TERRACOM

PROC

das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs

Nr. 75

www.terracom-online.net

HP 2004

– Impressum

TERRACOM
Nr. 75 – 01.04.2005

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:
»**Katamar-Flotte**« von Heiko Popp

Textbeiträge:
Lothar Bauer (lb), Stefan Friedrich (sf), Nils Hirseland (nh), Jonas Hoffmann (jh), Ralf König (rk), Berend Koll (bk), Johannes Kreis (jk), Jens-Uwe Muus (jum), Heiko Popp (hp), Wolfgang Ruge (wr), Tobias Schäfer (ts)

Grafiken:
Günther Drach, Jan-Christoph Kurth, 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

Impressum 2
Editorial 3
News, Kalender 4
GarchingCon 6 - Das Programm 8
ATLAN 22 - 24 10
Fazit: ATLAN - Die Lordrichter 20
PERRY RHODAN - LEMURIA 5 - 6 22
LEMURIA - ein Fazit 27
Interview mit Hubert Haensel 28
Rezension PR-Hörspiel 4 30
PERRY RHODAN 2254 - 2267 31
Werkstattbericht »DIANA-Klasse« Teil 4 56
»Al, Bunny und Clyde«
Story von Günther Drach 63
Dorgon 72
Rezension »Singularität« 73
Rezension »Der Schwarm« 76
Rezension »Die Rückkehr zur Erde« 82
Rezension »Schatten über Byzantium« 84
Rezensionen STERNENFAUST 2 - 3 86
Astro News 90
Das letzte ... Das geheime Tagebuch des
Klaus Bollhöfener 92
PROC Gallery 19, 21, 85

Liebe TERRACOM-Leser,

willkommen zur 75. Ausgabe des TERRACOM. Das eFanzine des PROC blickt nun schon auf eine fast siebenjährige Geschichte zurück. Angefangen hat alles im August 1998, als nicht nur der PRWCC und TOPRC fusionierten, sonder auch die beiden Fanzines, INTERCOM und TERRANIA POST, zusammengelegt wurden. Lange Zeit war das TERRACOM ein reines HTML-Onlinefanzine. Rainer Schwippl führte dann ab Nr. 45 als zweite Erscheinungsform die PDF-Ausgabe ein, die in der Folge parallel erschien. Seit Nr. 66 gibt es das TERRACOM nur noch als PDF-Ausgabe, allerdings jetzt in zwei Versionen.

Wie ihr feststellen werdet, ist diese Jubiläumsausgabe besonders umfangreich ausgefallen. Denn neben den gewohnten Rubriken sind ab dieser Ausgabe auch wieder Rezensionen zur PERRY RHODAN-Erstauflage enthalten. Da Ralf König in letzter Zeit kaum noch PR-Kritiken beisteuern konnte, sind wir ziemlich im Rückstand. Wolfgang Ruge, der ab dieser TERRACOM-Ausgabe Rezensionen zur Erstauflage verfassen wird, hat sich daher diesmal etwas kürzer gefasst, damit wir schneller aufholen können.

Natürlich haben wir in dieser Ausgabe auch wieder die üblichen Rezensionen zu ATLAN und LEMURIA. In beiden Reihen sind die jeweiligen Zyklen nun vollständig erschienen. Das ist natürlich Anlass für beide Serien ein Fazit zu ziehen, das doch ziemlich unterschiedlich ausgefallen ist. Es freut michin diesem Zusammenhang, dass ich Hubert Haensel dafür gewinnen konnte, zum LEMURIA-Zyklus ein paar Fragen zu beantworten. Er gibt ein paar interessante Einblicke hinter die Kulissen der Serie.

Heiko Popp ist nicht nur mit dem Cover, sondern auch mit dem vierten Teil seines Werkstattberichts zur DIANA-Klasse vertreten. Erstmals im TERRACOM dabei ist Günther Drach mit seiner Story *»Al, Bunny und Clyde«* und den dazugehörigen Illustrationen.

Daneben gibt es noch Rezensionen zu den Romanen *»Singularität«, »Der Schwarm«, »Die Rückkehr zur Erde«* und *»Schatten über Byzantium«*. Ralf König befasst sich auch wieder mit der Bastei-Serie STERNENFAUST, was für seine Leidensfähigkeit spricht. ;-)

Apropos leidensfähig, ich hoffe Klaus Bollhöfener verkraftet die Veröffentlichung seines geheimen Tagebuchs. ;-) Immerhin erscheint es gleich doppelt als Variantausgabe auf Hochdeutsch und Meefränggisch.

Habe ich noch etwas vergessen? Hoffentlich nicht. Vorsichtshalber gebe ich aber den Hinweis, dass die anderen Beiträge in diesem Jubiläums-TERRACOM, die ich jetzt nicht explizit erwähnt habe, natürlich auch lesenswert sind. Ach ja, falls jemand in dieser Ausgabe einen Aprilscherz findet, darf er ihn behalten. ;-)

So, das war es wieder einmal. Bleibt mir nur noch der Hinweis darauf, dass das TERRACOM 76 am 01.05.2005 erscheinen wird. Und nun viel Spaß bei dieser Jubiläumsausgabe.

Ad astra!

Stefan

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

P.S.II: Kurz vor Redaktionsschluss erreichte mich noch die traurige Nachricht, dass Ernst Vlcek nach einem Zimmerbrand derzeit im Krankenhaus liegt. Mehr dazu im News-Bereich, wo ich die Meldung mit heißer Nadel noch eingestrickt habe. Hier aber auch schon einmal: *Gute Besserung, Ernst!*

Kalender

01. April PR 2276 »**Tanz auf dem Vulkan**« von Uwe Anton
06. April 1992: Günther M. Schelwokat gestorben
08. April PR 2277 »**Die Macht der Sekte**« von Michael Nagula
Atlan 25 »**Das Ewige Leben der Garbyor**« von Hans Kneifel
09. April 1966: Frank Borsch geboren
Autogrammstunde in Köln (siehe News)
15. April PR 2278 »**Brennpunkt Talan**« von Arndt Ellmer
22. April PR 2279 »**Zeit der Schatten**« von Horst Hoffmann
Atlan 26 »**Der letzte Kampf der ERYSGAN**« von Christian Montillon
23. April 1960: Manfred Weinland geboren
28. April 1996: Peter Griese gestorben
29. April PR 2280 »**Exil der Orakel**« von Michael Marcus Thurner

Weitere Neuerscheinungen:

- ATLAN 26 »**Im Mikrokosmos**«
- Figuren »**Perry Rhodan**« und »**Blue**«
- Perry Rhodan Gold Edition: Band 100 »**Der Zielstern**« und Band 2000 »**Die ES-Chroniken**« (HJB-Shop)

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

Bruck-Bilder im Mystery Park

In einer Sondershow vom 18. März 2005 bis 24. April 2005 präsentiert der *Mystery Park* in Interlaken (Schweiz) über 100 Originalbilder von Johnny Bruck.

Bonnie Bruck, die Frau des vor zehn Jahren verstorbenen Künstlers, wird die Ausstellung eröffnen.

Quelle: http://www.mysterypark.ch/

Gute Besserung, Ernst!

Ernst Vlcek liegt derzeit im Krankenhaus. In den frühen Morgenstunden des 24.03. war es im Schlafzimmer der Vlceks in Brunn am Gebirge zu einem Zimmerbrand gekommen. Während sich Regina Vlcek unverletzt retten konnte, erlitt Ernst Verbrennungen an beiden Beinen und musste ins Krankenhaus eingeliefert werden.

Lieber Ernst, die gesamte TERRACOM-Mannschaft wünscht dir gute Besserung und dass du bald möglichst wieder auf die Beine kommst!

Quelle: uz

Neue PR-Hörbücher erschienen

Bei Eins A Medien sind zwei neue PERRY RHODAN-Hörbücher erschienen. Es handelt sich um

Nr. 16 *»Unser Mann im All«* und die Silberedition Nr. 6 *»Der Robotregent«*.

Quelle: http://www.eins-a-medien.de/

Weitere Gastautoren bei PR

Kurz vor Redaktionsschluss des TERRACOM ist durchgesickert, wer nach Andreas Eschbach in diesem Zyklus einen Gastroman für PERRY RHODAN schreiben wird. Bei dem prominenten Schriftsteller, den Klaus N. Frick angekündigt hatte, handelt es sich um *Gisbert Haefs*. Bekannt wurde der gebürtige Wachtendonker durch seine historischen Romane wie *Hannibal* und *Alexander*.

Haefs wird wohl ein speziell auf ihn zugeschnittenes Exposé erhalten, das ausserhalb der normalen Zyklus-Handlung spielt.

Weiterhin wurde bekannt, dass es in diesem Zyklus einen dritten "Gastautoren" geben wird, wenn man ihn denn überhaupt so bezeichnen kann. Denn den Abschlussband des Zyklus *»Der Sternenozean«* wird niemand anders als der PERRY RHODAN-Chefredakteur selbst schreiben. Klaus N. Frick erklärt dazu: *»Das Exposé für diesen Schlüsselband hat unser Chefautor Robert Feldhoff zusammen mit mir konzipiert. Ursprünglich sollte Uwe Anton den Roman schreiben, doch bedingt durch Uwes Arbeitsüberlastung mit den*

ATLAN-Exposés musste er leider kurzfristig absagen. In der kurzen Zeit konnte kein anderer geeigneter Autor gefunden werden, der die komplizierte Materie bewältigen könnte, da auch Robert Feldhoff bereits mit dem Jubiläumsband 2300 ausgelastet ist. Da ich in die Erstellung des Exposés stark involviert war, ist es die beste Lösung, dass ich über meinen Schatten springe und den Roman selbst schreibe. Unterstützt werde ich natürlich von Rainer Castor, der zu dem Band umfangreiche Datenblätter verfasst. Nach dem ersten ‚Schock' freue ich mich inzwischen sogar darauf, all die Handlungsfäden, die wir über den gesamten Zyklus entwickelt haben, schlüssig zusammenzuführen zu können.«

Frick hatte bisher nur einige Stories verfasst, die im *Perryversum* spielen. Aber natürlich ist er ein alter Hase im Geschäft und hat durch das langjährige Lektorat der Serie viel Erfahrung sammeln können. Man munkelt auch, dass bei einigen PERRY RHODAN-Romanen mehr Text von Klaus N. Frick stammt, als von dem Autor, der auf dem Cover angegeben ist.

Derzeit ist noch unklar, wer den Roman lektorieren wird. Sabine Kropp wäre zwar die logische Besetzung, doch war unter der Hand zu erfahren, dass sich nicht nur fast das gesamte aktuelle Autorenteam dafür beworben hat, sondern sich auch einige ehemalige PR-Autoren bereit erklärt haben, das Lektorat zu übernehmen.

Quelle: sf

Neues vom DUNKELSTERN

In PR-Band 2273 gab es auf einer Abokarte erste Informationen über den anstehenden Zyklus *»ATLAN – Der Dunkelstern«*.

- *Wieso verschwinden ganze Sonnensysteme und Raumsektoren und tauchen unvermittelt wieder auf?*
- *Welche Rolle haben die geheimnisvollen Varganen in der Geschichte Dwingeloos gespielt?*
- *Und was hat Veschnaron wirklich vor, ein varganischer Flottenkommandeur, der Atlan aus höchster Gefahr rettet?*

Die ersten vier Titelbilder stammen wieder von Arndt Drechsler.

Die Vorschau auf die ersten vier Romane des neuen Zyklus:

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**«

Quelle: VPM

Der SCHWARM kommt früher

Die Erscheinungstermine des SCHWARM-Zyklus ändern sich wie folgt (die ersten drei Bände werden wie geplant im Mai 2005 veröffentlicht):

Im September 2005 erscheinen Band 4 »Die Gelben Eroberer« und Band 5 »Herrscher des Schwarms«. Im November 2005 erscheinen Band 6 »Die Cynos« und Band 7 »Terra im Brennpunkt«. Im März 2006 erscheinen dann die Bände 8 »Götzendämmerung« und 9 »Das Tabora«.

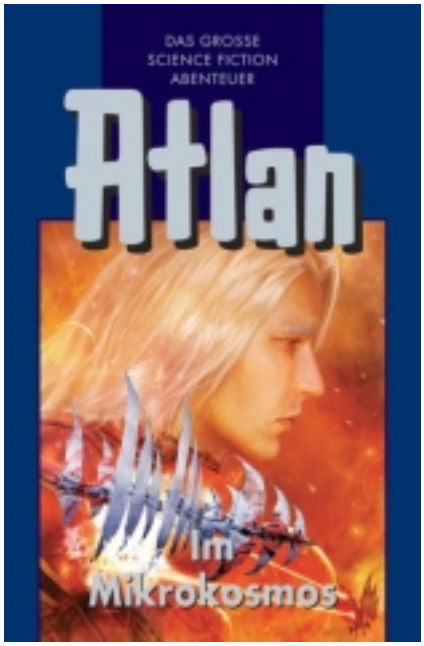
Als Gründe für die Terminänderungen wurden gute Vorbestellzahlen aus dem Buchhandel und der vielfache Wunsch der Leser angegeben.

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

ATLAN 26 »Im Mikrokosmos«

Im April 2005 erscheint der 26. ATLAN-Blauband, mit dem der *Varganen-Zyklus* im Rahmen der Jugendabenteuer des arkonidischen Kristallprinzen fortgesetzt wird.

Der Klappentext des wieder von Rainer Castor bearbeiteten Hard-



covers beschreibt die Handlung wie folgt:

Im Kampf gegen den falschen Imperator und dessen Häscher wird Kristallprinz Atlan mit den Hinterlassenschaften der geheimnisvollen Varganen konfrontiert. Zu alledem greifen Giftgas atmende Maahks mit ihren Raumschiffen das Sonnensystem an und setzen dabei ihre neue Geheimwaffe ein. Atlans Gegenwehr scheitert, und er gerät mit seinem Todfeind in den Bann des Molekularverdichters ...

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

Personelle Änderungen in der PERRY RHODAN-Redaktion

Nach ihrer Babypause war Sabine Kropp in der Redaktion hauptsächlich für die ATLAN-Serie zuständig. Seit März 2005 ist sie nun aber auch bei PERRY RHODAN wieder voll mit dabei.

Dagegen ist Frank Borsch seit März in Elternzeit und hat die Redakteursstelle auf wenige Stunden heruntegefahren. Dafür kommt der Autor Frank Borsch nun wieder mehr zum Zug.

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

Autogrammstunde in Köln

Beim Stammtisch am 09. April im »Refugium« (Köln Zollstock, Herthastr/ Ecke Vorgebirgsstrasse), ab 18.00 Uhr sind die folgenden Autoren zu einer Autogrammstunde anwesend:

Uwe Anton, Michael Breuer, Ronald Hahn, Martin Kay und Achim Mehnert.

Nähere Infos auf der Homepage: *http://www.demondestroyer.de*

Quelle: Ralf A. Zimmermann

Die PERRY RHODAN-Kollektion

Seit März 2005 gibt die erste PERRY RHODAN-Kollektion mit Umhängetaschen, Handtaschen, Kosmetiktaschen und T-Shirts.

Das Berliner Designlabel »Apfelsina« hat sich daran versucht PERRY RHODAN-Innenillus auf Plane und Textil zu bannen

Die komplette Kollektion kann unter *http://www.apfelsina.de* eingesehen werden.

Wieder einmal ein Beitrag zur Rubrik »Produkte, die die Welt nicht braucht« ...

Ach ja, die Anordnung der Apfelsina-Abbildungen auf dieser Seite ist natürlich rein zufällig. ;-)

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

Neuer PR von Frank Böhmert

Im PR-Forum hat Frank Böhmert bekannt gegeben, dass er noch im Frühling sein nächstes PERRY RHODAN-Heft beginnen wird.

Also noch ein Gastautor mehr...

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

William Voltz Award 2005

Der William Voltz Award geht in die zweite Runde. Wieder gilt es phantastische Kurzgeschichten einzureichen, doch diesesmal mit einer Vorgabe: Sie sollen das Thema »Roboter« behandeln, ein Thema, mit dem sich William Voltz in seinen Storys immer wieder beschäftigt hat.

Geschichten können noch bis zum 31. Juli 2005 eingereicht werden, die drei besten werden mit einem Preisgeld bedacht. Alle weiteren Details finden sich auf:

http://www.williamvoltz.de

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

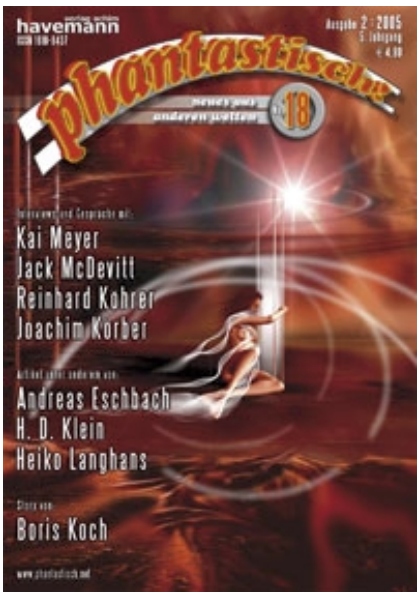
Neue Ausgabe von phantastisch!

Im April erscheint mit Nr. 18 eine neue Ausgabe des Magazins *phantastisch!*

Aus dem Inhalt:

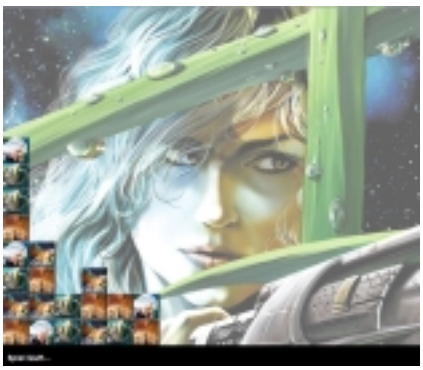
COVER *Gabriele Scharf*

INTERVIEWS
Nicole Rensmann:
Interview mit Kai Meyer
Thomas Harbach:
Interview mit Jack McDevitt
Nicole Rensmann:
Interview mit Joachim Körber
Thomas Harbach:
Interview mit Reinhard Köhrer
BÜCHER UND AUTOREN
Andreas Eschbach: 44 Stunden über Jupiter - Werkstattnotizen Teil 3
Horst Illmer: Die (un)bekannten Welten des Julius Verne
Tommy Lang und Alexander Seibold: Schöne neue Zeit
Heiko Langhans: Walter Ernsting
Achim Schnurrer: Meister der phantastischen Literatur: Jorge Luis Borges
Ulrich Blode: Die phantastische Bibliothek Wetzlar
H. D. Kleins: Von München nach Heuchelheim
Klaus N. Frick: Charles Wilp ist tot
Thomas Harbach: Trash and Treasury



PHANTASTISCH UPDATE
Phantastische Nachrichten zusammengestellt von Horst Illmer
REZENSIONEN
Horst Illmer: Dan Simmons - "Welten und Zeit genug"
Andreas Wolf: Mark Samuels - "Die Weißen Hände und andere Geschichten des Grauens"
Horst Illmer: Ralf Isau - "Der Herr der Unruhe"
Andreas Wolf: Alexander Moritz Frey - "Spuk des Alltags"
Tina Halein: Audrey Niffenegger - "Die Frau des Zeitreisenden"
Carsten Kuhr: Lois McMaster Bujold - "Barrayar - Cordelias Ehre"
STORY
Boris Koch: Anja
WISSENSCHAFT
Götz Roderer: Planetenhatz

Quelle: http://www.phantastisch.net/



Neues ATLAN-Gewinnspiel

Auf der ATLAN-Homepage gibt es rechtzeitig zum Zyklus »Der Dunkelstern« ein neues Gewinnspiel.

Wer in dem Bilderspiel das gesamte Feld abräumt, erhält einmalig eine Gutschrift in Höhe von 6,50 Euro auf seine nächste ATLAN-Abonnement-Rechnung (gilt auch für Neuabonennten). Das Gewinnspiel läuft noch bis zum 7. April.

Quelle: http://www.atlan.de/

PR-Hörbücher bei Weltbild

Bei Weltbild gibt es drei PERRY RHODAN-Hörbücher in einer Metall-Schmuckbox zum attraktiven Preis von 9,95 Euro. Es handelt sich um die drei Hörbücher *»Die Zone des Schreckens«*, *»Das Vurguzz-Imperium«* und *»Planet der Mock«*.

Interessant ist die Angabe der Autoren in der Anzeige: »William, Hubert u.a.« *;-)*

Quelle: http://www.weltbild.de/

GARCHINGCON 6

27.-29. Mai 2005

ConProgramm (Stand 31.03.2005, Änderungen vorbehalten)

Freitag (27.05.2005)

Am Aufbautag 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, Bügerstuben* 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. *Der Con wird nach derzeitiger Planung am Sonntag um ca. 15 Uhr zu Ende gehen.*

Einzelheiten zum Programm finden sich auf *http://www.garching-con.net* - oder hier im TERRACOM:

* **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
* **Erinnerungen an Walter Ernsting**
  Robert Ernsting
* **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
* **Der Tod und Rainer Zubeil (Thomas Ziegler)**
  Uwe Anton
* **Wer hat nur die Statistik des Lebens gefälscht?** - Die mühsame Spurensuche nach Leben im All
  Dr. Andreas Segerer
* **Ein Autor wird Verleger** - Zum Start von Festa SF
  Michael Nagula
* **Ausflug in das KANTAKI-Universum**
  Andreas Brandhorst, Sascha Mamczak

* **Die SF-Szene in Frankreich**
  Alain le Bussy, Michel Van, Jean-Luc Blary
* **Morgens halb zehn in Rastatt** - Werkstattbericht PR-Marketing
  Klaus Bollhöfener
* **Kosmischer Bazar** - Versteigerung
* **PR-International** - PERRY RHODAN und ATLAN im französischsprachigen Gebiet
  Jean-Michel Archaimbault
* **Aus der Dimensionsfalte** - die Arbeit im Verlag
  Klaus N. Frick u.a.
* **Der Chronist von Perry Rhodan** - Anekdoten aus der Historie der größten SF-Serie der Welt
  Michael Nagula
* **Projekt PRO-Morgen** - Social Fiction
  Uschi Zietsch
* **PR-International: Das Fandom in Holland**
  Kees van Toorn, Theo Barkel
* **Neues von Stargate und Stargate Atlantis**
  Robert Vogel
* **Autogrammstunde**

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 Kunstausstellung geben.

-sf-

ATLAN 22 (LORDRICHTER Band 10)
Flucht nach VARXODON
von Arndt Ellmer

Zusammenfassung:

Im Kardenmogher herrscht zunächst wenig zielgerichtetes Handeln. Kythara ist bewußtlos und der Arkonide kann nur zuschauen, was passiert. Langsam kommt Kythara wieder zu sich und muss feststellen, daß der Kardenmogher nur bedingt einsatzbereit ist. Er ist nämlich ein klein wenig unvollständig. Ein sogenannter *Hegnudger* fehlt noch und der ist sehr wichtig, wenn sie etwas gegen die Lordrichter ausrichten wollen.

Aber den gibt es nur auf einer der versunkenen Welten oder VARXODON. Und da die Sternenstadt näher liegt, fliegen sie dort hin.

Nach einigen Umwegen und kleineren Problemen, erreichen sie schließlich die Dunkelwolke, in der sich die gigantische Station der Varganen versteckt. Es ist gar nicht so einfach, in die Dunkelwolke, die wie eine fremdartige Hand aussieht, einzufliegen. Nur langsam schleicht sich die Varganin in das Gebilde und erklärt, dass die Prozedur des Anflugs gleichzeitig auch ein Hinweis an die Varganen ist, dass es sich um ein Schiff des eigenen Volkes handelt, das hier einfliegt.

Sie erreichen schließlich die nähere Umgebung von VARXODON, aber sie erleben eine unangenehme Überraschung. Die Sternenstadt der Varganen ist von einer Flotte fremder Schiffe umzingelt. Fremder Schiffe, die offensichtlich VARXODON nach außen abschirmen. Und diese Schiffe sind Völkern zuzuordnen, die zu den Helfern Lordrichtern gehören.

Außerdem sind auf der Oberfläche der Welt zwei rote Seesterne zu erkennen – die Schiffe, die den Lordrichtern zur Verfügung stehen.

Also können sie den Hegnudger nicht auf VARXODON holen – denkt zumindest Gorgh-12, der Atlan noch nicht lange genug zu kennen scheint. Klar kann man das, aber dazu muss man ein Täuschungsmanöver starten. Und dafür eignet sich das Insektenwesen hervorragend.

So ganzt einverstanden ist der Wissenschaftler aber nicht, denn eigentlich wollte er sich vor dem eigenen Volk in Sicherheit bringen und nicht in Gefahr geraten. Aber Atlan kann ihn überzeugen, denn er kann eigentlich sonst nur zu seinem Volk zurückkehren – und das will Gorgh ganz sicher nicht.

Also entern sie ein Schiff, schleichen sich so in der Dunkelwolke ein – zusammen mit dem Kardenmogher, der sich zerlegt und in dem gekaperten Schiff versteckt. Aber sie werden entdeckt und gefangen gesetzt. Der Kardenmogher ist wichtiger, als sie selbst, deshalb lassen sie sich gefangen nehmen, um die Truppen der Lordrichter vom Schiff wegzulocken.

In der Gefangenschaft, werden sie dann auf eine strenge Befragung vorbereitet. Folterknechte machen sich bereit, aber Atlan ist noch lange nicht so weit, sich von

der Leibgarde der Lordrichter, die sich aus humnoiden Zaqoor rekrutiert, ausfragen zu lassen. Er greift an und muß feststellen, daß einer der anderen Eleven sich auf ihre Seite stellt. Verblüfft nimmt er dies zur Kenntnis, besiegt die Gegner und flüchtet dann zusammen mit den anderen. Auch das Saqsurmaa wird in Sicherheit gebracht, es schläft immer noch.

Und Atlan erfährt, dass sich in dem Zaqoor das Bewusstsein eines Cappin befindet. Ein Pedotransferer hat zugeschlagen und das Wesen übernommen. Er hilft Atlan, Kyhtara, dem Wissenschaftler und dem Saqsurmaa, über viele Bereiche von VARXODON zu fliehen, auch Bereiche, die sie nur erreichen können, weil Kythara die Zugangscodes kennt.

Schließlich erreichen sie wieder die gelandeten Raumer. Der Cappin in dem fremden Körper zieht die Kämpfe auf sich, so dass die anderen fliehen können. Aber dabei wird der Körper, in den er transferiert war, getötet. Atlan kann ihm nicht mehr helfen, aber er hofft, ihn wieder zu sehen.

Ihnen ist klar, dass sie nur deshalb fliehen können, weil vermutlich das Schiff entsprechend präpariert ist. Die Lordrichter wollen wissen, wohin sie nun fliehen. Aber das macht nichts. Sie bauen den Kardenmogher in einem sehr verdichteten Bereich der Dunkelwolke zusammen und schleusen das Schiff aus. Sie schaffen es gerade noch, zu fliehen, und lassen das Schiff zurück. Nur haben sie nun natürlich zwei Probleme: Zum einen fehlt immer noch der Heg-

Bewertungssystem

KOSMISCH
SEHR GUT
GUT
NICHT ÜBEL
LAU
MIES
NUR FÜR SAMMLER

nudger und zum anderen ist VARXODON in der Hand des Feindes. Eine Erkenntnis, die vor allem Kythara nicht wahrhaben will. Sie will sofort zurück in die Dunkelwolke. Atlan kann sie aber überzeugen, daß es nun eher Sinn ergibt, nach Vassantor, eine der versunkenen Welten der Varganen, zu fliegen, um den Hegnudger zu holen. Zögernd stimmt Kythara zu.

-rk-

Rezension von Ralf König

Konsequent wird der Zyklus fortgesetzt – der Kardenmogher ist natürlich nicht ganz in Ordnung und außerdem fehlt etwas. Wenig überraschend, denn das scheint das Konzept der modernen ATLAN-Serie zu sein, dass Technik einfach nicht mehr funktionieren mag, egal ob mit Hyperimpedanz oder ohne. Auch am Ende steht so eine Beschädigung des Kardenmoghers.

Und so ist es nicht verwunderlich, dass der Kardenmogher sie zwingt, noch einen Zwischenstopp einzulegen.

Tatsächlich ist auf VARXODON eine starke Präsenz der Lordrichter zu erkennen. Nicht nur die Hilfsvölker, gleich zwei der Richter sind dort anzutreffen. Und die bereiten Atlan und Kythara auch richtig Probleme – die aber alles im Griff haben. Letztendlich endet der Ausflug damit, dass VARXODON nur eine Zwischenetappe ist. Sie müssen doch noch zu einer der versunkenen Welten, um das Zusatzgerät zu finden. Und das einzig erfreuliche ist, dass die Lordrichter den Kardenmogher nicht in die Hände bekommen haben.

Planetenhopping nun nicht mehr mit Transmittern, sondern mit einem Raumschiff – das Konzept bleibt sich gleich. Immerhin lässt Arndt Ellmer aber ein wenig SciFi-Feeling aufkommen, denn wir sind endlich im Weltraum.

Auch nach dem zehnten Band sind wir den Lordrichtern kaum näher gekommen – was doch vermuten lässt, dass der Zyklus mit Band 24 allenfalls eine Zwischenetappe erreichen wird und danach weitergeführt wird.

In der weiteren Handlung sollen Cappins vorkommen – das ist mit dem vorliegenden Roman immerhin erfüllt worden. Ein Cappin hilft den beiden. Ist schon die Art und Weise, wie VARXODON erreicht wird, ein Produkt vieler Zufälle, so ist auch die Befreiung aus dieser Situation kaum weniger zufällig. Atlan weiß nicht, dass er einen Helfer hat. Trotzdem geht er ein Risiko ein. Mit einem der Folterknechte im Rücken, greift er den Gegner an und setzt ihn mit einem Dagor-Griff außer Gefecht. Er wundert sich dann sogar noch, dass der Folterknecht hinter ihm ihm nicht einfach seine Schere in den Körper stößt. Scheint gut vorbereitet zu sein, die Flucht des Arkoniden. Das wirkt alles etwas hemdsärmlig, auch die nachfolgende Flucht, die Dank des Cappins gelingt.

Der Zyklus wird also noch eine Weile weitergehen, vermutlich über Band 24 hinaus im nächsten Kurzzyklus eine Fortsetzung finden. Das ist eine schöne Erkenntnis. Fraglich ist aber, ob einige der eher uninteressanten Romane der Vergangenheit, die den Handlungsbogen teilweise unnötig strecken, der neuen Serie insgesamt einen Gefallen tun. Denn wenn die einzelnen Reihen schon auf 12 Bände angesetzt sind, dann erwartet der Leser auch, dass der Handlungsfortschritt schneller ist. Das kann man nun aber von den letzten Romanen nicht behaupten.

Fazit: Arndt Ellmers Beitrag ist über weite Strecken recht unterhaltsam, aber konzeptionell reiht er sich bei den Vorgängern ein. Einige Elemente sind allerdings etwas optimistisch geraten. Ein Fortschritt ist insgesamt weiterhin kaum zu erkennen. Der Roman „Flucht nach VARXODON„ ist immerhin noch **NICHT ÜBEL**. Stellenweise ist die Geschichte unterhaltsam und das ist der wesentliche Grund, weshalb die Romane gelesen werden.

Rezension von Stefan Friedrich

Das letzte Viertel des Lordrichter-Zyklus ist eingeläutet und die Handlung nimmt (endlich) Fahrt auf. Atlan und Kythara gelangen nach VARXODON. Doch die Sternenstadt der Varganen ist von den Truppen der Lordrichter besetzt, ja es befinden sich sogar zwei der geheimnisvollen Drahtzieher im Hintergrund, Sarkahan und Yyrputna, persönlich dort. Die Lordrichter sind auch auf die Ankunft Atlans vorbereitet, was dem Leser bereit seit einigen Bänden bekannt ist.

Der Grund warum Atlan und Kythara überhaupt nach VARXODON fliegen ist, dass der Kardenmogher nicht komplett. Ein entscheidendes Teil, der *Hegnudger*, fehlt.

Kythara, die von der varganischen Wunderwaffe inzwischen uneingeschränkt als Kommandantin anerkannt wird, ist nach wie vor die einzig wirklich aktive Begleiterin Atlans. Denn der Daoghor Gorgh-12 tritt nicht groß in Erscheinung und das Saqsurmaa schläft weiterhin tief und fest. Allerdings ist im Roman von Arndt Ellmer leider

nichts von der besonderen Beziehung zwischen der Varganin und dem Arkoniden zu spüren.

Atlan reflektiert endlich einmal darüber, warum die Lordrichter den ganzen Aufwand überhaupt betreiben. Gegen wen bereiten sie ihre schlagkräftigen Truppen vor? Nach dem Motto ‚der Feind meines Feindes ist mein Freund' erhofft sich Atlan Verbündete. Das sind Überlegungen, die der Arkonide schon viel früher hätte anstellen sollen.

Atlan hat auch anscheinend die Lordrichter verschreckt. Sie vermuten wohl einen Zusammenhang mit den Aktivitäten der *Vergessenen Plattform*. Von außen betrachtet kann man durchaus zu dem Schluss kommen, dass der Arkonide hinter den Aktionen der *Vergessenen Positronik* steckt. Von innen gesehen ist aber klar, dass Atlan viel mehr ein Getriebener ist, als dass er selbst handelt. Eines der Probleme in diesem Zyklus ...

Unklar ist nach wie vor, wie die Lordrichter überhaupt an all die Informationen über die Varganenplaneten und VARXODON gekommen sind. Ob es einen Zusammenhang mit dem Varganen *Vernon* gibt, der am Ende von Band 16 kurz auftritt? Sein Körper wird von einem fremden Bewusstsein benutzt. Das könnte für einen Pedotransferer, vielleicht aus dem Volk der Takerer, sprechen ...?

Apropos. Nachdem Atlan und Kythara gefangen genommen werden und gerade die Folter beginnen soll, kommt die Rettung in letzter Sekunde durch einen anderen Pedotransferer. Der Ganjase Sorgaron hat einen der humanoiden Zaqoor aus der Leibgarde der Lordrichter übernommen und verhilft Atlan und Kythara zur Flucht.

Aber, wie schon in der CHLACHLAN werden Atlan und Kythara auf ungeklärte Weise von den insektoiden Helfern der Lordrichter auf ihrem Weg durch die Sternenstadt geortet. Sehr mysteriös ... Auf Narukku und Maran'Thor konnten die beiden sich noch unbemerkt von den Torghan und Daoghor bewegen. Es könnte aber damit zu tun haben, dass die Lordrichter inzwischen wissen, dass Atlan ihr Gegner ist und vielleicht seine Ritteraura orten können?

Die Lordrichter erkennen auch, dass die CHLACHLAN das Ziel der Flucht von Atlan und Kythara ist und präparieren das Raumschiff. Das spricht einerseits für ihre Intelligenz. Andererseits kommen die Lordrichter aber nicht darauf, dass es einen speziellen Grund geben muss, warum der Arkonide und die Varganin ausgerechnet wieder zu diesem Schiff gelangen und nicht mit einem beliebigen Raumer fliehen wollen. Das lässt die Lordrichter dann doch nicht so intelligent erscheinen. So bleibt der in Einzelteile zerlegte Kardenmogher unentdeckt und kann zur Flucht genutzt werden.

Nächstes Ziel von Atlan und Kythara ist, welch eine Überraschung ;-), ein weiterer Versunkener Planet der Varganen, *Vassantor*, den Atlan in seiner Jugend schon einmal besucht hatte. Dort soll der fehlende Hegnudger erbeutet werden.

Arndt Ellmer hat einen ganz unterhaltsamen ATLAN-Roman verfasst, der sich nicht nur flüssig liest, sondern auch auch spannend ist. Allerdings holpert es ausgerechnet am Anfang etwas beim Anschluss an den vorherigen Band. Das schlägt sich bereits im Romantitel nieder. Von einer „Flucht nach VARXODON" kann ja überhaupt keine Rede sein. Atlan und Kythara fliegen aus freien Stücken mit dem Kardenmogher zur Sternenstadt. Auch fragt man sich, welche Verfolger Atlan zu Beginn des Romans fürchtet. Von Parkasthon aus zumindest, wurden sie am Ende des vorherigen Hefts nicht verfolgt.

Zudem bringt Arndt noch etwas durcheinander. Der Kardenmogher befindet sich nach dem Hypersprung etwa eine Lichtwoche von Parkasthon entfernt, doch auf einmal ist davon die Rede, dass der Murloth-Nebel nur eine Lichtwoche hinter ihnen liegt. Der Emissions-Nebel befindet sich aber nun wirklich in einem ganz anderen Teil der Galaxis, wie auf der Sternenkarte in der Mitte des Hefts unschwer zu erkennen ist.

Zudem ist erstaunlich, dass Kythara plötzlich aus unerfindlicher Quelle weiß, dass Vassantor, die Welt des in Ungnade gefallenen Sehers Vrentizianex, ebenfalls von den Lordrichtern besetzt ist. Seltsam, seltsam ...

Fazit: Der Roman von Arndt Ellmer zeigt zwar einige unübersehbare Schwächen (Logikbugs, Beziehung Atlan-Kythara), gehört aber dennoch zu den besseren Heften des Lordrichter-Zyklus. Der Band ist routiniert geschrieben und liest sich leicht und flüssig. Insgesamt noch **GUT**.

ATLAN 23 (LORDRICHTER Band 11)

Mond der Visionen

von Hans Kneifel

Zusammenfassung:

Nach dem Fehlschlag in der Sternenstadt der Varganen, VARXODON, fehlt Atlan und seinen beiden Begleitern in ihrem Kardenmogher immer noch der *Hegnudger*, ohne den das kleine Raumgefährt der Varganen offensichtlich kaum funktionsfähig ist. Deshalb gibt es nur noch eine Möglichkeit – nämlich der Ausflug nach Vassantor, ebenfalls einer versunkenen Welt der Varganen, die Atlan von

früher her kennt. In Flashbacks erinnert er sich an seine Zeit mit dem Seher *Vrentizianex*, dessen kristallenen Augen, die er als Strafe eingesetzt bekommen hat, ihm immer noch gegenwärtig sind.

Vrentizianex wurde auch als der Kyriliane-Seher bezeichnet. Seine Augen verliehen ihm die Macht, fast überall hin zu blicken und so Dinge zu sehen, die verborgen bleiben sollten. Vrentizianex aber brach das “Große Tabu“. Dem Arkoniden Atlan ist nicht bekannt, was genau der Seher verbrochen hatte. Aber die Strafe der Varganen war fürchterlich. Er bekam statt seiner Augen Kristalle eingesetzt. Seine echten Augen wurden in einem Baum versteckt, dem *Baum der Erinnerungen* auf Zercascholpek.

Vrentizianex selbst sollte tausend Tode sterben. Da er als Vargane ebenfalls unsterblich war, wurde er ausgestoßen und verbannt, als die meisten Varganen in den Mikrokosmos zurückkehrten.

Das war achthundertausend Jahre vor der terranischen Zeitrechnung. Vrentizianex wurde gefoltert, indem er immer wieder die eigenen Erinnerungen durchleben musste. Dies trieb ihn in den Wahnsinn und schließlich in den Tod.

Atlan wird von Erinnerungen in Visionen geplagt, aber er kann dem Sprechzwang entgehen, indem er von sich aus einige Informationen mit Kythara austauscht, die ihrerseits sehr genau über die Episode Bescheid zu wissen scheint.

Als der Mond schließlich erreicht wird, können die Anlagen von Kythara in Betrieb genommen werden. Der Rechner scheint widerspruchslos gehorchen zu wollen. Atlan macht sich auf den Weg ins Innere des Mondes, um den Hegnudger abzuholen.

Aber das erweist sich als schwierig, denn die Station ist doch nicht so ganz auf seiner Seite. Er erlebt neuerliche Visionen, setzt sich aber schließlich damit durch, dass er sich von Kythara als Berechtigter gegenüber der Station bestätigen lässt. Gehorsam händigt der Rechner den Hednudger an Atlan aus und lässt ihn durch einen Transmitter treten, der ihn zurück zum Schiff bringen soll.

Dies passiert aber nicht. Atlan landet in einem anderen Bereich der Station. Er hat den Verdacht, dass auch Kythara schon auf diesem Planeten war, ein Verdacht, der offensichtlich auch nicht ganz falsch ist. Denn Kyhtara selbst denkt ebenfalls über ihre Vergangenheit auf dem Planeten nach, sie hatte wohl auch einen Liebhaber auf diesem Planeten, dessen gedankliche Ausstrahlungen sie empfangen kann. Seelenwanderung, wie sie auch Magantilliken beherrschte, könnte dafür der Grund sein.

Atlan steht einer Bedrohung gegenüber, der er sich gar nicht bewusst ist. Der Seher Vrentizianex erscheint ihm und führt ihn zu einer Frau, die ihm sehr gut bekannt ist. Er steht *Ischtar* gegenüber und ist fasziniert von der Frau, mit der zusammen er sogar einen Sohn hatte. Sie bittet ihn zu einem Gastmahl, aber der Arkonide hat Probleme, sich zu konzentrieren und so wird es schwierig, denn Nahrungsaufnahme im Raumanzug funktioniert nun mal kaum.

Kythara stellt unterdessen fest, dass Atlan in Gefahr ist. Der Rechner der Station behauptet, die Ausstrahlungen von Vrentizianex zu empfangen und gerade dabei zu sein, den unerwarteten Gegner mit einer Visionsmaschine zu vernichten. Der Gegner ist Atlan, wie Kythara schnell klar wird, und sie lässt sich zu ihrem Begleiter bringen. Der Arkonide ist unterdessen so weit, zu glauben, dass Ischtar tatsächlich anwesend ist und öffnet seinen Helm.

Sauerstoff entweicht. Atlan bekommt keine Luft mehr und kann sich kaum noch auf den Befehl konzentrieren, mit dem der Anzug wieder geschlossen wird. Er stürzt zu Boden ...

So findet ihn wenig später Kythara. Sie schließt ihn in einer Blase ein und lässt Sauerstoff aus ihrem eigenen Anzug einströmen. Die Varganin schafft es auf diese Weise, den Arkoniden im wahrhaft letzten Augenblick zu retten.

Gegenüber dem Rechner der Station bezeichnet sie den Arkoniden als tot und da dessen Vitalfunktionen kaum noch anmessbar sind, glaubt die Station alles und lässt sie mit dem vermeintlich hingerichteten ziehen.

Aber Atlan ist natürlich nicht tot. Im Kardenmogher kommt er langsam wieder zu sich, nur um sofort wieder bewusstlos zu werden und einen merkwürdigen Dialog mitzuerleben, in dem sein Extrasinn mit der Varganin diskutiert. Er denkt lange über die Ereignisse nach. Die scheinbare Begegnung mit der Varganin Ischtar hat ihn sehr bewegt.

-rk-

Rezension von Ralf König

Es passiert zwar nicht viel in dem Band und das, was passiert, ist reichlich vorhersehbar. Dass wir den Hegnudger dringend brauchen, das wussten wir ja schon vorher. Und dass wir den in diesem Roman wohl finden werden, war eigentlich auch so weit klar. Aber was Hans Kneifel daraus gemacht hat, ist durchaus lesenswert.

Die Geschichten aus der Vergangenheit waren interessant aufbereitet und vor allem der Kampf des Arkoniden gegen die Visionsmaschine der Varganen spannend geschildert. Auch die Gefühlswelt der Varganin und das Verhältnis zwischen den beiden war sehr gut geschildert.

Fazit: Insgesamt ist der Roman von Hans Kneifel einer der besseren in dem Zyklus und erhält somit ein klares **GUT**.

Einzig störend war für mich das immer noch verwendete Motiv einer nur mangelhaft funktionierenden Anlage, die noch das eine oder andere Teil zum funktionieren braucht. Hoffentlich können wir im Abschlussband des Zyklus wenigstens noch so etwas wie einen Fortschritt erkennen.

Rezension von Stefan Friedrich

Mit Hans Kneifel darf ein arrivierter ATLAN-Autor die weiteren Geschehnisse um den Arkoniden und Kythara schildern.

Nach der Flucht von VARXODON fliegen die beiden mit dem beschädigten Kardenmogher nach Vassantor, dem *Mond der Visionen*. Dort wollen sie den fehlenden *Hegnudger* besorgen. Obwohl Kythara im letzten Roman noch wusste, dass angeblich auch diese Versunkene Welt der Varganen von den Truppen der Lordrichter besetzt ist, nähern sie sich ganz offen dem Mond. Schon seltsam ... Und sie finden dort dann auch keine Insektoide vor. Noch seltsamer ...

In seiner Jugend war Atlan schon einmal auf Vassantor und bereits auf dem Weg dorthin wird er von ersten Visionen heimgesucht. Auch Kythara lebte in der Vergangenheit längere Zeit auf dem Mond. Nach der Landung auf Vassantor, macht sich Kythara in der varganischen Station an die Reparatur des Kardenmoghers und Atlan geht auf die Suche nach dem Hegnudger. Die Varganin und der Arkonide sind vom Stationsgehirn als Berechtigte, Rhatgit Kherop, anerkannt. Atlan wird auf seinem Weg durch die Station von immer intensiver werdenden Visionen heimgesucht. Der Extrasinn bringt es auf den Punkt: *Du wanderst ohne Selbstkontrolle durch eine Welt aus Visionen, Hologrammen, aus Spiegeln und den Echos von Spiegelbildern, Arkonide! Hier ist etwas, das dich wahnsinnig machen will!*

Atlan findet zwar den Hegnudger, einen faustgroßen Kristalloktaeder, verliert in der Folgezeit aber immer mehr den Realitätsbezug. Das gipfelt darin, dass er in einer Vision, in der er Ischtar begegnet, seinen Helm öffnet obwohl er sich im Vakuum befindet. Das letzte Stündlein des Arkoniden scheint geschlagen zu haben, doch weiß der Leser natürlich, dass Atlan in letzter Sekunde irgendwie gerettet werden wird, denn Hans Kneifel wird selbstverständlich nicht den Titelhelden der Serie über die Klinge springen lassen.

Kythara vermeint derweil das Gedankenmuster eines schlafenden Varganen zu spüren. Genauer gesagt das von *Kalarthras*, dem ehemaligen Leiter des Projekts Kyrlan und Kytharas damaliger Geliebter. Kythara war zunächst auch an diesem Projekt beteiligt, das sich mit der Errichtung der Psi-Stationen beschäftigte, aus denen sich später die Psi-Quellen mit einem eigenen Bewußtsein entwickelten. Es kam jedoch zum Zerwürfnis mit Kalarthras und Kythara verließ das Projekt.

Interessant, dass Kalarthras nun erneut erwähnt wird und Kythara auf Vassantor auch seine mentale Ausstrahlung wahrnimmt. Vielleicht stecken hinter den Lordrichtern ja verbrecherische Varganen - zu denen auch Kalarthras gehören könnte -, die nach der Rückkehr in den Mikrokosmos der Eisigen Sphäre die Fähigkeit zur Bewusstseinsprojektion entwickelten. Das könnte auch erklären, dass der Lordrichter auf Maran'Thor Atlan als den Kristallprinzen erkannte. Mit der Bewusstseinsprojektion können zwar nur Varganenkörper übernommen werden, aber das würde ja genau zu der Schilderung von Vernon in Band 16 passen.

Es stellt sich heraus, dass Atlans mentale Emissionen wie Vrentizianex, der blinde Seher, aussendet und daher ein Subsystem des Stationsrechners eine Visionsmaschine aktiviert um das Todesurteil an dem Kyrliane-Seher zu vollstrecken. Anscheinend war in der Vergangenheit bei der Begegnung des jungen Atlan mit Vrentizianex eine Art Seelentransfer von statten gegangen, so dass der Arkonide nun die mentalen Emissionen des blinden Sehers ausstrahlt.

Im letzten Moment kann Kythara Atlan retten und in den Kardenmogher zurückbringen. Der Hegnudger wir auch noch installiert, so dass die varganische Wunderwaffe nun voll einsatzfähig ist. Das Feld ist somit bereitet für die finale Auseinandersetzung im Murloth-Nebel mit den Lordrichtern, die Michael Marcus Thurner im Abschlussband des Zyklus schildern wird.

Zuvor aber verschwindet noch Emion spurlos, nachdem es, wie die ganze Zeit zuvor, nur geschla-

fen hat. Das reicht immerhin aus, dass das Saqsurmaa es in den Hauptpersonenkasten des Romans schafft ...

Hans Kneifel hat einen interessanten ATLAN-Roman geschrieben. Vor der sicherlich sehr actionlastigen Konfrontation mit den Lordrichtern im nächsten Band hat Kneifel die Gelegenheit in einem eher ruhigen Roman ausführlich auf Atlan und sein Innenleben einzugehen. Ausnahmsweise müssen sich der Arkonide und Kythara nicht mit den Schergen der Lordrichter oder anderen Bösewichtern herumschlagen. Zwar muss der Leser aufpassen, dass er, nicht wie der Arkonide, nicht mehr zwischen Vision und Realität unterscheiden kann, aber dennoch ist die Handlung flüssig und unterhaltsam.

Aufgrund der vielen Bezüge zur alten ATLAN-Serie liest sich der Roman fast wie ein ‚Castor-light', aber ohne sich in das reine Aufzählen von Fakten und Querbezügen zu verlieren. Der Schreibstil ist Kneifel-typisch mit ausladenden Beschreibungen. Der Arkonide wird sehr gut charakterisiert, das ist ebenfalls typisch für Hans Kneifel. Er lässt Atlan zwischendurch sogar auf die Idee kommen, dass man ja eigentlich die ATLANTIS zur Hilfe rufen könnte. Jedoch wird dieser Vorschlag schnell wieder ad acta gelegt. Es darf halt nicht sein, was das Exposé nicht vorsieht, auch wenn es noch so sinnvoll wäre ...

Das Verhältnis zu Kythara spielt in diesem Band dagegen keine große Rolle, da die beiden Protagonisten die meiste Zeit getrennt handeln. Aber sehr gut gelungen ist der direkte Dialog zwischen dem Extrasinn und Kythara am Ende des Romans, bei dem Atlan aufgrund der Nachwirkungen der Visionen nur als stummer Beobachter teilnimmt.

Fazit: Der Roman von Hans Kneifel hat mir **GUT** gefallen. Bereits in vier Wochen ist der ‚Altmeister' wieder mit dem Auftaktband des *Dunkelstern-Zyklus* bei ATLAN vertreten.

ATLAN 24 (LORDRICHTER Band 12)

Angriff der Lordrichter

von Michael Marcus Thurner

Zusammenfassung:

Atlan und Kythara erreichen zusammen mit Gorgh-12, Emion und dem Kardenmogher nach langer Odyssee wieder die Murloth-Quelle. Die Lordrichter sind kurz davor, sich die Quelle untertan zu machen. Als die Gruppe in der AMENSOON ankommt, erfahren sie von der zentralen Recheneinheit, dass einige Funksprüche aufgezeichnet wurden, die für die Gruppe sehr interessant sind. Unter anderem erfahren sie, dass ein Lordrichter namens Yagul Mahuur einem Erzherzog namens Achunt ein Ultimatum stellte – wenn er nicht innerhalb von 5 Tagen dafür sorgen würde, dass die Psi-Quelle im Sinne der Lordrichter arbeitet, dann wäre das sein Ende.

Und der Erzherzog, der einer Panik nahe ist, kann wenigstens noch eine Verlängerung der Frist heraushandeln, so dass er nun 10 Tage Zeit hat, um den Befehl des Lordrichters auszuführen.

Allerdings war das vor acht Tagen. Damit haben Atlan und seine Freunde nur mehr 2 Tage Zeit, um etwas gegen die Machenschaften der Lordrichter zu unternehmen.

Da es in der Umgebung um die Psi-Quelle von gegnerischen Raumern nur so wimmelt, kann Kythara mit dem Kardenmogher nicht einfach zur Quelle hinfliegen. Ein Plan muss also her, der ihnen ermöglicht, den Angriff mit der Waffe der Varganen zu führen. Atlan lässt sich deshalb zusammen mit Kythara etwas einfallen.

Die *Vergessene Plattform* ist nicht ganz vergessen, denn der Arkonide baut sie in seinen Plan ein. Er stellt sich vor, mit Hilfe von Wahrscheinlichkeitsrechnungen feststellen zu können, wo die Plattform materialisieren wird. Mit ihr zusammen könnten sie dann näher an der Psi-Quelle rematerialisieren und damit eventuell ganz nahe am gegnerischen Objekt der Begierde sein. Aber das ist natürlich nicht so einfach, wie Gorgh-12 zu bedenken gibt. Er hält nicht sehr viel von einem Plan, der in solchem Maß auf Zufälligkeiten beruht.

Atlan aber macht ihm klar, dass es kaum eine andere Wahl gibt. Manchmal muss man eben ein Risiko eingehen, denkt sich der Arkonide, und so versuchen sie es. Tatsächlich gelingt es ihnen – und ein gegnerisches Schiff ist auch gleich in der Nähe, so dass Atlan den zweiten Teil des Planes, den er vor den Freunden geheim gehalten hat, auch gleich ausführen kann. Er verhindert nicht, dass der Kardenmogher geortet wird, während sie auf der Plattform festmachen. Und so werden sie tatsächlich fast sofort angegriffen, nachdem die

Plattform zum zweiten Mal transitiert ist. Mit dem Ergebnis, dass sie nun ganz in der Nähe der Quelle sind. Und der gegnerische Erzherzog ihnen androht, dass er sie mit der Macht der Psi-Quelle angreifen wird. Der Arkonide pokert und tut so, als würde ihm das gar nichts ausmachen. Und so ist der Angriff unausweichlich.

Beinahe werden sie vom Ansturm der Psi-Kräfte vernichtet, aber irgendwie gelingt es dem Arkoniden, aus den Fängen der übersinnlichen Kräfte zu entkommen. Kythara hingegen ist vollkommen hilflos und muss vom Arkoniden befreit werden. Sie ist ziemlich sauer, weil der Arkonide sie nicht eingeweiht hat und macht ihm schwere Vorhaltungen, die der Arkonide nicht sehr souverän kontert.

Aber schließlich muss sie nachgeben, denn es ist einfach zu spät, um noch etwas an der Situation zu ändern. Und da sie nun – dank der Tatsache, dass die Plattform sehr nahe an die Quelle herangesprungen ist und sie auf Kernschussweite für den Kardenmogher heran sind – alle Trümpfe in der Hand halten, greift die Varganin gnadenlos an – nur um festzustellen, dass das alles nicht so funktioniert, wie gedacht. Quelle und Plattform gehen eine Art Verbindung miteinander ein. Und damit sind sie in grosser Gefahr, weil sie sich so nicht von ihr lösen können.. Also brauchen sie noch einen Plan, der sie eventuell retten kann.

Und da entdeckt Kythara, die von den Mächten der sich immer mehr verstärkenden Psi-Quelle fast überwältigt ist, dass es noch eine Möglichkeit gibt. Der Arkonide und Gorgh-12 sind schon fast in den Fängen der übersinnlichen Mächte, als sie sich aus ihrem Körper löst und einen Bewusstseinstransfer durchführt, wie Atlan es von Magantilliken kennt. Sie dringt in den Körper Vernons ein, eines Varganen, der seit vielen Jahrhunderten scheinbar tot in der Arsenalstation verharrt. Von dort aus kann sie die Psi-Quelle beeinflussen, wenn sie an die Kontrollen gelangt. Und dank Vernon schafft sie das. Ausserdem leistet das Saqsuurma seinen Beitrag, indem es den Körper der Varganin von den Psi-Impulsen abschirmt, so gut es geht. Und auch Atlan und Gorgh-12 können davon profitieren. Tatsächlich kann die Verbindung zwischen Plattform und Quelle gelöst werden und so können Atlan und Kythara mit dem Kardenmogher auch wieder entkommen, wenn der tödliche Schuss auf die Quelle abgefeuert ist.

Es gelingt und im letzten Augenblick können sie der schrecklichen Bedrohung entkommen. Die meisten der gegnerischen Schiffe sind in den Angriffen auf die Kombination aus Plattform und Quelle umgekommen, denn der Lordrichter hat dem Erzherzog befohlen, keine Rücksicht auf sich oder andere zu nehmen und dafür zu sorgen, dass die Quelle gesichert werden kann. Aber der Erzherzog hat versagt. Der Lordrichter stellt ihm in Aussicht, dass er den Todesimpuls nach einem Erfolg erhält und wenn er versagt, dann wird seine gesamte Sippe mitbestraft. Letztendlich ist eine solche Strafe kaum noch nötig, weil von den Einheiten des Erzherzogs kaum noch etwas übrig ist.

Kythara aber steckt bereits die nächsten Ziele ab, denn sie sind eigentlich nicht sehr viel weiter gekommen. VARXODON ist immer noch besetzt von den Gegner und auch die versunkenen Welten sind noch nicht vollständig befreit. Ausserdem gibt es da noch die Geschichte mit den Cappins, die von den Lordrichtern schwer bedroht werden. Es ist also noch nicht zu Ende. Die Abstrahlrichtung der Psi-Quelle Murloth ist bekannt. Sie deutete auf einen *Dunkelstern*. Damit sind mehrere Ziele bekannt. Neben dem Dunkelstern, wird auch Vassantor, die versunkene Welt, und VARXODON selbst von Kythara als mögliches Ziel benannt.

Die Gruppe kann nicht ahnen, dass die Lordrichter bereits wieder einen Schritt voraus sind und massiv Truppen auf die Versunkene Welt Vassantor verlegen…

-rk-

Rezension von Ralf König

Nicht nur Gorgh-12 hält wenig von einem Plan, der solchermaßen auf Zufälligkeiten beruht – auch der geneigte Leser hat so seine Probleme damit. Es ist nun wahrlich nichts neues, dass Zufälligkeiten im Perryversum ihren Platz haben und eigentlich kaum noch als solche bezeichnet werden können. Aber in diesem Roman treten sie so gehäuft auf, dass es schon ein wenig bedenklich ist. Zufällig treffen sie bereits beim zweiten Versuch auf die Plattform, die natürlich zufällig auch gerade von einem gegnerischen Schiff angesteuert wird, dass sie rein zufällig entdeckt und die richtigen Schlüsse zieht. Dann treffen sie auf den Erzherzog, der sie auch noch genau mit der richtigen Waffe bedroht, nämlich der Psi-Quelle. Und Atlan, der alte Psychospieler und Arkonidenfuchs startet quasi hintenherum, nämlich hinter dem Rücken der Freunde, ein reichlich gefährliches Spielchen, das negative Folgen auf ihre geistige Gesundheit hat. Nur durch einen reinen Zufall kann er sich und die Freunde daraus befreien. Das ist eigentlich ziemlich verantwortungslos gegenüber der eigenen Mannschaft und Kythara ist zu Recht äußerst erzürnt darüber.

Dass das Saqsuurma genau im richtigen Augenblick wieder das Richtige tut und natürlich auch noch Vernon genau an der richtigen Stelle geparkt ist, regt einen da schon kaum noch auf.

Insgesamt sind das aber eindeutig ein klein wenig zu viele Zufälle, die zusammen mit den ständigen technischen Effekten den Zyklus insgesamt doch recht unbefriedigend wirken lassen. Wir haben im letzten Band die Quelle erreicht und irgendwie sogar vernichtet. Warum dieser letzte Band *Angriff der Lordrichter* heißt, ist aus dem Inhalt des Romans absolut nicht ersichtlich, denn eigentlich sollte er eher *Angriff auf die Psi-Quelle* heißen, denn genau das passiert in dem Band eigentlich – und sonst nichts weiter.

War der Roman also schlecht? Nein – schlecht war er eigentlich nicht, denn Michael Marcus Thurner hat es mit seiner lebendigen Erzählweise geschafft, das Interesse von Anfang bis zum Schluss aufrecht zu erhalten. Sowohl die Beschreibungen des Weltraums sind überzeugend, als auch die Charakterisierung der handelnden Protagonisten – einige bereits angesprochene Ungereimtheiten einmal außer acht gelassen. Besonders gelungen die Übernahme Vernons durch Kythara, die sich als Frau plötzlich in einem männlichen Körper zurechtfinden muss – auch wenn das Ende des Varganen doch etwas unbefriedigend war, weil eigentlich nicht weiter darauf eingegangen wurde, dass Vernon ja den Wunsch geäußert hatte, sterben zu dürfen.

Insgesamt hat Thurner aber bewiesen, dass er vollkommen zu Recht nun zum Stamm der ATLAN-Autoren genauso, wie zu den PERRY RHODAN-Autoren gehört. So muss ein guter Roman geschrieben sein. Auch wenn vielleicht einige Rahmenbedingungen nicht hunderprozentig gestimmt haben, hat Michael es doch geschafft, den Roman zu einem unterhaltsamen Ereignis zu machen. Und das ist wohl alles, was man heutzutage noch von seiner Lieblingslektüre erwarten kann.

Fazit: Eine Bewertung ist in diesem Fall deshalb auch nicht ganz einfach. Angesichts der guten Leistung des Autors fallen aber einige der Schwächen nicht so sehr ins Gewicht. Der Roman hat mir jedenfalls **GUT** gefallen.

Rezension von Stefan Friedrich

Durch eine Fügung des Schicksals sowie einer Kythara, die bis an die Selbstaufgabe gegangen war, hatten wir die Psi-Quelle zerstören und ihre unselige Kraft in den Hyperraum abstrahlen können. Nun wurde es Zeit, dass wir uns dem Kern des Problems zuwandten: den Lordichtern selbst.

Mit diesen Worten, die Michael Marcus Thurner Atlan in den Mund legt, wird die Handlung des Abschlussbandes des LORDRICHTER-Zyklus kompakt zusammengefasst. Aber natürlich benötigt auch MMT für die Schilderung der Ereignisse die üblichen gut sechzig Romanseiten. Es passiert ja doch etwas mehr als in der kurzen Zusammenfassung angegeben wird.

So taucht in diesem Band die *Vergessene Plattform* wieder auf und spielt eine durchaus tragende Rolle. Die Psi-Quelle hat ihre Ableger zurückgeholt und strahlt nun ultrahochfrequent nahe dem Übergang zum Sextadimbereich, im „Erfassungspektrum“ der On- und Noon-Quanten. Stabilisiert wird sie laut Gorgh-12 mit dem Kristallstaub aus den Feuerringen von Maran'-Thor.

Wie nicht anders zu erwarten, wollen Atlan und Kythara die Psi-Quelle mit dem Kardenmogher vernichten, der inzwischen mit dem Hegnudger aufgerüstet ist. Durch dieses Bauteil verstärkt sich die Wirkung und Reichweite der Gravo-Zyklon-Projektoren.

Im Murloth-Nebel, wo sich die Truppen der Lordrichter nun konzentrieren, können Atlan und Kythara einen Funkspruch abfangen. Daraus gewinnen sie die Information, dass der Erzherzog Achunt im Auftrag des Lordrichters Yagul Mahuur die Abstrahlung der Psi-Energie der Quelle zum *Dunkelstern* vorbereiten muss. Und, dass die Lordrichter damit rechnen, dass der Arkonide dies verhindern will. Da ist er also, der erste Hinweis auf den *Dunkelstern*, der dem nächsten Zyklus seinen Namen gibt. Was sich dahinter verbirgt, wird natürlich noch nicht ausgesagt. Aber wer hätte das auch ernsthaft erwartet ...? ;-)

Durch einen verwegenen Plan des Arkoniden gelangt der Kardenmogher zusammen mit der Vergessenen Positronik schließlich in ein Zwischenkontinuum, in dem die Psi-Quelle manifest und somit im Prinzip angreifbar ist. Den Kern der Psi-Quelle bildet eine 15 km-durchmessende Arsenalstation mit Kirlian-Aura, wie sie der Leser schon aus dem Orbit von Maran'-Thor kennt. Die Psi-Energie strahlt *Drommetenrot*, was auch immer das genau für eine Farbe ist ...

Kythara wagt den Bewusstseinstransfer in einen toten Varganenkörper in der Psi-Quelle. Dabei handelt es sich um *Vernon*, den „fast“ toten Varganen, dessen Restbewusstsein hilflos mit ansehen muss, was mit seinem Körper geschieht. Der aufmerksame Leser erinnert sich natürlich daran, dass genau dieser Vernon schon kurz am Ende von ATLAN 16 erwähnt wurde.

Sehr gut geschildert sind die Schwierigkeiten, Kythara in der

Folge mit der Handhabung des männlichen Körpers hat, aber auch ihr innerer Dialog mit dem Restbewusstsein Vernons. Die Varganin verspricht ihm als Gegenleistung für sein Kooperation am Ende den *wahren Tod*. Dabei lügt Kythara den Varganen jedoch kaltblütig an. Das macht endlich wieder einmal klar, dass es sich bei der Varganin um ein 800.000 Jahre altes Wesen handelt, das seine Moralvorstellung nur danach ausrichtet, was notwendig ist um an das Ziel zu gelangen. *Um an die Schaltzentrale der Arsenalstation heranzukommen, würde sie lügen, morden und stehlen.* Man sieht, wenn man ihr in die Quere kommt, ist mit Kythara nicht gut Kirschen essen. Vom schönen, jungen Äußeren der Varganin sollte man sich nicht blenden lassen. ;-)

Kythara trifft in der Psi-Quelle auch auf ein quallenförmiges Wesen mit Exoskelett und tötet es im Kampf. Es stellt sich heraus, dass sich in dem Körper anscheindend ein Vargane befand. Hmm, eine kleine Episode, die man abhaken kann oder eine Begegnung, die in Zukunft noch wichtig werden wird? Schaun‘ mer mal ...

Kythara trifft in der Zentrale der Psi-Quelle dann auf Erzherzog Achunt und bevor dieser ihren Vernon-Körper erschießt, kann sie im letzten Moment den Psi-Kontakt der Quelle zur Vergessenen Plattform lösen, doch es ist zu spät die Abstrahlung des Psi-Energie zu verhindern. Aber nach der Rückkehr in ihren eigenen Körper kann sie die Psi-Quelle mit dem Kardenmogher dann doch noch vernichten und den Transfer der Psi-Energie zum Dunkelstern unterbrechen. Dadurch werden auch die meisten Raumer der Insektoiden vernichtet.

Im folgenden Psi-Sturm schützt das *Saqsurmaa Emion* Atlan und seiner Begleiter indem es die einfallende Psi-Energie absorbiert und am Ende *drommetenrot* schillernd entmaterialisiert. Mal wieder ...

Die Vergessene Plattform kann natürlich auch aus dem Chaos fliehen.

Der Kardenmogher ist schwer beschädigt und braucht daher sehr lange für den Flug nach Narukku. In Einzelteile zerlegt verstaut ihn Kythara in der AMENSOON.

Die Varganin will nun nach Vassantor zurückkehren um Kalarthras zu befreien. Für Atlan sicherlich nicht gerade erfreulich, dass die Varganin ihren früheren Liebhaber wiedererwecken will. Aber da die Lordrichter aus unerfindlicher Quelle wissen, wohin Atlan und Kythara unterwegs sind und Erzherzog Gabfandogh und seine Truppen dorthin in Marsch setzen, werden der Arkonide und die Varganin auf Vassantor bereits von Insektoiden und Zaqoor erwartet. Die Aussichten für die Befreiung Kalarthras sind also nicht wirklich gut und die Chancen Atlans bei Kythara dürften wieder steigen. ;-)

Michael Marcus Thurner hat mit dem Abschlussband des LORDRICHTER-Zyklus einen routiniert geschriebenen Roman vorgelegt, der besonders durch die Charakterisierung der beiden Hauptpersonen Atlan und Kythara besticht. Wie schon in seinen ersten beiden Romanen in diesem Zyklus, gelingt es MMT auch diesmal besonders gut, das spezielle Verhältnis des Arkoniden und der Varganin zu schildern. Atlan kennt die Kythara nach den gemeinsam erlebten Abenteuern inzwischen schon deutlich besser und die *Große Strenge*, wie er eine Falte über der Nasenwurzel der Varganin nennt, bekommt er in diesem Roman besonders oft zu sehen. Denn Atlan verheimlicht seinen Begleitern den riskanten Plan, wie er an die Psi-Quelle herankommen will. Dementsprechend wütend ist Kythara dann auch auf den Arkoniden und bezeichnet ihn mit wenig schmeichelhaften Begriffen wie *Arschloch* und *arkonidischer Egomane*. Nicht gerade die besten Voraussetzungen dafür, dass die Varganin die Gefühle erwidert, die Atlan für sie hegt. Denn, dass dem so ist, wird bereits ganz zu Anfang klar, als Kythara an der ‚Körpersprache‘ des nackten Arkoniden erkennt, dass er gerade über sie nachdenkt. ;-).

Sehr gelungen ist auch, wie MMT mit Bezügen zur Wirklichkeit spielt. *Etwas mehr als drei Wochen* ... (der Handlungszeitraum des Zyklus) ... *es hätten aber ebenso gut vierundzwanzig sein können* (der Erscheinungszeitraum des Zyklus), *so voll gestopft, chaotisch und verwirrend waren die Geschehnisse, in deren Strudel wir geraten waren.* Der Beschreibung *chaotisch* und *verwirrend* für die Handlung von DIE LORDRICHTER kann ich ja noch zustimmen ;-), *‚voll gestopft mit Geschehnissen‘* war der Zyklus aber nun wirklich nicht. Dazu aber mehr in der Gesamtbetrachtung, ebenfalls in diesem TERRACOM.

Ach ja, dass der Titel des Romans »Angriff der Lordrichter« mal wieder nichts mit dem Inhalt zu tun hat, soll auch noch erwähnt werden. Früher musste man das oft über die Titelbilder von Johnny Bruck sagen, heute leider über die Romanitel ...

Der insektoide Begleiter von Atlan und Kythara spielt mal wieder keine wirkliche Rolle und ist eigentlich nur Ballast. Bereits im Hauptpersonenkasten auf Seite 4 heißt es: **Gorgh-12** – *Der Daorghor kommt sich überflüssig vor.* Dem kann ich nur zustimmen – er ist überflüssig! Selbst *Emion*, das Saqsurmaa, hat in diesem Abschlussband mehr Bedeutung als der Daorghor, da es mal wieder

auftaucht und Kythara und Atlan vor den Ausstrahlungen der Psi-Quelle abschirmt.

Positiv ist, dass sich Atlan endlich wieder an das Artefakt erinnert, das er am Anfang des Zyklus in der Vergessenen Plattform aufgelesen hat. Allerdings kann er nach wie vor nichts damit anfangen ...

Ein paar neue Informationen über die innere Struktur der Gegner bekommt der Leser am Ende auch noch. So gibt es bei den Lordrichtern einen *Obersten Lordrichter*, der in der Hierarchie nach der höchsten Instanz, dem *Schwert der Ordnung*, anzusiedeln ist.

In zwei Wochen geht es dann zurück nach Vassantor. Der Zyklusauftakt zu DER DUNKELSTERN stammt vom Altmeister Hans Kneifel, der bereits in ATLAN 23 Geschehnisse auf dieser versunkenen Welt der Varganen beschrieben hat. Doch diesmal werden Atlan und Kythara von den Schergen der Lordrichter bereits erwartet ...

Fazit: Michael Marcus Thurner hat einen sehr unterhaltsamen und auch durchaus spannenden Roman geschrieben. Ihm ist ein **SEHR GUT**er Abschlussband des LORDRICHTER-Zyklus gelungen.

Vorschau

ATLAN 25 - Der Dunkelstern 1
»**Das Ewige Leben der Garbyor**«
von Hans Kneifel

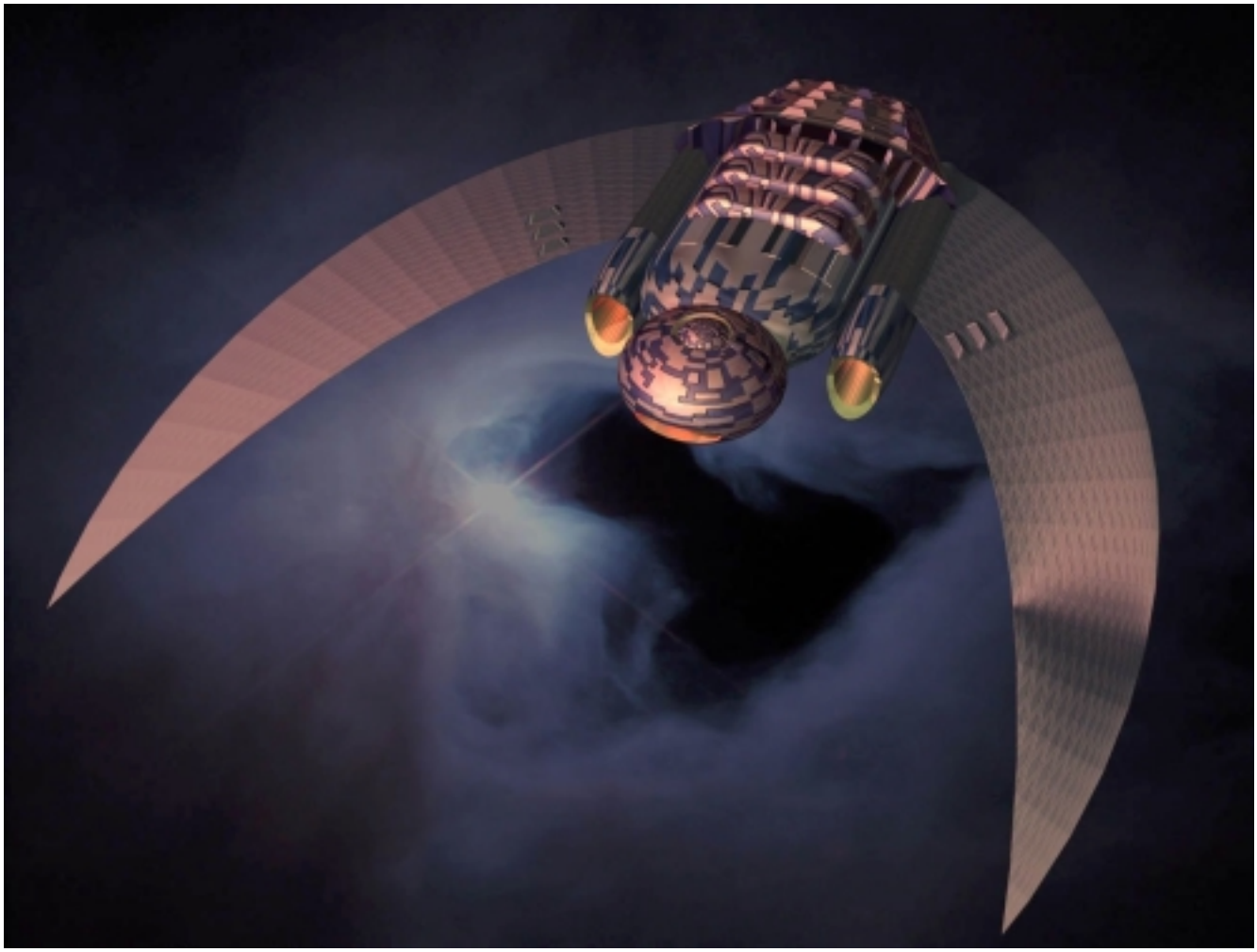
ATLAN 26 - Der Dunkelstern 2
»**Der letzte Kampf der ERYSGAN**«
von Christian Montillon

ATLAN 27 - Der Dunkelstern 3
»**Im Zeichen des Bösen**«

ATLAN 28 - Der Dunkelstern 4
»**Kontakt auf Alarna**«

PROC Gallery

»Schwingenschiff« von Thomas Rabenstein



Der 12-bändige Minizyklus ATLAN – DIE LORDRICHTER ist *‚abgeschlossen‘* und es ist an der Zeit eine Bilanz zu ziehen. Um es gleich vorwegzunehmen – im Vergleich zur vorhergehenden OBSIDIAN-Miniserie war leider keine positive Entwicklung festzustellen. Der aktuelle Zyklus zeigt gleich in mehreren Bereichen Schwächen – sowohl konzeptionell als auch qualitativ bei einer Einzelbetrachtung der Romane.

Wenn mal sich ein halbes Jahr zurückerinnert, so wurde in der Werbung *"Der abgeschlossene Lordrichter-Zyklus"* angekündigt und eine Reihe von Fragen aufgeworfen:

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

Beantwortet wurde in diesem Zyklus lediglich die erste Frage, die anderen beiden Rätsel wurden nicht einmal ansatzweise aufgelöst. Diese Quote ist sogar noch schlechter als bei den drei ultimaten Fragen, von denen wenigstens zwei schon beantwortet wurden. ;-) Im Ernst, bei einem angeblich abgeschlossenen 12-bändigen Zyklus ist das natürlich ziemlich unbefriedigend.

Der Abspanntext von ATLAN-Band 24 bringt es dann – vielleicht unbeabsichtigt – auf den Punkt. Denn dort heißt es: *Die Handlung um DIE LORDRICHTER endet mit einer Reihe von offenen Fragen, die im anschließenden neuen Zyklus aufgenommen werden.*

Der Name des Zyklus ist auch irreführend, da man ja kaum etwas über die *Lordrichter* erfährt. Ein Titel wie DIE PSI-QUELLE hätte es deutlich besser getroffen.

Es ist auch ziemlich offensichtlich, dass der LORDRICHTER-Zyklus nur den Auftakt für einen weitaus größeren Handlungsbogen bildet, der auch über den anstehenden Abschnitt unter dem Titel DER DUNKELSTERN hinausgehen wird. Bei allem Verständnis dafür, dass die Zyklusplanung ziemlich kurzfristig erfolgen musste, aber wenn man dem Leser eine Miniserie mit einer abgeschlossenen Handlung verspricht, dann sollte man das auch halten oder solche Ankündigungen von vornherein unterlassen. Ein gewisser roter Faden, der sich zwischen den einzelnen Minizyklen spannt, ist ja zu begrüßen, aber wie es aussieht stehen wir am Beginn eines Großzyklus, der eine durchgehende, aufeinander aufbauende Handlung hat.

Diese Irreführung der Leser finde ich durchaus bedenklich. Zudem ist der Handlungsfortgang bei weitem nicht so, wie man es sich als Leser bei einer 12-bändigen Serie erwartet, aber dazu später mehr. Auch ist es nicht gerade Neueinsteiger-freundlich, wenn in einem angeblich abgeschlossenen Zyklus die meisten der aufgeworfenen Fragen nicht beantwortet werden. Zumal dann der nächste, angeblich wiederum abgeschlossene, Zyklus unmittelbar auf die Handlung des vorhergehenden Abschnitts aufbaut und dieses Vorwissen vorausgesetzt wird, wenn jemand später neu einsteigen will.

In diesem Zyklus bildeten die Varganen und ihre versunkenen Welten einen inhaltlichen Schwerpunkt. Auch, wenn man eine *Cross-Promotion* zum derzeit in den ATLAN-Blaubänden laufenden *Varganen-Zyklus* unterstellen darf, haben Uwe Anton und Rainer Castor doch den richtigen Riecher gehabt. Obwohl ich weder die Blaubände lese, noch die entsprechenden Original-Hefte der alten ATLAN-Serie kenne (sie liegen noch ungelesen im Keller), hat mich dieses Thema doch sehr positiv angesprochen. Die Varganen sind einfach ein faszinierendes Volk. Und Kythara erst recht. ;-)

Die langfristige Ausrichtung der Planung hat Uwe Anton anscheinend auch dazu gebracht die Hand-

lung entsprechend breiter anzulegen. Dadurch wurde aber ein weiteres Problem des Zyklus verursacht: *Es passiert eigentlich nicht viel!* Mehr oder weniger sinnfreies Planeten-Hoppping von einer versunkenen Welt der Varganen zur nächsten. Ein Handlungsfortschritt ist über weiter Strecken des Zyklus kaum gegeben und in jedem Roman wird maximal ein kleines Informationshäppchen preisgegeben, damit die Leser bei der Stange bleiben.

Ein weiteres Problem ist aus meiner Sicht, dass die Protagonisten über den gesamten Zyklus fremdbestimmt sind. Atlan und Kythara agieren nicht, sondern reagieren nur. Michael Marcus Thurner schreibt treffend im Abschlussband des Zyklus: *Ereignisse trieben uns vor sich her – oder drohten uns zu überrollen.* Genau diesen Eindruck hatte ich vom LORDRICHTER-Zyklus auch!

Ein weiteres Problem war die Qualität der Einzelromane. Natürlich ist es für einen Autor etwas einfacher, gute Kritiken zu bekommen, wenn er in seinem Roman die Handlung voran bringen und viele wichtige Informationen einbauen darf. Aber auch dann muss der Roman gut geschrieben sein. Andererseits ist es um so wichtiger, dass der Autor einen guten und interessanten Roman schreibt, wenn er nur wenige, für die Zyklushandlung relevante Bestandteile vorgegeben bekommt. Einige der besten Bände bei PERRY RHODAN waren genau solche Romane (z.B. PR 1935 von Andreas Eschbach).

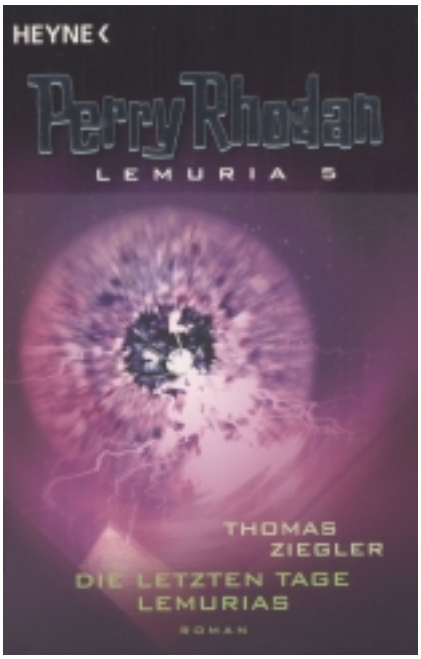
Nach einem guten Start mit dem Auftaktband von Uwe Anton ging es mit einem sehr guten Doppelband von MMT auf Narukku weiter. Dieses Niveau konnten die nachfolgenden Romane von Bernhard Kempen und Horst Hoffmann aber leider bei weitem nicht halten. Insbesondere Band 8 von HoHo stellte den Tiefpunkt des Zyklus dar! Danach ging es mit Christian Montillon zwar wieder etwas aufwärts, aber auch sein Roman überzeugte nicht wirklich. Mit den Bänden von Nicole Rensmann, Achim Mehnert, Arndt Ellmer und Hans Kneifel stabilisierte sich Qualität der Einzelromane aber zum Glück wieder auf einem ganz ordentlichen Niveau. Der Abschlussband von Michael Marcus Thurner bot dann wieder sehr gute Unterhaltung. Es ist zu hoffen, dass sich die Qualität der Romane im nächsten Handlungsabschnitt (ich vermeide absichtlich den Ausdruck Zyklus) DER DUNKELSTERN auf diesem Level stabilisiert und es nicht wieder einen solch gravierenden Durchhänger gibt.

Fazit: Im LORDRICHTER-Zyklus wurde leider zu viel Potential verschenkt, sodass die Miniserie nicht über ein noch wohlwollendes **NICHT ÜBEL** hinaus kommt.

-sf-

PROC Gallery

»Boy Meets Girl«
von Günther Drach



LEMURIA 5

Die letzten Tage Lemurias

von Thomas Ziegler

Rezension von Tobias Schäfer

Mit seinem letzten Roman hat Ziegler seinen Beitrag zu neuen Einblicken in die lemurische Geschichte geleistet und gleichzeitig zur Lösung der letzten Fragen in diesem Minizyklus beigetragen.

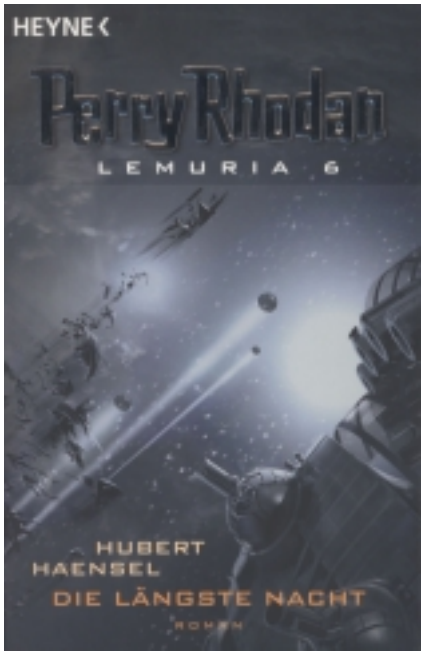
Levian Paronn, dessen Herkunft bisher im Dunkeln lag, kommt aus der Epoche des Niedergangs der lemurischen Zivilisation, vom Ende des Kriegs gegen die Bestien. Er ist Wissenschaftler und Technad; die mysteriöse Übergabe des Zellaktivators wird von Tolot so interpretiert, dass ES seine Finger im Spiel hat. Anscheinend hat ES noch etwas vor mit den Lemurern, oder es hätte ihnen nicht durch Paronn und die Zeitschleife um Tolot eine zweite Chance, die Überbrückung der Jahrtausende mit Generationsschiffen in die Gegenwart, gewährt. Also taucht ein neues Rätsel auf: Was bezweckt die Superintelligenz ES mit diesem Vorgehen? Allzu schwerwiegende Auswirkungen dürfte es nicht haben, oder im nächsten und letzten Band des Zyklus schlägt die Mission doch noch endgültig fehl, denn meines Wissens tauchen diese neuen Lemurer in der Heftserie bisher nicht auf.

Ziegler verarbeitet die bei Zeitreisegeschichten immer auftauchenden Fragen nach Paradoxa und der logischen Probleme sehr zufriedenstellend (auch dieses Themas nahm er sich häufig gern an in seinen Werken): Während man in den letzten Zyklen der Heftserie zu einer wenig erbaulichen Logik kam, nach der die Protagonisten bei Zeitreisen machen können, was sie wollen, ohne Paradoxa hervorzurufen, da "alles geschieht, weil es bereits geschah", lässt Ziegler seinen Protagonisten Tolot viel über diese Problematik nachdenken und kommt eben nicht überzeugt zu diesem Ergebnis. Tolot ist der Meinung, man müsse sich durchaus vorsehen als Zeitreisender, um keine schwerwiegenden Fehler zu machen. Er zum Beispiel könnte in der Epoche durchaus doppelt existieren und es wäre fatal, seinem anderen Ich zu begegnen. Oder wenn er die Zerstörung des Zeittransmitters nicht verhindert hätte, wäre Paronn nicht in die Frühzeit der Lemurer gelangt, um dort die Sternenarchen auf die Reise zu schicken. Durch sein Wissen um die Zukunft (aus seiner Sicht eigentlich der Gegenwart) versucht Tolot, Veränderungen der Vergangenheit zu verhindern oder die Voraussetzungen für eben die bekannte Zukunft zu schaffen. Paronn dagegen arbeitet bekanntlich darauf hin, über den langen Weg einer Jahrtausende währenden Zeitschleife doch noch das große Paradoxon hervorzurufen, um die Bestien seiner Zeit zu vernichten. Dass er damit die Nachfahren der Lemurer, die Terraner und so weiter auslöschen würde, interessiert ihn nicht, denn aus seiner Sicht sind sie nur eine mögliche Zukunft, die nicht eintreten muss (Ziegler beschreibt Paronn als Entwickler einer Multiversumstheorie, und nach diesen Gesichtspunkten ist Paronns Einstellung sogar nachvollziehbar - bis zu dem Punkt, dass er über die Zeitschleife die Zukunft ja erleben wird und sie dann nicht mehr eine Möglichkeit ist, sondern eben Realität).

Man sieht, Ziegler schafft mit diesem Roman eine befriedigerende Ansicht der Zeitproblematik als seine Kollegen in der Hauptserie, obwohl er sich schwerpunktmäßig auf die Erzählung seiner Geschichte konzentriert und so ein spannendes, sehr unterhaltsames Abenteuer um Icho Tolot entstehen lässt. Dabei hatte er eine denkbar schwierige Aufgabe, denn durch die vorhergehenden Romane ist in groben Zügen klar, wie Tolot in der Vergangenheit eingreifen muss.

Insgesamt kann Ziegler an das hohe Niveau von Andreas Brandhorst anschließen und dem Zyklus eine weitere Facette verleihen, die ihn über die Vorgänger *ODYSSEE* und *ANDROMEDA* erhebt. Bleibt zu hoffen, dass Zieglers Ansichten über die Zeit von seinen Kollegen aufgegriffen wird und dem unbefriedigenden "es geschieht weil es geschah" ein Ende setzt, denn eindeutig lässt sich so eine spannendere Geschichte erzählen. Mir hat dieser Roman **SEHR GUT** gefallen, und damit bewahre ich Rainer Zubeil in bestem Andenken.

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



LEMURIA 6

Die längste Nacht

von Hubert Haensel

Inhalt

Nach der Vernichtung der Zeitmaschine verlässt Levian Paronn den Planeten Gorbas IV fluchtartig über seinen noch funktionierenden Transmitter und fliegt, nachdem er den Transmitter noch schnell unbrauchbar gemacht hat, mit den verbliebenen Schiffen seines Verbandes zurück nach Drorah. Perry Rhodan, Tolot und deren Begleiter lässt er zurück, auch die PALENQUE und die LAS-TOÓR bleiben im Gorbas-System. Allerdings hat Paronn den Gedanken, die Vernichtung des lemurischen Reichs durch eine Zeitreise zu verhindern, noch nicht aufgegeben: Er klammert sich an die trügerische Hoffnung, irgendwo oder irgendwann eine weitere Zeitmaschine in die Hände zu bekommen, immerhin haben ja sowohl die Akonen als auch die Terraner einst über die entsprechende Technik verfügt. Paronn hält die Gegenwart immer noch für eine „fiktive Zeitebene“, die er durch einen korrigierenden Eingriff in der Vergangenheit zu annullieren gedenkt… Unterwegs nach Drorah wird Paronn von den Erinnerungen an die Zeit des Bestienkrieges überwältigt und verliert vorübergehend das Bewusstsein. Er wird ärztlich untersucht und da bleibt es nicht aus, dass sein Zellaktivator entdeckt wird. Er gibt sich deshalb als Lemurer zu erkennen, doch das hat keine Auswirkungen auf die Loyalität seiner Mannschaft. Paronn will die Akonen vor der neu entstehenden Bestiengefahr warnen, aber seltsamerweise erhält er keinen Kontakt zu Admiral Mechtan von Taklir. Man verwehrt ihm den Einflug ins Blaue System und unterzieht ihn einem Verhör. Es stellt sich heraus, dass seine wahre Identität längst entschleiert worden ist. Ausgerechnet ein Vaterschaftstest, den seine Geliebte (die Enkelin des Admirals von Taklir) veranlasst hat, hat die Wahrheit an den Tag gebracht...

Währenddessen müssen Rhodan, Tolot und die anderen vor der angriffslustigen und extrem gefährlichen mutierten Flora und Fauna von Gorbas IV in die unterirdische Bestienstation fliehen, da sie Tolots Space-Jet nicht erreichen können. Es stellt sich heraus, dass diese Anlage dazu errichtet wurde, tausende von geklonten Bestienkriegern zu erzeugen. Die Klone wurden einem beschleunigten Reifungsprozess unterzogen – möglicherweise wurde auch die Natur von Gorbas IV durch diesen Prozess beeinflusst und ist deshalb so fürchterlich außer Kontrolle geraten. Unabhängig von Rhodan und seinen Begleitern machen die Leute von der PALENQUE, zu denen Rhodan keinen Kontakt herstellen kann, weitere Entdeckungen: Auf Gorbas IV gibt es riesige Fertigungsstätten für Kampfraumschiffe, viele sind schon einsatzbereit und greifen das Prospektorschiff an. Die Bestien verwenden nicht nur eigene Technologien, sondern auch lemurische und früh-akonische Beutetechnik. Gorbas IV ist nicht die einzige Station dieser Art: Mindestens auf vier weiteren Planeten in der Milchstraße erwachen in diesen Tagen gleichartige Bestien-Arsenale zum Leben. Würde ihnen die Massenfertigung von Kämpfern und Raumschiffen gelingen, wären sie trotz rückständiger Technik allein aufgrund ihrer zahlenmäßigen Übermacht eine ernstzunehmende Bedrohung für alle Lemurerabkömmlinge. Der paranoide Hass der Bestien auf alle „Zeitverbrecher“ ist ohnehin so stark wie eh und je. Offenbar wurde aber nur ein kleiner Teil aller Arsenalplaneten aktiviert und auch diese Welten arbeiten nicht mit voller Effizienz. Zwei davon werden nach einem Angriff der Bestien auf einen Arkonidenraumer von arkonidischen Flottenteilen vernichtet, eine weitere Bestienbasis befindet sich auf einer akonischen Agrarwelt und wird von akonischen Schiffen ausgelöscht.

Dass die von den Sternenarchen ausgesandten Hyperfunksignale den Arsenalplaneten als Aktivierungsimpuls dienen, erfahren Rhodan und seine Leute, als sie von den bereits erwachten Bestienkriegern in der Station von Gorbas IV gefangen genommen werden. Tolot war an dieser Entwicklung nicht ganz unschuldig, denn erst durch seine Aktivitäten sind die Bestien in der Vergangenheit auf die Idee gekommen, die Sternenarchen mit Hypersendern zu versehen. Selbst Boryk kann die Gefangennahme mit seinen hypnosuggestiven Kräften nicht dauerhaft verhindern, denn seine schwere Verletzung beeinträchtigt ihn. Außerdem haben einige Bestien die Zeit seit dem Krieg gegen die Lemurer im Kälteschlaf überdauert und einer davon

erkennt in Tolot jenen Haluter, der sich im 97. Kriegsjahr zum Schein mit dem Flottenkommandeur Hork Nomass verbündet hatte. Die Bestien hatten seinerzeit die Flugdaten der Sternenarchen rekonstruiert und einige davon mit Hypersendern ausgestattet. Als allmählich klar wurde, dass der Krieg gegen die Lemurer trotz des militärischen Siegs in einer Niederlage enden würde – die Bestien wurden allmählich durch die Einwirkung des Psychogen-Regenerators zu friedlichen Halutern umgewandelt – hatten die Bestien mit der Einrichtung von Arsenalplaneten begonnen. Das Wiederauftauchen von Lemurern in der Milchstraße sollte diese Arsenale dann aktivieren. Darüber hinaus haben die Bestien den Zeittransmitter repariert und nach Gorbas IV gebracht, um zu beobachten, ob die Lemurer versuchen würden, ihn zu benutzen und damit ein Zeitverbrechen zu begehen.

Per Transmitter werden Rhodan und seine Leute zum Bestienstützpunkt Paggosh gebracht. Eine 20 Einheiten starke terranische Sonderflotte, die zur Unterstützung Rhodans angerückt ist (Rhodan trägt seit dem ersten Tag auf der PALENQUE einen Peilsender und die Sonderflotte war immer in der Nähe), kommt also zu spät über Gorbas IV an, aber für die unter schwerem Beschuss stehende PALENQUE und die LAS-TOÓR ist sie natürlich eine mehr als willkommene Hilfe. Der Transmitterdurchgang kann jedoch geortet werden und bald rollt der Angriff auf Paggosh an, bei dem sich auch akonische Einheiten beteiligen. Der zum einfachen Militärdienst degradierte Levian Paronn macht den Einsatz mit und dringt allein in den Stützpunkt vor. Dort erhält er unerwartete Hilfe von dem Bestien-Klon Ion Lissos beim Kampf gegen eine andere Bestie. Lissos gehört zu den neu gezüchteten Kriegern und hat zweierlei erkannt: Er und seinesgleichen sind für die Bestien, die sich im Tiefschlaf befunden haben, nur entbehrliches Kanonenfutter. Über die Jahrtausende hinweg sind permanent Klone erzeugt worden, damit die Schläfer jederzeit auf einen Grundstock von Kriegern zugreifen konnten – bis jetzt hatte man die jeweils fertiggestellten und nicht benötigten Klone einfach in ihren Tanks verrotten lassen. Zum anderen begreift Lissos, dass eigentlich die Bestien die wahren Zeitverbrecher sind, und nicht die Lemurer, denn wenn die Bestien den Zeittransmitter nicht repariert und nach Gorbas IV gebracht hätten, wäre es nie zu einem Zeitverbrechen gekommen. Außerdem scheinen zumindest Lissos und zwei weitere Klon-Bestien der Wirkung des Psychogen-Regenerators zu unterliegen. Sie verhalten sich eigentlich überhaupt nicht wie typische Bestien, eher wie Haluter, und schlagen sich auf Rhodans Seite.

Paronn, Rhodans Leute und die drei „geläuterten“ Bestien fliehen mit einem Schiff aus den Arsenalen des Bestienstützpunkts von Paggosh, während dieser von den Terranern und Akonen zerstört wird. Paronn sieht allmählich ein, dass die Zeit, in der er schon so lange gelebt hat, tatsächlich zu seiner Realität geworden ist und dass er sich der Vergangenheit, die er immer wiederherstellen wollte, entfremdet hat. Deutlichstes Zeichen für diesen Sinneswandel ist die Tatsache, dass er die drei einzigen überlebenden Bestien (oder besser: Haluter) als Freunde bezeichnet. Jetzt endlich rückt auch Perry Rhodan mit der ganzen Wahrheit heraus. Er war keineswegs inoffiziell in diplomatischer Mission mit der PALENQUE unterwegs, sondern wegen Geheimdienstinformationen über Funde der Arkoniden im galaktischen Zentrum, die irgendetwas mit den Lemurern und den Bestien zu tun hatten. Dieser von den Arkoniden entdeckte Bestienstützpunkt ist einer von vermutlich sehr vielen, die dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen sind – Imperator Bostich wird also keinen Nutzen daraus ziehen können. Da die fünf aktiviert gewesenen Bestienstützpunkte vernichtet werden konnten, dürfte jegliche Gefahr gebannt sein.

Den Lemurern von den bisher entdeckten Sternenarchen sollen von den Akonen eine oder zwei Welten, deren Koordinaten niemand erfahren wird, zur Besiedlung überlassen werden. Es gibt aber noch mindestens 40 weitere lemurische Generationenschiffe, die noch nicht entdeckt worden sind. Levian Paronn übernimmt die Aufgabe, sich um sie zu kümmern – unterstützt wird er dabei von Ion Lissos und den beiden anderen ehemaligen Feinden, die zu Freunden geworden sind.

-jk-

Rezension von Johannes Kreis

Zwar kommt dieser abschließende Roman nicht an die Klasse von Andreas Brandhorst, Thomas Ziegler und Leo Lukas heran, aber er bildet dennoch ein würdiges Schlusskapitel. Haensels Hauptfigur ist Levian Paronn und wie immer gelingt es ihm, die Gedanken- und Gefühlswelt dieser Figur anschaulich und nachvollziehbar zu schildern. Positiv zu vermerken ist auch, dass die Möglichkeit von Zeitparadoxa weiterhin nicht ausgeschlossen wird – das ist ein interessanter Gegensatz zu der ansonsten im Perryversum herrschenden Doktrin des „es geschieht, weil es geschah“.

Nicht so gut gefällt mir – auf den gesamten Zyklus bezogen – der Umstand, dass die Sternenarchen in dieser Geschichte eigentlich nur Beiwerk oder Appetitanreger waren und dass ihr weiteres Schicksal am Ende des Romans nur in wenigen Sätzen angerissen wird. Wer weiß – vielleicht könnte man um die Sternenarchen und Levian Paronn herum eine neue Geschichte stricken? Schön finde ich übrigens, dass Paronn das Zyklusende überleben darf. Er ist nämlich eine der interessantesten Nebenfiguren der letzten Zeit.

Für meinen Geschmack wird auch die Bestiengefahr ein wenig zu flott „abgehandelt". Eigentlich werden die Bestien aufgrund ihrer rückständigen Technik nie zu einer wirklichen Gefahr und so verpufft dieses Spannungselement letzten Endes recht wirkungslos. Wie es sein kann, dass einige der erst jüngst erzeugten Bestien-Klone in Haluter verwandelt werden, ist mir übrigens nicht völlig klar geworden. Es scheint wohl so zu sein, dass von Anfang an immer das gleiche Zellmaterial für die Aufzucht verwendet worden ist – und das könnte dann durchaus vom Psychogen-Regenerator beeinflusst worden sein. Die Idee der Bestien, die Lemurer mit dem Zeittransmitter anzulocken und zu einem Zeitverbrechen zu verführen, um somit die Errichtung der Arsenalwelten und das Weiterführen des Kampfs nachträglich zu legitimieren, fand ich dagegen ziemlich an den Haaren herbeigezogen. Kein Wunder, dass Ion Lissos sich dabei die Fußnägel hochgeklappt haben!

Noch ein Wort zu den „neuen" Zellaktivatoren: Rhodan nimmt an, dass ES den Lemurer Levian Paronn nur deshalb mit einem solchen Gerät ausgestattet hat, um es ihm zu ermöglichen, das Sternenarchen-Projekt ins Leben zu rufen und somit Rhodan in letzter Konsequenz in der Gegenwart vor der fortbestehenden Bestiengefahr zu warnen. Dass diese Gefahr ohne die Sternenarchen vermutlich nie akut geworden wäre, hat ES (oder Rhodan) dabei offenbar nicht bedacht. Paronns Zellaktivator muss irgendwie anders funktionieren als Rhodans Modell, denn weder Paronns Gerät noch die Nachbauten waren vom Genkode-Destruktionsfeld der Laren betroffen! Wahrscheinlich werden wir nie mit Sicherheit erfahren, woher Paronns ZA nun wirklich stammt und ob tatsächlich ES die Finger im Spiel hatte. Übrigens: Rhodan will zwar eine Aufklärungskampagne starten, aber eine neue Hetzjagd auf die Zellaktivatoren, die sich vermutlich an Bord der noch unentdeckten Sternenarchen befinden, dürfte er dadurch nicht abwenden können. Paronn und seine drei neuen vierarmigen Freunde werden also wahrscheinlich alle 14 Hände voll zu tun haben, um das zu verhindern! **SEHR GUT**

Die Zusatzausstattung des Buchs besteht in einer Risszeichnung eines Bestienraumschiffs und in einem Anhang von Hartmut Kasper über die „Ursprünge" des mythischen Kontinents Lemuria und dessen Verwendung in diversen SF-Romanen.

Als Schlusswort kann ich nur sagen: Mit dem Lemuria-Zyklus bin ich mehr als zufrieden. Besser gesagt: Ich finde ihn spitze (*indielufthüpf*)! Er bietet Unterhaltung auf bestem Niveau und sollte in keiner Sammlung fehlen!

Rezension von Stefan Friedrich

Schrecklich leer ist das Universum ... aber vorwiegend schrecklich. Es könnte schön sein, groß und bedeutungsvoll, doch in Wahrheit ist es das nicht. – Levian Paronn, unsterblicher Lemurer

Lemurer sind wie Tiere. – Ion Lissos, Zeitgerechter

Veränderung, das ist das Grundmotiv des Abschlussbandes der LEMURIA-Reihe. Hubert Haensel, der Exposé-Autor der Serie, führt die Handlung um Levian Paronn und die Gruppe um Perry Rhodan konsequent weiter und zum Abschluss. Zudem wird auf einer weiteren Handlungsebene auf die Bestien oder Zeitgerechten, wie sie sich selbst nennen, eingegangen, die auf den Brutplaneten erwachen und den Krieg gegen die Lemurer nach mehr als fünfzigtausend Jahren fortsetzen wollen.

Perry Rhodan und seine Begleiter dringen in die Bestienstation auf Gorbas IV ein, werden in dem Serkhem-Arsenal schließlich gefangen genommen und per Transmitter zur Dunkelwelt Paggosh, einer weiteren Arsenalwelt gebracht.

Alte Bestien, die im Kryoschlaf die Zeit überdauerten, züchten extrem beschleunigt viele weitere Bestien mit einer Technologie, die sie in einer lemurischen Forschungsstation auf einem Bruchstück Zeuts erbeutet hatten. Ein schöner Rückgriff auf die Serienvergangenheit, denn diese Technik wurde im Zuge der Ereignisse um Ribald Corello und Vauw Onacro bereits beschrieben (PR 578/579).

Levian Paronn hält, trotz der Zerstörung des lemurischen Zeittransmitters, nach wie vor an seinem Plan fest, durch ein Zeitparadoxon aus den lemurischen Ruinen des Krieges heraus eine "blühende Epoche des Friedens" entstehen lassen. Dafür begibt er sich zurück nach Akon, wird aber bereits von Mechtan von Taklir und dem Energiekommando erwartet. Er ist als Lemurer und Zellaktivatorträger enttarnt.

... es ging um nichts anderes als um eines der großen Rätsel des Universums , um die Kraft, die al-

les zusammenhielt: die Zeit an sich. – Levian Paronn, unsterblicher Lemurer

Levian Paronn sieht seine hochfliegenden Pläne und Träume am Boden zerstört und zweifelt schließlich an sich selbst. Er muss notgedrungen akzeptieren, dass er die Vergangenheit nicht mehr ändern kann und all die Opfer der Krieges gegen die Bestien, darunter auch seine Frau Erghena und sein Sohn Janok für immer tot sind.

Die Zeit kann niemals Freund sein . Von niemandem. Sie ist immer nur Feind. Der grausamste von allen. – Ion Lissos, Zeitgerechter

Angesichts der wiedererwachten Gefahr durch die Bestien kommt es im Verlauf der Ereignisse nicht nur zur Zusammenarbeit der Besatzungen der PALENQUE und LAS TOÓR, sondern die Siebte akonische Flotte bietet Terra offiziell ihre Unterstützung an. Bei der Schlacht gegen die Bestien bei Paggosh kämpfen Terraner und Akonen Seite an Seite. Eine erstaunliche *Veränderung* ...

Veränderungen bemerken auch einige der nachgezüchteten Bestien an sich. Sie stellen die Argumentation der Alten in Frage, dass der Krieg gegen die Lemurer, die Zeitverbrecher, fortgesetzt werden muss. Die Schilderung der Gedanken- und Gefühlswelt der Bestien ist sehr anschaulich und ermöglicht dem Leser einen faszinierenden Einblick in die Wandlung, die insbesondere Ion Lissos durchmacht. Lissos befreit schließlich Perry Rhodan, Icho Tolot und die anderen. Er rettet sogar Levian Parron das Leben, der mit einem akonischen Raumjäger nach Paggosh gekommen war.

In dieser Szene wird deutlich, wie sehr sich auch Levian Paronn *verändert* hat, als er Ion Lissos einen *Freund* nennt. Ein eigentlich unglaublicher Vorgang, angesichts dessen, dass sein Familie durch die Bestien ums Leben kam.

Nicht nur die Zeit hatte sich verändert, sondern ebenso alle Beteiligten. – Levian Paronn, unsterblicher Lemurer

Die Wandlung der Zeitgerechten ist wahrscheinlich auf einen Langzeiteinfluss der lemurischen Formungsstrahler auf das Zellmaterial der Bestien zurückzuführen. Auf insgesamt 6 Arsenalplaneten reiften eineinhalb Milliarden Bestien heran.

Zwei der Brutwelten wurden von einer arkonidischen Flotte vernichtet, ein Arsenal von der akonischen Siebten Flotte und zwei Welten durch die gemeinsamen Anstrengungen der Terraner und Akonen. Die letzte und sechste Welt wurde bereits vor einiger Zeit von einem arkonidischen Archäologenteam entdeckt. Das war auch der wirkliche Grund, warum Perry Rhodan sich in diesen Sektor der Galaxis begeben hat. Das ist zwar eine deutlich logischere Begründung, warum sich Perry in den Ochent-Nebel begeben hat, als die vorgeschobene 'informelle Kontaktaufnahme mit den Akonen'. Aber natürlich ist es wie üblich immer noch unrealistisch, dass ein terranischer Resident in einen solchen Einsatz geht. Na ja, halt der übliche, aber verschmerzbare Logikbruch, der bei einer Unterhaltungsserie wie PERRY RHODAN auftreten muss.

Hubert Haensel geht auch auf die meisten der bisher noch nicht gelösten Rätsel ein, die im Laufe des Zyklus aufgeworfen wurden.

So wurden die Hypersender in den Sternenarchen, die einen Impuls ausschickten, als Fremde die Archen betraten, von den Bestien eingebaut. Nachdem Icho Tolot in der Vergangenheit die Arche CHODOK MON erfolgreich gegen die Bestien verteidigt hatte, beschränkten sie sich auf diese Vorgehensweise. Durch die ausgesandten Hyperimpulse wurde das Erwachen auf den Arsenalplaneten der Bestien ausgelöst.

Erwähnt wird auch, dass die Zellaktivatoren der Lemurer anders aufgebaut sein müssen als die von ES an die Terraner verliehenen Geräte. Denn durch das Gen-Kode-Destruktionsfeld der Laren wurden sie nicht zerstört. Eine wirkliche Erklärung, warum dem so ist, wird aber nicht gegeben.

Ein interessantes Detail am Rande. Levian Paronn alias Achab ta Mentec, eine der Hauptfiguren des Zyklus, trat zu dem Zeitpunkt vom Leser unerkannt bereits am Ende des ersten Bandes bei der Übernahme der NETHACK ACHTON kurz in Erscheinung.

Am Ende stellen die Akonen den Besatzungen der Sternenarchen Planeten zur Verfügung, auf denen sie sich ansiedeln können. Levian Paronn macht sich zusammen mit den 'Zeitgerechten' Ion Lissos, Lev Utan und Murrn Hoks, die den friedfertigen Halutern gleichen, auf die Suche nach den mehr als 40 noch nicht entdeckten Archen.

Ob Levian Paronns Zellaktivator letztendlich wirklich von ES stammt, wird wahrscheinlich nie geklärt werden. Die Zellaktivatoren der Kommandanten der Sternenarchen funktionieren zwar nicht richtig, dürften aber trotz der gegenteiligen Aussage von Rhodan dennoch für viele Leute interessant sein. Noch viel interessanter wären aber die Baupläne für die Zellaktivatoren, die sich immer noch im Besitz Levian Paronns befinden dürften, aber mit keinem Wort mehr erwähnt werden.

Am Ende ist die Zeitschleife geschlossen, die Bestiengefahr ist gebannt, alles ist gut....

Sehr groß und weit ist das Universum. Es ist schrecklich, aber auch voller Wunder. – Levian Paronn, unsterblicher Lemurer

Und die Terraner kehren schließlich nach Hause zurück, denn ...

Terra wartete. Die Erde, die einst den Lemurern gehört hatte, auf der aber längst die Terraner zu Hause waren. – Perry Rhodan, DER Terraner

Fazit: Im letzten Band der LEMURIA-Reihe führt Hubert Haensel die meisten der noch offenen Fäden zusammen. Zwar kommt der Roman nicht an die letzen drei Bände von Andreas Brandhorst, Leo Lukas und Thomas Ziegler heran, bringt die Serie aber zu einem würdigen Abschluss. **GUT**

LEMURIA ist die inzwischen dritte PERRY RHODAN-Taschenbuchserie, die im Heyne-Verlag erschienen ist. Und um es gleich vorweg zu nehmen, der Zyklus, der im Frühjahr 1327 NGZ (in der Handlungslücke zwischen PR 2199 und 2200) spielt, ist mit Abstand der beste!

Es gibt mehrere Faktoren, die für die Qualität der Miniserie ausschlaggebend sind.

Zum einen ist *Lemuria* an sich eines der faszinierendsten Themen der PERRY RHODAN-Serie. Die erste Menschheit, die lange vor den heutigen Terranern die Erde bewohnte, ein riesiges galaktisches Reich aufgebaute und doch in einem Krieg gegen die Bestien unterging, hat seit der ersten Erwähnung im MdI-Zyklus eine ganz besondere Faszination auf die Leser ausgeübt. Der letzte Roman des leider viel zu früh verstorbenen Thomas Ziegler ermöglichte bisher nicht dagewesene Einblicke in die Endphase des verzweifelten und doch aussichtslosen Abwehrkampfs der Lemurer gegen die Übermacht der Angreifer. Besonders interessant war, dass erstmals auch die Gegenseite, die Perspektive der Bestien, geschildert wurde.

Zudem beleuchtet der Roman von Andreas Brandhorst eine Epoche der lemurischen Frühgeschichte: Die Phase nach dem ersten Aufbruch ins All, über die bisher noch kaum etwas bekannt war.

Aber auch die Schilderung des akonischen Alltagslebens im Jahre 1327 NGZ von Leo Lukas war sehr interessant. Über die Gesellschaftstrukturen und die allgemeinen Lebensverhältnisse im *Blauen System* war eigentlich noch nie in dieser Ausführlichkeit und Stimmigkeit berichtet worden.

Ein weiterer positiver Faktor in der Grundkonzeption des Zyklus war, dass nicht wieder die Abwehr einer galaxienbedrohenden Gefahr und der Kampf gegen einen bösen Gegenspieler im Mittepunkt stand. Ganz im Gegenteil. Im LEMURIA-Zyklus kommt Action nur wohldosiert vor und die Storyline lebt vor allem von der Suche nach der Lösung eines kosmischen Rätsels. Zudem wird viel Zeit für die Charakterisierung der zahlreichen Protagonisten aufgewendet. Positiv ist auch, dass Levian Paronn das Zyklusende überleben darf. Auch, wenn man in Zukunft wohl kaum noch einmal etwas von ihm hören wird.

Der dritte positive Faktor ist die Auswahl der Autoren. Zum einen hat sich die Übernahme der Exposé-Arbeit durch Hubert Haensel als sehr gelungen herausgestellt. Zum anderen wurden auch sehr gute Autoren für die sechs Bände ausgewählt. Besonders die drei Romane von Andreas Brandhorst, Leo Lukas und Thomas Ziegler sind herausragend und gehören zu den (leider zu wenigen) Highlights, die in den letzten Jahren im Perryversum erschienen sind. Aber auch die anderen drei Bände des Zyklus sind gut geschrieben.

Fazit: Interessante Protagonisten, faszinierende Schauplätze, ein Rätsel aus der Vergangenheit - der manchmal überstrapazierte Begriff *Sense of Wonder* trifft in seiner positivsten Bedeutung sehr gut auf die LEMURIA-Reihe zu. Der Zyklus war **SEHR GUT**e Unterhaltung aus dem Perryversum und hat einfach Spaß gemacht.

Oder, um es mit Levian Paronn auf den Punkt zu bringen: *Sehr groß und weit ist das Universum und vorwiegend schrecklich leer, aber auch voll der Wunder.*

-sf-

LEMURIA - Sieben Fragen an Hubert Haensel

1. Hubert, der LEMURIA-Zyklus liegt inzwischen komplett vor. Bei den Lesern ist die Serie, die nach deinen Exposés geschrieben wurde, sehr gut angekommen. Bist du selbst auch zufrieden?

Grundsätzlich ja. Ich sehe mein eigenes Werk aber stets mit den Augen eines Kritikers. Dem Leser habe ich dabei voraus, dass ich den Werdegang des jeweiligen Werkes kenne und ebenso alle Wenn und Aber, die während der Vorbereitungen und des Schreibens auftraten. Außerdem bin ich der Meinung, dass es »das perfekte Buch« nicht geben kann, was einfach daran liegt, dass der schöpferische Akt des Schreibens an sich nicht motorisch abgespult wird, sondern Stimmungen unterliegt. Ich möchte den Schriftsteller sehen, der schon wenige Wochen nach Abschluss eines Manuskripts nicht die eine oder andere Änderung vornehmen würde, nach einem halben Jahr noch mehr usw.
Manche Sichtweise verändert sich mit der Zeit, mit dem Abstand, den der Autor zu seinem Werk gewinnt. Insofern bin ich selbst nie und mit keinem Werk wirklich hundertprozentig zufrieden, weil ich immer eines Tages Sätze verändern, Kapitel umstellen oder gar Handlungsfäden anders aufbauen würde.
Abgesehen davon bin ich mit dem, was meine Kollegen und ich in LEMURIA geschaffen haben, schon sehr zufrieden. Vor allem war es eine neue und sehr wertvolle Erfahrung. Ich denke, wir haben es geschafft, einen Hauch von Nostalgie wieder auferstehen zu lassen.

2. Es blieben auch nach Band 6 ein paar offene Fragen übrig. Kannst du vielleicht zu den einzelnen Fragen jeweils ein Statement abgeben?

Welche Fragen bezeichnest du als offen, welche ich? Mir ist in Gesprächen schon aufgefallen, dass der eine oder andere Leser schlicht ein paar Sätze übersehen oder einen Gedanken nicht weitergesponnen hat, der zwischen den Zeilen zu entdecken ist. Einige Antworten ergeben sich aus dem Gesamtkonsens und sind in ihrer Intensität der Fantasie des Lesers überlassen. Ich bin der Meinung, dass nicht immer der letzte i-Punkt erklärt sein muss. Macht es denn nicht auch Spaß, als Leser selbst seine Vorstellung weiterschweifen zu lassen, wenn auch in vorgezeichneten Bahnen?

3. Was wurde aus den Bauplänen für die Zellaktivatoren, die Levian Paronn nach wie vor im Besitz haben müsste?

Nicht die Frage nach dem Besitz der Baupläne ist wirklich wichtig, sondern die Frage, ob sich mit ihnen wirklich fehlerfrei funktionsfähige Zellaktivatoren konstruieren lassen. Das wurde noch nicht bewiesen. Alle Aktivatoren aus Paronns eigener Fabrikation haben, salopp gesagt, eine Macke. Sie funktionieren, indem sie ihrem Träger zumindest eine Langlebigkeit bescheren, aber sind sie angesichts ihrer Nebenwirkungen auch erstrebenswert?
Alles in unserer heutigen Zeit hat Nebenwirkungen, und wenn beim Kauf eines Küchenmessers auf der Verpackung der Warnhinweis steht: »Dieses Messer ist scharf und zum Schneiden gedacht. Sie können sich damit verletzen.« Oder so ungefähr jedenfalls. Die Frage ist: Kaufe ich mir dennoch dieses Messer oder lasse ich es lieber bleiben? Auf die Zellaktivatoren umgesetzt: Will ich so ein Ding, um einige Jahrhunderte länger zu leben als andere? Dann muss ich aber auch in Kauf nehmen, dass ich mich alle paar Jahrzehnte zur Regeneration in einen amorphen Zellhaufen verwandle. Wer oder was bin ich danach?
Wird in der Milchstraße wirklich ein Run auf diese Aktivatoren einsetzen oder schreckt jeder davor zurück? ES hat dem wohl einen einfachen aber wirkungsvollen Riegel vorgeschoben.

4. War es Zufall, dass Levian Paronn seinen Zellaktivator ausgerechnet in dem Jahr erhielt, in das Perry Rhodan und die CREST III durch den Zeittransmitter von Vario geschleudert wurden (PR 264)?
J-ein. Immerhin hatte ein gewisser Exposé-Autor zuallererst den wahnsinnigen Gedanken, Icho To-

lot auf die CREST III treffen zu lassen. Sehr reizvoll, finde ich, aber zugleich überaus verwirrend. Ich hätte hier den Beginn einer definitiven Zeitveränderung schildern können, denn in den 200er Romanen der Heftserie war eine solche Begegnung nie erwähnt. Aber das hätte zum Verständnis der Leser, die unseren 200er-Zyklus nicht kennen, größerer Rückblicke bedurft und schlicht den zur Verfügung stehenden Platz gesprengt.

5. Welche Bedeutung hatten die Informationen, die der Haluter Torg Kaltem in der Station im Ichest-System an Icho Tolot übermittelt hat (Band 3). Zur Erinnerung für die Leser. Kaltem war auf der Suche nach Icho Tolot bereits ca. im Jahr 2400 von der Station eingefangen und in ein Stasisfeld versetzt worden. Er konnte Icho Tolot vor seinem Tod noch Koordinaten eines Sonnensystems übermitteln. Um welche Informationen es sich handelte und was aus diesen Informationen geworden ist, wurde jedoch nicht geklärt.

Soweit ich jetzt aus dem Gedächtnis rekonstruieren kann, sollten das Daten über die Anti-Bestien-Waffe sein. Aber um Details zu klären, müsste ich in meinen Aufzeichnungen nachsuchen und den Band 3 nachlesen. Dafür fehlt mir leider die nötige Zeit.

6. Woher kam das Artefakt auf dem Saturnmond, das Levian Paronn nach dem Start der ersten Sternenarchen entdeckte (Band 3), und welche Funktion hatte es?

Auch das kann ich aus dem Stegreif nicht beantworten und müsste erst umfangreich nachsuchen.

7. LEMURIA ist abgeschlossen, aber es ist klar, dass es im Herbst wieder einen PERRY RHODAN-Taschenbuchzyklus bei Heyne geben wird. Bist du wieder involviert - bei den Exposés oder als Autor?

Egal was und wie es kommen wird: Ich habe gesehen, welch enormer Zeitaufwand erforderlich ist und dass sich daraus sehr schnell Terminprobleme ableiten. Für das Jahr 2005 habe ich mir deshalb vorgenommen, erst einmal mit der Bearbeitung der PERRY RHODAN-Silberbände ausreichend weit in Vorgriff zu kommen und darüber hinaus den einen oder anderen guten Roman für die Heftserie beizusteuern. In den Silberbänden wird es jetzt kosmisch. Nachdem ich zuletzt zehn (!) Heftromane zwischen den Buchdeckeln von Silberband 89 »Sie suchen Menschen« unterbringen konnte, geht es flott voran. Ich empfehle jedem, der die frühen Abenteuer um die verschwundene Menschheit, um Superintelligenzen, kosmische Mächte und die SOL in konzentrierter Form nachlesen möchte, zu den Silberbänden zu greifen, er ist hier gut bedient.
Zum Abschluss bedanke ich mich für dein/euer Interesse und wünsche weiterhin viel Spaß und Kurzweil mit unserem Perry Rhodan.

Ich habe zu danken, dass du dir die Zeit für dieses Interview genommen und interessante Einblicke hinter die Kulissen gegeben hast. Ich freue mich schon auf den Programmpunkt zu LEMURIA beim GarchingCon 6, wo man noch viel ausführlicher über diese sehr gelungene Taschenbuchserie diskutieren können.

-sf-

Perry Rhodan 4

Der Angriff der Individual-Verformer

Buch: H. G. Francis
Produktion und Regie: Heikedine Körtling
Musik und Effekte: Tonstudio Europa
CD - BMG Ariola Miller, Quick.
Erscheinungsdatum: Juni 1999
ISBN: B000031VZI
Homepage: http://www.europa-klassiker.de

Sprecher:

Professor Lehmann	.Günther Cäsar
Tako Kakuta	.Gernot Endemann
Tama Yokida	.Mark Flemming
Ishy Matsu	Renate Friedemann
Perry Rhodan	.Uwe Friedrichsen
Curtis	Werner Jacob
Reginald Bull	.Rolf Jülich
Crest	Ernst von Klippstein
Dr. Haggard	Gotfried Kramer
Cretcher	Hans Meinhardt
Betty Toufry	.Monika Peitsch
Ernst Ellert	Jörg Pleva
Erzähler	Peer Schmidt
John Marshall	.Horst Stark
Allan D. Mercant	Günther Ungeheuer
Anne Sloane	.Rebecca Völz
Peter Kosnow	.Wilfried Wagner
Thora	.Judy Winter
Dr. Fleeps	.Winter, Thorsten

Inhalt

Eine neue Gefahr droht der Menschheit, eine Gefahr der sogar die Arkoniden machtlos gegenüber stehen. Die IVs, die Individual-Verformer. Die Bedrohung wird von dem Leiter der westlichen Geheimdienste erkannt. Ein Agent, der von einer Aufklärungsmission zurückkam, will Allan D. Mercant ermorden, doch der Leiter des Geheimdienstes kann ihm zuvorkommen.

Die IVs können ihren Geist in jeden beliebigen Körper eines anderen Wesens transportieren, der Geist des eingenommenen Wesens geht in den Körper des IVs über, in dem er gefangen ist bis der IV seinen Körper wieder verlässt.

Immer mehr Persönlichkeiten der menschlichen Gesellschaft werden übernommen, doch Rhodan hat einen Plan.

Das Mutantenkorps wächst stetig, immer mehr schließen sich der dritten Macht an. Mutanten aus allen Gebieten bereichern Rhodans Sache. Ernst Ellert, ein deutscher Mutant, ist Perrys Trumpfkarte. Ellert kann mit seinem Geist in die Zukunft reisen, doch ist die Zukunft sehr vielschichtig und eine genaue Voraussage ist auch Ellert nicht möglich. Es gelingt den Mutanten das Raumschiff der Ausserirdischen zu vernichten, doch die Gefahr ist immer noch nicht gebannt. Das Lager auf der Erde muss ausfindig gemacht werden. Perry stellt den IVs eine Falle. Ein IV, der den Körper eines Wissenschaftlers übernommen hat, will eine atomare Katastrophe auslösen Getarnt als Techniker schleichen sich einige Mutanten in das Forschungszentrum ein, in welchem die Katastrophe ihren Anfang nehmen soll. Rhodans Leute gehen aufs Ganze und beginnen eine Katastrophe einzuleiten, darauf war der IV nicht eingestellt und verlässt ängstlich und panisch den besetzten Körper. Ein leichtes für einen Teleporter die Verfolgung aufzunehmen und so den geheimen Stützpunkt der IVs ausfindig zu machen.

Doch gibt es im Forschungszentrum ein Problem, ein Hebel klemmt. Der stark erhitzte Hebel wird von Ernst Ellert umgelegt, doch der Preis dafür ist, daß Ellerts Geist seinen Körper verlässt und in der Ewigkeit umherirrt.

Kritik

Diese Folge spielt mit der Angst vor dem "vertrautem Feind". Eine außerirdische Intelligenz, die den Körper eines politischen Führers, eines genialen Wissenschaftlers oder eines hohen Militärs übernehmen kann, ist eine ganz andere, eine gefährlichere Bedrohung als die, die von einen klar definierten Feind ausgeht. Vielleicht eine Anspielung auf die Spionagetätigkeiten während des Kalten Krieges. Die Folge ist wirklich sehr gelungen, die Geschichte ist sehr straff und von Anfang bis Ende spannend.

Jedoch wird Ishi Matsu nicht wie im Booklet angegeben von Reiner Friedemann sondern von Renate Friedemann gesprochen. Die Sprecher von Ishi Matsu und Tama Yokida verstellen ihre Stimme wirklich sehr, meiner Meinung nach passt dieses überhaupt nicht, man hat das Gefühl man hört infantile Kinder. Trotz dessen eine gelungene Folge.

-jum-

Perry Rhodan 2254
Der ewige Gärtner
von Horst Hoffmann

3. September 1332 NGZ, es ist ein regnerischer, stürmischer Tag, stürmischer als sonst aber nicht ungewöhnlich. Orrien Alar klammert sich an einen Baumstamm, seit er denken kann ist diese Welt seine Heimat, der Wald und die Tiere seine Freunde. Früher, vor dem Ende der Ewigkeit kümmerte er sich fast ausschließlich um den Uralt Trummstam, nachdem dieser abgestorben war besinnt sich Alar darauf, dass auch der Wald seine Hilfe benötigt, denn Orrien Alar ist der 'Ewige Gärtner' auf dem Planeten Tan-Jamondi II.

Nachdem der Sturm abgeflaut ist zieht es Alar zum Dom Rogan, denn dort versucht er seit dem Ende des Ordens der Schutzherren von Jamondi einen neuen Uralt Trummstam zu pflanzen um die Sage aufleben zu lassen, um eine neue Ewigkeit einzuläuten. Bevor der Baum starb sicherte sich der Ewige Gärtner zwölf Samenkapseln. Doch zehn gescheiterte Versuche, im laufe vieler Jahrhunderte, liegen hinter Alar und auch dieser elfte Versuch scheitert. Wieder findet er nur die angefaulte Samenkapsel vor und keinen kleine Pflanzenkeim der aus der Erde sprießt. Gerade als er seine Qual herausschreit geschiet das schier unglaubliche, Orrien Alar entdeckt ein Raumschiff das sich anschickt auf Tan-Jamondi II zu landen.

Durch die Aktivierung der DISTANZSPUR und dem daraus resultierenden Energetischen Chaos im Tan-Jamondi-System gelingt es der SCHWERT tatsächlich unbemerkt von den Kybb-Traken den Tabuplaneten Tan-Jamondi II zu erreichen, das ehemalige Zentrum der Macht im Sternenozean von Jamondi. Zephya die stellare Majestät der Motana steuert das Schiff sicher und zielstrebig in die Nähe des Doms Rogan. Dort erhofft sich die Mediale Schildwache Lyressea hinweise auf den Verbleib des Paragonkreuzes zu finden. Sie geht davon aus, dass der Schutzherr Gimgon, der auch die sichere Unterbringung der Schildwachen in ihren Ewigen Asylen angeordnet hatte, einen Hinweis hinterlassen hat.

Nach der Landung machen sich Lyressea, Zephyda, Perry Rhodan und Atlan auf dem Weg zum Dom während der Shozide Rorkhete in Bionischen Kreuzer zurückbleibt um die Gefährten zu warnen, sollten die Kybb-Traken doch auf die Idee kommen auf der Tabuwelt nach dem Rechten zu sehen.

Als sie den Dom erreichen sind alle überrascht, keinerlei Zerstörung ist zu erkennen, alles wirkt aufgeräumt und gepflegt, zu gepflegt irgendwie, also ob sich jemand um das Gelände kümmern würde, doch es ist niemand zu entdecken. Lyressea erinnert sich an den Ewigen Gärtner Orrien Alar, dem sie nie genügend Anerkennung für seine unermüdliche Arbeit zollten. Doch die Schildwache geht davon aus das der Gärtner mit dem Ende von Uralt Trummstam auch diesem Schicksal folgte. Zephyda ist davon überzeugt, dass sie beobachtet werden.

Orrien Alar beobachtet die Landung der SCHWERT und kann es nicht glauben, auf diesen Augenblick hat er seit den schlimmen Tagen gewartet, ein Raumschiff über seiner Welt zu sehen das nicht den Kybb gehört. Diese Neuigkeit muss er in seine Chronik sprechen, die Geschichte des Ewigen Gärtners, seine Geschichte die er seit den schlimmen Tagen nach der Blutnacht von Barinx führt. Er kehrt zurück in den Wald den er schon seit unzähligen Jahrhunderten pflegt, dort hat er in einer alten, riesigen, hohlen Wurzel sein Quartier.

Nachdem er das neu erlebte mit dem Aufnahmegerät festgehalten hat taucht er ein in seine Geschichte. Die Geschichte die mit dem Ende der Ewigkeit beginnt, als die Kybb den Orden zerschlagen und alles Leben verfolgen. Er erinnert sich an die Zeit als die Kybb unter der Führung des Verräters Tagg Kharzani den Dom Rogan durchkämmen, auf der Suche nach irgendetwas bestimmten. Doch Alar findet nie heraus um was es sich handelt. Es gelingt Orrien Alar ein Funkgerät der Kybb zu entwenden und so ihren Funkverkehr abzuhören. Er will alles der Nachwelt erhalten , hofft auf ein neues Aufkeimen des Ordens, auf einen neuen Uralt Trummstam.

Über den Funk erfährt der Ewige Gärtner von der DISTANZSPUR, einem äußerst wichtigen Projekt wie es scheint. Er erfährt vom Arphonie-Sternenhaufen und, dass dieser, ebenso wie der Sternenoze-

an von Jamondi, in einem Hyperkokon eingebettet ist. Dies ergibt für Orrien Alar alles wenig Sinn. Er hält es dennoch fest, weil er glaubt, dass die Empfänger dieser Nachricht und andere technisch versiertere Wesen ihren Sinn sicher verstehen.

Die Jahre ziehen ins Land, es werden Jahrzehnte, noch immer durchsuchen die Kybb den Dom Rogan, schafen unzähliges Beutegut weg. Ab und an besucht auch Kharzani Tan-Jamondi II, doch ein Erfolg scheint sich nicht einzustellen und irgendwann verlassen die Kybb die Welt. Damit beginnt für Alar eine unglaublich lange Zeit der Einsamkeit. Außer ihm ist kein weiteres Intelligenzwesen mehr auf dem Planet zu finden. Die erste Zeit kümmert sich Alar um die toten Reste des Uralt Trummstams und trägt sie ab, danach hilft er der Flora und Fauna des umliegenden Waldes. Doch die Einsamkeit wird immer erdrückender, nur der Funkverkehr der Kybb bringt noch ein wenig Abwechslung, nach Jahrhunderten erfährt Alar, dass die Kybb bei der Erforschung der DISTANZSPUR Fortschritte machen. Es fallen Begriffe wie Fiktivtransmitterstrecke oder Fiktivtransmitterprinzip. Ab und zu versucht Alar einen neuen Trumstam zu pflanzen, womit er jedoch scheitert.

Von den Kybb erfährt er, dass endlich der Kontakt hergestellt werden konnte nach Arphonie, zum Schloss Kherzesch. Erst nur mittels einer Art Hyperfunk doch später auch über die DISTANZSPUR. Er erfährt, dass sie Kharzani zu seinem Schloss zurückzieht, ebenso wie er den größten Teil seiner Flotte, vor allem die gigantischen Kybb-Titanen, aus dem Sternenozean abzieht. Daudurch wird das Leben des Gärtners noch einsamer. So einsam, dass er nur noch nur noch sterben will. Da er immer wieder geboren wird, aus seinem eigenen Körper herauswächst und dabei die Erinnerungen immer mitnimmt, kann er die Einsamkeit nicht mehr ertragen.

Doch der Selbstmordversuch scheitert, der Versuch sich mit giftigen Beeren zu vergiften verkehrt sich ins Gegenteil, Orrien Alar begreift, dass die Natur sein Freund ist und er ein Teil der Natur. Mit neuem Tatendrang macht er sich wieder an die Arbeit der Pflege. Immer von der vagen Hoffnung beseelt dass ein neuer Uralt Trummstam erblühen wird und damit eine neue Ewigkeit eingeläutet wird.

Nachdem Lyressea die Gefährten ein wenig durch den Dom Rogan geführt hat stellt sie fest, dass der Dom sehr gründlich geplündert wurde. Außerdem kommen die alten Gefühle, Gimgon betreffend, wieder hoch. Sie bittet ihre Begleiter zurück zu bleiben während sie nach dem entscheidenden Hinweis sucht. Perry, Atlan und Zephyda kehren zur SCHWERT zurück.

Am nächsten Morgen macht sich Perry wieder auf den Weg zum Dom, Atlan und Zephyda dagegen begeben sich in den Wald und machen sich dort auf die Suche nach dem geheimnisvollen, unsichtbaren Beobachter. Zephyda nimmt die Fährte auf und führt Atlan durch den Wald, hier fühlt sie sich immer noch gut aufgehoben, die ehemalige Wegweiserin.

Lyressea dagegen wird immer verzweifelter, sollte sie sich geirrt haben, hat Gimgon doch keinen Hinweis zurückgelassen? Als sie schon aufgeben will kommt ihr dann der Zufall zur Hilfe, einige, der sehr seltenen, Sonnenstrahlen verirren sich durch das Fenster von Gimgons Gemächern. Sie bestrahlen auch einen Spielzeugroboter, den Lyressea nie leiden konnte und dieser erwacht zum Leben. In ihm ist das persönliche Tagebuch des Schutzherren gespeichert. Lyressea taucht ein in die Geheimnisse ihrer verlorenen Liebe.

Als Atlan die Suche schon einstellen will entdeckt seine Begleiterin das 'Wurzelhaus' von Orrien Alar. Sie dringen ein und sind äusserst erstaut über das was sie finden. Und Atlan ist auch sehr überrascht als ihm die Motana mitteilt, dass Alar, der Meister der Tarnung, ebenfalls anwesend ist. Dieser berichtet in wenigen Sätzen von seiner Einsamkeit und seiner Hoffnung die sich nun zu erfüllen scheint. Zusammen machen sich die Drei auf dem Weg zur SCHWERT den die Zeit wird langsam knapp, das Chaos im System scheint sich zu lichten.

Lyressea ist völlig abwesend als Perry Rhodan in die ehemaligen Gemächer Gimgons eindringt. Er nähert sich ihr und als er sie an der Schulter berührt zuckt sie zusammen, in diesem Moment fühlt sie sich Perry nahe, so wie sie sich früher Gimgon nahe fühlte, doch dann kehrt sie in die Wirklichkeit zurück. Der Spielzeugroboter bleibt zurück, die privaten Daten hat die Schildwache gelöscht.

Zurück an Bord des Kreuzers wertet Echophage die Chronik des Ewigen Gärtners aus und Lyressea berichtet vom vermutlichen Verbleiben des Paragonkreuzes. Laut Gimgon hat es sich nach Graugischt, der Welt von Carya Andaxi zurückgezogen. Damit schwindet schlagartig die Hoffnung der Gefährten, denn Graugischt befindet sich im Arphonie-Sternenhaufen. Hoffnung keimt allerdings wieder auf als Echophage berichtet, dass die Kybb tatsächlich die Verbindung dorthin wieder aufbauen konnte. Außerdem wird anhand der Daten Alars deutlich, dass im Hyperkokon nur ca. 12.000 Jahre vergingen während im Standard-

universum fast sieben Millionen Jahre verstrichen. Während all dieser Ereignisse verebbt das Chaos und zu allem Überfluss erscheinen auch noch zwölf Kybb-Titanen im Sternenozean, allerdings scheint der Verkehr nicht mehr absolut sicher zu sein bzw. unter der Hyperimpedanz zu leiden denn aus abgefangen Meldungen wird ersichtlich, dass bei dem Transport via DISTANZSPUR sechs Kybb-Titanen verschwunden sind und als Totalverluste bezeichnet werden.

Einer der erschienen Gigantraumer bezieht Stellung über Tan-Jamondi II und die Gefährten sind gefangen. Nichtsdestotrotz ist der Weg vorgezeichnet .....

Nachdem Orrien Alar eine Nacht im Bionischen Kreuzer verbracht hat kehrt er, nachdem er von Zephyda verabschiedet wurde, zum Domhof zurück, an die Stelle an der er kurz nach der Landung der SCHWERT seine letzte Samenkapsel gesät hatte. Innere Hitze ergreift ihn als er die kleinen grünen Spitzen sieht die sich aus der Erde bohren, er ist seelig vor Glück.

-jh-

Kritik

Ein erstaunlicher Roman. Einerseits eigentlich vollkommen überflüssig und thematisch doch arg gestreckt, aber das war auch zu erwarten. Eine Welt, auf der es viel Wald und einen Dom gibt, der von den Kybb ohnehin leer geräumt ist, kann wohl kaum viel hergeben und wenn man einen kompletten Roman dort spielen lassen muss, dann ist das nicht unbedingt nur für den Leser ermüdend.

Horst Hoffmann hat aber in dem Roman zwei Dinge gezeigt: Einerseits, dass ein Autor nicht notwendigerweise an einer solchen Aufgabe scheitern muß. Und andererseits, dass er wirklich gute Romane schreiben kann.

Ja, *Der ewige Gärtner* ist eine gelungene Geschichte, trotz oder vielleicht gerade wegen ihrer Einschränkungen. Den Teil mit Perry und Lyressea hätte man getrost auch auf einen Satz zusammenstreichen können – nämlich, dass der Roboter – die persönlichen Aufgaben - des Gimgon gefunden und die Position des Kreuzes festgestellt werden konnte. Der Rest war doch sehr vorhersehbar, auch wenn die Beschreibung von Lyresseas Gefühlswelt ebenfalls unter 'gelungen' verbucht werden muss. Die Ebene mit dem Gärtner war erheblich interessanter und teilweise wirklich anspruchsvoll geraten. So was liest man gerne.

Der Gärtner als zweifelndes Wesen. Zweifelnd am Schicksal, an seiner Aufgabe, an allem, so weit kommt es, daß er sogar zum Frevler wird, ein Abbild seiner selbst erschafft, es beseelen will, was natürlich fehlschlägt. Er bringt dafür dann einen Vogel um und sieht dann nur noch einen Ausweg: er will sich umbringen. Erst in einer Vision wird ihm dann so richtig klar, was er zu tun hat. Und so kann er die lange Zeit alleine überstehen. Manchmal kann es schon schwierig sein, wenige Stunden allein zu überstehen. Wie viel schlimmer müssen da erst mehrere tausend Jahre sein? Die Gefühlswelt des Gärtners war jedenfalls nachvollziehbar. Die Erschaffung des Golem und der Mord an dem Vogel konsequent und erschreckend in ihrer Grausamkeit. So darf Horst gerne weitermachen.

Über weite Strecken ist der Roman wirklich genial und verdient sich somit ein **SEHR GUT**.

-rk-

Perry Rhodan 2255
Die DISTANZSPUR
von Uwe Anton

Mit seinem Entdecker FRIDTJOF NANSEN beobachtet Julian Tifflor das Auftauchen eines Bionischen Kreuzers im Normalraum - zwischen den hyperortungstechnisch erfassbaren Sonnen des Sternenozeans. Die drei ihn verfolgenden Kybb-Cranar-Würfel werden problemlos vernichtet, Tifflor tritt in Kontakt mit der SCHATTENSPIEL. Überraschend wird er von der Kommandantin gefragt, ob er mit Perry Rhodan verwandt sei. Der Bann ist gebrochen, es kommt zum Austausch von Informationen. Offenbar greifen Rhodan und Atlan im Sternenozean aktiv in die Geschicke der Völker ein, um die Gefahr durch die kybernetischen Zivilisationen zu bannen, den unterdrückten Völkern zu helfen und nebenbei auch einen Weg nach Hause zu finden. Zu Tifflors Leidwesen fühlt sich die Motana nicht ermächtigt, einen Kontrakt mit der LFT einzugehen. Ihre Wege trennen sich, und Tifflor kann nur hoffen, dass sie nicht den ebenfalls präsenten Arkoniden in die Hände fallen würden.

Derweil warten Rhodan, Atlan, Zephyda und die Besatzung der SCHWERT reglos auf eine Chance, Tan-Jamondi II ungeschoren verlassen zu können. Durch die

wieder hergestellte DISTANZ-SPUR drangen mehrere Kybb-Titanen in den Sternenozean ein, einer davon bezog einen Orbit um die ehemalige Hauptwelt des Schutzherren-Ordens und versperrt der SCHWERT somit den Fluchtweg. Zu allem Überfluss aktiviert sich ein bisher gestörter Kyber-Neutro, der aus Tan-Jamondi II eine für Motana unzugängliche Welt macht. Zephyda bricht zusammen, an einen Start ist überhaupt nicht mehr zu denken. Während die Ungeduld unter der Besatzung steigt, treffen sich Atlan und Perry abseits und führen eine philosophische Diskussion über ihr Dasein, die Kosmischen Mächte und das Leben an sich.

Unvermittelt beginnen schwere Raumbeben, die den endgültigen Rücksturz des Sternenozeans in den Normalraum ankündigen. Rhodan und Atlan hoffen, in dem Chaos ein Startfenster zur Flucht zu finden. Dazu müssen sie noch den Kyber-Neutro zerstören, was Atlan mit Hilfe Lyresseas Zweiter Gestalt übernimmt. Ihre Kraft reicht selbstverständlich nur bis zur Zerstörung des Geräts, den Rückweg muss Atlan mit ihr über den Schultern auf konventionelle Art bewältigen. Eile ist geboten, ehe die Kybb ihr Tun entdecken.

Tifflor befiehlt den Rückzug aus Jamondi, als die Beben stärker werden. Nicht alle Schiffe schaffen es, werden von der Macht des Rücksturzes zerdrückt. Innerhalb weniger Stunden erscheinen die Sonnen und Planeten im Normalraum. Tifflor nimmt mit der FRIDTJOF NANSEN Kurs auf Jamondi, um Rhodan und Atlan zu bergen.

Die Kybb-Titanen ziehen sich um Tan-Jamondi III zusammen, um die Hauptwelt der Kybb in dem System zu schützen. Anscheinend die beste Gelegenheit für die Flucht! Atlan und Rhodan wissen, dass die DISTANZSPUR ebenfalls zusammenbrechen wird, wenn die Beben ihr Maximum erreichen. Aber sie können nicht davon ausgehen, dass der Arphonie-Haufen mit dem Schloss Kherzesch ebenfalls in das Standarduniversum zurückfallen würde. Ihre einzige Möglichkeit, die Suche nach dem Paragon-Kreuz fortzusetzen, ist die Flucht nach vorn - durch die DISTANZSPUR! Kurz vor ihrem Zusammenbruch gelingt Zephyda der Einflug in das Transportfeld…

In der FRIDTJOF NANSEN steht man unter Schock: Ein 17 Kilometer durchmessender Raumriese passiert den Entdecker in knapper Entfernung! Es kann sich nur um einen Feind, etwas, das ES vor langer Zeit in den Hyperraum verbannt hat, handeln. Und diesem Gegner fühlt man sich noch nicht gewachsen, kann nur hoffen, dass er sie nicht entdeckt.

-ts-

Kritik

Der Titel ist ja nun eher zweifelhaft, den der Rücksturz des Sternenozeans spielt eine größere Rolle, als die Distanzspur. Insofern bleibt nur festzustellen, dass die Serie in letzter Zeit gerne Titel verwendet, die so nicht wirklich zum Inhalt der Geschichte passen. Aber teilweise macht das nichts, weil die Geschichte nicht schlecht ist.

Es passiert zwar wenig, was eine Handlung angeht. Immerhin müssen die Protagonisten irgendwelche Anlagen auf Tan-Jamondi ausschalten, die ihnen sonst Ärger bereiten würden. Auch erfahren wir, was außerhalb des Sternenozeans passiert. Da trifft Tiff auf ein Schiff der Motana, das gerade einige Kybb vernichtet und freundet sich mit ihnen an. Er erfährt so immerhin das, was die Motana über Rhodan und die anderen wissen. Als der Ozean dann zurückstürzt, will er sich auf die Suche nach den Freunden machen und trifft auf einen Kybb-Titanen. 17 Kilometer große – Gigantomanie wird auch in Zeiten der Hyperimpedanz also nicht gerade klein geschrieben. Und natürlich beschleunigt das Riesending mit gewaltigen 400 Kilometer pro Sekundenquadrat. Naja. Wen man mit dieser kastrierten Technik begeistern will, erschließt sich mir immer noch nicht. Wie schnell die beschleunigen, war mir jedenfalls immer herzlich egal. Und wie schnell sie wohin gelangen, auch.

Wie auch immer – Perry und Atlan sprechen sich in einer zweiten Ebene aus und das ist schon interessant, was wir da erfahren. Gut durchdacht präsentiert Uwe uns das Ergebnis vieler Leserzuschriften – will es einem erscheinen, wenn man bedenkt, was die Leser anfangs so geschrieben haben. Da fragt sich Rhodan, ob diese Art der Hyperraummanipulation Sinn ergibt. Nein, will man ihm zurufen. Natürlich nicht – dass die Kosmokraten sich selbst ihre Lebensgrundlage entziehen, war eigentlich schon anfangs offensichtlich. Aber plötzlich sieht das Perry auch so. Natürlich, fällt es einem wie Schuppen aus den Haaren, die Kosmokraten sind auch nur Menschen, die müssen ja Fehler machen. Wäre das also auch geklärt.

Und Perry hat die plötzliche Erkenntnis, dass es doch ein gewaltiger Fehler war, abzuhauen und die Kollegen so hilflos auf Terra zurückzulassen. Als verantwortungsvoller terranischer Resident hätte er vielleicht nicht aus einer Laune heraus mit Keraete in ein unbekanntes Gebiet fliegen sollen. Auch das hört sich nach einer Erkenntnis aus den Leserbriefen an. Interessant, dass offensichtlich die Expokraten plötzlich auch so den-

ken. Hat man da wieder mal was ausprobiert, was man jetzt nachträglich hinerklären muss? Da bin ich doch schon mal gespannt, wie man uns beibringen wird, dass die Kosmokraten sich irgendwann in den nächsten Monaten unserer Realzeit plötzlich entscheiden werden, die Hyperimpedanz wieder normal werden zu lassen. Oder werden sie nicht? Würde mich ehrlich gesagt überraschen. Aber es wäre immerhin konsequent und insofern sogar fast zu begrüßen.

Wie auch immer – bis dorthin muss man dem Roman ob seiner erstaunlichen Konsequenz ein SEHR GUT bescheinigen – wenn dann nicht doch plötzlich noch die Distanzspur zu Ehren kommen würde. Die flackert nämlich plötzlich verlockend vor Perry, Atlan und dem Motanaschiff herum. Und da gerade keiner guckt, denkt sich der Sofortumfaller Perry doch, dass man da auch ganz schnell mal reinfliegen könnte – immerhin geht es in den Arphonie-Sternhaufen. Ja, schlau so was. Vor allem, wenn man sich gerade noch so gedacht hat, dass man ja eigentlich einen Riesenfehler machte, als man Lotho so sinnlos hinterherflog.

Und nun geruhen der Herr Sofortumfaller denselben Fehler sofort wieder zu machen und in ein vollkommen unbekanntes Gebiet zu fliegen – ohne Rückendeckung, nur mit einem Motana-Schiffchen, in einen Bereich, wo die Kybb vielleicht schon viel besser vorbereitet sind und vielleicht so gar viel besser mit Motana fertig werden. Und dann auch noch durch einen Tunnel, der schon beim Anflug instabil wird.

Ja, das ergibt Sinn. Wenn schon bescheuert, dann richtig. So wird man also in der Zukunft terranischer Resident – indem man immer genau das Gegenteil von dem macht, was man sich gerade so vorgenommen hat.

Sorry, aber das kann ja wohl nicht euer Ernst sein. Die Entscheidung von Perry macht den Roman in diesem Bereich richtig MIES. Aber gut – insgesamt ergibt das sogar noch ein **NICHT ÜBEL** und dabei wollen wir es auch belassen. Gegenüber Uwe wäre es auch unfair, denn immerhin kann der auch nix dafür, dass er den Quark gegenüber den Lesern zu vertreten hat.

Das ist übrigens der Beweis dafür, dass es doch eine Möglichkeit gibt, zu erkennen, was im Exposé so gestanden haben könnte. Denn ganz sicher ist es nicht auf Uwes Mist gewachsen, dass die SCHWERT durch die Distanzspur muss. So etwas KANN nur aus dem Exposé kommen. Aber wie auch immer – die Hoffnung, dass es mal langsam besser wird, schwindet so wieder ein klein wenig. Wenigstens aber scheint Hintergrund in der PR-Serie wieder gewünscht zu sein, und das ist doch ein kleiner Lichtblick.

Wirklich interessant für den ATLAN-Leser ist ein kleiner Absatz, den Uwe einbaut und der sich um Verflossene von Atlan dreht. Kythara wird zwar nicht ausdrücklich als Verflossene bezeichnet – geschickt gemacht, Herr Anton ;-) – aber immerhin erfahren wir, dass Atlan offensichtlich noch eine Reise bevorsteht. Die *versunkenen Welten* und die *Sternenstadt* erkunden sie ja bereits im laufenden Zyklus. Darüber hinaus werden sie anscheinend auch noch nach *Dwingeloo I* vordringen – wo oder was auch immer das ist. Und zu den Cappins nach Gruelfin geht es auch noch, nachdem sie immer tiefer ins Universum eindringen.

Die Pünktchen dahinter weisen außerdem darauf hin, dass es noch weiter gehen kann. Kein Wunder, dass der jetzige Atlan-Zyklus sich so schleppend liest – anscheinend ist das nur der Auftakt für die nächsten hundert Bände.

Mal ehrlich – plant ihr da nicht schon etwas weit voraus? Wie wird die Auflösung anhand dieser Andeutungen aussehen, wenn die Entscheidung lautet, dass nach dem nächsten Kurzzyklus doch Schluss ist? Aber darauf gehen wir an anderer Stelle näher ein.

-rk-

Perry Rhodan 2256
Bahnhof im Weltraum
von Thomas Ziegler

Cillia Perish ist Wartungtechnikerin auf MORGENROT-5, einem Weltraumbahnhof, der der RICHARD BURTON den Weg nach Magellan ermöglichen soll. Sie ist in ihrer Wartungskapsel unterwegs, um Schäden an der Station zu katalogisieren, die durch die Hyperstürme unterwegs entstanden sind. In ihren Gedanken ist sie allerdings bei Kortez Melander, ihrem Geliebten, der sich seit zwei Tagen nicht mehr gemeldet hat. Sie ist sauer, sehr sauer auf ihn. Denn sie weiß nicht, dass ...

... Kortez Melander das Opfer eines monströsen Wesens wurde,

das sich auf der Station eingenistet hat. Es ist ein seltsames Wesen mit der Fähigkeit, andere Wesen zu übernehmen. Dies geschieht über eine Art Milbe, die sich in die Haut des Opfers bohrt und dann in den Wirtskörper eindringt.

Nach ihrer Schicht wird Cillia zu ihrem Chef gerufen, der sie davon in Kenntnis setzt, dass sie eine Doppelschicht schieben muss, weil viele Leute krank sind oder blau machen. Cillia findet das seltsam, aber Nigel Nesson, ihr Supervisor, meint, dass die Belegschaft wohl eine Nacht durchgezecht hat.

Cillia geht diese Geschichte nicht aus dem Kopf. In den zwei Stunden Pause stellt sie verschiedene Nachforschungen an, wird aber von allen Seiten abgeblockt. Alle Besatzungsmitglieder, mit denen sie spricht, sind seltsam abwesend und apathisch. Es kommt soweit, dass sie von der Kommandantin mit einem Paralysator niedergestreckt wird und in eine Arrestzelle kommt.

Die RICHARD BURTON ist auf ihrem Weg nach MORGENROT-5, Kantiran wird von Alpträumen geplagt, ein seltsames Wesen verfolgt ihn immer und immer wieder. Da es mit schlafen nichts wird, begibt sich der junge Halbarkonide in die Zentrale, wo er Zeuge eines Streitgespräches zwischen Ascari da Vivo und Bully wird. Dieser serviert die Arkonidin locker ab, was Kantiran gerne sieht.

Gerade als das Raumschiff einen Zwischenhalt im Normalraum einlegt um einen ausgebrannten HAWK zu wechseln, kommt ein Hypersturm auf und es öffnet sich ein Tryortan-Schlund und droht den Expeditionsraumer zu verschlucken. Die Emotionautin Lei Kun-Schmitt schafft es gerade noch so den Raumer wieder in den Linearraum zu bringen.

Als die RICHARD BURTON die Raumstation erreicht, wird Bully von der Kommandantin abgewimmelt. Die Technoteams wären allesamt wegen einer Lebensmittelvergiftung außer Gefecht und die Wartungsroboter durch einen Hypersturm beschädigt. Diese Ausreden kommen nicht nur Reginald Bull spanisch vor. Gucky nimmt kurzerhand Kantiran per Teleportation mit in den Bahnhof im Weltraum.

Auf der Station werden sie von beeinflussten Besatzungsmitgliedern angegriffen, doch dies ist für die beiden kein Problem. Nach Durchsicht des Logbuchs stellen sie fest, dass auch die Morgenrot-Station in der Nähe des Hypersturms einen Zwischenstopp machte und dabei ein Wesen namens Grafer Gelber Jamamith aus einer Rettungskapsel, die im Weltraum trieb, rettete. Danach kam es zu immer seltsameren Vorgängen.

Während Gucky den von der RICHARD BURTON übersetzenden Truppen hilft, macht sich Kantiran auf die Suche nach dem Eindringling. Er entdeckt ihn in einem Biotop. Dort versucht das an eine Gottesanbeterin erinnernde Wesen gerade die Wartungstechnikerin Cillia Perish zu fressen. Doch Kantiran lenkt das Wesen ab, das gerade dabei ist, Nachkommen zu gebären.

Mit Hilfe seiner Dwarmaris schafft es Kantiran, Grafer Gelber Jamamith soweit abzulenken, um Kontakt mit Gucky aufzunehmen. Dieser erscheint zusammen mit Icho Tolot und verhindert die Geburt der Brut und vernichtet das Wesen. Die beeinflussten Besatzungsmitglieder kommen wieder zu sich, da die Milben absterben.

-jh-

Kritik

Ein Roman, der mich ein wenig enttäuscht hat. Der Grund hierfür liegt nicht etwa in der Schreibe Zieglers. Im Gegenteil, der mittlerweile leider verstorbene Autor, bewies mit diesem Roman, dass er für eine Qualitätssteigerung im Team gesorgt hätte. Stilistisch und sprachlich war der Roman überdurchschnittlich. Es ist auch unglaublich wie Ziegler mit wenigen Sätzen Sympathie für einen Protagonisten erzeugen kann.

Was hat mich aber an dem Roman enttäuscht? Ganz einfach. Die Handlung. Ich fasse mal kurz zusammen: Die RICHARD BURTON erreicht einen Zwischenstopp auf dem Weg zur GMW, trifft dort auf das *Monster der Woche* und kann dieses Dank Kantiran besiegen. Ein *Monster der Woche* ist in meinen Augen zu wenig für einen guten Roman. Der zwanghafte Einsatz von Kantiran verschlechtert das Bild nur noch. So leid es mir tut. Die Story war unterdurchschnittlich. Also: Herausragender Schreibstil + unterdurchschnittliche Story = **GUT** mit Abstrichen (zumindest in diesem Fall).

-wr-

Perry Rhodan 2257

Der Mikrodieb

von Arndt Ellmer

Die RICHARD BURTON hat das Abenteuer auf MORGENROT-5 überstanden und befindet sich nun auf den Weg in die Große Magellansche Wolke. Nichts geht schief – unverständlich für den dauernd pessimistischen Alfven Hyers. Doch schon bald gibt es Probleme – an einem Schaltschrank fehlt eine Energiekupplung. Bully taucht auf, um sich des Problems selbst anzunehmen und für die Wartungsmannschaft steht schnell fest: nur Gucky kann es gewesen sein.

Auf dem Weg zur großen Magellanschen Wolke stellt sich der bereits bekannte hyperimpendantische Effekt heraus, der für eine vergrößerte Laufzeit der HAWK-Triebwerke in sternenarmen Regionen sorgt.

Die Mannschaft der RICHARD BURTON untersucht mit der Ultra-Giraffe den Jetstrahl Gon-Orbhons – erfolglos: Mehr als das es sich um einen fünfdimensionalen, perfekten, massiven Strahl aus der Mitte der GMW handelt, läßt sich nicht feststellen.

Währenddessen versucht die als Arkoniden-Botschafterin mitreisende Acari da Vivo Zutritt zu den Schiffsaggregaten zu erhalten, doch Bully ist nicht bereit die Geheimnisse des Antriebs preiszugeben. Ascari ist darüber sehr erbost. Bully kommt der Verdacht, dass sie mit dem Diebstählen in Zusammenhang stehen könnte.

Derweil trägt sich Kantiran mit dem Gedanken, die durch seine Mutter getötete Thereme zu rächen.

In der GMW, am Orientierungsstern Navo Nord, angekommen, ist keine Spur Gon-Orbhons zu finden, man entscheidet sich hier die riesigen, in einen Rahmen ausgelagerten Antriebsaggregate abzutrennen und hier zu lassen um wendiger zu sein.

Die Trennung geht weitestgehend ohne Probleme über die Bühne, doch die Diebstähle gehen immer weiter .

Die übriggebliebenen HAWKs lassen keine allzugroßen Hoffnungen aufkommen, sie reichen im günstigsten Fall nur zum Weltraumbahnhof MORGENROT-5, wenn nichts dazwischenkommt. Außerdem muss die Besatzung der RICHARD BURTON feststellen, dass in der GMW ein Sternenhaufen materalisiert ist.

Auf dem Weg in die Wolke hinein empfangen die Raumfahrer zahlreiche Notrufe, denen zu Hilfe zu eilen nach der Hyperimpendanz wegen der großen Entfernung nicht möglich ist – doch Ascari da Vivo nutzt diese geschickt um die Mannschaft gegen Bully aufzuhetzen und die Mission zu sabotieren.

Kantiran überwindet sich selbst und sucht das Gespräch mit Ascari da Vivo. Er teilt ihr mit, dass er die Terraner in ihrem Kampf gegen Gon-Orbhon unterstützen wird. Ascari geht nicht auf ihn ein.

Die Besatzung der RICHARD BURTON sucht immer noch eine Möglichkeit Gon-Orbhon zu lokalisieren. Die einzige Chance ist – so Bullys Überzeugung – Bré Tsinga, die sich (immer noch auf der Erde wähnend) in einem Gefängniscontainer an Bord der RICHARD BURTON befindet. Zu ihrer Betreuung ist Icho Tolot angestellt (weil sein anders aufgebautes Gehirn – hoffentlich – den Einflüssen des fremden Gottes widerstehen kann). Ihr Container ist bleiummantelt – in der Hoffnung dies könne ein Schutz gegen die Beeinflussung Gon Orbhons sein. Ein anderer Versuch, seinen Einfluss abzuhalten (ein modifiziertes Psi-Iso-Netz, von Malcolm S. Daellian entwickelt) scheitert jedenfalls kläglich.

Der geheimnisvolle Dieb stiehlt immer weiter und er scheint sich ein Mordinstrument zu basteln.

Derweil werden zwei Schiffe der Gurrads, die sich im selben Sektor befinden von Energietorpedos vernichtet, die anscheinend Gon Orbhon schützen sollen. Die RICHARD BURTON nimmt die wenigen Überlebenden an Bord. Und muss sich hinterher in einem waghalsigen Manöver selbst retten um nicht vernichtet zu werden.

Der Räuber scheint greifbar – bei seiner nächsten Station hofft man ihn zu fangen, doch es gelingt ihm zu fliehen, indem er ein Loch in die Rückwand brennt – bald scheint er sein Werk vollendet zu haben. Inzwischen ist auch klar, dass er schon länger an Bord sein muss, denn die ersten Diebstähle ereigneten sich schon auf dem Weg nach MORGENROT-5.

Doch schließlich gelingt es dank Gucky Para-Fähigkeiten, den MIKRODIEB zu fassen, es stellt sich heraus, dass es sich um einen Roboter des Forum Raglund handelt, der den Auftrag hatte, die Mannschaft außer Gefecht zu setzen – allein um das Forum in den Besitz eines solchen Schiffes zu bringen. Das Forum vermutete eine Gefahr für seinen Herrschaftsbereich, weil es auf den Bluff Terras reingefallen ist, die Operation Kristallsturm ziele auf die Hyperkristall vorkommen der Eastside.

-bk-

Kritik

Der Mikrodieb, der von einer ganzen Crew nicht gestoppt werden kann und sich durch Terkonitwände schweißt, wird am Ende durch ein Netz eingefangen. Zu diesem Roman kann man sagen: Lahme Story und logische Grausamkeiten, die zumindest schnell

gelesen sind, und daher schnell aus dem Gedächtnis verschwinden. Das ergibt alles in allem ein **LAU**.

-wr-

Perry Rhodan 2258

Medusenklänge

von Michael Nagula

Wolper Farang ist tot. Nun existiert er in einer körperlosen Form und kann keinen Kontakt zur Außenwelt aufnehmen. Klänge aus dem Hyperraum ziehen ihn an, er versucht jedoch diesen *Medusenklängen* zu entkommen. Dies gelingt ihm für eine kurze Zeit, weshalb er die folgenden Ereignisse miterleben kann.

Die RICHARD BURTON kann der Vernichtung durch eines der mysteriösen hyperenergetischen Torpedofelder entgehen, die Helix-Sprengkopf genannt werden und die kurz zuvor zwei Gurradschiffe vernichteten. Außerhalb der Gefahrenzone untersuchen die Galaktiker die beiden gurradschen Rettungskapseln, die sie bergen konnten. In einer der Kapseln können die drei Gurrads Faghan El Bar, Tary Gerrige und Gahd Konter lebend geborgen werden.

Der Wissenschaftler El Bar berichtet über die Zustände die in der Großen Magellanschen Wolke seit den Hyperimpedanzschock herrschen. Er berichtet auch davon, dass der neu materialisierte Sternennhaufen nahe des Tarantelnebels, bereits im Januar 1332 NGZ aus dem Hyperkokon fiel.

Die Wissenschaftler auf der RICHARD BURTON haben das Material gesichtet, das sie während der Torpedoattacken sammelten. Sie legen Reginald Bull dar, dass die RICHARD BURTON durch einen Treffer vernichtet werden könnte.

Bull beschließt darauf die *Operation Toter Mann*. Der ENTDECKER-Raumer soll sich energetisch tot stellen, sobald die Ultra-Giraffe einen PING anzeigt, wie Trerok die energetische Ortung des Torpedofelds nennt.

Der terranische Raumer stößt in den unbekannten Sternenhaufen vor. Als er aus dem Linearraum fällt, taucht wirklich ein Hyperenergietorpedo auf und die Terraner stellen sich tot. Mit Erfolg! Nach einigen unschlüssigen Manövern, als hätte das Torpedo die Fährte verloren, verschwindet er wieder. Ein Erfolg für die Terraner, die daraufhin einen Raumschiffsfriedhof entdecken. Bull befiehlt die Fahrt so weit zu drosseln, dass die Wracks untersucht werden können.

Ein Enterteam, bestehend aus Gucky, Icho Tolot und den drei Gurrads wechselt mit einer Space-Jet auf eines der Wracks über. Dort stellen sie durch Materialproben fest, dass die Wracks ca. 10.000 Jahre alt sind. Weiterhin entdecken sie Skelettknochen, welche wahrscheinlich von einem Echsenabkömmling stammen.

Das Makrohirn des Wrackraumers ist allerdings noch aktiv und greift die Eindringlinge an. Gucky wird dabei lebensgefährlich verletzt. Wolper Farang, welcher aufgrund seiner Existenzform das Team beobachten kann, versucht Kontakt zu Bully aufzunehmen, was ihm gelingt. Bully verspürt ein komisches Gefühl und setzt die RICHARD BURTON in Richtung Wrack in Bewegung. Das Enterteam kann gerettet werden, und Gucky überlebt.

Gerade als alle wieder an Bord der RICHARD BURTON sind, taucht ein neuer Helix-Sprengkopf auf. Er greift allerdings nicht den Terra-Raumer an, der wieder toter Mann spielt, sondern vernichtet das Wrack auf dem, durch die Kämpfe gegen die Eindringlinge, viel Energie freigesetzt wurde. Durch die Explosionen wird allerdings auch die ungeschützte RICHARD BURTON angeschlagen. Der Cheftechniker Torde Molm meint, dass die Schäden nur nach der Landung auf einem Planeten behoben werden können.

Als die RICHARD BURTON in den Linearraum geht, kann Wolper Farang den Medusenklängen nicht mehr widerstehen, und seine Existenz verweht im Hyperraum.

-jh/wr-

Kritik

Wenn man davon absieht, dass in dem ganzen Viererblock schon nichts passiert ist, hat dieser Roman die mit Abstand schlechteste Story, eine absolut desolate Nebenhandlung und ist so „interessant“ geschrieben, dass ich ihn drei Tage in Folge gegen meine Schlafstörungen zur Hilfe nehmen konnte.

Dass Gucky nicht stirbt, war vorauszusehen, und bei aller Liebe für den Mausbiber: Ein versengtes Fell ist nicht die Welt. Positives am Roman? Er war auch mal zu Ende. Dieser „Roman“ ist wirklich **NUR FÜR SAMMLER**.

-wr-

Perry Rhodan 2259

Tod von den Sternen

von Horst Hoffmann

Jerofe Gangan Ouwmar ist ein Feigling, er hat vor vielen Dingen Angst, die Bewohner von Tragolfir haben ihn deshalb ausgestoßen. Er war nicht produktiv für die Gemeinschaft, darum haben sie ihn weggejagt. Nun lebt er im Wald vor dem er auch Angst hat. Doch die meiste Angst hat er vor seinen Alpträumen denn seine Träume werden fast immer Realität. Und sein letzter Traum handelt von einem Himmelschiff, einer gigantischen Kugel die den Tod bringen wird, den Tod aller Cortezen auf Aon.

Am 18. Januar 1333 NGZ ist die RICHARD BURTON auf der Suche nach einer Welt auf der die, von einem Helix-Sprengkopf verursachten, Schäden repariert werden können. Jederzeit kann wieder ein Angriff dieser mysteriösen Waffe erfolgen. Doch dank der Ultra-Giraffe ist es den Terranern möglich den Angreifer rechtzeitig zu orten. Doch die Besatzung des ENTDECKER-Raumers hat Glück, es kommt zu keinem Zwischenfall. Der 1800 Meter durchmessende Kugelraumer erreicht ein System mit drei Planeten; der zweite liegt in der Biosphäre und scheint für die Reparaturarbeiten bestens geeignet. Kurz vor der Landung wird festgestellt, dass in unmittelbarer Nähe des geplanten Landesorts eine mittelalterliche Stadt existiert. Doch das soll kein Problem darstellen, die Terraner verbergen sich hinter Deflektorschirmen. Ein Kontakt mit den Bewohner der noch unbenannten Welt soll nicht übereilt hergestellt werden. Es sind eh keine Eingeborenen zu sehen, die Stadt wirkt wie ausgestorben. Primär dient die Landung der Wiederherstellung der RICHARD BURTON.

Jerofe ist erschüttert, sein Wahrtraum bestätigt sich, das Himmelsschiff landet nahe der Stadt Aon.

Reginald Bull hat Probleme verschiedenster Art, der schwer verletzte Gucky befindet sich zwar außer Lebensgefahr doch er will Bully nicht zu sich lassen. Außerdem wird Gucky von einer Todessehnsucht geplagt, was seinen besten Freund noch missmutiger stimmt. Doch der junge Fremdvölkerpsychologe Jan Shruyver kümmert sich leidenschaftlich um den Mausbiber und versichert Bull das keine Lebensgefahr besteht. Die Gurrads drängen darauf etwas zu unternehmen, ebenso wie Ascari da Vivo. Dann bekommt Reginald Bull die Mitteilung, dass ein Eingeborener von den Wachen aufgegriffen wurde. Er begibt sich unverzüglich zum Verhörraum. Die Landungstruppen, die das Schiff bewachen haben Jerofe Gangan Ouwmar aufgegriffen. Der völlig verängstigte Corteze fasst nach einiger Zeit etwas vertrauen und beginnt sich zu öffnen und berichtet Bully von sich und seinem Traum. Doch die Terraner scheinen nicht die Todbringer zu sein. Unglücklicherweise trifft der Eingeborene auf die Gurrads trifft und dreht durch. Er rennt vor Panik mit dem Kopf gegen eine Bordwand und bricht bewusstlos zusammen.

Der Corteze wird auf die Krankenstation gebracht, sein Zustand verschlechtert sich zusehends, doch nicht wegen seines Zusammenpralls mit der Wand sondern er scheint an einer Infektionskrankheit zu leiden. Doch die Mediker können den Ursprung nicht bestimmen. Da die Cortezen scheinbar nicht von den Deflektorschirmen behindert werden gehen die Besatzung davon aus, dass der Stadtbevölkerung die Existenz des ENTDECKER Raumers durchaus bekannt ist. Also stellt Reginald Bull einen Trupp zusammen und fliegt in die Stadt. Mit dabei sind auch Ascari da Vivo und die drei Gurrads.

Unterdessen kümmert sich Shruyver um den Mausbiber, dieser hat zwar seine tiefesten Lebenszweifel abgeschüttelt doch er leidet noch immer sehr unter seiner „Haarlosigkeit“. Durch den Thermostrahltreffer wurde seine Körperfell komplett versengt.

Daneben macht sich der junge Fremdvölkerpsychologe Gedanken über den im Koma liegenden Cortezen, irgendwie scheint die Lösung auf der Hand zu liegen doch wie so oft sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht.

Als der Erkundungstrupp die Stadt erreicht wirkt diese noch immer wie ausgestorben, doch auf dem zentralen Platz treffen sie dann doch Eingeborene an. Der Sprecher des Rates der zwölf Alten, ein Corteze mit dem Namen Halput Dono Vanmar begrüßt die Galaktiker, er führt sie ins Rathaus und er berichtet recht offen über die Vergangenheit Cortezen, dass sie vor ewigen Zeiten ein Hilfsvolk der Schutzherren von Jamondi waren. Und er berichtet von Gon-

Orbhon, dem ehemaligen Schutzherren, er berichtet vom Dom Rogan und vom Dom von Parrakh aus dem später die Bastion von Parrakh wird als der ehemalige Schutzherr das Imperium Orbhon ausruft in Amringhar. Das ist die Zeit als ein Teil der Cortezen sich auf Aon niederlassen während sich andere Stämme über die kleine Galaxis vestreuen.

Gerade als sich Reginald Bull genauer nach Gon-Orbhon erkundigen will kommt es vor dem Gebäude zu einem Tumult. Die stolzen Gurrads verachten die schwächlich wirkenden Cortezen, dies zeigen sie nur allzu deutlich und es kommt zu einem Gerangel. Bull geht dazwischen doch der Schock sitzt tief bei den Eingeborenen, so dass sich die Galaktiker zurückziehen. Bull überlässt Vanmar ein Funkgerät und bittet ihn sich zu melden.

Die Cortezen melden sich nicht, sie machen sich auch in ihrere Stadt immer rarer. Die beobachtenden Galaktiker machen sich Sorgen. Vor allem Bully, noch dazu weil Gucky ihn noch immer nicht zu sich lassen will. Auch Jerofe geht es immer schlechter. Einzig die Reparaturen an der RICHARD BURTON gehen zügig und planmäßig voran.

Irgendwann wird es Bully unheimlich und er dringt wieder in die Stadt vor. Er trifft die Cortezen in einem jämmerliche Zustand an, sie scheinen von der selben Krankheit befallen zu sein wie der junge Corteze auf der RICHARD BURTON. Der Residenzminister zitiert fast das gesamte medizinische Personal in die Stadt, doch die Mediker sind machtlos, sie konnen nicht wirklich helfen.

Als schon alles zu spät scheint erscheint der junge Jan Shryver in der Stadt und bringt die Lösung. Nicht die Galaktiker brachten die Krankheit nach Aon sondern die Gurrads. Des weiteren hat der Wissenschaftler herausgefunden, dass die Cortezen die Urahnen der Gurrads sind. Die drei Gurrads auf der RICHARD BURTON trifft diese Erkenntnis ziemlich hart. Sie die stolzen, harten Bewohner der Großen Magellanschen Wolke sollen von einer solch „schwachen“ Rasse anstammen, ein unvorstellbarer Gedanke.

Durch ein eiligst hergestelltes Antiserum sterben nur sehr wenige Eingeborenen und es dauert auch nur ein paar Tage bis Reginald Bull von Vanmar über die Vergangenheit unterrichtet. Er bekommt Informationen über das Parr-System wo Gon-Orbhon seine Bastion hat. Er bekommt berichtet, dass nach dem Verschluss des Sternenhaufens die Ausstrahlung von Gon-Orbhon verschwand und erst wieder auftrat als der Hyperkokon zusammenbrach.

Aus dem rekonstruierten Logbuch der CRESU 177, dem Schiff auf dem Gucky schwer verletzt wurde, ergibt sich, dass die Helix-Sprengköpfe ein unabhängiges, uraltes, autark agierendes, dezentrales Waffensystem ist. Entwickelt von einem kleinen ehemaligen Hilfsvolk des Gon-Orbhon. Die CRESU 177 war eins von ca. 450.000 Schiffen, die für das Imperium Orbhon die Milchstraße und die Schutzherren von Jamondi angreifen sollten. Doch dazu kam es nie, die Schiffe wurden eingeschlossen, die äußerst aggressiven Besatzungen begannen sich mit der Zeit gegenseitig zu vernichten als die geistige Führung von Gon-Orbhon ausblieb.

Auch Jerofe Gangan Ouwmar hat überlebt und er bittet darum auf der RICHARD BURTON bleiben zu dürfen. Bully lässt es zu. Dann verlässt die RICHARD BURTON am 26. Januar den Planeten Aon. Das nächste Ziel steht schon fest, es ist das Parr-System.

-jh-

Kritik

Horst Hoffmann präsentiert einen flüssig zu lesenden Roman, der zwar keine geniale, aber zumindest eine solide Story präsentiert, die beste im ganzen Viererblock. Die Nebenhandlung um den Hippie und Gucky nervte einfach nur, aber zum Glück wurde ihr nicht allzu viel Platz eingeräumt. Mir hat der Roman besser gefallen als die drei davor, und daher ist ein **GUT** nur konsequent.

-wr-

Perry Rhodan 2260

Im Arphonie-Sternhaufen

von Horst Hoffmann

"ZURÜCK!!“, das ist der Leitgedanke. Die SCHWERT scheint im Chaos zu vergehen, die Zeit verrückt zu spielen , ebenso wie der Raum, der den Bionischen Kreuzer umgibt. Die DISTANZSPUR hat das kleine Motanaschiff aufgenommen und nun wirkt es, als wolle sie den Kreuzer wieder loswerden. Perry Rhodan erkennt, dass es kein Zurück gibt, denn die

DISTANZSPUR ist erneut am zusammenbrechen. Wahrscheinlich weil der Sternenozean von Jamondi aus seinem Hyperkokon herausfällt. Es kann nur nach vorne gehen, das Ziel ist der Arphonie-Sternhaufen, das Domizil des abtrünnigen Schutzherrn Tagg Kharzani und seinen Kybb-Schärgen, aber auch der vermutliche Rückzugsort des Paragonkreuzes und der ehemaligen Schutzherrin Carya Andaxi. Und dann ist es soweit, die SCHWERT hat es geschafft, die DISTANZSPUR gibt den Raumer frei, spuckt ihn regelrecht aus.

Durch das hyperenergetische Chaos, hat die Besatzung etwas Zeit sich zu orientieren. Die Schildwache Lyressea erkennt das System. Die Gegenstation zum Tan-Jamondi-System ist das Ron-Alaga-System. Auch hier stehen sechzehn gigantische SPURHÖFE über einer blauen Riesensonne und versorgen die DISTANZSPUR mit Energie. Außerdem sind unbekannte Zylinderdisken zu sehen sowie normale Kybbraumer und auch die riesigen Kybb-Titanen.

Naida ist eine junge Quelle, sie ist ca. 30 Jahre alt. Und sie hat ein Geheimnis. Sie hat einen blinden Passagier mit an Bord gebracht, als die Besatzung der SCHWERT sich formierte. Einen Wagwa, ein kleines, halbintelligentes Tier von ihrer Heimat. Seitdem lebt der bzw. die Wagwa in ihrer Kabine, doch heute verhält sie sich seltsam, ist richtiggehend aggressiv. Naida, die in die Zentrale gerufen wird sperrt ihr Haustier deshalb in eine Schrank.

Bevor die Kybb den Motanaraumer stellen können schafft es Zephyda die SCHWERT in den Hyperraum zu befördern. Allerdings nur fünf Lichtjahre weit, in das System einer gelben Sonne mit 27 Planeten. Die SCHWERT versteckt sich im Asteroidengürtel des Systems. Die Motana brauchen eine Pause, viele Quellen müssen auf der Medostation behandelt werden vor Erschöpfung. Auch Zephyda ist am Ende ihrer Kraft und eine äquivalente Epha-Motana nicht an Bord.

Als Naida zu ihrer Kabine zurückkehrt ist sie entsetzt, in der Kabinentür klafft ein Loch, irgendetwas hat den Stahl „durchfressen“. Auch in der Schranktür, in der Naida ihre Wagwa eingesperrt hatte, entdeckt die junge Motana ein Loch. Aus dem Schrank hört sie ein klägliches Geheule. Ihr Haustier ist noch da doch scheinbar hat sie einige Junge geboren und die haben sich aus dem Staub gemacht, durch Stahlwandungen hindurch! Naida sieht ein, dass sie nun der Schiffsführung alles beichten muss, auch auf die Gefahr hin, dass sie aus der Gemeinschaft ausgestoßen wird. Die SCHWERT befindet sich in Gefahr und das in zweierlei Hinsicht, einmal wird sie von außerhalb durch die Kybb bedroht und von innerhalb durch die stahlfressenden Jungtiere.

Gerade als Echophage die Annahmen von Lyressea bezüglich des Ron-Alaga Systems bestätigt hat meldet Naida das Problem mit den „Eindringlingen“. Und aus dem Schiff kommen auch schon verschiedene Meldungen über blitzschnelle Eindringlinge die sich praktisch durch alles durchfressen. Perry Rhodan macht sich mit auf die Suche nach den jungen Wagwas, als Echophage die Ankunft einer Flotte von Zylinderdiskusschiffen meldet, wie sie die Gefährten schon nach dem auftauchen aus der DISTANZSPUR orteten. Seltsamerweise macht sich die Flotte nicht auf die Suche nach dem Bionischen Kreuzer sondern verhält sich passiv. Wer auch immer an Bord der Zylinderdisken das Sagen hat, er weiß, dass das Motanaschiff nicht über eine äquivalente Beschleunigungskraft verfügt um den eigenen Schiffen zu entkommen. Die SCHWERT sitzt also in der Falle.

Die Zylinderschiffe warten ab und die SCHWERT wird von innen her zerfressen, eine scheibar ausweglose Situation, doch dann kommt es zu einer merkwürdigen „Erscheinung“, wie es Echophage ausdrückt. Die Biotronik ortet plötzlich eine fünfzehn Kilometer lange Hyperenergieerscheinung die zwischen den Zylinderdisken aufgetaucht ist. Als Echophage ein Bild anbieten kann werden Atlan und Rhodan an einen irdischen Wal erinnert. Und dieser Wal scheint es auf die fremden Schiffe abgesehen zu haben die sich fluchtartig zurückziehen. Doch der Wal ist noch schneller. Wo er mit den fremden Schiffen in Kontakt tritt verschwinden diese einfach nachdem sie kurz in eine flammende Aura gehüllt sind. Dies ist der Augenblick für die Flucht auf die die Gefährten gewartet haben. Die fliehenden Zylinderdisken orten die SCHWERT und versuchen ihr zu folgen und auch der Energiewal folgt plötzlich dem Bionischen Kreuzer. Im letzten Augenblick schafft es Zephyda die Epha-Matrix zu beeinflussen, die Energielinien zu nutzen und den Kreuzer in der Hyperraum zu reißen, doch es ist ein riesiger Kraftakt der, zusammen mit dem vergangenen Gewaltmanövern, entgültig die Kräfte der stellaren Majestät der Motana übersteigt. Sie bricht zusammen und der Raumer fällt schon nach nicht einmal fünf Lichtjahren wieder aus dem Hyperraum.

Zephyda wird auf die Medostation gebracht. Der Kraftakt hat auch die Quellen beeinflusst, auch sie sind am Ende und damit das Schiff steuerlos und manövrierunfähig. Und diesmal lassen sich die Verfolger nicht so viel Zeit, kurz nach

der SCHWERT tauchen drei Disken aus dem Linearraum. Perry Rhodan gibt Selboo den Einsatzbefehl, der Todbringer der SCHWERT taucht in die Matrix ein und erfasst den Feind. Zwei der Schiffe vernichtet er mit den Paramag-Werfer des Kreuzers. Das dritte Schiff flüchtet aus der Maximalschussweite und begint zu funken. Das Ende der SCHWERT scheint nahe.

Doch nicht nur außerhalb des Schiffs türmen sich die Probleme auf, im Schiff lauert noch immer der Feind in Form von zehn Wollknäulen und diese sind zur Zentralkugel der Biotronik vorgedrungen bzw. haben sich schon in den Kern von Echophage durchgefressen. Die Biotronik fällt immer weiter aus. Und dann tauchen auch noch weitere Zylinderdisken auf. Ein ganze Flotte, doch bevor sie die SCHWERT aufbringen können taucht eine weitere Flotte von Schiffen auf. Diese Flotte bricht allerdings nicht aus dem Linearraum sondern die Schiffe scheinen sich per Transition fortzubewegen. Dann erlöschen die Bilder, die Biotronik versagt den weiteren Dienst und die Besatzung wird „blind“. Was bleibt ist Hoffnung, denn die beiden Flotten scheinen nicht für die selbe Sache zu kämpfen.

Dann kommt Rorkhete auf die rettende Idee, die SCHWERT wird mit Vakuum geflutet, nachdem die Besatzung Schutzanzüge angelegt hat. Dem Vakuum haben nicht mal die Wagwa-Monstren etwas entgegen zu setzten. Nach etwas mehr als einer halben Stunde ist der Spuk beendet. Und dann meldet sich auch Echophage endlich wieder. Als die Biotronik die Orterholos wieder mit Leben füllt, sind die Gefährten überrascht, bei der zweiten Flotte handelt es sich um überdimensionierte Bionische Kreuzer, sie besitzen eine weißen Außenhülle, darum prägt Perry den Namen „Weiße Kreuzer“. Die Schiffe sind 330 Meter lang und 700 Meter breit. Außerdem sind sie mit konventionellen Triebwerken und Waffen ausgestattet. Die Kreuzer bilden eine Kugelformation um die SCHWERT. Ein Weißer Kreuzer schickt sich an das manövrierunfähige „Huckepack“ zu nehmen. Das gesamte Szenario wirkt unwirklich, die Kreuzer melden sich nicht, die Flotten belauern sich aber sie attackieren sich nicht. Als würde noch eine Komponente für die Schlacht fehlen.

Dann taucht die fehlende Komponente auf, ein Kybb-Titan erscheint und die Schlacht entbrennt. Die Weißen Kreuzer stehen auf verlorenem Posten doch sie verteidigen den Bionischen Kreuzern mit aller Macht. Trotzdem neigt sich das Blatt zugunsten der Kybb.

Doch, als hätten die SCHWERT nicht schon genug erlebt, tauchen plötzlich zwei der geheimnisvollen Hyperwale auf und attackieren beide Flotten gleichermaßen. Sogar der Kybb-Titan flieht. Einige Weiße Kreuzer opfern sich um der SCHWERT die Flucht zu ermöglichen. Im letzten Moment entmaterialisiert der Weiße Kreuzer samt den Bionischen Kreuzer. Der Entmaterialisierungsschmerz ist gedämpft, wie Atlan und Perry meinen. Es scheint sich um sehr fortschrittliche Triebwerke zu handeln die die Unbekannten nutzen.

Zu guter letzt melden sich die Unbekannten bei der SCHWERT und das staunen nimmt kein Ende, es meldet sich ein General Traver und es handelt sich um einen Shoziden. Er meldet, dass weitere Transitionen folgen werden und schaltet ab. Die Crew des Bionischen Kreuzers ist überrascht, erstaunt und ratlos. Was wird sie wohl im weiteren Verlauf ihrerer Reise mit unbekanntem Ziel erwarten?

-jh-

Kritik

Zumindest im Sternenozean passiert derzeit etwas. Die Distanzspur wird durchflogen, man landet in Arphonie und stellt fest, dass es dort neben den Kybb noch Shoziden gibt und eine dritte Macht: die Weltraumwale. Deren Ursprung kennt keiner. Dazu gibt es eine langweilige Nebenhandlung über Haustiere. Nichts geniales, aber auch nichts grausames, daher: **NICHT ÜBEL**.

-wr-

Perry Rhodan 2261
Jenseits der Hoffnung
von Hubert Haensel

Die Shoziden im Arphonie-Sternhaufen nehmen die SCHWERT huckepack, und fliegen mit ihr zu einem unbekannten Ziel. Während für die Menschen und Motana die Feststellung, dass es Shoziden im Arphonie-Sternhaufen gibt für Freude sorgt, muss Rorkhete erst einmal mit dieser Erkenntnis umgehen lernen. Er ist nun nicht mehr der einzige Shozide. Um seine Ge-

danken zu ordnen, fängt er an Tagebuch zu führen.

Während des Fluges kommt es zu einem Treffen der Besatzung der SCHWERT mit dem Anführer der Shoziden, General Traver. Dieser stellt sofort klar, dass er die Besatzung der SCHWERT für vollkommen verrückt hält, und weigert sich, Informationen preis zu geben. Einzig und allein die Information, dass die weißen Kreuzer aufgrund ihres Transitionstriebwerks T-Kreuzer genannt werden, gibt er weiter. Für den letzen Jamondi-Shoziden Rorkhete hat er nur Verachtung übrig. Die Autorität der Stellaren Majestät Zephyda erkennt er nicht an. Nach langem Verhandlungen erklärt er sich schließlich bereit, die SCHWERT mit seinem Flagschiff der ELBATO nach Graugischt zu bringen.

Graugischt scheint sich in den Vorbereitungen für ein wichtiges Ereignis zu befinden, denn es landen viele weiße Kreuzer. Die Besatzung der SCHWERT kann General Traver einige Informationen entlocken. So erfährt Rhodan, dass die „Weltraumwale“ von den Shoziden als *Hyperdimos* bezeichnet werden, und es sich bei diesen aller Wahrscheinlichkeit um eine Waffe handelt. Mehr Informationen haben auch die Shoziden im Arphonie-Sternhaufen nicht.

Traver gibt außerdem preis, dass Carya Andaxi noch am Leben ist, allerdings weigert er sich, Rhodan, Atlan und Zephyda zu ihr zu bringen.

Zudem gibt Traver die Information preis, dass die Welten, welche unter der Führung von Carya Andaxi stehen, in Raum-Zeit-Falten verborgen waren, und nun aufgrund des Hyperimpedanzschocks in den Normalraum zurückgefallen sind. Die Welten wurden und werden als *Schattenstaat Andaxi* bezeichnet.

Mehr Informationen rückt Traver nicht raus. Immerhin gewährt er der Besatzung der SCHWERT Bewegungsfreiheit, auch wenn die SCHWERT an der ELBATO angedockt bleiben muss.

Rorkhete unternimmt derweil einen Ausflug auf die Oberfläche von Graugischt. Während seiner Erkundungstour, wird er von den männlichen Shoziden wie ein Hinterwäldler behandelt und mit Missachtung und kleinen Sticheleien bedacht. Die Frauen sind sehr freundlich zu ihm. Den Grund für diese Freundlichkeit wird Rorkhete bald darauf von den Frauen offenbart: Die Zahl der Shoziden welche in Arphonie überlebt haben, war auf 200 begrenzt. Durch genetische Manipulationen konnte die Zahl wieder auf 100.000 erhöht werden. Durch die fehlende genetische Varianz kam es jedoch zu Missbildungen. Dieses Problem wird von Generation zu Generation schlimmer, und die Arphonie-Shoziden sind an einem Punkt angekommen, wo sie eine „Blutauffrischung“ brauchen. Rorkhete soll dies bewerkstelligen, was heisst, dass er mit möglichst vielen weiblichen Shoziden schlafen soll. Rorkhete fühlt sich durch diesen Befehl (es wird so formuliert, nicht als Bitte) gedemütigt und lehnt ab.

Die Führung der Shoziden hält eine Versammlung ab. Als Rhodan und Atlan davon erfahren, beschließen zusammen mit Rorkhete, Zephyda und Lyressea an dieser Versammlung teilzunehmen. Mit den ozeanischen Orakeln teleportieren sie in den Saal in dem die Versammlung stattfindet. Lyressea versucht ihre Autorität als Schildwache geltend zu machen und verlangt Carya Andaxi zu sprechen. Traver ist durch das Auftauchen einer Schildwache zwar verwundert, lässt sich aber nicht irritieren, und verweist die Besucher aus Jamondi mehr oder weniger freundlich aus dem Saal.

Rorkhete befindet sich auf der Flucht vor den Frauen, welche ihn für die Blutauffrischung missbrauchen wollen. Schließlich wird er von diesen gestellt und vergewaltigt. Als ob dieses nicht demütigend genug für ihn ist, lesen die Frauen auch noch sein Tagebuch vor und machen sich über ihn lustig.

Atlan und Rhodan unternehmen während dessen eine Erkundungstour in eine Stadt, welche die Orter entdeckt haben. Doch dort, wo die Stadt sein soll, finden sie nur eine Ansammlung von Rohstoffen. Diese ergeben für einen Orter genau das Bild einer Metropole. Atlan und Perry vermuten, dass es sich um ein Scheinziel für eventuell angreifende Feinde handelt.

Und schon bald scheint dieses Scheinziel seinen Zweck erfüllen zu dürfen. Die Kybb greifen mit hunderten von Zylinderdisken und 4 Kybb-Titanen an. Die „Scheinstadt“ wird vernichtet, und trotz eines aufopfernden Kampfs der Shoziden, steht Graugischt auf verlorenem Posten. Graugischt wird vernichtet und ein Funkspruch kommt herein, welcher besagt, dass Carya Andaxi getötet wurde. In diesem Moment transiert die ELBATO mit der SCHWERT auf ihrem Rücken.

Traver meldet sich über Funk bei der Besatzung der SCHWERT und teilt dieser mit, dass es sich bei der Schlacht um ein Ablenkungsmanöver gehandelt hat. Die vernichtete Welt war nicht Graugischt sondern ein ähnlicher Planet mit dem Namen Graugischt II. Carya Andaxi lebt und weilt auf dem „echten“ Graugischt. Nun wird Traver die SCHWERT nach Graugischt bringen. Dort wird entschieden werden, wie man weiter verfährt.

-wr-

Kritik

Hubert Haensel setzt die Handlung im Arphonie Sternhaufen fort. Die SCHWERT erreicht Graugischt und gerät in eine Schlacht. Die Shoziden, insbesondere Rorkhete, werden gut charakterisiert. Der Roman war flüssig zu lesen, endlich gibt es einmal ein paar Konflikte, da sich der General der Shoziden, nicht sofort ohne Einschränkungen auf die Seite von Perry und Atlan schlägt. Das Lesen des Romans hat Spaß gemacht. Daher **GUT**.

-wr-

Perry Rhodan 2262

Der Submarin-Architekt

von Arndt Ellmer

Wir befinden uns auf dem echten Planeten Graugischt, als Remo Quotost, der aktuelle Tenn der Submarin-Architekten von seinem Stellvertreter Schandor Aquist zu seinem Mündel (Carya Andaxi) gerufen wird. Sie befürchtet, ein neuer Krieg könne beginnen, den sie mit ihrer alles beeinflussenden Moral nicht vertreten könne. Es ist an Quotost, die Schutzherrin zu beschützen.

Unterdessen streiten auf der SCHWERT Selboo und Epasarr, ob man den bionischen Kreuzer vom weißen Schiff abtrennen sollte.

Kurz darauf trifft General Traver mit seinem Schiff auf Graugischt ein, einem Wasserplaneten mit wüsten Landmassen. Die Besatzung der SCHWERT muss feststellen, dass die ELBATO mit der SCHWERT auf dem Rücken immer tiefer in den Ozean vorstößt. Sie kommen an einigen Porlimischen Schatten vorbei, deren Milch, welche identisch mit Substanz 101 ist, wie sie gleich darauf aufgeklärt werden, den wichtigsten Bestandteil der Biopositroniken an Bord der weißen und bionischen Kreuzer darstellt. Außerdem erfahren sie, dass die Porlimischen Schatten von den Porleytern gentechnisch verändert wurden. Ihr Ziel lautet Riharion, eine der submarinen Sphären, welche die Städte der Toron Erih darstellen. Diese Städte schwimmen auf unterseeischen, vertikalen Strömungskaminen, und sind so ständig einer Auf- und Abwärtsbewegung unterworfen.

Unterdessen kündigt sich bei Quotost General Traver an, der die unglaubliche Nachricht überbringt, er habe einen bionischen Kreuzer mit einer Besatzung aus Montana bei sich. Remo kann es gar nicht glauben, und hält die Meldung zuerst für von den Kybb gestreute Ablenkungsmanöver.

An Bord der SCHWERT behauptet *Echophage* sich an diesen Ort erinnern zu können, obwohl seine Speicher gelöscht wurden, da er hier gebaut wurde. Die Ozeanischen Orakel – genauer Keg Delloguns Familie – erkennen unterdessen ihren Heimatplaneten Graugischt wieder und treffen auf andere ihrer Art, die hier die Schutzherrin Carya Andaxi beschützen und behüten. Denn sie selbst ist in ihrer Gestalt hilflos.

Rorkhete kommt als erster in den Genuss der Gastfreundschaft der Shoziden von Graugischt, doch um den Preis einer Wiederholung der Vorfälle von Graugischt II.

Unterdessen kommt Quotost an Bord der SCHWERT und stellt immer noch ungläubig die Echtheit des Schiffes fest – als er Echophage berührt, sind alle seine Zweifel beseitigt. Er untersucht mit einem Gerät trotzdem Perry und seine Begleiter und kann so ihre Ritterauren erkennen.

Die Schutzherrin leidet und scheint ihrem Ende nahe – sie hat sich seit langer Zeit nicht mehr aus ihrer Schlafmulde erhoben und die sie pflegenden Schota-Magathe sind um ihren Zustand mehr als besorgt. Carya Andaxia hatte einst – den Verrat Tagg Kharzanis vorhersehend – das ganze System in der Zeitfalte zu verstecken versucht und die Positionen der Planeten verändert, um ein Aufspüren unmöglich zu machen. Niemals hatte sie gekämpft – niemals Gewalt angewandt. So ist es nicht erstaunlich, wie sie auf den von Zephyda vorgestellten Plan reagiert, Kharzani anzugreifen. „Krieg ist die falsche Welle“ - so sagt sie. Sie kann den Krieg mit ihrer überlegenen Moral nicht in Einklang bringen und ist nicht bereit, Zephyda, Atlan, Perry und ihren Kämpfern ihren Segen zu geben. Doch spürt sie selbst, dass auch die Zerstörung von Graugischt II Kharzanis nicht wird aufhalten können. Remo Quotost führt ihr Verhalten in tiefe Selbstzweifel. Wird seine Welt mit seinem Mündel eine Chance haben, in die Zukunft zu gelangen? Ein Gespräch mit seinem Stellvertreter hilft ihm hierbei, der sagt, dass die Völker auf Carya vertrauen und er dieses Vertrauen nicht zerstören dürfe.

Vollalarm – ein Hyperdimo ist in das System eingedrungen, wird dem Planeten selbst aber nicht wirklich gefährlich. Aber er ist ein klares Zeichen, dass die sicheren Zeiten für Andaxi und ihre Völker vorbei sind. 10.000 Jahre scheinbare Sicherheit sind mit einem Male vorbei – ohne Chance auf eine Rückkehr in die alten Zeiten.

Nun erhalten die Reisenden eine Audienz bei der sich in einem verheerenden Zustand befindlichen Carya – die ihre Vorschläge, wie von Quotost prophezeit abschmettert. Perrys Frage nach dem Paragonkreuz, mit dessen Hilfe man auf Andaxis Hilfe verzichten könnte ist nicht, wie er selbst denkt, eine Brücke, sonder verbittert sie nur noch mehr - „Ihr begreift es nicht“.

Warum lässt Tagg Kharzani die Schutzherrin immer noch jagen? Es muss einen Grund dafür geben, ist die Schutzherrin selbst doch schwach und nicht bereit, ihn anzugreifen.

Kurz darauf explodiert durch einen Hypersturm eine Sonde im Weltall, die Hyperimpulse kann eine von Kharzanis Einheiten mit Sicherheit orten, wenn sie in der Nähe ist.

Rorkhete ist unterdessen dabei, einen Hypnoschuler an Bord der SCHWERT zu bringen, um sich vom Image des ungebildete Wilden zu befreien, der nur durch seine Gene zu etwas nutze ist.

-bk-

Kritik

Kein Volk wurde seit Band 2200 so gut eingeführt wie die Submarin-Architekten. Arndt Ellmer hat das Flair Graugischts gut rübergebracht und die Hauptfigur war gut charakterisiert. Nach dem Roman habe ich mir nur gedacht: ‚Na Bitte, der Arndt kann's doch!‘ Ich frage mich aber, wieso ihm immer wieder Ausrutscher wie z.B. PR 2252 passieren. ‚Der Submarin Architekt‘ war zumindest in meinen Augen **SEHR GUT**.

-wr-

Perry Rhodan 2263
Das Ding aus dem All
von Arndt Ellmer

Eine Gruppe von Schota-Magathe umringt Remo Quotost und teilt ihm mit, es gehe Carya Andaxi noch schlechter als schon zuvor – sie trinke nicht einmal mehr. Quotost will sofort zu ihr aufbrechen, doch um Andaxi kümmert sich Keg Deollogun mit seiner Familie. Remo soll sich um die Sonde kümmern – war es Manipulation? Für ihn ist nun klar, der Verstand seines Mündels hat gelitten. Er kann sich keinen Reim auf den Auftrag machen, zumal er nicht zu ihrem apathischen Verhalten passt.

Ein Schiff im Anflug auf Graugischt. Ein Schiff Tagg Kharzanis. Ist es Zufall, dass es gerade jetzt hier auftaucht, oder hat es durch die Zerstörung der Sonde Graugischt entdeckt?

Die Besatzung der SCHWERT befindet sich in Gefechtsbereitschaft. Selboo könnte den Kreuzer jederzeit zerstören, doch Zephyda befiehlt zu warten und auf General Traver zu vertrauen.

Als Quotost nach Riharion zurückkommt, muss er feststellen, dass die ganze Stadt verlassen ist. Sein Stellvertreter Schandor Aquist hat angeordnet, alle müssten die Stadt verlassen und sich zur Orakelstadt begeben, dem Ort, an dem Cary Andaxi lebt. Kaum hat Remo die Anweisung Aquists rückgängig gemacht und jeden Besuch bei Andaxi verboten, da heult der Alarm auf und er sieht sich mit einem Kybb-Schiff konfrontiert. Das Schiff dringt in die Atmosphäre ein und begibt sich auf einen Prüfkurs am Äquator entlang. Als es eine Höhe von nur noch 30 km erreicht, fürchten Perry und Atlan, dass die Abwehrforts des Shoziden versagen können, wie reagieren sie auf die erhöhte Hyperimpendanz, wann wurden sie zuletzt geprüft? Auch Remo fürchtet schon, die Kybb könnten die Schutzherrin entdeckt haben, halten sie doch direkt auf sie zu. Doch schon wird das Kybb-Schiff zerstört. Es bricht auseinander, um keine Impulse einer Explosion ortbar zu machen. Das Schiff stürzt ins Wasser und Quotost schickt sofort Einheiten los, um die Trümmer einsammeln zu lassen. Schließlich könnten durch die rein mechanische Zerstörung Androiden überlebt haben.

Die Schota-Magathe treffen auf der SCHWERT ein, doch das einzige, das Perry tun kann, ist ihnen aufzutragen, Andaxi zu berichten, sie hätten den Dom Rogan gesehen und alles dort sein intakt und warte auf ihre Rückkehr.

Hundertneun erwacht. Doch er kann sich noch nicht bewegen – die Selbstregeneration ist noch nicht abgeschlossen. Er träumt von seinen Schöpfern. Doch schnell ist er wieder repariert und erkennt, wo

er sich befindet. Graugischt, die Welt der Carya Andaxi, der Widersacherin seines Herren. Er muss soviel wie möglich zerstören und unbedingt Meldung über den Aufenthaltsort der Schutzherrin machen. Mit diesen Gedanken löst er seinen ersten Motoschock aus.

Als Remos Teleportation mit den Schota-Magathe misslingt und kurz darauf die Leichen der Suchtrupps gefunden werden, ist klar, dass es einen Überlebenden geben muss. Die Energiespeicher des Motoklons sind stark angeschlagen, das schränkt seine Handlungsfähigkeit stark ein. Doch mit seinem nächsten Motoschock – einem extrem starken Paraimpuls – vernichtet er die Stadt Thenokrit und die Suchmannschaften, die ihm bedrohlich nahe kommen und inzwischen auch bewaffnet ihre Suche immer weiter fortsetzten.

Zephyda bringt unterdessen die SCHWERT in Sicherheit in einen Sonnenorbit. Es wäre verheerend, wenn Hundertneun sie in seine Gewalt brächte. Sein Ziel muss ein Hypersender sein – die vier größten, stationären Sender wurden unterdessen demontiert, doch was ist mit den weißen Kreuzern – ein jeder von ihnen hat einen leistungsfähigen Hypersender an Bord und man kann sie nicht abziehen ohne ein noch größeres Risiko – das der Zerstörung weiterer Städte – einzugehen.

Ein verlassenes Boot in der Nähe der Orakelstadt löst unterdessen Panik aus – sollte der Motoklon schon so nahe sein? Glücklicherweise stellt sich heraus, dass es nur Quotost war, der unbemerkt mit seinem Mündel reden wollte.

Schnell gelingt es Hundertneun, sich an Bord eines weißen Kreuzers zu schleichen, wo er mit einem weiteren Motoschock die Besatzung tötet. Doch die Biotronik überlebt den Angriff und verhindert, dass der Motoklon sich des Hypersenders bemächtigen kann. Er kann zwar das Schiff zerstören, doch kann er es nicht missbrauchen um eine Nachricht an Kharzini abzusetzen.

Jetzt ist es für den Angreifer klar, dass er Carya Andaxi töten muss – wenn er keine Hilfe rufen kann.

Perry und Atlan beschließen, ihm eine Falle zu stellen, man weiß inzwischen, dass seine Energiereserven nur für kurze Strecken reichen, und er sich mit Hilfe der Zerstörungswellen, die er selbst auslöst, fortbewegt, um Energie zu sparen. Die beiden Aktivatorträger sind die einzigen, die eine Chance haben, einen Motoschock zu überleben. Sie riegeln einen großen Bereich um die Orakelstadt ab, von dem sie annehmen, dass der Motoklon ihn nicht überwinden kann und simulieren einen Transport mit einem kleinen Boot – an dem sich der Kybb-Kämpfer auch tatsächlich anhängt. An einem vereinbarten Treffpunkt tauchen sie auf um angeblich weitere Ladung aufzunehmen. Doch in Wirklichkeit warten dort Schota-Magathe, die versuchen, den Androiden durch einen Spalt in den Hyperraum zu schicken. Der Angegriffene löst jedoch einen Motochock aus – alle beteiligten Schota-Magathe kommen ums Leben und scheinbar auch Atlan und Perry.

Doch Keg Dellogun erkennt die Möglichkeit, die sich ihnen noch bietet. Der Motoklon hat seine Energie verbraucht und kann so schnell keinen weiteren Angriff ausführen. Keg ergreift die Chance und es gelingt tatsächlich mit einer weiteren Garde Schota-Magathe den Angreifer auszuschalten.

Dank ihres Aktivatorchips haben Perry und Atlan doch überlebt und schnell geht es zur Schutzherrin, die sie schon erwartet.

Andaxi verurteilt zwar weiter den Krieg, will den Kriegern aber nicht weiter im Weg stehen. Sie ernennt Zephyda zur Oberbefehlshaberin und ordnet ihr die Streitmacht unter General Traver zu.

Die Nachricht über den Aufenthaltsort des Paragonkreuzes ist aber enttäuschend, befand es sich zur Zeit der Schaffung des Schattenstaates noch im Petaccha-System, 51 Lichtjahre von Graugischt entfernt, ist sein Aufenthaltsort heute unklar, denn das System wurde schnell von Kharzanis Truppen eingenommen.

-bk-

Kritik

Von einem Roman, der ein Volk vorstellt, wechselt Ellmer wieder in seinen Fachbereich, den actionlastigen Roman. Schade eigentlich, denn ich persönlich mag Actionromane nicht sonderlich gerne. Es gibt einige Ungereimtheiten und Perry und Atlan merkt man, wie schon so oft in diesem Zyklus, die tausendjährige Erfahrung nicht an. Der Roman war nicht gut, aber auch nicht schlecht. **NICHT ÜBEL**

-wr-

Perry Rhodan 2264

Die verlorene Schöpfung

von Uwe Anton

Die Aufzeichnungen der Cortezen werden ausgewertet. Die Besatzung der RICHARD BURTON erfährt, dass Gon-Orbhon im hiesigen Sternhaufen riesige Truppen sammelte, um den Orden der Schutzherren von Jamondi zu zerstören. Nach der Verbannung in den Hyperkokon durch ES, fiel Gon-Orbhon in ein Koma und seine Soldaten fingen an sich gegenseitig zu bekämpfen. Eine Seite entwickelte schließlich die Helix-Torpedos, die alles vernichteten,

aber das Parr-System, die Heimstatt Gon-Orbhons verschonten.

Die RICHARD BURTON erreicht das Parr-System und entdeckt, dass der Jet-Strahl wirklich hier endet. Das System befindet sich hinter einem Schutzschirm, daher lassen sich wenige Details herausfinden. Einzig und allein die Tatsache, dass im System 8 riesige Raumschiffe stationiert sind, lässt sich feststellen.

Auf dem Weg in seine Kabine sieht Kantiran wie sich Qertan, der Dron der Mascantin Ascari da Vivo mit einem Terraner unterhält, und diesem irgendwelche Informationen entlocken will. Offensichtlich versucht Ascari da Vivo mit illegalen Mitteln an Informationen zu gelangen. Mal Detair, der Kantiran begleitet, unterbricht das Gespräch zwischen Qertan und dem Terraner und beginnt einen Streit mit dem Dron. Kantiran mischt sich ebenfalls ein und will schlichten. Als Qertan ihn jedoch als Mörder tituliert, drohen auch seine Nerven mit ihm durchzugehen. Nur durch das Eingreifen eines terranischen Offiziers kann eine Eskalation verhindert werden. Kantiran berichtet Reginald Bull von seinen Beobachtungen.

Währenddessen, wird in der Zentrale der Funkverkehr im Parr-System belauscht. Man stellt fest, dass die Riesenraumschiffe als Kybb-Titanen bezeichnet werden, und dass diese irgendetwas bauen. Bald darauf ist die Konstruktion abgeschlossen, und während in den Funksprüchen unter den Titanen von einen Zeitfenster die Rede ist, wird ein würfelförmiges Artefakt durch eine Strukturlücke im Schutzschirm ausgeschleust. Die Kybb-Titanen beschleunigen trotz der Hyperimpedanz mit erschreckend guten Werten. Der Würfel, welcher über keinen eigenen Antrieb zu verfügen scheint, wird im Raum zurückgelassen und die Kybb-Titanen ziehen sich zurück.

Während man in der Zentrale noch das weitere Vorgehen berät, fliegt Ascari da Vivo mit einem Shift, für welchen sie sich auf illegalem Weg die Zugangscodes besorgt hat, zum Artefakt um dieses zu untersuchen. Qertan begleitet sie.

Bull beschließt ebenfalls ein Team zum Artefakt zu schicken. Da man keine Emissionen erzeugen will, die einen Helix-Torpedo anlocken könnten, möchte Bull ohne große Beschleunigung zum Würfel fliegen. Die Reise wird 2 Tage dauern und, sollte doch ein Helix-Torpedo materialisieren, wird dem Team eine Flucht unmöglich sein. Es besteht für das Team also ein hohes Risiko. Bull meldet sich als erster freiwilliger. Kantiran, Trerok, Malcolm S. Dallian gehen ebenso mit wie ein Techniker namens Lomat und ein Raumsoldat namens Derrin. Lomat stellt sich als Nervenbündel heraus, während Derrin ein schießwütiger Arkonidenhasser zu sein scheint.

Während des Fluges hat Kantiran einen Albtraum. Bully vermutet, dass er auf irgendwelche Weise Kontakt zu einem Tier innerhalb des Würfels gehabt hat. Als sie den Würfel erreichen, muss Bull diese Theorie verwerfen, weil an Board des Schiffes keine Atmosphäre existiert, welche Leben ermöglichen kann. Das Team wird in zwei Gruppen geteilt. Bull geht mit Trerok und Daellian. Kantiran darf das Kommando über den seinen Trupp mit Lomat und Derrin übernehmen. Bei der Erkundung finden beide Teams heraus, dass der Würfel nicht für die Ewigkeit konstruiert ist, sondern für einen kurzen Moment sehr viel Energie erzeugen kann. Zu welchem Zweck dies geschieht bleibt unklar.

Kantiran entdeckt ein Loch, durch das er passiert. Kurz darauf ist das Loch verschlossen und er ist von seinem Team abgeschnitten. Sein Funkgerät versagt und sein Anzug stellt seine Funktion ein. Kantiran bleibt nichts anderes übrig als seinen Helm zu öffnen, zu seiner Überraschung stellt er fest, dass eine atembare Atmosphäre existiert. Auf einmal sieht er keinen Gang mehr vor sich, sondern eine Wiese, auf welcher im Thereme entgegen kommt. Diese stellt fest, dass er einen Namen hat, und bittet ihn ihr einen Namen zu geben. Kantiran stellt fest, dass er mit der „Seele“ des Artefakts in Kontakt steht und diese auf der Suche nach einer Identität ist. Kantiran nennt die Seele des Artefakts recht einfallslos Würfel. Er stellt fest, dass Würfel seine Gedanken lesen kann und aus diesen Projektionen erzeugt. So sieht er sich nacheinander Ascari da Vivo und Sca gegenüber.

In diesem Moment erhält Würfel einen Befehl von seinen Schöpfern. Dieser bedeutet seine Vernichtung. Er bietet Kantiran und den anderen Galaktikern aber eine Möglichkeit zur Flucht. Kantiran flüchtet mit seiner Gruppe. Wenig später stoßen auch Bull, Trerok

und Daellian dazu. Die drei haben Ascari und Qertan dabei. Ascari weiß auch, dass der Würfel bald explodieren wird. Außerdem hat Bullys Team eine Zentrale entdeckt, dort wurden Geräte gefunden, die ähnlich wie terranische Virtual-Bildner zu funktionieren scheinen.

Als das Team beim Shift ankommt, müssen sie feststellen, dass Lomat fehlt. Kantiran geht zurück um ihn zu suchen. Als er ihn findet, redet Lomat davon, dass Kantiran „ihr“ helfen soll. Kantiran versteht nur Bahnhof, bevor Lomat mehr erzählen kann, wird er von Qertan erschossen. Der Leibwächter Ascari da Vivos, welcher Kantiran gefolgt ist, zwingt diesen die arkonidische Version des Vorfalls an Bull weiterzugeben.

Der Shift startet. Dann bricht ein Inferno los. Der Würfel erzeugt viele Felder , welcher hyperenergetisch strahlen. Dies lockt einen Helix-Torpedo an. Dieser fliegt auf ein Feld zu und detoniert in diesem. Immer mehr Helix-Torpedos strömen zu den vom Würfel erzeugten Feldern und detonieren. Der Shift droht vernichtet zu werden, kann aber in letzter Sekunde von der RICHARD BURTON gerettet werden.

In der Zentrale angekommen muss Bull neue Hiobsbotschaften entgegennehmen. So bildet sich in unmittelbarer Nähe ein Troytan-Schlund. Auch die explodierenden Hyper-Torpedos setzen der RICHARD BURTON zu. Die Flucht gelingt ganz knapp. Allerdings wird die RICHARD BURTON durch einen Dimensionsriss im Hyperraum so stark beschädigt, dass sie wenige Lichtjahre von Parr-System in den Normalraum zurückfällt. Viele Geräte sind beschädigt und eine Reparatur mit Bordmitteln ist nicht möglich.

Eine Fernortung wird durchgeführt. Mit dem Ergebnis, dass der Schutzschirm des Parr-Systems zusammengebrochen ist. Offenbar haben die Kybb die Wucht der Explosionen unterschätzt. Aufgrund der hohen Vernichtungsrate von Helix-Torpedos ist davon auszugehen, dass in den GMW keine Helix-Torpedos mehr existieren.

Um eine Reparatur der RICHARD BURTON zu ermöglichen, schlagen die Gurrads an Bord vor, Roewis, eine Gurrad-Welt in der Nähe, anzufliegen um das Schiff dort in einer Werft zu überholen. Bully bleibt nichts anderes übrig als den Vorschlag anzunehmen.

Auch die Geschichte um Lomat wird aufgeklärt. Es stellt sich heraus, dass Qertan und Ascari dessen Frau entführt haben, um ihn zur Informationsübergabe zu zwingen. Ascari da Vivo und Qertan werden aufgrund ihres Verhaltens kleinere, besser überwachte Kabinen zugewiesen.

-wr-

Kritik

Handlungsebene: Große Magellansche Wolke, Hauptperson: Kantiran. Also etwas, was mir eigentlich den Spaß am Lesen vermiesen sollte. Positives: Uwe Anton, eigentlich mag ich seine Romane. Also, was kommt dabei heraus? Ein nett geschriebener Roman, mit Hauptpersonen, deren Entscheidungen ich nur zum Teil nachvollziehen kann (ein Mann wie Reginald Bull gibt in einer wichtigen Mission dem jungen Kantiran das Kommando… arghh), grausamer Logik (das Artefakt kollidiert in 3 Stunden mit der RICHARD BURTON, Ascari fliegt in 30min hin, die Terraner brauchen zwei Tage... Wie sind sie geflogen, und v.a. wie konnten sie ohne Triebwerkseinsatz dem Artefakt ausweichen?) und wieder einmal einem Einsatz von Kantiran. Perrys Sprössling kam wieder vor, obwohl es wirklich keinen Sinn machte. Nur dank des Anton-Bonus reicht es für ein **NICHT ÜBEL**.

-wr-

Perry Rhodan 2265
Die Krone von Roewis
von Michael Marcus Thurner

30.01.1333 NGZ: die EAGLE, ein Kreuzer der RICHARD BURTON, steht in der Nähe des Parr-System. Das Schiff hat die Aufgabe, das System weiter zu beobachten, während die RICHARD BURTON Roewis anfliegt um in einer Werft der Gurrads die Schäden zu beheben, die bei dem Feuerwerk der Helix-Torpedos entstanden sind. Mit an Bord der EAGLE ist auch Malcolm S. Daellian.

In der Krone von Roewis, einem wichtigen Handelszentrum, hat Lisch Entber das Sagen. Zumindest im Geheimen, denn er ist der Hausmeister dieses mächtigen Gebäudekomplexes. Seine Familie stellt seit ungezählten Generationen den Hausmeister, darauf ist Entber unendlich stolz.

Nach der Morgentoilette geht der Hausmeister auf seine Runde

durch den Gebäudekomplex. Er kontrolliert seine Nachfahren von der Nachtschicht, dabei meldet ihn sein Sohn Fidus, dass zwei Sandföne gestohlen wurden. Für Lisch Entber ein unglaubliches Verbrechen.

Unterdessen hat die RICHARD BURTON das Grosnor-System beinahe erreicht. Bully nimmt Kontakt zum führenden Patriarchen des Handelskonsortiums der zweiundzwanzig, Tadh Al Arroin, auf. Der Gurrad ist natürlich erfreut dass der Residenz-Minister der LFT persönlich vom Schielenden Auge, wie die Gurrads die Milchstraße nennen, zum Imperium Roewis gekommen ist in diesen schweren Zeiten. Reginald Bull ist natürlich klar, dass dies alles nur gespielt ist und der Profit im Vordergrund steht. Wenn sich Al Arroin damit schmücken kann, dass der Minister persönlich angereist ist, dann ist das natürlich ein gewaltiger Vorteil in Verhandlungen mit den anderen Reichen der Großen Magellanschen Wolke. Wie es der Zufall so will, steht in der Krone von Roewis eine Versammlung aller Mächte bevor, bei der die Handelsverhältnisse nach dem Hyperimpedanzschock neu besprochen werden sollen.

Kiula und Ebharsch sind die beiden Enkelkinder von Lisch Entber und sie sind sein gesamter Stolz. Beide sind sehr aufgeweckt und intelligent, im Gegensatz zu ihrem Vater, seinem Sohn Fidus, wie Lisch Entber findet. Heute morgen will er sie mit in das Gerüst der Krone nehmen. Der Unterbau des Gebäudekomplexes, der Teil, in dem die Versorgung geregelt wird, der Bereich wo sich Lisch Entber am besten auskennt, wo er der Herrscher ist und wo die geheimnisvollen Tentzen leben. Für die beiden Achtjährigen geht damit ein Traum in Erfüllung, waren sie doch nicht sicher, ob es die gefährlichen Nager wirklich gibt. Die Tiere in denen, den Mythen nach, ein gestorbener Gurrad wiedergeboren wird und erst nach seinem Leben als Tentze in die Ewigkeit eingeht. Der Hausmeister führt die beiden Enkel zu einer Futterstelle der Tentzen. Er erklärt, dass früher Sträflinge die Container mit den Essensresten hierher bringen mussten und dabei nicht wenige von den Tentzen zerrissen wurden. Heute erledigen dies Robotmaschinen. Die Tentzen sind rattenähnliche Tiere von etwa 25 cm Länge und hellblauem Fell.

Auf der Konferenz, an der Vertreter praktisch jeder Volksgruppe der Magellanschen Wolken anwesend sind, übernimmt Al Arroin das Wort und stellt seine Ehrengäste vor. Doch bevor sich der Patriarch zu weit aus dem Fenster lehnen kann, übernimmt Bully das Mikrofon und stellt die Gefahr dar, die von Gon-Orbhon droht. Außerdem lässt er sein Gastgeschenk auspacken. Es handelt sich um niemand geringeres als Icho Tolot. Der Haluter, dessen entfernte Artgenossen, die Uleb, die Magellanschen Wolken und deren Bewohner jahrtausendelang unterdrückten, ist kein Unbekannter und noch heute haben die Bewohner Angst vor diesem Giganten. Sie wissen aber auch, dass die Haluter im Kampf gegen die Zweitkonditionierten halfen und äußerst friedliebend sind. Icho Tolot erklärt, dass die Gefahr, die von Gon-Orbhon droht, noch viel schlimmer sei als die Gefahr, die damals von den Bestien ausging. Die Versammelten sind erschüttert, doch mitten in dieses Geschehen platzt die Nachricht, dass es zwei Todesfälle gegeben hat.

Mal Detair und Kantiran sind zur selben Zeit in dem Gebäudekomplex unterwegs. Der Sohn Rhodans spürt die Ausstrahlung der Tentzen. doch ohne Sichtkontakt kann er noch immer kein Tier unter seine Kontrolle bringen. Unterwegs treffen die beiden die Enkelkinder des Hausmeisters. Diese beiden bringen Kant und Mal hinunter in das Gerüst. Dort schafft es Kantiran eines der Wesen zu manipulieren, doch er spürt Widerwillen und eine große Intelligenz.

Die Versammlung ist unterbrochen und die Mitglieder des Mantoll-Imperiums sehen in den Patriarchen des Roewis-Imperiums die Schuldigen. Nur durch das Eingreifen von Gucky kann die absolute Eskalation verhindert werden. Weil er auf der Konferenz nicht so reden konnte, wie er wollte gibt Reginald Bull die Informationen über die Cortezen und Aon direkt an die Presse weiter, mit allen Details die ihm zur Verfügung stehen. Al Arroin ist darüber nicht begeistert, aber immerhin scheint es auf die Gurrads zu wirken. Die Konferenz soll fortgesetzt werden.

Dann taucht ein unbekanntes Diskusschiff auf. Es ist zu schnell für die Flotte der Gurrads und auch die Bodenforts können das Schiff nicht stellen. Es dringt in die Atmosphäre von Roewis ein, geht zweimal bis in Bodennähe und verschwindet dann einfach wieder. Al Arroin setzt eine kleine Armee, unter Befehl seines Stellvertreters in Gang. Diese finden einen hyperenergetisch aktiven Schwingquarz, von ca. 1,60 m Größe.

Als Dinded Teifer zurückkehrt, ist dieser wie verwandelt und verhält sich seltsam. Er verweigert die Aussage darüber, was geschehen ist und auch die Aufzeichnungen sind gelöscht. Tadh Al Arroin lässt alle verhaften und begibt sich zur Konferenz.

Dort geschehen immer seltsamere Dinge Alle Anwesenden sind von den Plänen der Vereinigung aller

Völker begeistert. Gucky meldet Bully, dass Gefahr droht. Er spürte für kurzen Augenblick eine Ausstrahlung wie er sie auch bei Bré Tsinga schon spürte. Die Galaktiker entscheiden sich zur Flucht. Doch es ist schon zu spät, überall werden HÜ-Schirme um die Krone von Roewis aufgebaut. Die Delegation scheint gefangen. Da kommt Kantiran auf die Idee, die Tentzen zu beeinflussen. Die Tiere, die bei den Gurrads heilig sind, gehorchen und beginnen über die Konferenzteilnehmer und Soldaten herzufallen. Als auch Generatoren in Mitleidenschaft gezogen werden, schafft es Gucky die Delegation heraus zu teleportieren und es gelingt die Flucht.

Tadh Al Arroin ist zufrieden, vergessen sind die kleinen Zwistigkeiten. Nun haben alle einen neuen Gott, es ist Gon-Orbhon.

Auf der EAGLE beobachten die Terraner, dass sich immer wieder einzelne Diskusraumer aufmachen und in den Linearraum verschwinden. Die Besatzung ist etwas besorgt um die RICHARD BURTON. Doch die ist auf dem Weg zurück zur EAGLE.

-jh-

Kritik

Michael Marcus Thurner, vielen sicherlich von BAD EARTH bekannt, gibt sein Debut bei PERRY RHODAN. Alles in allem ist ihm der Einstieg gelungen. Die Gurrads wurden liebevoll und gut dargestellt, die Fehde am Königshof war auch ganz nett zu lesen. Die Erklärung, warum das Gebäude der Krone vom hässlichen Entlein (erster Eindruck) zum Schwan (letzter Eindruck) wird, war einfach toll. Ich konnte nachvollziehen warum die Gurrads stolz auf ihre Krone sind. Was nervt: Kantiran. Muss der eigentlich immer vorkommen? Man nimmt einen diplomatischen Tölpel, der sich für einfach toll hält, doch nicht mit zu den Gurrads, die sich ebenfalls für einfach toll halten. Na ja, Kantiran eben, weil Kantiran nun mal, aus Gründen die ich nicht verstehe, eben immer dabei sein muss. Trotz Kantiran ein **GUT**er Roman.

-wr-

Perry Rhodan 2266

Bastion von Parrakh

von Michael Nagula

Gucky hat sein Trauma wegen seines verbrannten Fells überwunden. Nun geht er in den Fitnessraum um ein wenig zu trainieren. Bevor er jedoch anfangen kann, wird er von Bully zu einer Lagebesprechung gerufen.

Die Besatzung des Beibootes EAGLE hat unter Leitung von Malcolm S. Daellian einiges über das Parr-System herausgefunden. Die Monde der Gasriesen sind stark industrialisiert, neben den 16 Kybb-Titanen befinden sich mindestens 20.000 kleinere Raumschiffe im System, die Parr-Jäger. Es scheint, dass die Bewohner Jahrtausende hinter dem Schutzschirm, der das System umgab, ausharren mussten und sich auf diesen Tag vorbereitet haben. Nachdem der Schutzschirm zusammenbrach, so weiß Malcolm zu berichten, sind hunderte Parr-Jäger in alle Richungen der GMW aufgebrochen. Der Funkverkehr gibt noch weitere Informationen preis. Die Hauptwelt ist der zweite Planet Parrakh. Dort gibt es zwei Zentren. Eines ist die „Bastion von Parrakh“, in deren Nähe ein starkes fünfdimensionales Strahlungsfeld geortet wird. Die Überraschung ist groß als, ein Holo eingeblendet wird. Bei dem Strahlungsfeld neben der Bastion handelt es sich um einen Nocturnenstock. Das zweite Zentrum ist eine riesige subplanetare Werft, welche als P-Dock bezeichnet wird. Diese liegt direkt neben der Hauptstadt Pallturno. Die vorherrschende Bevölkerungsgruppe stellt das Volk der Arvezen dar, aber auch Kybb-Cranar und Kybb-Traken sind auf Parrakh vertreten. Außerdem wimmelt es von kleinen Robotern, den Techniten. Bully beschließt ein Kommandounternehmen nach Parrakh zu starten. Er will sich zusammen mit Icho Tolot und Gucky an Bord eines Parr-Jägers nach Parrakh schmuggeln.

Bully, Gucky und Tolot gehen an Bord eines, durch Helix-Torpedos zerstörten, Wracks. Mit dem Notruf locken sie einen Parr-Jäger an. Gucky teleportiert mit Bully und Tolot in die Besenkammer des Jägers, in welcher sie unbemerkt nach Parrakh gelangen. Dort finden sie ein Versteck in Pallturno. Was Bully und Icho nicht wissen, ist, dass Gucky einen blinden Passagier an Bord geschmuggelt hat. In seinem Fell sitzt eine Duirg-Laus, welche dieses hegt und pflegt.

Das Einsatzkommando, weiß nicht, was sie auf Parrakh erwartet. Dort ist der Gon-Orbhon erwacht, und dirigiert die Bevölkerung

durch seinen Magistrat Auckran. Anfangs hat Auckran Probleme, weil der Rest der Bevölkerung Gon-Orbhon nur spürt und nicht hört. Dennoch kann er seine Anweisungen durchsetzen. Eine der Anweisungen besagt, dass ein Kybb-Titan zum Umbau in den P-Dock beordert werden soll.

Gucky erkundet im Schutz eines Deflektors die Stadt. Die ganze Bevölkerung scheint mit Umbauten beschäftigt zu sein, deren Sinn Gucky nicht nachvollziehen kann. Als ihm klar wird, dass er keine weiteren Informationen gewinnen kann, teleportiert er in den Parr-Jäger um dort nach dem Rechten zu sehen. Dort trifft er auf den jungen Taff Ogtan, den Sohn eines Magistrat, welcher von Parrakh fliehen will. Um die Tarnung aufrecht zu erhalten, erzählt ihm Gucky, er sei von einem Weltraumzirkus und trage den Namen Admiral Gecko. Mit Taff Ogtan erkundet Gucky die Stadt. Er erfährt, dass Taff Gon-Orbhon für ein Hirngespinnst hält, und deshalb flüchten möchte. Ausserdem erfährt er, dass die Arvezen früher mit den Cortezen, den Vorfahren der Gurrads, im Konflikt standen. Schließlich gelangen die beiden zum P-Dock. Dort stellt Gucky fest, dass in dem Dock ein Kybb-Titan liegt. Er teleportiert mit Ogton zu Bully und Icho Tolot.

Tolot und Bully sind ein wenig überrascht, dass Gucky in Begleitung erscheint, sie spielen das Spiel des Weltraumzirkus aber mit. Bully erhält den Decknamen Dalmioc, Icho hört fortan auf die Anrede Thatcher. Zusammen teleportieren sie in das P-Dock, wo sie in einem Lagerraum ein sicheres Versteck finden. Durch Espern findet Gucky heraus, dass ein Kybb-Titan in 10 asymmetrische Zonen unterteilt ist, und in ihm reges Treiben herscht. Es scheint sich sowohl High- als auch Low-Tech in dem Titan zu befinden, in dem gerade viele neue Systeme installiert werden.

Gucky beschließt in den Titan zu teleportieren um mehr herauszufinden. Doch gerade in diesem Moment fängt Taff Ogtan an sich quer zu stellen. Auf einmal möchte er nach Hause. Tolot kann ihn mit einer weiteren Lüge besänftigen. Er erzählt ihm, Gucky, Bully und er, seinen Agenten seines Vaters, die überprüfen sollen, ob alle Anweisungen ordentlich ausgeführt werden. Tagg schluckt die Geschichte und verhält sich fortan ruhig.

Gucky teleportiert in den Kybb-Titanen. Bei der Erkundung gelangt er in einem Raum, wo er an der Wand sein Spiegelbild erkennen kann. Das heißt, sein Deflekor ist gestört. In der Hoffnung nicht entdeckt zu sein, teleportiert er zurück zu Bully und Tolot.

Dort diskutiert er mit Tolot, und berichtet von seiner evtl. Entdeckung. Als er zu der Bastion von Parrakh teleportieren will, möchte Tolot ihn zunächst aufhalten, lässt ihn aber schließlich doch ziehen.

Gucky teleportiert in die Nähe der Bastion und beobachtet das Geschehen genau. Die Bastion befindet sich in der Mitte eines Kratersees, der Nocturnenstock liegt direkt neben ihr. Gucky stellt fest, dass sich Geschehen nicht um die Bastion dreht, sondern um ein kleineres Gebäude in der Nähe, die *Dependance*. Diese hat eine frappierende Ähnlichkeit mit dem *Tempel der Degression* auf Terra. Ein Gleiter wird mit einer Eskorte zur Dependance geleitet. Gucky nimmt an, dass sich ein hochrangiger Arveze an Bord befindet. Er deponiert eine Mini-Kamera und teleportiert wieder zu Bull und Tolot.

Währenddessen erreicht den hohen Statthalter Auckran die Nachricht, dass ein unbekanntes Wesen in den im P-Dock stationierten Kybb-Titanen eingedrungen ist. Die Galaktiker sind also entdeckt. Auckran überlegt wie er den Eindringlingen eine Falle stellen kann.

Das Einsatzkommando von der RICHARD BURTON, teleportiert noch einmal in den Kybb-Titanen. Taff Ogtan nehmen sie mit, damit dieser sie nicht verrät. An Bord des Titanen machen sie eine unglaubliche Entdeckung. Das Zusatztriebwerk, welches den Kybb-Titanen so gute Beschleunigungswerte ermöglicht, wird Biodimtriebwerk genannt und enthält eine biologische Komponente, vielleicht ein Plasma. Tolot misst eine mentale Strahlung an, welche von den Triebwerksblöcken ausgeht. In diesem Moment, nimmt das Jucken in Guckys Fell, welches er schon den ganzen Einsatz spürt und auf den Einfluss der Duirg-Laus schiebt, unerträgliche Ausmaße an. Tolot gelingt es noch einen Datenspeicher zu kopieren, dann teleportiert er zusammen mit Taff Ogtan, Bully und Gucky zurück in ihr Versteck.

Auckran sieht sich durch die Eindringlinge massiv bedroht. Er sieht die innere Sicherheit gefärdet, deshalb fordert er zur Unterstützung einen Motoklon an.

Im Versteck fängt Gucky an, Schmerzen am ganzen Körper zu spüren. Tolot stellt fest, dass die Duirg-Laus Nachwuchs bekommen hat. Dieser wurde unter der 5D-Strahlung des Nocturnenstocks so verändert, dass er Gucky nun Schmerzen bereitet. Als ob diese Nachricht für ihn nicht schon schlimm genug ist, muss Gucky auch noch erfahren, dass die Läuse Hyperstrahler sind und er von jedem Orter leicht anzumessen sein sollte. Mit großer Mühe gelingt es Tolot Gucky von den Läusen zu befreien, indem er sie einzeln aus seinem Pelz holt.

Nachdem Gucky wieder lausfrei

ist, ist auch die Auswertung des Datenspeichers, den Tolot an Bord des Titanen kopiert hat abgeschlossen. Das Ergebnis ist sehr erstaunlich: Das Biodim-Triebwerk besteht aus 36.112 Einzelbehältern, die mit einer biologischen Komponente bestückt sind, welche ein Zuchtprodukt aus Motana-Genen darstellt.

Als sie einen Parr-Jäger beobachten, der einen weiten Weg eskortiert wird und sich in Richtung Bastion bewegt, teleportiert Gucky mit dem Einsatzkommando und Taff Ogtan an Bord des Parr-Jägers. Dort entdecken sie einen Bereich, der durch einen 4D-Schutzschirm geschützt ist. Hinter dem Schutzschirm muss sich etwas Wichtiges befinden, vermuten die Galatiker. Gucky, der als Teleporter 4D-Schutzschirme überwinden kann, teleportiert mit Bully hinter den Schirm. Dort begegnen sie einem Motoklon, dieser löst den Motoschock aus.

Die Nachricht von dem Erfolg des Motoklons erreicht Auckran. Es gab viele zivile Opfer, alle Wesen im Umkreis von 6 Kilometern um den Motoschock sind tot. Auch der Sohn eines Magistrats Taff Ogtan ist ums Leben gekommen. Diesen Verlust kann, Auckran verschmerzen. Denn die drei fremden Wesen haben den Motoschock aus unerklärlichen Gründen überlebt und sind nur bewusstlos. Auckran ist sich sicher, dass Gon-Orbhon sich über diese Nachricht freut, kann er doch die Fremden nun verhören. Er ordnet an, die drei Fremden in ein Anti-Psi-Gefängnis einzusperren.

-wr-

Kritik

Ein Roman voller Informationen. Eigentlich genau das, was man sich wünscht. Aber ...

Fangen wir einmal mit dem Positiven an: Endlich beschreibt ein Autor Gucky aus der Nähe (Ich-Perspektive). Nun zum Negativen: Es geht voll in die Hose. Gucky wirkt wie ein Kleinkind, nicht wie jemand mit tausend Jahren Erfahrung. Dass er sich zusammen mit Bully und Tolot, also den wichtigsten Personen auf einen Einsatz mit geringer Wahrscheinlichkeit auf Wiederkehr begibt, wirkt auch nicht gerade glaubhaft. Und die Nebenhandlung mit der Laus ist genauso wenig überzeugend. Vor Band 2200 ist mir Michael Nagula nie negativ aufgefallen. Seine Chronik in der 3. und 5. Auflage verfolge ich auch mit hohem Interesse. Was er aber derzeit in der Erstauflage abliefert, ist meiner Meinung nach unter aller Kanone. Da der Roman nicht ganz so schlecht war wie PR 2258 gibt es nur ein **MIES** mit ganz dickem Minus.

-wr-

Perry Rhodan 2267
Ich, Gon-Orbhon
von Leo Lukas

Das Specter streift durch die RICHARD BURTON. Längst hat es die Rolle des unbeteiligten Beobachters abgelegt und leidet mit der Besatzung mit. Insbesondere der Verbleib des Einsatzkommandos um seinen Freund Gucky macht ihm Sorgen. Kantiran spürt eine starke psionische Präsenz, welche ihn bewusstlos werden lässt. Die Besatzung der RICHARD BURTON hat die Vision eines schlafenden Riesen, der die Augen aufschlägt. Für Malcolm S. Daellian ist klar: Gon-Orbhon ist endgültig erwacht. In diesem Moment wird gemeldet, dass sich Bré Tsingas Zustand verändert hat. Daellian begibt sich in ihren Gefängnis-Container, das Specter folgt ihm über die Datenleitungen der BURTON. Die beiden erleben, wie Bré Tsinga mit fremder Stimme, die Geschichte Gon Orbhons erzählt:

Gon-Orbhon erwacht ohne Erinnerung an sein vorheriges Leben und seinen Namen in einem karg ausgestatten Raum. Dort begegnet er seiner Zimmerwirtin, welche sich als Emili Broncé vorstellt. Bevor er Emili weitere Fragen stellen kann, verschwindet diese durch die Tür. Gon Orbhon folgt ihr. Als er durch die Tür tritt findet er sich in einer Halle mit unglaublichen Ausmaßen, in welcher hundert von Säulen stehen. Von Madame Bronce ist keine Spur zu finden. Gon-Orbhon dreht sich um, und liest sein Türschild: „Gon-Orbhon, Student“. Nun kennt er seinen Namen. Da er die Tür nicht zu öffnen vermag, beginnt er die Halle spiralförmig zu erkunden. Dabei trifft er auf Nick, ein Wesen, das seine körperliche Fitness prüfen und verbessern soll. Nick greift Gon-Orbhon an und vermöbelt ihn kräftig. Schwer verletzt muss Gon-Orbhon zu seinem Quartier zurückkriechen. Unterwegs trifft er auf Schlacke, den Hausmeister, welcher ein immenses Vokabular aus Schimpfwörtern für die „Kosmokratenbrut“ besitzt, und sich über die Blutspur

die Gon-Orbhon hinterlässt aufregt. Gon-Orbhon gelingt es die Tür zu öffnen, und Madam Bronce päppelt ihn wieder auf.

Von dem Rektor der Universität – so bezeichnet Gon-Orbhon den Ort wo er sich aufhält, mangels besseren Wissens – wird ihm ein miserables Zeugnis ausgestellt. Wenigstens erhält Gon-Orbhon, die Information, er solle doch mal in den Schrank gucken. Dort findet einen weißen Handschuh und 12 x 12 Boxen mit Kristallen. Außerdem erhält er den Auftrag sich beim Messingenieur zu melden. Da er keine Ahnung hat, wo er diesen findet, nimmt er Schlacke in die Mangel. Dieser verrät ihm, wie er zum Messingenieur gelangen kann: Dieser befinde sich im Halbstock, eine Etage über der ihm.

Gon Orbhon versteht die Anweisung, er klettert eine der Säulen hinauf, irgendwann sind keine Vorsprünge mehr vorhanden, an denen er sich hochhangeln kann. An diesem Punkt kippt die Schwerkraft um 90 Grad. Gon Orbhon kann auf der Säule weiterlaufen. Während er immer größer zu werden scheint, werden die Säulen immer kleiner und schmaler. Da sie aber auch immer enger zusammenrücken gelingt der Balanceakt. Er gelangt zum Messingenieur. Die Kommunikation mit diesem gestaltet sich als schwierig, da dieser nur mit „ja“ und „nein“ antwortet. Trotzdem kann Gon-Orbhon in Erfahrung bringen, dass der Campus aus Informationen besteht, und zwar aus den Informationen ALLER UNIVERSEN. Er erfährt welchen Zweck die Boxen haben, welche er im Schrank gefunden hat: Jede der Boxen präsentiert ein Unterrichtsfach. Die Kristalle stellen die einzelnen Seminare dar. Der Ort an dem sich Gon-Orbhon befinden, wird als 19. Kosmität bezeichnet, und steht in Konkurrenz mit anderen Kosmitäten.

Gon-Orbhon beginnt mit dem Unterricht. Sein erster Lehrer ist Professor Koppa, der ihn andauernd demütigt und auch ansonsten ein Widerling ist. Beim ersten Versuch fällt Gon-Orbhon durch Koppas Prüfung. Einzig und allein durch Pyr It, die Assistentin Koppas, welche ebenfalls unter dem Professor zu leiden hat, kann er den Unterricht durchstehen. Schließlich gelingt es ihm, auch Koppas Prüfungen zu bestehen.

Pyr It stellt er auch zur Rede, als ihn die Frage, warum er nie auf andere Studenten trifft zu viele Bauchschmerzen bereitet. Die Antwort ist verblüffend: Er ist der einzige Student, da sich eine kleine Kosmität wie die 19. nur einen Studenten leisten kann.

Mit Pyr It und zwei anderen weiblichen Mitarbeiterinnen der Kosmität geht Gon-Orbhon eine sexuelle Beziehung ein. Es gelingt ihm, seinen Gespielinnen viele Informationen zu entlocken. Eines Tages hat er so viele Informationen gesammelt, dass er das Ziel seiner Ausbildung zu erkennen glaubt. Er sucht den Messingenieur auf, welcher ihm seine Vermutung bestätigt: Die Sieger, welche aus dem Wettbewerb der Kosmitäten hervorgehen, sollen ein Sporenschiff befehligen, falls einer der sieben Mächtigen dazu nicht mehr in der Lage sein sollte.

Von dieser Information angestachelt, stürzt sich Gon-Orbhon nach in die Arbeit. Neben seinen geistigen Fähigkeiten trainiert er auch seine körperliche Fitness, sodass es ihm eines Tages gelingt Nick, welcher ihn in der Zwischenzeit immer wieder aufgemischt hat, zu besiegen.

Dennoch stellt sich bei Gon-Orbhon mit der Zeit, das Gefühl ein, dass man mit ihm unzufrieden ist. Seinen Nachfragen wird ausgewichen. Schließlich wird Gon-Orbhon mit einem technisch hochwertig ausgerüstet Schiff auf eine Aussenmission geschickt. Gon-Orbhon geht davon aus, dass man in der Kosmität darauf hofft, dass während dieser Mission bei ihm der Knoten platzt.

Die Außenmission führt Gon-Orbhon zu einer paradiesischen Welt, welche von Primaten bewohnt wird, welche, aufgrund fehlender natürlicher Feinde, die Leiter der Evolution nicht weiter erklimmen konnten. Gon-Orbhons Aufgabe besteht darin, für einen Evolutionsschub zu sorgen.

Gon-Orbhon glaubt die Lösung für seine Aufgabe gefunden zu haben. Eine Auseinandersetzung, Ein Krieg, so glaubt er, würde die Primaten zwingen, eine höhere Entwicklungsstufe zu anzustreben. Er geht zu einem der Planetenbewohner und erklärt diesen zum König. Als dieser das Prinzip des Herrschens nicht versteht und Gon-Orbhons Erklärungen nur mit einem „Soll´n das bringen?“ quittiert, zwingt ihm Gon-Orbhon seinen Willen auf. Gon-Orbhon muss erkennen, dass er eine Para-Fähigkeit hat, welche es ihm erlaubt andere Wesen zu beeinflussen. Mit der Zeit kann er seine Kräfte besser kontrollieren, und nach und nach, sorgt er dafür, dass sich immer mehr Primaten für den König, Priester oder sonst einen Herrscher halten. Ein Konflikt bricht aus. Mit dem sicheren Glauben seine Aufgabe erfüllt zu haben, kehrt Gon-Orbhon in die Kosmität zurück.

Doch dort findet er eine andere Stimmung vor als erwartet. Die Kosmität windet sich in Agonie. Man behandelt ihn anders als zuvor. Als er den Messingenieur zu Rede stellt, erhält er eine schockierende Antwort: Alle Fähigkeiten, die er erworben hat, werden nicht dazu reichen, die Prüfungen der

Kosmokraten zu bestehen. Die Kosmität wird ihn trotzdem zu den Prüfungen schicken.

Gon-Orbhon ist klar, dass ihn die Kosmokraten, falls er die Prüfungen nicht besteht, wonach es ja aussieht, entsorgen werden. Er fasst den Entschluss zu fliehen. Ihm ist klar, dass er dazu alle 144 Lehrkräfte der Kosmität beeinflussen muss. Als er dies versucht, muss er erfahren, dass es sich bei der Kosmität nicht um ein Gebäude, sondern um eine Wesenheit handelt. Die Lehrkräfte sind lediglich verschiedene Manifestationen des selben Geistes. Obwohl Gon-Orbhon durch diese Erkenntnis überrascht ist, gelingt es ihm, die Kosmität, bzw. die 144 Inkarnationen dieser, zu beeinflussen und zu fliehen.

Die Freude über die erlangte Freiheit, währt jedoch nur kurz. Das Schiff, mit dem Gon-Orbhon geflohen ist, verfügt über eine Sicherung: Ab einer bestimmten Entfernung zur Kosmität schaltet das Schiff alle Bestandteile, die aus Formenergie bestehen ab. Da diese Teile 99% des Schiffkörpers ausmachen, bleibt nur eine Rettungskapsel. Gon-Orbhon hält die Situation zuerst für eine erneute Prüfung, muss jedoch bald seinen Irrtum einsehen. Ein Großteil des Schiffes löst sich auf. Damit nicht genug, der weiße Handschuh, den Gon-Orbhon in seinem Schrank gefunden hat und seitdem trägt, verwandelt sich in ein Gespinst, welches in seinen Kopf eindringt, und alles was er in der Universität gelernt hat, aus seinen Gedächtnis löscht. Gon-Orbhon bleiben nur zwei Termini: „Ich, Gon-Orbhon“. Gon Orbhon fällt in ins Koma, und treibt lange durch den Weltraum.

Eines Tages wird er in der Galaxis Ammandul, von dem Orden der Schutzherren von Jamondi gefunden. Er wird zum Schutzherren geweiht, und vollbringt viel Gutes im Namen des Ordens. Alles läuft prima, bis zu dem Tag, an dem infolge des Konflikts zwischen ES und STROWWAN der Nocturnenstock Satrugar auf Parrakh abstürzt. Gon-Orbhon beschließt den Nocturnenstock zu retten. Sein Plan scheint aufzugehen. Zu spät erkennt Gon-Orbhon seinen Irrtum: Er droht mit Satrugar zu verschmelzen und dem Wahnsinn anheim zu fallen. Gon-Orbhon kann das Unheil nicht mehr verhindern.

In ständiger Angst um sein Überleben, setzt sich die neue Wesenheit, die sich aufgrund des guten Namens des Schutzherren auf Parrakh *Gott Gon-Orbhon* nennt, das Ziel zur Superintelligenz zu werden, um alle Gefahren abwenden zu können.

An dieser Stelle macht Bré Tsinga mit eigener Stimme die Anmerkung, dass dieses vor etwas 7 Millionen Jahren geschah. Malcolm S. Daellian schließt daraus, dass sie dabei ist, sich der Kontrolle Gon-Orbhons zu entziehen. Danach fährt Bré Tsinga mit der Lebensgeschichte Gon-Orbhons fort:

Der Gott Gon-Orbhon schafft sich eine Machtbasis. Das Imperium Orbhon. Seine Machtausbreitung, gelingt ihm, indem er Teile Satrugars zu anderen Planeten bringt, wo sie ihm als Relais dienen. Die Macht des Gottes Gon-Orbhon expandiert, es kommt zur Auseinandersetzung mit dem Orden der Schutzherren. In wenigen lichten Momenten, kann sich der Geist des Studenten Gon-Orbhons von dem Satrugars trennen, in diesen Momenten wandelt er durch die Gänge des Nocturnenstocks und versucht diesem zu schaden. Seine Versuche bringen jedoch keinen Erfolg. Wenn er einen Blick nach draußen erhaschen kann, sieht er in die Dependance von Parrakh.

Drei Besucher erscheinen auf Parrakh: Als erster erscheint Tagg Kharzani. Gon-O nutzt dessen Thanatophobie um ihn gegen den Orden der Schutzherren aufzuhetzen. Kharzani wird zu einem Verbündeten des Gottes. Als Geschenk, gibt ihm Gon-Orbhon einen großen Splitter Satrugars mit nach Kherzesch.

Als zweites erscheint ein Bote der Chaotarchen, welcher Gon-O mitteilt, dass die Chaotarchen über die Niederlage STROWWANs gegen ES sehr betrübt wären und sich freuen würden, wenn Gon-O sich auf die Seite der Chaotarchen schlagen würde und ES bekämpfe. Ohne eine Antwort abzuwarten verschwindet der Bote, er hinterlässt aber einen Speicherkristall. Dieser enthält Informationen darüber, wie Gon-O die Leiche der SI ARCHETIM in der Sonne Talan anzapfen kann.

Der dritte Besucher ist Homunk, Bote von ES, welcher Gon-O deutlich macht, dass ein Griff nach ARCHETIM von ES nicht toleriert werden könne. Gon-O ignoriert diese Warnung und leistet den Anweisungen des Speicherkristalls der Chaotarchen Folge.

An dieser Stelle des Berichtes nimmt Malcolm S. Daellian eine klare Begriffseingrenzung vor: Gon-Orbhon bezeichnet das von den Kosmokraten geschaffene Wesen, Satrugar den Nocturnenstock, Gott Gon-Orbhon oder Gon-O nennt sich die Verschmelzung beider Wesenheiten. Außerdem stellt Daellian eine Vermutung an, wieso ausgerechnet Bré Tsinga die Geschichte erzählt, ohne dass Gon-O dies verhindert. Er geht davon aus, dass das Psiso-Netz 11a dafür sorgt, dass Bré zwar noch von Gon-O beeinflusst wird, aber für diesen nicht mehr zu erkennen ist. Bré Tsinga setzt unterdessen den Bericht fort:

Doch die Macht ES ist größer als Gon-O angenommen hat. Die Superintelligenz verbannt den „Gott“ in einen Hyperkokon. Gon-O wird auf diese Weise der Verbindung zur Leiche ARCHETIMS, seiner Kraftquelle, beraubt und fällt ins Koma.

Als die Hyperkokons in dem Normalraum zurückfallen, ist Gon-O noch im Halbschlaf. Er handelt mit wachsender Wachheit immer zielgerichteter . Die Komponente Gon-Os, welche den ursprünglichen Gon-Orbhon repräsentiert, erwacht schneller als Satrugar. Gon-Orbhon, versucht in der kurzen Zeit, in der sein Geist von dem des Nocturnenstocks getrennt ist, zu entkommen. Als er erkennt, dass ihm dies nicht gelingt, versucht er sich mittels Suizid vor Satrugar zu schützen. Doch auch dies gelingt ihm nicht, Gon-Orbhon wird wieder von Satrugar absorbiert. Der Gott Gon-Orbhon ist wieder vereint.

Gon-O erkennt zwar, dass ihn die veränderten Rahmenbedingungen der Hyperimpedanz nicht direkt bedrohen, beschließt aber seine Machtbasis auf dem 3. Planeten Talans (Erde) zu sichern. Er rüstet einen Kybb-Titan für diesen Zweck um. Der Titan nimmt einen großen Teil Satrugars Leib an Bord. Und zwar genau den Teil in dem sich neben dem Körper Gon-Orbhons auch das Para-Gefängnis befindet, in dem sich Gucky, Bully und Tolot aufhalten. In diesem Moment bemerkt Gon-Orbon, dass er einen unerwünschten Zuhörer hat. Da er Bré Tsinga nicht genau orten kann, schickt er eine Psi-Entladung zu den ungefähren Koordinaten des Zuhörers, zur Sicherheit wird auch ein Teil der Flotte und ein Kybb-Titan zu dem Punkt gesandt.

Bré Tsinga wird durch den Psi-Schock getötet, die weitere Besatzung der RICHARD BURTON fällt in Ohmacht. Nur das Specter bleibt bei Bewusstsein. Es kann in letzter Sekunde verhindern, dass die RICHARD BURTON zerstört wird, indem es sich Daellians Überrangscodes besorgt und die RICHARD BURTON in den Linearraum bringt. Die Flucht gelingt in allerletzter Sekunde.

Als die Besatzung wieder erwacht, wird eine Lagebesprechung durchgeführt. Daellian erwähnt, mit keinem Wort, dass seine Überrangcodes benutzt wurden, was, da er bewusstlos war, eigentlich ein Ding der Unmöglichkeit ist. Die Besatzung der RICHARD BURTON ist sich darüber im klaren, dass man Terra nicht warnen kann, da der Kybb-Titan mit der RICHARD BURTON nicht eingeholt oder gar überholt werden kann. Die Lage auf Terra ist ungewiss, die RICHARD BURTON vermag nicht zu helfen. Die letzte Hoffnung ist die terranische Flotte, welche in Navo-Nord eintreffen soll. Aber auch diese ist schon eine Woche überfällig.

-wr-

Kritik

Das Jammertal wird nun mit Freudentränen geflutet. Seit Band 2169 – ‚Der Lichtlose‘ (übrigens auch von Leo Lukas) hat mir kein PERRY RHODAN-Heft so gut gefallen wie dieses. Der Roman hat überzeugende Charaktere, Anspielungen auf die Serienvergangenheit und eine ordentliche Priese Humor, ohne lächerlich zu wirken (ich habe mich über den Primaten „Solln das bringen“ herrlich amüsiert). Aber v.a. ist es wieder einmal ein Genuss ein Heft Leo zu lesen. Genau so stelle ich mir einen Roman vor. Und wenn ein Roman, der beste seit knapp 100 Bänden ist, ist die Note **KOSMISCH** meiner Meinung nach, ohne wenn und aber zu vertreten.

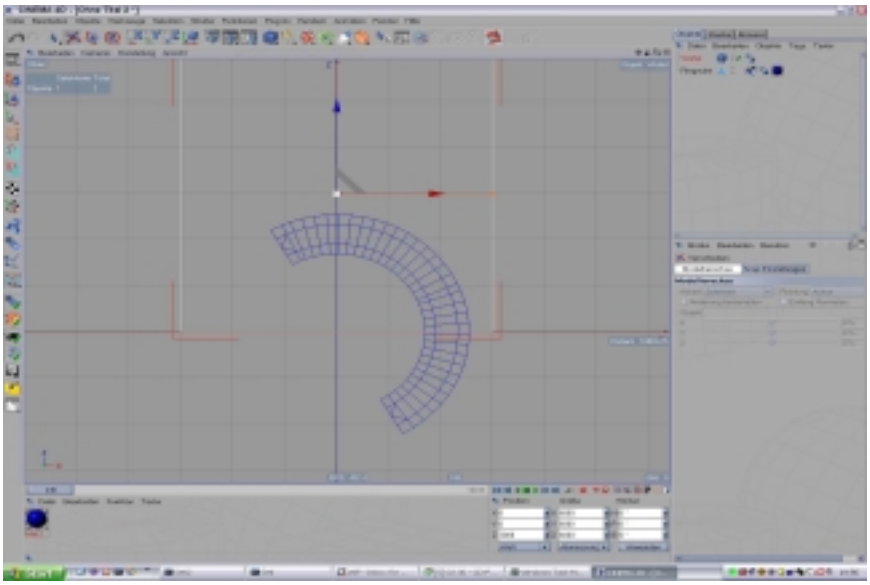
-wr-

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

Ein Werkstattbericht - Teil 4

von Heiko Popp

Im ersten drei Teilen des Werkstattberichts wurde die Grundzelle der DIANA-Klasse inklusive des Ringwulsts und des Roll-On-Roll-Off-Hangars konstruiert. Weiterhin wurden Elemente an den Polen und NUG-Ladeluken an den Seiten eingefügt. Ebenso wurden die Landebeine erstellt, die unteren Mann- und Bodenschleusen sowie der Sensor-Phalanx in der oberen Polhälfte.

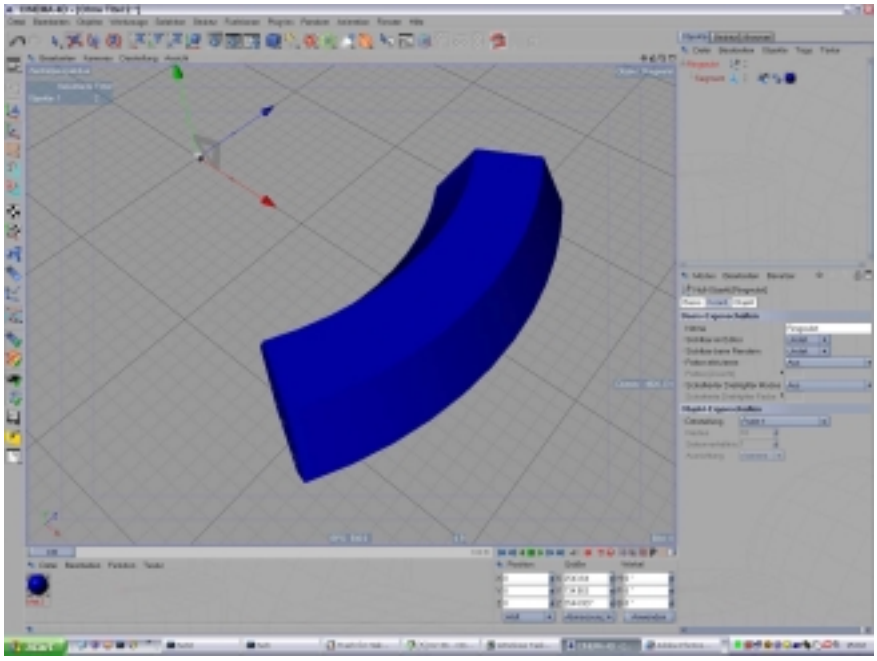


14. Der Ringwulst

Zum Ausarbeiten des Ringwulstes wird der schon gleich zum Anfang des Projektes erstellte Ringwulst-Platzhalter verwendet.

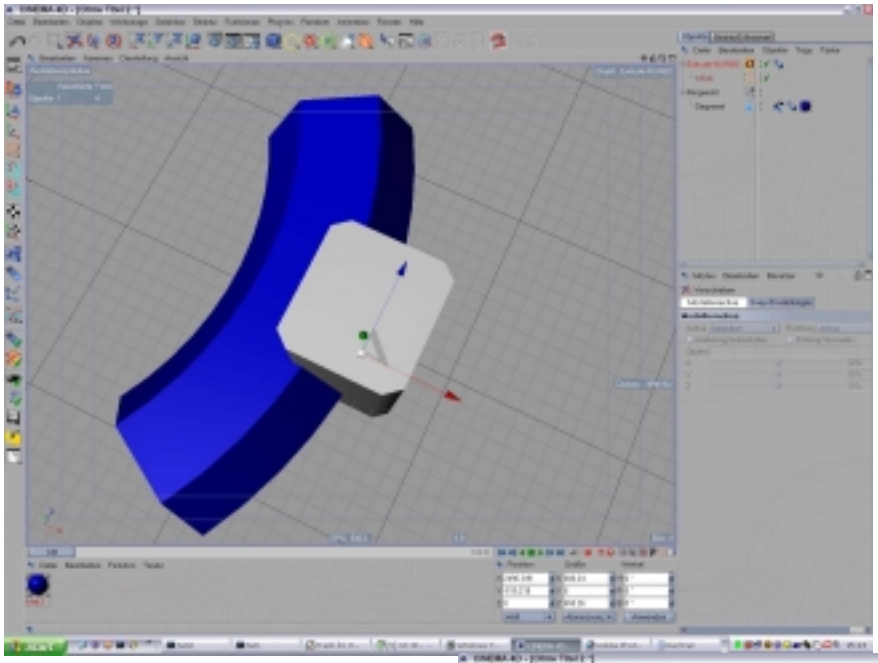
Der Ringwulst ist nicht eine durchgängige Struktur, sondern besteht aus 6 gleichen Segmenten, die einzeln ausgetauscht werden können. Deswegen muss auch nicht der Ringwulst auf seiner ganzen Länge erstellt werden, sondern es genügt, eines der Segmente auszuarbeiten, und das dann später fünfmal zu kopieren.

Dazu wird der erzeugte Ringwulst wieder zerschnitten. Es wird ein großer Würfel verwendet, mit dessen Hilfe der Wulst erst halbiert wird. Dann wird der Würfel um 120° gedreht und wieder mit dem Restwulst geschnitten. Es bleibt ein 60° umfassendes Segment des Ringwulstes übrig. Mit diesem Reststück wird nun weiter gearbeitet.



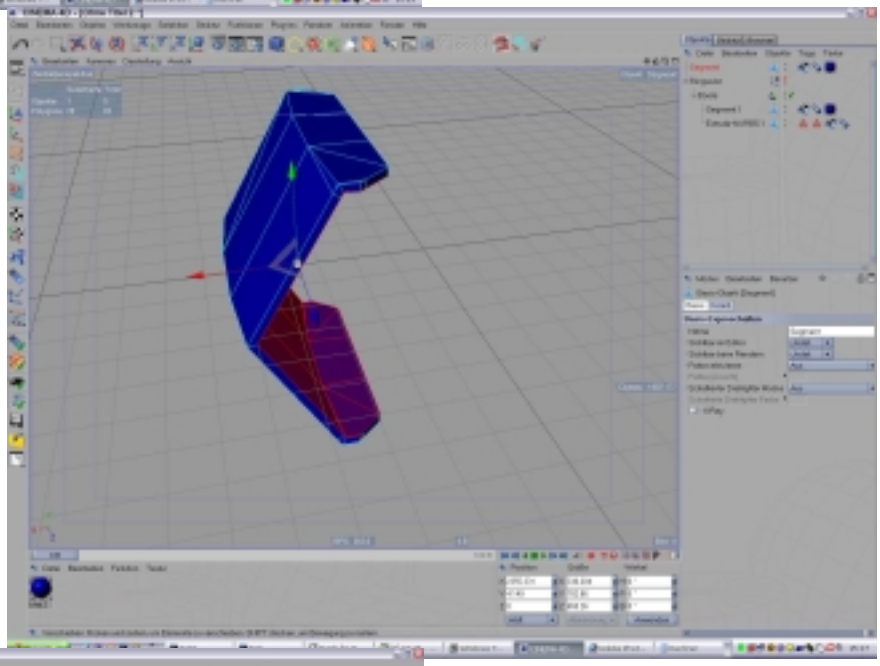
Als erstes wird das Schott für den Austausch der NUGAS-Kugeln erzeugt. Dieses Schott befindet sich in der Mitte des Ringwulstsegments. Für dieses Schott muss erst wieder ein Schnittobjekt erzeugt werden. Es wird ein achteckiges Grundobjekt gewählt, bei dem die Eckpunkte so weit verschoben werden, dass ein beinahe würfelförmiges Objekt mit kurzen Schrägen an den Ecken entsteht. Dieses Objekt wird genau in die Mitte des Segments befördert und entsprechend skaliert. Da der Wulst bis knapp zur Hälfte im Schiffsrumpf verschwindet ist noch darauf zu achten, dass das Schnittobjekt nicht zu weit nach Innen wandern darf, da sonst die Klappen nicht mehr geöffnet werden können.

Nach dem längst bekannten Schema wird nun erst das benötigte



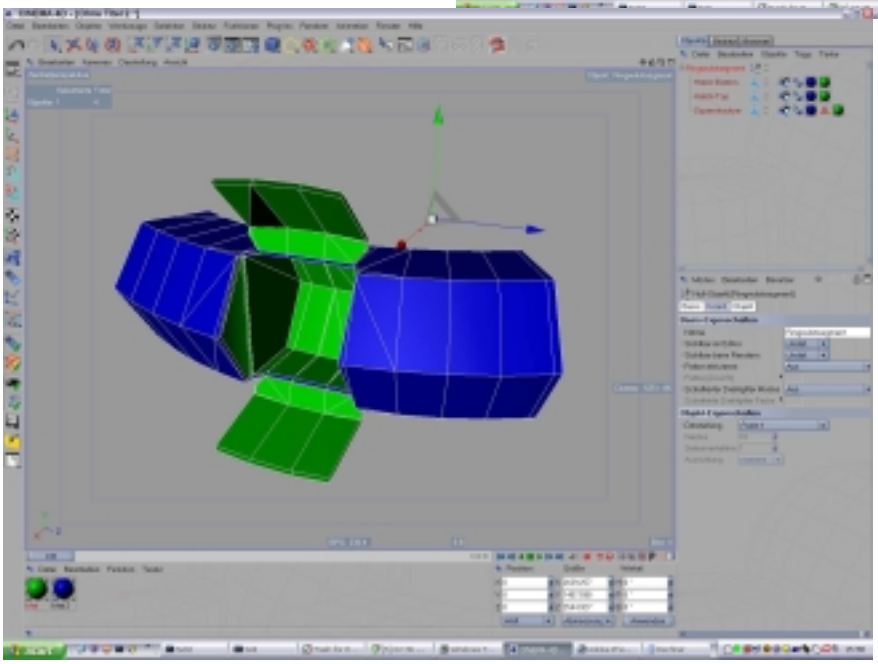
dem Plugin „MakeThicker“ mit Dicke versehen, dupliziert und beim einem der obere, beim zweiten der untere Teil gelöscht, sodass zwei Einzelteile entstehen, die zusammen das Tor bilden. Die Achse wird an die hintere Ober- bzw. Unterkante verschoben, damit sich die jeweiligen Klappen bequem öffnen lassen.

Da beim Erzeugen des Hohlraumes noch ein paar unschöne Kanten im Innenraum stehen geblieben sind, werden diese durch manuelles Löschen und verschieben von Punkten, Kanten und Polygonen eingeebnet, bis die Wandung Innen



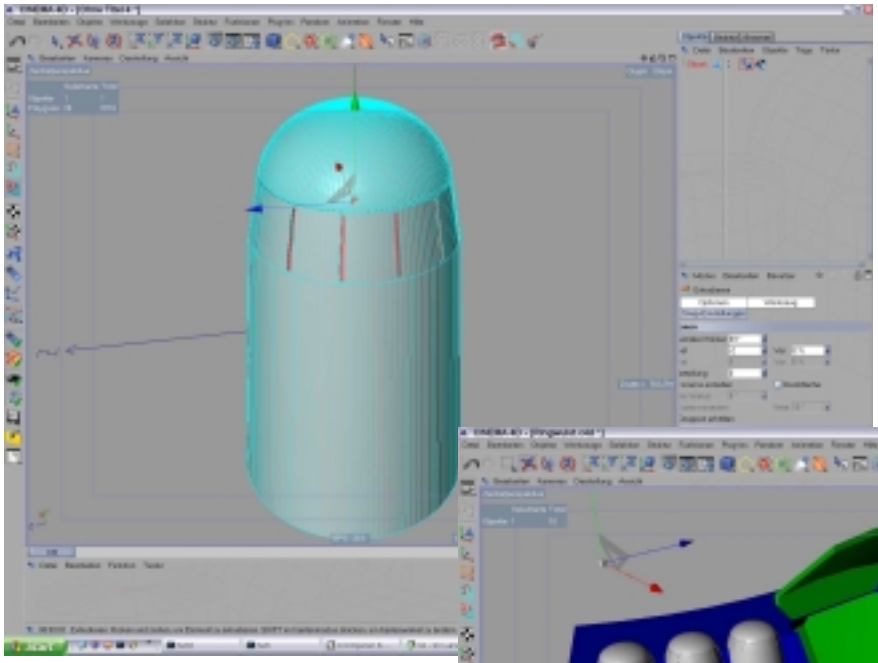
Loch in das Segment geschnitten und dann mit Kopien der Ursprungsobjekte wieder ein Rohling für das Tor selbst erstellt. Da das senkrechte Schneiden eine Wand im Segment zurück lässt, muss noch ein weiteres Loch erzeugt werden, das einen entsprechenden Hohlraum für die NUGAS-Kugel erzeugt. Dafür wird einfach ein Würfel als Grundobjekt gewählt, der diesmal in der horizontalen positioniert wird und das Ringwulstsegment entsprechend nach Innen aushöhlt.

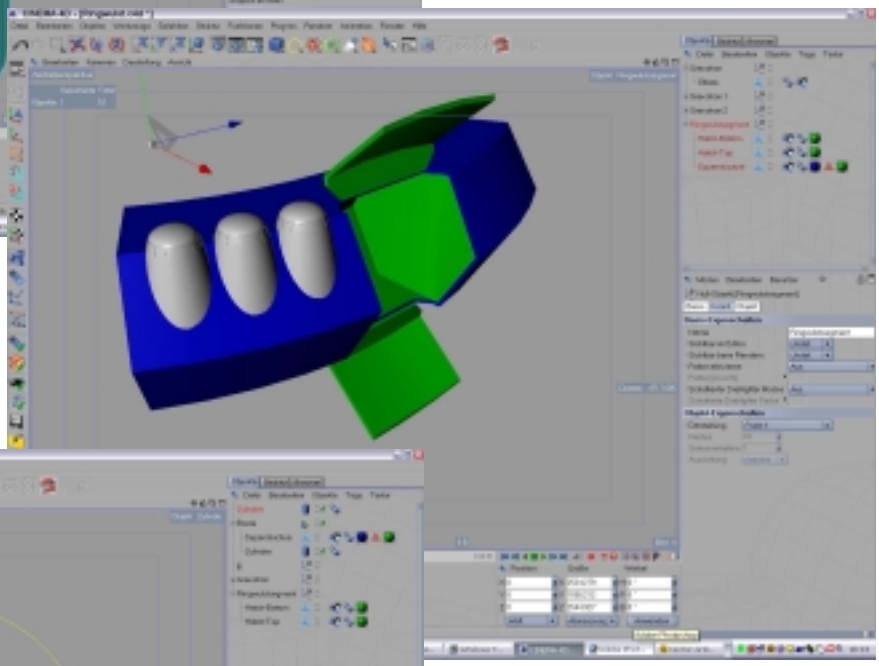
Das Torsegment wird wieder mit



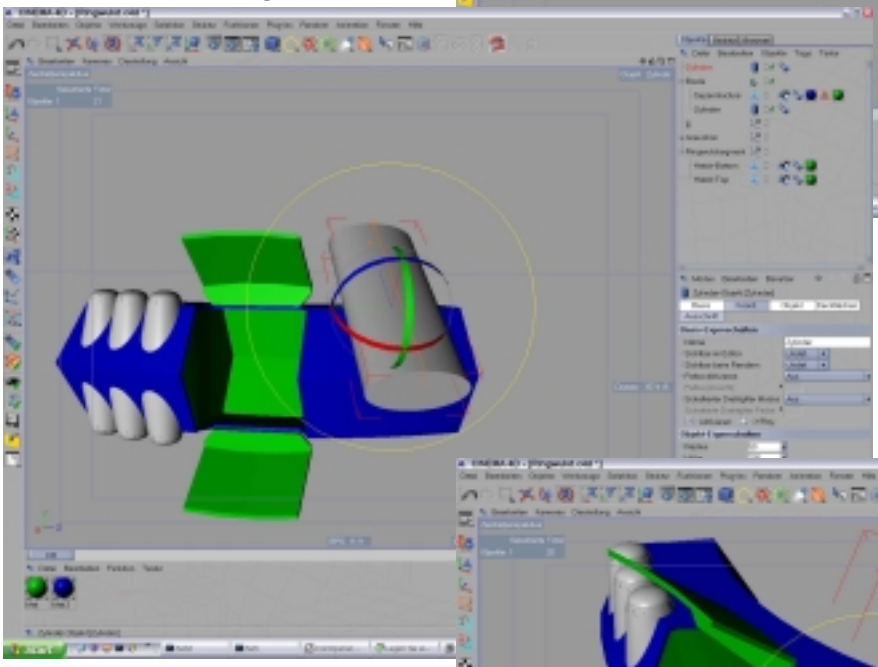
ein sauberes Erscheinungsbild abgibt.

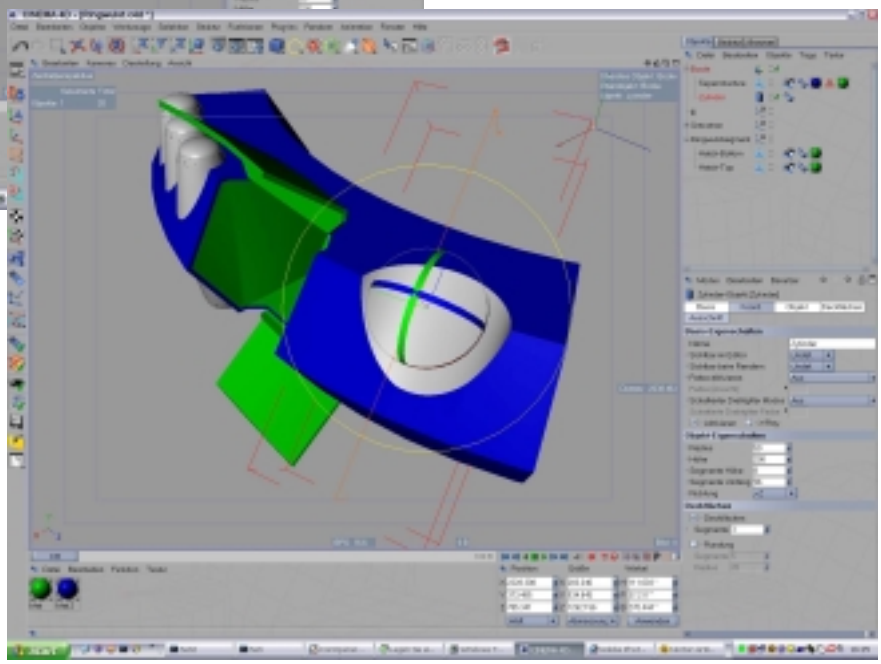
Links von der Ladeluke sind Kuppeln der Gravotron-Triebwerke sichtbar, die sowohl an der Ober- als auch an der Unterseite des Ringwulstes hervor treten. Als Grundobjekt für diese Abdeckungen wird ein Ölfass-Grundobjekt gewählt. Die Obere Rundung wird sehr groß gewählt. Dann wird das Objekt in ein Polygonobjekt gewandelt und die untere Hälfte abgeschnitten und wieder geschlossen. Die unterste Punktreihe wird angewählt und größer skaliert, da-





mit sich das Objekt von Oben nach Unten verbreitert. Eine weitere Punktreihe aus dem Mittelteil wird angewählt und nach Oben verschoben, damit dort ein ganz leichter





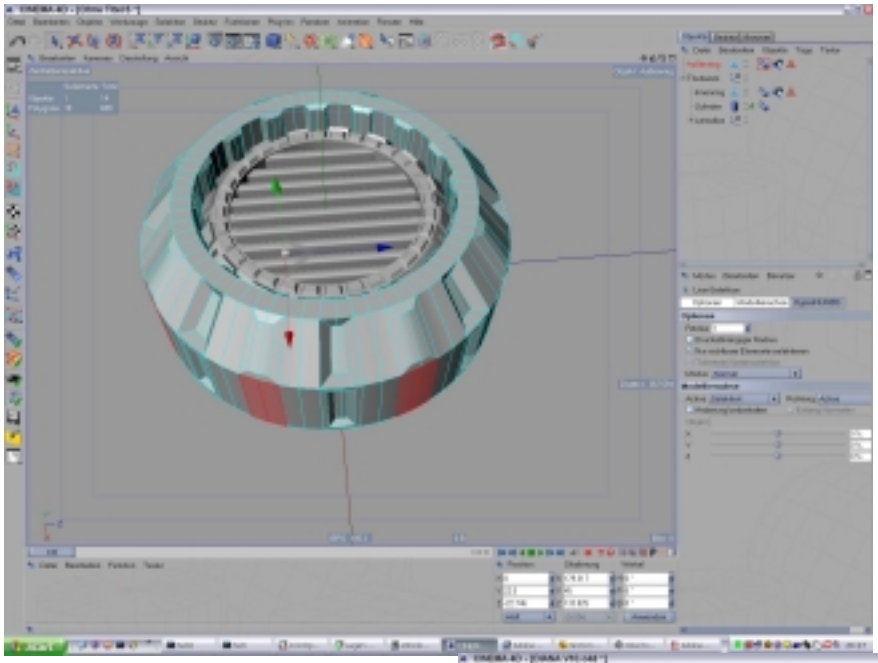
Knick entsteht. Zu letzt werden wieder ein paar Polygone selektiert, und extrudiert, um Struktur auf das Objekt zu bekommen.

Die so erstellten Kuppeln werden fünfmal kopiert und die sechs Objekte werden gleichmäßig in Zweiergruppen (eine oben, eine unten) im linken Drittel des Ringwulstsegments verteilt.

Auf der rechten Seite ist das Pro-

tonenstrahltriebwerk untergebracht. Hierfür müssen erst noch die Vertiefungen für die Abstrahldüsen in das Segment geschnitten werden. Hierfür wird ein platt gedrückter Zylinder verwendet, der schräg an der Kante angesetzt wird.

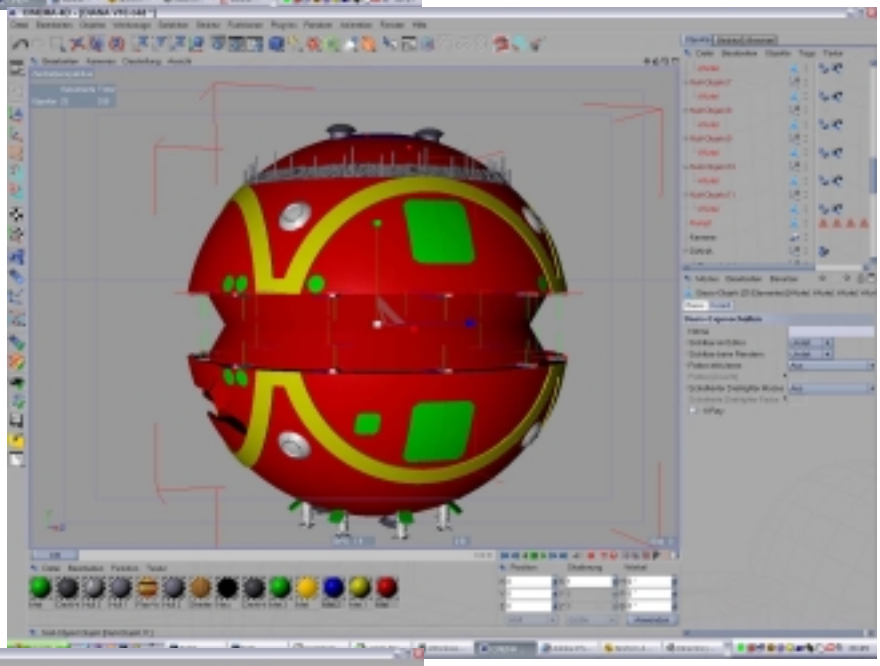
Durch die parametrischen Boole-Objekte in CINEMA 4D ist es möglich, den Winkel und die die Größe des Ausschnitts sehr bequem zu ändern, ohne das Objekt jedes Mal neu schneiden zu müssen.

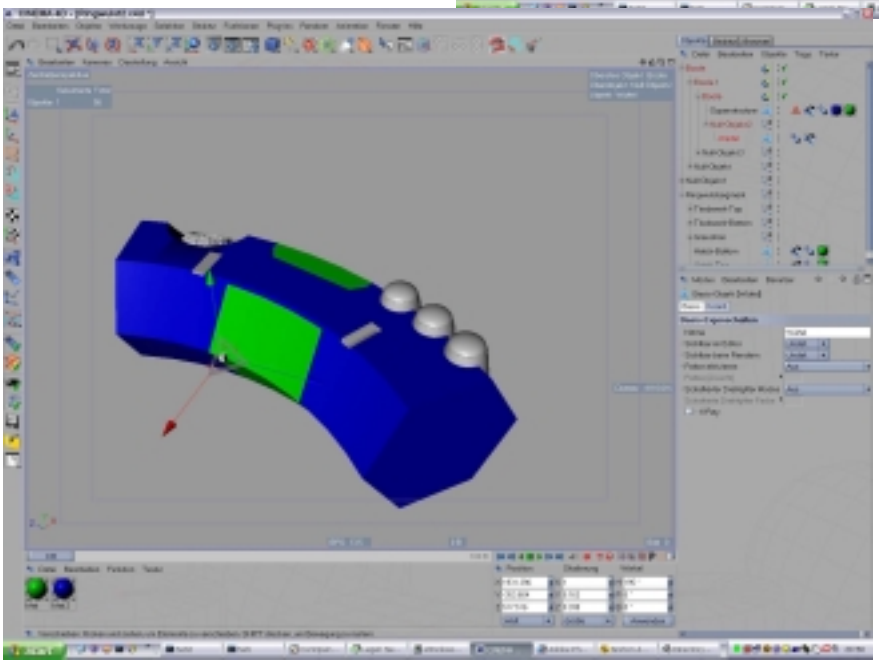


Die fertigen Abstrahldüsen werden jeweils in der Mulde am oberen, sowie am unteren Rand positioniert. Der Ringwulst ist am Schiffsrumpf mit Hilfe kleiner Schienen befestigt. Diese Schienen haben ein trapezförmiges Profil. Jedes der Einzelsegmente ist mit zwei dieser Schienen Oben und Unten befestigt und jeweils 15° vom äußeren Rand entfernt. An den entsprechenden Positionen werden deshalb am Rumpf kleine trapezförmige Objekte angebracht und mit dem Rumpf verschmolzen.

Am Ringwulst werden mit Hilfe der selben trapezförmigen Objekte

Die Abstrahldüsen selbst werden wieder mit Hilfe eines Sweep-NURBS erzeugt, der einen Profilspline entlang eines Kreises bewegt. Das so erzeugte Objekt wird wieder mit ausreichender Unterteilung in ein Polygon-Objekt gewandelt und wiederum mit Extrude- und Bevel-Funktionen mit Struktur versehen. Es gibt einen Außenring und einen Inneren Bereich. Der Innere Ring wird noch mit abgerundeten Quadern aufgefüllt, um eine lamellenartige Struktur zu erzeugen.

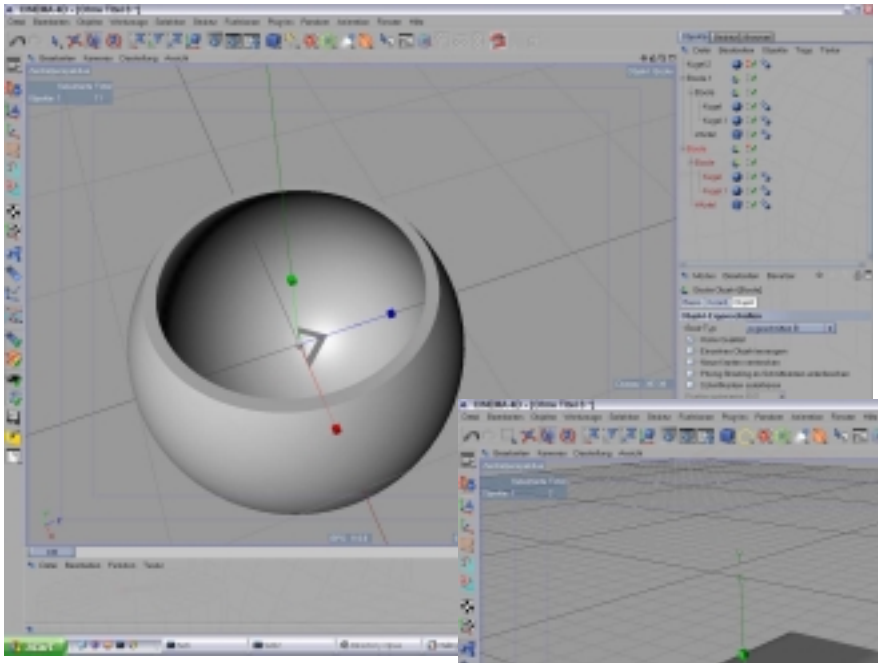




Rinnen in den Ringwulst geschnitten.

15. Noch ein paar Kleinigkeiten

Es steht noch das Teleskop aus, das im Frontbereich untergebracht ist. Auch hier wird auf bisher schon bekannte Techniken zurück gegriffen. Es wird mit Hilfe einer Kugel ein entsprechendes Loch in den Schiffsrumpf geschnitten. Dann wird mit Hilfe zweier Kugeln und eines Würfels eine angeschnittene Hohlkugel erzeugt, die das Teleskop aufnehmen wird.



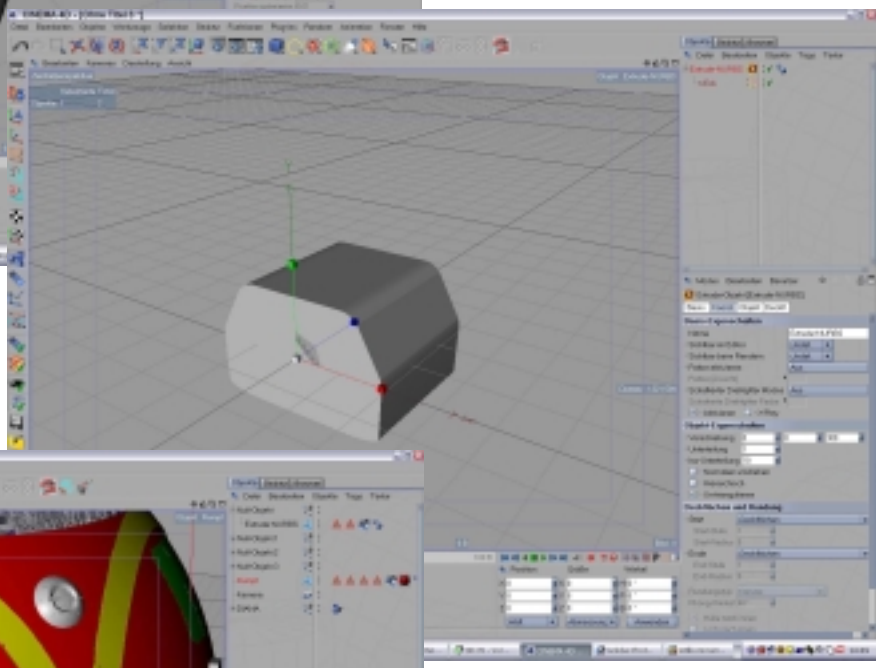
Diese Kugel wird durch Bevel und Extrude wieder mit etwas Oberflächenstruktur versehen. Das Feldteleskop selbst wird mit Hilfe einer Halbkugel, Zylindern und abgerundeten Quadern erstellt.

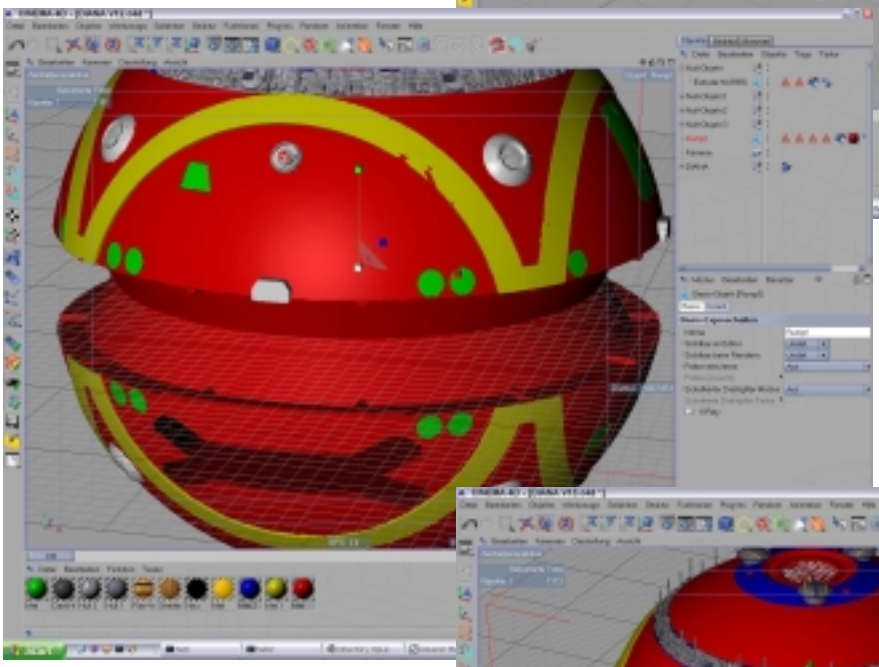
Am Rumpf selbst sind noch vier Nottriebwerke angebracht. Dafür müssen noch einmal vier kleine Bereiche aus dem Rumpf geschnitten werden. Mit Hilfe eines Extrude-NURBS wird wieder ein Grundobjekt erzeugt, das zum Schneiden benötigt wird.

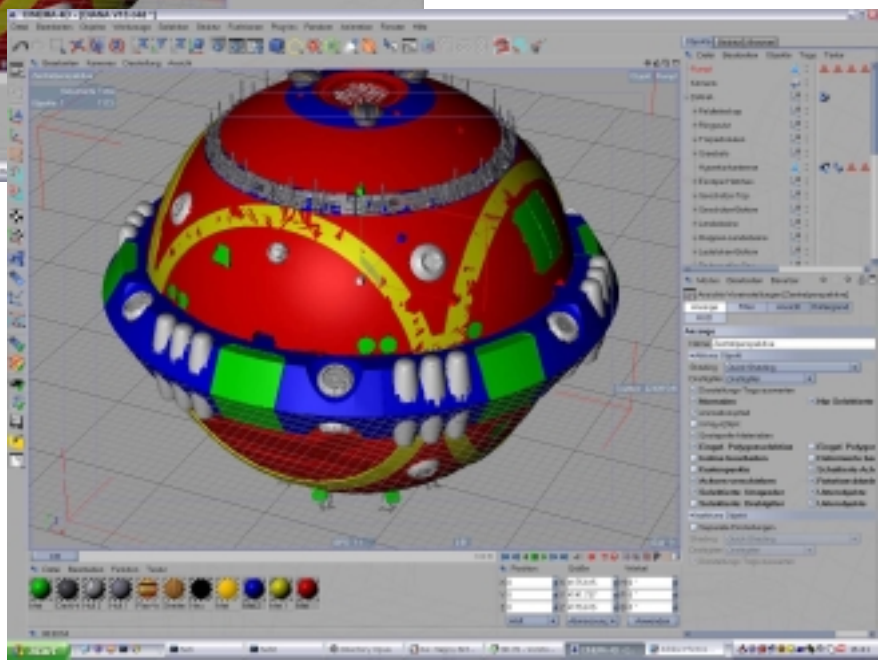
Das Objekt wird an den oberen Rand des Ringwulst-Ausschnitts am Rumpf gebracht, wieder in ein Nullobjekt gepackt, dreimal kopiert und jeweils um 90° gedreht.

Das Ganze wird wieder mit dem Rumpf geschnitten. Das nächste Bild zeigt die Ausschnitte mit dem inzwischen einkopierten Ringwulstsegmenten.

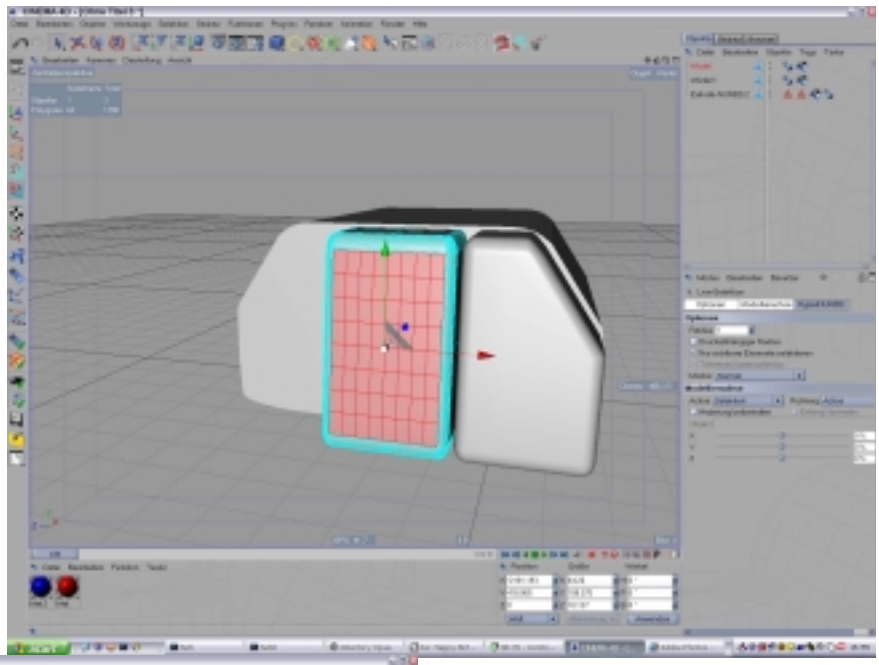
Für die eigentliche Erstellung der in drei Einzelkomponenten zerfallenden Notantriebsaggregate wird noch einmal das eben für das Ausschneiden der Einbuchtungen verwendete Objekt zu Hilfe genommen. Es wird als Hintergrund für drei Objekte verwendet, die aus

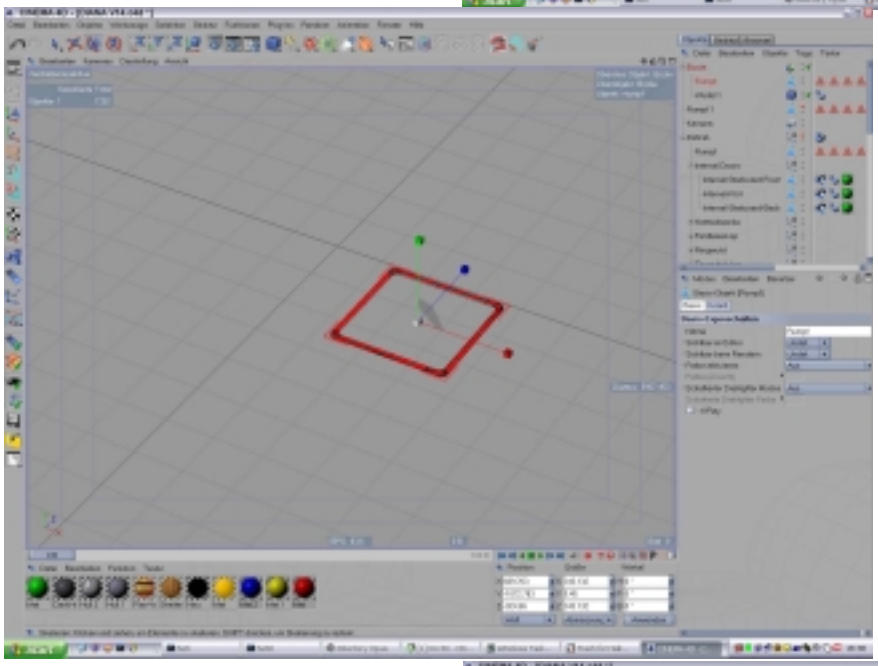






abgerundeten Würfeln erzeugt werden. Mit Hilfe des Hintergrundobjektes lassen sich die einzelnen Aggregate so gestalten, dass sie passgenau in die eben geschaffenen Ausbuchtungen eingesetzt werden können. Auch hier werden wieder Einzelpolygone ausgewählt, unterteilt, gebevelt und extrudiert, um den Aggregaten eine interessante Struktur zu geben. Die drei Aggregate werden dann wieder gruppiert, kopiert und in die dafür vorgesehenen Lücken im Rumpf eingesetzt.



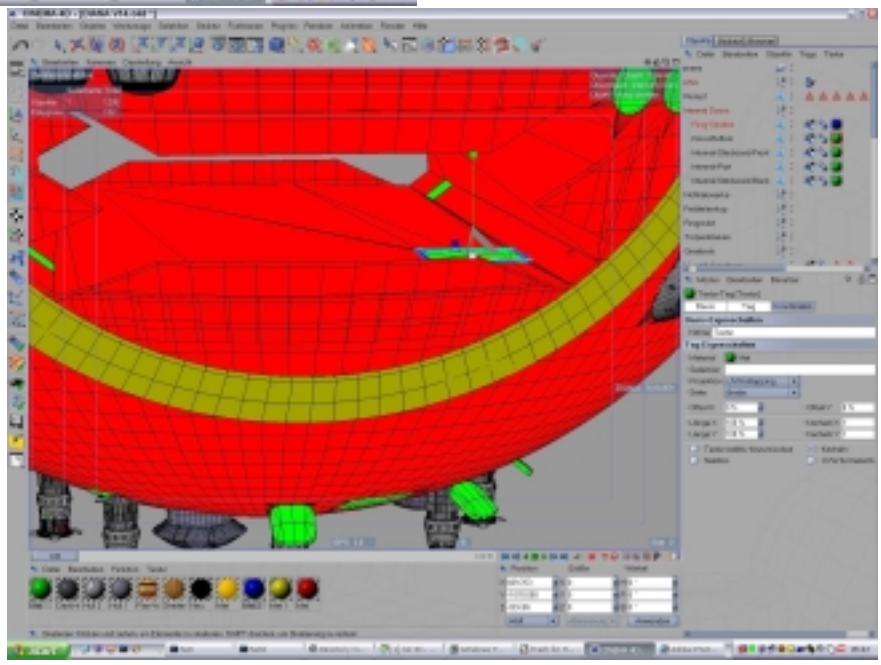


das Bodenschott nachher auch mit einer gelb-schwarzen Markierung umranden zu können, die auch leicht erhöht ist, wird das bei den booleschen Operationen erzeuge Bodenschott noch einmal kopiert, etwas größer skaliert und dann noch einmal mit dem Würfel geschnitten, mit dem das Loch im Boden erzeugt wurde. Dadurch entsteht ein schmaler Rand, der um das Loch läuft und nun einfach etwas erhöht im Hangar angebracht wird.

Mit diesen Arbeiten ist das Modelling so weit abgeschlossen, dass

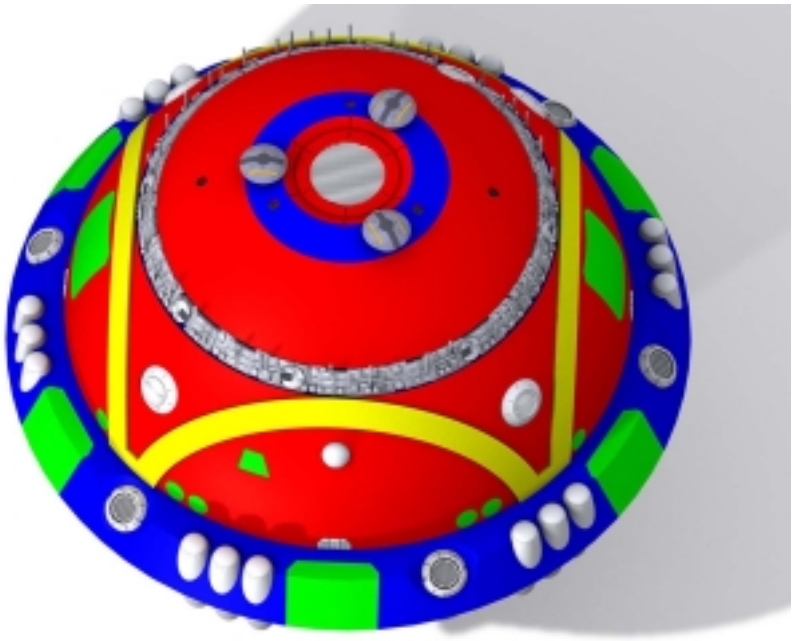
16. Der Hangar-Innenraum

Der Großteil des Hangar-Innenraums wird später über Texturen realisiert werden. Trotzdem müssen noch ein paar kleinere boolesche Operationen durchgeführt werden, um drei kleine Tore im Hangarinnenraum zu schaffen und ein etwas größeres Bodenschott. Für die drei seitlichen Tore wird einfach ein Quader verwendet, der genauso hoch ist, wie die Schräge, in die das Tor geschnitten wird. Das Bodenschott wird mit einem abgerundeten Würfel erzeugt. Um



das Modell für die geplanten Einsatzzwecke ausreichend detailliert ist.

Zum Abschluss noch einmal zwei Grafiken, die das Modell sauber gerendert darstellen.

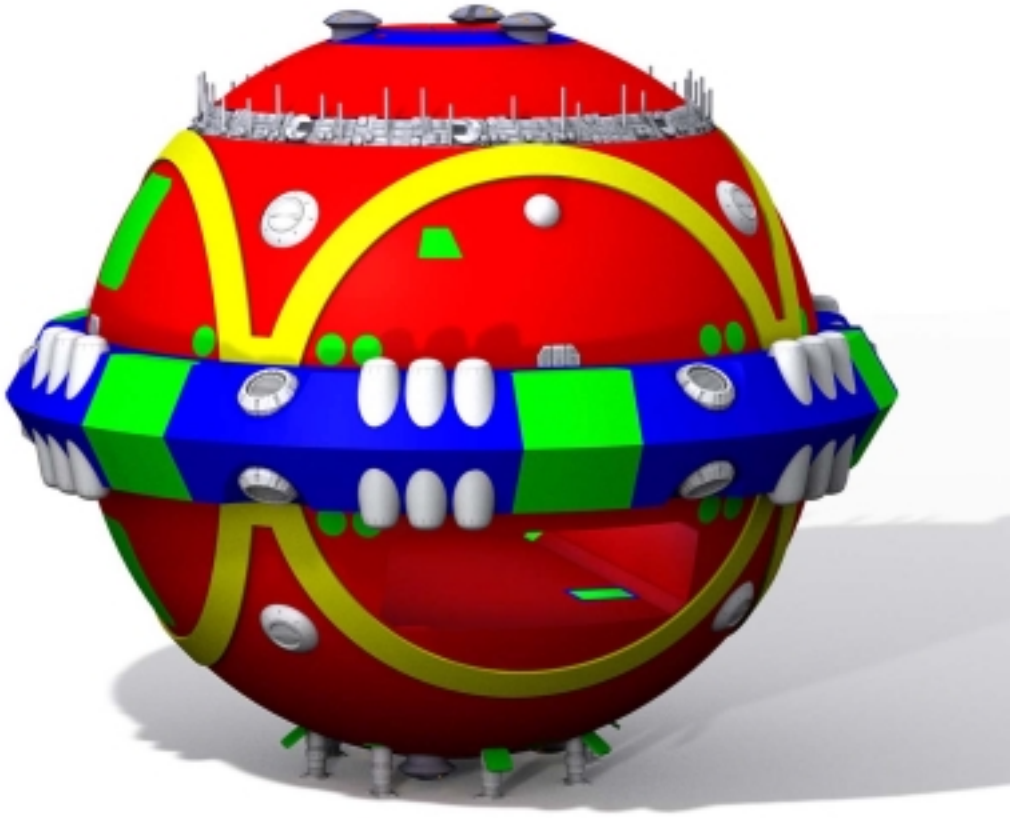


Im nächsten Teil:

Im fünften und letzten Teil dieser Serie werden wir uns mit dem Erstellen und Aufbringen der Texturen beschäftigen.

Links zu allen gezeigten Screenshots in guter Auflösung:

http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-50.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-51.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-52.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-53.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-54.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-55.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-56.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-57.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-58.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-59.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-60.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-61.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-62.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-63.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-64.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-65.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-66.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-67.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-68.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-69.jpg
http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-70.jpg



Al, Bunny und Clyde oder Nummer 9 und Nummer 10

Story und Illustrationen
von Günther Drach

Prolog

Der Junge rannte so schnell er konnte. Er war hochgewachsen und sehr hager. Er rannte mit eckigen, fast unbeholfenen Bewegungen. Als er die Stadtgrenze hinter sich gelassen hatte, blieb er schwer atmend stehen. Er stemmte seine Arme auf die Oberschenkel und schnappte nach Luft. Zwei-, dreihundert Meter vor ihm war der Wall. Das war sein Ziel.

*

Das Unwetter war fast heran. Es schickte dem Jungen ein langes tiefes Grollen entgegen. Er lief wieder los.
Als er die Rampe erreichte, fielen die ersten Regentropfen.
Die Rampe führte bis zum Kamm des Walls empor. Der Boden war glitschig und er stürzte mehrmals. Aber schließlich stand er auf dem Wall.
Er stemmte sich gegen den heftiger werdenden Wind und schloss die Augen. Als die Tropfen auf sein Gesicht schlugen, lachte er auf.
Der Regen wurde stärker. Das kalte Wasser rann über seine glühenden Wangen. Sein dünnes Hemd klebte klatschnass an seinem Körper. Er zitterte.
Dann öffnete er den Mund und schrie. Der Junge schrie gegen das Donnern des Sturmes an. Er war glücklich.

1. Peruwall, Juni 3429

Alaska hatte auf der Personenbank Platz genommen. Der Antigrav des Taxis lief an. Erst jetzt registrierte er, dass der Pilot kein Roboter sondern ein Mensch war. Er zuckte zusammen, als der junge Mann sich zurücklehnte und ihn kurz musterte. Er kannte die Standardreaktion seiner Mitmenschen inzwischen. Doch der andere fragte nur: "Und wo soll's hingehen, Al?"
"Hanson Drift."
Der Gleiter hob ab und gewann schnell an Höhe.
Es fiel ihm zu spät auf: Wie hatte ihn der Pilot genannt? Al? Vor seinen Augen verschwamm die Umwelt, das Dröhnen des Antigravs verstummte. Alaska verlor das Bewusstsein.

2.

Es stimmt so nicht. Es ist nur eine Variation dieses einen Traumes.
Chaime Okker kommt ihm grinsend entgegen. Ein kleiner, übergewichtiger Mann mit stets gerötetem Gesicht.
"Mann! Du hast uns aber warten lassen. Wurde echt Zeit."
"Vier Stunden.", wirft eine blonde Frau in weißer Medo-Montur ein. "Was war denn los, Alaska?" Unsicher verlässt er den Sicherheitsbereich. Chaime packt ihn am Arm und führt ihn zum Kontrollpult.
Darcey Bach, die Medikerin, zwinkert ihm aufmunternd zu. Ankann Themides und Van Iden streiten sich lautstark über die möglichen Ursachen der Verzögerung. Drei weitere Techniker arbeiten an Terminals.
Es stimmt nicht. Er hatte keinen der sieben zuvor gekannt.
"Probleme, Alaska? Übelkeit? Darcey, Mädchen, check ihn durch."
"Vier Stunden. Wir hatten schon alle Horrorszenarien durchgespielt.

Hätte ja sein können, dass du als deformiertes Monstrum aus dem Transmitter hüpfst. Buuh. Glück gehabt."
"Es hätte auch sein können", wirft Ankann ein und die anderen starren ihn an. "Es hätte auch sein können, dass du während deines Transfers mit einem n-dimensionalen Etwas kollidierst. Dass dein Körper sich mit diesem Etwas vermischt. Und wenn du aus dem Transmitter taumelst, klebt in deinem Gesicht ein flammender, Blitze schleudernder Energieklumpen."
Der grobknochige Mann nickt ernst. "Und jeder, der in dein Gesicht sieht, wird wahnsinnig oder stirbt."
Chaime, Darcey und Van beginnen synchron mit Ankann zu nicken. "Hätte sein können."
Hätte. Sein. Können.
Grelles Licht blendet ihn. Und Chaime, Darcey, Van - ihre Gesichter verzerren sich, blähen sich auf, zersplittern, zerbröckeln. Dann wird es dunkel.
Es stimmt nicht. Er taumelte aus dem Transmitter, ohne wirkliche Kontrolle über seinen Körper, und brach zusammen. Um ihn herum war grelles flackerndes Licht. Sirenen heulten. Jemand schrie.
Vier waren tot, drei wahnsinnig.

*

"..."
... Dunkelheit ... Geräusche .... Stimmen?
"Auf-wa-chen! ... Wakey wakey ..."
Bewegungen, verschwommene Schemen vor dunklem Hintergrund.
Jemand sprach, aber er verstand nur Bruchteile. Dann wurde es wieder dunkel und still.

*

Etwas stach in seinen linken Unterarm. Eine unangenehme Hitze lief durch seinen Körper.
"Hi, Al! Wurde aber auch Zeit! ... Das ist Bunny. Bunny, sag 'Hi, Al!'."
"Hi, Al."
"Ich bin Clyde ... Kapiert? Bunny und Clyde?"
Der Sprecher gab ein abgrundtiefes Seufzen von sich. "Hmmpf. Diese Maske ist ein richtiger Spaßkiller. Zu ausdruckslos. Ich vermisse das verständnislose doofe Grinsen. Nun ja. Bunny und Clyde. Bonnie und Clyde. Immer noch kein 'Aha!'? Okey-dokey! Es war einmal. Präatomare Ära. Bonnie Parker. 1910, 1934. Clyde Chestnut Barrow. 1909, 1934. Ein Verbrecherpärchen. Mord, Raub, was immer du willst. Gefühllose Killer. Ziemlich berühmt. Die Polizei erwischt sie schließlich. Ziemlich unappetitliches Ende."
Verschwommen erkannte Alaska eine Gestalt, einen Mann, der sich nun vor ihm aufbaute und die Arme in dramatischer Geste hochriss. Der Mann hüstelte affektiert.
"*Some day they'll go together,*
They'll bury them side by side;
To few it'll be grief --
To the law a relief --
But it's death for Bonnie and Clyde."
Er liess den Kopf auf seine Brust fallen und deutete eine Verbeugung an. "Gut, nicht? Lebe schnell, stirb jung. Okay - der Sterbeteil ist nichts für mich. Also, ich Clyde, du Al, sie Bunny. Bunny, weil ... sie ist etwas ... blöde. Aber sie mag Kätzchen, Häschen und all das. Bunny."

*

Alaskas Arme waren auf den Rücken gefesselt, die Beine an den Knöcheln zusammengebunden. Er saß in einem Kontursessel vor einer Videowand. Vier Reihen Bildschirme. Einige flackerten, zwei oder drei waren ausgefallen, die funktionierenden zeigten Aufnahmen eines Flottenhafens. Schiff an Schiff. Schlachtschiffe. Frachtraumer. Hektischer Betrieb. Es war eine Videoschleife, sie startete alle zehn oder fünfzehn Minuten aufs Neue.
"Technik in vollendeter Perversion. Raumschiffe mit Megamegatonnen Zerstörungskraft. Die Boten des Solaren Imperiums. Es ist dunkel unter diesen Stahlkolossen. Dunkel und kalt. Kein Leben kann in ihren Schatten gedeihen. Pervers. Nicht?"

*

Bunny saß an einem kleinen Tisch. Der Tisch, zwei Plastikstühle und sein Kontursessel waren die einzigen Einrichtungsgegenstände, die Alaska erkennen konnte. Rechts führt eine Tür hinaus. Die linke Seite war ein großes Einwegfenster. Draußen herrschte eine wolkenverhangene Düsternis, leichter Nieselregen schlug gegen das Glasit. Die Wände waren nicht geschmückt, keine Bilder oder ähnliches.
Clyde holte einen der Plastikstühle, platzierte ihn neben dem Kontursessel und setzte sich darauf.
"Du hast etwas, was mir gehören sollte.", sagte er.

3.

Clyde. *Dem Psychologen gegenüber wird er ihn als hyperaktiv, aufgedreht, zur Hysterie neigend beschreiben. Fahrige, unkontrollierte Bewegungen.*
Er trug einen dieser einfarbigen Overalls. Sein Gesicht und seine Hände waren gepflegt. Seine rotblonden Haare hatte er streng nach

hinten gekämmt. Das Gesicht war hager und verhärmt und er bemühte sich darum, möglichst hart und überlegen drein zu sehen. Seine Augen: verwaschenes Grau, unruhig. Er war sehr unruhig.
"Du hast etwas, was mir gehören sollte", wiederholte Clyde und schlug mit der Hand gegen Alaskas Plastikmaske.

*

Dann Bunny. *Introvertiert, ängstlich. Sprach wenig, in kurzen einfachen Sätzen. Zurückgeblieben, kindlich. Puppenhaft.*
Ein tiefrot gefärbter wirrer Haarschopf. Das Gesicht stark geschminkt. Die Augen: blasses Grün. Sie wirkte müde.
Knabenhafter Körper. Schulterfreie Bluse, knöchellanger Rock. Knallige Farben. Zu knallig, zu schreiend
Sie wirkte so müde.
Sie trug einen Spielzeugaffen mit sich herum, ein ziemlich angegriffenes Exemplar mit schmutzigem roten Jäckchen. Sie zog ihn hin und wieder auf, was er mit ruckartigen Bewegungen und einem matten *"tschiing?"* seiner Blechbecken belohnte.

*

"Bunny sagt: 'Mittwoch, um die und die Zeit. Nimm' diesen Transmitter.'"
Alaska kniff die Augen zusammen. "Was?"
Clydes Gesicht verzerrte sich vor Wut. Er hob die Hand und schüttelte ablehnend den Kopf. Er ergriff Alaska an der Schulter und zog ihn zu sich heran. Sein Gesicht war nur wenige Zentimeter von Alaskas Maske entfernt. "Hör zu!" zischte er. "Sie sagt: 'Nimm' diesen Transmitter, Clyde. Beim Hyperraumtransfer wirst du mit einer

Entität kollidieren. Ihr werdet verschmelzen. Und wenn du aus dem Zieltransmitter trittst, wirst du ein neues Wesen sein, mehr als ein Mensch, mehr als diese Entität.' Okay, sie hat erheblich einfachere Worte benutzt, klar... Und sie lispelte." Er ließ Alaska los. Clyde lächelte entrückt. "'Ein Wesen für die Zukunft.' Und die Zukunft wird hart, Al, verdammt unangenehm. Keine Zukunft, die Militärdiktatoren wie Rhodan meistern können. Keine Solare Imperium-Zukunft. No, Sir."
"Was ist das für ein Unsinn?"
Clyde erbleichte. Seine Lippen zuckten sekundenlang. Aber dann riss er sich mit sichtlicher Anstrengung zusammen. "Al. Guck' dir unsere süße kleine Bunny an. Kein bisschen Verstand in ihrem Köpfchen. Aber sie kennt die Zukunft. Wahnsinn, nicht? Sie kennt die Zukunft." Er schüttelte den Kopf. "Sie *kannte* die Zukunft. Meine Zukunft."
Seine Augen flackerten. Er wischte wild mit den Händen in der Luft herum. "Und du, Alaska Saedelaere, du hast sie mir gestohlen."
Der Affe machte *"tschiing?"*

4.

Im Februar 3428 betritt der Techniker Alaska Saedelaere den Transmitter der Handelsstation Bontong, um nach Peruwall zu gelangen. Er kommt mit einer Verspätung von vier Stunden an. Während des

Transportes ist es zu einer Umgruppierung der atomaren Zellstruktur seines Körpers gekommen. In seinem Gesicht sitzt ein in allen Farben des Spektrums strahlender Organklumpen, dessen Anblick die in der Transmitterhalle Anwesenden in den Wahnsinn treibt oder tötet.

*

"Mein Gesicht? Sehr schön, voller Farben, die ständig in Bewegung sind."

*

Der Transmitterdurchgang Saedelaeres, normalerweise ein zeitlich kaum messbarer Vorgang, nimmt vier Stunden in Anspruch. Die Empfangsstation, in der er ankommt, hat die Bezeichnung T-IV/4. Sieben Personen sind bei Alaskas Ankunft anwesend. Vier sterben sofort.
"Vier ... Japan! Selbst heutzutage vermeiden sie dort tunlichst in Krankenhäusern die Ziffer *4* bei der Zimmernumierung. Die wenigsten wissen warum. Klar, wer spricht denn noch Alt-Japanisch? Im Japanischen klingt *4* wie *Shi*. *Shi* bedeutet *Tod*."

5.

"Nun ja, dreitausendvierhundert Jahre nach dem Zimmermann gibt's ja keinen Aberglauben mehr. Schade ... Mythen! Ich liebe Mythen. Gorgonen. Basilisken. Lots Weib." Clyde schüttelte sich in gespieltem Ekel. "Es läuft irgendwie darauf hinaus: wenn Menschen, unvorbereitete ... nein, *unwürdige* Menschen Göttern oder Göttlichem ins Antlitz blicken ... dann versteinern die Armen, verwandeln sich in Salzsäulen ... werden wahnsinnig oder sterben."
Er wurde ernst. "Was haben diese sieben in deinem Gesicht gesehen? Was kann so schrecklich oder *so schön* sein, um einen durch den bloßen Anblick in den Wahnsinn oder Tod zu treiben?" Clyde blinzelte. "Was würde ich sehen?"
Er warf den Kopf in den Nacken und musterte die Decke. Plötzlich griff er mit den Händen in seine Haare, riss an ihnen, zerzauste sie. Er rollte wild mit den Augen, fletschte die Zähne. Dann kicherte er und wackelte verneinend mit dem Zeigefinger. "So etwa? Nein, nein, das probieren wir lieber doch nicht aus."

*

Er strich das Haar wieder glatt. "Was jetzt? Ah ja - die Lebens- und Leidensgeschichte des Bösewichts. Clydes Story."
Er klatschte die Hände zusammen. "Okay. Ich war acht Jahre alt, ein wahres Wunderkind. Schule - ein Witz.
Höchstbegabtenprogramm." Clyde lachte bitter auf. "Yep. Der kleine Clyde hatte das Zeug zum nächsten Waringer. Da fiel mir auf: irgendetwas stimmt doch nicht!"
Plötzlich hielt es ihn nicht mehr auf dem Sitz. Er sprang auf und begann Alaskas Kontursessel zu umkreisen. Er murmelte Unverständliches. Abrupt blieb er stehen, packte den Plastikstuhl und schmetterte ihn in die Ecke. Bunny stieß einen leisen Schrei aus. Clyde sah sie erschrocken an, stotterte eine Entschuldigung.
Er zeigte anklagend auf die Videowand. "Ich lebte in einer Gesellschaft, die seit anderthalb Jahrtausenden von einer Clique von Fossilien regiert wurde. Rhodan, Bull, Adams, Tifflor, Waringer. Wertvorstellungen aus der Steinzeit bestimmten das Leben von zig Milliarden Menschen. Was sagt das über die Menschheit aus?" Clyde verzog angewidert das Gesicht und fauchte: "Wo ist der Fortschritt dieser 1500 Jahren? Welche gesellschaftlichen, wissenschaftlichen Umwälzungen hat es zwischen 1000 AD und 2000 AD gegeben? Und dann? - Das ist Rhetorik, Al, du musst nicht antworten."
Er zuckte mit den Schultern. "Wahrlich beeindruckend. Das Solare Imperium scheint das Nonplusultra der Menschheitsentwicklung zu sein. Nichts geht mehr, hmm?"
Er trat unmittelbar vor die Videowand und starrte mit weitaufgerissenen Augen auf das Flirren der Monitore. Die Arme hatte er weit ausgebreitet und so stand er da wie gekreuzigt. Seine Stimme überschlug sich. "Und der Kontakt zu unseren galaktischen und extragalaktischen Brüdern und Schwestern? Bestens, wir haben die größeren Kanonen! Schöne neue Macho-Welt." Er kicherte. "Yes Sir, no Sir!"

*

An einem Dialog war Clyde nicht interessiert. Als Alaska versuchte, seinen Redeschwall zu unterbrechen, auf seine Tirade zu antworten, schüttelte er verbissen den Kopf, redete unbeirrt weiter und schaltete schließlich die Lautstärke der Videowand hoch. Fünf Minuten lang dröhnten die Triebwerke der startenden Raumschiffe. Bunny presste sich entsetzt die Hände auf die Ohren.
Clyde drosselte die Lautstärke wieder, blickte Alaska bedeutungsvoll an und fuhr in seinem Monolog fort.

*

"Es musste sich etwas ändern! Der

kleine Clyde fühlte sich zum Revoluzzer berufen. Und dann waren da die Träume."
Er zwinkerte und blickte Alaska lauernd an. "Achtung, Al, jetzt kommt's. Träume, hat Clyde gesagt. Er hört Stimmen. Klar, das Jungchen spinnt." Clyde nickte. "Das ist der leichte Ausweg. Von mir aus. Denk' ruhig, dass das Wunderkind durchdrehte. Steht Dir frei. Ich war auserwählt ... Und lebte Jahr für Jahr in einer Welt, die mir zunehmend fremder wurde. Es gibt keine Ernst zu nehmenden Kritiker Rhodans. Dabrifa? Oh Mann, noch so ein Wahnsinniger mit Allmachtsallüren. Rhodan ist wohl ansteckend."

*

Clydes Karriere hatte ein Ende gefunden, bevor sie wirklich begonnen hatte: "Meine Ansichten waren nun doch etwas zu extrem. Pech. Und so trieb ich von Planet zu Planet. Bis Peruwall. Bis Bunny."
Mit einem dankbarem Lächeln voller Zuneigung sah er zu dem Mädchen hinüber. "Eine minderjährige Prostituierte, die mir erklärt, wer ich bin, was ich bin. Und dieses hilflose kleine Ding erzählt mir die Zukunft ... Sie kostet mich fünfhundert Solar. Und jeden Soli ist sie wert. Die Zukunft, die sie sieht, ist nicht sehr rosig für die Galaxis. Solares Imperium. Hunderttausend Schlachtschiffe. Nutzlos. Wertlos ... Was nützen eine Million Schlachtschiffe, wenn niemand sie fliegen kann?"
Clyde trat hinter den Kontursessel und beugte sich zu Alaska hinab, brachte seinen Mund an dessen Ohr. Leise flüsterte er: "Und da war ich, die Rolle, die ich spielen würde. Ein Vermittler, ein Nexus, ein ... Aber dazu musste ich den Bontong-Peruwall-Trip wagen."

*

Bunny erhob sich zögernd und ging zu Clyde. Der streichelte liebevoll ihre Wange. Das Mädchen warf Alaska zaghafte Blicke zu. Dann hielt sie Alaska den Spielzeugaffen hin. Das Stofftier grinste verwegen mit weit offenem Maul. Sein linkes Auge fehlte. Scheppernd schlug er seine Blechscheiben zusammen. Bunny kicherte.
"Bunny! Das ist schon seelische Grausamkeit. Schäm' dich." Das Mädchen zuckte zusammen und lief zum Tisch zurück.

*

Clyde hatte den Stuhl wieder neben Alaska gestellt. Er setzte sich rittlings darauf. Zunächst trommelte er schweigend mit seinen Fingern auf der Rückenlehne herum. Dann umklammerte er die Lehne mit beiden Händen bis seine Knöchel weiß hervortraten. "Der falsche Transmitter. Da stand ich wie ein Trottel im Empfangsbereich und nichts war geschehen."
Wütend schlug er sich auf den Schenkel. "Der Mistkerl von Techniker komplimentierte mich mit hohntriefenden Worten hinaus. So ein erster Transmitterdurchgang sei schon desorientierend, aber ich solle nun endlich meinen Hintern bewegen. Yaddayaddayadda." Er schnaubte. "Draußen hörte ich's dann. Ein Transport fehlgeschlagen. Über den Zustand des Passagiers ist nichts bekannt."
Clyde kicherte. "Natürlich ließen sie niemanden in T-Römisch Vier-Strich-Vier. Ich ging heim. Hörte die Nachrichtenkanäle ab. Bis schließlich ..." Er kaute verdrossen an seiner Unterlippe und äffte dann mit quäkender Stimme einen Nachrichtensprecher nach: "Vier Tote, vier Verletzte, als der Passagier eines Personentransports ... Der Passagier ist in ärztlicher Behandlung. Die weiteren Opfer gehören zum Techniker- und Medi-Team ... n-dimensionalen Überschlageffekte ... Blablabla." Clyde schüttelte sich und wies auf Bunny. "Geschwafel. Bunny erzählte mir dann die Wahrheit. Was passiert ist. Das strahlende Ding in Deinem Gesicht. Deinen Namen."
Bunny zog den Spielzeugaffen auf und beobachtete gebannt seinen sinnlosen Tanz. *"Tschiing?"*
"Es ist unfair. Ich war auserwählt. Ich hätte mit der Entität verschmelzen sollen. Ich war auserwählt!"
Sein Gesicht verfinsterte sich. Dann zuckte er mit den Schultern. "Ein Quantensprung. Alea jacta est. Leider zu meinen Ungunsten."
Er pochte mit den Handknöcheln gegen Alaskas Maske. "Es spricht zu mir. Selbst jetzt höre ich es wispern und raunen."

*

Nein, wird Alaska dem Psychologen erklären, das Ding spräche nicht zu ihm. Nein, er wache nicht in der Nacht auf, weil das Ding mit ihm kommuniziere. Er wacht auf, weil er ihre Schreie hört: Bach, Themides, Okker, Iden, ... Aber das wird er nicht erwähnen.

*

Clyde fuhr fort, von der Macht zu schwärmen, die ihm das 'Fragment' übertragen hätte. Welche glorreiche Zukunft ihn erwartet hätte. Bunny hätte es gesehen.
Alaska sagte: "Dieses Ding in meinem Gesicht ..." Er wartete kurz, aber Clyde nickte ihm diesmal jovial zu. "Dieses Ding separiert mich von den anderen Menschen. Es verleiht keine besonderen Fähigkeiten oder macht mich zu einem Übermenschen."

"Ach, Al. Du warst ein einfacher Techniker. Was soll es aus einem einfachen Techniker machen? Wenn ich mir dein Dossier ansehe - Du glaubst nicht, wie leicht man an die Dinger kommt - wenn ich mir also die Akte Alaska Saedelaere ansehe ... Vor dem Unfall: was für ein langweiliger Mensch. Keine besonderen Erfolge, nichts Herausragendes. Unteres Mittelmass. Nach dem Unfall: Tahun sagt, deine analytischen Fähigkeiten seien enorm gestiegen. Sie vermuten gewisse *noch nicht näher zu definierende* Psifähigkeiten. Dein Intelligenzquotient ist angeblich auch gestiegen." Er schnippte mit den Fingern. "Und jetzt, Al mit dem analytischen Verstand, sag' mir: was hätte der Unfall wohl aus mir gemacht? Ha!"

*

Er stand auf, gähnte, streckte sich. "Wie gesagt: die einfache Möglichkeit ist, dass ich spinne. Aber was, wenn nicht? Vielleicht heißt dieses Ding in deinem Gesicht ja wirklich 'Tess'. Vielleicht gehört es zu einem mächtigem Volk, Millionen Lichtjahre von hier beheimatet. Vielleicht ist dieses Volk unsere große, unsere einzige Chance. Vielleicht bin ich wirklich auserkoren. Clyde von Orleans ... diese furchtbare Ungewissheit ..."
Er lachte. Aber die letzten Sätze hatte er im schrillen Tonfall ausgestoßen und seine Hände zitterten jetzt heftig. Er verließ fluchtartig den Raum.

6.

Alaska zerrte an seinen Handfesseln.
Das Mädchen ignorierte Alaska demonstrativ und kümmerte sich nur um den tanzenden Affen.
"Stimmt das? Kannst Du die Zukunft sehen?"
Sie reagierte nicht.
"Was ist mit dir und Clyde? Der Junge ist doch etwas überdreht?"
Sie blickte auf. Ihre Augen waren leer. "Nein. Er hilft mir. Ohne ihn ... Er liebt mich."
"Ich bezweifle, dass du die Zukunft siehst."
Sie sah ihn an. Das dick aufgetragene Make-Up ließ sie noch puppenhafter erscheinen. Sie strengte sich an, suchte nach Worten, fand keine passenden, kapitulierte schließlich mit "Doch."

*

Clyde kehrte zurück. Er hatte ein strahlendes Lächeln aufgesetzt.
"Und jetzt fragst du dich, wieso? Wieso hat er mich entführt?"
Er setzte sich rittlings auf den Plastikstuhl.
"Tahun ... Bunny wusste natürlich, wann du zurückkommen würdest. Wann du die Gräber besuchen würdest. Hmm. Planst du auch eine Familienvisite? 'Hi, ich bin Al. Ich und dieses Ding in meinem Gesicht sind verantwortlich für den Tod Ihrer Frau - und Eurer Mutter.' Darcey Bach hat eine süße zweijährige Tochter. Das weißt du inzwischen. Planst du solche Anstandsbesuche?" Clyde grinste. Seine Finger trommelten ruhelos auf der Lehne. "Traust du dich?"
Alaska schwieg.
"Hmpf. Bunny?"
"Ja?"
"Bunny, ich bin hungrig. Unser Gast bestimmt auch. Kannst du etwas Suppe von Pa-Tö holen?"
"Suppe?"
"Suppe. Und Strohhalme. Damit kann ich ihn am einfachsten füttern. Pa-Tös Suppen sind einfach ... delikat. Geh."
Sie starrte ihn und Alaska an. Zögerte, wollte etwas sagen. Aber dann stand sie auf, griff sich den Affen und ging.

*

Clyde zwinkerte Alaska zu. "Hellsehen muss wirklich eine Qual sein. Sie weiß, was hier passieren wird. Ich glaube, sie mag dich."
Er seufzte und begann einen gängigen Schlager zu pfeifen. Schließlich zog er ein Messer aus seiner Seitentasche.
"Es funktioniert nämlich so: sobald sein Wirt tot ist, wird das Ding auf den nächsten geeigneten Träger wechseln. Und das bin gegenwärtig: ich! Sorry, Al."

7.

Alaska hatte das Band um seine Handgelenke zwar etwas lockern können, aber nicht genug, um seine Arme freizubekommen. Er warf sich aus dem Sessel gegen Clyde. Er spürte, wie das Messer in seinen unteren Brustbereich eindrang und an einer Rippe abglitt. Er und Clyde stürzten zu Boden. Clyde lag unter ihm. Alaska versuchte, Schulter und Kopf gegen Clyde zu schmettern. Aber Clyde stieß ihn von sich und Alaskas Schulter schlug hart gegen den Boden. Der Schmerz raubte ihm den Atem.
Clyde kam taumelnd auf die Beine. Er hatte das Messer verloren. Suchend blickte er sich um.
Alaska versuchte seinerseits, sich zu erheben. Es gelang ihm nicht.
Clyde begann zu lachen. Alaska kniete neben dem Kontursessel.
Clyde stand einfach da und lachte.

*

"Und? Ist das nicht Beweis genug?", prustete er.
Alaska verstand nicht. Clyde

schüttelte den Kopf, hob den Arm und zeigte auf Alaska.
"Was?", murmelte Alaska.
"Ach, Al."
Die Maske lag vor ihm auf dem Boden. Sie musste sich während des kurzen Kampfes gelöst haben. Alaska zuckte zusammen.
"Es ist wundervoll", sagte Clyde. "Diese Farben und Formen."
"Die Farben und Formen", murmelte Alaska.
"Nun. Das ist doch Beweis genug. Es akzeptiert mich. Nicht?"
Clyde seufzte abgrundtief. "Dann sollten wir die Sache jetzt beenden. Wo ..."
Alaska krümmte sich zusammen. Da war ein brennender Schmerz in seiner Magengegend. Verwirrt bemerkte er den dunkelroten Fleck, der sich auf seinem Hemd ausbreitete. Er verlor den Halt und schlug hart zu Boden.
Clyde bewegte sich nicht, blickte immer noch mit breitem Lächeln auf Alaska herab.
Alaska würgte. Den bitteren Geschmack von Blut und Galle im Mund, starrte er zu Clyde hinüber. Vielleicht zwei Meter neben Clyde lag das blutverschmierte Messer.
Clyde bewegte sich nicht. Er lächelte breit.
Dann sagte er "Ups", sein lachendes Gesicht gefror zur Fratze und er sackte in sich zusammen. Wie eine Marionette, deren Fäden durchschnitten waren.

*

Alaska stöhnte. Er ließ den Kopf zurückfallen und starrte an die Decke. Minutenlang.
Die Tür war offen.

Der Affe machte *"tschiing?"*

8.

"Bunny.", krächzte er. "Bleib draußen."
Clyde kroch zur Monitorwand und kicherte. Seine Hände irrten über die flimmernden Schirme, fuhren zitternd die Formen der Raumschiffe nach.
"Superschlachtschiff. Superschlachtschiff. Superduperschlachtschiff."
Alaska stöhnte leise. Sein Hemd war blutdurchtränkt. Eine lähmende Taubheit breitete sich in seinem Unterkörper aus. Die Plastikbänder schnitten in Hand- und Fußgelenke.
"Ruf die Polizei. Clyde braucht Hilfe. Komm nicht näher. Komm nicht ..."
Sie stand hinter ihm. Alaska drehte seinen Kopf krampfhaft weg. Über die Einwegfenster geisterten die Lichtreflexe seines Gesichtes - *des Dinges in seinem Gesicht*. Regen trommelte gegen das Glasit.
Sie berührte ihn sanft an der Schulter.

*

"Ich wusste genau," murmelte sie, "genau, was er vorhatte. Aber ich bin gegangen." Sie schwieg, überlegte, suchte nach Worten. "Ich liebe ihn wirklich ... Auch wenn das falsch ist, was er tut. Aber er ... er liebt mich auch. Bestimmt." Minutenlang sagte sie nichts. Dann: "Er liebte mich. Das ist nun vorbei. Er kommt nie mehr zurück."
"Bunny." Sein Versuch, streng und befehlend zu klingen, scheiterte kläglich. Seine Stimme war schrill und brach immer wieder. Sein Kopf dröhnte. "Clyde wird sterben, wenn Du ihm nicht hilfst. Und ich auch. Du musst die Polizei rufen oder die Ambulanz."
Ihre Finger glitten durch sein Haar, streichelten über das gefühllose Ding in seinem Gesicht. "Nein, du wirst nicht sterben. Du nicht. Alaska Saedelaere. Der Maskenträger."
Alaska schrie auf, als sie ihn an der verletzten Schulter packte und

herumdrehte. Er sah ihr Puppengesicht, die tränenverschmierten Augen. Augen, in denen sich das irrlichternde Glühen seines Gesichtes spiegelte. Verzweifelt riss er sich herum.
Aber es ist schon zu spät, nicht? Clyde, Bach, Themides, Okker, Iden, ... Wieviele denn noch?

*

"Der Mann mit der Maske. Oh, welche Wunder wirst du sehen."
Sie hielt seinen Kopf sanft in den Händen. Alaska schloss die Augen, er wollte es nicht schon wieder sehen.
"Schlachtschiff. Transformgewitter. Gigatonnen. Korp - Korpus - Korpuskular."
Clydes grinsendes arrogantes Gesicht war förmlich zerbrochen. Die Gesichtszüge waren 'entgleist'. Und in seinen Augen war plötzlich so viel Angst und Entsetzen.
Hat er seinen Gott gesehen?
Bunny redete immer noch. Über Clyde. Wie sie sich begegneten. Eine verwahrloste Prostituierte in den Poriden-Slums. Mit der Intelligenz einer Sechsjährigen. Hilflos. Und Clyde nahm sie auf. Liebte sie. Hörte ihren Geschichten zu.
War sie präkognitiv? Eine geistig behinderte Seherin, was für ein sinnloser grausamer Scherz.
Sie lispelte.

*

"Kra-Wumm! Kra-Wumm!" Clyde hatte begonnen, die Monitore mit Fäusten zu attackieren.
Wurde sie denn nicht von der Masse beeinflusst? Von dem 'Fragment'?
"Er war so glücklich." Sie hatte seinem Leben Sinn gegeben, Bestimmung.
Clyde. Nicht unbedingt der geistig Gesündeste. Er wollte ein kosmischer Mensch *sein ... mit dem Tod und dem Wahnsinn im Gesicht.*
"Es war doch wahr. Und ... Dann war alles anders... Er kam heim und er weinte." Bunny zitterte. "Er weinte. Alles war anders. Da ist kein Platz mehr. Für ihn."
Sie sah Alaska zärtlich an. "Und heute? Er hat nie gefragt."

*

Natürlich war sie zuvor schon langsam und unsicher gewesen. Hatte sich das in den letzten Minuten verschlimmert? Alaska klammerte sich an die Hoffnung, dass Bunny die Ausnahme war. Statistisch gesehen musste es eine Ausnahme geben. Hunderte von Ausnahmen. Tausende von Menschen, die ihm ins Gesicht blicken konnten, ohne zu sterben. Ohne in den Irrsinn zu flüchten. *Wundervolle Farben.*
Bunny war geistig behindert. Mochte sein, dass das Ding in diesem Fall nicht *wirkte*. *Bitte.*

*

"Und du ... Das wird so schrecklich einsam. Alaska."
Und sie küsste ihn auf die Lippen. Er schmeckte den billigen Lippenstift und ihre salzigen Tränen.
"Und du ... Das wird so schrecklich einsam. Alaska." wiederholte sie langsam. Sie sah kurz zur Decke. "Ja, das war alles. " Dann begann sie heftig zu zittern. "Al. Ich habe Angst."
Und das waren die letzten Worte, die sie je sprechen würde. Ihre Augen verloren ihren Glanz. Ihr ganzer Körper fiel in sich zusammen.
Sie erlosch, wird Alaska diese Szene später beschreiben. Und der Psychologe wird mitleidig das eigene matte Spiegelbild in Alaskas Plastikmaske betrachten.

9.

Das Licht hatte sich automatisch heruntergeschaltet. Aber es war nicht dunkel.
Über die Monitore flimmerte immer noch die Videoschleife. Startende, landende Raumschiffe. Gewaltige Stahlkugeln. *Ist da undurchdringliche Finsternis unter den Terkonitgebirgen?*
Und da war - natürlich - das flackernde Leuchten, das von seinem Gesicht ausging.
Clyde lag vor der Monitorwand. Er hatte sich eine heftig blutende Schädelwunde geholt. Seine Augen waren geschlossen und er atmete schwer und stoßweise.
Bunny hatte sich in Embryonalstellung zusammengerollt. Sie schnarchte leise.
Alaskas Wunde hatte aufgehört zu bluten. Arme und Beine waren taub. Er konnte sich kaum mehr bewegen. Wenn sie niemand fand, würde er wohl sterben. *Nun, wenn er Bunny richtig verstanden hatte, würde er überleben. Aber dann war wohl die große Frage, was dem ersten passieren würde, der durch die Tür trat: Wahnsinn? Tod?*

*

Er verlor das Bewusstsein. Als er wieder aufwachte, schien Peruwalls kleinerer Mond durch das Einwegfenster.
Es regnete immer noch.
Als er klein war, drückte er gerne seine Wangen gegen die Fensterscheiben. Er liebte diese Kühle auf den Wangen.

*

Videoschleife. Drei Bildschirme waren ausgefallen. Der vierte der ersten Reihe, Nummer zwei und drei der dritten. Nur noch graue

Flächen.
Als er klein war, drückte er gerne seine Wangen gegen die Fensterscheiben. Er liebte diese Kühle auf den Wangen.
Er wälzte sich auf den Bauch. Der Schmerz trieb ihm Tränen in die Augen. Er bewegte seine Hände, seine Finger und quittierte das brennende Gefühl mit einem krächzenden Schrei. Da drüben war die Tür. Vielleicht war ein Visifon im angrenzenden Raum. *Oh, welche Wunder wirst du sehen.*

Epilog

Er überlebte.
Bunny und Clyde wurden ins Med-Center eingeliefert. Die Bemühungen der Ärzte blieben erfolglos.
Clydes Identität konnte ermittelt, seine Familie benachrichtigt werden. Auf ihr Betreiben hin wurde er nach Tahun verlegt. In den Wirren der Schwarmkrise verlor sich hier seine Spur.
Bunnys wirklicher Name wurde nie festgestellt. Sie starb wie viele andere in den ersten Wochen der Verdummung.

*

Peruwall wurde im Jahr 3612 aufgegeben.
Auf dem Friedhof von Hanson Drift findet man immer noch die Gräber von Darcey Bach, Ankann Themides, Chaime Okker, Van Iden. Der damaligen Mode entsprechend sind die Gräber mit solarzellenbetriebenen Holovid-Anlagen ausgerüstet. Der Besucher konnte sich Bilder und Filme aus dem Leben der Verstorbenen betrachten. Darcey Bachs Anlage hat tatsächlich die Belastungen der Zeit überstanden und eines der Videos ist noch spielbar. Ein Besucher könnte die Aufzeichnung ihrer Hochzeit und der Geburt ihrer Tochter miterleben.

*

Bach, Themides, Okker, Iden waren die ersten Opfer des Cappinfragments Alaska Saedelaeres. Bunny und Clyde waren Nummer neun und zehn.

Epilog 2

Der Junge rannte *so schnell er konnte. Er war hochgewachsen und sehr hager. Er rannte mit eckigen, fast unbeholfenen Bewegungen. Als er die Stadtgrenze hinter sich gelassen hatte, blieb er schwer atmend stehen. Er stemmte seine Arme auf die Oberschenkel und schnappte nach Luft. Zwei-, dreihundert Meter vor ihm war der Wall. Das war sein Ziel.*

*

Das Unwetter war fast heran. Es schickte dem Jungen ein langes tiefes Grollen entgegen. Er lief wieder los.
Als er die Rampe erreichte, fielen die ersten Regentropfen.
Die Rampe führte bis zum Kamm des Walls empor. Der Boden war glitschig und er stürzte mehrmals. Aber schließlich stand er auf dem Wall.
Er stemmte sich gegen den heftiger werdenden Wind und schloss die Augen. Als die Tropfen auf sein Gesicht schlugen, lachte er auf.
Der Regen wurde stärker. Das kalte Wasser rann über seine glühenden Wangen. Sein dünnes Hemd klebte klatschnass an seinem Körper. Er zitterte.
Dann öffnete er den Mund und schrie. Der Junge schrie gegen das Donnern des Sturmes an. Er war glücklich.

Epilog 3 - Legenden vom Leben

Jahrhunderte später ...
Oh ja, er würde den Tod betrügen, ein Mitglied der exklusiven Clique der relativ Unsterblichen von ES' Gnaden. Zumindest für einige Jahrhunderte.
Jahrhunderte später, ein zerschlagener Körper in einem Raumschiff aus Glas, das haltlos durch die Atmosphäre einer sterbenden Welt stürzt. Und der langjährige Mentor der Menschheit, sein Gönner, ES, wird ihm die Wahrheit ins Ohr flüstern. Mit einem irren schrillen Kichern wird er ihm erklären, dass Clyde Recht gehabt hätte. Nicht Alaska hätte mit dem Cappin kollidieren sollen. Clyde hätte es sein sollen. Und Clyde hätte eine kosmische Karriere vor sich gehabt. Ein charismatischer kosmischer Führer für die Menschheit. Nun ja, ES hatte sich schon längst für Rhodan und einen anderen Weg der Menschheit entschieden. Und so drehte es ein bisschen an den Rädchen der Wirklichkeit.
ES hatte sich köstlich amüsiert.

ENDE

Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

die DORGON-Serie ist inzwischen beim 127. Heft, in Kürze kommt Nr. 128 „Pax Cartwheel“ heraus. Mit den letzten beiden Heften habt ihr einige Erkenntnisse über die weiteren Abenteuer von Atlan, Alaska & Co. bekommen.

Das Grüne Universum ist nichts weiter als eine Art Täuschung von DORGON gewesen. Nicht real und doch auf eine gewisse Weise schon. Die Kreaturen, das Umfeld, war DORGON erschaffen worden – und es wurde von ihm wieder »zerstört«, bis auf das Cantaro-Buckelschiff und sich alle dort befindlichen Teile / Wesen aus dem Grünen Universum. So konnte sich Fykkar retten.

Wieso aber nun das Ganze? Nur, um Atlan, Alaska Saedelaere und Icho Tolot zu testen? Ist das nicht etwas unnötig? Sollte DORGON nicht wissen, dass die Zellaktivatorträger über jeden Zweifel erhaben sind? Oder suchte DORGON nur einen Zweck, um sie zusammen zu führen? Schließlich befanden sich Atlan und Icho Tolot auf der SOL, die auf der Reise nach *Wassermal* war. Dennoch hätte es sicherlich einfachere Möglichkeiten gegeben, die Zellaktivatorträger über ihre eigentliche Mission aufzuklären. Aber wie heißt es so schön – die Wege einer Entität sind unergründlich.

Die eigentliche Mission. Diese heißt, die Alysker im Kreuz der Galaxien zu finden und die Flotte der Kyberklone zu reaktivieren. Viel wissen wir von den Alyskern bisher nicht. Sie sind ein altes Volk, haben den Kosmokraten gedient und sind wohl in Ungnade gefallen. Bis auf Elyn, die ebenso freundlich, schön aber auch rätselhaft ist, kennt man nur noch Eorthor aus den Begegnungen mit seiner Tochter Elyn. Viele Rätsel. Mehr dazu wird euch demnächst Roman Schleifer in seinem »Dreierpack« rund um die Alysker schildern.

Die Handlung wechselt in Heft 128 wieder nach Cartwheel. Dort geht es mit vier Romanen dann weiter. Jürgen Freier zweieinhalb Mal, Michael Berg und Jens Hirseland schildern euch die Ereignisse im Quarterium. Insbesondere Werner Niesewitz wird eine zentrale Rolle spielen, aber ihr werdet auch erfahren, wie es mit Kathy Scolar, Nataly Andrews und Jaaron Jargon weiter geht – und vor allem, welche Teufelei das Quarterium ausgeheckt hat.

Püntklich zum Erscheinen des TERRACOM 75 gibt es auch auf der DORGON-Seite ein umfangreiches Update der Datenblätter.

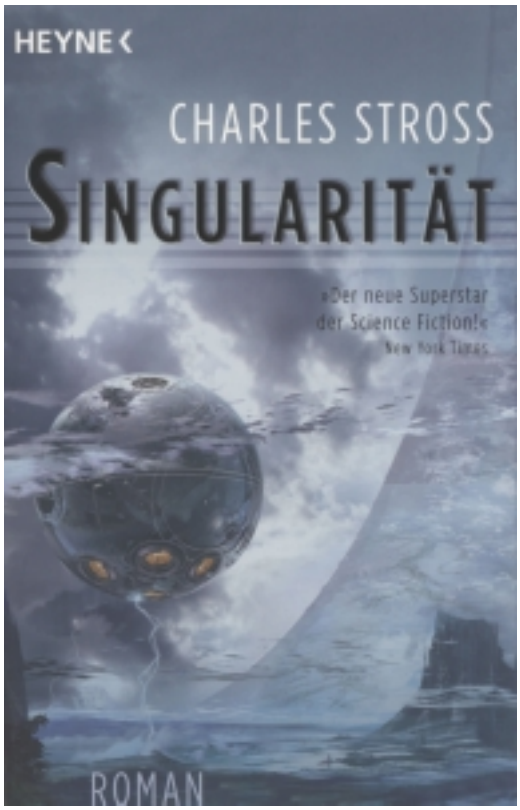
Im Moment schreibe ich immer noch am Zyklusfinale, genauer gesagt an den Heften 147 und 149. Heft 145 ist bereits von Jens Hirseland fertig geschrieben. Die Hefte 146 und 148, die zusammen mit 145, 147 und 149 quasi eine große Handlung bilden, werden von Alexander Nofftz und Tobias Schäfer geschrieben werden.

Neben dem Zyklusfinale arbeite ich auch an den Exposés für den MODROR-Zyklus und die VITHAU-Serie. Bei VITHAU wird es in diesem Jahr weitergehen. Die Handlung steht soweit und muss nur noch im Detail ausgearbeitet werden. VITHAU wird von Heft 12 bis Heft 25 fortgesetzt und auch beendet werden. Noch möchte ich keine Einzelheiten verraten, aber VITHAU wird auch in einem Zusammenhang mit der DORGON-Serie stehen. Es wäre deshalb auch nicht verwunderlich, wenn einige DORGON-Autoren bei VITHAU mitschreiben würden, wobei ich gerne auch die beiden wichtigsten VITHAU-Autoren – Rainer Schwippl und Thomas Rabenstein – für das Projekt erneut gewinnen möchte.

In letzter Zeit kamen berechtigte Kommentare über die Brutalität in einzelnen Romanen (insbesondere 124 und 125). In der Tat sind besonders diese beiden Hefte an einzelnen Stellen sehr blutig. Die Artenbestandsregulierung und Rodroms Rückkehr sind keine angenehmen Passagen, die dennoch notwendig waren. Sicherlich sind diese Romane eher nichts für Kinder – wobei ja auch Märchen richtig blutig waren. Um die Gefahr allerdings auch zu verdeutlichen, sind solche Passagen ab und an notwendig. Wir werden allerdings darauf achten, dass es nicht überhand nimmt.

In diesem Sinne! Weiterhin viel Spaß beim Lesen der Serie!

Nils Hirseland



Charles Stross
Singularität

Eine Rezension von Tobias Schäfer

"Einer der originellsten Science-Fiction-Romane, die je geschrieben wurden!"

"Wie einst William Gibson haucht Charles Stross der Science Fiction neues Leben ein!"

Mit diesen flammenden Zitaten heischt der Roman im Regal um Aufmerksamkeit. Charles Stross? Nie gehört! Aber wen die New York Times als neuen Superstar bezeichnet, muss der Aufmerksamkeit doch wert sein, oder?

Charles Stross, geboren 1964 in Leeds, England. "Singularität" ist sein erster Roman und wurde gleich ein großer Erfolg.

In der Zukunft der Menschheit wird mit Singularität jenes Ereignis bezeichnet, bei dem die Erdbevölkerung um zwei Drittel geschrumpft wurde und fast alle Regierungen zerbrachen, da der Rückhalt, vor allem der steuerliche Rückhalt durch die Bevölkerung fehlte. Ein mächtiges Wesen (oder Volk?) sortierte die Menschen nach Ideologie und Wesensart, um verschiedene Kolonien in der Galaxis zu gründen. Die neuen Kolonien wie auch die zurückbleibende Erde rüstete das Wesen, das sich "Eschaton" nennt, mit so genannten "Füllhörnern" aus: Geräte, die jede nur vorstellbare Ware herstellen können und zur Selbstreplikation befähigt sind. Damit verlor die Wirtschaft ihren Sinn, eigentlich brach das Chaos aus.

Das Eschaton auferlegte den Menschen, "in seinem Zeitkegel" keinerlei Manipulationen der Zeit vorzunehmen, um seine Existenz nicht zu gefährden. Man einigte sich darauf, dieser Forderung zu entsprechen, denn das Eschaton könnte jegliche Missachtung mit Vernichtung strafen. Auf der Erde blieben als einzige Organisation die UN bestehen, allerdings mit sich oft verschiebenden Zielen und Ansprüchen. Die anderen Planeten entwickelten je nach Zusammenstellung der Bevölkerung verschiedene Regierungssysteme, immer auf der Grundlage der neuen Möglichkeiten. Nur in der "Neuen Republik" wurden die Füllhörner vernichtet, Information und Technik dem Volk vorenthalten, so dass sich eine feudale Herrscherklasse entwickeln konnte.

Das ist in groben Zügen der Hintergrund, vor dem Charles Stross seine Geschichte spielen lässt. Durchaus originell. Aber es kommt noch besser: Über einer abgelegenen Kolonie der Neuen Republik erscheint das "Festival" und stiftet Unruhe. Es lässt Telefone vom Himmel regnen, in einer kommunikationsarmen Gesellschaft ein Unding. Durch diese Geräte nimmt es Kontakt zu den Menschen auf und fordert: "Unterhaltet uns!"

Das Festival ist auf Informationen aus, es tauscht seine Dienste gegen die Geschichten und das Wissen der Bevölkerung. Jeder, der ihren Forderungen nachkommt, darf sich etwas wünschen. Das System auf dem Planeten bricht zusammen. Revolutionäre erhalten Füllhörner,

jemand lässt Geld regnen, was unbeachtet bleibt, da jeder alles hat, was er will. Ein Hilferuf ist die letzte Hoffnung für das ansässige Herzogtum.

Aus gesellschaftlichen Gründen muss der Kaiser den dienstältesten Admiral mit dieser schwierigen Lage betrauen, unglücklicherweise altern auch Admirale in Friedenszeiten normal, und da der Rückzug in den Ruhestand nicht vorgesehen ist, muss dem senilen Admiral Kurtz zumindest das Angebot gemacht werden. Der ist natürlich Feuer und Flamme, aber noch geistig klar genug, um einen fähigen Geschwaderkommandeur mitzunehmen. Geplant ist eine Fast-Verletzung der Kausalität, indem man mit neuartigen Triebwerkszusätzen erst in die Zukunft vordringt, um sich dort über Nachrichtensonden Informationen über den Gegner zu holen, und dann in die Vergangenheit zurückkehrt, aber nicht so weit, dass man vor Eintreffen des Festivals im Zielsystem anlangt, sondern sehr kurz danach - also einfach eine enorm schnelle Reaktion vortäuscht.

Um der Geschichte zu beweisen, man habe die Kausalität nicht verletzt, wird die UN-Inspektorin Rachel Mansour als Beobachterin eingeladen. Und noch ein Fremder ist mit von der Partie: Maschineningenieur Martin Springfield von der Erde, der durch sein republikwidriges Verhalten die Spionageabwehr auf sich zieht.

Die *Lord Vanek* ist das Flaggschiff der Operation. Und während sich in den Wochen der Anreise Rachel und Martin nahe kommen, intrigieren verschiedene Parteien in verschiedenen Punkten; so verbindet der republikanische Spion Wassily die Überwachung von Martin mit seinem Unbehagen einer selbstständigen Frau gegenüber, indem er auch Rachel nachspioniert. Das kommt dem Sicherheitsbeauftragten der Vanek gelegen, der Rachels diplomatische Immunität umgehen und sie kriegsgerichtlich erledigen will (aus ähnlich missgünstigen Gründen wie denen von Wassily). Nebenbei arbeitet Martin für eine höhere Instanz an der Sabotage der Fast-Kausalitätsverletzung, und Rachel spielt ihre diplomatischen Beziehungen aus, um die Flottenführung von der Sinnlosigkeit eines bewaffneten Angriffs auf das Festival zu überzeugen.

Derweil breitet sich das Festival auf dem okkupierten Planeten "Rochards Welt" aus und bereitet seine Wiedergeburt vor. Es ist fremdartiger, als sich (fast) alle Beteiligten je ausmalen können ...

Rachel Mansour ist die typische starke Frauenpersönlichkeit mit einem komplizierten Lebenslauf, der über verschiedene Stationen zur Waffeninspektorin der Vereinten Nationen führt. Natürlich nutzt sie die fortschrittlichen Möglichkeiten der Zukunft für ihre körperliche Aufwertung, so ist sie gespickt mit technischen Verstärkern und Beschleunigern, die sie jedem normalen Nahkämpfer überlegen machen. Zusätzlich trainiert sie (nackt) asiatische Kampfkünste und unterzog sich diversen Verjüngungskuren, die ihr die körperliche Leistungsfähigkeit und das Aussehen einer Endzwanzigerin bei einem tatsächlichem Alter von über einhundert Jahren bescheren. In ihrer Vergangenheit gibt es einige böse Erfahrungen, die sie zu einer energischen Atomwaffengegnerin machen. Und eigentlich hat sie sich fest vorgenommen, keinerlei persönliche Beziehung zu einem Mann einzugehen. Wie es der Zufall will, hat sie ihre Rechnung ohne Martin gemacht.

Martin Springfield hütet ein kurioses Geheimnis (kurios für die Menschen seiner Umgebung): Eigentlich arbeitet er für eine irdische Raumschiffswerft als Vertragsingenieur und gelangt als solcher an Bord der Lord Vanek, hintergründig verfolgt er Ziele, die denen von Rachel weit voraus sind. Es geht ihm nicht um die Abwendung eines Krieges, sondern um die Einhaltung der Kausalitätsabkommen mit dem Eschaton. Sein Auftraggeber, Herrmann, tritt nicht direkt in Erscheinung, verfügt aber über scheinbar unbegrenzte Machtmittel. Dass Martin so vorbehaltlos sein Leben aufs Spiel zu setzen bereit ist, fällt dem Leser gar nicht weiter auf, denn Herrmann versichert ihm, alles Mögliche für seine Rettung zu tun. Und außerdem steht er in hohem Sold bei Herrmanns Organisation.

Burija Rubenstein leitet die organisierte Revolution auf Rochards Welt. Er scheint ein wenig der idealisierte Kommunist zu sein, dem die Füllhörner endlich die Gelegenheit geben, seine Ideen durchzusetzen. Durch die KRITIKERIN, eine Begleiterin des Festival, erhält er Einblicke in die tief greifenden Veränderungen, die das Festival bewirkt. Dass ihn diese Erlebnisse mit Realität gewordenen Aspekten russischer Märchen konfrontieren, lässt ihn abstumpfen und etwas von seinem unruhigen, drängenden Revolutionsgehabe verlieren. So transportiert ihn die KRITIKERIN zum Beispiel in ihrem wandelnden Haus auf drei Hühnerbeinen, sie selbst hat allerdings kaum Ähnlichkeiten mit der Baba Jaga. Im Mittelteil des Buches wirkt diese Erzählebene so irrwitzig, dass sie dem Ganzen einen überdrehten Charakter verleiht. Von dem Wesen des Festivals erfährt man dadurch wenig, was schade ist, denn so bleiben die Informationen auf die wie nebensächlich eingeworfenen Dialoge

zwischen Martin und Rachel beschränkt.

Obwohl auch einige der anderen im Buch erwähnten Figuren wichtige Rollen spielen (wie der Kommandant des Flaggschiffs, der eine Art intelligenten Patriotismus darstellt), bleiben diese drei Personen die Hauptakteure und Bezugspunkte der Erzählebenen. Die Ebene der Flotte im Anflug auf den Gegner birgt wenig Neues, allzu sehr geht der Autor auf die Abläufe in einer Befehlszentrale während der Manöver ein und überhäuft den Leser mit der undurchsichtigen Befehls- und Meldungssprache zwischen Soldaten - wie realitätsnah das ist, lässt sich aus meiner Sicht nicht beurteilen. Es liefert eine oberflächliche Stimmung an Bord, stört aber die durchaus interessanten Aspekte der Beziehungen zum Beispiel zwischen dem Admiral und seinem Stab. Dadurch kann Stross ein starkes Augenmerk auf die Abläufe der kämpferischen Begegnung zwischen Republik und Festival bieten, und man ist erstaunt, wie der Kommandant dieses und jenes aus nicht vorhandenen Schiffsbewegungen schließen kann, obwohl er doch keinerlei Erfahrung mit einem Raumkampf und keine Vorstellung vom Festival hat.

Die abgedrehte Schilderung der Vorgänge auf Rochards Welt vereinfacht nicht gerade das Verständnis des Festivals oder auch der Geschichte an sich, hier hat der Autor wie schon erwähnt etwas zu dick aufgetragen in dem Bemühen, eine originelle Form der Invasion zu entwickeln. Bleibt also nur die Beziehung zwischen Rachel und Martin, und tatsächlich erfährt man in diesem Zusammenhang die meisten Details, die das Geschehen begreiflich machen oder der Geschichte als Hintergrund dienen. Komischer Zufall bleibt, dass Wassily, der Spion der Republik, einen Unfall im Weltraum übersteht und auch noch auf Burija trifft, der sich als sein verschwundener Vater entpuppt und von ihm umgebracht werden soll. Dabei stellt sich heraus, dass Wassily programmiert auf diesen Moment ist und seine Spionage nur als Vorwand diente, ihn auf das Flaggschiff zu bringen. Unglaubwürdig, denn auf Rochards Welt hätte die Republik viel erfolgversprechendere Möglichkeiten gehabt, den Revolutionär auszuschalten, als über einen Agenten durch eine Raumschlacht mit ungewissem Ausgang.

Mit "Singularität" hat Charles Stross ein durchaus interessantes und ausbaufähiges Universum entworfen, in dem noch viele Geheimnisse schlummern. Die Wesenheit des Eschaton ist eines dieser Rätsel und scheint mir ein Aufhängepunkt weiterer Romane zu sein - immerhin ist mit "Supernova" ein weiteres Buch angekündigt, und das Schicksal von Martin und Rachel lässt erahnen, dass wir hier die Geburt eines neuen Agentenpärchens miterlebt haben. Insgesamt ist "Singularität" gut und unterhaltsam lesbar, auch wenn mich die sehr häufigen Anmerkungen des Übersetzers gestört haben, da sie sich größtenteils mit physikalischen Gesetzen beschäftigen oder Anspielungen des Autors erklären sollen. Das bringt auch gleich die negative Seite der Geschichte auf den Punkt. Der Autor brachte zu viele Bezüge zu unserer Realität, die entweder nur ausgebildete Physiker oder seine Landsleute verstehen können (da werden zum Beispiel Anspielungen auf Fernsehserien oder neueste wissenschaftliche Erkenntnisse gebracht, die auch durch die Übersetzung oder die ausführlichen Erläuterungen des Übersetzers nicht zum Lesegenuss beitragen).

Photo Beth Gwinn

Lässt man all diese kleinen schmälernden Punkte außer Acht, ergibt sich eine interessante Geschichte, die Lust auf mehr macht. Allerdings kann man über die Zitate des Buchumschlags nur lächeln.

Weitere Informationen unter *http://www.antipope.org/charlie/*

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

Charles Stross
Singularität
Heyne Taschenbuch 2005
494 Seiten
ISBN 3-453-52016-5
8,95 Euro

Frank Schätzing
Der Schwarm

Eine Rezension von
Wolfgang Ruge

Teaser

Auf der ganzen Welt scheint das Meer verrückt zu spielen: In der Nordsee vor Norwegen werden riesige Mengen von Würmern entdeckt, vor der Kanadischen Küste spielen die Wale verrückt und in Paris explodieren Hummer, weil sie eine für den Menschen giftige Substanz enthalten. Es scheint so, als ob sich die Meereslebewesen gegen den Menschen verschworen haben. Der norwegische Biologe Sigur Johanson, versucht das Geheimnis der großen Wurmpopulation zu ergründen, Walforscher Leon Anawak erforscht das seltsame Verhalten „seiner“ Tiere.

Gemeinsam kommen sie dem Geheimnis, welches das Meer verbirgt auf die Spur….

Inhaltsangabe *(Vorsicht Spoiler!)*

Norwegen: Der Biologie Sigur Johanson, Inhaber eines Lehrstuhls für Biologie am NTU in Trondheim, wird von einer alten Freundin – Tina Lund – gebeten, sich zwei Würmer einmal genauer anzusehen. Tina arbeitet für die Ölgesellschaft Statoil und möchte gerne wissen, ob von den Würmer eine Gefahr für die Ölförderung ausgeht. Johanson, tut ihr den Gefallen und untersucht die Würmer, mit erstaunlichen Ergebnissen: Bei den Würmern handelt es sich entweder um eine neue, bisher unbekannte Art oder um eine Mutation. Besonders auffällig, an den eigentlich mit Bakterien in Symbiose lebenden Würmern ist ihr kräftiger Kiefer. Johanson schickt Proben an mehrere biologische Institute mit dem Ergebnis, dass keiner wirklich weiß, um welche Art von Würmern es sich handelt.

Johanson bricht zusammen mit Lund an Bord eines Forschungsschiffes auf, um die Wurmpopulation vor Ort zu untersuchen. Am Meeresboden wimmelt es nur so von Würmern, die sich in die Methanhydratvorkommen am Meeresboden fressen. Für Johanson ist nicht ersichtlich, ob von den Würmern eine Gefahr ausgeht, nur die große Anzahl beunruhigt ihn. Er telefoniert mit Gerhard Bohrmann einem Experten für Methanhydrat aus Flensburg und bittet ihn um Hilfe. Bohrmann sagt zu, sich bei seiner nächsten Forschungsreise die Würmer anzusehen. Johanson wird von Statoil gebeten seine Einschätzung der Lage mitzuteilen. Er rät vom Bau einer Station in Nähe der Würmer ab.

Bohrmann erscheint mit dem Forschungsschiff *Sonne*. Mit modernster Technik entnimmt er Proben. Von der Größe der Wurmpopulation entsetzt, sendet er eiligst Proben nach Flensburg. Die Würmer haben die Methanhydratvorkommen soweit destabilisiert, dass die Gefahr eines Methan-Blowouts besteht. Wie akut diese Gefahr ist, muss die Besatzung der *Sonne* kurz darauf erfahren. Nur mit knapper Not, entgeht man einem Methan-Blowout, welcher das Wasser so verdünnt, dass Schiffe auf diesem nicht mehr schwimmen können. Die Forscher sind sich dem Ernst der Lage bewusst und beginnen sofort mit den Untersuchungen. Im Tiefseesimulator in Flensburg, werden die Würmer intensiv untersucht.

Zwischen Johanson und Lund knistert es die ganze Zeit, aber aus Gründen, die sich beide nicht erklären können, funkt es nicht. Schließlich findet die schnell lebende Lund, ihre große Liebe ausgerechnet im ruhigen Restaurant – Besitzer Kare Svendrup.

Kanada: Leon Anawak ist ein sehr erfolgreicher Biologe. So hat er, erst Mitte 30, schon einen Doktortitel in der Tasche. Sein Spezialgebiet sind Wale, genauer gesagt ihr Bewusstsein und Selbstbewusstsein. Anawak arbeitet im ländlichen Tofino in einer Whale-Watching Station. „Seine“ Wale scheinen sich dieses Jahr zu verspäten, was dem Wahlfachmann Anawak Rätsel aufgibt. Schließlich erscheinen die Wale mit gehöriger Verspätung. Zudem haben sich die Wale verändert, sie reagieren auf einmal aggressiv auf Menschen, greifen sogar Boote an. Anawak wird selbst Zeuge eines Walangriffs: Während er zusammen mit einigen Touristen beim Whale-

Watching ist, greifen die Wale an und bringen das Boot zum kentern. Nur Dank des beherzten Eingreifens von Jack „Greywolf“ O´Bannon überleben Anawak und die Touristen. Eine Kollegin und gute Freundin Anawaks hat nicht soviel Glück, sie wird von einem Orca getötet. Diese Rettungsaktion hat den positiven Nebeneffekt, dass Anawak, der sich vor längerer Zeit mit Greywolf zerstritten hat, sich wieder mit diesem verträgt.

Zusammen mit Alicia Delaware, einer jungen, intelligenten Biologie-Doktorandin, welche ebenfalls von Greywolf gerettet wurde, untersucht Anawak eine Videosequenz, welche eine Touristen aufgezeichnet hat. Das Verhalten der Wale bleibt rätselhaft.

Als ob er mit den Walen nicht schon genug Ärger hat, wird Anawak auch noch von einer Reederei angeheuert, welcher ein Schiff havariert ist. Anawak findet heraus, dass das Ruder am Heck des Frachters sehr stark von Muscheln besetzt ist, was angesichts der Tatsache, dass das Schiff kurz zuvor einer Grundreinigung unterzogen wurde, sehr seltsam ist. Er untersucht die Muscheln und stellt fest, dass sich in diesen eine gallertartige Substanz befindet. Er nimmt eine Probe und schickt sie an Sue Oliveira, eine Mitarbeiterin in einem renommierten biologischen Institut. Während Anawak die Probe entnimmt sieht er einen blauen Blitz im Wasser, glaubt zunächst aber an eine Täuschung.

Während er auf Oliveiras Ergebnisse wartet, sieht sich Anawak noch einmal die Aufnahmen des Walangriffes an. Er macht eine erstaunliche Entdeckung: Nur die wandernden Wale sind an den Attacken beteiligt, die älteren Wale, die aufgrund von Alterschwäche auch im Winter vor Tofino bleiben, hegen keinen Groll gegen die Menschen. Es scheint fast so, als ob sie diese beschützen. Mit dieser Erkenntnis beschließt Anawak einen wandernden Wal mit einem Sender auszurüsten um zu erfahren, was ihn im Meer verändert hat.

Die Anbringung des Senders am Wal ist recht kompliziert. Von einem Helikopter aus, muss dieser in die Fettschicht des Wales hineingeschossen werden. Der Scharfschütze macht seine Arbeit gut, und trifft den Wal. In diesem Moment, greift ein Wal, den Helikopter an. Der Scharfschütze überlebt den Angriff nicht, auch der Pilot kommt um, nur Anawak und Delaware überleben.

Oliveira meldet sich bei Anawak und bittet diesen um mehr Proben der gallertartigen Substanz. Anawak fragt bei der Werft an, wird aber abgeblockt.

An den Küsten Kanadas werden Wale angeschwemmt. Die toten Tiere weisen in ihren Gehirnen Spuren der gleichen gallerartigen Substanz auf, welche auch in den Muscheln gefunden wurde. Für Anawak ist das Rätsel komplett.

Die Verfolgung des „verwanzten“ Walsgestaltet sich zunächst langweilig. Doch schließlich flackert ein blaues Leuchten über den Bildschirm, Anawak ist sich nun sicher, dass es sich nicht um eine Täuschung handelt. Er erkennt, dass er vor dem Bildschirm nicht weiterkommt, und bricht in eine militärische Sperrzone ein, in welcher das wegen der Muscheln havarierte Schiff mittlerweile lagert. Er wird gefasst und die Chefin des von den USA und Kanada ins Leben gerufenen Krisenausschusses, General Commander Judith Li, stellt ihn zur Rede.

Frankreich: In einem drei Sternerestaurant explodieren Hummer, Menschen die von nicht explodierten Hummern gegessen haben,

werden krank und sterben. Bernard Roche, hoch angesehener Biologe, findet in den Hummern eine gallertartige Substanz. Er stellt fest, dass diese eine Algenart transportiert, welche für den Menschen tödlich wirkt.

Polarmeer: Karen Weaver, Fachjournalisten, möchte über die Forschungen von Jakob Bauer berichten. Dieser erforscht die Strömungen in den Weltmeeren. Bauer weiht Weaver so gut es ihm möglich ist, in seine Forschungen ein. Weaver fliegt zu den Färöer-Inseln um dort ihren Bericht zu schreiben. Sie erhält Kontakt zu Sigur Johanson, der eine Theorie entwickelt hat, wie die seltsamen Ereignisse rund um den Globus zusammenhängen könnten

Deutschland: In Flensburg ist die Untersuchung der Würmer abgeschlossen. Das Ergebnis ist erschreckend: Es sind nicht die Würmer, welche die Hydratvorkommen destabilisiert, sondern die Bakterien, die sie transportieren. Bohrmann lässt simulieren, welche Auswirkungen diese Erkenntnis hat, und kommt zu einen erschreckenden Ergebnis: Innerhalb weniger Tage bis Woche könnten die Kontinentalabhänge abrutschen. Eine genauere Berechnung verkürzt diese Frist noch. Bohrmann schlägt Alarm ...

… doch es ist zu spät. Der Kontinentalhang rutscht ab. Dadurch entsteht in der Nordsee ein riesiger Tsunami, der die Küstenstädte hin-

wegfegt und die Infrastruktur Europas zerstört. Es gibt hunderttausende Tote zu beklagen. Auch Johanson Heimatstadt Trondheim wird zerstört. Tina Lund, die sich bei ihrem Freund an der Küste befindet, überlebt den Tsunami ebenfalls nicht. Johanson kommt mit einem blauen Auge davon, er kann zusammen mit Weaver an Bord eines Helikopters vor dem Tsunami fliehen.

Kanada, Chateu Disaster: In einer abgelegenen Gegend Kanadas, treffen sich die hochkarätigsten Wissenschaftler um einen Zusammenhang zwischen den seltsamen Zwischenfällen in den Ozeanen herzustellen. Mit von der Partie sind auch Anawak, Oliveira, Weaver, Bohrmann, Johanson und Roche. Jack Vanderbilt, Chef der CIA ist der festen Überzeugung, dass Terroristen aus dem nahen Osten hinter den seltsamen Ereignissen stehen. Er wird aber von niemandem richtig ernst genommen. Nachdem Johanson zusammen mit Oliveira noch einmal die Gallerte untersucht hat, stellt er seine eigene Theorie vor: Hinter den Anschlägen steht eine intelligente Rasse, die sich parallel zu den Menschen in der Tiefsee entwickelt hat. Johanson gibt ihr den Namen *Yrr*. Dieser sei genau so gut wie jeder andere.

Leon Anawak erreicht derweil eine Schreckensnachricht: Sein Vater ist gestorben. Er fliegt zu seinem Heimatdorf, eine Inuit-Siedlung nahe des Polarkreises und beerdigt seinen Vater. Die herzliche Aufnahme in seinem Dorf führt dazu, dass Anawak, der damals im Zwist von seiner Heimat und seinem Vater geschieden war, seinen Frieden mit seiner Herkunft schließt. In seiner Heimat, wird ihm auch klar, dass er keine hochdekorierten Wissenschaftler braucht, um das Problem aus dem Meer zu lösen, sondern praxisnahe Experten. Er bittet Judith Li, darum Greywolf und Delaware in das Team zu holen. Außerdem bittet er Li darum, Samantha Crowe vom Seti-Projekt hinzuzuziehen, für den Fall, dass eine Verständigung mit dem *Yrr* möglich sein sollte. Li entspricht seinem Wunsch.

New York: In der Metropole herrscht der Ausnahmezustand. In New England sind von der Gallerte befallene Krabben an Land gekommen, die über die Kanalisation hochgiftige Stoffe nach New York gebracht haben. Dem Krisenmanager Salomon Peak wird schnell klar, dass New York nicht zu halten ist. Bald darauf meldet Washington ähnliche Probleme. Die gesamte Ostküste wird evakuiert. Der Präsident wird in einen Not-Regierungssitz evakuiert.

USS Independence: An Bord des umgebauten Flugzeugträgers, versuchen Oliveira, Crowe, Johanson, Weaver, Anawak, Greywolf und Delaware den *Yrr* auf die Schliche zu kommen. Unterstützt werden sie durch den ruhmessüchtigen Amerikaner Mick Rubin. Judith Li, Salomon Peak und Jack Vanderbilt sind ebenfalls an Bord. Allerdings nicht nur um die Wissenschaftler moralisch zu unterstützen, sondern auch um sie zu beobachten. So bemerken sie auch, dass Greywolf und Delaware ein Verhältnis haben, und dass es zwischen Weaver und Anawak gewaltig knistert. Nach langer Forschungsarbeit und schlaflosen Nächten stehen die ersten Ergebnisse: Die Gallerte ist identisch mit den *Yrr*, bei diesen handelt es sich im Einzeller, die mittels Duftstoffen untereinander kommunizieren und so eine Kollektivintelligenz mit Kollektiverinnerung bilden. Es werden unter Leitung von Samantha Crowe erste Versuche der Kontaktaufnahme unternommen.

La Palma: Vor der Küste La Palmas werden riesige Schwärme der Würmer entdeckt, die schon in Europa für ein Abrutschen des Kontinentalhangs sorgten. Bohrmann bricht zusammen mit dem Amerikaner Frost auf, um eine Lösung für das Problem zu finden. Die Folgen die ein Abrutschen La Palmas hätte, wären katastrophal. Schließlich kommt den beiden die rettende Idee: Mit einer einem Staubsaugerähnlichen Konstruktion wollen sie die Würmer vom Meeresboden absaugen. Schnell kann ein Schiff dementsprechend umgebaut werden, und die erste „Reinemachaktion“ ist ein voller Erfolg. Doch dann verkantet sich der Saugrüssel und Bohrmann und Frost müssen unten nach dem Rechten sehen. Beim Tauchgang werden sie von Haien angegriffen. Frost überlebt die Attacke nicht, Bohrmann kann sich in einer Felsspalte verstecken.

USS Independence: Crowe hat eine Möglichkeit der Kontaktaufnahme gefunden, die *Yrr* antworten und mit einiger Mühe kann ihre Antwort entschlüsselt werden. Ganz unvermittelt erfolgt ein Angriff der *Yrr*, bei dem Alicia Delaware ums Leben kommt, was Greywolf in eine tiefe Lebenskrise stürzt. Johanson entdeckt derweil, dass Li sie alle überwachen lässt und dass Rubin ein Spion der CIA ist. Li kann ihn mit Drogen kurzzeitig das Gedächtnis nehmen. Doch Johanson erhält seine Erinnerungen zurück und stellt Li zur Rede. Sie gibt zu, dass Rubin parallel zu den anderen Forschern arbeitet, um ein Gift gegen die *Yrr* zu entwickeln. Johanson kann es nicht glauben, da er auf eine friedliche Verständigung hofft. Er erzählt Weaver was vorgefallen ist und geht auf Deck um sich abzureagieren.

Li sieht in Johanson nun ein Si-

cherheitsrisiko und erteilt Vanderbilt den Befehl Johanson zu eliminieren. Zusammen mit einem Scharfschützen begibt sich der CIA-Chef an Deck um Johanson den Garaus zu machen. Johansons Schicksaal scheint besiegelt, doch in letzter Sekunde kommt ihm Leon Anawak zur Hilfe. Doch auch mit vereinten Kräften können sie Vanderbilt nicht das Wasser reichen. Wie ein rettender Engel erscheint Greywolf auf Deck und kann dank seiner enormen Kräfte den Kampf gegen Vanderbilt entscheiden und diesen über Bord werfen. Allerdings trägt Greywolf eine tödliche Schussverletzung davon. Mit dem Glauben sein Leben sinnvoll zu beenden, stürzt er sich ins Meer.

Li erreicht derweil die Nachricht, dass Rubin das Gift gegen die *Yrr* entwickelt hat. Sie bricht ins Labor auf, um sich das Gift zu besorgen. Dort findet sie Rubin in der Gewalt Weavers vor, die droht ihn zu töten, falls Li nicht Vernunft annehmen sollte. Li erschießt ohne zu zögern die ebenfalls im Raum anwesende Sue Oliveira, welche eine zweite Probe des Giftes in den Händen hält. Vor Schreck erstarrt kann Weaver sie nicht aufhalten.

In diesem Moment greifen die *Yrr* erneut an. Rubin wird unter einem von der Decke stürzenden Balken begraben und ist augenblicklich tot. In dieser auswegslosen Situation kommt den Biologen die rettende Idee. Wenn man einem Menschen, bzw. einer menschlichen Leiche, die Duftstoffe der *Yrr* einpflanzt, könnten diese so eine Gemeinsamkeit zwischen Mensch und *Yrr* entdecken, und die Angriffe stoppen. Es ist nur eine kleine Chance, aber die einzige die bleibt. Dazu muss aber Li aufgehalten werden, außerdem muss jemand Spritzen aus dem Sanitätsraum besorgen. Anawak holt die Spritzen während Weaver und Johanson Rubins Leiche vorbereiten, in welche die Duftstoffe injiziert werden sollen.

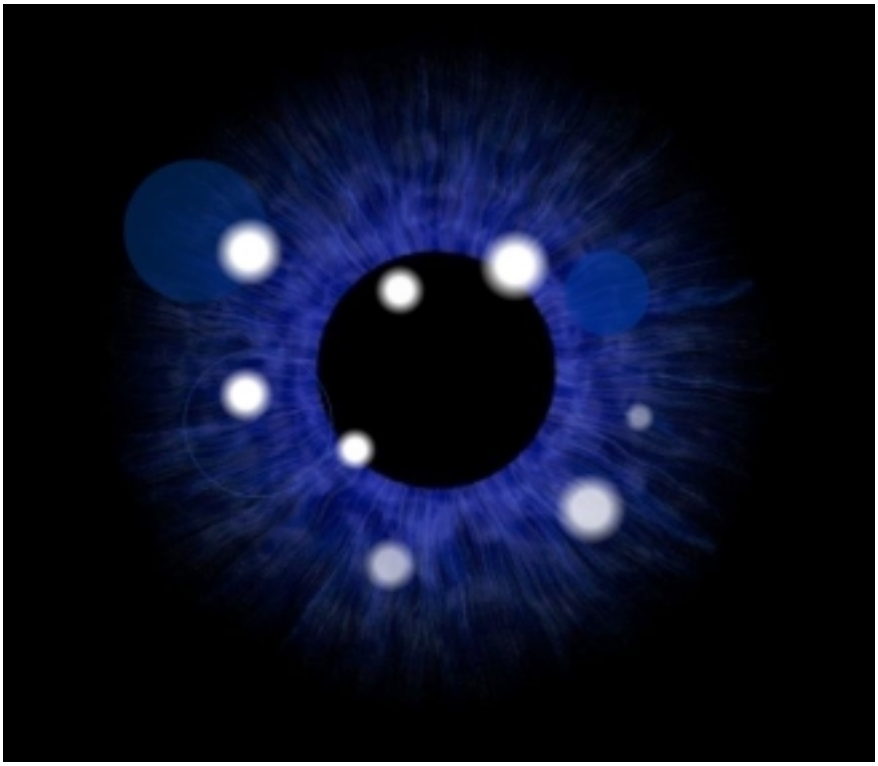
Anawak trifft auf seinen Weg zum Sanitätsraum auf Li, die ihn erschießen will. Sie wird jedoch von ihrem Begleiter Peak daran gehindert. Anawak entkommt, aber Peak bezahlt seinen Widerspruch mit dem Leben. Li setzt ihren Weg in den Hangar fort. Dort will sie mit einen U-Boot abtauchen, und den *Yrr* persönlich den Garaus machen.

Weaver, Johanson und Anwak treffen sich im Hangar, noch ist Li nicht da. Einer muss Rubins Leiche zu den *Yrr* bringen, die Wahl fällt auf Weaver, diese steigt in ein Tauchboot und startet, alle Hoffnungen ruhen auf ihr.

Johanson und Anawak sollen das zweite Tauchboot nehmen. Doch Anawak will noch einmal zurück an Deck der sinkenden *Indepen-dence* um Samantha Crowe zu retten. Johanson gesteht ihm ein paar Minuten zu. Kaum ist Anawak verschwunden, erscheint Li. Sie erschießt Johanson und beginnt ihre Tauchfahrt. Doch Johanson hat noch einen Rest Leben in sich, und kann die Selbstzerstörung des Bootes in Gang setzen. Dann verlassen ihn die Lebensgeister. Sein Ziel ist aber erreicht. Li kann ihren Plan nicht mehr in die Tat umsetzen. Anawak kann Crowe retten, zusammen mit einem Beiboot entkommen sie dem Inferno an Bord der *Independence*, die sinkt.

Irgendwo im Meer: Weaver sinkt zum Meeresboden, im Zwiegespräch mit sich selbst, denkt sie über Gott und die Welt nach. Am Meeresboden angekommen, entlässt sie Rubins Leiche in den Ozean. Sie wird von den *Yrr* eingehüllt und wieder freigeben. An der Meeresoberfläche nimmt sie Anawak in einem Hubschrauber in Empfang.

In diesem Augenblick stoppen die *Yrr* ihre Attacken. Es ist Frieden eingekehrt. Zwischen Weaver und Anawak entwickelt sich eine Beziehung, Gerhard Bohrmann findet trotz seines Erlebnisses vor La Palma eine große Lust am Tauchen und Crowe schreibt ihre Erinnerungen auf.



Positives

Gut Recherchiert

Der Roman fußt auf Fakten. Diese Fakten, und es sind beileibe nicht wenige, hat Frank Schätzing in Zusammenarbeit mit hoch angesehenen Biologen zusammengestellt, und schafft es, die „Fiction“, die neben der „Science“ vorhanden ist, so darzustellen, dass sie glaubwürdig und nicht an den Haaren herbeigezogen erscheint. Kurz um: Dank guter Recherche konstruiert Schätzing einen relativ realitätsnahes und in sich schlüssiges Szenario.

Gute Charakterisierung

Ebenfalls erstklassig sind die Charakterisierungen der Protagonisten. Die Figuren haben Stärken, aber auch Macken, sind keine Supermänner. Keine Hauptperson wirkt klischeehaft. Wir erfahren nicht nur etwas über die Biologen, sondern auch um die Privatmenschen dahinter. Wie sie leben, was sie gerne essen, wie sie zum Kochen stehen. Die Genauigkeit mit der Schätzing die Stärken und Schwächen seiner Hauptpersonen herausarbeitet, lässt diese ungemein vielfältig und vor allem authentisch wirken. Bis auf wenige Ausnahmen sind die Figuren absolut erstklassig charakterisiert.

Zwischenmenschliches

Ebenfalls gut geschildert sind die Beziehung zwischen den Figuren. Schätzing nimmt sich Mühe zu erklären, wer wieso in welcher Beziehung zu wem steht, ob Sympathie oder Antipathie die Konsequenz der Beziehung ist. Ein Sonderlob verdient sich Schätzing für die Beziehung Johanson – Lund. Während man in vielen Romanen eine absolut drittklassige, lineare und doch obligatorische Liebesgeschichte findet, die nach Schema F abläuft, hat Schätzing eine Achterbahn der Gefühle inszeniert. Im Prinzip wollen sie Beide und doch wollen sie nicht, etwas steht dazwischen. Es ist so einfach und doch so kompliziert. Es ist im Prinzip genau so wie richtigen Leben. Oder glaubt ernsthaft noch jemand, dass die Liebe einfach zu verstehen sei? Das wichtigste an den Beziehungen die Schätzing seine Figuren knüpfen lässt, ist aber die Tatsache, dass keine Handlung erzwungen wirkt: Auch in ihren zwischenmenschlichen Interaktionen wirken die Figuren glaubhaft.

Kein Schema F

Im Prinzip haben alle Romane, die man in den Bestsellerlisten findet, die Gemeinsamkeit, dass der Mensch als Krone der Schöpfung außer Frage steht. Schätzing räumt mit dieser, zugegeben schönen, Illusion auf und stellt den Mensch auf die unterlegene Seite. So etwas liest man selten.

Negatives

Handlungstempo

Wenn Schätzing so Auto fährt, wie er schreibt, sollte man ihm schnellstens den Führerschein entziehen. Und zwar nicht wegen Raserei – was sich angesichts des Anspruchs des Romans ein „Thriller mit atemberaubenden Tempo“ zu sein, ja erwarten ließe – nein, aus dem einfachen Grund, dass Frank Schätzing zwar verschiedene Erzählgeschwindigkeiten kennt, aber nur im 1. und im 5. Gang fährt (bzw. schreibt). Die ersten 400 Seiten dümpelt der Roman so vor sich hin, es zwar nicht langweilig, aber von Action keine Rede. Ab Seite 401 brennt Schätzing eine Apokalypse sondergleichen ab, nur um dann 30 Seiten später, wieder in den ersten Gang zurückzuschalten, und im Chatau Disaster erst einmal wieder die Aufmerksamkeit auf die zwischenmenschlichen Beziehungen zu legen. Mitten im Roman, gönnt er Leon Anawak einen 50 Seiten langen Selbstfindungstrip, der in meinen Augen überflüssig ist, und beim großen Finale schweift er nicht nur in die tiefsten Tiefen des Ozeans, sondern auch in selbige der Philosophie an. Ich finde es gut, dass Schätzing viel Zeit und Raum in die Entwicklung seiner Figuren investiert, aber ein etwas differenzierteres Handlungstempo – vielleicht mal der 2. oder 3. Gang – hätte dem Roman nicht geschadet.

Faktendichte

Sicherlich zum Effekt des dauernden ersten Ganges hat die Faktendichte beigetragen. Ich habe nichts gegen einen gut recherchierten Roman. Ich halte die Recherche und das Vermitteln von Informationen, insbesondere bei so einem komplexen Thema, für unbedingt nötig. Aber Schätzing kommt nicht nur vom Hundersten ins Tausendste, er stößt in den Nano-Bereich vor. Fakten sind ja schön und gut, aber was zuviel ist, ist zuviel. Man muss mir nicht ausgiebig erzählen, wie ein Hummer aussieht, der eine Zeile zum explodieren braucht.

Amerikaner

Die Amerikaner in Schätzings Roman sind, leider, die unrühmliche Ausnahme seiner guten Charakterisierung. Sie sind alle ungemein patriotisch und selbst vor dem Weltuntergang, geht es nur um Amerika, Amerika und nochmals Amerika. Die Krisenmanagerin Judith Li, denkt nicht einmal daran, dass es noch andere Nationen gibt. Im allgemein wirkt sie recht menschenverachtend, wobei natürlich die Amerikaner, in ihren

Augen, eine bessere Art Mensch darstellen. Sie entspricht dem Klischee eines amerikanischen Patrioten und wird schrecklich eindimensional geschildert. Leider werden auch die anderen Amerikaner als eindimensionale Patrioten beschrieben. Einzig Peak hat ein paar starke Momente. Der Biologe Frost, ist die Grausamkeit an sich, durch die Tatsache, dass er das Wort „Yeah“ überproportional häufig verwendet, ist er einfach nur nervend.

Das Finale

Last but not Least, kommt zum Negativen das Finale des Romans. Karen Weaver taucht um die *Yrr* von der Nützlichkeit des Menschen zu überzeugen. Was ein furioses Finale hätte werden können, ist einfach nur langweilig. Schätzing wechselt von seinem bis dato, trotz teils zu hoher Faktendichte, recht gut lesbaren Schreibstil im Präteritum, auf einmal ins Präsens, und wechselt immer wieder die Erzählperspektive, wobei dies auch ein, in meinen Augen misslungener, innerer Monolog sein könnte. Neben dieser stilistischen Grausamkeit, schaltet Schätzing vom fünften in den ersten Gang, und lässt Weaver in die Abgründe der Philosophie und in Gedanken über den Wert des Menschen abschweifen. Von dem Ausgang des Romans bekommt man recht wenig mit. So gern ich den Roman die ersten 950 Seiten gelesen habe, aufgrund des vollkommen grauenhaften Finales, war ich richtig froh, als es endlich vorbei war.

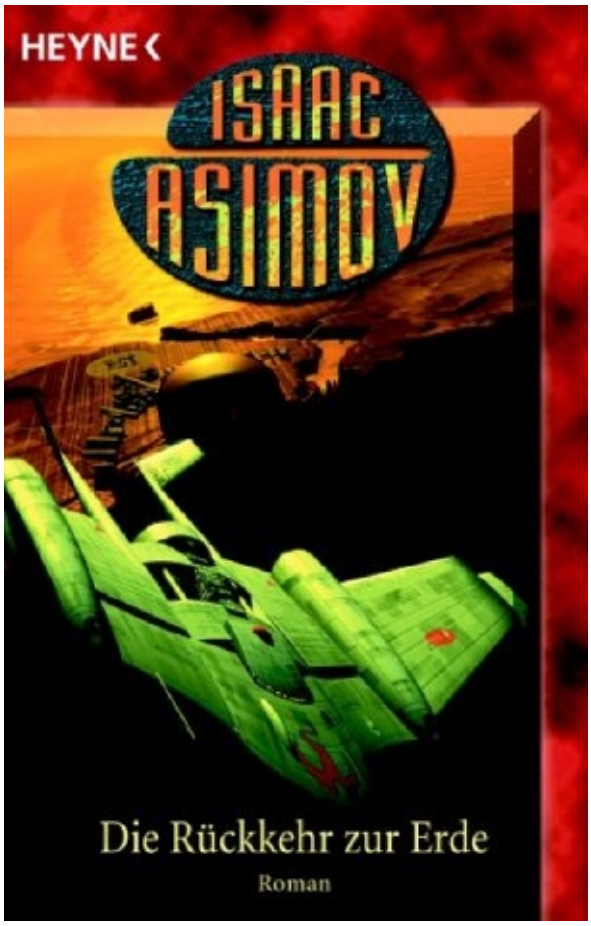
Fazit

Ein Roman mit vielen Stärken und vielen Schwächen. Beide summieren sich, meiner Meinung nach, so dass der Roman weder sonderlich gut noch sonderlich schlecht ist. Im TERRACOM-Jargon heißt das **NICHT ÜBEL**. Das ist an sich keine schlechte Note, geschweige denn ein Verriss, aber von einem Roman der lange auf Platz Eins der Bestsellerlisten stand, und immer noch auf Platz Zwei steht, kann man mehr erwarten.

Und auch wenn viele Journalisten meinen, Schätzing hätte sich mit diesen Roman in die Oberliga geschrieben, bin ich anderer Meinung: Schätzing ist ein Autor der das Potential hat zur Spitzenkraft zu werden. Noch ist er aber von der Klasse z.B. eines Andreas Eschbachs meilenweit entfernt.

Weitere Informationen:
http://www.derschwarm.com/
http://www.frank-schaetzing.com/

Frank Schätzing
Der Schwarm
Kiepenheuer & Witschs
1000 Seiten
ISBN 3-462-03374-3
24,90 Euro
Dhv der Hörverlag
10 CDs
ISBN 3-899-40396-7
49,95 Euro
Fischer Taschenbuch (Oktober 2005)
ISBN 3-596-16453-2
9,90 Euro



Isaac Asimov
Die Rückkehr zur Erde

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Golan Trevize wurde von Gaia, dem komplexen Planetenorganismus mit starken mentalistischen Fähigkeiten, dazu ausersehen, das Schicksal der Galaxis zu bestimmen. Gaia erkannte in Trevize die Fähigkeit, ohne ausreichende Daten die richtigen Schlüsse zu ziehen, was ihn geradezu prädestiniert, intuitiv zwischen den verschiedenen Möglichkeiten zu entscheiden: Dem zweiten Imperium nach Vorstellung der Foundation oder der zweiten Foundation, die im Hintergrund die Fäden ziehen würde, oder einem galaxisweiten Superorganismus nach Gaias Vorbild, ein Galaxia, ein allumfassendes Wesen, in dem der Mensch als Individuum keine Rolle mehr spielen wird, sondern jedes Wesen Teil des Ganzen wäre.

Trevize entschied sich für Galaxia, doch vertraut er selbst nicht auf seine von Gaia erkannte Fähigkeit, sondern will wahrhaftig wissen, warum er sich so und nicht anders entschied, da ihm persönlich die Vorstellung, alle Individualität aufgeben zu müssen, nicht erstrebenswert erscheint. Doch mit der gleichen Intuition, die ihn zu dieser Entscheidung trieb, weiß er, dass er die Gewissheit nur auf der Erde, dem vergessenen Ursprungsplaneten der Menschheit, erhalten wird. Also setzt er seine Suche nach der Erde mit dem gravitischen Raumschiff der ersten Foundation fort, begleitet weiterhin von Dr. Pelorat, dem Mythologen und Historiker, und Wonne, einem menschlichen Teil Gaias, die mit ihren durch Gaia vermittelten Fähigkeiten für Trevizes Sicherheit sorgen soll. Da sie immer mit Gaia in Verbindung steht, erfährt Gaia gleichzeitig den Fortschritt der Suche.

Trevize ist der Überzeugung, irgendwo in den gigantischen Bibliotheken der galaktischen Menschheit müssten sich Hinweise auf die Erde finden, da fast jeder Planet mit Mythen und Legenden um diese Welt aufwarten kann. Durch Gendibal, den Sprecher der zweiten Foundation, erfuhr er, dass selbst auf der Hauptwelt des ersten Imperiums alle Informationen über die Erde entfernt wurden, und das unter den Augen der Mentalisten von der zweiten Foundation, was auf eine größere Macht hindeutet. Die Hinweise der Mythen über die Erde, die in allerlei Variationen von einer unerreichbaren, radioaktiven Erde erzählen, überzeugen den ehemaligen Ratsherr Trevize endgültig: Jemand oder etwas von der Erde versucht, ihre Existenz zu verheimlichen - mit mächtigen Mitteln.

Nur auf den verbotenen Welten der ersten Siedlungswelle, den fünfzig Planeten der so genannten Spacers, finden sich vergessene oder übersehene Informationen, die Trevize und seinen Begleitern einen mühseligen Weg in Richtung Erde zeigen. Unterstützt durch den fortschrittlichen Computer des Raumschiffs scheint das Ziel endlich erreichbar zu sein...

Kritik

Mit dem vorliegenden Roman bringt Asimov seinen Zyklus um die Foundation zu einem fulminanten Abschluss. Schon im vorhergehenden Band *Die Suche nach der Erde* versuchte er einen Ringschluss mit einigen seiner früheren Werke, indem er die bisher im Foundation-Universum gänzlich fehlenden Roboter behutsam erwähnte. Diese Maschinenintelligenzen und eine großartig angelegte Geschichte der galaktischen Menschheit bilden einen wichtigen Punkt im Hintergrund des Abschlussromans. Mit den zwei Siedlungswellen der Spacers und Settlers wirft er einen Blick zurück und bindet weitere Ideen in das Universum ein, wie auch die Ansatzpunkte der Stahlhöhlen (hier noch in Mythen und Legenden verankert) oder die Radioaktivität der Erde. Es macht den Anschein, als würde auch der Lenker im Hintergrund, der Überroboter Daneel Olivav, eine Anekdote der Vergangenheit und ein Verbindungsglied zu früheren Werken darstellen, leider fehlt mir hier die Lektüre der entsprechenden Romane, um das

bestätigen zu können.

Asimov ist bekannt für sein Bestreben, jede Geschichte in absoluter Logik zu entwickeln. In Golan Trevize fand er einen herrlich passenden Protagonisten für diese seine Leidenschaft, über ihn konnte er die verschiedenen losen Enden des großen Zyklus' verknüpfen und die angelegten Rätsel befriedigend entwirren. Obwohl Trevize dadurch manchmal wie ein Übermensch oder antiker Held wirkt, ist er nicht ohne menschliche Schwächen und dadurch durchaus sympathisch. Vielleicht merkte Asimov erst nach dem Ende des Vorgängerromans, welche Probleme ein Galaxia für die Individualität bedeuten würde, vielleicht war aber die Lösung durch die Rückkehr bereits geplant. Jedenfalls greift er genau diesen Punkt mit den ersten Worten des Romans auf und widmet die Geschichte einer befriedigenden Lösung. Ob die Lösung, die er ansteuerte, wirklich befriedigend ist, mag jeder für sich entscheiden, logisch ist sie allemal.

Mit dem 0. Gesetz der Robotik schiebt Asimov einen Punkt nach, der einige Probleme in der Robotpsychologie hervorruft oder auch eindeutiger löst. Hier hätte seine Psychologin Susan Calvin sicherlich ihre Freude gehabt: Ein Roboter darf der Menschheit keinen Schaden zufügen oder durch Untätigkeit zulassen, dass ihr Schaden widerfährt. Die drei anderen Gesetze müssen entsprechend abgestuft werden. Ist das wirklich wünschenswert? Mit diesem Gesetz, dass die Roboter selbst entwickelten, können sie sich zur Unabhängigkeit von einzelnen Menschen entwickeln, je nach Auslegung. Daneel geht sogar soweit, sein Jahrtausende altes Gehirn mit dem eines Menschen zu verschmelzen, der unabhängig von den Robotergesetzen ist, um eben diese Gesetze umgehen zu können (natürlich zum Wohl der ganzen Menschheit!).

Gaia ist eine durch Roboter entwickelte Entität, das Ausbreiten dieses Wesens auf die Galaxis würde auch durch Roboter gefördert werden. Demnach wäre Galaxia eine künstliche Entwicklung nach Vorstellung der Roboter, die für die Sicherheit der Menschheit handeln und dabei die Individualität des Einzelnen hintanstellen. Trotzdem hat sich Trevize für diese Variante entschieden, und in diesem Buch gibt Asimov Antwort, warum.

Fazit

Ganz in Asimovs typischem Stil gehalten, dominieren lange Dialoge den Roman. Mag er manchem Leser anstrengend oder gestelzt erscheinen, fasziniert mich diese Art der Erzählung und bietet mir Asimovs Gedanken und Ideen in Form wunderbarer Unterhaltung dar, die spannender nicht sein könnte. Die Geschichte um die Foundation kommt endgültig zu einem Abschluss, und mit den Anspielungen auf frühere Werke (die hinten im Buch als erweiterter Foundation-Zyklus aufgelistet sind) macht Asimov Lust auf mehr. Wer eintauchen möchte in die Welt der Psychohistorik und asimovschen Erzählweise, dem möchte ich die Foundation wirklich ans Herz legen. Allerdings muss erwähnt werden, dass *Die Rückkehr zur Erde* nicht für sich allein steht, sondern den direkten Anschluss an *Die Suche nach der Erde* bildet. Empfehlenswert ist der Einstieg mit der Foundation-Trilogie oder nach Asimovs Zusammenstellung mit dem Sammelband *Meine Freunde, die Roboter*.

Isaac Asimov ist einer der bekanntesten, erfolgreichsten und besten Science-Fiction-Schriftsteller, die je gelebt haben. Neben ihm werden oft Robert A. Heinlein und Arthur C. Clarke genannt. Asimov wurde 1920 in der Sowjetunion geboren und wanderte 1923 mit seinen Eltern nach New York aus. Seine erste Story erschien 1939. Zwischenzeitlich arbeitete er als Chemie-Professor in den USA, er schrieb neben seinen weltbekannten Romanen auch zahlreiche Sachbücher. 1992 verstarb er.

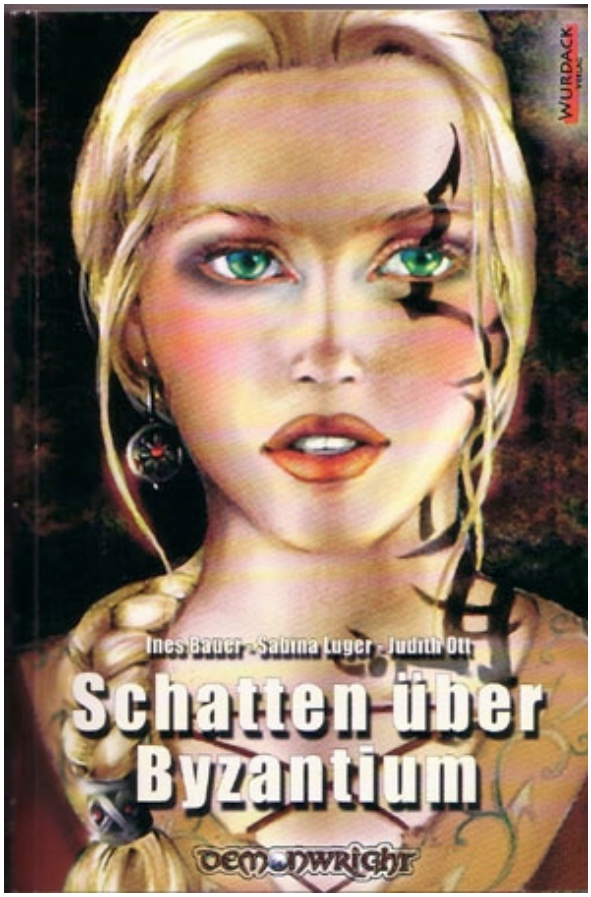
Zum Foundation-Zyklus

Meine Freunde, die Roboter
Die Stahlhöhlen
Der Aufbruch zu den Sternen
Das galaktische Imperium
Die frühe Foundation-Trilogie
Die Rettung des Imperiums
Das Foundation-Projekt
Die Foundation-Trilogie
Die Suche nach der Erde
Die Rückkehr zur Erde

Technisches

Isaac Asimov
Die Rückkehr zur Erde
Heyne Taschenbuch 2005
558 Seiten
ISBN 3-453-52018-1
8,95 Euro

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



Ines Bauer, Sabina Luger, Judith Ott
Schatten über Byzantium

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Die Dämonen des Demonwright sind erwacht und greifen erneut nach Byzantium. Fast das ganze Land ist schon von ihren orkischen Dienern unter Kontrolle, nur die Stadt Palvecia und die zugehörigen Landstriche erfreuen sich noch einer zweifelhaften Freiheit und Unabhängigkeit. Die Kaufleute murren, denn die Straßen sind unsicher im Land, und der Herzog Mortak von Palvecia ist nicht in der Lage, sie zu schützen. Das Volk darbt und hungert, und erstmals seit ewigen Jahren vereist der Hafen in der Winterkälte.

Herzog Mortak befragt das Orakel des Eldir, des weisen Gottes mit seherischer Kraft. Durch den Mund des Oberpriesters Egil erfährt Mortak von der einzigen Hoffnung für Byzantium: Die drei Artefakte, die schon vor undenklichen Zeiten aus der Schale in der Hand der Eldirstatue im Tempel verschwanden, müssen gefunden und wiederbeschafft werden, dann würde die dunkle Macht zurückgedrängt. Aber nicht irgendjemand soll die Suche antreten, auch nicht Mortak selbst, sondern seine Kinder!

Der faule Sohn, Arifes, der schon immer alle Verantwortung auf seine Schwester Sefira abgewälzt hat, will sich auch jetzt hinter ihr verstecken und schiebt ihre Schutzlosigkeit als Frau vor, um dem Auftrag zu entgehen. Da ereilt den herzoglichen Sitz die Kunde, dass Sefiras Verlobter von Orks brutal getötet wurde, und Sefira sieht keinen Grund mehr, den Auftrag abzulehnen, ganz zu schweigen von ihrem Verantwortungsgefühl für Land und Volk. Also brechen sie auf, geschützt von drei Kristallen, die ihnen in höchster Not auf der Suche Rettung verheissen sollen.

Unglücklicher Weise werden sie getrennt, und Afires flieht in die Stadt zurück, wo er im Suff von der Diebin Nantalin überrumpelt und von seinem Kristall befreit wird. Nantalin wurde von einem unbekannten Mann beauftragt, den Geschwistern zu folgen und sie um die Kristalle zu erleichtern, bevor sie die Artefakte würden bergen können. Nun verfolgt sie Sefira, die unterdessen auf Plünderer gestoßen ist und sich in ihrer Unterkunft erholt. Auch Arifes hat von ihrem Aufenthaltsort erfahren. Als er mit seiner Schwester die weiteren Pläne erörtert (unter anderem wollen sie den Zwerg Oolith suchen, der durch sein Alter etwas von den Artefakten gehört haben könnte), werden sie von Nantalin belauscht, die sich alsbald auf den Weg zu Oolith macht.

Die orkische Schamanin Chahfkrish und der Orkführer Kherr stehen mit den dämonischen Xul in Verbindung und trachten ebenfalls nach den Kristallen, die die Schlüssel zu den Artefakten darstellen. Unter Chahfkrishs Führung nähert sich das Heer Palvecia, Kherr verfolgt die Geschwister und kommt ihnen immer näher. Es scheint, als könnte die Rückkehr der Artefakte in die Schale bis zum Vollmond verhindert werden, was den Untergang Byzantiums bedeuten würde...

Obwohl das Buch nicht besonders dick ist, lässt sich die Geschichte nicht in wenigen Worten umreißen, so komplex und vielschichtig ist sie erzählt. Die Entwicklung des feigen und faulen Arifes, dem sogar das Schicksal seiner Schwester im Moment der Gefahr egal ist, zum Orkschlächter und führsorglichen Beschützer dauert über die gesamte Handlungszeit und geht fast unmerklich vonstatten. Zwar erahnt man Einzelheiten wie das Schicksal Nantalins und den Hintergrund des höfischen Verrats, das tut aber weder der Spannung noch dem Lesefluss Abbruch, weil die hinweisenden Sätze zur richtigen Zeit kommen.

Einzig die schnelle Zuneigung Sefiras zu diesem Schönling Sid kurz nach dem Tod ihres Verlobten erscheint etwas unnatürlich und führt zu Widerwillen. Glücklicher Weise wird dazu ein passender Ausweg gefunden, denn die Eis-

schmelze setzt pünktlich ein.

Byzantium selbst erscheint nicht sonderlich groß, wenn die Helden etwa ein drittel der Insel in knapp einem Monat bewandern können. Darum erstaunt auch nicht die gute Ortskenntnis des alten Zwergs Oolith, der noch andere Einblicke in die Geschehnisse zu haben scheint, da er aufopfernd sowohl Arifes als auch seiner Konkurrentin Nantalin hilft und sie vor dem schnellen Zugriff des Orks Kherr bewahrt. Schade, dass wir nicht mehr über ihn erfahren konnten.

Trotz des dichten Handlungverlaufs gelingt es den Autorinnen vorzüglich, auf den Hintergrund der Götterwelt und der Landesgeschichte einzugehen; dadurch gewinnt die Geschichte an Substanz und Glaubwürdigkeit. Man leidet mit Arifes, als er seinem Pferd die Qualen erspart, gleichzeitig muss man sich das Lachen verkneifen, denn die in hohem Bogen über die Deckung fliegenden Bröckchen des Unwohlseins wirken in Anbetracht der ernsten Situation erfrischend. Überhaupt bildet sich um Arifes und Nantalin ein ungreifbares Feld der Komik. Außer Frage steht, dass zwischen ihnen ein gewisses Knistern besteht, und umso erheiternder kommen Augenblicke wie das nackte Im-Schnee-wälzen oder die pragmatische Sicht der Dinge, als ihr verhinderter Führer, der weiße Rabe, seinen Weg erst in den und dann wieder aus dem Magen von Arifes findet - und damit seinen Zweck doch noch erfüllt.

Natürlich ist das Anagram des Namens der Geschwister augenfällig. Ob das ein wichtiges Element der Geschichte ist, glaub ich nicht, eher eine kleine Neckigkeit der Autorinnen. Insgesamt gefällt mir der Roman ausgesprochen gut, er ist spannend, tiefgründig und so unterhaltsam, dass ich ihn erst um zwei Uhr morgens zur Seite legen konnte - als er ausgelesen war. Unmerklich, ob wirklich drei Autorinnen mitwirkten oder doch nur eine Person (aber nach direkter Bekräftigung von Ines Bauer ist es tatsächlich Teamarbeit), das lässt auf ein hervorragendes Zusammenspiel schließen. Es ist ein Buch geworden, das die Beachtung verdient. A propos verdient: Beruhigend, dass auch Nargol sein Fett weg kriegt!

Technisches

Ines Bauer, Sabina Luger, Judith Ott
Schatten über Byzantium
Ein Roman aus dem Demonwright-Universum
Wurdack-Verlag 2005
190 Seiten
ISBN 3-93865-01-X
9,95 Euro

Weitere Informationen unter
http://www.wurdackverlag.de/

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

PROC Gallery

»JILTAL« von Jan-Christoph Kurth *http://www.laital.de/*

STERNENFAUST 2

Angriff der Kridan

von Christian Montillon

Der Raisa scheint noch nicht ernannt – aber die Ernennung kann nicht mehr lange auf sich warten lassen. Deshalb starten die Kridan ein Manöver, um an Informationen über die technische Ausstattung des Feindes zu kommen. Schauplatz ist ein Sonnensystem namens Kapelis. Die NEW ORLEANS ist dort unter Beschuss geraten und die STERNENFAUST muß schnell vor Ort, um dem Schiff beizustehen. Sie kommen aber zu spät – das Schiff wird vernichtet. Kurz bevor die Kridan den letzten Schuß auf die NEW ORLEANS abfeuern können, ist die STERNENFAUST zwar heran, aber das Schlimmste können sie nicht mehr verhindern.

Den Kridan bleibt nur noch, auf einem nahegelegenen, unwirtlichen Planeten zu landen, dessen Atmosphäre so leidlich atembar ist.

Frost sieht ihre Chance, einen aus der Führungscrew gefangen zu setzen. Sie schickt deshalb ein Kommandounternehmen – an dem sie selbst teilnehmen will. Und der erste Offizier will auch mit. Dana hat nichts dagegen und überlässt Lieutenant David Stein das Kommando.

Auf dem Planeten geraten sie aber in einen Hinterhalt. Die Soldaten in ihren Rüstungen werden abgedrängt. Ohne Panzerung stehen die beiden Offiziere nun allein, aber die Kridan sind glücklicherweise gerade nicht in der Nähe. Dafür tauchen Spinnen auf, die sie beide betäuben. Zwar können sie die meisten der Spinnen töten, aber eine bleibt übrig ...

Ein Kridan taucht plötzlich auf und bringt die Spinne um. Er rettet den Offizieren das Leben und gibt sich als Kollaborateur zu erkennen. Er hilft den beiden Offizieren und bringt sie nicht nur zu den Landungsbooten zurück, sondern erschießt auch noch einen Artgenossen, der mit zwei anderen die beiden Boote belagert. So gewinnt er das Vertrauen der Offiziere.

Zurück an Bord des Schiffes stellt Captain Frost fest, dass nichts geschehen ist – was sie zu dem Schluss veranlasst, daß Lieutenant David Stein eine glänzende Karriere bevorstehen muß. Sie reden mit dem Kridan, der einige Hintergründe enthüllt. So zum Beispiel, daß der Krieg von den Priestern ausgelöst wird und eher religiös motiviert ist. Bisher wußten die Menschen das noch nicht. Auch von einer neuen Waffe berichtet er und seiner Erkenntnis, daß dieser Krieg vielen Kridan das Leben kosten wird. Deshalb mußte er einfach zum Verräter werden. Nach kurzer Beratung, wollen ihn Frost und ihr vorgesetzter Offizier auf die Erde bringen lassen.

Aber sie kommen nicht mal aus dem System heraus. Zwei Raumschiffe der Kridan tauchen plötzlich auf, schwere Kreuzer, während ein eigenes Schiff noch viel zu weit weg ist. Also bleibt ihnen nichts anderes übrig – sie müssen kapitulieren. Der Kommandant der Gegner will den Kridan wiederhaben, den die Menschen angeblich widerrechtlich als Gefangenen auf dem Schiff halten. Frost wird langsam klar, was gespielt wird. Der Kridan hat sich mittlerweile aus dem Raum befreit und kämpft mit der eigenen Besatzung. Also ergibt sie sich erst einmal, bis sie die Nachricht erhält, daß der Kridan getötet wurde. Dann gibt sie diese Nachricht an den gegnerischen Kommandanten weiter. Der stellt daraufhin weitere Angriffe enttäuscht ein und verlässt das System ...

Kommentar

So schlecht, wie im Forum vielfach zu lesen,ist der zweite Band der Serie nicht. Obwohl der Plot recht gelungen erscheint, ist die Umsetzung teilweise nicht so ganz gelungen. Aber der Reihe nach.

Zunächst einmal muss man feststellen, daß die Titelbilder immer besser werden. Außerdem waren diesmal kaum Druckfehler zu erkennen. Insofern Gute Arbeit. Auch Logikbugs scheinen dem Redakteur diesmal nicht entwischt zu sein. Soweit, so gut.

Der Plot ist – wie bereits erwähnt – nicht ganz schlecht. Ein Verräter schleicht sich an Bord der STERNENFAUST. Dies gelingt ihm, weil er die Menschen konsequent täuscht und ihre Schwächen für sich ausnutzt. Die Charakterisierung der Figuren ist konsequent fortgesetzt, es gibt keine Brüche zu Band 1. Das sollte man nicht anmerken müssen, aber naja ... ;-). Dass unser Angreifer letztendlich doch ein Superbösewicht ist, scheint ja in der Serie normal zu sein. Das muß einem nicht gefallen, aber es ist wenigstens konsequent umgesetzt.

Fragwürdig erscheint aber, dass Captain und erster Offizier meinen, gemeinsam in den Einsatz gehen

zu müssen. Zwar muss ein Captain nun auch nicht unbedingt an Bord interniert sein, aber zumindest einer von beiden sollte schon seiner Verantwortung nach kommen. Sonst passiert genau das, was im Roman dann auch vorkommt: Zwei gelähmte Führungsoffiziere, die leichte Beute für die Spinnenwesen sind. Nicht sehr überzeugend. Ungeschickt war auch, dass die beiden isoliert werden, weil die Marines sich abdrängen lassen. Schöne Spezialeinheit. Da sind zwei Offiziere dabei, die eigentlich ohnehin nichts auf dem Planeten verloren haben, die nicht mal ausreichend gesichert sind (Panzerung haben ja nur die Soldaten) und die lässt man dann alleine mit einer unbekannten Welt, auf der Feinde sind? Leider ist das auch noch der Aufhänger der ganzen Geschichte.

Fazit

Nicht ganz schlecht, aber über ein **NICHT ÜBEL** kommt auch der zweite Band der Serie nicht hinaus. Insofern ist das der zweite Roman in Folge, der nicht überzeugen kann. Für welche Zielgruppe ist die Serie eigentlich konzipiert? Irgendwie hat man den Eindruck, es ist hilfreich, schnell zu vergessen, was eben passiert ist, weil es später ohnehin nur stören würde, das noch zu wissen ... das reicht mir persönlich ehrlich gesagt nicht aus, ist insgesamt etwas dünn.

Ausdrücke wie "I.O.", "Ma'am", "Lieutenant", "Lieutenant Commander" usw. sind darüber hinaus ziemlich sperrig und unterbrechen den Lesefluss dann noch zusätzlich. Die Menschen haben auch Namen. Es wäre nicht schlecht, wenn man die hin und wieder auch mal nutzen würde. Die Figuren wirken so etwas hölzern.

Auch das Verhältnis zwischen Captain Dana Frost und Lieutenant David Stein ist suspekt. Als Captain sollte sie ihre Verehrung für den Mann etwas weniger vor sich her tragen. Und ihre Abneigung gegenüber Lieutenant Commander Tong sollte sie ebenfalls besser in den Griff kriegen. Auch das ist nicht überzeugend. Mit dieser Einstellung hat sie auf dem Posten eigentlich nichts verloren.

Besonders deutlich wird das, als sie nach dem Ausflug wieder an Bord zurück kehren und dort nichts weiter passiert ist. Das veranlasst Frost zu dem Gedanken, dass Stein ja ein toller Offizier ist und mal ein ebenso guter Captain werden wird. Aufgrund welcher besonderen Leistung Steins, der ja nur im Schiff wartete, bis sie wiederkam, sie auf diese Erkenntnis kommt, ist allerdings sehr fraglich. Vor allem, wenn man bedenkt, dass die beiden Kridan-Schiffe, von denen sie schließlich angegriffen werden, sich direkt unter den Augen der STERNENFAUST im Ortungsschutz einer Sonne versteckt hatten – und da wurden sie offensichtlich nicht entdeckt.

Wiederum stellt sich die Frage, was an der Serie denn nun so revolutionär besonders ist, im Vergleich zu BAD EARTH? Es mag sein, daß sich BE nicht mehr so gut verkauft hat. Aber es wäre eventuell besser gewesen, man hätte versucht, die BE-Serie entsprechend zu promoten, anstatt diesen uninspirierten Schnellschuss auf die Leser loszulassen. Die von Mad Mike im Forum der Serie beschworene Qualität, die er seinen eigenen Serien (wie *Maddrax* oder *Vampira*) angedeihen lässt, lässt STERNENFAUST jedenfalls bisher vermissen.

Zwei Folgen der Serie sind nun erschienen und beide lassen zu wünschen übrig. Immerhin der Serienhintergrund wird bisher durchgehalten, ein Lektorat für die Serie scheint es also zu geben. Hoffentlich kann Luc Bahl – der in BAD EARTH durchaus zu überzeugen wusste - in seinem dritten Band für mehr Unterhaltung sorgen.

-rk-

STERNENFAUST 3

Die Welt der Mantiden

von Luc Bahl

Die STERNENFAUST erhält den Auftrag, die Heimat der Mantiden anzufliegen. Diesmal sind sie in fast diplomatischer Mission unterwegs. Eine Angehörige der Botschaft ist entführt worden, allerdings eine Einheimische, und der Auftrag beinhaltet, herauszufinden, was eigentlich passiert ist auf dem Planeten.

Eine Geschichte voller Intrigen entspinnt sich vor dem Leser. D'koh ist ein einfacher Handwerker auf dieser Welt, der in einem Teil der Stadt lebt, den die Reichen normalerweise meiden. Aber er liebt eine Adlige. Er wird Zeuge einer Demonstration, bei der sich viele der Einwohner dieser Welt friedlich gegen die Zustände auf dem Planeten wehren. Sie wollen lieber eine Gesellschaft erleben,

die nicht ganz so starren Konventionen folgt. Auch D'koh ist eigentlich dieser Meinung. Er beobachtet, wie die Demonstranten von Polizisten betäubt werden und ihnen Waffen untergeschoben werden. In den Medien wird das dann so dargestellt, als wären die Demonstranten bewaffnet gewesen. D'koh weiß es besser, aber er hütet sich, etwas dazu zu sagen.

Qua'la ist die Frau, die D'koh sehr gern hat. In der Öffentlichkeit soll davon aber niemand wissen. Natürlich ahnen aber viel mehr Mantiden etwas, als gut für die beiden ist und so wendet sich der Bruder der Adligen Qua'la, der selbst ein radikaler Verfechter des starren Kastensystems ist, an den Bürgerlichen, um ihm klar zu machen, dass er sich von dieser Frau fernhalten soll. Qua'la aber setzt ihn damit unter Druck, dass sie die Herrscherin dieser Welt informieren wird über die radikalen Ansichten des Bruders. Er gibt nach und verspricht, dem Bürgerlichen nichts anzutun.

Das gilt aber nicht für seine Freunde und so konfrontiert einer seiner engsten Begleiter den Bürgerlichen mit einer Forderung, die durchaus üblich ist auf dieser und vielen anderen Welten. Aber auf den meisten nicht sehr legal. Er fordert ihn zu einem Duell und macht ihm klar, dass er teilnehmen muss, will er nicht als Feigling abgestempelt und getötet werden.

D'koh lässt sich darauf ein.

Er trifft auf Kkiku'h, einen Reporter eines unabhängigen Senders, der auch in der Mitte jedes Romanes auftaucht und die Leserseite der Serie betreut. Der Reporter will Informationen über die Demonstration, die er von D'koh zu erhalten hofft, aber der macht nicht mit. Trotzdem ist ihm der Reporter eine Hilfe, denn als der Mantide ihn zum Duell fordert, ist der Reporter zur Stelle und kann einen Übergriff des Adligen auf D'koh verhindern, indem er ihm klar macht, dass all seine Aktionen Live über den Sender gehen werden.

D'koh ist nicht glücklich über die Herausforderung, weil er natürlich von der Schwertkampfkunst viel zu wenig versteht. Er geht aber trotzdem hin, weil ihm klar ist, dass ihm kaum etwas anderes übrig bleibt. Und er erhält eine unerwartete Chance, als ein Reporter auftaucht. Es ist aber nicht Kkiku'h, sondern Gla'Thal, der bei einer der größten Organisationen arbeitet. Kroll'kar, der Adlige, der ihn herausgefordert hat, ist darüber nicht glücklich und stellt ihm einen schmerzhaften Tod in Aussicht. Aber der Nachrichtenmann lenkt ihn auch ab, denn alles, was der sieht, wird direkt und sofort Live gesendet. D'koh nutzt die Ablenkung und verletzt den Gegner schwer, so schwer, dass der nicht mehr weiterkämpfen kann. Der Sekundant besteht darauf, dass D'koh ihn töten soll, um ihm die Schmerzen und die Schande zu nehmen, aber D'koh weigert sich und flüchtet.

Am nächsten Tag wird Qua'la entführt und D'koh von der Polizei des Planeten verhaftet. Zu diesem Zeitpunkt ist Frost bereits auf dem Planeten und hat mit dem Ermittlungen begonnen. Sie ist nach der kurzen Begegnung nicht von der Mittäterschaft D'kohs zu überzeugen und heftet ihm einen Nanosender an, der ihnen den Standort des Mantiden verraten soll. Und der verändert sich bald extrem, denn der Mantide wird in den Weltraum gebracht.

Aber noch etwas passiert – ein weiterer, diesmal menschlicher, Mitarbeiter der Botschaft wird entführt. Der Angriff galt offensichtlich dem obersten Diplomaten, aber da die Menschen für Mantiden alle gleich aussehen, kam es zu einer Verwechslung.

Und sie können auch den entführten Menschen nicht finden.

Frost entscheidet sich zu einem gefährlichen Spiel. Sie verlässt den Planeten und begibt sich in eine Umlaufbahn. Dort spürt sie den Impulsen des Senders nach, der sie zu einem Wrack führt, in dem sich fast keine Atmosphäre mehr befindet. Sie stellen fest, dass die Mantiden durchaus grausam mit ihren Gefangenen verfahren. Das war soweit zwar bekannt, aber die Menschheit wusste nichts von den wahren Ausmaßen der Behandlung von Gefangenen. Diese werden von den Mantiden nämlich in stillgelegten Raumschiffen in der Umlaufbahn quasi entsorgt. Dort leben sie unter unvorstellbaren Bedingungen, bis sie schließlich sterben, denn mit Nahrung oder Atemluft werden sie natürlich nicht versorgt.

Die Signale führen sie zu einem besonders heruntergekommenen Schiff. In diesem finden sie eine Grube, in der sich viele Mantiden drängen. Teilweise haben sich die Wesen schon gegenseitig gegessen, weil sie sonst keine Nahrung mehr haben. Die Marines befreien die Mantiden aus der Gefangenschaft. Kurz darauf finden sie ein Raumschiff, das sich hinter dem Wrack zu verstecken scheint. Darin finden sie den Oberkommandierenden der Polizei, der nicht nur den Botschaftsangehörigen, sondern auch Qua'la und D'koh gefangen hält. Er will den Verdacht auf den Bürgerlichen richten und somit einen Grund haben, um die Bürgerlichen grausam zu bestrafen und weiterhin zu unterdrücken. Im letzten Augenblick können sie ihn überwältigen, als er gerade dabei ist, die Adlige zu töten. Selbst die Information, dass alles Live auf den Planeten übertragen wird (denn auch Kkiku'h ist mit von der Par-

tie) schreckt ihn davon nicht ab. Aber er wird doch besiegt.

Das Verhalten des Polizeichefs ist aber nicht im Sinne der Herrscherin, die längst begriffen hat, dass sie mit diesem System viele der besten Mitarbeiter ihres Volkes niemals in höhere Positionen holen kann. Sie will die Traditionalisten nicht vor den Kopf stoßen – aber mit der Handlung des Polizeichefs hat sie nun einen Grund, doch ein Exempel zu statuieren.

Der jüngere Bruder Qua'las erweist sich als Offizier in der Raumflotte der Mantiden. Er ist ganz anderer Ansicht, als sein älterer Bruder. Er würde es begrüssen, wenn Qua'la sich auf eine Beziehung mit dem Bürgerlichen einlassen würde und dazu in ihre Familie käme. Aber Qua'la scheint das anders zu sehen. Eher würde sie mit D'koh zusammen in dessen Familie eintreten. Auch das ist ihrem Bruder Klogg'ter aber recht. Und so kann doch noch alles zu einem Happy End gewendet werden.

Fazit

In dieser Geschichte gibt es viel positives zu finden. Zum einen eine gut durchdachte Handlung, die interessant und spannend präsentiert wird. Zum anderen gut charakterisierte Personen, die in ihrem Kontext nachvollziehbar handeln. Auch die Besatzung der STERNENFAUST bewahrt den Charakter aus den vorhergehenden Romanen, aber trotzdem werden sie wesentlich ansprechender vorgestellt, als das in den bisherigen sehr militärisch geprägten Romanen der Fall war.

Auch in dieser Geschichte geht es letztendlich um einen Kampfeinsatz. Aber das ist nur der letzte Teil der Geschichte, nachdem über viele Seiten eine geschickt gesponnene Geschichte gewebt wird, die in einem nachvollziehbaren Finale endet. Eine tolle Leistung des Autors, der auf ganzer Linie zu überzeugen weiß und so für großes Lesevergnügen sorgt. Der Roman hat als erstes voll und ganz überzeugt und erfüllt insofern das Soll solcher Geschichten: Nämlich spannend zu unterhalten.

Einziger Wermutstropfen ist höchstens, dass die Geschichte zum Schluss wieder ziemlich gedrängt daherkommt. Es ist aber nicht so schlimm, wie in den vorherigen Bänden. Trotzdem ist ein Roman für eine solche Geschichte in vielen Fällen einfach zu wenig. Hier sollten die Autoren sich vielleicht etwas mehr auf den genau vorgegebenen Umfang der Hefte besinnen und nicht zu viele Informationen in den Auftakt des Romans investieren, die dann einen zu breiten Rahmen einnehmen und nicht mehr genug Platz für ein entsprechend gut getimtes Finale lassen.

Aber die Reihe ist ja noch jung, die Autoren können sich in dieser Hinsicht noch weiter entwickeln.

Viel weniger erfreulich ist für mich gewesen, dass der Roman am Kiosk nicht (mehr?) zu bekommen war. Deshalb wurde er im Versandhandel organisiert, was dank Versandkosten den Preis des Romans mal eben verdoppelt hat. Gerade eine junge Serie sollte eigentlich ohne großen Aufwand am Kiosk gefunden werden können, eine Suchaktion ist jedenfalls kaum im Sinne derjenigen, die die Hefte gerne verkaufen würden. Insofern an dieser Stelle ein Appell an den Bastei-Verlag: Redet mal mit eurem Vertrieb. Wenn die Romane gekauft werden sollen, dann sollten sie vielleicht auch im Handel ankommen?

Ein Abonnement ist mir jedenfalls in dieser Phase zu früh – zumal die Bedingungen von Bastei mir schon bei BE nicht zusagten.

Trotz allem ist dies der erste Roman der Reihe, der sich ein **SEHR GUT** verdient hat.

-rk-

Weitere Informationen:
http://www.bastei.de/sternenfaust/

Blick in einen galaktischen Zoo

Mit einem ESO-Teleskop haben Astronomen den Sternhaufen Westerlund-1 unter die Lupe genommen: Hinter dichten Gas- und Staubwolken verbergen sich innerhalb eines Durchmessers von gerade einmal sechs Lichtjahren mehr als 100.000 Sterne. Bei dieser hohen Sternendichte muss es zwangsläufig zu Kollisionen kommen, wodurch die exotischsten Objekte entstehen können.

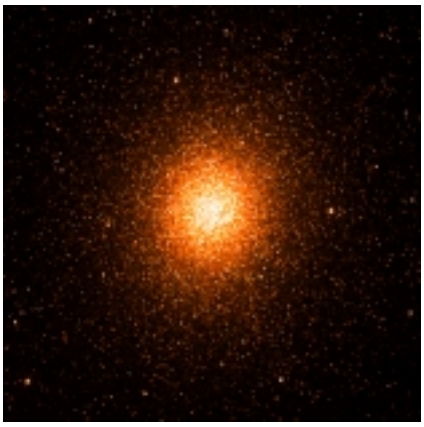
Super-Sternhaufen wie Westerlund-1 kannten die Astronomen

bislang nur aus fernen Galaxien. Westerlund-1 steht am südlichen Himmel im Sternbild Altar und ist etwa 10.000 Lichtjahre von uns entfernt. Entdeckt wurde der Haufen bereits 1961 von dem schwedischen Astronomen Bengt Westerlund. Doch erst die jüngsten Beobachtungen mit den Teleskopen der Europäischen Südsternwarte ESO konnten die wahre Natur des Objekts aufdecken.

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

Ein Sternhaufen und zwei Sternenpopulationen

Neue Beobachtungen mit dem Very Large Telescope der ESO lieferten nun eine mögliche Erklärung für die Besonderheiten von Omega Centauri, dem massereichsten Sternhaufen unserer Milchstraße - und werfen neue Fragen auf.



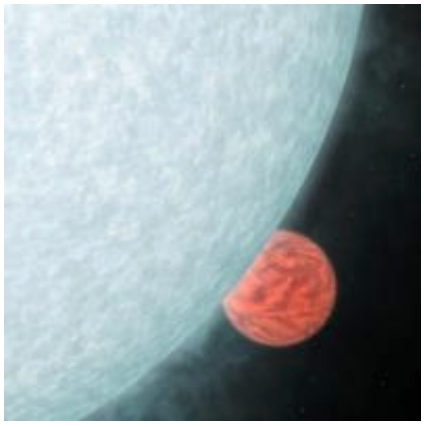
Zwei ganz unterschiedliche Arten von Sternen "bevölkern" den grossen Kugelsternhaufen Omega Centauri. Während die eine Sternensorte rötlich erscheint und eine normale chemische Zusammensetzung aufweist, besitzt die zweite, blau leuchtende Sternenpopulation den höchsten Anteil an Helium, der bislang bei Sternen beobachtet wurde. Die Astronomen vermuten, dass die blauen Sterne jünger sind und aus Gaswolken entstanden, die zuvor durch Sternexplosionen mit Helium angereichert wurden.

Warum gerade Omega Centauri sich so von den anderen Kugelsternhaufen unterscheidet, bleibt dabei freilich unklar. Da er aber größer als alle anderen Kugelsternhaufen ist, könnte es sich bei dem Objekt um eine Art Übergangstyp zwischen Kugelsternhaufen und eigenständigen Galaxien handeln, meinen die Forscher.

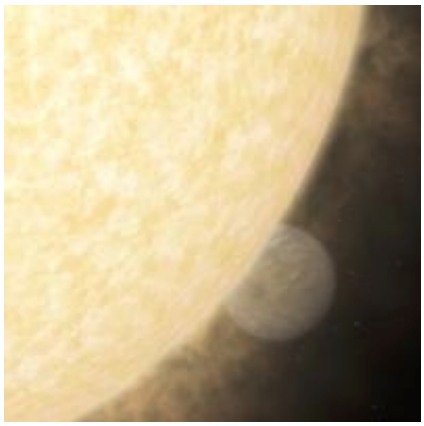
Quelle: http://www.astronews.com/

Das Leuchten ferner Planeten

Das Infrarot-Weltraumteleskop Spitzer hat erstmals das Licht zweier extrasolarer Planeten aufgefangen. Die fernen Welten sind allerdings alles andere als wohnlich: Mit Temperaturen von über 700 Grad Celsius machen sie ihrer Einordnung als "heiße Jupiter" alle Ehre. Die Forscher hoffen durch die Spitzer-Beobachtungen mehr über die Atmosphäre der fernen Planeten zu erfahren.



Im Infraroten ist der Kontrast zwischen Planet und Stern deutlich günstiger als im sichtbaren Bereich



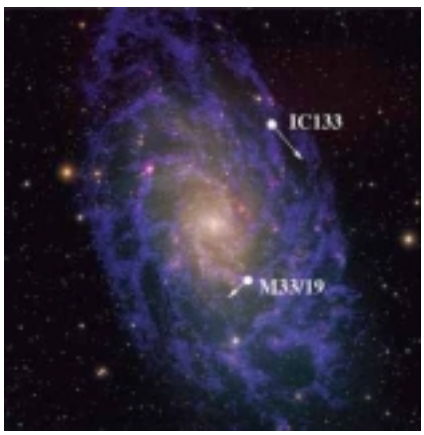
des Lichtes (beides künstlerische Darstellungen).

In den jetzt vorgestellten Studien haben die Wissenschaftler das Teleskop Spitzer verwendet, um die Infrarotstrahlung von zwei so genannten "heißen Jupitern" zu messen. Diese Gasriesen umrunden ihre Sonne in großer Nähe, werden daher sehr heiß und strahlen deutlich im Infraroten. Spitzer konnte dieses nun für die extrasolaren Planeten HD 209458b und TrES-1 nachweisen.

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

Dem Tanz der Galaxien auf der Spur

Galaxien erscheinen am Himmel als quasi statische Objekte. Das sind sie allerdings keineswegs, nur gelang es bislang nicht, ihre Bewegung von der Erde aus direkt nachzuweisen. Genau dies gelang aber jetzt Astronomen erstmals mit Hilfe einer Reihe von Radioteleskopen bei unserer Nachbargalaxie M33. Die Ergebnisse zeigen, dass



sich M33 mit 190 Kilometer pro Sekunde um unsere Milchstraße und in Richtung unserer Schwestergalaxie, dem Andromedanebel, bewegt. Auch wenn M33 auf dieses System zurast, wird sie es knapp verfehlen.

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

Astronomen entdecken Galaxie ohne Sterne

Mit Hilfe von Radioteleskopen glaubt ein Team von Astronomen erstmals eine dunkle Galaxie aufgespürt zu haben: Sie entdeckten ein Objekt im All, das eine große Masse zu besitzen scheint und sich wie eine Galaxie verhält - allerdings ohne das auch nur ein einziger Stern zu erkennen ist. Die Forscher vermuten, dass sie es mit einer Galaxie aus dunkler Materie zu tun haben.

Dunkle Galaxien wurden schon seit einiger Zeit theoretisch vorhergesagt. Sie enthalten große Mengen an Gas und rotieren, aber aus unbekannten Gründen kommt es nicht zur Sternbildung. Seit Jahrzehnten sagen Computersimulationen wesentlich mehr Zwerggalaxien voraus, als tatsächlich beobachtet werden. Beispielsweise sollte unsere lokale Galaxiengruppe Hunderte dieser kleinen Galaxien enthalten, aber nur 35 hat man bisher gefunden.

Andererseits erkannten Astronomen aus den Bewegungen der Sterne in Galaxien und den Bewegungen der Milchstraßensysteme, dass es im Universum wesentlich mehr Materie geben muss, als zu sehen ist. Die Masse der sichtbaren Materie einer Galaxie ist viel zu gering, um die Sterne in einer stabilen Umlaufbahn zu halten. Eigentlich müssten sie in den intergalaktischen Raum entweichen und die Galaxien sich auflösen. Deshalb vermuten die Forscher eine weitere, unsichtbare Komponente, deren Schwerkraft die Galaxien zusammenhält. Diese Dunkle Materie gibt den Forschern aber immer noch viele Rätsel auf. Könnte es also sein, dass sich im Universum auch unsichtbare, dunkle Galaxien verbergen?

Leicht entdecken lassen sich diese dunklen Galaxien naturgemäß nicht. Das Forscherteam aus Großbritannien, Frankreich, Italien und Australien suchte daher auch nicht im sichtbaren Bereich des elektromagnetischen Spektrums sondern im Radiospektrum, denn dort geben die Wasserstoffatome im Universum eine charakteristische Strahlung ab. Die Wolke im Virgo-Haufen, einer großen Ansammlung vieler Galaxien in etwa 50 Millionen Lichtjahren Entfernung, wurde zuerst mit dem Lovell-Radioteleskop der University of Manchester entdeckt und danach durch Beobachtungen am Arecibo-Radioteleskop in Puerto Rico bestätigt. Die Wolke, genannt VIRGOHI21, enthält genug Wasserstoff, um 100 Millionen Sonnen entstehen zu lassen - mehr als ausreichen für eine kleine Galaxie.

Alle zuvor entdeckten Kandidaten für dunkle Galaxien stellten sich bislang als "Blindgänger" heraus. Beobachtungen mit leistungsstarken optischen Teleskopen zeigten nämlich schließlich doch Sterne in ihnen. Aber als Minchin und seine Kollegen den Himmelsbereich mit dem 2,5-Meter Newton-Teleskop auf La Palma auf den Kanarischen Inseln untersuchten, fanden sie keine Anzeichen für Sterne.

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

-lb-

Das geheime Tagebuch von

Klaus Bollhöfener

-sf-

9 Uhr, innovatives Marketing in Rastatt

Seit ich für das Perry Rhodan-Marketing zuständig bin, geht es bei uns aufwärts! Neulich erst habe ich eine PR-Dialektausgabe in mainfränkisch herausgebracht, die in Würzburg und Kitzingen ein riesiger Erfolg ist. Was die bei Asterix können, das können wir bei VPM schon lange!

14 Uhr, mit Robert beim GarchingCon

Als VPM-Mitarbeiter muss ich natürlich auch auf Cons Flagge zeigen. Denn wir sind voll auf unsere Leser ausgerichtet. Besonders auf unsere potentiellen Neuleser, die wir schon im Kindergarten gewinnen wollen. Ich sage nur die Stichworte Manga und Bäri Rhodan ...

18 Uhr, PR-Termin mit zwei Kahlköpfigen

Mit dem bißchen Perry Rhodan-Marketing bin ich natürlich nicht ausgelastet. Darum betätige ich mich in meiner Freizeit auch noch als Chefredakteur für die SOL und phantastisch! - ich bin sozusagen multifunktionell. Manchmal weiß ich gar nicht, in welcher Funktion ich gerade rede. Aber das bekommt zum Glück meistens keiner mit.

23 Uhr, noch immer im Einsatz für den Verlag

Manchmal wird selbst mir das Diskutieren mit unseren Fans zu viel. Dann muss ich mich wirklich konzentrieren, dass ich nicht geheime Neuigkeiten wie den Gastroman von Klaus N. Frick ausplaudere. Nachts zwischen vier und fünf brauche halt selbst ich meinen Schlaf.

Des geheime Dachebuch vom

Bollhöfener Glaus

Uff Meefränggisch!

-sf-

9 Uhr, innovadives Margeding in Raschdad

Seid ich für des Berry Rhodan-Margeding zuschdändich bin, gehd's fei aufwärds bei uns. Neulich erscht ham mer e BR-Dialegdausgabe in meefränggisch gmacht, was in Würzburch und Khidzinga a riesicha Erfolch is. Was die mit ihr'm Asderigs könne, des könne mir bei VBM fei scho lang!

14 Uhr, mid'm Roberd auf'm GarchingCon

Als VBM-Midarbeider muss ich nadürlich a auf Cons Flagge zeich. Mir sin nämlich voll auf unner Leser ausgerichded. Besonderscht auf unner bodendsielle Neuleser, die mer am besde scho im Kinnergarde regrudiern dädn. Ich sach nur Manga und Bäri Rhodan, dann wess scho jeder Bescheid.

18 Uhr, BR-Dermin mid zwä Gladzerde

Glar, dass ich mid dem bissle Berry Rhodan-Margeding ned ausgelasded bin. Drum bin ich in meener Freizeid a als Chefredagdeur für d'SOL und phandasdisch! dädich - ich bin sozusaache muldifunggdionell. Alsemal weß ich gar net als was ich grad so daher red. Aber des is a wurscht, weils zum Glügg mästens kenner mergd.

23 Uhr, no immer im Einsadz für'n Verlach

Manchmol werd selbsd mir des Dischgudiern mid unner Fähns zu viehl. Dann muss ich mi wirglich konzendrier, dass ich ned so wichtiche Neuichkheide wie des mid'm Gaschdroman vom Frigge Glaus ausblaudern du. Nachds zwische viehr und fümpf brauch' hald selbsd ich mein Schlaf.