



Titelbild: Terracom 142 von Heiko Popp



Impressum:

TERRACOM: Das eFanzine der PROC-Community

Nr. 142 - April -Juli 2012

Redaktion: Nils Hirseland Layout: Kai Lanio

eMail: terracom@proc.org

Copyright: TERRACOM, das eFanzine der PROCCommunity (www.proc.org), erscheint

monatlich als *nichtkommerzielle*

Publikation unter: www.terracom-online.net

Die **TERRACOM** darf nur in unveränderter Form 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, der PROC-Community oder deren Vertreter wieder.

© 2012 der Gesamtausgabe by Perry Rhodan Online Club e.V. (PROC – www.proc.org)

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®, Atlan® und Mausbiber Gucky® sind eingetragene Warenzeichen der Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt.

www.perry-rhodan.net

PERRY RHODAN erscheint wöchentlich seit dem 8. September 1961.



Inhaltsverzeichnis

Impressum:	2
TERRACOM: Das eFanzine der PROC-Community	2
PROC Inside	9
DORGON Special-Edition Band 11 online	10 10 11
Kolumne: Anomalien, Weltenfresser und die Löschung von Sol	15
(PR 2620 – 2638) von Robert Hector His Dark Materials Die BASIS in Chanda Das Reich der Harmonie. Milchstraße. Das Solsystem in der Anomalie und die Löschung der Sonne Zusammenfassung und Ausblick Das Neuroversum – ein Versteck vor den Kosmokraten? Edle Geschöpfe Das Unbehagen an den Hohen Mächten Eine Macht über den Kosmokraten? Künstliche Hyperintelligenzen	
Grafik: BASIS im Orbit eines Planten von Heiko Popp	39
Story: "Rübezahl" von Regina Schleheck	40
Kolumne: Svens Ausflüge in die Welt von übermorgen	43



Teil 6: Genskandal!	
03. 05. 2744	43
12. 03. 2763	
Nur ein paar Jahre später auf einem fernen, fernen Planeten	
Fazit	45
TERRACOM KOLUMNE:	46
MEISTERDRETEKTIVE	46
MEISTERDETEKTIVE, Band 1:	
SHERLOCK HOLMES UND DAS DRUIDENGRAB	47
SHERLOCK HOLMES UND DER SCHATTEN DES CHRONOS	48
HOLMES UND DER WIEDERGÄNGER	
DER GEIST VON CARRINGTON HALL	
SHERLOCK HOLMES UND DAS DRUIDENGRAB	
DIE FREMDE	
SEKHMET DARF NICHT GEDIENT WERDEN	
EINE STUDIE IN BLUT	
DIE GEISTERSCHLANGE	
SCHLEICHENDES GIFT	
MEISTERDETEKTIVE, Band 2, SHERLOCK HOLMES TAUCHT AB	52
MEISTERDETEKTIVE, Band 3	
SHERLOCK HOLMES UND DIE TOCHTER DES HENKERS	53
MEISTERDETEKTIVE, Band 4,	54
SHERLOCK HOLMES UND DAS VERSCHWUNDENE DORF	54
Perry Rhodan News	<i>56</i>
H.G. Ewers bei STELLARIS	
»SPURENSUCHE IM ALL« JETZT AUCH DIGITAL LESEN	
ALEXANDER HUISKES SCHREIBT PERRY RHODAN NEO	
Mit »Der Weltenspalter« gibt der Autor seinen Einstand	57
Juni 2012 -Perry Rhodan Homepage bekomm ein neues Gesicht	57
Homepage von MMT	
Logbuch zum ColoniaCon	
RICHARD DÜBELL SCHREIBT »TOUFEC«	
PERRY RHODAN-Band 2659 kommt von einem Gastautor	
PERRY RHODAN Neo geht in die vierte Staffel	59



NEUER PERRY RHODAN-FAN-ROMAN ALS PAPERBACK ERSCHIENEN	
SUSAN SCHWARTZ UND IHR UNGEWÖHNLICHES »HELDEN-DUETT«	1
Grafik: Intruders von Norbert Reichinger 6.	2
Conbericht: 6	3
Der Colonia Con 20 vom 2527.05.2012	3
Grafik: Mission von Norbert Reichinger	7
Artikel: Perry Rhodan Fan Projekt im Secondlife	
Science Fiction & Fantasy Neuerscheinungen: 7	'1
Start der neuen Reihe MEISTERDETEKTIVE bei Fabylon	1 2 3
Rezensionen: Andere SF:	' 5
CD-Rezension: Agent Smith 2 - Dreamland Action 3 - Flucht ins Verderben von Erik Albrodt, John Baker	
Rezensionen: Andere Fantasy:	9
Rezension: Cabal von Clive Barker	1



Rezension: Icherios Ceihn 2: Der Krähenturm von Kerstin Pflieger	
Rezension: Elben 2: Die Seele der Elben von Susanne Gerdom	87
Rezension: DSA-Novellenreihe Hundstage	
Band 1-5 von Carolina Möbis:	90
DSA-Novelle: Hundstage 1 (von 5) Hundesöhne	90
DSA-Novelle: Hundswache 2 (von 5) von Henning Mützlitz	90
DSA-Novelle: Hundeleben 3 (von 5) von Christian Humberg	
DSA-Novelle: Hundeelend 4 (von 5) von Dorothea Bergermann	
DSA-Novelle: Hundsfott 5 (von 5) von Carolina Möbis	92
Rezension: Incite Mill – Jeder ist sich selbst der Nächste	0.4
von Satoshi Suzuki, Honobu Yonezawa (Drehbuch)	94
Rezension: Rich Finigon 2:	
Rich Finigon und die Gesandten des Xorgrax	07
von Julia V. Köber	9/
Rezensionen Comics & Manga	99
Rezension: Batman Sonderband 35:	
Das jüngste Gericht von David Hine, Peter Calloway, Ivan Brandon,	
David Tischman, Ivory Madison	99
Rezension: Batgirl 4: Lektionen des Schreckens von Bryan Q. Miller	101
Rezension: Batman Sonderband 34 Batman: Nachahmer 1 – 4:	
Im Angesicht des Feindes: Das Medaillon, von Denny O'Neil, David Hine	102
Rezension: Brightest Day - Flash 1: Wettlauf mit dem Gestern, Fall 1:	
Der heimtückische Tod der Rogues 1 – 6 von Geoff Johns	103
Rezension: Daredevil 11: Auferstehung von Andy Diggle	105
Rezension: DC-Premium 60: Batman: Joker von Brian Azzarello	
Rezension: DC Premium 76: Batman: Odyssee 1 von Neal Adams	108
Rezension:Flashpoint Geoff Johns	110
Flashpoint 1 (von5)	110
Flashpoint 2 (von5) von Geoff Johns/Dan Jurgens	111
Rezension: Secret Avengers 3; Fear Itself - Nackte Angst von Ed Brubaker, Nick Spencer	113
Rezension: X-Men 133: Bruchstelle von Kieron Gillen	115
Rezension: X-Men 134: Fear Itself - Nackte Angst von Kieron Gillen	
Rezension: X-Men Sonderheft 32: Flucht aus der Negativzone von James Asmus	119
Rezension: Premium 77	
Rezension: Die Minimenschen 6: Die Maxiausgabe der Minimenschen:	125



Die Ratten im Kuhstall / Weihnachten in Rochafleur /	
Das Wespennest / Der Ekel / Die Gefangenen der Zeit	
von Pierre Seron & Stephen Desberg, Hao (Jean Mariette alias Mittéi)	
Rezension: Die bizarre Welt des Edgar Allan Poe 1: Die Schattenuhr von	n Nina Horvath (Hrsg.)128
Rezension: FF 1: Future Foundation von Jonathan Hickman	
Rezension: Fringe 1: Der Anfang	134
von Zack Whedon, Julia Cho, Mike Johnson, Alex Katsnelson,	
Danielle Dispaltro, Justin Doble, Kim Cavyan	134
vonJustin Doble, Adam Gaines, Alex Katsnelson, Christine Lavaf, Matthew Pitts, Dani	ielle Dispaltro, Kristin Cantrell, Kim Cavyan, Mike Johnson 136
Rezension: Marvel Maximum 44: Wolverine –	
Der Beste von allen: Contagion von Charlie Huston	138
Rezension: Night Head Genesis 3,	
von George Iida (Text) & You Higuri (Zeichnungen)	141
Grafik: Andockmanöver von Heiko Popp	143
Veranstaltungskalender:	144
SpaceDays 2012	144
Filkcontinental 2012	144
Story: Fairmann von Regina Schleheck	145
Die Letzte Seite	149
Grafik: Orbit von Heiko Ponn	149



Terracom-Vorwort

Lieber Leserinnen und Leser,

das ist meine letzte Ausgabe als Chefredakteur des Terracom. Aus zeitlichen Gründen schaffe ich es nicht, dem Fanzine die Aufmerksamkeit und den Arbeitseifer zu bringen, die das Fanzine verdient. Es ändert sich nun einiges im Hintergrund in Zukunft – hoffentlich zum positiven.

Der PROC und die PRFZ (Perry Rhodan FanZentrale) gehen eine größere Zusammenarbeit ein und bilden zukünftig ein **gemeinsames Redaktionsteam** für die SOL und die Terracom.

Die TC wird jetzt vier Mal im Jahr erscheinen.

Dabei koordinieren wir uns mit den bekannten Veröffentlichungsterminen der SOL.

Hintergrund der Zusammenarbeit ist, dass wir einfach sehr wenig Leute haben (der SOL Redaktion geht es nicht besser) und gemeinsam können wir sicherlich acht interessante, exklusive Fanzines im Jahr herausbringen. André Boyens wird zukünftig Chefredakteur beider Fanzines sein.

Beide Fanzines werden weiterhin als Fanzine der PRFZ (SOL) und des PROC (TC) erscheinen, allerdings eben aus einer Hand betreut werden.

Die SOL soll weiterhin exklusive Berichte über Perry Rhodan liefern und vier Mal im Jahr als Printausgabe erscheinen. Die Terracom bleibt ein Online-Fanzine,

welche auch Science-Fiction & Fantasy Inhalte anbieten soll.

Es ändert sich für den Leser also nichts.

Die PRFZ-Mitglieder erhalten ihr Fanzine in gewohnter Weise und die Terracom-Leser können es weiterhin zum kostenlosen Download über den PROC beziehen.

Wir suchen natürlich nach Helfern, Artikelschreibern, Grafikern, Autoren für interessante und halbwegs exklusive Berichte, Interviews, Storys und Bildern. Meldet euch bei uns! Wenn ihr Fragen zur ehrenamtlichen Mitarbeit habt, stehen wir euch gerne zur Verfügung.

Ich persönlich möchte mich mehr auf die DORGON-Serie konzentrieren und daher

auch kürzer treten beim PROC und der Terracom.

Die Aktivitäten sind leider im Perry Rhodan Fandom sehr oft inzwischen auf Einzelleistungen zurückzuführen. Ich hoffe, dass die PROC & PRFZ Kooperation frischen Wind in die Sache bringt und auch neue aktive Fans ermutigt, im Fandom mitzuarbeiten.

Das Erstellen des Fanzines ist eben kein Selbstgänger oder eine

Selbstverständlichkeit.

Der Lohn für die ehrenamtliche Arbeit sind Feedback, Anerkennung, Aufmerksamkeit oder eine rege Mitarbeit.

Hoffen wir also das Beste für die Zukunft!

Die nächste Terracom unter neuer Regie Soll am 15. August 2012 erscheinen. Dann ist eine weitere Ausgabe am 15. November 2012 geplant.

Ich wünsche euch viel Spaß bei dieser Ausgabe und verabschiede mich als Chefredakteur der Terracom!

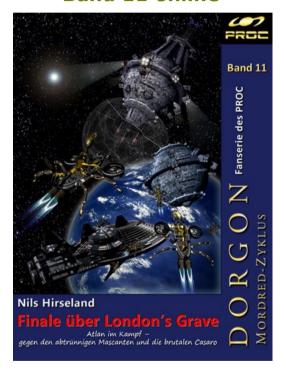
Euer

Nils Hirseland



PROC Inside

DORGON Special-Edition Band 11 online



Der elfte Band der DORGON Special Edition ist online.

Er trägt den Titel "Finale über London's Grave" und stammt von Nils Hirseland. Das Cover ist von John Buurman.

Band Nr. 11 bildet den Abschluss der LONDON-Abenteuer, die vorher als "Prequels" zu DORGON im Jahre 1997, 1998 und 1999 erschienen sind.

Mit Heft 12 wird dann für die Helden und Protagonisten der offenen Kampf mit der Mordred beginnen.

Für Juli sind die folgenden Bände geplant: Band 12 "Angriff auf Camelot" von den Autoren Ralf König und Nils Hirseland. Das Cover wird ebenfalls von John Buurman stammen.

Dieses Heft beinhaltet Teile der alten DORGON-Romane 1, 2 und 3.

Band 13 "Brennpunkt Mashratan" von Nils Hirseland (Titelbild von Lothar Bauer) wird hingegen ein komplett neuer Roman sein, der den Leser wieder nach Mashratan entführt.

Die beliebte Crew der IVANHOE wird dort übrigens ihr Seriendebüt feiern.

Band 14 "Terror der Mordred" ist ebenfalls von Nils Hirseland und schildert die Ereignisse vom alten Band Nr. 6 "Tod über Sverigor", jedoch fast komplett neu erzählt.



PRFZ & PROC gehen gemeinsame Wege

Terra – Die PERRY RHODAN FANZENTRALE (PRFZ) und der PERRY RHODAN ONLINE CLUB (PROC) werden in Zukunft enger miteinander kooperieren.

Deshalb haben sich die Verantwortlichen beider Vereine entschlossen, ihre Fanzines SOL & Terracom ab sofort zusammen mit einem Redaktionsteam zu erstellen und zu veröffentlichen.

Für die Mitglieder der PRFZ ändert sich nichts.

Sie erhalten wie bisher vier Mal im Jahr exklusiv ihre SOL und die Terracom gibt es weiterhin online free for all.

Ein großer Pool aus Redakteuren, Lektoren, Autoren und Grafikern soll nun, bei den teilweise arg eingerosteten Fanzines, für frischen Wind und Belebung sorgen.

Ab dem 15. August soll die erste gemeinsame Terracom als Online-Magazin erhältlich sein.

Im Oktober erscheint wie gewohnt die SOL für die Mitglieder der PRFZ als Printausgabe.

Insgesamt gibt es unverändert vier Ausgaben der SOL pro Jahr und ebenso vier Ausgaben der Terracom, wie gehabt online. Der Schwerpunkt der SOL wird weiterhin bei PERRY RHODAN liegen.

Allerdings wollen die Redakteure den Focus wieder auf interessante

Hintergrundberichte, Interviews, Stories und Abwechslung legen.

Aktuellere Themen, wie zum Beispiel neueste Nachrichten aus dem PR-Universum, dem Fandom und aus der SF generell, Berichte über Cons und Veranstaltungen sowie Rezension im Science-Fiction-Bereich werden verstärkt bei der flexibleren Terracom vorkommen.

Chefredakteur der neuen Redaktion wird André Boyens, der bereits für die SOL verantwortlich ist.

Nils Hirseland, 1. Vorsitzender des PROC, wird unterstützend helfen.

Ziel ist aber, in den nächsten Wochen einen breiten Pool an Helfern zu generieren, damit die Last der Fanzines auf möglichst viele Kreative verteilt wird.

Jeder Leser dieser Zeilen ist übrigens herzlichst dazu eingeladen, mit Ideen, Artikeln, Kurzgeschichten, Kolumnen oder Grafiken aus dem Perryversum oder der Science-Fiction allgemein beim SOL/Terracom-Projekt mitzumachen. Das hochmotivierte neue Team freut sich ausdrücklich über jeden Zuwachs!

Weitere Infos folgen in Kürze. Im Juli wird es noch einmal je eine Terracom und SOL aus »eigener Regie« der Einzelredaktionen geben.

Ab dann wird durchgestartet.

Ad astra,

André Boyens, PERRY RHODAN-FanZentrale e.V. (PRFZ)

Nils Hirseland, PERRY RHODAN Online Club (PROC)

Domainumzug

Mitte Juli wird die Domain <u>www.proc.org</u> auf das aktuelle PROC-Webpaket umziehen.

Es kann daher zu Ausfällen bei einigen Domains und eMail-Adressen kommen (z.B. eben proc.org oder perrypedia.proc.org, stories.proc.org etc.).

Wir bitten um Verständnis.



Zyklenzusammenfassungen als eBook

Der Perry Rhodan Online Club (PROC) freut sich für die Perrypedia ein neues Projekt zu verkünden.

Dank der emsigen und engagierten Arbeit von Jürgen Seel gibt es nun die Heft- und Zykluszusammenfassungen der Perry Rhodan Serie aus der Perrypedia als eBook.

Wer nun unterwegs auf seinem Reader, Smartphone, Tablet oder welch immer technischen Spielerei nachschauen möchte, wie das denn nochmalin Band 661 mit dem Laren Hotrenor-Taak und dem Ultimatum war, kann auf die eBooks zurückgreifen. Inhaltlich sind es exakt jene Zusammenfassungen, die es auf der Perrypedia gibt - jeweils 100 davon in einem eBook zusammengefasst. Rund sechs Monate benötigte Jürgen Seel für die Erstellung der eBooks. Nun freut er sich darüber, dass sein Projekt fertig ist und hofft, dass es den Perrypedia-Benutzern gefallen wird. "Hauptsache die eBooks kommen gut rüber und der Eine oder Andere hat Lust, Zyklen

nochmals Revue passieren zu lassen oder

Das Ganze auf dem Reader der Wahl, bequem in der Lieblingsecke – Sofa, Garten, Balkon oder Strand – wo auch

einen Einblick zu bekommen.

immer.

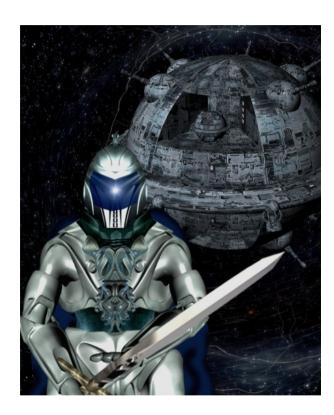
Dazu sind die eBooks gedacht", findet Jürgen Seel.

Die eBooks gibt es im ebup und mobi-Format.

Hier findet ihr die eBooks:

http://www.perrypedia.proc.org/wiki/Heftzusammenfassungen_als_eBooks





Cauthon Despair im Hintergrund die VERDUN. Bild von John Buurman

Nach einer Weile erscheint in dieser Terracom-Ausgabe auch wieder ein DORGON-Report.

Kolumne: DORGON-Report

Mit etwas Glück ist gerade Band 12 der Special-Edition "Angriff auf Camelot" von Ralf König und Nils Hirseland erschienen. Die Überarbeitung der alten DORGON-Schmöker nimmt mehr Zeit in Anspruch, als geplant.

Doch ich denke, es lohnt sich. Verglichen mit den Erstveröffentlichungen wirken die neuen Fassungen interessanter, spannender und stimmiger.

Wir werden diesen Kurs fortsetzen und uns die Zeit nehmen, die wir für die Special-Edition brauchen.

Band Nr. 13 "Brennpunkt Mashratan" ist ein komplett neuer Roman und knüpft an die Handlung um die Wüstenwelt an, die ja irgendwie verstrickt ist mit der Mordred. Dieser Roman wird die Crew der IVANHOE in die Handlung einführen und den "LONDON"-Figuren Wyll Nordment und Rosan Orbanashol weiter in der Serie etablieren.

Eigentlich waren die zwei nämlich nur in den Prequels vorgekommen und tauchten erst in den 60er Heften nach alter Zählung auf.

Wenn es passt, werden wir Wyll & Rosan regelmäßig einbringen.

Aktuell arbeite ich an der Neuauflag von "Tod über Sverigor", welcher zwar natürlich grundlegend den Sinn der alten Story hat, jedoch einen ganz anderen Weg dorthin beschreitet.

Die Gesellschaft von Sverigor wird detailliert beschrieben, wir werden die Dorgonen mit einbringen und einen von Jürgen Freier entwickelten Charakter: Die Killerin Shahira.

Die Hefte 15, 16 und 17 werden sich (fast wie in der Originalnummerierung) mit den Rittern der Tiefe aus Shagor, Cau Thons Jagd, Goshkan, die Einführung des Marquese Don Philippe de la Siniestro und die dazugehörigen Abenteuer beschäftigen. Die alten Hefte 16, 17, 26, 32 und 33 werden in diesem Dreierblock verarbeitet. Die Bände 18 bis einschließlich 20 stammen von Jürgen Freier und schildern die Abenteuer des TLD-Agenten Will Dean und des Somer Sam auf der BASIS.



Außerdem wird es Einblicke in die jungen Jahre des Oxtorners Monkey geben.

Die Bände 21 bis 24 widmen sich dann dem Ende der Mordred, den Dorgonen aber auch dem Projekt Cartwheel, womit dann der Mordred-Zyklus mit Band 24 enden wird.

Der zweite Zyklus wird voraussichtlich von Heft 25 bis 49 gehen und den Namen "Cartwheel" tragen.

Er wird die Expedition nach M100, die Besiedelung von Cartwheel und die dazugehörigen Konflikte sowie den Handlungsstrang um die Kemeten umfassen.

Heft 50 soll unseren Planungen nach dann das alte Heft Nr. 75 "Osiris" sein. Aber daran kann sich vielleicht auch noch etwas ändern.

Wir rechnen derzeit aber damit, dass aus den 180 Heften dann 130 werden, wenn die Special-Edition fertig ist.



Sanna Breen – die Assistentin von LFT-Kommissar Cistolo Khan – war für Cauthon Despair eine wichtige Frau in den Anfängen der DORGON-Serie. Bild von Roland Wolf.

Die Veränderungen der Romane ab "Osiris" werden übrigens deutlich geringer sein, als es jetzt der Fall ist.

Ich denke, dass wir gerade in den ersten Zyklen deutlichen Verbesserungsbedarf haben.

Die Verbesserungen / Änderungen für den Mordred Zyklus sind ja soweit schon bekannt bzw. aus handlungstechnischen Gründen verraten wir natürlich nicht alles. Für den Cartwheel-Zyklus sind folgende Änderungen geplant:

- Mehr Technologie in die dorgonische Gesellschaft einschreiben. Das Umfeld genauer beschreiben.
- Überarbeitung der BAMBUS-Romane
- Zeitliche Anpassungen
- Die Handlung in Cartwheel straffen (besonders die Rijon-Romane)

Grundsätzlich mehr Liebe zum Detail und natürlich auch Rechtschreibung und Grammatik in den alten Heften überarbeiten.

Derzeit sieht es nicht so aus, als würde es im Cartwheel-Zyklus komplett neue Hefte geben.

Aber man weiß nie, ob sich das nicht noch ändert, wenn man dabei ist.



Es wird auf jeden Fall noch eine ganze Reihe an schönen, neuen Titelbildern geben.

Dazu wird es demnächst mehr auf der DORGON Homepage geben.

Drei Bilder veröffentlichen wir aber auch in dieser Ausgabe der Terracom.

Einmal die Figur Sanna Breen, welche von Roland Wolf stammt.

Dann ein Bild in gemeinschaftlicher Zusammenarbeit, welches das Cover von Band 18 sein wird.

Es zeigt die BASIS (gerendert von Raimund Peter) sowie die Assassinen Shahira, welche von Roland Wolf stammt.

Das dritte Cover stammt von Lothar Bauer und wird Band 14 "Terror der Mordred" als Cover zieren.

Viel Spaß weiterhin an der DORGON-Serie und bis zum nächsten Mal.



Der Griff nach der alten "Spielcasino"-BASIS. Das Foto tolle Bild von Roland Wolf und Raimund Peter zeigt die Mordred-Killerin Sha-Hir-R'yar und die BASIS aus den Tagen als Spielcasino.



Kolumne: Anomalien, Weltenfresser und die Löschung von Sol

(PR 2620 - 2638)

von Robert Hector His Dark Materials

Die Fantasy-Saga "His Dark Materials" (Band 1: "Northern Lights" (1995, Der Goldene Kompass);

Band 2: "The Subtle Knife" (1997, Das Magische Messer);

Band 3: "The Amber Spyglass" (2000, Das Bernstein-Teleskop)) von Philip Pullmann dreht sich um parallele Welten, die durch einen mysteriösen Staub aus Dunkler Materie zugänglich sind und zusammengehalten werden.

Im Jahr 2007 wurde "Der Goldene Kompass" verfilmt.

In einem Paralleluniversum manifestieren sich menschliche Seelen außerhalb des Körpers in Gestalt von tierischen Begleitern, den Dämonen.

Das Magisterium beherrscht die Welt, eine klerikale Institution, die Kinder für Versuche entführt.

Lord Asriel will das Rätsel des "Staubs" lösen, der die parallelen Welten verbindet.

Gemeinsam mit einem gepanzerten Eisbären startet er eine Rettungsaktion für die Kinder.

Die Perry Rhodan-Handlung weist ähnliche Plots auf:

In der Galaxis Escalian ist jedes Individuum mit der Superintelligenz TANEDRAR direkt verbunden.

Jeder besitzt einen paranormalen Begleiter, einen Splitter TANEDRARS.

Es existieren Anomalien, die als Vorstufen von Paralleluniversen angesehen werden können.

Von den Sayporaner werden Kinder zu einem noch unbekannten Zweck entführt. Und statt des Bernstein-Teleskops gibt es ein Multiversum-Okular.

Und die Chanda-Kristalle könnten eine ähnliche Funktion ausüben wie der mysteriöse Staub aus dunkler Materie.

Die BASIS in Chanda

Die BASIS war in einer Transitblase entführt worden, einem violett schimmernden Feld. Der Aureoleneffekt mit dieser Raum-Zeit-Blase arbeitete ähnlich wie das System des Polyport-Netzes auf sechsdimensionaler Basis.

Die an einen Fiktivtransmitter erinnernde Bauweise ließ eine Hyperröhre entstehen.

Die BASIS wurde in 100 Teile zerlegt. Raphael, der Unheimliche, die Inkarnation des Mondgehirns NATHAN, erscheint: "Das Thanatos-Programm leitet das Ende des BASIS ein.

Der Anfang vom Ende wurde eingeleitet. Konfiguration Phanes bringt die Wiedergeburt".

Der Sublunare Fertigungssektor namens Germyr C-VIII-128-P scheint eine Rolle zu spielen.

Die BASIS beherbergt anscheinend den Anzug der Universen und das Multiversumversum-Okular, hinter denen



erhaschen

die negative, parasitäre Superintelligenz OIN SHI her ist.

Der Anzug der Universen hat fantastische Eigenschaften.

Für den Träger des Anzugs weitet sich das Blickfeld in besonderer Art.

Er kann das eigene Universum sehen, die kosmischen Strukturen, riesige Galaxienhaufen und kosmische Leeren. Aber der Träger kann mit viel Konzentration immer tiefer in die Tiefen einsteigen bis hin auf die Ebene des Quantenschaums, der das gesamte Universum erfüllt. Und er kann Blicke in andere Universen

In der Kriegen heimgesuchten Sterneninsel Chanda muss Perry Rhodan Informationen sammeln, um den Rückzug zur Milchstraße zu finden.

Das Paraflimmern in Chanda ist eine Störung im UHF-Bereich des hyperenergetischen Spektrums. Hochtechnologie funktioniert plötzlich nicht mehr.

Es ist eine Nebenwirkung der Chanda-Kristalle, die man auch Heimatkristalle nennt, die überall zu finden sind. Sie bringen weitere Instabilität in das aufgewühlte Gefüge der Doppelgalaxis, Die Kristalle bilden die Basis sämtlicher Technologie, wie sie in Chanda verbreitet ist.

Das Paraflimmern ist nur eine Nebenwirkung.

QIN SHIS Vasallen nutzen sie auch auf andere Weise.

QIN SHI scheint ein wahres Terrorregime errichtet zu haben.

Die SI scheint die Kriege zu schüren, um das Chaos noch zu verstärken.

Rhodan gerät in die Fänge der Xylthen, weißhäutige Humanoide, die als Soldaten der geheimnisvollen Macht QIN SHI dienen. Ihr Anführer Kaowen bläst nun zur Todesjagd auf Perry Rhodan. Das Finale findet auf einer Giftgaswelt statt. Hier leben die Iothonen, Wasserstoffatmer, die dank ihrer telekinetischen Fähigkeiten in der Atmosphäre heißer Gasriesen mit umfangreichem festem Kern schwebend leben.

QIN SHI gebietet über zahllose Krieger aus unterschiedlichen Völkern und herrscht nahezu unangefochten in Chanda. Doch einige stellen sich der Herrschaft der parasitären Superintelligenz entgegen: gemeinsam nennen sie sich der "Verzweifelte Widerstand".

Wenn die Superintelligenz aus einer Epoche des großen Schlafs erwachte, zeigte sie

extreme Aktivität.

Diese schlug sich in der Phase der Aktivierung nieder.

QIN SHI verleibte sich dabei neue Energien ein, und zwar auf rabiate Art und Weise: sie riss ganze Planetenbevölkerungen an sich – und in sich. Komplette Völker verloren durch die "Weltengeißel" ihre Existenz, gaben ihre Lebenskraft in die Superintelligenz, kräftigten sie, sodass diese erwachen konnte.

QIN SHI bereitet mit seinen Vasallen eine Invasion vor.

Nach Chanda ist nun die Galaxis Escalian, das Reich der Harmonie, das Ziel.

Beides sind Galaxien des Polyport-Netzes: Chanda wird auch als Alkagar bezeichnet, Escalian als Zagadan.

Escalian ist 54,2 Millionen Lichtjahre von Chanda entfernt.

In gleichen Supercluster befinden sich auch Welteninseln wie Anthuresta, Schelv, Kaskallen und Yandi, alle mehr als 650 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt.

Noch befindet sich QIN SHI in der Phase des Schlafes.

Doch die Phase der Aktivierung steht an. QIN SHI wird sich kräftigen.



Die Weltengeißel wird zum Einsatz kommen.

QIN SHI wird einen Planeten heimsuchen und die Bevölkerung auslöschen, die mentale Essenz von Milliarden in sich hineinreißen, ein Massenmord in unfassbaren Ausmaßen.

Der Verzweifelte Widerstand hat eine Waffe entwickelt, die gegen die Weltengeißel arbeitet.

Die Rebellen versuchen dadurch, QIN SHI dauerhaft zu schwächen oder sogar zurück in den Schlaf zu zwingen.

Der Iothone Regius war ein Kopf des verzweifelten Widerstands.

Sein Volk ist ohne technische Hilfsmittel in der Lage, im Weltraum zu navigieren. Sie finden Wege durch hyperphysikalische Verwerfungen und Viibad-Riffe, sie orientieren sich in Hyperstürmen ohne nennenswerte Schwierigkeiten.

Sie fühlen höherdimensionierte Ordnung instinktiv und können sich mit anderen Iothonen zu einem geistigen Block vereinen, als Seher.

Dann lauschen sie in den Kosmos hinein und erkennen Informationen über die Struktur des Universums.

Ihre Basis ist APERAS KOKKAIA, ein ausgebrannter Handelsstern.

Perry Rhodan kämpft in der von Kriegen heimgesuchten Doppelgalaxis Chanda gegen deren Herrscher QIN SHI. Diese mysteriöse Wesenheit gebietet über zahllose Krieger aus unterschiedlichen Völkern

Der aus dem Volk der Xylthen stammende Kaowen war der neue Protektor der QIN SHI-Garde.

Er erhob sich aus seinem gläsernen Geburtstanksarg und dankte den Heimatkristallen in seinem Klonkörper, die sein verströmendes Bewusstsein aufgefangen hatten.

Sein Originalkörper war auf seiner Heimatwelt Xylth im Zustand der suspendierten Animation konserviert.

Wenn die Superintelligenz QIN SHI aus einer Epoche des großen Schlafs erwachte, zeigte sie extreme Aktivität. Diese schlug sich in der Phase der

Diese schlug sich in der Phase der Aktivierung nieder.

QIN SHI verleibte sich dabei neue Energie ein, und zwar auf rabiate Art und Weise. Sie riss ganze Planetenbevölkerungen an sich – und in sich. Komplette Völker verloren ihre Existenz, gaben ihre Lebenskraft an die Superintelligenz ab, kräftigten sie, sodass sie erwachen konnte. Die totengleichen Oracca boten QIN SHI ihre Dienste an, die Dienste seines Volkes. Sie sollten bei künftigen Aktivierungen helfen und betroffenen Völkern verkünden, das nicht der Tod bevorstand, wenn QIN SHI kam, sondern der Aufstieg in höhere Sphären des Geistes.

Die Oracca wurden dafür von QIN SHI verschont und erhielten eine hyperphysikalische Aufladung, was sie zu Langlebigen machte,

Doch QIN SHI war ein Monster. Die Uralten versuchten, QIN SHI zu bestrafen

Der Verzweifelte Widerstand hat eine Waffe entwickelt, die gegen die Weltengeißel arbeitet.

Wenn es gelingt, weitere Planeten vor der Weltengeißel zu bewahren, wird das QIN SHI dauerhaft schwächen, vielleicht sogar zurück in den Schlaf zwingen.

Bei QIN SHI handelt es sich um eine besonders parasitäre Form einer Superintelligenz.

Auch positive SIs nahmen in stetem Eiris-Energie-Austausch wiederholt Einzelwesen oder gar ganze Planetenpopulationen auf. Im Allgemeinen floss dabei etwas von der SI ins Universum zurück und stabilisierte ihre Mächtigkeitsballung, den



Galaxienverbund, über den sie herrschte. Negative Geistwesen hingegen kannten derartige Rücksicht nicht, sie nahmen, ohne zurückzugeben,.

Auf lange Sicht führte diese zum Kollaps der jeweiligen Sterneninseln in Form einer Materiesenke.

Der Planet Cruny im Cronal-System wird von der Weltengeißel bedroht. Bewohner dieser Welt sind die insektoiden Cruny.

Die Waffe gegen die Weltengeißel soll die Weltengeißel täuschen.

Die Waffe soll verhindern, dass die Weltengeißel die Bevölkerung des Planten auf höherdimensionaler Basis wahrnehmen kann.

Die Waffe ist also ein Blender, sie soll die Weltengeißel blind machen für die Lebensenergie der Cruny.

Die Waffe glich einem terranischen Transformgeschütz.

So projezierte die Transitkanone hyperenergetisch überladene Kugelfelder, die im Zielgebiet schlagartig ihre Energie freigaben.

Die Dosanthi hatten die Bevölkerung von Cruny ins Chaos gestürzt. Der Protektor Kaowen garantierte den reibungslosen Ablauf der Aktivierung, und auch die Oracca wurden aktiv.

Je stärker Angst und Panik auf der ausgewählten Zielwelt herrschten, desto schneller konnte die Weltengeißel Vitalkraft und Bewusstseine QIN SHI zuführen. Leid und Tod, Schmerz und Hunger waren ihr Lebenselixier.

Horden der Dosanthi und Xylthen zogen über den Planeten, Angst, Panik und Kämpfe sorgten für einheilloses Chaos.

Die Dosanthi verströmten überall auf dem Planeten ihre paranormale Ausdünstung.

Leichen der Cruny mit zersplittertem Chitinpanzer tauchten auf. Zwischen der wimmelnden Menge aus insektoiden Leibern strahlte ein düsterrotes gewaltiges Ding – die Weltengeißel. War es ein ehemaliger Handelsstern oder ein Feuerauge?

Das düsterrotes Etwas fraß alles. Gigantische Leichenfelder hinterließen auf dem Planeten nur entvölkerte Städte. 37 Stunden waren vorüber, 32 Stunden davon hatte der Verzweifelte Widerstand triumphiert, doch die restlichen fünf gehörten dem Weltenfresser. Es gab Millionen Tote auf dem Planeten. Die Weltengeißel funktionierte als Katalysator, der QIN SHI Energie zuführte. .

QIN SHI musste nach 37 Stunden die Verbindung zu seinem Anker kippen. Und weil QIN SHI erwachte, benötigte er seinen stofflichen Anker mehr als andere Geisteswesen.

Die SI schläft nun wieder wenige Tage lang, doch dann wird sie wieder fressen. Eine neue Aktivierung auf einer anderen Welt steht an.

Im Cronal-System herrschte Hektik. Die Schiffe der Xylthen und Dosanthi sammelten sich und brachen auf, unterwegs zum Pytico-System.

QIN SHI gebietet über zahllose Krieger aus unterschiedlichen Völkern.

Ihre Krieger leben und sterben im Zeichen der Aggression.

Die Xylthen sind ein technisch hochstehendes Volk und ähneln Terranern, sind allerdings mit durchschnittlich 2,15 Meter größer als diese und von muskulösathletischer Statur.

Die Badakk fungieren im Auftrag von QIN SHI als Techniker und Ingenieure, unter anderem an Bord der Zapfenraumer. Sie haben die Gestalt eines Zylinders von 1,4 Meter Höhe und einem Durchmesser von 35 cm, überzogen ist der Zylinder von elfenbeinartiger, lederähnlicher Haut von extremer Festigkeit.



Sie haben die Transitparketts entwickelt und beherrschen die Viibad-Riffe. Obwohl ihre Denkart abstrakt ist und sie sich für technisches Handwerk begeistern, glauben sie an die Existenz schicksalsbestimmender Götter. Sie sind in ein eng geschnürtes Informationsnetz eingebunden.

Tokun Gavang war kein gewöhnlicher Dosanthi, aber auch er konnte das Treiben von QIN SHI allein nicht aufhalten. Tokun Gavang war behindert, doch seine Behinderung war seine Kraft

Vor dem Hunger von QIN SHI nach Lebensenergie ist niemand geschätzt, keine Xytlthen, keine Dosanthi. Auf einem Kristall befinden sich alle Verbindungsinformationen QIN SHIS zur Datenübertragung.

Die Weltengeißel sucht das Pytico-System heim. Der Blender kommt zum Einsatz. Auch wenn die Heimsuchung nicht vollständig verhindert werden kann, versetzt der Verzweifelte Widerstand QIN SHI einen schweren Schlag.

Rhodan will zurückgebracht werden ins Asteroidenversteck des Verzweifelten Widerstands.

Der Terraner fragte sich, ob MIKRU-JON

noch immer bei der Werft APERAS KOKKAIA wartete.

Und was mit Ennerhahl geschehen, seit er den mysteriösen Fremden in der RADONJU zurückgelassen hatte?

Wie sah es bei der BASIS aus, deren Wiedergeburt nach dem Thanatos-Programm laut Raphael durch Konfiguration Phanes eingeleitet worden war?

QIN SHI befahl Protektor Kaowen zum Rapport...

Als Wissenschaftler suchen nicht wenige der Badakk das "Schema des Universums". Cawo-Shumgaard, der Leiter eines Forschungsprojekts sucht das alles verbindende Schema, das die Polyport-Höfe verband.

Überall waren die Badakk abgezogen, eher sie die wahre Bedeutung und Bestimmung der jeweiligen Hinterlassenschaft erkannten.

Das Muster dieser Artefakte lag noch immer im Dunkeln.

Es gab ein Schema im Universum, eine grundlegende Logik, ein Atem in Chanda und in allen Polyport-Galaxien.

Vor 300 000 Jahren war es zu ersten massiven Beschädigung des Polyport-Hofes THASSADORAN-4 gekommen, der zum Distribut-Depot THASSADORAN gehört. Damals versuchte VATROX-VAMU zum ersten Mal auf das Paralox-Arsenal, zuzugreifen; die diversen Polyport-Stationen fielen aus ihrem Versteck in einer übergeordneten Existenzebene ins Standarduniversum zurück.

Übergeordnete Existenzebene bedeutete: das Polyport-Netz war im natürlichen Psionischen Netz des Universums platziert.

Viele Stationen, die die Vatrox "Verlorenen Höfe" nannten, waren beschädigt oder nicht erreichbar – auch sämtliche Einrichtungen dieser Galaxis.

Ein Großteil wurde von den Halbraum-Changeuren zwar entdeckt, aber viele blieben unzugänglich.

Was THASSADORAN-4 angeht, so haben ihm 300 000 Jahren in der aufgewühlten Atmosphäre des Gasplaneten und der andauernde hyperenergetische Fremdeinfluss des Paraflimmerns massiv zugesetzt.

Wahrscheinlich haben die Versuche der Badakk, ihre eigene Transitparkett-Technologie damit zu koppeln, dem Hof den Rest gegeben.

Über Chanda verteilt muss es sieben weitere Polyport-Höfe des Distribut-Depots THASSADORAN geben,



es sei denn, die Höfe sind über mehrere Galaxien verteilt.

Und das Depot steht irgendwo in der Mitte.

Rhodan begibt sich auf die Suche nach diesen Artefakten.

Er und seine Verbündeten jagen

die Polyport-Höfe und Werften feindlicher Superintelligenzen.

QIN SHI hatte über etliche Stationen dieser Art Gewalt erlangt und sie zweckentfremdet, sei es die Werft APERAS KOKKAIA, die Weltengeißel oder andere zentrale Einrichtungen.

Gucky und der Hyperphysiler Nemo Partijan begeben sich nach APERAS KOKKAIA, sie suchen den Ort des Wandels. Dosanthi, Xylthen und Badakk, Völker der von Krieg beherrschten Galaxis Chanda, hatten die BASIS erobert und nach APERAS KOKKAIA geschleppt.

In rund hundert Teile zerlegt, trieb sie in einigem Abstand neben dem riesigen Gebilde, das sich als ein ausgebrannter Handelsstern entpuppt hatte.

Die BASIS besteht auf 100 000 Segmenten. Der verborgene Raum wies Charakteristika eines fremden Universums auf. Dieser Raum war angeblich das Multiversum-Okular. Die ursprünglichen Segemente der BASIS hatte sich sowohl mechanisch als auch mithilfe eines auf molekularer Ebene wirkenden Interkonnektfeldes getrennt und zusammengefügt.

Die Metamorphose des ehemaligen Trägerschiffs gehörte zum Thanatos-Programm.

Welche Rolle spielte das Multiversum. Okular und der Anzug der Universen, der einen Blick in andere Universen ermöglichte?

Welche Bedeutung hatte der Ort des Wandels, zu dem die Völker der QIN SHI-Garde den einstigen Handelsstern umgebaut hatten?

Und wozu brauchten sie das Multiversum-Okular?

Wenn eine negative Superintelligenz wie QIn SHI hinter einem solchen Instrument her war, versprach sie sich davon viel mehr Macht.

Aber wie viel Macht und in welcher Weise nutzbar?

Rhodan suchte nach Daten über alle wichtigen Transferaktivitäten in der Doppelgalaxis.

Wichtig bedeutete dabei alle großen interstellaren und intergalaktischen Distanzen.

APERAS KOKKAIA war ursprünglich ein Handelsstern.

Die Völker der QIN SHI-Garde verwenden Transittechnik sowie Transitparketts, die einerseits auf den Chanda-Kristallen und andererseits auf weitgehend stabilen Viibad-Riffen aufbauen.

Ennerhahl hat an Bord der BASIS vom Transportsystem der Dosanthi gesprochen.

5. September 1469 NGZ:

Auf halber Strecke zwischen dem Handelsstern JERGALL und der BASIS war es zu energetischen Phänomenen gekommen, von einer punktförmigen Quelle wurde extrem ultrahochfrequente Strahlung des hyperenergetischen Spektrums emittiert.

Der Bereich der Maximumintensität entsprach zwei dünnen Jetstrahlen, einer war auf die BASIS, der andere auf den Handelstern gerichtet.

Charakteristika, die an jene der Transferkamine eines Polyport-Hofes erinnerte, wurden angemessen. Ein Transferportal?

Oder ein großer raumtemporaler Saugtunnel?

Der Handelsstern JERGALL, der die Versetzung der BASIS bewerkstelligte, wurde ferngesteuert übernommen.



Die Völker in Chanda nutzten vergleichbare Möglichkeiten, die auf der Beherrschung von Naturkräften wie Hyperstürmen und stabilen Tryortan. Schlünden (Viibad-Klüfte) basierten.

Das Transportsystem der Dasanthi beruht auf der Technik des Polyport-Netzes. Die Sektorknospen nutzten das Prinzip der Tryortan-Schlünde, mit ihrer Hilfe wurden die Handelssterne, Distribut-Depots und Polyport-Höfe in den Galaxien errichtet. Die Anthurianer hatten ihr Handelssystem errichtet und es zur Verbreitung von Frieden und Wohlstand genutzt.

In der riesigen Werft mit einem inneren Hohlraum von 133 km Durchmesser, in APERAS KOKKAIA, flimmerten im Zentrum in einem Gebiet von 50 km Durchmesser Formenergiewolken, zwischen denen eine wabernde schwarze Kugel von 4,5 km Durchmesser erkennbar war. Das Kugelfeld erinnerte an das Aufrissfeld eines Transmitters oder an ein Tor ins Nichts oder an einen Zeitbrunnen.

Der Ort des Wandels scheint weit mehr zu sein als eine einfache Werft. Rhodan stellt weitere Nachforschungen an und gelangt zum Zielpunkt Morpheus-System. Mondra Diamond befindet sich dem Planeten Orontes – doch ihre Friedensverhandlungen scheitern.
Die Furcht der raupenähnlichen Todringer vor der Weltengeißel ist zu groß, und Mondra Diamond musste den bisher einzigen Stützpunkt in Chanda aufgeben. Aber Rhodans gewinnt neue Verbündete: eine silbrige Sphäre leuchtete auf, eine Lichtzelle, mit Ennerhahl an Bord.

Die Lichtzellen waren Schiffe der Ritter der Tiefe, sie wurden auch von einigen der Sieben Mächtigen verwendet.
Das Schiff MIKRU-JON und Ennerhahls Lichtzelle docken auf dem Werftmodul der CHISHOLM andocken.
CHISHOLM ist einer der BASIS-Tender die

CHISHOLM ist einer der BASIS-Tender, die die BASIS mit sich führte.

Das Reich der Harmonie

Beim Reich der Harmonie handelt es sich um eine Doppelgalaxis, deren Teile sich zu einem Teil bereits durchdrungen haben und miteinander verschmolzen sind. Zwei kleinere Satellitengalaxien gehören ebenfalls zu diesem System.

Tafalla und Netbura waren die beiden miteinander verschmolzenen Hauptgalaxien, Dranat und Arden die beiden kleinen.

Die Hauptgalaxie misst 140 000 mal 80 000 Lichtjahre, die zweite 106 000 mal 75 000 Lichtjahre, die Satellitengalaxien 32 000 mal 26 000 und 15 000 mal 8 600 Lichtjahre.

Die kleinste der Galaxien hat einen Teil der Überlappung senkrecht wie ein Geschoss durchstoßen und befindet sich inzwischen 52 000 Lichtjahre über der Hauptebene der anderen.

Als Folge des Aufschlags hatte sich ein Ansatz einer Ringstruktur wie bei einer Ringgalaxis gebildet.

Der Durchdringungszeitpunkt lag 9,8 Millionen Jahre zurück – eine Ära, die in der Geschichte der Frequenz-Monarchie eine große Rolle spielte.



Das Reich der Harmonie wird Escalian genannt. Von Geburt an ist jedes Individuum in Escalian mit der Superintelligenz dieser Galaxis, TANEDRAR, direkt verbunden, ohne dadurch zu einem Teil der SI zu werden.

Stattdessen hat jedes Individuum einen paranormalen Begleiter, einen Splitter TANFDRARS.

Diese Begleiter werden Harmoniebewahrer (Escaran) genannt.

Sie sind normalerweise unsichtbar und immateriell.

Die von jedem Individuum mitunter dennoch wahrgenommene Gestalt entspringt der eigenen Imagination. In den Harmonieschulen werden den Heranwachsenden ihre eigenen Begleiter bewusst gemacht.

Die Escaran anderer Personen werden als "Anwesenheit" wahrgenommen. Ein Hauptaspekt dieser Verbundenheit von allen mit allen führt dazu, dass alle in

allen mit allen führt dazu, dass alle in Frieden mit ihren Nachbarn und anderen Völkern des Reiches leben, aber gleichzeitig ihre Aggressionsfähigkeit erhalten bleibt, die sich gegen Bedrohungen von außen richtet.

Jyresca bedeutet Nicht-Harmonischer und ist ein Begriff für alle Nicht-Escalianer, alle Fremden.

Adoc-Lian ist eine Zeitrechnung Escalians,

im hexadezimalen System. Die Basiszeiteinheit ist 1,2 Sekunden.

Insgesamt gab es in Escalian 4096 Verwaltungs- und Regierungsektoren mit jeweils einer Herzogin oder einem Herzog an der Spitze, deren Auswahl TANEDRAR traf.

In dem Rat der Herzöge nahmen 256 Herzöge eine priviligierte Stellung ein. Ihr Titel war Escavabira.

Eine zweite Anomalie in einem schwer zugänglichen Sektor knapp außerhalb der Teilgalaxie Netbura wird entdeckt. Dort toben Hyperstürme und Transitwirbel. Die ganze Region ist durch Hyperorkane geprägt, alles kocht und brodelt und sogar Raum-Zeit-Beben treten regelmäßig auf.

Die weit entfernte Provinz von TRYCLAU-3 wird mehrmals erwähnt. .
Es gibt vage Legenden aus der Frühzeit der Harmonie über TRYCLAU-3.
Der Begriff ist verbunden mit Tod.
Vernichtung und Zerstörung.

Die LEUCHTKRAFT, das Schiff der Kosmokraten, war allen Raumern, die die Menschheit je erbaut hatte, so überlegen wie ein Ultraschlachtschiff des Solaren Imperiums dem ersten Rad, das Menschen zufällig an einen Karren angebracht hatten. Die Ortung identifizierte einen Quasar. Die Energieausstrahlung entsprach der von 100 Galaxien.

Ihre Geschwindigkeit war 80% des Lichts, ihre Größe entsprach der eines Sonnensystems.

Im Kerne finden sich viele Millionen Sonnen, Raum und Zeit haben hier keine Bedeutung.

Quasistellare Radioquellen bzw. Quasare waren normalerweise weit entfernt, sie waren in die Kerne von Galaxien eingebaut.

Nun schien ein Quasar m Reich der Harmonie angesiedelt.

Die Instrumente gaukelten eine Sonne vor, deren Strahlung der einiger Hundert Galaxien entsprach.

Die Strahlung des Quasars ist so stark, dass die Raumkrümmung, die in unserem Universum fast unmerkbar erscheint, hier wesentlich stärker ausgeprägt ist und Gravitationswirbel erzeugt.

Im Innern des Quasars entstehen in unendlich schneller Folge Schwarze Löcher und zerstrahlen.

Die Materie, die dort lagert, reicht normalerweise aus, um ganze Galaxien entstehen zu lassen.

Es handelt sich um eine geballte Massenansammlung von der Größe



mehrerer Sonnen.

Da der Quasar noch nicht zerfallen kann, werden die überschüssigen Energien in den überdimensionalen Raum abgestoßen. Schwarze Löcher bilden den Kern eines Quasars.

Handelt es sich um einen Avatar eines Quasars, das Abbild eines Quasars?

Der Zusammenbruch der Anomalie erzeugt eine Dimensionsüberlappung, die die Raum-Zeit-Kurve krümmt.

Alaska fliegt mit Carmydea Yukk in einen Kugelsternhaufen außerhalb von Escalian. Durchmesser 93 Lichtjahre, 200 000 meist alte und planetenlose Sonnen. Die physikalischen Verhältnisse haben nichts mit den Naturgesetzen dieses Universums zu tun. Es ist unklar, ob es sich bei der Anomalie um ein natürlich oder ein künstlich erzeugtes Phänomen handelt. Die Anomalie ist künstlichen Ursprungs und ihr Schöpfer hat das Palastschiff absichtlich an diesen Ort versetzt.

Was ist, wenn diese Anomalie den Versuch einer unbekannten Partei darstellt, ein eigenständiges Universum zu erschaffen, oder zumindest es in einem Probelauf nachzuahmen? Bausteine haben sich zu einem kohärenten Ganzen zusammengefügt, sich beim Zusammenbruch der Anomalie aber wieder getrennt.

Die Entität SIL taucht auf.
Der Ursprung von SIL lag im Dunkeln.
Sie waren vor langer Zeit als Sporen in die Weiten einer Galaxis geschleudert worden.
Die fünfdimensionalen Strahlungen mancher Sonnen führten dazu., dass die SIL ihrer selbst gewahr wurden.
Sie bildeten Intelligenz.

SIL steuerte einen strahlen Hyperstrahler an, einen Roten Riesen.

Auf dem Zweiten Planeten traf SIL auf mehrzelliges Leben.

SIL übernahm es.

SIL formte dieses Leben nach seinen Wünschen und wuchs organisch. Über Jahrmillionen durchstreife SIL das Universum.

Es stieß auf das Kosmonukleotid TRYCLAU-3, wo ein kosmischer Kampf wütete. SIL war verstört und floh in die Galaxis Chanda.

Sie traf in Chanda auf die Wesenheit QIN SHI.

QIN SHI schwärmte von der Funktionsweise eines künstlichen Gebildes, einer Maschine.

QIN SHI offenbarte, dass SIL eine wichtige Rolle in einem Experiment einnehmen werde.

QIN SHI wolle etwas Neues, noch nie Dagewesenes, schaffen, .und SIL sei nötig, um dieses Wunder zu stabilisieren. Das Restbewusstsein von SIL sollte fokussiert werden.

Die hiesige Anomalie ist viel älter als die, in der das Palastschiff der Herzogin gefangen war.

Was wäre wenn übergeordnete Entitäten wie SIL eine solche Anomalie stabilisieren könnten?

Braucht es vielleicht halbtote oder tote Entitäten, um den schnellen Zusammenbruch solcher Anomalien zu verhindern?

Die Umgebung der Anomalie war abgeriegelt.

Dutzende Schiffe des Reichs der Harmonie hatten einen Kordon gebildet.
Die RHYLINE konnte diesen Kordon nicht durchbrechen, und die SHEYAR war festgesetzt worden

Wussten die Verantwortlichen im Reich der Harmonie tatsächlich nichts von dieser Anomalie?



Milchstraße

Die Region um das verschwundene Solsystem wurde zum Sektor Null erklärt und von Raumschiffen des Galaktikums abgeriegelt.

Fieberhaft versuchen die Verantwortlichen der Galaktischen Völker herauszufinden, was geschehen.

Um die LFT nicht kopflos zu lassen, wurde eine neue provisorische Führung gewählt, die ihren Sitz auf dem Planeten Maharani hat.

In der Milchstraße hat das Verschwinden des Solsystems für Aufsehen gesorgt, schließlich handelt es sich um einen politischen, wirtschaftlichen und militärischen Knotenpunkt der Galaxis. Und schon bald heißt der ursprüngliche Standort der terranischen Sonne nur noch Todesfalle Sektor Null.

Schiffe dringen in den Sektor Null vor. Die Ortungsdaten wurden in der JULES VERNE vom Rechner NEMO ausgewertet. Wissenschaftler sprachen beim Meta-Orter von einem Hyperspektrometer oder Multifrequenzpeiler, mit dem die Anmessung eines Großteils des hypernergetischen Spektrums bis hinauf zu 9,1 mal 10¹⁷ Kalup einschließlich der damit

verbundenen Dakkar- und sechsdimensionalen Komponenten möglich war.

Auch der gesamte Bereich des superhochfrequenten Spektrums wird abgedeckt.

Es wurden die von externen Objekten ausgehenden Emissionen hyperphysikalischer Art angemessen. Per Entfernungspeilung ließ sich die Position ermitteln.

Es existierte im Sektor Null eine Reststrahlung, die den gesamten SHF-Bereich durchzog.

Störungen im SHF-Bereich wurden als fremdartige Energie interpretiert. Es sind Peaks im SHF-Band vorhanden, die als Störungen erkannt werden.

Es handelt sich nicht um Strahlung unseres eigenen Hyperbands.

Sie gehören nicht dazu oder kommen von außen.

Aus einem anderen Universum? Man kann von einem extrauniversalen Zugriff sprechen.

Der Angriff oder Eingriff konnte auch aus dem Hyperraum oder einem ähnlichen Kontinuum gekommen sein.

Die BASIS war nicht zufällig einem hyperphysikalischen Phänomen zum Opfer gefallen, sondern war in einem gesteuerten Vorgang ausgewählt und entführt worden. Die Daten des Vorgangs unterscheiden sich in etlichen Punkten von bekannten Transfers. Das Polyport-System wurde "anders kalibriert".

Am 5. September 1469 NGZ war die Entführung der BASIS erfolgt. Ein Tryortan-Schlund hatte die BASIS verschluckt.

Die Galaktiker brauchten eine sichere Antwort darauf, ob die Geschehnisse einmalig waren oder eine künftige Gefährdung des Transits oder gar anderer Sonnensysteme besteht.

Beide Vorfälle (Solsystem, BASIS) gehörten zusammen.

Vier EXPLORER erforschten den Bereich: die GEMINI, SAGITTARIUS X, AQUILA XI und LEO VIII sowie das Hypersturm-Forschungsschiff BURNORRAL.

Am 5. September 1469 war das Solsystem verschwunden.

Raumverzerrungen hatten sich gebildet, und sich zu einer violett pulsierenden Energieblase von einem Lichtjahr Durchmesser entwickelt.

Dann hatte das Gebilde immer schneller pulsiert und sich in einer Implosion mitsamt seinem Inhalt aufgelöst.

Das 20 Lichtjahre durchmessende



Epizentrum lag beim Antares-Riff, gerade mal 172 Lichtjahre vom Solsystem entfernt.

Die Region um das verschwundene Sonnensystem wurde zum Sektor Null ernannt und von Raumschiffen des Galaktikums abgeriegelt. Die Verantwortlichen versuchen herauszufinden, was geschehen ist.

In der Milchstraße herrscht an vielen Stellen große Unruhe. Mit dem Solsystem ist schließlich ein

Mit dem Solsystem ist schließlich ein politischer und wirtschaftlicher Knotenpunkt der Menschheitsgalaxis entfallen – die langfristigen Auswirkungen bleiben bereits spürbar.

Die Welt Maharani wird zum Schauplatz einer Konferenz, bei der die neue Führung der Liga Freier Terraner gewählt werden soll.

Aber alles wird gefährdet durch das Plejaden-Attentat.

Bostich I ist der Vorsitzende des Galaktikums.

Er übernimmt die JULES VERNE – das schnellste und beste Schiff zur Verteidigung der Galaxis.

Die Menschen der Liga Freier Terraner haben die Hoffnung nicht aufgegeben, dass Terra bald wieder seinen Platz im Zentrum des großen Staatengebildes einnehmen wird.

Die Besatzung der JULES VERNE versucht Hinweise auf das verschwundene Solsystem zu finden.

Und so begibt sich der Zellaktivatorträger Ronald Tekener auf die Suche im Sektor Null.

Die Suche führt zum Forschungsraumer GEMMA FRISIUS.

Die GEMMA FRISIUS ist Blütenblatt 37.

Einige Daten aus der Vergangenheit werden bekannt:

Am 5. September 1469 NGZ trat im Solsystem das Phänomen der Gravospaltung auf.

In der Umgebung des Solsystems kam es zu Raumbeben, ein Hypersturm unweit des Antares-Riffs zeigte erhöhte Aktivität. Das Epizentrums des Hypersturms nahe des Antares-Riffs befand sich 172 Lichtjahre von der Erde entfernt.

Um 18.31 Uhr verschwand das Solsystem.

1466 kam es dreieinhalb Lichtjahre vom Doppelstern Antares entfernt zur Entstehung eines Super-Tryortan-Schlunds mit einem Aufrissdurchmesser von 1 Milliarde Kilometern und einer Ausläuferlänge von bis zu hundert Milliarden Kilometern.

Er saugte nicht nur Masse wie ein überdimensionierter Staubsauger ein, sondern stieß auch Masse aus.

1467 fielen wiederholte Materieausstöße auf, die kurzlebige Hyperkristalle beinhalteten:

Nano-Hyperkristalle.

Ein Teil der Hyperstrahlung manifestierte sich als instabile Hyperbarie. Diese war durch die stetige Fluktuation zwischen den kurzlebigen pseudomateriellen Hyperkristallen und dem übergeordneten Hyperbarie-Zustand selbst ein multifrequenter Hyperstrahler.

Im April 1467 wurde aus dem Supertryortan ein Objekt angemessen, ein Nagelschiff.

Bei der Entführung der BASIS kamen vergleichbare technische Prinzipien wie beim Verschwinden des Solsystems zum Einsatz.

So fiel die Ähnlichkeit der violetten Aureolenerscheinungen auf, die sowohl beim Solsytem als auch der BAIS beobachtet wurden, und da gab es blaue Hyperkristalle.



Die GEMMA FRISISUS hat auf einer Liste mit 48 verschwundenen Raumern gestanden.

Das Schiff ist jetzt ein Wrack. Es wurden Trümmer der GEMMA FRISIUS sowie Asteroidenstücke entdeckt, die offensichtlich von den Rändern des "Allesfehlens" abgedriftet sind.

Das "Allesfehlen" ist eine Zone ohne Raum und Zeit. Physikalische und hyperphysikalische Gesetze haben hier keine Gültigkeit mehr.

An den Rändern dieser Zone zerfasert Materie.

Es ist so, als würde alles Sein, das wir mit unseren Sinnen erfassen können, sich in diesem Bereich selbst vergessen.

Weitere 26 Zonen des Allesfehlens wurden entdeckt.

Sie befanden sich in regelmäßigen Abständen entlang einer Umfanglinie von etwas mehr als einem Lichtjahr Durchmesser, deren Ebene jener der Ekliptik des verschwundenen Solsystems entspricht.

Forscher gingen davon aus, dass es insgesamt 48 Zonen werden.

Die JULES VERNE will alle verfügbaren Waffen einsetzen, die starke Hyperstrahlungen emittieren. Dem Allesfehlen soll ein.ausreichend großen Energieschub versetzt werden, um es wieder zum Bestandteil unseres Universums werden zu lassen.

In der GEMMA FRISIUS wird ein Datenspeicher gefunden, der von einem gewissen David Campese stammt. Diese Informationen sollen zu jenem Feind führen, der 48 Schiffe des Galaktikums entführt und für seine Zwecke verwendet hat.

In einer Holoprojektion spricht David Campese:

Ich höre von den 48 Blütenblättern der Zeitrose und vom BOTNETZ.

Von vergeblichem Heldenmut und von Tod.

Das Solsystem in der Anomalie und die Löschung der Sonne

Allem Anschein nach wurde das Solsystem in ein eigenes Miniatur-Universum versetzt, eine "Anomalie".

Der absolute Stillstand.

Das Universum war schiere Bewegung, Ausdehnung, Expansion von raumzeitlichen Strukturen.

Das war seine Natur, sein Programm.

Aber wie der Name Anomalie schon verriet: wo das Solsystem sich befand, galten die dynamischen Normen des Einsteinraumes nicht mehr.

Hätte eine solche Stilllegung derartige Effekte wie die Gravoerratik, die Gravospaltung oder das Nirwana-Phänomen hervorrufen können?

Aufzeichnungen aus Terrania, New York, Luna City, aus Tomisenkowgrad auf der Venus und aus den anderen Metropolen des Solsystems zeigten solche Effekte? Die Anomalie stellt eine Singularität dar.

Dort sind die Menschen in der Anomalie nicht allein:

Auch Sayporaner und Sonnenhäusler bewohnen dieses Gebiet.

Sie bringen den Fimbul-Winter über Sol und ihre Planeten.



Nagelraumschiffe der geheimnisvollen Spenta sind in das Solsystem eingedrungen.

Diese "Sonnenhäusler" betrachten Sol als Frevel, denn in die Sonnenmaterie ist der Leichnam der Superintelligenz ARCHETIM eingebettet.

Um diesen Körper von der Sonne zu trennen, versuchen sie den Stern zu löschen.

Der Erde und den benachbarten Welten droht ein Winter, in dem alles Leben gefriert.

Eine Schockfront entstand in der Strahlungszone Sols.

Es handelt sich um den Fimbul-Impuls, wodurch das Fimbul-Netz fertig gestellt wurde.

Die Spenta kartografierten die Sonne, orteten den psimateriellen Korpus von ARCHETIM. Es folgte die Netzphase, in der ein Netz aus Ephemerer Materie aufgebaut wurde. Da die Spenta der Korpus der SI nicht aus der Sonne lösen konnten, richteten sie ihren Maschinenpark aus Ephemerer Materie darauf ein, die Sonne zu löschen.

Die Spenta entnehmen der Sonne Energie und erzeugeen quasimaterielle Schablonen, Maschinen als Transformatoren. Sie verwandeln die Energie der Sonne in weitere Ephemere Materie und pumpen diese in den Sonnekern. Dieser wird inflationär aufgebläht, der Druck lässt nach, die Kernfusion kommt zum Stillstand.

An der Oberfläche der aufgeblähten Sonne, innerhalb der Fotosphäre, geschehen noch andere Veränderungen.

Die Sonne überzieht sich mit einer Fimbul-Kruste.

Die Ephemeren Transformatoren erzeugen am Rand des gewaltig aufgeblähten Sterns eine hauchdünne, als zweidimensional anzusehende Schicht.

Die Fimbul-Kruste ist eine Ephemere Membran.

In ihr ist die dritte Dimension geschmolzen und damit auch die Zeit.

Raum und Zeit geben der Welt keine Ordnung mehr.

Photonen befinden sich an mehreren Orten gleichzeitig, weil es keinen Zwischenraum mehr gibt.

Alle Photonen sind in dieser Fimbul-Kruste gefangen.

Sie befinden sich dort wie in einem eigenen Universum.

Die Spenta wollten die Sonne zwar löschen, um den Korpus aus seiner Verschränkung bergen zu können.

Die Mosaikintelligenz wollte jedoch den

Zugriff behalten, eine Öffnung, durch die Korpus abtransportiert werden konnte.

Millionen Kilometer im Durchmesser, das 25-fache des normalen Sonnendurchmessers. Der Fimbul-Winter hatte eingesetzt, der dunkelste aller Tage begonnen.

Der 30. September 1469 NGZ.

Eine schwarze Sonne stand am Himmel, 35

Niemand wusste, was sich unter der Fimbul-Kruste tat, die die Sonne überzogen hatte.

Die primäre Kernfusion im Innern der Sonne war zum Erliegen gekommen. Welche Auswirkungen hatte das das Aufblähen der Fusionszone? Ob noch thermisch Energie produziert und wohin diese geleitet wurde? Ob die Rotation der Sonne zum Erliegen gekommen war?

Versuche, die Kruste mit Sonden zu durchdringen, scheitern.
Schiffe der QUASAR-Klasse, würfelförmige Omni-Ultraschlachtschiffe von 3000 Metern Kantenlänge, feuerten vergeblich auf die Kruste, vergeblich.

Der Fimbul-Winter hatte zu einer merklichen Reduzierung der Durchschnittstemperatur auf den solaren



Welten geführt.

Ein Großteil der terranischen Flotte, 24 000 Schiffe, waren auf Terra, Luna, der Venus, dem Mars, dem Jupiter und den besiedelten Trabanten des Solsystems gelandet oder umkreisten sie in einem niedrigen Orbit. Ihre Maschinen erzeugten elektromagnetische Wellen –Wärme und Licht für die von der Sonne verlassenen Himmelskörper.

Das Hunderttausend-Sonnen-Projekt -Raumschiffe als Heizkörper. Venus und Erde verfügten über 75 Kunstsonnen.

Das Solsystem war in der ersten Phase der Versetzung gestaucht oder hyperphysikalisch verpackt worden. Seine äußeren Regionen waren raumzeitlich in Richtung der Sonne gepresst worden.

Möglicherweise haben die Spenta die Sonne in eine Folie gepackt, die für elektromagnetische Wellen undurchlässig ist.

Ein Raumschiff voller Schläfer taucht auf. Eine Nano-Waffe hatte die Besatzung in einen Tiefschlaf versetzt, in dem Melatonin im Körper der Betroffenen erzeugt wurde. Invasorenschiffe, Sternengaleonen tauchen auf.

Welche Motive treiben die Mächte der

Anomalie an?

Wenn es gelänge, dies zu verstehen, könnte sich eine Verständigungsbasis ergeben. Solange sich aber alle Bewohner des Miniaturuniversums als potenzielle Feinde betrachten, sind die Aussichten auf Frieden düster.

Wo befindet sich das Solsytem? Allem Anschein nach wurde es in ein eigenes Miniatur-Universum versetzt, eine "Anomalie".

Dort sind die Menschen aber nicht allein: Auch Sayporaner und Sonnenhäusler bewohnen dieses Gebiet, und sie sind es, die allem Anschein nach dort den Ton angeben.

Sie bringen den Fimbul-Winter über Sol und ihre Planeten, und es bricht die Nacht des Regenriesen an.

Der absolute Stillstand. Eine entsetzliche Vorstellung. Das Universum war schiere Bewegung, Ausdehnung, Expansion von raumzeitlichen Strukturen.

Das war seine Natur, sein Programm. Aber wie der Name Anomalie schon verriet: wo sie sich befanden, galten die dynamischen Normen des Einsteinruames nicht mehr.

So sehr in der Fremde ist Terra noch nie gewesen.

Hätte eine solche Stillegung derartige Effekte wie die Gravoerratik hervorrufen können, die Gravospaltung oder das Nirwana-Phänomen?

Die schwarze Kugel der Sonne hatte einen Durchmesser von 35 Millionen Kilometern, das 25-fache des normalen Sonnendurchmessers. Niemand wusste, was sich unter der Fimbul-Kruste tat, die den Stern vor fünf Tagen überzogen hatte. Die primäre Kernfusion im Innern der Sonne war zum Erliegen gekommen. Welche Auswirkungen hatte das das Aufblähen der Fusionszone? Ob noch thermisch Energie produziert und wohin diese geleitet wurde? Ob die Rotation der Sonne zum Erliegen gekommen war?

Versuche, die Kruste mit Sonden zu durchdringen, scheitern. Schiffe der QUASAR-Klasse, würfelförmige Omni-Ultraschlachtschiffe von 3000 Metern Kantenlänge, feuerten auf die Kruste, vergeblich.

Ein Großteil der Flotte, 24 000 Schiffe, war auf Terra, Luna, der Venus, dem Mars, dem Jupiter und den besiedelten Trabanten des Solsystems gelandet oder umkreisten sie in einem niedrigen Orbit.



Ihre Maschinen erzeugten elektromagnetische Wellen –Wärme und Licht für die von der Sonne verlassenen Himmelskörper.

Das Hunderttausend-Sonnen-Projekt, Raumschiffe als Heizkörper. Venus und Erde verfügten über 75 Kunstsonnen.

Der Fimbul-Winter hatte zu einer merklichen Reduzierung der Durchschnittstemperatur geführt. Das Solsystem war in der ersten Phase der Versetzung gestaucht oder hyperphysikalisch verpackt worden. Seine äußeren Regionen waren raumzeitlich in Richtung der Sonne gepresst worden. Möglicherweise haben die Spenta die Sonne in eine Folie gepackt, die für elektromagnetische Wellen undurchlässig ist.

Das EXPLORER-Schiff BOMBAY kehrt ins Solsystem zurück, die Besatzung liegt im Tiefschlaf und wird von Nanomaschinen manipuliert.

Die Partikel der Nanowaffe befallen nicht nur Maschinen, sondern auch den menschlichen Organismus.

Im Gefolge tauchen 150 gegnerische Raumschiffe auf, die die Erde mit Schallund elektromagnetischen Wellen beschießen.

Der Angriff der Ovoidraumer oder Sternengaleonen wird von der LFT-Flotte im Solsystem zurückgeschlagen. Die Angreifer explodieren 300 km über der

Erde lassen Die Trümmer von drei Sternengaleonen schlugen an der Küste von Yucatan, über dem Golf von Papua und über dem Chöwsgöl Nuur 1000 Kilometer nördlich von Terrania ein.

Die ersten Wrackstücke aus dem Chöwsgöl-See nahe Terrania sind bereits geborgen. Aus dem Zustand der Fragmente lässt sich schließen, dass an Bord der Sternengaleonen eine Nano-Waffe eingeschleppt wurde.

Aber haben die Fremden in den Ovoidraumern überhaupt solche Fähigkeiten, Nano-Kolonnen einzusetzen?

Die Treffer waren jedoch nur der Auslöser für ein internes

Selbstvernichtungsprogramm – die Maschinen wurden gezielt freigesetzt. Millionen von taubeneigroßen und – förmigen Waffen aus Nanorobotern, die äußerlich einem schwarzen flüssigen Film gleichen.

Die Nanopartikel sicherten in die Erde und sammelten sich zu eigenständig operierenden nanomilitärischen Einheiten. Die Nanomaschinen produzieren eine Unzahl winziger Fabriken, die gravomechanische Störimpulse aussenden. Die Nano-Kolonnen patrouillieren zwischen den Kontinentalplatten.

Wo sich Spannungen aufbauen, die Beben auslösen könnten, verflüssigen sie das Material an den neuralgischen Punkten.

Am 5.0ktober 1469 21.17 Uhr wird die Zone Mexiko von einem verheerenden Erdbeben heimgesucht.

Das Monsterbeben der Stärke 10,2 entspricht einer Explosion von 30 Gigatonnen TNT.

Das Megathurst-Erdbeben führte zur scheinbaren Kapitulation der Terraner.

Ein Tsunami-Alarm für Pazifik und Atlantik wird ausgelöst, die Opferzahl geht bis in die Hunderttausende.

Die Projektion einer sich schnell ausdehnenddeen Spiralgalaxis erscheint -Reginald Bull ist scheinbar tot.

In dem Miniaturuniversum der Anomalie sind die Menschen nicht allein. Auch Sayporaner (Auguren) und Spenta bewohnen dieses Gebiet.
Sie brachten den Fimbul-Winter über Sol und ihre Planeten und schickten ihre

Diese machen die Menschheit mittels Nanomaschinen mürbe, die jederzeit gewaltige Erdbeben auslösen können.

Sternengaleonen.



Die Lenker der Galeonen betrachteten sich bereits als Terras neue Herren.

Die drei gelandeten Ovoidraumer waren mit jeweils 5000 Fagesy bemannt, insgesamt also 15000.

Sie behaupten gegenüber den Terranern: "Die Welt, die von euch als Anomalie bezeichnet wird, ist alles andere als lebensfeindlich.

Sie ist jung und liegt sozusagen erst in den Geburtswehen."

Möglicherweise haben die Diebe die Superintelligenz ALLDAR ohne Wissen der hier lebenden Terraner ins Solsystem gebracht.

Wurde das ganze System nur hierher gebracht, um als Versteck für die Diebesbeute zu dienen?

Die Sayporaner wollten das Solsystem vollständig unter ihre Gewalt bekommen, außerdem musste die Neuformatierung der jungen Terraner abgeschlossen sein. Die neuen Herren kündigen an, dass die verschwundenen Kinder heimkehren.

Einen Monat nach der Versetzung des Solsystems in die Anomalie und nur wenige Tage nach der Verwandlung Sols in die von der Fimbul-Kruste überzogene Riesenkugel von 35 Millionen Kilometern Durchmesser haben die Sayporaner die Kapitulation erzwungen- wenn auch die TErraner nur zum Schein darauf eingegangen sind. TLD-Chef Attilar Leccore und Verteidigungsminsterin Vashari Ollaron setzen sich aus der Solaren Residenz als auch aus Terrania ab.

Die TLD ist längst unterwandert. In den Zentralrechnern wie NATHAN und LAOTSE manipulieren eingeschleuste Programme die innersten Informationsbereiche.

Die Spenta, Sayporaner und Fagesy bewohnen die Anomalie. Die Spenta sperren die Sonne in eine undurchdringliche Fimbul-Kruste.

Und die Sayporaner und Fagesy besetzen und kontrollieren die bewohnten Planeten. Nicht zu vergessen ist die Entführung von Hunderttausend Kindern und Jugendlichen durch die Sayporaner.

Einem besorgten Vater ist es gelungen, ihnen zu folgen.

Er erlebt eine beispiellose Jagd auf dem Planeten Gadomenäa, der zum Weltenkranz-System gehört.

Im Zentrum des Weltenkranz-Systems befindet sich die rote Riesensonnne Banteira mit 18 Planeten und einem Durchmesser von 56 Millionen km.. Fünf Planeten bewegen sich auf einer gemeinsamen Umlaufbahn um die Sonne, sie bilden ein Fünfeck, einen Planetenring (Weltenkranz).

Die fünf Planeten sind Saypor, Gadomenäa, Sadoyra, Pareezad und Druh.

Bei Gadomenäa handelt sich um eine Patronatwelt.

Eine Besonderheit sind die Onuudoy genannten riesigen fliegenden Landschaften von Gadomenäa.

Nirgends wird neu gebaut, nichts Neues entsteht.

Im Weltenkranz-System scheinen die Sayporaner beheimatet zu sein.

Die Gesichter der Sayporaner gleichen einer Maske, sie sind menschenähnlich und trotzdem fremdartig.

Das Weiß der Haut schillert in allen Regenbogenfarben.

Das System der Sayporaner gehört zum Einflussbereich von QIN SHI. Die Ziele der Sayporaner sind unklar

Sie nehmen die Organe fremder Intelligenzen aus Notwendigkeit. Vielleicht wird die genetische Varianz ihrer Art dadurch erweitert. Jedenfalls sind sie sind den Körpern fremder Wesen interessiert



Zusammenfassung und Ausblick

QIN SHI ist eine parasitäre, gefräßige Superintelligenz, die lange schläft und sich dann im aktivierten Zustand ganze Planetenbevölkerungen einverleibt. QIN SHI ist in Chanda bereits aktiv und plant in der 54,2 Millionen Lichtjahre entfernten Escalian eine Invasion. Chanda ist identisch mit Alkagar, Escalian entspricht Zagadan; beide Galaxien kann sogar der anthurianische Ur-Controller nicht anwählen.

Zwischen Chanda und Escalian gibt es über das Transitparkett eine direkte Verbindung. QIN SHI steht mit dem Polyport-Netz in einer rätselhaften Verbindung. Das Polyport-Netz war im natürlichen Psionischen Netz des Universums platziert.

In Chanda gibt es Hyperkristalle, welche das Paraflimmern verursachen und die auch als Heimatkristalle bezeichnet werden. In Escalian herrscht die Superintelligenz TANEDRAR, in dem Miniaturuniversum, in das das Solsystem verschlagen wurde, herrschte in ferner Vergangenheit die Superintelligenz ALLDAR.

In Escalian gibt es mysteriöse Anomalien, auch der gegenwärtige Standort des Solsystems scheint eine solche Anomalie zu sein.

Es handelt sich um künstlich geschaffene

Welten, deren Zusammenbruch durch die Existenz von Superintelligenzen oder deren psionischen Leichen verhindert werden kann.

In der Anomalie, in die das Solsytem verschlagen wurde, versuchen die Spenta den Körper von ARCHETIM von der Sonne zu trennen.

Dazu überziehen sie die Sonne mit einer Folie, der Fimbul-Kruste, und löschen auf diese Weise das Zentralgestirn.

In dem Supercluster von Alkagar und Zagadan befinden sich auch die Galaxien Anthuresta, Schelv, Kaskallen und Yandi, alle mehr als 650 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt.

Das Geschehen in diesen Fernen Stätten scheint eng mit der Lokalen Gruppe verknüpft zu sein; möglicherweise besteht zwischen beiden kosmischen Regionen eine hyperphysikalische Affinität.

Es gab Menschenkolonien in fremden Galaxien, bei den Nonggo auf dem Kenteullen-Rad, auf Thorrim oder im Stardust.System in der Galaxis Anthuresta. Es gab sogar Menschen im Arresum. Die Menschheit dehnte sich über die Milchstraße hinauf auf das gesamte Universum aus.

Die Menschheit stellte ein gewachsenes

kosmisches Bewusstsein unter Beweis. Waren die Terraner die wichtigste Rasse des Universums, und wenn ja, was war ihre kosmische Bestimmung?

Die Frage ist:

wann bringt QIN SHI, der erste Kaiser von China, seine unsterbliche Tonsoldatenarmee in Finsatz?

Will QIN SHI mit den Anomalien neue Universen erschaffen?

Nach dem Ideenfeuerwerk zu Beginn des Neuroversum-Zyklus flaut derzeit das Geschehen deutlich ab.

Dies liegt unter anderem daran, dass die Handlung auf schwammige, letztlich unerklärliche Konzepte wie Psi-Energien (Superintelligenzen wie QIN SHI, TANEDRAR, ALLDAR) und Hyperkristallen (Heimatkristalle in Chanda, vorher im Stardust-Zyklus Hyperkristalle in Anthuresta, aus denen sich das Paralox-Arsenal zusammensetzte) zurückgreift. Das alles sind Fantasy-Ersatzstücke bzw. Zaubereien, pseudo-erklärt als ultrahochfrequente Hyperenergien. Um diese Pseudo-Fantasy herum wird eine Handlung gestrickt, wie sie in jedem Fernsehspiel vorkommen könnte: Bösewichte und Widerstandskämpfer, edle Helden und Verräter.



Die Handlungsstruktur ist deutlich geradliniger als im Anthuresta-Teil des Stardust-Zyklus, der von fragmentierten ES-Erinnerungen und ES-Konstrukten charakterisiert war.

Die "Altlasten" der PR-Serie von nunmehr fünfzig Jahren bzw. über 2600 Heftromanen mit ihrem zunehmend komplexen Hintergrund sind eher hinderlich als förderlich.

Aus dieser Erkenntnis heraus wurde "Perry Rhodan NEO" geboren, quasi ein "Reboot" der Serie.

Perry Rhodan NEO wird auch auf der LKS stark beworben.

Man hat den Eindruck, dass das Taschenheftformat von den Verantwortlichen als Zukunft gesehen wird und die Erstauflage eher stiefmütterlich behandelt wird.

Design und Titelbilder von NEO gehen in Ordnung, der Inhalt liegt betont auf Action und übersichtlicher Handlung.

Die Komplexität der Erstauflage scheint nicht mehr gefragt.

Die erste Staffel von acht Bänden ist inzwischen erschienen.

Die zweite Staffel (unter dem Motto: "von der Erde zu den Sternen") beginnt mit dem Roman "Rhodans Hoffnung" und spielt im Sommer 2036.

Perry Rhodan und seine Gefährten haben Terrania gegründet.

Die Vision einer geeinten Menschheit ist zum Greifen nah.

In kosmischer Nachbarschaft, im Wega-System, tobt ein fürchterlicher Krieg. Rhodan will helfen und bricht mit einem kleinen Raumschaff auf.

Das Neuroversum – ein Versteck vor den Kosmokraten?

Anscheinend werden die Terraner eine Möglichkeit finden, sich dem Zugriff und der Wahrnehmung der Hohen Mächte zu entziehen.

Doch was sind die Kosmokraten eigentlich?



Edle Geschöpfe

In **Band 1000** steht geschrieben:

Der Zusammenbruch einer Mächtigkeitsballung führt zwangsläufig zur Bildung einer Materiesenke...

Eine Mächtigkeitsballung, die sich zum Positiven hin entwickelt, wird sich früher oder später in eine Materiequelle verwandeln.

Für eine Superintelligenz ist dies der nächste Schritt der Evolution...

Gourdel ist der Name der Superintelligenz, die sich zusammen mit ihrer Mächtigkeitsballung in eine Materiequelle verwandelt hat...

In ihrer neuen Zustandsform übernehmen die Superintelligenzen die Garantie für den Fortbestand des Universums, denn sie bringen immer wieder neue Energie und Materie hervor.

Die weiterentwickelten Superintelligenzen bilden in ihrer neuen Zustandsform gleichzeitig Tore auf die andere Seite...

Irgendwann endet auch der Zustand einer Materiequelle – sie wird zu einem Wesen oder zu einer Macht, die wir unter dem Begriff "Kosmokrat" kennen. Die Materiequellen kann man als die Väter der Kosmokraten bezeichnen...

ES: Für das Gebiet jenseits der Materiequellen reicht auch mein Begriffsvermögen nicht aus. Wenn ich die Auseinandersetzung mit Seth Apophis überstehe, kann ich in ferner Zukunft selbst eine Materiequelle bilden. ..Irgendwann, in Millionen von Jahren vermutlich, werde ich dann selbst auf die andere Seite gehen und ein Kosmokrat werden.

Was danach kommt? Ich weiß es nicht, aber es kann nicht die letzte Stufe der Entwicklung sein. Die Kosmokraten versuchen alles, um die Entwicklung weiterer Materiequellen zu sichern.

Stell dir vor, was geschähe, wenn sich nur noch Materiequellen bilden würden – fehlgeschlagene, verlorene Superintelligenzen, ohne jede Chance, jemals auf die andere Seite zu gelangen.

Die Kosmokraten wären dann von der Evolution abgeschnitten. Ich fürchte, das wäre das Ende des Universums... **Rhodan** dachte an einen Ausspruch, den er in Zusammenhang mit den Rittern der Tiefe gehört hatte:

Wenn der letzte Ritter der Tiefe gegangen ist, werden alle Sterne erlöschen. ..

Der Wächterorden war von den Kosmokraten initiiert worden.
Die Ritter der Tiefe hatten sich überall im Universum für die positiven Kräfte eingesetzt und dabei, ohne es zu wissen, zur Stabilisierung und Erhaltung von Mächtigkeitsballungen beigetragen.
Ohne die Weiterentwicklung von Mächtigkeitsballungen konnte es keine Materiequellen mehr geben – und ohne diese würde das Universum keine neuen Energien mehr erhalten:

Die Sterne würden in einem mehr und mehr erkaltenden Universum erlöschen...

Der Mythos der Ritter der Tiefe besaß also einen tiefen kosmologischen Sinn. Nur der Erhalt und der Ausbau der positiven Kräfte garantierten den Fortbestand des Universums.

In dieser Erkenntnis spiegelten sich auch die uralten Philosophien der Menschheit, bekam der ewige Kampf zwischen Gut und Böse seinen endgültigen Sinn. Materiequellen und Materiesenken waren der Ursprung in der Polarisierung dieses Universums, die sich auf alle Bereiche



erstreckte...

Das gesamte Universum war Ort einer immerwährenden universellen Auseinandersetzung.

Die Menschheit erlebte lediglich einen winzigen Ausschnitt in diesem Ringen, und sie war aufgerufen, das Ihrige dazu beizutragen, um eine Mächtigkeitsballung zu erhalten, die einmal eine Materiequelle werden sollte.

Rhodan begriff, was er doch für ein unglaublicher Narr gewesen war, als er sich den Kosmokraten ganz nahe gefühlt hatte. Er war davon überzeugt gewesen, unmittelbar vor der Lösung des Rätsels ihrer Existenz zu stehen.

Nun begann er zu verstehen, wie unendlich weit er noch von der Wahrheit entfernt war. Andererseits fühlte er sich diesen Kosmokraten eng verbunden, denn auf ihrer Existenzebene verfolgten sie die gleichen Ziele wie die Menschheit...

Das war also ganz ordentlich.
Doch dann kamen die PR-Autoren auf die
Idee, die Kosmokraten auf der
menschlichen Bühne auftreten zu lassen.
Und hier degenerierten sie zu Clowns, wie
die Liebesgeschichte um Taurec und Vishna
zeigte.

Das Unbehagen an den Hohen Mächten

Das Unbehagen an den Kosmokraten ist schon über ein Vierteljahrhundert (Realzeit) alt.

Bereits in den 1100er Bänden sagten die meisten Leser nur noch "aarrghh", wenn sie das Wort "Kosmokrat" hörten. In PR-Band 1272 ("Revolte der Ritter" von Kurt Mahr, erschienen im Januar 1986) wurde dieses Unbehagen thematisiert, wie

Im Jahr 429 NGZ hat das Kosmonukleotid TRIICLE-9 seinen ursprünglichen Standort in der Doppelhelix des Moralischen Kodes wieder erreicht und wird von Perry Rhodan entsprechend feinjustiert.

Doch die Kosmokraten sind mit ihren Helfern nicht zufrieden und stellen neue Forderungen an Perry Rhodan und seine Gefährten.

Es kommt zur Revolte der Ritter.

Ein Unbekannter zu Taurec:

folgende Ausschnitte zeigen.

"Du bist kein Kosmokrat. Du magst einer sein, wenn du in die Gegend jenseits der Materiequellen zurückkehrst.

Im Augenblick bist du weiter nichts als eine Projektion eines Kosmokraten, behaftet mit allen Mängeln des Transformsyndroms. Du verfügst über technische Mittel, mit denen du die Bewohner der Niederungen in Angst und Schrecken versetzen kannst. Aber was deine Umsicht und Weisheit anbelangt, bist du nicht besser als einer von denen, deren Gestalt du angenommen hast: ein Mensch."

Taurec hatte, als der die Grenze des Kosmokratenreichs überschritt, nicht nur die Gestalt, sondern auch die Psyche eines Menschen angenommen.

Taurec: "Es gibt ein Gesetz – ihr mögt es Naturgesetz nennen -, das die Kosmokraten daran hindert, im Bereich der Niederungen selbst aktiv zu werden."

Aus Kosmokratensicht ist das Universum, in dem wir uns gegenwärtig befinden, das Gefilde der Niederungen.

Wenn es um Ereignisse und Entwicklungen von kosmischer Bedeutung geht, spielen die Wesen, die in den Niederungen wohnen, eine untergeordnete Rolle.

Taurec: "Die Entwicklung des Kosmos steht auf dem Spiel. Die Auseinandersetzung mit den Mächten des Chaos muss von den Kosmokraten siegreich bestanden werden, oder es kommt zu einer Katastrophe, die das gesamte Universum auslöscht."



Der Raum-Zeit-Ingenieur Myzelhinn: "Es steht mittlerweile fest, dass die Völker des Tiefenlandes nicht geopfert zu werden brauchten.

Es gab eine Möglichkeit, sie zu retten, die 150 000 Überlebensinseln.

Warum haben die Kosmokraten sich diese Möglichkeit nicht zu eigen gemacht?"

Taurec: "Ich werde es wissen, wenn ich in den Bereich jenseits der Materiequellen zurückkehre.

Ich bin von den Informationen der Kosmokraten abgeschnitten."

Der Raum-Zeit-Ingenieur fuhr fort: "Es ist weder recht noch gut, wenn aus lauter Sorge um die großen kosmischen Fragen das Wohl der kleinen kosmischen Bürger außer Acht gelassen wird.
Macht ist kein Freibrief für Willkür.
Im Gegenteil: sie verpflichtet den Mächtigen, für den Schutz des Schwachen

Die Kosmokratin **Vishna**: "Die Antwort auf die Dritte Frage zu kennen bedeutet für die Kräfte der Ordnung den entscheidenden Vorteil über die Mächte des Kosmos."

Taurec: "Andere Mächte, mit denen ich nicht gerechnet habe, sind am Werk, die Absichten der Kosmokraten zunichte zu machen...

Ihr werdet einsehen, dass von den übergeordneten Mächten des Kosmos einzig die Kosmokraten dem richtigen, dem gerechten Pfad folgen.

Der Plan der Mächte jenseits der Materiequellen lässt sich ohne die Ritter der Tiefe nicht verwirklichen.

Ihr werdet mehr von den Dingen zu sehen bekommen, die sich ereignen, wenn die Chaotarchen ungestört und ungestraft die Kosmogene des Moralischen Kodes mutieren können."

Atlan: "Es gibt nicht nur die Kosmokraten und Kräfte des Chaos.

Es gibt andere kosmische Mächte, Si kitu zum Beispiel.

Und je mehr von denen, die sich kosmische Mächte nennen, da draußen umherschwirren, um so leichter wird es uns fallen, ihnen allen fernzubleiben und unseren eigenen Weg zu gehen."

Stalker: "Sind das wirklich die ordnenden Mächte, die zu Barbaren werden, wenn etwas nicht nach ihrem Willen geht? Haben sie wirklich das Recht, Wesen der Niederungen das Recht auf Eigenleben zu verweigern?

Geh hin, wo du hergekommen bist, Kosmokrat, und verkünde den Deinen, dass deine Worte hier auf taube Ohren gefallen sind.

Die Zeit der Sklaverei ist vorbei. Die Ritter der Tiefe haben sich von den Mächten jenseits der Materiequellen losgesagt.

Sucht euch andere Opfer."

Taurec: "Niemand weiß besser als du, dass deine Rede Demagogie ist.

Aber die, denen du zu Gefallen sprichst, hören sie gern, Sie wissen nicht, dass es für den, der das Universum vor dem Chaos bewahren will, keinen anderen Weg gibt als den der Kosmokraten.

Ihnen kann man das Unwissen nicht verübeln.

Dir aber rechne ich als Hinterhältigkeit an, dass du sie zu verführen suchst.

Wer von der Ritteraura befreit ist, hat die Kosmokraten nicht mehr zu fürchten. Sie haben keine Macht mehr über ihn. Nur auf dem Weg über die Aura können sie euch beeinflussen.

Nur solange ihr die Aura tragt, ist die Mächtigkeitsballung des Superwesens ES für euch Sperrgebiet.

Die Kosmokraten haben sich zum Wahrer des Kodes in seiner ursprünglichen Form berufen.

Ihnen gegenüber stehen die Mächte des

zu sorgen."



Chaos, die den Moralischen Kode nach ihren eigenen Wünschen zu manipulieren gedenken.

Ihr Ziel ist das ultimate Chaos. Ihre Philosophie besagt, dass der Kosmos ursprünglich als Hort der Unordnung geschaffen wurde und als solcher weiter bestehen soll.

Der Moralische Kode besteht aus Millionen von Kosmonukleotiden, die zu einer Doppelhelix angeordnet sind. Die Mutation eines einzigen Nukleotids kann zu katastrophalen Zwischenfällen in der Entwicklung des Kosmos führen.

Taurec erwähnt die "ordnungsschaffende Macht des Kosmos".

Es war die Rede davon, dass die Gravitation, obwohl sie von den vier Fundamentalkräften der Natur die schwächste war, diejenige sei, die den ganzen Kosmos zusammenhielt. Seitdem haben wir die Psi-Kraft entdeckt. Wir nennen sie die Kraft des Geistes, obwohl sie auch anderen Quellen als dem belebten Bewusstsein entspringen kann. .Sie durchdringt den Kosmos in noch weit stärkerem Maße als die Gravitation. Die Gravitation bindet Planeten, Sonnen und Galaxien zusammen. Sie sorgt auf mechanische, gedankenlose

Art für Ordnung. Die Psi-Kraft verleiht der Ordnung Sinn...Jedes denkende Wesen trägt genug von dieser eigenartigen Kraft in sich.

An sieht: Schon vor 25 Jahren hat Kurt Mahr die entscheidenden Probleme erkannt, die mit dem Begriff "Kosmokrat" verbunden sind.

Zentraler Grund für das Unbehagen an den Hohen Mächten war, dass die Autoren die Kosmokraten nicht "handhaben" konnten. Wie sollten sie auch? Kosmokraten stehen drei Entwicklungsstufen im Zwiebelschalenmodell über den Menschen. Schon bei Superintelligenzen tritt ein "Vermenschlichungssyndrom" aufgrund eines Anthropologisierungszwangs ein: Höhere Wesen können nur mit Begriffen aus der Menschenwelt beschrieben werden, deswegen haben sie konzeptionell dieselben Eigenschaften wie Menschen, wenn auch in stärker Ausprägung.

Welchen Ausweg gibt es aus diesem konzeptionellen Dilemma?

Eine Macht über den Kosmokraten?

Mit Hilfe der Sporenschiffe beschleunigten einst die sieben Mächtigen im Auftrag der Kosmokraten die Entwicklung des Lebens im Universum.

An Bord der riesigen Sporenschiffe waren Lebenssporen, sogenannte Biophore, in einer Art simuliertem Hyperraum untergebracht.

Biophore sind hyperenergetische Lebensträger, die als On- und Noon-Quanten auftreten.

Durch Sporenschiffe und Sternenschwärme sollte die Entwicklung von Leben und Intelligenz im Universum beschleunigt werden.

Dies waren Phase 1 und Phase 2 eines großen Plans der Kosmokraten, dessen Hintergründe nie geklärt wurden. Leben und Intelligenz stellen "angeregte" Zustände der Materie dar; möglicherweise diente diese Entwicklung dar, riesige Mengen von Psi-Materie zu erzeugen.

Sind die On- und Noon-Quanten der Sporenschiffe und die Psionischen Informationenquanten der Kosmonukleotide Hypersphären, die aus kondensierter Psi-Materie bestehen?



Dienten die Lebensformen und Intelligenzwesen des Universums unter anderem dazu, Psi-Materie für die Kosmonukleotide des Moralischen Kodes zu generieren, damit das kosmische Schöpfungsprogramm die Stabilität des Universums garantieren konnte, in dem es dem Zweiten Hauptsatz der Thermodynamik als "anti-entropischer Impuls" entgegenwirkten konnte? Stellte im Rahmen der kosmischen Evolution der Moralische Kode die höchste Entwicklungsstufe des Zwiebelschalenmodells dar? Der Moralische Kode als höchste Stufe kosmischen Lebens?

War das Leben im Universum letztlich der "Erbauer" des Moralischen Kodes, wobei die kosmische Evolution über die Entwicklungsstufen unbelebte Materie - Leben - Intelligenz - Superintelligenz - Moralischer Kode lief?
Wenn das Leben die Existenz des Moralischen Kodes initiiert hatte und der Moralische Kode der Garant für die Weiterexistenz des Lebens war, dann wäre auch die erstaunliche phänomenologische Übereinstimmung der Doppelhelix der DNA und der Doppelhelix des Moralischen Kodes erklärt.

Waren demzufolge entgegen den bisherigen

Vorstellungen Materiequellen und Kosmokraten gar nicht die nächst höheren Stufen in der kosmischen Evolution über den Superintelligenzen?

Die Materiequellen sind physikalisch gesehen supermassive Black Holes oder auch Super-Quasare, in denen aus den Hyperbaries des Hyperraums Masse und Gravitation unseres Universums erzeugt werden.

Es sind Standorte der Schöpfung, aus denen sich ständig mächtige Materie- und Energieflüsse ergießen, die zur Stabilisierung des Universums beitragen.

Die Kosmokraten existieren im ominösen Reich jenseits der Materiequellen, welches wir uns als eine Sphäre purer Information und Energie vorstellen können. Ein notwendiger Bestandteil ihrer Existenz ist der aus dem kosmischen Quantenvakuum extrahierte Ultimate Stoff.

Die Materiequellen sorgen für den Nachschub der Materie unseres Universums, und die Kosmokraten sind die Hüter des Moralischen Kodes und sorgen für die Stabilität der Kosmischen Doppelhelix.

Materiequellen und Kosmokraten sind nicht höhere Stufen der kosmischen Evolution im Zwiebelschalenmodell, sondern vom Moralischen Kode erschaffene hyperphysikalische Entitäten, die die Stabilität des Universums (und auch Multiversums) garantieren sollen. Der Begriff "diesseits der Materiequellen" bedeutet die materiell-physikalische Existenzsphäre unseres Einsteinuniversums, "jenseits der Materiequellen" bedeutet die geistig-hyperenergetische Informationssphäre des Hyperraums.

Materiequellen sind physikalische Gebilde, Generatoren, die aus der Hyperbaries des Hyperraums Masse und Gravitation für unsere Universum (und auch andere Paralleluniversen) erzeugen. Kosmokraten sind künstliche Intelligenzen, Hyperroboter bzw. Hypercomputer, die darauf programmiert sind, Schäden vom Moralischen Kode fernzuhalten. Und Roboter können bekanntlich aufgrund von Fehlern in der Programmierung Amok laufen.

Kosmokratenroboter wie Laire, Samkar und Cairol sind pseudomaterielle Inkarnationen dieser künstlichen Intelligenzen, die nur im Hyperraum existieren können.

Der Moralische Kode ist die höchste Stufe der Evolution im Zwiebelschalenmodell, die kosmische Hyperintelligenz, aus der sich Materiequellen und Kosmokraten ableiten.



Nun wird auch klar, warum sich ES weigerte, zu einer Materiequelle zu werden: die Transformation der Mächtigkeitsballung von ES zu einer Materiequelle hätte bedeutet, dass die Intelligenzwesen der Lokalen Gruppe einzig dazu geopfert worden wären, Hyperenergien in Materie und Gravitation umzuwandeln.

Vor diesem Hintergrund gewinnen folgende Zeilen aus PR-Heft 2396 (geschrieben von Hubert Haensel) eine tiefe Bedeutung:

"Welche Definition und welchen Stellenwert besaß *Leben* im Universum? Jemand hatte vor langer Zeit behauptet, die Menschen seien nicht mehr als Mikroben, die nie tiefer vorstoßen würden als in die nächste Hauptpore des Lebewesens Universums...

Welche Formen des Lebens gab es, und wie stellte sich im Vergleich dazu die Menschheit dar? War die Frage der Posbis vielleicht nicht ganz so verrückt gewesen, wie sie sich angehört hatte, als Perry Rhodan ihnen zum ersten Mal begegnet war?

Seid ihr wahres Leben?

Und wenn er daran dachte, welche Form der "Moralische Kode" besaß…eine

Doppelhelix, ganz wie in der DNS der Menschen.

War das kein Hinweis darauf, dass *Leben* im Universum etwas vollkommen anderes oder *Übergreifenderes* sein musste, als traditionelle Definitionen festlegten?"

Leben (und damit assoziiert Bewusstsein) ist ein anti-entropischer Impuls, eine zentrale Ordnungskraft im Universum (neben den Naturgesetzen).

Möglicherweise war eine solche
Ordnungskraft auch für die Entstehung unseres Universums verantwortlich.

In PR 607 ("Arena Eiswelt") findet sich folgende starke Aussage von Willi Voltz: "...denn letztlich sind auch sie (gemeint sind ES und Anti-ES) nur Geschöpfe jener unfassbaren Macht, die das Universum entstehen ließ."

Künstliche Hyperintelligenzen

Kosmokraten sind künstliche Intelligenzen, hyperintelligente Roboter, die darauf programmiert sind, Schäden vom Moralischen Kode (von dem sie erschaffen wurden) fernzuhalten.

In der "Region jenseits der Materiequellen" existieren die Kosmokraten. Über diese Region ist bislang wenig bekannt.

In einer Diskussion zwischen Perry Rhodan und dem Kosmokraten Taurec (PR-Band 1100, "Der Frostrubin" von Willi Voltz) heißt es:

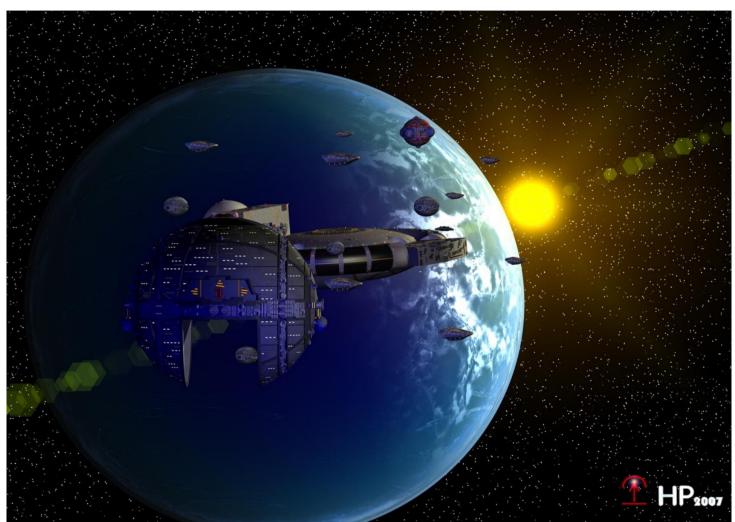
"Das Gebiet jenseits der Materiequellen ist noch fremdartiger als der Ort, an dem wir uns gerade befinden (der Frostrubin)", erwiderte Taurec ernst.

"Wer lange Zeit dort lebt, vergisst, wie es im Einsteinuniversum zugeht, und er verliert den Sinn für die Zusammenhänge. Einst stand den Kosmokraten das Virenimperium zur Verfügung…"

Wahrscheinlich, überlegte Rhodan, schätzte der die Möglichkeiten der Kosmokraten zu hoch, zumindest aber falsch ein. Schon Carfesch hatte ihn darauf hingewiesen, dass die Kosmokraten keine gottähnlichen Wesen waren. Rhodan würde lernen müssen, sich danach zu richten. Die Kosmokraten sind keine Götter, sondern hyperintelligente Roboter, Replikatoren, basierend auf dem Konzept von abstrakten Turingmaschinen und materialisiert in Form von Dunkler Materie. Die sind Geschöpfe des Moralischen Kodes und letztlich Produkt der Evolution, genauso wie die Menschen...

Die zentrale Frage ist: warum sollten sich die Menschen der Wahrnehmung der Kosmokraten entziehen?





Grafik: BASIS im Orbit eines Planten von Heiko Popp



Story: "Rübezahl" von Regina Schleheck

Wir trafen ihn in der Nacht auf dem Rückweg.

Fatma war wohl als erste irgendwann hinter Leverkusen wach geworden und muss mich aus dem Zug gezerrt haben.

Dann saßen wir frierend in Düsseldorf auf einer Bank rum, ehe die nächste S-Bahn zurück in Richtung Leverkusen kam. Immer wenn mir die Augen zufielen, rüttelte Fatma mich wieder wach. Sie war wohl auch todmüde, aber anscheinend nicht so benebelt wie ich. Dazu kam dieser Schmerz an der linken Schläfe.

"Wo sind wir hier eigentlich?", fragte ich, weil es mir partout nicht mehr einfiel. "In Düsseldorf, Süße", sagte Fatma und klatschte mir zärtlich auf die Wange, "weißt du, was das ist?"

"Willst du mich eigentlich verarschen?", lallte ich.

Aber außer einem komischen Geschmack auf der Zunge kam mir nix dazu in den Sinn.

Ich hatte das Gefühl, meine Schläfe schwoll an und das Augenlied darunter wurde immer schwerer.

Als die Bahn endlich kreischend einfuhr, zerrte Fatma mich mit der einen Hand hinter sich her in Richtung Tür, während sie mit der anderen aufgeregt winkte, vielleicht, um den Zugführer, der garantiert um diese Zeit in seinem Führerhäuschen vor sich hinnickerte, darauf aufmerksam zu machen, dass hier zwei übernächtigte Passagiere Einlass begehrten.

Die Türen öffneten sich mit leisem Zischen, aber kaum dass wir den Waggon betreten hatten, schlossen sie sich auch schon wieder und die Bahn fuhr an, so dass es mich um die Haltestange schleuderte, die ich ergriffen hatte.

Ich landete unsanft mit dem Solarplexus auf dem braunen Plastiksitz, und wären die Reflexe in meinem linken Arm und in meinem Nacken nicht halbwegs wiederhergestellt gewesen, hätte meine Schläfe zum zweiten Mal in dieser Nacht Kontakt mit einem harten Widerstand gehabt.

Trotzdem blieb mir die Luft weg und ich dachte, mir platzt die Birne.

Mein Stöhnen ging in Fatmas spitzem Aufschrei unter.

Sie hatte es allerdings gerade noch geschafft, sich mit beiden Händen an der Stange festzuklammern.

Als ich mich bäuchlings auf der Bank, am Boden kniend, wieder hochzustemmen versuchte, spürte ich einen festen Griff unter der Schulter.

Der Mann muss auf dem Sitz gegenüber gesessen haben.

Im Vorbeifliegen hatte ich ihn nur schemenhaft wahrgenommen.

Er hatte sich vorgebeugt, um mir hoch zu helfen.

Fatma packte mich unter dem anderen Arm und mit vereinten Kräften gelang es ihnen, mich aufzurichten, zu drehen und auf den Sitz zu verfrachten.

Fatma kam neben mir zu sitzen. "Danke", sagte sie in Richtung der Bank gegenüber, "sie hatte einen Unfall, wissen Sie."

Er wies mit dem Zeigefinger auf seine riesige Brust. "Härr von Bärrge", sagte er mit rauer Stimme und deutete eine kleine Verbeugung im Sitzen an.



Fatma und ich wechselten kurz einen Blick. Der Mann war ein Hüne.

Er trug trotz der Tageszeit eine Sonnenbrille, der Anzug schien maßgeschneidert und darunter lugten schlangengrüne Cowboystiefel hervor. Das Auffälligste aber war der feuerrote Bart, der ihm bis zur Hüfte wallte. Auch seine Haupthaare waren lang und feuerrot.

Er trug sie zu einem Zopf zusammengebunden.

"Äh", stammelte ich.

Fatma kapierte schneller. "Fatma", sagte sie und klopfte sich an die Brust. Dann deutete sie mit einer Handbewegung auf mich: "Meine Freundin Alina." Ich bemühte mich eine Nickbewegung anzudeuten und stöhnte wieder.

"Tutt wäh, ja?", fragte er, streifte seine Sonnenbrille hoch und beugte sich vor, um meine Schläfe in Augenschein zu nehmen. Ich wusste nicht recht, wohin ich gucken sollte. Aber das linke Auge kriegte ich ohnehin nicht mehr auf.

"Sie ist gestürzt", beeilte sich Fatma zu erklären.

"Schwindel. Sie hat nicht viel getrunken."

"Wo?", fragte ich, denn in meinem Kopf war ein großes dunkles Loch.

"Im 'Rübezahl'. Als wir zur Garderobe gingen", sagte Fatma.

Die Miene unseres Gegenübers verfinsterte sich schlagartig.

"Waas du sagst?", grollte er drohend.

"Sie hat wirklich nicht viel getrunken", beteuerte Fatma.

Sie legte schützend den Arm um meine Schulter.

"Ich war ja die ganze Zeit mit ihr zusammen.

Es muss wegen der schlechten Luft gewesen sein."

Ich stöhnte bloß.

Ich verstand überhaupt nichts mehr.

Der Hüne unbekannter Nationalität, der sich Herr von Berge nannte, fixierte mich. Seine grünen Augen hatten etwas eigentümlich Stechendes, so als könnte er mir direkt in den Kopf gucken und als verstünde er mehr von dem, was darin sein mochte, als ich es im Moment vermochte. Als wenn ihn das, was er in meinem Kopf las, beruhigte, wurde sein Ausdruck milder. Er hob seine riesige Pranke und legte sie

auf meine Schläfe.

Was dann passierte, war einfach fantastisch.

Der Schmerz, der die ganze Zeit in meinem Kopf gewütet hatte, beruhigte sich. Erst wurde das Pochen leiser, der Druck ließ nach, dann hörte es ganz auf und stattdessen breitete sich eine angenehme Kühle aus, die aus der Hand des Mannes zu strömen schien und die ganz allmählich in meinen misshandelten Kopf sickerte und meine grauen Zellen wieder belebte. Das Bewusstsein, das der Schmerz gelähmt

hatte, kehrte wieder.

Ich erlehte die letzten drei Stunden guasi

Ich erlebte die letzten drei Stunden quasi im Rückwärtsgang:

Der Aufenthalt mit Fatma auf dem Düsseldorfer Bahnhof, die Fahrt von Köln nach Leverkusen mit der S-Bahn, bei der wir beide eingeschlafen waren, der Weg von der Diskothek zum Bahnhof, das Wiederzumirkommen nach der Ohnmacht, der Sturz in der Warteschlange vor der Garderobe, der Abend mit den zuckenden Lichtreflexen, den hämmernden Technorhythmen, den dicht gedrängten Leibern, den Wodka-Lemon, selbst das dumme Gesicht von Buddy fiel mir wieder ein, dem ich mein Glas kurz zum Halten gegeben hatte, als ich auf dem Weg zur Toilette über ihn gestolpert war. Seit Wochen war er mir nachgelaufen, hatte

Seit Wochen war er mir nachgelaufen, hatte einen Korb nach dem anderen kassiert und



war trotz Fatmas und meiner Sticheleien immer wieder mit hungrigem Blick im "Rübezahl" aufgetaucht.

"Buddy!", schrie ich und wunderte mich selbst, dass mir der Kopf dabei gar nicht mehr wehtat, "Buddy war's!"

Der Mann ließ seine Hand sinken und gab so den Blick auf Fatma frei, die mich verständnislos anglotzte.

Ich schlug mir mit der Hand an die Stirn und selbst das hinterließ nicht das geringste Gefühl von Schmerz.

"Er muss mir K.O.-Tropfen in den Wodka gemischt haben, dieser miese kleine Schrat!"

Ich war zu sehr auf Fatmas verblüfften Gesichtsausdruck konzentriert, als dass ich meinem Gegenüber Aufmerksamkeit geschenkt hätte, dessen Miene sich wieder verfinsterte.

"Schrrat, sagst du?", polterte er.

"Buddy", rief Fatma, "stimmt! Er war auch im 'Rübezahl'!" Dabei fiel ihr Blick aus dem Fenster, sie packte meine Hand und sprang auf. "Leverkusen!", schrie sie, "wir müssen raus!"

Der rothaarige Hüne war ebenfalls aufgesprungen.

Er stemmte die Hände in die Hüften und jetzt sah man erst, wie groß er wirklich war. Er musste sich glatt vorbeugen, um mit dem Kopf nicht an die Decke zu stoßen. Vielleicht war er in diesem Moment auch noch gewachsen, im Nachhinein möchte ich eigentlich schwören, dass es so gewesen ist, aber vielleicht irre ich mich auch, bei alledem, was mein Kopf in jener Nacht durchmachen musste.

Ich hatte das Gefühl, er würde jetzt gleich von oben herab auf uns herunter stoßen und uns zermalmen, aber im gleichen Moment hatte Fatma mich schon in Richtung Tür gezerrt und wir sprangen aus der Bahn, ehe der Mann reagieren konnte. Die Bahn fuhr an und im gleichen Moment hörten wir einen lauten Knall, eine Scheibe barst klirrend.

Herr von Berge hatte mit seiner bloßen Faust die Fensterscheibe zertrümmert. Er reckte sie drohend aus dem anfahrenden Zug und beugte sein riesiges Haupt zu uns heraus.

"Wie spottet ihr Ärrdenwürrmär mich?", hörte ich ihn brüllen, "ich bin der Härr von die Bärrge, und ihrr sollt vorr mirr zittärn!" Obwohl der Zug sich rasch entfernte, war doch jedes Wort deutlich zu vernehmen, so laut dröhnte seine Stimme über den nachtstillen Bahnhof und das Brausen des Zuges hinweg.

Aber sein Gesicht war bald nur noch als wallende rote Bartfahne auszumachen, über der zwei Fäuste drohend fuchtelten.

Wir standen einen Moment wie erstarrt und blickten dem Zug hinterher.

Etwas blitzte, wo er eben verschwunden war. Ein lauter Donnerschlag folgte. Gleichzeitig klatschten die ersten Tropfen auf uns nieder.

Ein Unwetter brach über uns herein, wie ich es noch nie erlebt hatte.

Wir rannten los, aber wir waren im Nu bis auf die Haut durchnässt.

Da warf ich die Arme zum Himmel und schrie:

"Scheiß Rübezahl!", und dann lachten wir alle beide mitten in der Sintflut, bis uns die Hüften wehtaten.



Kolumne: Svens Ausflüge in die Welt von übermorgen

Teil 6: Genskandal!

03. 05. 2744

Wissenschaftlern gelingt es, die Gene von Adolf Hitler, Madonna und Capt'n Future miteinander zu kreuzen.

Heraus kommt ein bürstenbärtiger, muskelbepackter Transvestit, der sofort beginnt, allen auf den Sack zu gehen. Natürlich bekommt er auch seine eigene TV-Show:

"Capt'n Sonderbarts pseudopopulistische Krabbelgruppe für Fortmarschierte". Hier wird vehement gegen Außerirdische gehetzt, obwohl man diese noch überhaupt nicht entdeckt hat.

Wegen öffentlichem Desinteresse wird die Sendung nach der ersten Staffel aber gleich wieder abgesetzt, woraufhin Capt'n Sonderbart eine Kneipe aufmacht, sein bester Kunde wird und so leider nicht ...

12. 03. 2763

... die heimliche Ankunft der ersten Außerirdischen aus dem interstellaren Raum miterleben kann, die sich just in seine Bar schleichen und ihm in völlig betrunkenem Zustand eine Sonde implantieren, die ihn genau das sagen lässt, was sie ihm fernsteuerungsmäßig eintrichtern.

Und hier sind sie, die weltbekannten Äußerungen Capt'n Sonderbarts, die er in einem Interview mit dem KKK (Kommunaler Kolportations-Kanal) zur Alienfrage ablässt:

- "Aliens?
 ALIENS???
 Die jibbet doch gar nit.
 Alien heißt "fremd", Leute, und ich wüsste nicht, dass etwas Fremdes überhaupt existieren könnte außer bei der Fremdenlegion vielleicht."
- "Fremdenfeindlich?
 Wie soll das denn bitteschön
 funktionieren?
 Das wär' dann ja wie Schattenboxen
 oder so …"

- 3. "Hey, jetzt hören Sie aber mal. Anspielungen auf meinen Bart können Sie sich sonstwo hinstecken, Sie verkappter Kommunist!"
- 4. "Ach ja? Dann werd' ich Ihnen mal zeigen, wer hier die größeren …"
- 5. "Zack, bumm, bäng!" (okay, nicht ALLES war von den Aliens ferngesteuert ...)

Es versteht sich von selbst, dass der Capt'n in der Folge eher selten interviewt oder zu Talkshows eingeladen wurde, ganz nach dem Geschmack der Aliens, die den Helden für die Medien unbrauchbar machen wollen und hierbei sogar noch härtere Maßnahmen ergreifen ...

Nur ein paar Jahre später auf einem fernen, fernen Planeten ...

Capt'n Sonderbart befindet sich in einem Internierungslager für außergalaktische Superhelden.

Er wütet, wettert, schimpft was das Zeug



hält, aber gegen die Waffengewalt der Aliens hat er keine Chance.

Ach, hätte er sich doch bloß nicht so vollgetrunken und dabei auch noch einen Abstecher in den Pferdekopfnebel gemacht! Jetzt hat er den Salat.

Ihm werden immer und immer wieder Aufzeichnungen seines Interviews vorgespielt, die ihn anscheinend als verkappten Nazi outen.

Danach wird ihm empfohlen, sich entweder nie wieder in diesem Teil des Universums blicken zu lassen oder bei einem Genexperiment mitzumachen, das seinen Hitler-Anteil entfernt.

Natürlich muss er da zustimmen, nachdem man ihn mit zwanzig Litern Methylat vollgepumpt hat.

Ein paar Monate später trägt er einen krausen Vollbart und singt die Intergalaktische Internationale (mit leicht lalligem Unterton):

"Aliens funkt die Signale, auf zum ersten Gefecht:

Die Intergalaktionale kämpft gegen Menschenrecht."

Ach du Scheiße, denkt sich Capt'n Sonderbart noch während er das singt und entkommt seinen Wärtern in einem der seltenen Klarheitsmomente, die ihm nach der Behandlung noch geblieben sind. Er fliegt, nein, er schwebtorkelt durch den Weltraum Richtung Erde, setzt sich in seine Kneipe und fängt – völlig außer Atem – sofort an zu postulieren:

"... Aliens ... Internierung ... Genmanipulation ... Skandal! ... ach ja: Gefecht."

Seine Stammgäste wundern sich, dass der Laden überhaupt wieder aufgemacht hat und lassen ihn gewähren:

Ja, ja ... da müsse man mal was gegen tun, meinen sie und kippen ihren Hörsinn weiter mit Hochprozentigem voll.

Irgendwie merkt der Capt'n, dass er von diesen Vollen nicht für voll genommen wird und fliegt ins Führerhauptquar ... ähem ... Weiße Haus, um den dortigen Liberalen, die wundersamerweise gerade an der Macht sind, die dringende Botschaft von der bevorstehenden Invasion mitzuteilen. Aber statt ihn hereinzubitten hetzt man jene Reportermeute auf ihn, die das wichtigste Gebäude der USA im Dauerzustand belagert.

Hier findet er schnell Gehör.

Eine Journalistin vom "Nationalen Sender" lässt ihn sofort zu Wort kommen.

Es hört sich alles ganz plausibel an, bis die Journalistin mit einem unterdrückten Lächeln ihre letzte Frage stellt:

"Mr. Sonderbart, wo ist denn Ihr markanter … na, Sie wissen schon … Bart geblieben? Ich glaube kaum, dass unsere Zuschauer Ihnen ohne dieses Markenzeichen Glauben schenken werden." Sofort versucht der Capt'n, sich vor laufender Kamera "anständig" zu rasieren, aber der Bart wächst gleich wieder nach, so dass er im Gesicht immer und immer wieder wie ein Späthippie aus den 2430ern ausschaut.

So schenkt ihm natürlich keiner der "nationalen Zuschauer" sein Gehör, und auch die Liberalen ignorieren ihn, aber nicht ohne dabei ein wenig peinlich berührt zu wirken.

Wieder lässt man ihn also allein mit der großen Gefahr zurück.

Wiederum ein paar Jahre später Die Aliens kommen mit großem Gelächter, das sie aus ihren riesigen Lautsprechern auf die Erde schallen lassen.

Das Gelächter nimmt zu.

Es wird so laut, dass man kaum noch sein eigenes Wort verst

Als die Aliens die Erde in Besitz genommen haben und die Leute erfahren, dass der sonderbare Capt'n die ganze Zeit Recht gehabt hat, erhebt sich noch einmal ein großer Sturm der Gewalt über die Erde, der aber brutal niedergemetzelt wird. Capt'n Sonderbart wird überall gesucht, aber man wird seiner nicht habhaft. (Anm.: Er ist natürlich schon längst beim CIA-Aussteigerprogramm für gescheiterte Ex-

Superhelden auf der Rückseite des Mondes.



Dort rasiert er sich gerade und fragt sich, warum er seinen Bart einfach nicht mehr unter Kontrolle bringen kann ...)

Fazit

Natürlich ist die Genforschung ein ernstes Thema.

Natürlich dürfen wir uns nicht von ihr unterbuttern lassen.

Aber wir sollten die Augen auch nicht vor den Segnungen dieser Technik verschließen. Es geht darum, bei aller Fremdartigkeit die größte Kontrolle über diese neuen Möglichkeiten zu behalten. L asst die Gentechnik nicht derart außer Kontrolle geraten wie die Evolution, die (was Capt'n Sonderbart bei einer seiner letzten Zeitreisen herausgefunden hat) ja auch nur ein außer Kontrolle geratenes Experiment von außerirdischen Spezies

Als sie vor ein paar hunderttausend Jahren auf die Erde zurückgekehrt sind und dort NICHT – wie vorher berechnet – eine Megapolis mit circa sechs Billiarden, streng religiösen und obrigkeitstreuen Einwohnern vorgefunden hatten, sondern Dinosaurier, die auf ihre Raumschiffe geschissen haben

(buchstäblich!), da hat man sich im Intergalaktischen Rat schon gefragt, wie man diesen Planeten wohl in Zukunft in den Griff bekommen könne.

Und weil damals niemand eine spontane Antwort parat gehabt hatte, müssen wir jetzt die Suppe mit Minilöffelchen auslöffeln – eine Suppe, die man uns schon vor Urzeiten eingebrockt hat. Also, lasst es uns möglichst intelligent

anstellen, so dass die Aliens nichts von all

Oder wollt ihr eine Armee von dauerbetrunkenen Sonderbärtlingen?

Wollt ihr das wirklich? Na, denn: Prost!

dem rauskriegen!

Sven Klöpping???

Hat verschiedene Storys zu Gentechnik und Mutationen geschrieben. Nicht allzu viele, aber mindestens drei

Nicht allzu viele, aber mindestens dre (sofern er sich erinnern kann).

Und nur eine davon ist satirisch! Das ist ja schon mal was, oder? Ansonsten fragt er sich manchmal, ob die Gentechnik in Wirklichkeit nicht schon viel weiter ist als allgemein behauptet wird. Denn Starlets wie die Katzenberger oder die Pooth sind doch ein ganz klares Indiz dafür, dass hier irgendwer hinter den Kulissen rummanipuliert!

Hey, dat geht doch nicht mit rechten Dingen zu, oder?

ODER?

OOODER???

PS:

Der Autor dieser Zeilen wurde kurz nach dem Versenden derselben von einem Team intergalaktischer Wahrheitsbewahrer festgenommen und verhört. Er hat bis dato noch nichts verraten, aber wehe euch allen, wenn er sein Geheimwissen ausplaudert! Dagegen ist Capt'n Sonderbart noch gar nichts!

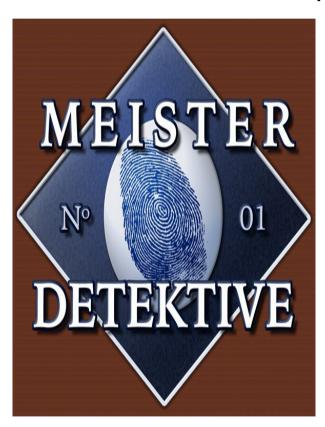
gewesen ist.



TERRACOM KOLUMNE:

MEISTERDRETEKTIVE

Spannende Unterhaltung in künstlerischem Geawnd!



In meiner Kolumne, möchte ich dieses Mal eine neue Reihe vorstellen, in der ich als Herausgeberin einmal andere Pfade als bisher einschlage.

Die Rede ist von MEISTERDETEKTIVE, die in den letzten Tagen im Fabylon Verlag gestartet ist.

Diese Reihe steht unter meiner Ägide – zusammen mit Autorin und Verlegerin Uschi Zietsch – und bietet den geneigten Lesern Krimis (Romane und

Kurzgeschichtensammlungen) rund um "Meisterdetektive" mit sowohl klassischen, als auch neuen und ebenso phantastischen Plots.

Abwechslung, Spannung und vor allem gute Unterhaltung ist bei den Meisterdetektiven garantiert.

Dabei legen die Herausgeberinnen (wie bei allen Bionda-Reihen) Wert auch ein künstlerisches Gewand, denn alle Titel werden mit schönen Innengrafiken oder Illustrationen versehen.

Die Bände bieten also auch optisch Meisterliches.

Die Buchumschlaggestaltung und das Reihenlayout betreut das Atelier Bonzai, von dem ebenso das Logo und die Schmutzseite der Reihenbände stammt.

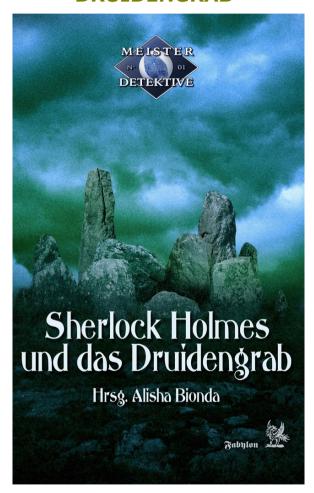
Der Start der Reihe ist pünktlich im April 2012 im Fabylon Verlag erfolgt, als Opener und auch zum 125ten Jahrestag von Sherlock Holmes gibt es im ersten Jahr als Schmankerl drei Bände rund um den berühmtesten Meisterdetektiv, ab dann wie o.a. zwei pro Jahr – gelegentliche Sonderbände nicht ausgeschlossen.

Ich werde in MEISTERDETEKTIVE als Herausgeberin die klassischen Detektive betreuen, Uschi Zietsch neue und modernere.

Nun möchte ich einige Worte zu dem vor wenigen Tagen erschienenen ersten Band verlieren, aber auch zu den geplanten kommenden Titeln.



MEISTERDETEKTIVE, Band 1: SHERLOCK HOLMES UND DAS DRUIDENGRAB



COVER

http://www.literra.info/bilder/covers/6694f75f264308c2.jpg Hrsg. Alisha Bionda

ahylon

Anthologie - MEISTERDETEKTIVE, Band 1, Mystery-Crime

Broschiert, 240 Seiten - 14.90 EUR

ISBN: 9783927071759

April 2012

Cover- und Innengrafiken: Crossvalley Smith Buchumschlagsgestaltung: Atelier Bonzai

Bestlleung hier:

http://shop.fabylon-verlag.de///themes/kategorie/detail.php?

artikelid=114&kategorieid=15&source=1

Oder im Buchhandel und bei den Online-Buchhändlern (z.B.

Amazon)

"Ich glaube, alles, was aus dem Gewöhnlichen herausfällt, ist der Mühe wert, berichtet zu werden." Sherlock Holmes – Der Hund von Baskerville Arthur Conan Doyle schuf vor 125 Jahren den literarisch größten Meisterdetektiv aller Zeiten.

Seit seinem Tod haben zeitgenössische Autoren Sherlock Holmes und seinen treuen Freund Dr. Watson in neue Fälle verwickelt und somit für die Leser am Leben erhalten.

Volker Bätz, Tanja Bern, Anke Bracht, Barbara Büchner, die die Titelstory bestreitet, Tanya Carpenter, Andreas Flögel, Ruth M. Fuchs, Désirée Hoese, Guido Krain, Sören Prescher, Ramón Scapari, Vincent Voss und Klaus P. Walter konfrontieren Holmes und seinen messerscharfen Verstand in diesem Kurzgeschichtenband mit mystischen Fällen – meisterhaft bebildert von Crossvalley Smith.

So stellen sich Sherlock Holmes wieder viele Fragen. Geht tatsächlich ein Vampir in London um? Gibt es wirklich einen Geist auf Carnington Hall, der sein Unwesen treibt? Was hat es mit den Stimmen aus dem Jenseits auf sich? Und welches Geheimnis steckt hinter der brennden Brücke?

Einmaliger Einführungspreis zum Start der neuen Reihe!



Story-Verzeichnis

SHERLOCK HOLMES UND DER SCHATTEN DES CHRONOS

Volker Bätz

Einer geheimnisvollen Einladung folgend finden Sherlock Holmes und sein getreuer Begleiter Dr. Watson, ein finsteres Haus nahe der Docks.

Sie treffen dort auf den mysteriösen Lawrence Ashby, der sie bittet, einen Mord aufzuklären, der noch nicht geschehen ist.

Ungläubig folgt Dr. Watson den Ausführungen Ashbys, der ihnen eröffnet, mediale Fähigkeiten zu besitzen und deshalb mit den Geistern der Toten zu sprechen.

Sehr zur Überraschung des guten Doktors lässt sich Holmes vollends darauf ein. Denn es gilt, einen Mord zu verhindern.

Die Spurensuche gestaltet sich schwierig - welche Indizien kann man finden für ein Verbrechen, das noch nicht einmal stattgefunden hat?

Die Zeit läuft ihnen davon, bis in einer unheimlichen Seance Ashbys Vorhersage wahr zu werden droht.

HOLMES UND DER WIEDERGÄNGER

Tanja Bern

An einem kalten Novembertag klopft ein Mann aus Lymington an Holmes' Tür und bittet den Detektiv um seine Hilfe. Voller Schrecken berichtet der Fremde von einem Wiedergänger, der in seinem Dorf die Bewohner grausam meuchelt. Watson ist diese Geschichte unheimlich, denn sogar die Polizei hält mittlerweile Abstand, doch Holmes lässt die Sache nicht los.

Treibt dort wirklich ein Vampir sein Unwesen?

Holmes und Watson geraten in eine gefährliche Jagd nach einem gnadenlosen Mörder.

DER GEIST VON CARRINGTON HALL

Anke Bracht

In Carnington Hall finden kurz nacheinander drei Menschen den Tod.

Allen soll eine weiße Frau erschienen sein, die ihnen das nahe Ende prophezeit hat. Völlig enerviert bittet Earl of Carnington den Meisterdetektiv und seinen Freund Dr. Watson, das Rätsel um die Todesfälle und die Erscheinung zu lösen.

Bei ihren Ermittlungen kommen Holmes und Watson einer schier unfassbaren Familientragödie auf die Spur.



SHERLOCK HOLMES UND DAS **DRUIDENGRAB**

Barbara Büchner

Sherlock Holmes wittert die Falle, als Meisterverbrecher Professor Albus Millstone ihn einlädt, die Ausgrabungstätte eines Druidengrabes zu besuchen. Entschlossen, seinerseits eine Falle zu

stellen, nimmt er die Einladung an. Und beinahe gelingt es ihm auch, Millstone zu fassen – aber dieser gebietet über Mächte, denen selbst ein Sherloch Holmes nicht gewachsen ist!

IM RAUCH DER MEERSCHAUMPFEIFE

Tanya Carpenter

Ein mysteriöser Mordfall ruft Sherlock Holmes und seinen Freund Watson auf den Landsitz des Earls of Beddinfurth. Die Haushälterin fand ihren Brotgeber tot in seinem Kaminzimmer vor. Die Todesursache gibt Rätsel auf. Doch nicht nur deshalb bittet Inspektor Lestrade den Meisterdetektiv um seine Anwesenheit. Die einzigen Indizien am Tatort sind eine

Kalender des Opfers, der auf ein Treffen mit Holmes am Abend zuvor hinweist. Somit ist er der Hauptverdächtige in einem Mordfall.

Meerschaumpfeife und ein Eintrag im

DIE FREMDE

Andreas Flögel

Spät in der Nacht bringt ein Lohnkutscher eine seltsam geistesabwesende junge Frau zu Sherlock Holmes.

Er hat sie in seiner Kutsche vorgefunden als er Feierabend machen wollte.

Seine Passagierin hat ihr Gedächtnis verloren, weiß weder, wer sie ist, noch wo sie hin will.

Ihre Kleidung ist blutgetränkt, jedoch scheint sie dieser Umstand nicht weiter zu berühren.

Während Watson die Frau medizinisch untersucht, wendet Holmes seine Fähigkeiten an, um Näheres über sie herauszufinden.

Beide müssen verwundert feststellen, dass die Ergebnisse ihrer Untersuchungen mehr Fragen aufwerfen, als Antworten zu geben. Doch das ist erst der Anfang. Diese Nacht wird ihnen nicht nur den

bedingungslosen Glauben an die Wissenschaft, sondern fast auch ihr Leben kosten.



SEKHMET DARF NICHT GEDIENT WERDEN

Ruth M. Fuchs

Es scheint ein tragischer Unglücksfall zu sein, als im Britischen Museum ein Angestellter in einen Aufzugschacht stürzt und sich das Genick bricht.

Doch Sherlock Holmes glaubt nicht daran. Denn der Tote hat seltsame Male an seinem Hals.

Am Rand des Tals der Könige in Ägypten ist das Grab eines Priesters entdeckt worden und die Exponate sollen in einer Sonderausstellung gezeigt werden. Besteht ein Zusammenhang zwischen dem Tod des jungen Angestellten und dieser Schau? Je mehr sich Holmes und sein treuer Freund Dr. Watson mit dem ägyptischen Priester beschäftigen, der offenbar lebendig mumifiziert wurde, um so sicherer sind sie: Hier ist Übernatürliches im Spiel und es plant nichts Gutes.

EINE STUDIE IN BLUT

Désirée Hoese

Dass eine rätselhafte Serie von Entführungen die Londoner Öffentlichkeit vollkommen kalt lässt, mag man kaum glauben – doch da die Opfer zu den ärmsten und verrufensten Bewohnern der Metropole zählen, interessiert sich die Polizei nicht dafür.

Die Bettler, die Holmes damit beauftragen, der Sache nachzugehen, müssen mit Watsons Hilfe vorliebnehmen, denn der Meisterdetektiv ist mit einer anderen Angelegenheit beschäftigt:

Die große Opernsängerin Irene Adler ist tot, und ihre Leiche ist spurlos verschwunden. Während Holmes nach ihr sucht, enthüllen die Bettler ein Geheimnis, das Watsons Ansichten über das Übernatürliche auf den Kopf stellt.

Doch manchen Beweisen kann sich auch ein nüchterner Wissenschaftler wie Watson nicht verschließen – und Holmes läuft ahnungslos in eine teuflische Falle.

DIE GEISTERSCHLANGE

Guido Krain

Eigentlich hätte es ein gemütliches
Wochenende am Kamin eines alten
Freundes werden sollen.
Doch was ist schon gemütlich für einen
Mann, der seine freie Zeit an der Seite
eines Meisterdetektivs verbringt?
Tür an Tür mit einem unsichtbaren
Meuchler verlebt Dr. Watson eine
mörderische Zeit auf Burg Castonhall.
Sicher ist allenfalls die Feststellung, dass
die Bemerkungen seines Freundes Sherlock
Holmes nicht das Bissigste in dem alten
Gemäuer sind.



SCHLEICHENDES GIFT

Sören Prescher

Auf Bitten eines völlig aufgelösten jungen Mannes reisen Sherlock Holmes und Dr. Watson nach Rochester.
Dort erfahren sie, dass ein angeblicher Mordversuch in Wahrheit ein tatsächlich verübter Mord ist und der Täter von der Polizei noch nicht gefasst wurde.
Bereitwillig nehmen Holmes und sein alter Freund die Ermittlungen auf und stoßen dabei auf ein Netz aus Intrigen und Verrat.

Zudem ist der Fall deutlich komplizierter, als

sie zunächst angenommen haben.

DIE BRENNENDE BRÜCKE

Ramón Scapari

Im Spätherbst 1895 machen sich Sherlock Holmes und Dr. Watson zu einem Wochenendausflug in die Normandie auf, ursprünglich um einer Bitte eines berühmten Architektes nachzukommen, der um seinen Ruf fürchtet.

Holmes wird von Erlebnissen aus seiner Vergangenheit eingeholt und ahnt bereits, dass sich eine schreckliche Tragödie erneut ereignen könnte, als die Eisenbahnbrücke von Souleuvre urplötzlich in blauen Flammen steht.

STIMMEN AUS DEM JENSEITS

Vincent Voss

Séancen sind in London längst keine Modeerscheinungen mehr, sondern sie gelten als ernste Wissenschaft. In diesem Fall, der sich im Herbst 1894 ereignete, hat Sherlock Holmes es mit düsteren Prophezeiungen aus der Welt der Geister zu tun.

Die junge Erbin Lady Carter, lebenslustig und keine Festivität von Stand und Bedeutung auslassend, bittet um Hilfe, denn der Teufel selbst hat ihren baldigen Tod angekündigt.

Holmes und Watson nehmen es mit unheilverkündenden Stimmen aus dem Jenseits auf ...



SHERLOCK HOLMES UND DER GOLEM

K. Peter Walter

Prag 1912: Eigentlich will Sherlock Holmes mit seinem Freund Dr. Watson nach dem Anschluss eines schwierigen Falles noch ein paar musikselige Urlaubstage in der Donau-Metropole verbringen, doch der Schriftsteller Max Brod macht ihm einen Strich durch die Rechnung.

Dem alten Reb Treppengelaender ist eine wertvolle Handschrift aus dem 16.

Jahrhundert abhandengekommen, und sein Schabbes-Goi – der für fromme Juden am Sabbath verbotene Dinge wie

Das Buch findet sich wieder, doch dann bringt ihre Vermieterin Mrs Vrchlicková Holmes und Watson zu einem schwer verletzten Jesuiten.

ist ebenfalls verschwunden.

Feueranzünden und Botengänge erledigt -

Der Ire ist ihr heimlicher Geliebter, trauert aber ebenfalls dem verschwundenen Schabbes-Goi nach.

Der befindet sich gerade auf einem Rachefeldzug gegen die, die ihn einst missbrauchten.

Unversehens stehen die beiden Detektive dem bekanntesten Fabelwesen Prags gegenüber.

MEISTERDETEKTIVE, Band 2, SHERLOCK HOLMES TAUCHT AB



COVERMOTIV:

http://www.literra.info/bilder/covers/3964ecd22991bb52.jp

Die Abbildung zeigt derzeit erst das reine Covermotiv

Tobias Bachmann & Sören Prescher Fabylon

Roman – MEISTERDETEKTIVE, Band 2, Mystery-Crime

Broschiert, 200 Seiten - 14.90 EUR

ISBN: 9783927071766 September 2012

Cover- und Innengrafiken: Peter Wall Buchumnschlagsgestaltung: Atelier Bonzai



Was haben ein halbes Dutzend Menschen gemeinsam, die im Herbst 1890 allesamt binnen kürzester Zeit in London ermordet werden?

Selbst dem Meisterdetektiv Sherlock Holmes fällt es schwer, ein Verbrechensmuster zu erkennen. Bis er herausfindet, dass sämtliche Morde nur von einem Toten ablenken sollen: Einem bekleideten Mann, der erwürgt in seiner Badewanne gefunden wurde.

Im Besitz des Toten finden Holmes und Watson jede Menge merkwürdiger Gegenstände, die scheinbar nicht viel miteinander zu tun haben: ein offenbar defekter Kompass; eine Landkarte, die angeblich das versunkene Atlantis zeigt und eine verschlüsselte Botschaft. Noch rätselhafter wird es, als Watson während der Obduktion seltsame Deformationen an den Organen des Toten feststellt.

Die entschlüsselte Botschaft führt die Ermittler zu einem geheimen Treffpunkt im Londoner Hafen, wo sie von Menschen in einem fremdländisch aussehenden Unterseeboot erwartet werden. Mit ihnen an Bord kennt das Boot nur einen Kurs:

Den nach Atlantis.

MEISTERDETEKTIVE, Band 3 SHERLOCK HOLMES UND DIE TOCHTER DES HENKERS



COVERMOTIV:

http://www.literra.info/bilder/covers/2124ed127a038c0e.jpg Die Abbildung zeigt derzeit das reine Covermotiv SHERLOCK HOLMES UND DIE TOCHTER DES HENKERS Hrsg. Alisha Bionda

Fabylon

Anthologie –MEISTERDETEKTIVE, Band 3, Krimi Broschiert, 200 Seiten - 14.90 EUR

ISBN: 9783927071773

November 2012

Cover- und Innengrafiken: Crossvalley Smith Buchumschlagsgestaltung: Atelier Bonzai

Vier klassische Novellen rund um Sherlock Holmes und Dr. Watson.

Jeder Text wird mit einer Entry-Grafik versehen und einer weiteren im Mittelteil.

Besonderheit des Bandes:

Jede Novelle wird von einem Autoren-Duo erzählt - von dem ein Autor den Part von Sherlock Holmes übernimmt und der andere den von Dr.Watson.

Autoren:

Tanya Carpenter & Guido Krain, Erik Hauser & Oliver Plaschka, Désirée & Frank Hoese, Antje Ippensen & Margret Schwekendiek.



MEISTERDETEKTIVE, Band 4,

SHERLOCK HOLMES UND DAS VERSCHWUNDENE DORF

Barbara Büchner Fabylon

Roman – MEISTERDETEKTIVE, Band 4, Krimi Broschiert, 200 Seiten - 14.90 EUR

ISBN: 9783927071780

Mai 2013

Cover- und Innengrafiken:

Buchumschlagsgestaltung: Atelier Bonzai

Sherlock Holmes wird in einem höchst ungewöhnlichen Fall ins englische Moorland gerufen:

Sämtliche Bewohner eines Herrenhauses, Herrschaft und Personal, sind in einer einzigen Nacht gestorben, ohne dass eine Ursache erkennbar wäre.

Und vor vierhundert Jahren ist dasselbe an diesem Ort schon einmal geschehen – damals verschwand ein ganzes Dorf. Teufelswerk?

Zauberei?

Der Meisterdetektiv ist skeptisch.

Das also zu der neuen Reihe MEISTERDETEKTIVE im Fabylon Verlag – die Krimi-Fans, aber auch solche, die es werden wollen, dürfen gespannt sein!

Rattus libri Alisha Bionda



Perry Rhodan News

H.G. Ewers bei STELLARIS

Ein interessantes Logbuch der Redaktion mit dem Thema "Nelson und der Drago Nebel" findet sich unter http://perry-rhodan.net/aktuell/logbuecher/2012060401. httml.

Es befasst sich mit mit der STELLARIS-Geschichte von PERRY RHODAN Altmeister H.G. Ewers.

»SPURENSUCHE IM ALL« JETZT AUCH DIGITAL LESEN

Die »PERRY RHODAN Studies« als E-Book

2003 gab es eine Fachtagung in Berlin, die in den Räumen des Archivs der Jugendkulturen veranstaltet wurden. HistorikerInnen, SoziologInnen und LiteraturwissenschaftlerInnen befassten sich dabei aus verschiedenen Blickwinkeln mit der größten Science-Fiction-Serie der Welt.

In der Folge wurde daraus ein Buch, das die Vorträge in einer schönen Edition zusammenfasste.

Es wurde von Klaus Bollhöfener, Klaus Farin und Dr. Dierk Spreen herausgegeben. Unter dem Titel »Spurensuche im All« und dem Untertitel »PERRY RHODAN Studies« kam es in den Buchhandel. Aufgrund der großen Nachfrage war es schnell ausverkauft und ist seitdem vergriffen.

Jetzt kommt das 184 Seiten starke Buch wieder in den Handel - in Form eines E-Books.

Es kostet bei den verschiedenen Anbietern 12,99 Euro.

Unter anderem kann es bei Amazon.de oder Beam-E-Books bezogen werden.

Quelle: www.perry-rhodan.net



ALEXANDER HUISKES SCHREIBT PERRY RHODAN NEO

Mit »Der Weltenspalter« gibt der Autor seinen Einstand

Bisher ist Alexander Huiskes vor allem als Lektor der PERRY RHODAN-Serie in Erscheinung getreten; zudem zeichnete er für die PERRY RHODAN-Rollenspiele der Edition Dorifer mitverantwortlich. Mit Romanen für PERRY RHODAN-Extra und PERRY RHODAN-Action zeigte der Autor, dass er sich im »Perryversum« hervorragend auskennt.

Jetzt hat Huiskes, der hauptberuflich als Lehrer tätig ist, einen Roman für PERRY RHODAN NEO verfasst. Sein Beitrag erscheint als Band 21 der Serie und unter dem Titel »Der Weltenspalter« am 6. Juli 2012.

In seinem Roman stehen drei unterschiedliche Wesen im Zentrum: der menschenähnliche Arkonide Crest, die russische Mutantin Tatjana Michalowna und der echsenhafte Topsider Trker-Hon. Die drei Gefährten stranden auf einer unheimlichen Welt, wo sie mit merkwürdigen Wesen konfrontiert werden, die von Insekten abstammen. Die Fremden bauen eine monströse Vernichtungswaffe, mit der ein kosmischer Krieg entschieden werden soll ...

Ouelle: perry-rhodan.net

Juni 2012 -Perry Rhodan Homepage bekomm ein neues Gesicht

Der Internetauftritt der PERRY RHODAN Serie unter <u>www.perry-rhodan.net</u> wird komplett überarbeitet.

Neues Design, neue Funktionen, neues Galaktisches Forum, neuer Infotransmitter und vieles mehr.

Mehr Infos dazu:

http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2012062204.html http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2012062205.htm http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2012062203.html



Homepage von MMT

Der PERRY RHODAN Autor Michael Marcus Thurner hat nun auch eine eigene Homepage.

Auf der PERRY RHODAN Homepage heißt es dazu:

">1992 dachte ich mir, dass das Internet eine blöde Idee sei und sich gewiss nicht durchsetzen würde.«

Das schreibt Michael Marcus Thurner auf seiner Internet-Seite, die in diesen Tagen erstmals online gegangen ist.

Und er fügt selbstkritisch hinzu:
»Ich geb's zu - ich hab mich ein klein wenig
geirrt, und nach nicht einmal 20jähriger
Nachdenkfrist hab ich mich nun doch
entschlossen, mir so ein neuartiges Zeugs,
so eine Homepage, zuzulegen.
Also bin ich seit jetzt grad unter
mmthurner.at im Netz zu finden.«

Auf der neuen Seite gibt der Autor über seine aktuellen Romanprojekte Auskunft und informiert darüber, was er bislang veröffentlicht hat.

Das ganze ist sehr subjektiv formuliert, was eine unterhaltsame Lektüre garantiert.

Ein weiteres Zitat von Michael Marcus Thurner dazu: »Ich möchte die Homepage sehr aktiv gestalten, es sollen so oft wie möglich Texte nachgefüttert werden. Wohin mich die Reise zwischen den Nullern und den Einsern des www führen wird, weiß ich allerdings noch nicht, das bleibt auch für mich spannend …«"

Die Homepage ist unter http://www.mmthurner.at/ zu finden.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Logbuch zum ColoniaCon

Klaus N. Frick schreibt in seinem Logbuch der Redaktion über den vergangenen PERRY RHODAN Con in Köln:

http://perry-rhodan.net/aktuell/logbuecher/2012061301.html

Quelle: www.perry-rhodan.net



RICHARD DÜBELL SCHREIBT »TOUFEC«

PERRY RHODAN-Band 2659 kommt von einem Gastautor

Am 3. August 2012 kommt ein besonderer PERRY RHODAN-Roman in den Handel: Er stammt von einem Gastautor - es ist der erste Gastroman im Jahr 2012. Autor des Romans ist Richard Dübell, der mit historischen Romanen mehrere Bestseller landen konnte und dessen Werk in 14 Sprachen weltweit übersetzt ist. Sein aktueller Bestseller ist »Die Pforten der Ewigkeit«. Der Roman wurde als Hardcover im Lübbe-

Seine ersten schriftstellerischen Gehversuche absolvierte der Autor übrigens im Umfeld der PERRY RHODAN-Serie, wie er auch auf seiner Internet-Seite erzählt: Er verfasste Geschichten für die Leserkontaktseite und publizierte in Fan-Zeitschriften.

Richard Dübells Roman erscheint als Band-Nummer 2659 und unter dem Titel »Toufec«.

Weitere Informationen folgen demnächst.

Hier geht's zur Website von Richard Dübell: www.duebell.de/

Ouelle:

http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2012062101.html

PERRY RHODAN Neo geht in die vierte Staffel

Mehr Informationen dazu unter

http://perry-rhodan.net/aktuell/logbuecher/2012061501.html

Verlag publiziert.



NEUER PERRY RHODAN-FAN-ROMAN ALS PAPERBACK ERSCHIENEN

Beim Terranischen Club Eden gibt es das »Das Andromeda-Backup«

In den vergangenen zwei Jahren veröffentlichte der Terranische Club Eden (TCE) zwei unterschiedliche PERRY RHODAN-Fan-Romane, die jeweils sehr gut ankamen.

Seit Juni 2012 liegt das neueste Werk aus der Werkstatt des aktiven Fan-Clubs vor: Es ist »Das Andromeda-Backup«, verfasst von Michael Pfrommer und Kurt Kobler.

Zum Inhalt zitieren wir aus der Information des Clubs:

»Die Handlung des Romans führt den Leser in das Jahr 2406 und zurück zu Schauplätzen des legendären >Meister der Insel<-Zyklus.

Die Terraner und ihre Verbündeten stürmen die Superfestung Tamanium, den Zentralplaneten der Meister. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein, bis die Macht der MdI endgültig gebrochen werden kann.

Auf dem Höhepunkt der Schlacht erwacht in den Katakomben des Festungsplaneten ein Mann ohne Gedächtnis.

Ron Fox, ein Terraner aus dem 20 Jahrhundert, wird in den Strudel der Ereignisse hineingezogen.

Und Dinge nehmen ihren Lauf, welche die bevorstehende Niederlage der MdI für die Allianz zu einem Pyrrhussieg werden lassen könnten.

Ein uralter Plan läuft an und ein alter Bekannter der Terraner spielt wieder mal sein eigenes rätselhaftes Spiel.

Zwischen allen Fronten steht Ron Fox, und nur er ist in der Lage, das Andromeda-Backup zu verhindern ... wobei seine Vergangenheit zu seinem größten Feind wird.«

Der Roman ist 188 Seiten stark; er wurde als Paperback im Format DIN A5 veröffentlicht. Das umlaufende Titelbild gestaltete

Raimund Peter.

»Das Andromeda-Backup« kostet 7,50 Euro; dazu kommen noch Versandkosten. Bestellt werden kann der Roman entweder direkt über die Internet-Seite des Clubs oder per Mail an diese Adresse: tceorder@terranischer-club-eden.com

Quelle: www.perry-rhodan.net



SUSAN SCHWARTZ UND IHR UNGEWÖHNLICHES »HELDEN-DUETT«

Mit PERRY RHODAN 2652 feiert die Stamm-Gastautorin ein ganz besonderes Jubiläum

Wie schon einmal vermeldet, erscheint am 15. Juni 2012 der PERRY RHODAN-Roman »Traum der wahren Gedanken«. Verfasst wurde er von Susan Schwartz, die damit exakt 1000 Romane nach ihrem PERRY RHODAN-Erstling einen weiteren Mosaikstein zur größten Science-Fiction-

Serie der Welt hinzufügte.

Ihr Roman spielt in der Milchstraße, konkret auf dem arkonidischen Planeten Travnor. Dort gehen zwei ungewöhnliche Partner in den Einsatz.

Es ist der arkonidische Adelige Tormanac da Hozarius, der ein besonderes Schicksal erlitten hat, und sein »Leibwächter«, ein Naat namens Ghlesduul.

Was niemand weiß:

Die beiden arbeiten gewissermaßen als Detektive, und sie gehen auf Travnor einer Spur nach, die mit den jüngsten kosmischen Ereignissen zu tun hat. Tormanac findet einiges heraus, was ihn letztlich in eine große Gefahr bringt ...

Darüber hinaus spielen in dem Roman noch Unither eine wichtige Rolle, die auf dem Planeten Travnor in einer eigenen Kolonie leben und um ihre Bürgerrechte streiten.

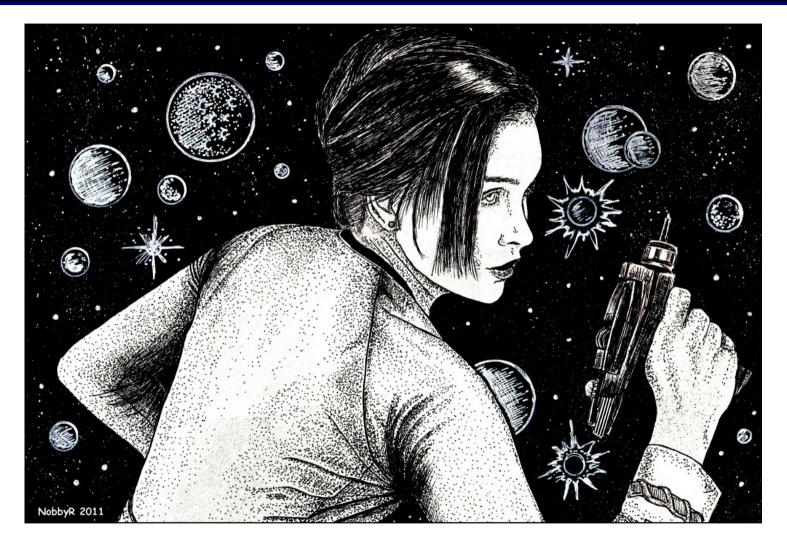
Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten!

Und hier geht es zu einem Interview mit Susan Schwartz auf der PERRY RHODAN Homepage:

http://perry-rhodan.net/aktuell/news/2012061401.html

Quelle: www.perry-rhodan.net





Grafik: Intruders von Norbert Reichinger



Conbericht:

Der Colonia Con 20 vom 25.-27.05.2012

Betrachtungen aus der Sicht eines Aktiven von Herbert Keßel

Der Colonia Con war mir ja nicht unbekannt.

Bereits zum vierten Mal fand ich den Weg in den Kölner Jugendpark.

Als Clubaktiver erledigte ich erst meine Aufgaben und begrüßte alle Bekannten. Für mich ist dieser Con ein Familientreffen der Perry Rhodan- und Science fiction Fans.

Das Programm bildet nur die >>Klammer<< für dieses Meeting.

Für den Nachmittag hatte ich mir trotzdem vorgenommen, den Programmpunkt "Perry Rhodan – Ausblicke auf die nächsten Jahre" aufzusuchen.

Die von Rüdiger Schäfer moderierte Talkrunde, die mit Uwe Anton, Klaus N. Frick, und Hartmut Kasper hochkarätig besetzt war, zog, wie jedes Mal, wieder die Besucher in Scharen an. Obwohl ich in der ersten Auflage nicht auf dem neuesten Stand bin, war ich neugierig, ob wieder, wie in den Jahren zuvor, zwar geheimnisvoll viel geredet, aber nichts über die Perry Rhodan Zukunft erzählt wird.

Ich wurde angenehm überrascht.
Uwe Anton berichtete sehr umfangreich aus seiner Exposearbeit und gab auch einiges vom zukünftigen Inhalt preis.
Auch Hartmut Kasper war sehr offen.

Klaus N. Frick griff insbesondere die Fragen und kritischen Bemerkungen zur Perry Rhodan NEO Reihe auf.

So erfuhr ich , als einer der noch keine Gelegenheit hatte in diese Reihe hinein zu >>schnuppern<<, dass es wohl Probleme mit der Kontinuität der

Rahmenbedingungen wie die Technik oder Beschreibung der Völker gibt. Dies erinnerte mich an meine Anfangszeit, als ich in den siebziger Jahren die Perry Rhodan Serie nachkaufte und regelgerecht >>verschlang<<.

Da gab es in den Bänden teilweise enorme Darstellungsprobleme.

So wurde in einem Band ein Zellaktivator zerstört.

Wenige Hefte später war dieser wieder vollständig intakt und spendete seinem Träger ewiges Leben.

Hier fehlt, so die Aussage der Teilnehmer, Rainer Castor, mit seinem immensen Wissen.

Für die Perry Rhodan NEO Reihe sind laut Klaus N. Frick Umstellungen vorgesehen, die in die gleiche Richtung gehen, wie bei der Erstserie.

Diese Gesprächsrunde fand ich rundum klasse.



Am nächsten Tag nahm ich mir, neben vielem >> Smalltalk < und auch etwas Stöbern in der Bücherbörse, vor, den Programmpunkt "Die Dekorationen der Raumpatrouille" mitzumachen.
Denn mit dieser Serie wuchs ich sozusagen auf.

Beim Betreten des Saales fiel mir auf dem Tisch der Bühne sofort das berühmte Bügeleisen auf.

Als dann Josef Hilger, Leiter des Orion Museums das Wort ergriff, wurde es spannend. Dass die Folgen in den Bavaria Studios gedreht wurden, war mir ja noch bekannt. Aber welchen Anteil die Realverfilmung in Verhältnis zur tricktechnischen Produktion hatte, welche (gleichen) Dekorationen in welchen Szenen verwandt wurden, wie lange gedreht wurde, welche Schauspielerin zunächst nicht vorgesehen war (Margot Trooger als Regentin des Staates Chroma) und wie hoch die Produktionskosten (ca. 2,6 Mill. DM) waren, dies alles war für mich neu.

Leider konnte ich mir aufgrund der Fülle der Informationen nur ein Bruchteil merken. Aber eindrucksvoll war diese Vorstellung für mich allemal.

Immerhin war das für mich seinerzeit als Heranwachender der Einstieg in die Science fiction Welt. So endete der diesjährige Colonia Con wieder mit viel >> Gedankenaustausch << aber auch einigen interessanten Programmpunkten.



Artikel: Ein Wochenende mit Uwe Anton von Roman Schleifer

Bereits während des Besuchs des Austria Cons 2010 haben Uwe und seine Lebensgefährtin Martina beschlossen, Wien einem erneuten Besuch abzustatten. Nachdem ich sie immer wieder an diesen Beschluss erinnert habe, war es am ersten Juni-Wochenende 2012 so weit.

Sie landeten am Stammtischfreitag in Wien. Nach einem kleinen Spaziergang entlang der Alten Donau, währenddessen Uwe geduldig meiner Nicht-PR-Lesenden Freundin Rede und Antwort stand, fuhren wir ins Stammtischlokal. Dort wartete bereits Leo Lukas auf uns. Gerade als Uwe und Leo über das Zyklus-Ende zu sprechen beginnen wollten, betrat der erste PR-Fan den Saal.

Obwohl ich im Laufe des Abends immer wieder versuchte, Uwe und Leo auf das Thema Zyklus-Ende zu lenken, blieben meine Versuche vergebens. Uwe Anton wechselte von Tisch zu Tisch, um mit jedem Fan zu sprechen.

Genau wie die Fans strahlte er vor Freude über das Treffen.

Geduldig schrieb er Autogramme, warf sich

für die Fotos mit den Fans in Pose und wich souverän den Fragen nach den weiteren Entwicklungen im Zyklus aus.



Interessiert hörte sich Uwe im Gegenzug die Kritik zum aktuellen Zyklus an.

Martina, seine Freundin, machte auf sich aufmerksam, als sie folgende Sätze von sich gab: »Ich habe zufällig gehört, wie Rainer Castor und Uwe telefoniert haben. Darin war von einem Toten die Rede, der wie ein Land heißt.«

Diese am Nachmittag eingeübte Scherzaussage machte auch dank des ebenfalls am Nachmittag geprobten Aufschreis von Uwe rasch die Runde und entwickelte sich zum Running Gag des Abends.



Wer das Treiben im Stammtisch-Lokal »Neubauschenke« verfolgte, stellte rasch fest, dass alle strahlende Gesichter hatten. Die Fans, weil sie mit einem ihrer Idole reden konnten.







Und Uwe, weil er aus solchen Treffen Kraft für sein Schreiben tankt. Außerdem ist es eine der wenigen Möglichkeiten für ihn als Schriftsteller, eine Rückmeldung der Leser zu erhalten. Besonders gefreut hat er sich, dass Fans aus anderen Bundesländern angereist waren. Selbst meine Freundin, die zum ersten Mal am Stammtisch war, spürte die Euphorie und die Freude. Sie war überrascht, dass eine literarische Figur so viele Menschen trotz ihrer konträren Lebenseinstellungen vereinte. Der Stammtisch endete knapp vor zwei Uhr früh, da uns der Ober aus dem Lokal warf.

Die nächsten beiden Tage standen im Zeichen des privaten Wien-Sightseeings. Meine Freundin und ich schliffen Uwe und Martina zu einer Führung durch den Wiener Zentralfriedhof. Klingt seltsam, ich weiß, aber ein Rundgang vorbei an den Ehrengräber ist auch für Nicht-Wiener interessant. Abends trafen wir uns mit Michael Marcus Thurner. Uwe und Michael freuten sich über das seltene Wiedersehen und nutzen die Zeit, viel Privates zu reden.

Am nächsten Tag ging es zuerst in die Kapuzinergruft, in der die österreichischen Kaiser bestattet sind. Danach fuhren wir nach Schönbrunn. Während Uwe und Leo Geheimgespräche führten, besichtigten Martina und ich das Schloss.

Abends führte ich sie in das Restaurant »Figlmüller«, in dem tellergroße Schnitzel serviert wurden.



Für die Nachspeise wechselten wir in die »Palatschinkenkuchl«.

Zurück im Hotel versprachen beide, Wien einen erneuten Besuch abzustatten. Dass dabei ein Stammtischbesuch zum Pflichtprogramm gehört, versteht sich von selbst.

Und dass ich die beiden regelmäßig an ihr Versprechen im Hotel erinnern werde, ebenfalls. Es ist nämlich auch abseits von PR eine Gaudi (Übersetzung für unsere deutschen Leser: ein Spaß), mit Uwe und Martina durch Wien zu ziehen.

Fotos © Martin Steiner und Erich Loydl





Grafik: Mission von Norbert Reichinger



Artikel: Perry Rhodan Fan Projekt im Secondlife

Seit Anfang 2009 gibt es das Perry Rhodan Fan Projekt im Secondlife. Die Frage ist: Was wollen wir erreichen? Was tun wir ?

Einleitend der Text von unserer Internetseite mit ein paar allgemeinen Informationen:

"Das Perry Rhodan Fan Projekt im Secondlife (PR-Fan-Projekt im secondlife - (www.secondlife.com) ist eine Idee zur interaktiven und NICHTKOMMERZIELLEN Kommunikation zwischen Perry Rhodan Fans im Secondlife auf spielerischer Ebene - zum Spaß , zur Freude und zum gemeinsamen Erleben von virtuellen Abenteuern und ggf. zum kreieren von spannenden Geschichten rund um das Perry Rhodan Universum in einer virtuellen 3D Umgebung.

Neben dem Raumhafen zum Treffen, Chillen und gemeinsamen Gedankenaustausch ist auch ein Rollenspiel geplant welches inhaltlich im Perryversum angesiedelt ist.



Das PR Fan Projekt im Secondlife wurde initiiert von den Secondlife Avataren Acer Amaterasu, Nabuleone Rhode und Jonas Bernheim, welches einhergeht mit der Gründung des Vereins für phantastische utopische Ästhetik, Architektur und virtuelle Transmissionen und der Erstellung einer kleinen Weltraumsimulation mit futuristischer Raumhafenlandschaft nach dem Vorbild früher Coverillustrationen und den Beschreibungen alter Romanhefte in LindenLabs MMO-Metaversum SecondLife.

Mehr zu dem Verein findet ihr auch hier im Forum oder auf der Webseite des Vereins (http://puaavtm.net/)

Eines der Ziele des Projektes ist das Perry Rhodan Universum der bekanntesten und größten deutschen Science Fiction Romanserie auch im Secondlife und damit im Anglo-Amerikanischen Raum bekannt zu machen - und natürlich zur Freude aller anderen Perry Rhodan Fans und Liebhaber.

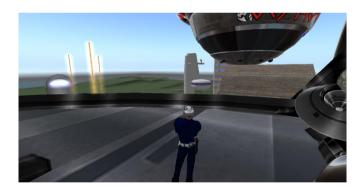


Zu diesem Zweck haben wir im Secondlife ein Stück Land erworben für das eine monatliche Gebühr fällig ist (genau wie wenn man im Internet webspace gegen monatliche Gebühr erwirbt).

Dort entsteht eine kleine Kolonie im Perry Rhodan Stil mit Raumschiffen, SpaceJets, Shifts, Gebäuden, Shops und einer Bar.

Diese 3D animierte Welt ist für jedermann offen zugänglich und kann mit den Avataren des Secondlife (SL) betreten werden um verschiedenste Aktivitäten auszuführen

(Rollenspiel, Chat, uvm.)."



Was bedeutet das aber ganz konkret?

Im Detail bedeutet das, dass auf dem virtuellen Land eine Umgebung gestaltet worden ist, die das Perryversum im Secondlife präsentieren soll.

Das Secondlife ermöglicht es den Usern Dinge und Objekte dreidimensional zu erstellen und so ein virtulelles 3 D Abbild einer fiktionalen Umgebung plastisch darzustellen.

Für unser Projekt bedeutet das, dass das Herzstück auf unserem virtuellen Land eine liebevoll erstellte 60m Kaulquappe / Korvette bildet welche eine zentrale Anlaufstelle und weit sichtbares Zeichen für unsere Präsenz darstellen soll. Drumherum, gibt es einige kleinere Gebäude einen Shop, eine Bar und verschiedene andere Dinge zu entdecken.



Da wir ein sehr kleines Projekt sind (im Prinzip sind wir nur zu zweit) sind uns natürlich materielle und physische Grenzen gesetzt um im Secondlife unser Projekt durchzuführen und dennoch gibt es schon Kleidung, Ausrüstung, einen Shift und sogar eine Space Jet originalgetreu nachgebildet.

Alle Raumschiffe, Fahrzeuge und Kleidung sind nach bekannten Motiven erstellt um möglichst ein genaues Abbild des Perryversums, die anderen Bauten der kleinen "Kolonie" unterliegt der freien künstlerischen Phantasie und Gestaltung des Erbauers.



Spielerische Möglichkeiten.



Viele andere Fangruppen benutzen dieses Medium ebenfalls um auf eine ganz besondere und persönlich Art zu interagieren : das virtuelle Rollenspiel.

Das Secondlife ist hevorragend dazu geeignet in einem SciFi Rollenspiel virtuelle Abenteuer zu erleben.

Wie auf Cons kleidet man sich als LFT Raumfahrer, übernimmt eine Rolle und entdeckt fremde Welten zusammen mit anderen Fans des Perryversums. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

In einem Rollenspiel kann sich jeder einbringen.

Kann eine Geschichte erfinden und ein Eindruck dafür bekommen wie sich ein Raumfahrer aus dem Perryversum fühlen könnte.

Das gemeinsame Erleben des Perryversums steht hier im Vordergrund.

Feste Zeiten wo sich Fans im Secondlife treffen gibt es noch nicht, aber mit den Möglichkeiten des Secondlife und anderen Kommunikationsmitteln, kann man sich schnell zusammenfinden und sich virtuell treffen.

Das Secondlife ist eine aktive, bunte und phantasievolle Umgebung, die es geradezu herausfordert spielerisch entdeckt zu werden – und wie kann man das besser bewerkstelligen als eine Figur aus dem Perryversum – als LFT Raumfahrer?



Links:

http://de.prfanprojekt.wikia.com/wiki/PR Fan Projekt Wiki

https://www.facebook.com/pages/PR-Fan-Projekt-im-SL/191790770884145



Science Fiction & Fantasy Neuerscheinungen:

Start der neuen Reihe MEISTERDETEKTIVE bei Fabylon

Mit der von Alisha Bionda herausgegebenen Anthologie SHERLOCK HOLMES UND DAS DRUIDENGRAB startet heute im Fabylon Verlag die Reihe MEISTERDETEKTIVE unter der Ägide von Alisha Bionda & Uschi Zietsch.

Die Opener-Anthologie ist nun erhältlich:

SHERLOCK HOLMES UND DAS DRUIDENGRAB Hrsg. Alisha Bionda

Fabvlon

Anthologie - MEISTERDETEKTIVE, Band 1, Mystery-Crime

Broschiert, 240 Seiten - 14.90 EUR

ISBN: 9783927071759

April 2012

Cover- und Innengrafiken: Crossvalley Smith Buchumschlagsgestaltung: Atelier Bonzai

zu bestellen:

http://shop.fabylon-

verlag.de///themes/kategorie/detail.php?
artikelid=114&kategorieid=15&source=1

oder bei jedem Buchhändler oder Online-Buchhändler (wie z.B. AMAZON)

Kurzgeschichten und Novellen rund um den Meisterdetektive SHERLOCK HOLMES, der sich mit paranormalen Wesen und mysteriösen Fällen konfrontiert sieht.

Die Anthologie "Sherlock Holmes und das Druidengrab" ist mit 14,90€ für 240 Seiten zu einem einmaligen Einführungspreis zum Start der neuen Reihe erhältlich!

Weitere Informationen über die Anthologie finden Sie hier: http://www.literra.info/buecher/buch.php? id=10830

Neuerscheinung: Schattenlord 5: STURM ÜBER MORGENRÖTE von Susan Schwartz

Bereits im Mai erschien mit STURM ÜBER MORGENRÖTE von Susan Schwartz der fünfte Band der Fantasy-Serie "Schattenlord".

STURM ÜBER MORGENRÖTE Susan Schwartz C. Bertelsmann Verlag Roman - Band 5, Fantasy Fester Einband, 320 Seiten Mai. 2012



Laura und ihre Gefährten sind Gefangene des finsteren Drachenelfen Alberich, der den Palast Morgenröte erobert und dort seinen Drachenthron aufgestellt hat. Während Alberich Lauras Seele ³seziert², kommt es zur ersten ³leibhaftigen² Begegnung und Auseinandersetzung mit dem Schattenlord.

Und dann greifen die Iolair an, eine mächtige Widerstandsgruppe im Reich Innistìr Š

Informationen über die Serie und bisher erschienen Bände:

http://www.literra.info/buecher/serien_reih en.php?id=628

Bestellmöglichkeiten hier:

http://www.bseditionen.de/fantasyuebersicht/fantasy/edition-schattenlord/

Von Alisha Bionda

ELFENZEIT Fantasy-Reihe der Erfolgsautorin Susan Schwartz als eBook.

Die **ELFENZEIT** ist angebrochen

Schon seit langer Zeit haben sich die Elfen in die Anderswelt zurückgezogen, darunter auch die Sippe der Sidhe Crain.

Nach Jahrhunderten des Schlafs erwachen die Angehörigen der Sippe.

Ihr Baumschloss, das Reich um sie herum, zerfällt und stirbt.

In tiefem Schrecken müssen die Crain erkennen, dass sie die Unsterblichkeit verloren haben.

Da Elfen keine Seelen besitzen weil sie unsterblich sind würde das bedeuten, dass sie langsam verfallen und sterben.

Ihr Tod wäre gleichzusetzen mit Auflösung und Verschwinden, als wären sie nie gewesen.

Niemand würde sich mehr an sie erinnern. Eine fürchterliche Vorstellung für die stolzen Sidhe Crain.

Die Erkenntnis, älter zu werden und unweigerlich sterben zu müssen, bringt die Angehörigen der Sippe fast um den Verstand.

Sie müssen Gesandte losschicken, die herausfinden sollen, was geschehen ist. Gleichzeitig muss der Quell der Unsterblichkeit gefunden werden, um die Sippe oder gleich das ganze Volk zu retten. Als wäre das noch nicht genug, müssen die Crain erkennen, dass nicht mehr alle magischen Durchgänge für sie offen stehen. Ihre Zauberkraft schwindet, je länger sie sterblich sind.

Das wiederum hat weitreichende Folgen: Eine Macht aus dem dunklen Teil der Anderswelt streckt ihre Klauen nach dem Reich der Crain aus.

Bandorchu, die Dunkle Frau, einst von den Crain in den Schattenbereich verbannt, ist frei. Sie will Rache und Macht ...



Elfenzeit ist eine Fantasy-Buchreihe, entwickelt von der Fantasy-Autorin Susan Schwartz und verfasst von einem Team engagierter Schriftsteller.

Heldin der neuen Serie ist die junge Journalistin Nadja Oreso, die gegen ihren Willen in unglaubliche Geschehnisse hineingezogen wird:

Sie trifft auf die Elfen-Zwillinge Rian und David, die aus der Anderswelt stammen und im Paris des Jahres 2009 einem geheimnisvollen Auftrag folgen.
Nadja erkennt, wie eng die Anderswelt und ihre eigene Welt zusammenhängen und wie eng vor allem ihr eigenes Schicksal mit dem

der beiden Welten verbunden ist ...

Neben den Printtiteln gibt es die komplette Serie auch als eBook bei "Beam". Klicken Se einfach bei dem jeweiligen Titel hier auf LITERRA auf das Warenkorbsymbol für das eBook und Sie landen direkt in dem Shop von Beam.

Informationen zu den einzelnen Titel finden Sie hier:

http://www.literra.info/buecher/serien_reihen.php?id=461

ALISHA BIONDA

DARK LADIES III (Hrsg. Alisha BIonda)- Neue Anthologie im Fabylon verlag erschienen.

Die von Alisha Bionda im Fabylon Verlag herausgegebene Anthologie "DARK LADIES III - Ein erotischer Traum" ist erschienen und ab sofort lieferbar. Wie in den beiden Vorgängerbänden "DARK LADIES I & II" verfassten Autoren Kurzgeschichten zu Grafiken der Künstlerin Gaby Hylla. Dieses Mal mit erotischen Plots.

DARK LADIES III - EIN EROTISCHER TRAUM Hrsg. Alisha Bionda Fabylon Anthologie - Erotische Kurzgeschichten Klappenbroschur, 200 Seiten - 13.50 EUR ISBN: 9783927071858 Juni 2012

Cover- und Innengrafiken: Gaby Hylla zu Bestellen z.b. beim Verlag: http://shop.fabylon-verlag.de///themes/kategorie/detail.php? artikelid=115&kategorieid=4&source=1

Namhafte AutorInnen verfassten phantastische Erotiktexte zu Grafiken der Künstlerin Gaby Hylla um verführerische und verruchte Frauen.

Autoren

Tanya Carpenter, Antje Ippensen, Guido Krain, Aino Laos, Aimee Laurent, Elke Meyer, Thomas Neumeier, K. Peter Walter und Uschi Zietsch

Weitere Informationen finden Sie hier: http://www.alishabionda.net/anthologien/dark_ladies_iii_ein_ erotischer_traum.php

Rezensionsexemplare können bei der Herausgeberin unter bionda.alisha(at)gmail.com angefordert werden.

ALISHA BIONDA



HEIMWEH EINES CYBORGS

Mit **HEIMWEH EINES CYBORGS** erschien unter der Herausgabe von Alisha Bionda Band 3 ihrer bei p.machinery pubilizierten Reihe DARK WORL(D)S.

HEIMWEH EINES CYBORGS

Hrsg. Alisha Bionda p.machinery Anthologie - DARK WOR(L)DS, Band 3, Dark Fiction / Social Fiction / Fantasy Fiction

Taschenbuch, 188 Seiten - 13.90 EUR ISBN: 9783942533157

Juni 2012

Cover- und farbige Innengrafiken

Crossvalley Smith

Ein Auftragsmord ist eine schmutzige Sache doch wie schmutzig, erfährt der Profikiller Jones erst, als er Nachforschungen über sein Opfer anstellt

Die Menschheit hat sich längst selbst vernichtet.

Aber noch immer kreisen die von ihnen hergestellten Cyborgs in den Weiten des Universums in ihren Watch-Stationen. So auch je ein Exemplar der Trenobel- und der Krenobel-Baureihe.

Sie beobachten Unglaubliches und werden Zeuge vom Sinn des Lebens und schließlich begegnen sie Gott

Sebastian Grün ist Geschäftsführer von vier Bestattungsgeschäften.

Er kämpft mit anderen Interessenvertretern um ein Bestattungsrecht für Cyborgs. Zeitgleich mit einem schicksalsträchtigen Ereignis während seines Urlaubs auf dem unter Planetenschutz gestellten Biotop Tropicora, beschließt der Hohe Rat ein Einlenken in diesem umkämpften Rechtsstreit.

Sebastian wähnt sich am Ziel und bietet endlich auch Bestattungen für seinesgleichen an.

Dann erscheint Lucie in seiner Geschäftszentrale und alles wird anders, als er es sich gedacht hatte

Lucas Bahl, Barbara Büchner, Frank & Desirée Hoese, Guido Krain, Christoph Marzi, Thomas Neumeier, Lothar Nietsch, Sören Prescher, Achim Stößer, Vincent Voss und Arthur Gordon Wolf bieten Fiction ienseits der eingetretenen Pfade. Ihre Inspiration bezogen sie aus den farbigen Grafiken von Crossvalley Smith.

Die Titelstory stammt von Christoph Marzi.

Bis zum 30.06.2012 (inklusive) kann der geneigte Interessent und potenzielle Leser den dritten Band der DARK-WOR(L)DS-Reihe, »HEIMWEH EINES CYBORGS«, zum Subskriptionspreis von EUR 10,90 (DE) incl. Versandkosten bestellen.

Die Bestellungen gehen ausschließlich per Email an michael haitel.de und beinhalten neben der gewünschten Anzahl auch die Rechnungs- und die ggf. abweichende Lieferanschrift.

Der Versand der Bestellungen erfolgt ca. Mitte Juli 2012.

Weiteres Highlight der Reihe ist, dass diese nun komplett mit farbigen Innengrafikgen angeboten wird.

Auch Band 1 und 2 wird es in Neuauflage mit farbigen Grafken im Innenbereich geben.

Infos zur Antho:

http://www.literra.info/buecher/buch.php? id=8818

ALISHA BIONDA



Rezensionen: Andere SF:

CD-Rezension: Agent Smith 2 - Dreamland Action 3 - Flucht ins Verderben von Erik Albrodt, John Baker

Dreamland Productions, Rüsselsheim, 06/2010

1 Audio-CD, Hörspiel, Mystery-Thriller, Action, 978-3-939066-83-5, Laufzeit: ca. 72 Min., EUR 7,95

Sprecher: Wolfgang Rüter, Rainer Schmitt, Heidi Schaffrath, Katja Brügger u. a. Musik von N. N.

Titelillustration von Jole Stamenkovic www.ts-dreamland.de/index2.html

Eigentlich wollte Special-Agent Larry Smith seinen Urlaub allein in den Spielcasinos von Las Vegas verbringen, ab und zu gewürzt mit einem amourösen Abenteuer.
Unvermutet aber klinken sich seine Kollegin Nina Anderson und Sandra Higgins in den Urlaub ein. Vor zehn Monaten waren die Agenten in einen bizarren Fall involviert, bei dem Sandras gesamte Familie starb.
Einzig der Teenager überlebte, ist seitdem aber mit einem Mutagen infiziert, dass in Stresssituationen für temporäre Transformationen ihres Körpers sorgt.

Bereits auf dem Flug Richtung Nevada nimmt Sandra plötzlich die Gedankenströme ihres tot geglaubten Freundes Billy wahr, der ebenfalls ein Mutant ist.

Kurzentschlossen ändern die Agenten Nina und Larry ihren Tourplan und fahren mit Sandra zu dem Ursprung der Gedankenströme.

Die Spur führt die drei in eine verlassene Stadt mitten in der Wüste Nevadas. In jene Gegend hat es auch drei Bankräuber verschlagen, die ausgerechnet dort mit ihrem Hubschrauber notlanden mussten.

Aber die Geisterstadt ist alles andere als leer. In den Ruinen hausen grauenerregende Kreaturen, und ein verblendeter Wissenschaftler braucht dringend neues Forschungsmaterial in Form von gesunden, lebendigen Menschen ...

Folge 3 der neuen Hörspielreihe aus dem Hause Dreamland ist die direkte Fortsetzung der ersten Folge "Genetic Code".

Die Subserie "Agent Smith" ist ein unterhaltsamer Mix aus Action und Horror und erinnert nicht zufällig an die Kultserie "Larry Brent".

Doch was Thomas Biker, Erik Albrodt und Co. dem Hörer präsentieren, ist weit mehr als nur ein Plagiat.

Das Hörspiel nutzt mit 72 Min. Laufzeit die Kapazität des Tonträgers zunächst weidlich aus. Dabei wird es an keiner Stelle langweilig, und man bekommt auch nicht den Eindruck, dass Szenen überflüssig sind. Im Gegenteil, es wird sich lediglich Zeit gelassen, die Geschichte zu erzählen und eine angemessene Atmosphäre zu erzeugen.



Dass die Macher selbst große Fans von Dan Shocker und "Larry Brent" sind, merkt man der Produktion nicht nur anhand der Stoyline an, sondern auch an der Namensgebung der agierenden Charaktere. Dr. Norman Huntington, Chiefinspector Crowden oder auch Sandra Higgins - mit den Nachnamen wurde mehreren Nebenrollen der Serie "Larry Brent" ein Denkmal gesetzt.

Die Geschichte selbst erinnert in einzelnen Szenen und in ihren Grundzügen an die geniale Folge "Atomgespenster", besitzt aber genügend Eigenständigkeit, um nicht als plakativer Ableger abgetan zu werden. Die Handlung ist nicht nur gut durchdacht, sondern auch temporeich und dem Reihennamen entsprechend actionbetont. Die Dialoge wirken lebensnah und sind an den richtigen Stellen mit der nötigen Prise Humor gewürzt.

Die Effekte sind erstklassig und der Soundtrack wirklich einmalig, genau das Richtige für ein Actionhörspiel der Superlative.

Vor allem der Bonustrack "Schuldig" bildet den optimalen Abschluss der Episode.

Das Sahnehäubchen stellen aber, wie so oft, die fabelhaften Sprecher dar.

Die Europa-Legenden Rainer Schmitt und Heidi Schaffrath als die Agenten Smith und Anderson agieren auf gewohnt hohem Niveau, auch wenn man ihnen die Jahre mittlerweile schon anhört.

Gerade Schmitt ist nicht mehr ganz so agil und munter, wie in den 80ern.

Ein ähnliches Phänomen erlebt der Hörer bei Katja Brügger, die als Isabell Jamisson dieses Mal eine in Latex gehüllte Bankräuberin mimen darf.

Trotzdem leisten die Sprecher wunderbare Arbeit und bringen all ihre Erfahrung in das Projekt mit ein.

Wolfgang Rüter erweist sich als kongenialer Erzähler, der mit seiner prägnanten Stimme für die optimale Hörspielstimmung sorgt.

Ein großes Lob gebührt wieder den Jungsprechern Johanna Klein (Sandra Higgins) und Josia Jacobi (Billy Jacobs), die eine mehr als überzeugende Darbietung abliefern.

Tilo Schmitz als Sir Stevens ist dieses Mal in einer für ihn etwas ungewöhnlichen Rolle zu hören, die aber nicht minder gut zu ihm passt. Klaus-Dieter Klebsch ist als zynischer Chiefinspector voll in seinem Element, und in der Rolle eines desillusionierten Mutanten ist David Nathan zu hören.

Das Reizvolle bei Dreamland ist die gesunde Mischung aus omnipräsenten Sprechern und eher unbekannten Schauspielern. So dürften die Sprecher der drei Bankräuber vielen, gerade jüngeren Hörern nicht viel sagen.

Doch für die Fans der alten "John Sinclair"-Hörspiele aus dem Tonstudio Braun geht ein kleiner Traum in Erfüllung, denn mit Helmut Winkelmann, Peter Niemeyer und Aart Veder agiert das Geisterjäger-Trio (John Sinclair, Suko und Bill Conolly) aus alten Tagen erstmals wieder gemeinsam in einem Hörspiel.

Die Krönung des Ensembles ist schließlich Utz Richter, der als Dr. Norman Huntington über sich hinauswächst.

"Agent Smith" ist auf alle Fälle mehr als nur eine Hommage an "Larry Brent", und für die Hörer beginnt nach dem Genuss dieses großartig inszenierten Hörspiels eine quälend lange Wartezeit auf die Fortsetzung.

Das Cover von Jole Stamenkovic ist äußerst ansprechend, und der Stil des Künstlers passt optimal zum Serienlayout. Sexy und kunstvoll.



Fazit:

Fulminantes Action-Spektakel mit hohem Funfaktor.

An diesem Hörspiel stimmt alles, angefangen bei der Story, über die fabelhaften Sprecher, bis hin zu dem erstklassigen Sounddesign, bei dem vor allem die großartige Musik auffällt. Bitte mehr davon. Viel mehr

Rattus libri Florian Hilleberg



CD - Rezension: Alpha Base 7: Der Untergang der Alpha Base von James Owen

Maritim/Verlagsgruppe Hermann,
Dortmund, 05/2010
1 Audio-CD, SF, 978-3-867142-66-3,
Laufzeit: ca. 45 Min., EUR 8,95
Sprecher: Gertie Honeck, Frank-Otto
Schenk, Stefan Staudinger u. a.
Titelillustration von ufo tunnel – Fotolia.com
1 Booklet

www.maritim-produktionen.de

Der Konflikt mit den Taylonen spitzt sich immer mehr zu.

Der Anführer der Außerirdischen bezichtigt die Crew der Alpha Base, mit den Romani, die ein wertvolles Artefakt der Taylonen gestohlen haben, gemeinsame Sache zu machen.

Auch Konsul Kett Norka kann die Auseinandersetzung nicht schlichten, und so kommt es zum Kampf.

Die Raumschiffe der Taylonen attackieren die Alpha Base, die dem massiven Beschuss nicht lange standhalten kann.

Ist dies der Untergang der Alpha Base?

Folge 7 knüpft nahtlos an seine Vorgänger an und bietet dem Hörer Weltraum-Action vom Feinsten. Dank großartiger Effekte und einem packenden Soundtrack à la "Battlestar Galactica" entsteht vor dem geistigen Auge des phantasiebegabten Hörers ein fulminanter "Krieg der Sterne". Für eifrige Zuschauer von "Star Trek: Voyager" gibt es hingegen wenig Neues zu entdecken, denn das Hörspiel wirkt wie ein Zusammenschnitt mehrerer TV-Folgen.

Der Eindruck wird durch die deutschen Synchronstimmen der Brücken-Crew noch verstärkt.

Dabei entpuppen sich Gertie Honeck, Frank-Otto Schenk, Stefan Staudinger und Erich Räuker als großartige Hörspiel-Sprecher. Einzig die Rolle des Überwesens Astoran wirkt durch Jan Panczak fehlbesetzt, da der Schauspieler viel zu jung klingt. Hinzu kommt, dass der Text sich nicht danach anhört, als ob eine übermächtige, fremdartige Lebensform sprechen würde. Die Rolle des Q in "Star Trek" wurde da sehr viel glaubhafter angelegt.

Langweilig wird es an Bord der "Alpha Base" aber keineswegs, und Fans von temporeicher SF-Kost kommen allemal auf ihre Kosten, zumal die einzelnen Szenen nicht annähernd so konfus zusammengeschnitten wurden wie in Folge 6

Die Covergrafik hat mit dem Inhalt nicht unbedingt viel zu tun, zeigt dem Käufer aber eindeutig welches Genre ihn erwartet. Das Motiv ist immerhin nicht so einfallslos wie beispielsweise bei den Folgen 4 und 6.

Auf der Leipziger Buchmesse präsentierte die Verlagsgruppe Hermann einen eindrucksvollen Aufsteller, der die Crew der "Alpha Base" zeigte.

Wieso also nicht die Protagonisten mal auf dem Cover zeigen? Inhaltlich harrt das Glossar weiterhin auf

eine Aktualisierung.

"Alpha Base" biete großartig inszenierte Fast-Food-SF für die Ohren, zwar nichts, was es nicht auch schon bei "Star Trek" gegeben hätte, aber packend gespielt.

Rattus libri Florian Hilleberg



Rezensionen: Andere Fantasy:

Rezension: Cabal von Clive Barker

USA, 1988 Edition Phantasia, Bellheim, 08/2005 PB mit Klappbroschur, Horror, 978-3-937897-15-8, 216/1490 Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber

Titelillustration von Frank Fiedler www.edition-phantasia.de/www.clivebarker.info/

Aaron Boone ist psychisch schwer gestört und befindet sich in Behandlung bei dem renommierten Psychiater Dr. Decker.
Dieser eröffnet Boone eines Tages, dass er im Zustand geistiger Umnachtung mehrere Menschen auf brutalste Art und Weise abgeschlachtet haben soll.
Am Boden zerstört versucht Boone, sich das Leben zu nehmen, was ihm gründlich misslingt.

Noch in der Notaufnahme lernt er den offensichtlich ebenfalls psychisch gestörten Narcisse kennen, der ihm von Midian erzählt.

Dem Zufluchtsort aller menschlichen und nichtmenschlichen Ungeheuer. Von

schweren Selbstvorwürfen geplagt begibt sich Aaron Boone auf die Suche nach Midian und trifft dort auf die grausame Wahrheit und den Tod hinter der Maske des Biedermannes.

Als Boones Verlobte Lori den von mehreren Polizeikugeln versehrten Leichnam ihres Freundes identifizieren soll, ist der Tote verschwunden.

Lori begibt sich ebenfalls auf die Suche nach Midian, dicht gefolgt von einem menschenverachtenden, skrupellosen Killer, der mit Boone noch eine Rechnung offen hat ...

Der Name Clive Barker steht für Horror in Reinkultur:

Blutig, subtil und gnadenlos spannend. Mit seinen "Büchern des Blutes" schrieb Barker Literaturgeschichte, und sein bizarrer Serienkiller-Roman "Cabal" setzt die Tradition anspruchsvoller Horrorgeschichten nahtlos fort.

"Cabal" setzt Akzente und verleiht dem triebhaften, absolut bösen Serienkiller eine beklemmende Authentizität.

Der Wahnsinn der Figur wird lebhaft und nachvollziehbar beschrieben und tritt vor allem in den Abschnitten zu Tage, in denen sich der Mörder mit seiner selbstgeschneiderten Maske unterhält.

Der zum Sündenbock degradierte Aaron Boone, soll die Bluttaten auf sich nehmen und erhält durch den geheimnisvollen Ort Midian die einmalige Chance, Gerechtigkeit walten zu lassen. Dabei lernt er selbst die Faszination des Bösen kennen und begreift, wie er die Kräfte der Finsternis für sich nutzen kann. Seine Verlobte Lori, eine mutige und bedingungslos liebende Frau, setzt alles aufs Spiel, selbst ihr Leben, um Boone zu unterstützen.

Der Roman lebt von schockierenden Spannungsspitzen, die sich mit surrealen Szenen abwechseln. "Cabal" ist ein einzigartiger Horror-Roman, der sich mit dem abgrundtief Bösen im Menschen beschäftigt.

Seinen Höhepunkt erlebt die Geschichte in dem Massaker, das einige Männer,



angeführt von einem falschen Propheten, auf dem Friedhof von Midian unter den lichtempfindlichen Gestalten anrichten. Die Aggressivität und Brutalität des Menschen ist ein zentrales Motiv des Romans, denn selbst die sogenannten Monster, die in Midian Zuflucht suchen, werden zu Opfern des Homo Sapiens.

Clive Barker bedient sich einer anspruchsvollen, metaphorischen Sprache und schreckt auch vor drastischen Beschreibungen exzessiver Gewalt nicht zurück.

"Cabal" gelingt es bereits auf den ersten Seiten, den Leser zu packen und fesselt ihn die nächsten 200 Seiten wie gebannt an die Geschichte, die ihn bis zum Schluss nicht mehr loslässt.

Das edel gestaltete Paperback mit Klappenbroschur glänzt in einem blutigen Rot und zeigt dem Leser lediglich auf dem Cover die abgrundtiefe Schwärze des Bösen.

Die blutige Rasierklinge spricht eine deutliche Sprache.

"Cabal" ist Horror der Superlative! So düster, so packend und so brutal kann nur Clive Barker schreiben.

Rattus libri Florian Hilleberg



Rezension: Eragon 4: Das Erbe der Macht von Christopher Paolini

Inheritance. The Vault of Souls, USA, 2011 cbj-Verlag, München, 11/2011 HC mit Schutzumschlag, All Age-Jugendbuch, Fantasy, 978-3-570-13816-8, 960/2499

Aus dem Amerikanischen von Michaela Link Titelgestaltung von basic-book-design, Karl Müller-Bussdorf unter Verwendung einer Illustration von John Jude Palencar Illustrationen im Innenteil von Christopher Paolini

Autorenfoto von Elena Seibert www.cbj-verlag.de www.eragon.de www.alagaesia.com

www.johnjudepalencar.com

Eragon und sein weiblicher Drache Saphira sind zusammen weit gereist und haben schon sehr viel erlebt.

Mit den Varden versuchen die beiden Wesen, die Herrschaft Galbatorix zu brechen und andere Völker für ihre Sache zu begeistern.

Murthag, Eragons Halbbruder, und dessen Drache Dorn stehen unter dem Einfluss Galbatorix, des Dunklen Herrschers über ganz Alagaésia.

Der finstere und scheinbar unbezwingbare

Tyrann sieht Eragon und die Varden nur als lästiges Ärgernis und nimmt sie nicht ernst.

Eragon ist sich stets bewusst, dass er es sein wird, der Galbatorix in einem letzten Kampf gegenüberstehen wird.

Unterstützung erhält er dabei vor allem von der Elfe Arya. Diese stets kampfbereite Kriegerin ist zudem noch die Tochter der Elfenkönigin.

Eragon empfindet tiefe Gefühle für die unerreichbar scheinende Frau. Stets weiß sie die Aussprache, die Eragon am Herzen liegt, zu umgehen. Immer wenn es dem jungen Mann so scheint, als würde auch sie ihn ein wenig gern haben, werden sie wieder in einen nicht enden wollenden Strudel von unvorhergesehenen Ereignissen gerissen.

Eragon und seine Mitkämpfer, allen voran sein Cousin Roran, versuchen alles, um ihre Stellung zu halten und weiter auszubauen. Als den Kämpfern eine lang verschollene Waffe in die Hände fällt, scheint es endlich einen Hoffnungsschimmer zu geben. Diese Waffe könnte das schaffen, was normalen Sterblichen nicht möglich ist.

Da diese magische Waffe Galbatorix tödlich verwunden kann, dürfen die Kämpfer um Eragon wieder hoffen, der Schreckensherrschaft ein für allemal ein Ende zu setzen. Die Zeit drängt, als Nasuada, die Anführerin der Varden, entführt wird.

Die lebendig beschrieben Protagonisten sind dem Leser mittlerweile sehr ans Herz gewachsen, allen voran Eragon und seine Saphira.

Dazu kommen Arya, Roran und Nasuada ebenso wie die rätselhafte Angela. Murthag überzeugt als von seinem dämonischen Vater Galbatorix geknechteter Part. So bringt man auch ihm und seinem Drachen Dorn Sympathie entgegen, da der Leser ja weiß, in welch furchtbarer Lage sich der junge Mann befindet.

Der vierte Teil von "Eragon" überzeugt wie seine Vorgängerbände durch die wundervoll miteinander agierenden Kameraden. Die phantastische Story wird in ein Panorama gehüllt, das der Autor mit Leidenschaft beschreibt.

Der Leser fühlt sich mitten hineinversetzt in eine Welt, in der Drachen, Elfen und



fassen.

unglaublich weite, grüne Wälder existieren. Der mittelalterliche touch der dieser Geschichte anhaftet, wird durch Waffen wie Lanzen oder Hammer noch hervorgehoben. Diese magische Welt unterscheidet sich nicht oder kaum von anderen phantastischen Welten, welche immerhin eines gemeinsam haben. Wo Magie lebt, kann die Technik kaum Fuß

Der Autor Christopher Paolini darf sich mit Recht mit so bedeutenden Autoren wie Tolkien messen. S

eine Elfen erinnern stark an die Wesen aus dem "Herrn der Ringe".

Das Volk erweist sich als ebenso unnahbar und leicht paranoid wie schon bei Tolkien. Allerdings besitzen sie sehr wohl menschliche Neigungen, nur können sie diese besser verstecken.

Die kühle Distanz, die vor allem Arya aufrecht erhält erinnert an die Vulkanier, ein Volk, das von dem Autor und Visionär Gene Roddenberry erschaffen wurde. Spitze Ohren und hochgezogene Augenbrauen wirken eben immer sehr faszinierend.

Der Autor verspricht am Ende des Bandes, auf jeden Fall in die Welt von "Eragon" zurückzukehren.

Dies wird ihm bestimmt sehr leicht fallen, immerhin sind längst nicht alle Geschichten erzählt worden.

Einige Beziehungen der Protagonisten, die

jetzt noch keine Lösung für ihr Dilemma haben, könnten im Laufe der Zeit zu mehr führen.

Aber leider heißt es erst einmal Abschied nehmen von Eragon, Saphira und ihren Gefährten - mögen sie in ihrer Welt glücklich werden und den Leser bald erneut in ihren Bann ziehen.

Das vierte und zugleich letzte Buch der "Eragon"-Reihe überzeugt mit phantastischen Protagonisten, interessanten Kämpfen, gefühlvollen Szenen und einem glaubwürdigen Ende.

Rattus libri Petra Weddehage



Rezension: Das Nest von Ben Kay

Instinct, USA, 2010 Rowohlt Verlag, Hamburg, 01/2011 TB, SF-Thriller, Horror, 978-3-499-25529-8, 416/999

Aus dem Englischen von Heike Holtsch Titelgestaltung von N. N.

www.rowohlt.de www.ben-kay.com

Laura Trent ist eine von Englands führenden Biologen.

Eines Tages erhält sie Besuch von dem Amerikaner Bishop, der einem Forschungsprojekt der Nato vorsteht. Eine Gruppe von Wissenschaftlern hat in einer geheimen Forschungsstation im Dschungel von Venezuela eine neue Wespenart gezüchtet, die größer und aggressiver als herkömmliche Wespen ist.

Diese Insekten sollten ursprünglich als Waffe gegen den Terrorismus dienen, ohne dass die Spur direkt zu einem der Nato-Staaten zurückverfolgt werden kann. Doch die Wespen übertreffen alle Erwartungen und erweisen sich als extrem schwer kontrollierbar.

Nach und nach steigen alle Nato-Staaten aus dem Projekt aus, bloß die USA wollen das Potenzial nicht ungenutzt lassen und die Wespen weiterhin einsetzen.

Nur ist der Projektleiter vor Kurzem ausgefallen, und Laura soll kommissarisch für ihn einspringen.

Als sie sich weigert, lässt Bishop Lauras Sohn entführen.

Widerwillig begleitet sie ihn nach Venezuela, nicht ahnend, welcher Alptraum sie dort erwartet, denn die Wespen geraten mehr und mehr außer Kontrolle.

Gemeinsam mit einer Handvoll Wissenschaftler und Soldaten müssen Laura Trent und ihr Sohn in den Mitteltrakt flüchten, der vor über zehn Jahren versiegelt wurde.

Keiner der Menschen weiß, welche Gefahren dort lauern, doch schon bald müssen sie erfahren, dass die Killerwespen ihr geringstes Problem sind ...

"Das Nest" ist der Debütroman des Londoner Werbetexters Ben Kay. Der Plot erinnert ein wenig an einen B-Movie, und genau mit einer solchen Erwartungshaltung sollte man auch an den Roman herangehen, wenn man nicht enttäuscht werden will.

Das Buch ist nämlich kein ausgefeilter Wissenschaftsthriller im Stil eines Michael Crichton, sondern vielmehr leichte Unterhaltung, wenngleich sehr ansprechend aufgemacht.

Allein die riesige Wespe mit dem stilisierten Totenschädel auf dem Rücken ist ein Blickfang, der neugierig auf den Roman macht.

Man sollte aber schon ein Faible für den sogenannten Tierhorror haben oder zumindest an den "Alien"-Filmen Gefallen finden.

Bereits die Charakterisierung bedient sich einschlägiger Stereotypen, angefangen bei der biederen Wissenschaftlerin Laura, dem skrupellosen Projektleiter Bishop und dem dienstbeflissenen Soldaten Webster, der sich im Lauf der Handlung als sympathischer Draufgänger entpuppt.

Aber ein Buch, in dem es um mutierte Killerinsekten geht, sollte auch keine differenzierte Charakterstudie sein, und die Attacken der Riesenwespen sind wirklich brutal und blutig beschrieben worden.



Was man bei dem Roman leider schmerzlich vermisst, ist ein wenig Fachwissen über Verhalten und Biologie der Wespen. Dafür gleitet die Geschichte im letzten Drittel endgültig ins Absurde ab, als die Protagonisten den ominösen Mitteltrakt betreten, in dem sie -ACHTUNG SPOILER! - Riesenspinnen, gigantischen Skorpionen und Monsterfliegen begegnen.

Dass Spinnen keine Insekten sind, lernt man übrigens bereits in der 5. Klasse, und erschreckend ist eigentlich nur die Tatsache, dass dieser Fehler nicht nur dem Autor unterlaufen ist, sondern auch dem Übersetzer und dem Lektor durch die Lappen ging.

Eine Riesengrille, die aufheult, weil man ihr zu fest an den Fühlern zieht, ist beinahe schon satirisch zu nennen, doch leider mehr ärgerlich, denn lustig.

Eine wissenschaftliche Abhandlung in Sachen Geräuscherzeugung und Schmerzempfinden bei Gliederfüßern wird sicherlich nicht erwartet, doch ein gewisses Maß an Realismus und ein Minimum an Recherche stünden auch einem SF-Horror-Roman gut zu Gesicht.

Über die wirklich ansprechende Aufmachung wurden oben bereits einige Worte verloren, und auch der Satzspiegel und die Papierqualität sind absolut überzeugend.

Genmanipulierte Killerwespen wenden sich gegen ihre Schöpfer! Ein Fest für Liebhaber einschlägiger Tierhorror-Kost. Wer auf sorgfältige Recherche, ein gewisses Maß an Realismus und ausgefeilte Charaktere nicht sonderlich viel Wert legt, ist hier goldrichtig. Unterhaltsam ist dieser Entomologie-Thriller allemal.

Rattus libri Florian Hilleberg



Rezension: Icherios Ceihn 2: Der Krähenturm von Kerstin Pflieger

Goldmann Verlag, München,
Originalausgabe, 1. Auflage: 01/2012
PB, Horror, Dark Fantasy, 978-3-44247679-4, 476/1200
Titelgestaltung von UNO Werbeagentur,
München unter Verwendung einer
Illustration von FinePic/Jürgen Gawron
Vignette von N. N.
www.goldmann-verlag.de
www.kerstin-pflieger.net

Im Jahr 1771 wird Icherios Ceihn von der Karlsruher ,Kanzelley zur Inspektion unnatürlicher Begebenheiten', für die er hin und wieder einige Aufträge erledigt ("Die Alchemie der Unsterblichkeit"), nach Heidelberg geschickt.

Unter dem Deckmantel des lang ersehnten Medizin-Studiums soll er ein Auge auf die Vorgänge im dort befindlichen Haus des Ordo Occulto haben, insbesondere auf Meister Auberlin, der aufgrund einer lange zurückliegenden Auseinandersetzung ein persönlicher Feind von Anselm von Freyberg, dem Chronisten der Kanzelley, ist.

Damit erfüllt sich nicht nur ein lange gehegter Traum für Icherios, sondern er kann nun auch in einer eigenen Angelegenheit Nachforschungen anstellen. Sein Freund Vallentin, der ihm ein Tagebuch mit kryptischen Einträgen hinterließ, ist in Heidelberg ums Leben gekommen. Jedoch macht sich in ihm sehr schnell die Enttäuschung breit, denn die Vorlesungen erweisen sich als eintönig und nicht auf dem neuesten Stand, Icherios macht sich zudem den einen oder anderen Dozenten zum Feind, und die Ermittlungen in beiden Angelegenheiten kommen kaum voran, nicht zu vergessen die Angst, dass ein Vampir-Biss ihn zum Strigoi werden lässt.

Icherios freundet sich mit den anderen Bewohnern des Hauses und mit einigen Studenten an, die offenbar eine Menge Geheimnisse hüten.

Er ahnt nicht, dass auch andere nach Antworten suchen, die im Zusammenhang mit seinem Auftrag und mysteriösen Vorgängen stehen, die darauf abzielen, die Magie und alle magischen Kreaturen auf die Erde zurückzuholen und die Menschen zu knechten.

Doch wer ist der Initiator dieses Plans?

Und wem darf Icherios, der dringend Hilfe braucht, vertrauen?

Diese kurze Zusammenfassung gibt die Fülle der tatsächlichen Ereignisse nur sehr grob wieder.

Tatsächlich hat die Autorin eine Menge in diesen Roman hineingepackt - eigentlich schon zu viel, so dass manche Handlungsstränge und Themen zu kurz abgehandelt werden oder wie nachträglich eingeschoben wirken, weil sie Bezüge zum ersten und dem/den folgenden Buch/Büchern herstellen, beispielsweise die Beziehung der Hauptfigur zu der schönen Vampirin Carissima, die ihm einen Ausweg bietet, wie er der Verwandlung in einen Strigoi nach seinem Tode entgehen könnte, doch sucht er lieber anderweitig nach Mitteln und Wegen und experimentiert auf grausige Weise mit Maleficium, einer unsterblichen Ratte, seinem Intimus.

Leicht hätte man aus "Der Krähenturm" zwei Bücher machen können. Damit wäre den vielen einzelnen Geschichten und Schicksalen, die man nicht unbedingt miteinander hätte verknüpfen müssen, mehr Raum gegeben worden, um



sich zu entfalten.

So hingegen wirkt alles gedrängt, die vielen Details, die auf sorgfältiger Recherche beruhen, können gar nicht gewürdigt werden, da sie in der Masse untergehen.

Auch das Ende wirkt ziemlich überhastet, als wären der Autorin die Seiten ausgegangen (immerhin ist der zweite "Icherios Ceihn"-Band um rund 130 Seiten umfangreicher).

Der Protagonist muss einige Verluste verkraften, findet aber auch neue Freunde, ihm eröffnen sich ungeahnte Perspektiven – doch Kerstin Pflieger muss aufpassen, dass der liebenswürdige Tollpatsch nicht zum Superhelden mutiert.

Ihr Stil ist flüssig und liest sich angenehm. Trotz des Zuviels an Geschehnissen verliert sie die Fäden nicht aus der Hand und beantwortet alle Fragen. Trotzdem wäre etwas weniger eindeutig mehr gewesen.

Ob und wann ein dritter Roman folgt, ist noch offen, da die Autorin auf ihrem Blog andeutet, ein neues Projekt realisieren zu wollen.

Schätzt man phantastische Romane mit Lokalkolorit, in denen es von Vampiren, Werwesen, Hexen, Nixen u. a. nur so wimmelt, und einer sehr komplexen, atmosphärisch dichten Handlung, die eine Hommage an "Sleepy Hollow" und andere Blockbuster darstellt, dann wird man an den "Icherios Ceihn"-Bänden viel Spaß haben und sehnsüchtig auf die Fortsetzung warten.

Rattus libri Irene Salzmann



Rezension: Elben 2: Die Seele der Elben von Susanne Gerdom

Piper Verlag, München, 09/2009 PB, High Fantasy, 978-3-492-70147-1, 492/1395

Titelgestaltung von Guter Punkt, München unter Verwendung eines Motivs von Rainfeather Pearl Karte von Erhard Ringer Autorenfoto von Bastian Busch www.piper.de www.susannegerdom.de

Der Halbelb Lluis verlässt Weidenheim, nachdem die junge Frau, die er liebte, auf mysteriöse Weise in seinen Armen starb. In der Residenz der Mark Raakus will er neu anfangen, doch das ist alles andere als leicht.

Ausgerechnet Vidol alias ,die Kröte', dem die Diebe des Stadtteils Schweinekoben unterstehen, wird sein Gönner. Lluis ahnt lange nicht, mit wem er sich einlässt und schlägt die Warnungen des Wirtes Roske und des Mädchens Hadmut in den Wind.

Und ausgerechnet Hadmut ist es, die Lluis in Vidols Auftrag bespitzeln soll, um seine Schulden zu begleichen.

Er gibt seiner Freundin einen Tipp, muss ihr

aber dennoch folgen, um seine eigenen Probleme klein zu halten.

Zwar deckt er Hadmuts Geheimnis auf, gerät aber prompt in Schwierigkeiten, aus denen er sich dank der Hilfe des Mädchens befreien kann für den Preis, dass er nun ein Bediensteter des Markgrafen ist, der kuriose Wesen sammelt und nun einen Halbelb zu seinen Leuten zählt.

Im Schloss sieht Lluis die schöne Elbe Chaantrea wieder, der er mehr und mehr verfällt. Seine Freunde beginnen, sich zu sorgen, denn nicht nur scheint Lluis in ihrer Nähe alles um sich herum zu vergessen, er leidet außerdem immer öfters an Schwächeanfällen.

Als Lluis die Zusammenhänge nach und nach begreift, scheint sein Schicksal besiegelt ...

Diese kurze Zusammenfassung wird dem Buch nicht gerecht, denn Lluis ist nur einer von vielen Charakteren, die in eine gefährliche Angelegenheit verwickelt werden, während sie eigentlich ihre eigenen Probleme zu lösen versuchen. Mehr zu verraten oder auch nur auf alle anderen Protagonisten einzugehen, würde zu viel vorwegnehmen, und gerade die zahlreichen miteinander verwobenen Handlungsstränge und Details sorgen immer wieder für Überraschungen.

Lluis und seine Freunde wirken

schenken soll.

sympathisch, da sie sehr menschlich geschildert werden, höflich miteinander umgehen, füreinander einstehen und sich ihrer Pflichten bewusst sind. Sie bekommen es mit undurchschaubaren, zwielichtigen, ja, bösartigen, seltener fehlgeleiteten Gegnern zu tun, die, wie sich zum Ende hin herausstellt, ein magisches

Ritual vorbereiten, das ihnen ewiges Leben

Nachdem jeder einzelne seine Konflikte mehr oder minder regeln konnte, kommt es zum Showdown, bei dem alle offenen Fragen beantwortet werden und die Geschichte so ausklingt, wie man es sich gewünscht hat.

Regelmäßig wechselt die Autorin die Perspektive und beleuchtet die Geschehnisse aus einer immer anderen Sicht.

Die Verbindung besteht in erster Linie aus



den Freundschaften, die die Beteiligten knüpfen, schließlich aus einem gefährlichen Feind, dem sie sich vereint entgegenstellen. Etwas störend wirkt der plötzliche Wechsel zu einem Ich-Erzähler, der etwa in der Buchmitte etliche Seiten bestreitet, dann aber nicht mehr zum Wort kommt und weder die Rolle eines Chronisten/Schreibers gänzlich erfüllt, noch mehr tut, als wenige Male Impulse zu geben.

Lluis oder Hadmut wären als Erzähler die bessere Wahl gewesen.

Überdies zerfasert die Handlung stellenweise und wirkt langatmig, weil einfach zu viel in sie hinein gepackt wurde: Personen, persönliche Probleme, Geheimnisse.

Den Eindruck, dass nach "Elbenzorn" in "Die Seele der Elben" "die letzten Geheimnisse der faszinierenden Geschöpfe" enthüllt werden, wie im Autoren-Steckbrief versprochen wird, hat man allerdings nicht, zumal beide Romane für sich stehen, auch wenn in ihnen einige sogenannte 'Goldene' agieren.

Es ist nicht notwendig, "Elbenzorn" gelesen zu haben, um sich in "Die Seele der Elben" zurechtzufinden, da jeweils unterschiedliche Protagonisten grundverschiedene Problematiken bewältigen müssen.

Elben-Fans werden sicher gern nach dem vorliegenden Buch greifen, das mit einem ansprechenden Cover wirbt und eine durchaus komplexe, spannende Story bietet.

Die kleinen Mangos fallen in der Summe kaum ins Gewicht.

Rattus libri Irene Salzmann



Rezension: DSA-Novellenreihe Hundstage Band 1-5 von Carolina Möbis:

DSA-Novelle: Hundstage 1 (von 5) Hundesöhne

Fantasy Productions, Erkrath, 03/ 2010
PB, Fantasy, 978-3-8906-4131-7, 63/500
Titelgestaltung von Ralf Berszuck unter
Verwendung eines Motivs von Alan Lathwell
Aventurienkarte von Ralf Hlawatsch
Regionalkarte von Ina Kramer
www.fanpro.com
www.carolinamoebis.de
www.berszuck-design.de
http://alanlathwell.deviantart.com
www.inakramer-online.de

Eine Gruppe von Söldnern wird aus der Gefangenschaft befreit und mit einem heiligen Eid verpflichtet: Sie müssen ins Schwarze Land, nach Tobrien, ziehen, um Travin Andersin zu retten.

Jeder Einzelne hat seine persönliche Geschichte, die gut genug dargestellt wird, um Charakter und Hintergrund aufzubauen.

Auch die Landschaft wird schön beschrieben, wie finster und erschreckend das von den Dämonen besetzte Land nun ist.

Leider gibt es am Anfang viel zu viele Personen, unterschiedliche Gruppen und sehr viel Verwirrung.

Dennoch wird Spannung aufgebaut, der Schreibstil ist ausreichend flüssig, um den Leser zu fesseln.

Der Gegner, aus dessen Sklavenbaracke der junge Widerstandskämpfer befreit wurde, ist mit seinen Söldnern, Magiern und Kämpfern hinter der Gruppe her. Weitere Banden tauchen auf und mischen mit; es wird sogar der untote und mächtige Drache Rhazzazor bemüht, um sich zu beteiligen. Der junge Mann, um den sich alles dreht, ist ahnungslos. Zumindest gibt er vor, nichts zu wissen ... Und noch gefährlicher als alle Feinde ist der

Kampf der Retter untereinander.

DSA-Novelle: Hundswache 2 (von 5) von Henning Mützlitz

Fantasy Productions, Erkrath, 04/2010 PB, Fantasy, 978-3-8906-4132-4, 64/500 Titelgestaltung von Ralf Berszuck unter Verwendung eines Motivs von Alan Lathwell Aventurienkarte von Ralf Hlawatsch Regionalkarte von Ina Kramer

www.fanpro.com www.myspace.com/hmuetzlitz www.berszuck-design.de

http://alanlathwell.deviantart.com www.inakramer-online.de

Die Söldnergruppe ist von jeder Rettung abgeschnitten.

Ihnen bleibt nichts als die Flucht durch die Warunkei, wo Untote, Verrat und Angst auf sie warten, während ihre Feinde ihnen dicht auf den Fersen hängen ...

In diesem zweiten Band (von fünf) gibt es auf rund 60 Seiten wenig Entwicklung, dafür sehr viel Kampf.

Sowohl sprachlich als auch im Spannungsaufbau ist er schwächer als der Vorgänger, aber immer noch geeignet für leichtes, rasches Lesevergnügen ohne hohe Ansprüche.



DSA-Novelle: Hundeleben 3 (von 5) von Christian Humberg

Fantasy Productions, Erkrath, 05/2010 PB, Fantasy, 978-3-8906-4133-1, 62/500 Titelgestaltung von Ralf Berszuck unter Verwendung eines Motivs von Alan Lathwell Aventurienkarte von Ralf Hlawatsch Regionalkarte von Ina Kramer www.fanpro.com www.christian-humberg.de www.berszuck-design.de http://alanlathwell.deviantart.com www.inakramer-online.de

Die Söldner um den Al'Anfaner Anturon sind in der Arena von Kurzgan dem Kahlen gestrandet.

Als Gladiatoren müssen sie gegen Gargyle und Ghuls um ihr Leben kämpfen. In ihrer Not verbünden sie sich mit Kuno, doch der untote Borboradianer hat seine eigenen Gründe, ihnen zu helfen, denn er braucht Travin ...

Die eher unnatürlich und vor allem anachronistisch gestalteten Dialoge erschweren den Lesefluss ein wenig. Dennoch ist auch dieser Teil unterhaltsam für jeden, der actionreiche Kämpfe zu schätzen weiß und der fünfteiligen Novel-Reihe folgt.

DSA-Novelle: Hundeelend 4 (von 5) von Dorothea Bergermann

Fantasy Productions, Erkrath, 06/2010 PB, Fantasy, 978-3-8906-4134-8, 64/500 Titelgestaltung von Ralf Berszuck unter Verwendung eines Motivs von Alan Lathwell Aventurienkarte von Ralf Hlawatsch Regionalkarte von Ina Kramer www.fanpro.com www.dorothea-bergermann.de www.berszuck-design.de http://alanlathwell.deviantart.com www.inakramer-online.de

Auch nach der gelungenen spektakulären Flucht aus Kurzgans Fängen ist den Helden weder Ruhe noch Glück vergönnt. Sie wissen, dass Wulf Korninger alles tun wird, um sie aufzuhalten. Sie versuchen, Gladius' Burg Ehrenfried zu erreichen, um dort Heilung für Kuno zu finden.

Der vergiftete Schwarzmagier behindert sie, doch mit ihm sind ihre Chancen höher, Travin zurück ins Mittelreich zu bringen.

Zwar ist die Burg im Krieg gefallen, aber der Peraine-Schrein ist weiterhin intakt. Was sie nicht ahnen können ist, dass eine Anhängerin von Thargunitoth diese Burg beherrscht und verzweifelt auf geeignete Opfer lauert, um ihrer Herrin zu gefallen ... Die vierte von fünf "DSA"-Novellen knüpft nahtlos an den Vorgängerband an. Wer das Rollenspiel kennt und die Bücher dazu sammelt, wird sich vermutlich auch die abenteuerliche Novellen-Reihe zulegen wollen.

Schade, dass man diese nicht in einem Band zusammengefasst hat, denn fünf Euro für jeden einzelnen Titel sind in der Summe für so wenig Lesevergnügen nicht wenig.



DSA-Novelle: Hundsfott 5 (von 5) von Carolina Möbis

Fantasy Productions, Erkrath, 05/2010
PB, Fantasy, 978-3-8906-4135-5, 64/500
Titelgestaltung von Ralf Berszuck unter
Verwendung eines Motivs von Alan Lathwell
Aventurienkarte von Ralf Hlawatsch
Regionalkarte von Ina Kramer
www.fanpro.com
www.carolinamoebis.de
www.berszuck-design.de
http://alanlathwell.deviantart.com
www.inakramer-online.de

Die Helden irren in den Trollzacken umher. Wulf, der Geweihte des Kors, ist nah, der Entscheidungskampf unumgänglich. Zudem haben sie mit sich selbst, Goblins und, wie könnte es anders sein, einem wütenden Troll zu kämpfen ...

Der letzte Teil der Reihe ist leider auch der Schwächste, vor allem das Ende lässt den Leser eher unzufrieden zurück.

Alles in allem ist es eine zwar leidlich spannende Erzählung, die es durchaus schafft, die Schwarzen Lande in all ihrem Schrecken lebendig werden zu lassen, doch der Kauf lohnt sich nur bedingt.

Eingefleischte "DSA"-Fans mögen sich gut unterhalten fühlen; ohne ausreichende Kenntnisse über Aventurien dürfte die Verwirrung groß sein.

Die Charaktere sind recht liebenswert – der kleine Meckerdrache ist ein Lichtblick, die ewigen Streitereien zwischen dem Thorwaler Lasse und der Söldnerin Dhara witzig zu lesen.

Ob das ausreicht, um pro Band 5 Euro zu bezahlen – sprich, EUR 25,- für 320 Seiten – muss jeder selbst entscheiden.

Rattus libri Alexandra Balzer



Rezension: Incite Mill – Jeder ist sich selbst der Nächste von Satoshi Suzuki, Honobu Yonezawa (Drehbuch)

Inshite miru: 7-kakan no desu gêmu, Japan, 2010 Sunfilm/Tiberius Film GmbH, München, 04/2012

1 DVD, Thriller, SF, EAN 4041658224727, Laufzeit: ca. 102 Min., 04/12 gesehen für EUR 9.95

Sprachen/Tonformat: Japanisch Dolby Digital 5.1 Deutsch Dolby Digital 5.1 Deutsch DTS, Untertitel: Deutsch

Altersfreigabe/FSK: 16 Regie: Hideo Nakata

Darsteller: Shinji Takeda, Tatsuya Fujiwara, Haruka Ayase, Aya Hirayama, Nagisa Katahira, Satomi Ishihara, Masanori Ishii, Takurô Ohno, Kin'ya Kitaôji, Yûki Furukawa,

Yûki Himura, Daisuke Kikuta

www.sunfilm.de

Eine absurd hohe Bezahlung lockt zehn Personen in ein abgelegenes Haus, wo laut Lautsprecherstimme ein psychologisches Experiment stattfinden soll.

Gelingt es allen Teilnehmern, sieben Tage zu überleben, ist das Experiment zu Ende, und jeder kann - um einige Millionen Yen reicher - wieder seiner Wege gehen. Ebenso ist das Experiment vorbei, sobald es nur noch zwei Überlebende gibt. Sollte doch eine der Personen getötet werden, startet ein Detektivspiel, in dem sich der Detektiv, sowie der Täter auch noch einige Yen dazu verdienen können. Dafür, dass alle Regeln eingehalten werden, sorgt ein Roboter, der Verstöße umgehend bestraft.

Die Gruppe entscheidet sich dafür, die sieben Tage regelkonform auszusitzen, doch schon am ersten Morgen wird einer der Teilnehmer ermordet aufgefunden.

Die zehn Indianerfiguren, die im Gemeinschaftsraum aufgebaut sind, zeigen schon, dass sich "Incite Mill" gar keine Mühe gibt, das große Vorbild, Agatha Christies "Und dann gabs keines mehr" (vorher politisch unkorrekt "Zehn kleine Negerlein", im englischen Original auch "Ten Little Indians"), zu verleugnen. Der klassische Whodunit wird hier aufgepeppt durch ein Big Brother-Szenario und einen Schuss SF in Gestalt des Roboters, der sich über die Deckengleise bewegt, um die Verlierer zu entsorgen. Die Figureneinführung ist hinreichend gut gelungen, und man kann die jeweilige Motivation, die zur Teilnahme an dem Experiment geführt hat, recht gut nachvollziehen.

Auch ansonsten startet der Streifen recht vielversprechend. Das abgeschottete Versuchshaus weiß mit Art Deco-Elementen zu gefallen, und der mechanische Hausgeist empfiehlt sich als Joker in diesem undurchsichtigen Spiel.

Nach dem Leichenfund herrscht erwartungsgemäß Panik und gegenseitiges Misstrauen, die Personen jedoch agieren immer weniger nachvollziehbar, und auch die Story beginnt allmählich willkürlich zu schlingern. Dies und das teilweise overacting machen leider einen Großteil der Spannung zunichte.



Trotz der guten Ausgangslage gelingt es "Incite Mill" (bedeutet soviel wie ,Zermürbungsfabrik') nicht, sein Potential voll auszuschöpfen. Aus der klaustrophobischen und undurchschaubaren Situation hätte sich mit einem durchdachteren Drehbuch weit mehr machen lassen.

Das Cover wirbt mit Regisseur Hideo Nakata, der seit "Ring" und "Dark Water" auch hierzulande ein Begriff ist. Doch schon diese beiden modernen J-Horror-Klassiker bestachen eher durch die gelungenen Drehbücher als durch eine innovative Inszenierung. Dementsprechend bleibt auch "Incite Mill" inszenatorisch recht bieder und zuweilen sogar statisch.

Das deutsche Covermotiv hat übrigens herzlich wenig mit dem Film zu tun und weckt besonders mit dem prominent platzierten Frontgirl falsche Assoziationen.

"Incite Mill" ist eeicht futuristische "Zehn kleine Negerlein"-Variante, der es nicht gelingt, alle geschürten Erwartungen zu erfüllen.

Rattus libri Elmar Huber



Rezension: Rich Finigon 2: Rich Finigon und die Gesandten des Xorgrax von Julia V. Köber

Projekte-Verlag Cornelius GmbH, Halle, 1.
Auflage: 04/2012
PB, Jugendbuch, SF, Fantasy, Märchen,
978-3-86237-665-0, 528/1750
Titelillustration und Illustrationen von Julia
V. Köber
Autorenfoto von N. N.
http://www.projekte-verlag.de

Rich Finigon und seine Familie leben nun schon seit einiger Zeit in Larunia.

Sein Lehrer Blake, ein Coruwinguti, der sowohl eine menschliche Gestalt wie auch die eines Wugerocks (riesiger schwarzer Vogel) annehmen kann, ist mittlerweile mit seiner Adoptivmutter Chara zusammen. Rich musste akzeptieren, dass er der prophezeite Perfax ist. Gemeinsam mit seinen Freunden Wingos und Castor ist es dem jungen Mann gelungen, die ersten beiden Prüfungen der Prophezeiung zu bestehen. Leider lässt die nächste Prüfung nicht lange auf sich warten.

Diesmal muss Rich sich alleine auf den Weg machen.

Die Prüfung führt ihn mitten hinein in eine Versammlung seiner ärgsten Feinde, den Anhängern des Xorgrax.

Erstaunlicherweise ist es ausgerechnet das Wechselwesen Blake, das ihn ein Stück weit seines Weges begleitet.

Blake eröffnet dem Perfax ein Geheimnis, das er lange mit sich herumgetragen hat: Erasmus Blake kannte Rich' leiblichen Vater.

Dieser war einer seiner besten Freunde.

Rich erfährt endlich die Wahrheit, wie sein Vater ums Leben kam.

Er war ein Mann, der wie er selber nicht in der Lage war zu hassen.

Rich wird ob dieser Offenbarung eines ein für alle Mal klar, nämlich, dass er seinem Schicksal nicht entrinnen kann.

Er ist nun entschlossener denn je, sich seinen Prüfungen zu stellen.

Blake zeigt Rich endlich seine Gefühle. Dem Jungen ist sich schon länger bewusst, dass er den Wugerock als Freund sieht, auch wenn dieser dank seines Wesens ein sehr überschäumendes Temperament besitzt. Die Wutausbrüche des faszinierenden Geschöpfs kann nur eine unter Kontrolle bringen:

Chara, die Adoptivmutter von Rich. Zusammen mit Rich' Geschwistern Orivana und Kaye bilden sie eine Familie, die gute Freunde hat.

Im ersten Buch stellte Julia V. Körber ihre Protagonisten dem Leser vor, so dass sie im zweiten Teil der Geschichte noch mehr Esprit verleihen kann.

Wie schon im ersten Band rundet sie die Story um ihre Protagonisten gekonnt ab oder wendet einige Kniffe an, um neue Figuren einzuführen.

Die Prüfungen und Abenteuer, die die Freunde und Rich Finigon dieses Mal zu bestehen haben, sind deutlich gefährlicher und lassen die Tests im ersten Teil wie einen netten kleinen Rundgang erscheinen. Das Tempo wird deutlich angezogen und die Spreu trennt sich vom Weizen, soll heißen: Die Figuren beziehen Stellung, für welche



Seite sie sich entscheiden. Dabei gibt es so manche Überraschung.

Phantastischerweise gibt es wieder reichhaltige Illustrationen zu sehen, die Julia V. Körber (das V steht für Verena), ebenso wie das Titelbild, selber entwirft. Vor allem die Gonfies sind ihr dabei ans Herz gewachsen.

Die kuscheligen, niedlichen Gesellen werden genauso dargestellt, wie sie es in ihrem abenteuerlichen Märchen beschreibt.

Ein Autorenfoto sorgt dafür, dass die Frau hinter der Erzählung ein Gesicht erhält. Darauf wirkt sie ganz wie eine der guten Feen aus einem der Märchenbücher. Kein Wunder also, dass die Autorin und Künstlerin mit ihrer phantastischen Geschichte zu überzeugen vermag.

Der zweite Teil ist genauso zauberhaft und abenteuerlich gelungen wie der erste Band, und so dürfen sich die Leser schon bald auf einen dritten Roman freuen.
Dieser trägt den Titel "Rich Finigon und das Erbe des Großen Quaychl".
Unglaubliche Abenteurer auf einem fremden Planeten, phantastische Ungeheuer, geheimnisvolle Prophezeiungen und Freundschaften für die Ewigkeit:
Wer einmal in den Bann von Julia V. Körbers Geschichten gerät, wird sich nur schwer wieder davon trennen können.

Kinder ab 12 Jahre und Erwachsene, die gerne abenteuerliche Bücher lesen wie "Harry Potter", "Eragon" oder "Die Tribute von Panem" werden diese wundervolle, außergewöhnliche Welt des Rich Finigon bestimmt gerne einmal besuchen.

Rattus libri Petra Weddehage



Rezensionen Comics & Manga

Rezension: Batman Sonderband 35: Das jüngste Gericht von David Hine, Peter Calloway, Ivan Brandon, David Tischman, Ivory Madison

Batman 708 + 709, Red Robin 22, Gotham City Sirens 22, Streets of Gotham 14 - 16, Batman 80-Page Giant 2009, DC, USA, 2010/11

Panini Comics, Stuttgart, 0132012 PB, Comic, Superhelden, Action, SF, keine ISBN, 164/1695

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups Titelillustration von Tony Daniel Zeichnungen von Guillem March, Andres Guinaldo, Lorenzo Ruggiero & Walden Wong, JD Smith, Ramon Bachs, John Lucas, Nick Filardi, Alex Konat, Ray McCarthy, Kat Rocha & Josh Finney

www.paninicomics.de

http://petercalloway.com

http://ivanbrandon.com

http://guillemmarch.blogspot.com

http://web.me.com/davmacho/http___web

.me.com_davmacho_/ANDRES_GUINALDO.

<u>html</u>

http://wandenwong.blogspot.com

www.jdsmithfineart.com

http://nickfil.livejournal.com

www.alexkonat.com

www.raymccarthyart.com

http://kat-a-pult.deviantart.com

http://josh-finney.devianart.com

Der neue Azrael will Gotham, das in seinen Augen Sodom und Gomorrha gleicht, vernichten.

Nur wenn drei Helden – Batman alias Dick Grayson, Catwoman und Red Robin – seine Prüfungen bestehen, will er die Stadt verschonen.

Obwohl die drei sehr wohl wissen, dass sie nicht frei von Fehlern sind, gehen sie notgedrungen auf den Handel ein – und versagen. Das Ende steht bevor, doch auch Azrael hat eine Achillesferse.

Two-Face, der vorübergehend zu einem der Beschützer Gothams wurde, hat seine

Verbrecherkarriere wieder aufgenommen und sein Handeln erneut vom Münzenwurf abhängig gemacht.

In zwei sehr kurzen Geschichten gibt Butler Alfred ein Geheimnis Preis, und Catwoman begegnet einer alten Bekannten.

Bei der Mainstory handelt es sich um ein Crossover dreier "Bat"(-relevanter)-Serien. Der neue Batman, Red Robin und Catwoman bekommen es mit Azrael zu tun, der noch verrückter als sein Vorgänger Jean Paul Valley scheint und auf eigentümliche Weise extrem fehlgeleitet ist.

Er will im Auftrag Gottes Sünder bestrafen und für eigene Verfehlungen büßen, wird dadurch jedoch zum leichten Opfer eines manipulativen Menschenfeindes.

Die Prüfungen, denen sich drei Helden stellen müssen, sind so angelegt, dass sie



nicht gewonnen werden können, da Batman, Catwoman und Red Robin dunkle Punkte in ihrer Vergangenheit und nachvollziehbare Ängste haben. In Folge verlassen sie sich nicht auf ihr Können und noch weniger auf das Glück, sondern greifen zu einem Trick.

Tatsächlich hat Azrael einen Schwachpunkt, denn es gibt einen Menschen, den er nicht mit Gotham untergehen lassen will.

Aber reicht es, allein den Racheengel zur Vernunft zu bringen, damit die Stadt verschont wird?

Schließlich hat er Helfer, die Gotham

Schließlich hat er Helfer, die Gotham zerstören wollen.

Kontinuierlich steigert sich die Spannung bis zum Showdown, der zu überraschen weiß. Die Geschichte ist in sich abgeschlossen, und auch das gefällt.

Das trifft auch auf die weiteren Geschichten zu, von denen eine Two-Face gewidmet ist, der eine blutige Spur zurücklässt, eine weitere dem charmanten Butler Alfred und die letzte Catwoman.

Alle Erzählungen sind weniger spektakulär

als die Titel-Story, doch mit Abstand am gefälligsten gezeichnet, ist das Aufeinandertreffen von Catwoman und der Snow Queen. Von Kat Rocha und David Finney würde man sehr gern mehr sehen.

"Batman Sonderband 35" bietet einige typische Geschichten, in die Mitglieder der "Bat"-Familie und namenhafte Gegner involviert sind.

Da die Episoden unterschiedlichen Serien entnommen wurden, sind die Zeichnungen nicht homogen, doch gibt es keinen Ausreißer nach unten.

Die Storys sind nicht ungewöhnlich, aber spannend – und in sich abgeschlossen. Gerade Letzteres ist ein dickes Plus, denn so wird auch Gelegenheitslesern eine runde, befriedigende Lektüre geboten.

Rattus libri Irene Salzmann



Rezension: Batgirl 4: Lektionen des Schreckens von Bryan Q. Miller

Batgirl Vol. 3, # 13 – 18, DC, USA, 2010/11 Panini Comics, Stuttgart, 02/2012 PB, Comic, Superhelden, Action, SF, Mystery, Urban Fantasy, keine ISBN, 140/1695

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups Titelillustration von Dustin Nguyen Zeichnungen von Pere Perez, Lee Garbett, Dustin Nguyen, Guy Major, Derek Fridolfs, Trevor Scott

www.paninicomics.de http://duss005.com/

http://prereperez.arscomics.com/

www.leegarbett.com/ www.quymajor.com/

http://fridolfs.deviantart.com/
http://trevorscottcomics.com/

Der vierte "Batgirl"-Band ist eine Sammlung einzelner Geschichten, die von verschiedenen Zeichnern gestaltet wurden, so dass die Homogenität früherer Paperbacks etwas verloren geht.

Die Titelheldin bekommt es diesmal mit Clayface, mehreren Film-Draculas, einer Gruppe Sensenmänner, die ihr einen Mord anhängen wollen, Kindesentführern, Klarion und seiner Werkatze zu tun. Unterstützung erhält sie von Oracle und Proxy sowie Supergirl und Robin. Anzumerken ist, dass Klarion nicht wirklich ihr Gegenspieler ist, sie zusammenarbeiten und gewissermaßen ... Spaß am Valentinstag haben.

Tatsächlich gibt es keine wirklich längere und dramatische Storyline sondern vor allem Hommagen, z. B. an Bela Lugosi, und ein Aufgreifen von gegenwärtig populären Themen, wie die Vampire, oder zeitnahen Events, wie der Valentinstag. Etwas mehr Aufregung versprechen die Kapuzenleute, deren Motive jedoch im Unklaren bleiben, genauso wie die ihres Anführers und von Batgirls geheimnisvollem Helfer, bei dem es sich wohl um jemanden handelt, den sie vor einiger Zeit festnahm. Vermutlich wird man alle später wiedersehen.

Der persönliche Moment bleibt ebenfalls an der Oberfläche, sei es die Kameradschaft zu Oracle, Proxy und notgedrungen dem nervigen aktuellen Robin oder die Freundschaft zu Supergirl, die sich oft genauso einsam fühlt wie Batgirl – zwei Teenager, die aufgrund ihres Jobs und ihres Umfelds nicht das Leben führen können, das für andere ihres Alters natürlich ist. Aber Robin ist, findet Batgirl, noch schlimmer dran, und schafft es, das Kind in ihm zu wecken.

So verschieden, wie die Storys sind, sind auch die Stile der Zeichner.

Wer zufällig nach diesem Paperback greift, wird sich zwar halbwegs in der Handlung zurechtfinden, aber kein echtes Highlight ausmachen können.

Und auch die Illustrationen sind recht durchwachsen.

Darum empfiehlt es sich, wenn man kein Alles-Sammler ist, in dem Band zu blättern, bevor man sich für oder gegen den Kauf entscheidet, denn weder die Geschichten noch die Zeichnungen können rundum überzeugen.

Rattus libri / Irene Salzmann



Rezension: Batman Sonderband 34 Batman: Nachahmer 1 - 4: Im Angesicht des Feindes: Das Medaillon, von Denny O'Neil, David Hine

Detective Comics 866 - 870: The Medaillon, Batman: Impostors, Parts 1 - 4, DC, USA, 2011, Panini Comics, Stuttgart, 01/2012

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups Zeichnungen von Dustin Nguyen, Derek Fridolfs, Scott McDaniel, Andy Owens www.paninicomics.de

"Das Medaillon" führt den aktuellen Batman Dick Grayson in Gedanken zurück zu seinem ersten Einsatz als Robin. Der Joker stahl damals das Medaillon des Ordens von St. Dumas, doch trotz Batmans und Robins Eingreifen bleibt das Schmuckstück verschwunden.

Eine herrlich nostalgische Geschichte vom klassischen Batman-Autor Denny O'Neil, der hier noch einmal seine Schöpfung Azrael und den Orden von St. Dumas auftauchen lässt.

Dazu sind die Szenen der gegenwärtigen Handlung gewohnt düster, die Ereignisse aus Dicks Erinnerung dagegen sind nicht nur heller, sondern auch liebevoll im Stil von Batmans ersten Einsätzen mit Robin (noch von Bob Kane) gestaltet. Darüber hinaus wurden diese "historischen" Seiten mit künstlichen Abnutzungserscheinungen und Knicken versehen. Realisiert wurde das von den Zeichnern Dustin Nguyen und Derek Fridolfs.

Als eine Gruppe Jokerz ein Einkaufszentrum terrorisiert, gerät die Situation plötzlich außer Kontrolle, und es kommst auf Seiten der Jokerz und der Polizei zu Todesopfern. Doch der Drahtzieher hinter den gefügigen Jokerz ist nicht der Joker, sondern der Pseudo-Joker, ein Opfer von Jokers Giftgas, dem Batman einst das Leben gerettet hatte. Die Situation in Gotham weitet sich zu einem wochenlangen Bandenkrieg aus -Straßenkämpfe sind an der Tagesordnung -, und plötzlich taucht auch ein Pseudo-Batman auf der Spielfläche auf, der bereit ist, ebenfalls Anhänger um sich zu scharen und mit tödlicher Gewalt gegen die Jokerz vorzugehen. Es ist eine wahre Erholung, mal wieder eine "Batman"-Story zu lesen, die sich nicht in irgendeinen Mega-Event einfügen muss und für die die Autoren Storyline unabhängig so richtig aus dem Vollen schöpfen können. Dabei geht Autor David Hine ungewöhnlich brutal zu Werke;

zwar nicht plakativ, aber mit hohem Bodycount. Toll eingeflochten ist außerdem die in Rückblenden erzählte Genesis des Pseudo-Jokers. Auch die Auflösung dieses Vierteilers überrascht und macht doch Sinn.

Im Ganzen ist diese "Nachahmer"-Storyline als sehr gelungenes, facettenreiches "Bat"-Abenteuer zu werten, das sich auch in einem "DC-Premium"-Band gut machen würde. Kompromisslos, brutal, clever und melancholisch.

Grafisch umgesetzt wurde die Geschichte vom "Batman" erfahrenen Scott McDaniel ("Batman", "Nightwing"), der der Story mit seinen kantig-dynamischen Zeichnungen den notwendigen Drive verleiht.

Schon der "Nachahmer"-Vierteiler ist ganz großes "Bat"-Kino.

Dazu noch ein Ausflug in die Vergangenheit, verfasst vom langjährigen Batman-Autor Denny O'Neil.

Alles in allem eine lohnenswerte Ausgabe, unabhängig von aktuellen Event-Storylines!

Rattus libri / Elmar Huber



Rezension: Brightest Day – Flash 1: Wettlauf mit dem Gestern, Fall 1: Der heimtückische Tod der Rogues 1 – 6 von Geoff Johns

The Flash Secret Files and Origins: Running to the Past, The Flash Vol. 3: Case One: The dasdardly death of the rogues 1 - 6, DC, USA, 2010

Panini Comics, Stuttgart, 08/2011 PB, Comic, Superhelden, Action, SF, keine ISBN, 164/1695

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups Titelillustration von Francis Manapul Zeichnungen von Scott Kolins, Francis Manapul & Joel Gomez

www.paninicomics.de/

www.geoffjohns.com

www.francismanapul.com

http://manapul.deviantart.com

http://scottkolins.comicblog.com http://joelgomez.deviantart.com

Nachdem Barry Allen nach fast 25 Jahren Abwesenheit während der "Final Crisis" und "The Flash: Rebirth" als Flash ins reguläre DC-Universum zurückgekehrt ist, tritt er in "Brightest Day - Flash 1" wieder seinen Dienst bei der Spurensicherung von Central City an.

Doch bereits die als Prolog funktionierende Episode "Wettlauf mit dem Gestern" (OT: "Running to the Past") deutet an, dass er es bald wieder mit den Rogues zu tun bekommt.

Buchstäblich aus dem Nichts taucht die Leiche von Mirror Master in Central City auf, dicht gefolgt von den Renegades, den Rogue" aus dem 25. Jahrhundert, die Flash/Barry Allen für den Mord an Mirror Monarch verhaften wollen, den dieser angeblich noch begehen wird.

Man kann gar nicht anders, als Barry Allen gern zu haben.

Er ist ein Jedermann mit ganz alltäglichen Schwächen und einem mindestens gleichwertigen Alltag als Kontrast zu seinen Heldentaten. Tugenden, wie sie sonst eher den Marvel-Helden zugeschrieben werden. Und es sind genau diese alltäglichen Szenen, die "Brightest Day - Flash 1" lesenswert machen.

Die Gegner, auf die der Flash hier trifft, dürften dagegen nicht nur für Neueinsteiger verwirrend sein.

Gegenwärtige und zukünftige Rogues, der wiederauferstandene Captain Boomerang und die Vorbereitung auf das nächste DC-Event "Flashpoint" machen es dem Flash und dem Leser nicht leicht, hier den Überblick zu behalten.

Ein wenig Hilfe bieten da die zweiseitigen "Flash-Fakten", die einige der Personen und Dinge kurz erklären.

Der aktuelle DC-,Hauptautor' Autor Geoff Johns ("Böackest Night", "Brightest Day") sorgt dafür, dass sich Flashs Einzelabenteuer perfekt in den Kosmos zwischen "Final Crisis", "Rebirth", "Blackest Night", "Brightest Day" und "Flashpoint" einfügen.

Das hat aber auch den Nachteil, dass es so etwas wie die monatliche, abgeschlossene Einzelstory gar nicht mehr gibt und die Einzelhefte wie lästige Pflichtübungen wirken, die nur noch als Anlauf für das nächste Mega-Event dienen.

Der philippinisch-stämmige Zeichner Francis Manapul, der sein professionelles Handwerk bei Top Cow begann ("Witchblade"), erweist sich hier als erste Wahl für den schnellsten Mann im DC-Universum. Manapul beherrscht sowohl die schnellen Actionszenen, wie auch die ruhigen Momente.

Farbgebung und Tusche wirken durchgehend dezent und geben der Story



damit ein zurückhaltendes Flair.

Mit den hier enthaltenen sechs ersten Heften der dritten Flash-Serie wäre "Brightest Day - Flash 1" ein idealer Einstieg für Neuleser. Immerhin bedeutet das komplette "Brightest Day"-Event einen kleinen Neustart im DC-Universum. Tolle Charaktermomente machen es leicht, sich in Barry Allens Umfeld einzufinden; Verwirrend dagegen sind das Sammelsurium an Gegnern und die Verweise auf kommende Ereignisse.

Rattus libri Elmar Huber



Rezension: Daredevil 11: Auferstehung von Andy Diggle

Daredevil Reborn, Part 1 - 4, DC, USA, 2011 Panini Comics Stuttgart, 01/2012 PB, Comic, Superhelden, Action, Krimi, SF, 100/1495 Aus dem Amerikanischen von Robert Syska

Titelillustration von Jock Zeichnungen von Davide Gianfelice www.paninicomics.de

www.andydiggle.com www.4twenty.co.uk

http://minkiaturtle.blogspot.com

Nach den einschneidenden Ereignissen in Hells Kitchen (Daredevil 9 + 10: Shadowland"), wo seine ehemaligen Freunde schließlich den korrumpierten Mörder Daredevil stoppten, hat Matt Murdock den Straßen von New York den Rücken gekehrt.

Auf der Suche nach sich selbst streift er durchs Land, bis er an einem Ort ankommt, der von einer Schlägerbande terrorisiert wird. Murdock muss sich entscheiden, ob er eingreift oder die Bewohner ihrem Schicksal überlässt. Ein gebrochener Held, der mit seiner gewalttätigen Vergangenheit abschließen will, muss sich erneut auf alte Tugenden besinnen, um Unschuldigen zu helfen. Die Geschichte von "Daredevil: Auferstehung" wurde schon hundertmal erzählt.

Diese Ausgabe beweist aber auch, dass das nicht unbedingt schlecht sein muss, denn meistens funktioniert diese archaische Geschichte sogar sehr gut. In die aktuelle "Daredevil"-Storyline passt sie sogar wie die Faust aufs Auge.

Dabei hätte es noch nicht einmal des parabegabten Drahtziehers bedurft, der hinter den Ereignissen steckt.

In den vier Originalausgaben von "Daredevil: Auferstehung" erzählt Andy Diggle ("The Losers"), der auch bereits die unmittelbaren Vorgängerbände geschrieben hat, wie Matt Murdock zuerst mit den Schlägern, dann mit der korrupten Polizei aneinandergerät und schließlich dem Drogenhändler Calavera gegenübersteht,

der buchstäblich in das Herz seiner Gegner blicken kann, um diese dann – ähnlich wie "Batmans" Scarecrow - mit ihren innersten Ängsten zu konfrontieren.

Illustriert wurde "Daredevil: Auferstehung" in einem angenehm lässigen Stil von dem jungen italienischen "Northlanders"- und "Greek Street"-Zeichner Davide Gianfelice. Die saloppen Zeichnungen und die unaufdringliche Kolorierung ergänzen perfekt Matt Murdocks Selbstfindungstrip weit ab der starren Häuserschluchten New Yorks.

Alles in Allem ist "Daredevil: Auferstehung" – wenn auch perfekt umgesetzt - lediglich ein kleiner Einschub in die laufende Hauptstory. Auf den letzten Seiten kündigt sich schon an, dass die Geschichte wieder in bekanntes Fahrwasser gerät.

Rattus libri Elmar Huber



Rezension: DC-Premium 60: Batman: Joker von Brian Azzarello

Joker, DC, USA, 2009
Panini Comics, Stuttgart, 04/2009
PB, Comic, Superhelden, Krimi/Thriller,
Action SF, keine ISBN, 124/1695
Aus dem Amerikanischen von Steve Kups
Titelillustration und Zeichnungen von Lee
Bernejo, Farbe von Patricia Mulvihill
www.paninicomics.de
www.myspace.com/brianazzarello
http://leebernejo.blogspot.com
http://trishm.blogspot.com

Überraschend wird der Joker als geheilt aus dem Arkham Asylum entlassen, doch keiner seiner alten 'Partner' ist scharf darauf, ihn zu sehen.

Der kleine Gauner Jonny Frost springt ein und holt den Joker vor dem Sanatorium ab. So erlangt Jonny das Wohlwollen des Jokers, und sein Traum, irgendwann einmal ein 'Jemand' in Gotham zu sein, rückt als dessen ständiger Chauffeur in greifbare Nähe.

Da sich während seiner Abwesenheit andere Gangsterbosse Gotham aufgeteilt haben, schickt sich der Joker in einem blutigen Feldzug an, seine Territorien zurück zu erobern. Und Jonny würde ihm dabei helfen. Doch die Ereignisse geraten immer mehr außer Kontrolle, und der Wahnsinn übernimmt wieder die Oberhand über den Clownprinzen des Verbrechens. Ausgerechnet jetzt tritt die Polizei und Staatsanwaltschaft an Jonny heran, die ihn dazu bewegen will, gegen den Joker zu arbeiten.

Obwohl eindeutig der Joker die Hauptfigur dieser Graphic Novel von Brian Azzarello (Text, u. a. "100 Bullets", "Hellblazer", "Batman") und Lee Bermejo (Zeichnungen, Tusche) ist, wird die Geschichte aus der Sicht des kleinen Gauners Jonny Frost erzählt, dem sich nach fünfmaligem Knastaufenthalt nun endlich die Chance bietet, sich einen Namen zu machen. Obwohl zwiegespalten zwischen der neuen, rauschhaften Macht und den abstoßendkranken Aktionen des Jokers, genießt Jonny das Gefühl, auf der Seite zu stehen, die "etwas tut", wie er dem Leser in den Off-Kommentaren erklärt.

Der Joker indes wird immer unberechenbarer, tötet Unschuldige, und am Ende gibt es nur noch eine Möglichkeit, ihn aufzuhalten.

Auch wenn "Joker" ganz dem Joker gehört, kommt die Graphic Novel also nicht ohne Batman aus, der das Ganze beenden muss. Und so wirkt Batman wie ein unerwünschter Fremdkörper in dieser Geschichte, der uns wie ein strenger Vater nach Hause schickt, nachdem wir einen solchen Spaß mit Jonny und dem Joker hatten.

Auch dient der dunkle Ritter dazu, die Geschichte zu Ende zu bringen, denn es ist schwer vorzustellen, wie Azzarello ansonsten den Dreh bekommen hätte, "Joker" zu einem Abschluss zu bringen.

Stilistisch ist "Joker" ein dichter, überraschend farbenfroher Comic-Noir, der überwiegend von der krankhaften Unberechenbarkeit des Jokers lebt. Die Story wurde optisch satt in Szene gesetzt von Zeichner und Tuscher Lee Bermejo, der bisher überwiegend für One-Shots und Miniserien verantwortlich zeichnete.

Für "Joker" gewann Bernejo 2008 den IGN Comics Award.

Das Aussehen des Jokers ist hier stark an Heath Ledgers Maske in "The Dark Knight" angelehnt.



Erwähnenswert ist unbedingt noch die Farbgebung von der mehrmaligen Eisner-Award-nominierten Koloristin Patricia Mulvihill, die hier des Öfteren plakativ farbige Akzente in Gothams Düsternis setzt.

Im Zusammenspiel mit Bernejos Zeichnungen entsteht so eine ungeheuer dichte Atmosphäre.

Dichter, grandios umgesetzter Rachethriller, der auf jeder Seite den Wahnsinn des Jokers erkennen lässt!

Rattus libri Elmar Huber



Rezension: DC Premium 76: Batman: Odyssee 1 von Neal Adams

Batman: Odyssee, Part 1 - 6, USA, 2010/11 Panini Comics, Stuttgart, 09/2011 PB, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Action, SF, Fantasy, 148/1695 Aus dem Amerikanischen von Steve Kups Titelillustration und Zeichnungen von Neal Adams, Michael Golden, Scott Williams, Cory Adams u. a.

www.paninicomics.de www.nealadams.com www.michaelgoldenstudio.com

Bruce Wayne erzählt von seinem allerersten Auftritt als Batman.

Da er ohne einen guten Plan, aber mit einer geladenen Waffe auf Verbrecherjagd ging, lief dieser erste Heldenrettung jedoch völlig aus dem Ruder.

Er wurde dabei verletzt. Sein Zuhörer Robin bemerkt daraufhin, dass er die Macht der Waffen, die die Gangster benutzen, in deren Augen wiedererkennen kann.

Nur dann fühlen sich diese Individuen stark und allen anderen überlegen.

Unverhofft werden Robin und Batman von Man-Bat gestört.

Dieser versucht verzweifelt, sich

verständlich zu äußern, scheitert aber an der Ungeduld der beiden Helden.

Diese werden von Inspektor Gordon zu einem Notfall gerufen.

Sie stoßen während des Falls auf Hinweise des Riddlers und geraten im Laufe ihres Abenteuers an Talia, die Tochter von Batmans ärgstem Widersacher Ra's al Ghul.

In einem Moment scheint noch alles unter Kontrolle zu sein, doch ein Moment der Unaufmerksamkeit wird einem kleinen Mädchen zum Verhängnis.

Von der Pistole eines Verbrechers löst sich ein Schuss und trifft das Kind.

Das bringt Batman völlig aus der Fassung, und er sieht wieder seine Eltern vor sich, wie sie ermordet auf dem Boden liegen.

Batman lässt alle Zurückhaltung fahren und stürzt sich auf den Schützen, mit Mordlust in den Augen.

Talia, Robin, Gordon und andere Beteiligte versuchen, den sich wie ein Irrer aufführenden Helden der Nacht zu stoppen.

Sollte Batman nach all dieser Zeit doch

noch zum Mörder werden?

Deadman ist ebenfalls mit von der Party und rauft sich die nicht vorhandenen Haare über das üble Szenario, in das Batman geschlittert ist.

Nimmt Leser/Leserin den Band in die Hand, fällt zunächst auf, wie dick und schwer dieser ist.

Das lässt einiges ahnen.

Schlägt man die erste Seite auf, sieht den Betrachter ein halbnackter Bruce Wayne an.

Dieser erzählt eine Geschichte. Das wiederholt sich einige Male.

Dabei wird einem bewusst, dass Bruce Wayne ohne seine Maskierung deutlich menschlicher wirkt.

Die Zeichner betonen dies durch die entspannte Atmosphäre, die entsteht, wenn Bruce den Leser direkt anzuschauen scheint.

Sinnigerweise findet der Vortrag in der Bat-Höhle statt.

Die Geschichte, die Bruce seinem Publikum schildert, wird immer wieder von in sich verschachtelt wirkenden Szenarios



durchbrochen. In Folge macht sich leichte Verwirrung breit, schmälert das interessante Abenteuer aber keineswegs.

Viele bekannte Gestalten tauchen in der Story auf:

Talia, die Tochter von Ra's al Ghul, Aquaman, Deadman, Robin und Inspektor Gordon.

Als Widersacher erscheinen zwei der gefährlichsten Kontrahenten Batmans, der Riddler und der Joker.

Man-Bat hat ebenfalls einen Auftritt. Doch nichts scheint so zu sein, wie es aussieht.

Der Riddler ist in Wahrheit der maskierte Reuben Irons, und Man-Bat entpuppt sich als Ubu.

Batman muss nun herausfinden, wie Ubu an das Serum von Professor Langström geriet. Die Puzzleteile scheinen nicht richtig zusammen zu passen.

Talia überrascht Batman ebenfalls mit einem Album voller Bilder aus seiner Kindheit.

Auf diesen ist er mit Talia zu sehen. Wie kann das sein?

Fragen über Fragen, die hoffentlich im zweiten Teil von Batman: Odyssee

beantwortet werden.

Die Zeichnungen sind radikal und der jeweiligen Situation angepasst. Vor allem überrascht der verletzlich

wirkende Bruce Wayne mit verwuschelten Haaren und einem detailreich gezeichneter Oberkörper mit Brusthaaren.

Die Körperbehaarung wirkt fast echt. Hier hat sich der Zeichner besonders große Mühe gegeben.

Diese Abbildungen und die Wahl der Perspektive sind schon recht interessant gestaltet.

Man bekommt den Eindruck, als wolle Bruce Wayne den Leser direkt in seine Welt mitnehmen.

Die ausgestreckte Hand von Bruce deutet einladend darauf hin.

Die Kampfhandlungen strotzen vor brutaler Gewalt.

Das Blut spritzt massig durch die Gegend, und eine Explosion jagt die andere. Batmans Ausraster wirkt besonders eindrucksvoll, als er glaubt, ein kleines Mädchen sei getötet worden. Die inneren Dämonen, die der sonst so beherrschte Ritter der Dunkelheit eingesperrt lässt, kommen an die

Oberfläche.

Doch auch witzige Momente werden gezeigt.

So lenkt Batman Talia mit der Frage über das Label ihres Kleides ab.

Prompt dreht sich die Schönheit geschmeichelt vor ihrem "Liebsten".

Das grüne Kleid von Talia wird so von allen Seiten gezeigt.

Nur einige Bindfäden halten den Stoff am Körper.

Dass dies keinesfalls billig wirkt, kann der nun neugierig gewordene Leser selber beurteilen.

Fakt ist, Talia ist eine geheimnisvolle, sehr schöne Frau, die Batman unter die Haut geht.

Neal Adams vereint seine Talente als Autor und Künstler und zeigt einen Batman, wie er so noch nicht zu sehen war.

Alle Fans des dunklen Ritters kommen hier auf ihre Kosten und können sich auf die Fortsetzung der Geschichte freuen.

Rattus libri Petra Weddehage



Rezension: Flashpoint Geoff Johns

Flashpoint 1 (von5)

Flashpoint, Chapter One of Five, USA, 2011 Panini Comics, Stuttgart, 02/2012 Comic-Heft, Action, SF, Fantasy, keine ISBN, 42 /495

Aus dem Amerikanischen von Steve Kups Titelillustration und Zeichnungen von Andy Kubert, Sandra Hope, Alex Sinclair

Extra: 2 XL-Poster

www.paninicomics.de www.aeoffiohns.com

www.kubertschool.edu/faculty/Andy_Kubert.html

www.sinccolor.com

http://sinccolor.devianart.com

Barry Allen nickt nur kurz an seinem Schreibtisch ein, doch als er erwacht, ist nichts mehr wie zuvor.

Die ganze Welt hat sich verändert, und er ist der einzige der das weiß.

Die Amazonenprinzessin Diana, besser bekannt als Wonder Woman, kämpft gegen die Atlanter, die von keinem Geringeren angeführt werden als von Aquaman.

Barry selber muss entsetzt erkennen, dass er keinerlei Superkräfte besitzt. Die Helden wie Shazam gibt es zwar noch, jedoch agieren sie nicht mehr, wie gewohnt. So beschließt Barry den einzigen Helden aufzusuchen, dem er mehr als allen anderen vertraut und der ihm hoffentlich Glauben schenken wird: Batman.

Geoff Johns versetzt den Flash in eine Welt, in der alles anders ist, als es den Anschein hat.

Hier sind die guten und die bösen Superhelden bzw. Schurken nicht mehr eindeutig voneinander zu trennen. Viel zu universal zieht sich der Krieg zwischen Atlantern und Amazonen durch die ,neue Welt', in der Barry Allen erwacht. Allerdings ist er nicht in ein Paralleluniversum geworfen worden, sondern befindet sich in seiner eigenen Zeitlinie.

Nun muss der Held ohne Superkräfte herausfinden, wie es zu dieser Transformation der Realität gekommen ist. Barry ist angewiesen auf Mitstreiter, die seine Überzeugung, dass etwas die wirkliche Welt verändert hat, teilen. Das dürfte einiges an Überzeugungskraft kosten.

Die Helden, die der Rote Blitz kennt, haben sich allerdings sehr verändert.

Barry weiß, er muss herausfinden, wieso er als scheinbar einziger noch weiß, wie die Wirklichkeit aussieht.

Ist er tatsächlich der einzige Mensch, der sich noch an die wahre Realität erinnern kann?

Gibt es andere Wesen außer ihm, die ihm glauben werden?

Das ist starker Tobak, und diese Aufgabe dazu noch ohne seine Superkräfte zu bewältigen, erfordert einen starken, in sich gefestigten Charakter.

Die agierenden Protagonisten wirken in ihren jeweiligen Rollen überzeugend. Dazu gibt es wieder einzigartige Zeichnungen, die eine Welt zeigen, die sich am Rand der Apokalypse befindet. Die farblichen Akzente sind sehr gut getroffen und unterstreichen die Situation oder Stimmung, in der sich die verschiedenen Figuren gerade befinden.

Als Extra findet sich ein doppelseitiges XL Poster, einmal mit Dr. Zoom, auf der anderen Seite mit den Helden als Gruppe arrangiert.

Dazu gibt es eine Weltkarte und verschiedene Entwürfe zu Batman, Flash und anderen Helden.



Mit einem Preis von EUR 4,95 bietet der Comic ein rundum Wohlfühlpaket und einen geeigneten Einstieg in die neuste Variante des DC-Universums.

Da dürfen Fans ab 12 Jahre sich auf spannende Unterhaltung freuen!

Rattus libri Petra Weddehage

Flashpoint 2 (von5) von Geoff Johns/Dan Jurgens

Flashpoint - Chapter Two of Five, Turbulence Part One, USA, 2011 Panini Comics, Stuttgart, 03/2012 Comic-Heft, SF, Fantasy, keine ISBN, 45/495

Aus dem Amerikanischen von Steve Kupps Titelillustration von Andy Kubert Zeichnungen von Andy Kubert, Norm Rapmund, Dan Jurgens, Tusche: Sandra Hope, Farben: Alex Sinclair

www.paninicomics.de www.geoffiohns.com

http://danjurgens.com

www.kubertschool.edu/faculty/Andy_Kuber t.html

<u>www.normrapmund.com</u> http://sinccolor.deviantart.com

Die Realitätsverschiebung in Barry Allens Welt hat ungeheure Entwicklungen nach sich gezogen.

Barry fehlen seine Superkräfte. Das hat aber nicht nur eigennützige Gründe.

Als Flash konnte er Ruck Zuck von einem Ort zum nächsten flitzen.

Um die für ihn relevanten Orte zu erreichen, geht nun viel Zeit verloren.

Endlich erreicht er die Bat-Höhle aber hier

erwartet ihn eine weitere Überraschung. Statt seines Freundes Bruce Wayne steht Thomas Wayne vor ihm, Bruce Vater. Es gelingt Barry, den Helden von seiner Mission zu überzeugen.

Die beiden Männer wagen ein Experiment, das vor allem für Barry sehr gefährlich ist. Sie versuchen jene Situation zu erzeugen, in deren Verlauf Barry Allen zum Flash wurde.

Booster Gold, der Retter des Multiversums, erkennt ebenfalls, dass etwas nicht stimmt. Wie sonst ließe sich erklären, dass die Verteidigungsanlagen von Coast City sich gegen ihn wenden?
Booster Gold wird für einen Atlanter gehalten, da sich niemand mehr an ihn erinnern kann.

Es gibt wieder eine Reihe spektakulärer Ereignisse in der Welt von Flashpoint. So trifft Diana, die Amazonenkönigin, auf Steve Trevor, der nach Lois Lane sucht. Keiner der beiden ahnt, dass sie in anderen Realitäten sowohl Freunde, Kameraden, Liebende und auch Ehepartner sind.

Aquaman hat die wahrscheinlich größte Umwandlung erlebt.

Der König der Meere war einst für seine menschliche Verhaltensweise bekannt, selbst wenn sein Lebensraum angegriffen



wurde.

In dieser neuen Realität schreckt er nicht davor zurück, Europa zu überfluten. So nimmt er es in Kauf, Millionen Menschen dem Tod zu überantworten.

Sein Äußeres wurde mit einer Narbe im Gesicht verändert.

Außerdem ist er nun mit seinem Bruder, der sich Ocean Master nennt, vereint. Das bekommt vor allem Deathstroke zu spüren, denn der Atlanter macht keine Gefangenen.

Mit Dan Jurgens stößt ein neuer Autor zu Serie.

Mit Booster Gold bringt er einen weiteren Protagonisten ins Spiel, der sich noch an die originale Realität erinnern kann.

Im Team mit Norm Rapmund zeichnet er die Welt seines Helden Booster Gold alias Michael John Carter.

Dieser rettete mit seinem Kumpel Rip Hunter das Multiversum, und zwar alle 52 Universen.

So wurde er zum Zeitcop und überwacht seitdem den Zeitstrom.

Die einzelnen Protagonisten wirken in ihren jeweiligen Rollen sehr überzeugend. Vor allem Thomas Wayne, der in seiner Existenz nun wieder einen Sinn sieht. Selbst wenn es darum geht, dass sein Sohn seinen Platz einnimmt und er selber wieder ins Totenreich zurückkehrt. Shit happens, was soll 's!

Die Zeichnungen wirken wieder spektakulär und ausgereift.

Das Cover von Andy Kubert präsentiert einen Flash, der mit schmerzverzerrtem Gesicht auf einem elektrischen Stuhl sitzt. Dieser Stuhl wird von keinem geringeren als Batman in Gang gesetzt.

Dieser neue Batman wirkt noch gefährlicher als Bruce Wayne.

Das liegt vor allem daran, das Thomas Wayne nichts in seinem Leben geblieben ist, woran er sich festhalten kann. Frau und Sohn sind getötet worden, und so setzt er sein Leben, das ihm nicht mehr viel wert ist, immer wieder konsequent aufs Spiel. Diese Zerrissenheit, die schon Bruce Wayne zu einem nicht zu unterschätzenden Gegner macht, wirkt bei Thomas noch dämonischer.

Zeichnerisch wurden diese Aspekte sehr detailliert festgehalten.

Die Kostüme der Helden wurden geringfügig verändert.

Dies wurde im ersten Flashpoint Heft schon zur Genüge erklärt.

Die Fans erwartet jedenfalls ein neues aufregendes Abenteuer.

Noch ist es möglich, dem Plot zu folgen. Einen roten Faden der Story gibt es hier allemal, da dieser an den Flash gebunden ist.

Viele Spin Offs der Serie sind schon in Arbeit und werden mit Spannung erwartet. "Flashpoint" ist nach den Crossovers "Blackest Night" und "Brightest Day" der neue spektakuläre Serien-Hit im DC Universum.

Junge Erwachsenen ab 16 Jahre werden an der spannenden Story und den wundervollen Zeichnungen bestimmt Gefallen finden.

Rattus libri Petra Weddehage



Rezension: Secret Avengers 3; Fear Itself - Nackte Angst von Ed Brubaker, Nick Spencer

Secret Avengers 11 – 15, Marvel, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 02/2012 PB, Comic, Superhelden, Action, SF, Urban Fantasy, Mystery, keine ISBN, 140/1695 Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Adi Granov Zeichnungen von Will Conrad, Mike Deodato jr., Scot Eaton, Jamie Mendoza, Rick Ketcham, Rain Beredo, Frank D'Armata

www.paninicomics.de www.edbrubaker.com www.adigranov.net www.willconradart.com www.glasshousegraphics.com/creators/pen cilers/mikedeodato http://mikedeodatojr.deviantart.com http://www.tsunamistudios.com/rick_ketcham

http://summerset.deviantart.com

Das große Crossover "Fear Itself" lässt auch die "Secret Avengers" nicht ungeschoren. Die ersten zwei der sechs Episoden (US-Ausgaben: 11, 12, 12.1, 13 – 15) knüpfen zwar noch an die Geschehnisse im zweiten Sammelband an – es geht um die

fehlenden, teils falschen Erinnerungen von John Steel, den Steve Rogers auf die Seite ,der Guten' ziehen möchte -, doch danach wenden sich Nick Spencer, der Ed Brubaker ablöst, der neuen Storyline zu.

Diese wirkt leider recht zerfahren und unzusammenhängend, da einzelne Mitglieder der Secret Avengers an verschiedenen Orten mit unterschiedlichen Missionen betraut sind, bei denen sie versuchen, das Chaos in den Griff zu bekommen und größeres Unheil zu verhindern, aber man vermisst eine Zusammenfassung, der man entnehmen kann, was die Ursache der aktuellen Situation ist.

Die wenigen Sätze zu Beginn und der Klappentext verraten viel zu wenig.

Die Identitäten geheimer Informanten der Secret Avengers und anderer wurden aufgedeckt und öffentlich gemacht. Sogleich haben betroffene Organisationen damit begonnen, diese Sicherheitslecks zu schließen, und Racheaktionen treffen die Verräter.

Die Helden sind nicht in der Lage, alle, die ins Visier gerieten, zu retten.

Steve Rogers trifft eine willkürliche Auswahl und schickt seine Leute in den Kampf. Warum gerade diese Person und keine andere, das will der ehemalige Captain America nicht diskutieren.

Auch der Leser ist ratlos, aber eingeladen, sich über diesen Punkt Gedanken zu machen.

Die Parallelen zu WikiLeaks liegen auf der Hand und verdeutlichen, was der Autor von Enthüllungsplattformen hält, die brisantes Material an die Öffentlichkeit bringen – mit nicht vorhersehbaren Konsequenzen für Amerika.

Beast soll einen alten Bekannten evakuieren, der seine Gründe hat, in dem Gebäude auszuharren, das von den Gegnern angegriffen wird. Erstaunlicherweise kann sich, wie er behauptet, Washington selbst schützen. Die Art und Weise ist an den patriotischen Amerikaner adressiert und wirkt auf den europäischen Leser ... übertrieben.

Tatsache ist, dass es einige Serien gibt, die gezielt den Patriotismus hoch halten und dabei Blüten treiben, die für den nichtamerikanischen Comic-Freund wenig



nachvollziehbar sind, z. B. "Captain America" und seine Spinn Offs. "Secret Avengers" nähert sich im Moment diesen Titeln an.

Valkyrie leitet ein Himmelfahrtskommando und zeigt Verständnis für eine Soldatin, die ihren gefallenen Lebensgefährten nicht zurücklassen will.

Ein Schlüsselerlebnis sensibilisierte Odins Walküre für scheinbar nebensächliche und unwichtige Dinge, die anderen hingegen sehr viel bedeuten.

Black Widow geht einem verfälschten Medienbericht nach und wird von seinen Urhebern mit der Frage konfrontiert, ob Helden überhaupt noch 'normale Menschen' sind. Letztere sterben und kommen nicht wieder.

Helden hingegen vollbringen immer wieder das scheinbar Unmögliche und schlagen dem Tod ein Schnippchen.

Wer ist besser dran – jene, die trauern und dann ihr Leben weiter leben, oder die anderen, die hoffen und mit der Vergangenheit nicht abschließen können?

Offenbar reagierte man hiermit auf

Leserbriefe, die das Sterben von beliebten Figuren kritisieren, die nach einer Weile durch ein Wunder zurückkehren. Da sich dies zuletzt häufte, verlieren viele Geschichten an Glaubwürdigkeit. Einige Beispiele: Dr. Samson, Steve Rogers, Colossus, Cypher ...

Die (US-) "Secret Avengers"-Hefte 12.1 - 15 beinhalten einige diskussionswürdige Ansätze, sind aber vom Unterhaltungswert nicht vergleichbar mit den Episoden 1 – 12, die konkrete und spannende Geschichten erzählen. Was unter "Fear Itself" präsentiert wird, ist inhaltlich zu zerfahren und inhomogen, obgleich die Zeichner eine gute Arbeit ohne Stilbrüche liefern.

Der vierte Sammelband wartet schon wieder mit einem neuen Künstler-Team auf, so dass man abwarten muss, welche Richtung die Serie einschlagen wird und ob sie dann noch immer so zu begeistern vermag wie mit den ersten beiden Paperbacks.



Rezension: X-Men 133: Bruchstelle von Kieron Gillen

Uncanny X-Men 535 – 538, Marvel, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 02/2012
PB, Comic, Superhelden, SF, Urban
Fantasy, Action, keine ISBN, 100/595
Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz
Titelillustration und Zeichnungen von Terry
Dodson, Rachel Dodson, Justin Ponsor
www.paninicomics.de
www.kierongillen.com

http://terrydodsonart.com

http://terrydodson.deviantart.com

Agent Abigail Brand von der Organisation Sword bittet die X-Men um Hilfe, da sich ein Kriegsschiff von Breakworld der Erde nähert.

Das Einsatz-Team stellt sogleich fest, dass die Aliens auf der Suche nach einer neuen Heimat sind und keinen Konflikt wünschen – allerdings besitzen sie weder andere Raumer noch haben sie gelernt, um etwas zu bitten, so dass beide Seiten behutsam miteinander umgehen müssen, um Missverständnisse zu vermeiden.

Die X-Men erlauben den Flüchtlingen, sich auf Utopia niederzulassen, doch ihr Anführer, der sich an Colossus für seine Niederlage und den Verlust des rechten Arms rächen will, tüftelt einen raffinierten Plan aus, dank dem es ihm gelingt, die ahnungslosen Gastgeber unschädlich zu machen.

Nun ist der Weg frei für einen Kampf gegen Colossus, Shadowcat und Wolverine, die Kruun als einzige noch aufhalten können. Doch auch die Augurin Haleena, die Kruun liebt, hat ein Ziel vor Augen.

Im vorliegenden Comic-Heft müssen sich die X-Men, insbesondere Colossus, mit den Folgen einer Mission auseinandersetzen, die sie vor einiger Zeit auf eine fremde Welt führte.

Die kriegerischen Aliens sind, seit Colossus den Titel des Powerlords angenommen und Breakworld wieder verlassen hatte, führerlos, und ihre Welt ist in Chaos versunken.

Obwohl die X-Men einigen von ihnen eine neue Heimat anbieten, fällt es ihnen schwer, sich an ein friedliches Zusammenleben zu gewöhnen und die Konventionen, denen sie sich beugen müssen, nicht als Schwäche und Niederlage anzusehen.

Kruun, den Colossus entmachtet hatte, will sich revanchieren und sich damit auch der Liebe der Augurin Haleena als würdig erweisen. Was folgt, ist ein unnötiger Kampf, der auf verletzten Gefühlen beruht. Natürlich sind die X-Men nicht so leicht zu übertölpeln, allerdings erhalten sie unerwartet und in ungewöhnlicher Form Hilfe, die einen positiven Nebeneffekt hat.

Die Hauptfiguren des Geschehens sind Kruun und Haleena, Colossus und Shadowcat. Die auf dem Titel abgebildeten übrigen X-Men haben lediglich kleine Auftritte.

Colossus und Shadowcat waren schon sehr viel früher ein Paar (als sie einander kennenlernten, war Kitty Pryde 13 und Pjotr Rasputin 18 Jahre alt und die Beziehung clean), verliebten sich dann jedoch in andere Partner.

Colossus starb ("Legacy Virus") und kehrte zurück, Shadowcat opferte sich für die Erde ("Breakworld") und verlor ihre feste Gestalt, wodurch ihre Liebe zueinander erst einmal wieder unerfüllt bleibt.

Wie es mit ihnen weitergeht, ist offen, doch Shadowcat ist nun kein kleines Mädchen



mehr.

Die Story konzentriert sich vor allem auf Kruuns Pläne; die Romanze wird in Form einzelner Szenen angedeutet.

Ansprechende Illustrationen runden die relativ in sich abgeschlossene Geschichte ab.

Zwar hätte man gern mehr über Breakworld und die Hintergründe des Konflikts erfahren, doch wird das entsprechende Wissen vorausgesetzt. Überdies scheint der neue Autor Kieron Gillen mit dieser Storyline einen sauberen Schnitt vollführen zu wollen, der zu dem aktuellen Crossover "Fear Itself" und neuen Missionen führt.
Um in die laufende "X-Men"-Serie einzusteigen, ist dieser spannende Band durchaus geeignet.



Rezension: X-Men 134: Fear Itself - Nackte Angst von Kieron Gillen

Uncanny X-Men 534.1 + 539 - 541, Marvel, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 03/2012
Comic-Heft, Superhelden, SF, Urban
Fantasy, Action, keine ISBN, 100/595
Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz
Titelillustration von Greg Land
Zeichnungen von Carlos Pacheco, Ibraim
Roberson, Greg Land, Cam Smith mit Dan
Green & Nathan Lee, Jay Leisten, Frank
D'Armata, Jim Charalampidis, Justin Ponsor
www.paninicomics.de
www.kierongillen.com

www.ibraimroberson.com

http://ibraimroberson.deviantart.com

www.jayleisten.com

http://monkeyseed.deviantart.com

Die Schlange wurde geweckt, und magische Hammer gelangten in den Besitz von sieben sogenannten Würdigen.

Einer von ihnen ist der Juggernaut, der zuvor schon nahezu unangreifbar war und jetzt überhaupt nicht mehr aufzuhalten ist. San Franzisco und damit die X-Men haben ein Problem!

Zwar kennen die Mutanten die Schwächen des Juggernauts, aber Magie war noch nie

ihr Metier.

Sie geben ihr Bestes, aber das ist noch nicht genug. Wenn sie nicht kapitulieren, will das, was aus Cain Marko wurde, die Stadt vernichten und alle Bewohner töten. Cyclops ahnt, welches das wirkliche Ziel des Juggernauts ist ...

Es spielt keine Rolle, ob man die anderen Bände des "Fear Itself"-Crossovers oder die vorherigen "X-Men"-Episoden gelesen hat oder nicht.

Die vier US-Hefte, die hier zusammengefasst wurden, wirken wirr, unzusammenhängend und enden mitten in der laufenden Handlung, so dass der Kauf der Folge-Nummer unerlässlich ist, will man wissen, ob die X-Men einen Weg finden, den Vernichtungszug des Juggernauts zu stoppen.

Wirft man einen Blick auf die Nummerierung der US-Hefte, stellt man fest, dass auf den Band 534.1 die Ausgaben 539 – 541 anschließen (535 - 538 wurden von Panini in "X-Men 133" publiziert). Nun wundert man sich nicht mehr, dass Shadowcat eingangs noch einen Anzug trägt, der ihre Geistform festhält, nachdem sie im vorherigen Heft ihren Körper wieder verfestigen konnte – was sie auch im weiteren Verlauf des vorliegenden 134. "X-Men"-Comics demonstriert.

Nachdem sich zwei Presse-Vertreter erboten, den Ruf der X-Men aufzubessern, beginnt die "Fear Itself"-Storyline, in der geschildert wird, wie sich der nun noch mächtigere Juggernaut seinen Weg durch San Franzisco bahnt, um die X-Men zu vernichten.

Längst ist Cyclops nicht mehr der Zauderer von einst, der immer das Richtige tun und die Opfer gering halten will.

Aus langjährigen Erfahrungen haben er und seine Kameraden gelernt und greifen den Juggernaut gezielt an, um sich und die Stadt zu retten, doch ihre Attacken verpuffen wirkungslos.

Zwar scheinen die X-Men noch einige Pläne in der Hinterhand zu haben, doch die Maßnahmen, die sie nun einleiten, wirken bereits verzweifelt.

Trotzdem hadert Cyclops nicht mit der Situation und seinem Gewissen wie einst; er bleibt kalt und spielt eine Karte nach der anderen aus, will sogar die Kinder in den



Kampf schicken. Ob er Erfolg haben wird?

Angesichts dieser ernsten Geschehnisse treten die persönlichen Konflikte in den Hintergrund: Namor umwirbt die White Queen, die mit Cyclops liiert ist.

Shadowcat und Colossus scheinen ihre Beziehung wieder aufnehmen zu wollen, doch seine Opferbereitschaft und die abgöttische Liebe zu seiner Schwester Magik werfen lange Schatten. Wolverine riskiert alles, um Hope zu retten, obwohl er immer noch daran zweifelt, dass ihr Leben Nightcrawlers Tod wert ist, und er befürchtet, dass sie eines Tages selbst zu einer Gefahr wird.

Die Illustrationen sind gefällig und homogen, trotzdem verschiedene Zeichner tätig waren. "X-Men"-Fans und Alles-Sammler werden nicht zögern, diesen Band zu kaufen, um die Geschichte(n) möglichst lückenlos lesen zu können.

Sie verzeihen auch etwas schwächere Episoden. Gelegenheitslesern muss man von dem Erwerb dieses Heftes abraten, sofern sie nicht auch die Folgenummern kaufen wollen, denn nach dem Cliffhanger hängt man sonst wirklich in der Luft, einmal abgesehen davon, dass man gern genauer wüsste, worum es bei dem Crossover geht, das im Vorwort nur sehr knapp umrissen wird.



Rezension: X-Men Sonderheft 32: Flucht aus der Negativzone von James Asmus

Uncanny X-Men Annual 3/Steve Rogers: Super Soldier 1/Namor: The First Mutant 1, Marvel, USA, 2011 Panini Comics, Stuttgart, 02/2012

Comic-Heft, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Action, keine ISBN, 116/695 Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Black Frog Zeichnungen von Nick Bradshaw, Ibraim Roberson, Max Fiumara, Norman Lee, Jim Charalampidis

www.paninicomics.de

http://jamesasmus.wordpress.com

http://web.mac.com/theblackfrog/Dynamog

rafika/THEBLACKFROGmain.html

http://scaryhappenings.blogspot.com

www.ibraimroberson.com

http://ibraimroberson.deviantart.com

http://maxfiumara.blogspot.com

http://monkeyseed.deviantart.com

Ein Experiment geht schief: Cyclops, Hope, Namor und Dr. Nemesis werden in die Negativzone geschleudert und dort getrennt.

Cyclops und Hope geraten in die Gewalt von Blastaar, der sie als Geiseln benutzt, um Reed Richards von den Fantastic Four zu zwingen, sich vor ihm zu erniedrigen. Aufgrund von akutem Wassermangel wird Namor zunehmend aggressiver und schließlich wahnsinnig.

Er lässt Dr. Nemesis zurück, der nach einem Weg sucht, aus der Negativzone zu entkommen.

Die White Queen und Pixie suchen die Avengers auf, da sie technologisches Equipment benötigen, um die Vermissten befreien zu können.

Unterdessen stellt Blastaar seine Forderungen, und der Präsident der USA erteilt Steve Rogers den Befehl, sich um die Angelegenheit zu kümmern, da Reed Richards nicht verfügbar ist. Das ist zwar nicht die Hilfe, die sich die X-Men wünschten, aber sie haben keine andere Wahl, als den ehemaligen Captain America allein in die Negativzone reisen zu lassen.

Er stößt auf Cyclops und Hope, die sich mittlerweile befreien konnten. Sie werden sogleich in Kämpfe mit Blastaars Anhängern verstrickt.

Plötzlich taucht Namor auf und attackiert jeden, der sich ihm in den Weg stellt, ohne einen Unterschied zwischen Freund und Feind zu machen.

Schließlich erreicht auch Dr. Nemesis den Schauplatz des Geschehens:

Er kann ein Portal schaffen, dass entweder die Rettung oder den Tod bedeutet ...

Früher waren es (fast ausschließlich) die Fantastic Four, die in der Negativzone gefährliche Abenteuer erlebten und sich Wesen wie Annihilus oder Blastaar zu Feinden machten.

Diese und ihre Horden suchten umgekehrt nach einer Möglichkeit, dieser Dimension zu entfliehen und die Erde zu verheeren. Zuletzt wurde dort ein Gefängnis errichtet, in dem jene Personen mit besonderen Kräften untergebracht wurden, die ihre Registrierung verweigerten ("Civil War").

Mittlerweile verfügen die einflussreichsten Teams wie die Fantastic Four und die Avengers über einen eigenen Zugang zur Negativzone.

Auch die X-Men arbeiten an einem solchen, jedoch endet das Experiment mit einem Desaster, bei dem vier Mutanten verschwinden und gegen Blastaars Schergen um ihr Leben kämpfen müssen. Dass einer von ihnen ausrastet, macht die



Lage nur noch komplizierter, und Steve Rogers als einziger Helfer wirkt überlastet. Tatsächlich müssen sie alle ordentlich einstecken, und selbst als ein Portal greifbar scheint, ist nicht sicher, ob sie es schaffen werden.

Die Story ist spannend und überrascht insofern, dass der ehemalige Captain America an der Seite eines langjährigen X-Men und dreier Neuzugänge in der Nagativzone kämpft.
Gewürzt wird mit persönlichen

Animositäten, denn Hope hat Cyclops nicht verziehen, dass er seinen Sohn und ihren Mentor Cable opferte und sie obendrein wie ein kleines Kind behandelt.

Auch Dr. Nemesis und Namor sind kein Dream-Team und gehen schließlich getrennte Wege. Sie alle finden erst später an der Seite von Steve Rogers zusammen.

Die Illustrationen sind aufwändig und farbenprächtig koloriert, doch nur Ibraim Roberson liefert gefällig gezeichnete Protagonisten. Die Gesichter, die seine Kollegen entwerfen, sind Geschmackssache.

In Folge hinterlässt das 32. "X-Men"-Sonderheft einen zwiespältigen Eindruck. Die in sich abgeschlossene Story ist dramatisch, doch die Illustrationen können nicht auf ganzer Linie überzeugen. Wer bereit ist, hier einige Abstriche zu machen, erhält eine unterhaltsame Lektüre.



Rezension: Premium 77

Superman: Secret Origin 1 – 6, DC, USA,

2009/10

Panini Comics, Stuttgart, 02/2012

PB, Comic, Geoff Johns Superman: Secret Origin

DC Superhelden, SF, Action, keine ISBN.

220/1995

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiß Titelillustration und Zeichnungen von Gary

Frank, Jon Sibal, Brad Anderson

www.paninicomics.de

www.heoffjohns.com

http://jonsibal.com

http://jonsibal.deviantart.com

Die Entstehungsgeschichte von Superman, dem liebsten (DC-) Helden der Amerikaner, wurde in den Jahrzehnten, die die Comic-Serie bereits läuft, mehrmals erzählt, ausgeschmückt, sogar modifiziert, wobei die Autoren zwar den Kern bewahrten, sich aber der Erzähltechnik und Mode ihrer Zeit bedienten, so dass praktisch jede Generation 'ihre' "Secret Origin"-Story hat und sich jede dieser Geschichten bemüht, die vorherige zu übertreffen.

Tatsächlich sind die Comics seit dem Golden Age einen weiten Weg gegangen und haben sich deutlich weiter entwickelt, was das Setting, den Handlungsaufbau, das Charakterdesign, die Zeichnungen und die Kolorierung betrifft.

"Superman: Secret Origin" will den Werdegang des Titelhelden modern und nachvollziehbar ein weiteres Mal schildern. Braucht der Leser das wirklich? Halten Autor und Zeichner das Versprechen, dass sie die Entstehung so lebendig und frisch aufbereiten, dass man nicht das Gefühl hat, den x-ten Aufguss einer ollen Kamelle in den Händen zu halten?

Die Story beginnt nicht mit der traurigen Unterhaltung von Jonathan und Martha Kent, die sich sehnlichst ein Kind wünschen und die Rakete von Krypton mit dem Superbaby entdecken, das sie als ihren Sohn Clark aufziehen und der schon in diesen frühen Jahren seine besonderen Kräfte entfaltet – nein, dieser Prolog wird dem Leser erspart.

Stattdessen setzt die Handlung mitten drin ein, als Clark in der Pubertät seine Kräfte entdeckt und schockiert darüber ist, wie leicht er ohne Absicht jemanden verletzten oder etwas zerstören kann.

Seine Eltern machen ihm immer wieder Mut und unterstützen ihn dabei, seine Talente kontrollieren zu lernen.

Und sie finden, dass die Zeit reif ist, Clark die Wahrheit über seine Herkunft zu verraten.

Es fällt dem Jungen schwer zu akzeptieren, dass er von einer fernen Welt stammt, die untergegangen ist, und die Menschen, die er für seine Eltern hielt, ihn 'nur' als Sohn angenommen haben.

Auch mit seinen Kräften hadert er, da er viel lieber ein ganz normaler Junge – ein Mensch – wäre, der unbeschwert mit seinen Freunden spielen und mit Lana Lang flirten darf, statt immer aufpassen zu müssen, dass er kein Unheil auslöst.

Clarks Einstellung ändert sich erst, als er erkennt, dass er mit seinen Fähigkeiten Gutes tun kann und es andere gibt, die wie er sind, sogar von ihm inspiriert wurden: die Legion aus der Zukunft, eine Gruppe Teenager, die die Erde beschützen und allen Lebewesen helfen will.

Als Smallville ihm zu klein wird, begibt sich



Clark nach Metropolis und findet Anstellung als Reporter beim Daily Planet, wo er seine engagierte Kollegin Lois Lane und den jungen Fotografen Jim Olson kennenlernt. Die Zeitung führt einen einsamen Krieg gegen Lex Luthor, dem fast die ganze Stadt gehört und der seinen Einfluss durch dunkle Machenschaften immer weiter ausdehnt.

Luthor wird auf Superman aufmerksam, nachdem dieser Lois vor einem tödlichen Sturz rettete, und fühlt sich sogleich von ihm bedroht.

Zusammen mit dem Militär versucht Luthor, das Alien unschädlich zu machen, wobei sich der Brocken Kryptonit, den er vor Jahren fand, als wirksame Waffe erweist ...

Zweifellos wurde diese "Origin"-Reihe auch durch TV-Serien wie "Smallville" und "Lois & Clark" beeinflusst.

Das Beziehungsnetz von Superman, seinen Freunden und Feinden wird enger gezogen. Beispielsweise kennen sich Clark und Luthor flüchtig aus Smallville, und Letzterer ist verantwortlich für die Entstehung von einigen üblen Gegenspielern, auf die der Held regelmäßig trifft.

Ganz zufällig entdeckt er das Kryptonit, Supermans Achillesferse.

Hinzu kommen einige Anspielungen, denen aber nicht nachgegangen wird, die sogar schon aus der Serie hinaus geschrieben wurden ("Elseworld-Stories"), wie z. B. der Hund Krypto.

Die Protagonisten präsentieren sich nicht mehr eindimensional wie früher, sondern sind Menschen mit ambivalenten Gefühlen, Stärken und Schwächen.

So ist Superboy bzw. Superman nicht der selbstbewusste Retter des Universums (okay, den Titel beansprucht ja auch schon ein gewisser Gucky ...), vielmehr ist er eine Person, die das gleiche Leben führen möchte wie die Menschen um ihn herum, der einer der ihren sein möchte, der an sich zweifelt, weil er sich für eine Gefahr hält, und der sogar dem Mädchen, in das er verliebt ist, einen Korb gibt, weil er befürchtet, ihr weh zu tun.

Als erwachsener Mann hat Clark seine Kräfte unter Kontrolle und mimt den trotteligen Reporter, um sein wahres Wesen zu verbergen, doch treibt man ihn in die Enge, verspürt er Zorn, er sorgt sich um Menschenleben und will keine Belohnung für seine Hilfe.

Nach wie vor sehnt ersich danach, einfach nur akzeptiert werden.

Sein absolutes Gegenstück ist Lex Luthor, der sich schon als Jugendlicher als hochintelligent erweist, dafür aber ein ebenso ausgeprägtes Defizit im sozialen Bereich hat, denn früh gibt er sich arrogant, ist machtgierig und skrupellos genug, um über Leichen zu gehen, wenn es seinen Plänen dient.

Diese Eigenschaften bringen ihn an die Spitze von Metropolis, wo er gefährliche Forschungen betreibt, das Elend der einfachen Menschen für seine Zwecke nutzt und Gegner radikal beseitigt.

Der Daily Planet ist am Ende, als Clark seine Arbeit aufnimmt, doch in der Redaktion gibt es immer noch Menschen, die kämpfen und die durch Supermans Auftauchen Hoffnung schöpfen und ihm im Gegenzug Sympathie entgegenbringen, meinungsbildend auf die Bevölkerung einwirken, die das Alien zunächst fürchtet, es dann jedoch dem Ausbeuter Luthor und seinen falschen Versprechen vorziehen. Schön ist die Szene mit der alten Dame, die Clark an seinem ersten Tag in Metropolis anrempelt, woraufhin sie sehr ungehalten reagiert.

Am Ende des Bandes passiert ihr dasselbe erneut, doch spricht sie nun freundlich mit dem jungen Mann.

Supermans positive Ausstrahlung inspiriert auch die Menschen der Gegenwart.

Natürlich wird der Grundstein für die romantische Beziehung von Lois und Clark gelegt, die sich in Superman verliebt und



ahnt, dass ihr Kollege etwas verbirgt, sowie für die Freundschaft zwischen Clark und Jimmy, der hier ein Teenager ist und nicht der junge Mann, der vor Jahrzehnten an Supermans Seite aufregende Abenteuer erlebte.

Hinzu kommt die Entstehungsgeschichte von zwei Feinden, dem Parasit und Metallo. Wie Luthor sind sie unverbesserliche Psychopathen, die sich nicht auf die Seite ,der Guten' ziehen lassen.

Das alles wird in ansprechenden Illustrationen überzeugend dargestellt. Gary Frank und sein Team verleihen den Charakteren eine ausgeprägte Mimik, die der Situation angepasst ist und einen Teil der Dialoge und den Erzähler überflüssig macht.

Allein Saturn Girl sieht in etlichen Panels viel zu alt aus für einen Teenager, und ihr ursprüngliches Kostüm ist sehr altmodisch.

Abschließend kann man nur sagen: Diese Story zu lesen, hat wirklich Spaß gemacht.

Sie ist zeitgenössisch erzählt, die Protagonisten wirken realistisch, die Handlung ist frisch und spannend inszeniert.

Ja, die Künstler haben ihr Versprechen gehalten – "Superman: Secret Origins" ist eine großartige Mini-Serie, die auch jenen gefallen wird, denen der Titelheld für gewöhnlich 'zu super' ist.



Rezension: Die Minimenschen 6: Die Maxiausgabe der Minimenschen:

Der Luftpirat / In den Klauen der Kreuzritter /
Die Ratten im Kuhstall / Weihnachten in Rochafleur /
Das Wespennest / Der Ekel / Die Gefangenen der Zeit
von Pierre Seron & Stephen Desberg, Hao (Jean Mariette alias Mittéi)

Les Petits Hommes 11, 12, 13, 22, Eslapion 2, De walging, Frankreich, 1980 - 1990 Egmont Ehapa, Köln, 11/2009 HC-Album, Ehapa Comic Collection, SF, Abenteuer, Krimi, Humor, 978-3-7704-3335-3, 176/2995

Aus dem Französischen von Bernd Leibowitz Titelillustration von Pierre Seron Vorwort von Bernd Weckwert und Volker Harmann

www.ehapa-comic-collection.de

Das Geheimnis der Minimenschen, die sich vor den 'Riesen' verbergen, ist wieder einmal in Gefahr:

Mehrere Kameraden von Renault verschwinden spurlos.

Wenig später werden sogar einige Flugzeuge gestohlen.

Plötzlich sind die Nachrichten voller Meldungen, die von dreisten Raubüberfällen berichten, bei denen winzige Flieger die Polizeiautos bombardiert haben.

Was die Minimenschen nun unternehmen, entspricht der Suche nach der Nadel im Heuhaufen, doch sie haben Glück. Allerdings ist es gar nicht so leicht, die Entführten zu befreien, da der Kopf hinter den Geschehnissen noch einige Tricks auf Lager hat.

Ausgerechnet diesem begegnet Renauld bald erneut.

Der Herzog von Habsgut will Rache für das, was ihm angetan wurde.

Bei seiner Verfolgung geraten die Minimenschen auf ein Fleckchen Erde, das von der Zeit anscheinend vergessen wurde. Renauld schließt ungewöhnliche Freundschaften, versucht drei Wissenschaftlern zu helfen und dem Herzog nebst dessen Helfern zu entkommen.

Das sind bloß zwei von sieben Geschichten, in denen sich die Minimenschen mit 'den Riesen' auseinandersetzen müssen, aber auch mit bislang unbekannten Leuten, die so klein sind wie sie – und das schon sehr viel länger.

Die beiden kürzesten Geschichten spielen

auf weniger schöne Entwicklungen in der Weihnachtszeit und auf die Entbehrungen während des Zweiten Weltkriegs an. Obwohl die Zeit oft ein wichtiges Thema ist, finden Zeitreisen jedoch nicht statt. Für alles gibt es eine ganz andere Erklärung.

Fast immer steht der Pilot Renauld im Mittelpunkt, der diesmal nicht ganz so vorausschauend agiert und einige Male durch unverhoffte Geschehnisse auf die richtige Spur gebracht werden muss, bevor er einen Plan austüftelt, um das Problem zu lösen.

Erstmals sieht man eine Frau an seiner Seite, doch hat Sophie als seine potentielle Freundin lediglich eine Klischeerolle inne. Sie nervt durch ihr oberflächliches Gequatschte und einen ganz unromantischen Abend, bekommt dafür ihre Quittung, denn Renauld vergisst sie förmlich, um seinen Freunden zu helfen, und dafür rächt sie sich auf übertriebenlächerliche Weise.



Ein Comic, geschaffen von einem Mann für ein überwiegend männliches Publikum. Vergleichbare Frauencharaktere findet man auch in anderen Serien, die in jener Zeit erschienen sind, beispielsweise "Die Abenteuer von Tanguy & Laverdure" oder "Luc Orient", selbst wenn diese einen realistischen Anstrich hatten und auch entsprechend gezeichnet waren.

Kann man "Die Minimenschen" als typische Kinder ihrer Zeit akzeptieren, wird man von ihnen genauso gut unterhalten wie von "Spirou & Fantasio" oder "Gaston". Hinzu zu den spannend-witzigen Geschichten kommt ein interessantes, reich illustriertes Vorwort, das dem reiferen Publikum und den Freunden von schön gestalteten Sammler-Editionen einen Blick hinter die Kulissen des Titels erlaubt.

"Die Minimenschen" gefallen vor allem den älteren Lesern, die den Titel noch aus "Fix & Foxi" etc. kennen und humorigabenteuerliche SF aus der frankobelgischen Region schätzen.



Rezension: Die bizarre Welt des Edgar Allan Poe 1: Die Schattenuhr von Nina Horvath (Hrsg.)

BLITZ-Verlag, Windeck, 09/2011 HC mit Schutzumschlag, Mystery, 978-3-89840-324-5, 22/1595 Titelgestaltung von Mark Freier unter

Verwendung eines Motivs von Zdzisław Beksiński

SW-Illustration im Innenteil von Mark Freier www.BLITZ-verlag.de www.ninahorvath.at www.freierstein.de

"Die Schattenuhr" lautet der Titel des ersten Bandes aus der Reihe "Die bizarre Welt des Edgar Allan Poe", herausgegeben von Nina Horvath.

Er beinhaltet fünf Erzählungen in der Tradition des namhaften Schriftstellers, verfasst von bekannten 'Haus-Autoren' des BLITZ-Verlags.

Andreas Gruber nimmt den Leser mit in die "Rue de la Tonnellerie".

Im Jahr 1839, auf der Flucht vor ihren Gläubigern, folgen Richard Wagner und seine Frau Minna der Einladung Heinrich Heines nach Paris, wo sie ein billiges Zimmer mieten.

Wagner versucht, seine Eindrücke von der schrecklichen Seereise zu der Oper "Der

fliegende Holländer" zu verarbeiten. Wie sehr er sich auch bemüht, er kommt nicht über die ersten Worte hinaus, überwirft sich vor lauter Verdruss mit Minna und sucht Vergessen im Alkohol. Schließlich nimmt sich Heine seines Freundes an und führt ihn im Café Juliette in einen verbogenen Raum, in das mysteriöse Steinzimmer. Dort will Madame Sorce eine Zeremonie

abhalten, der er und andere Gäste beiwohnen.

In Wagner erwacht die Panik, denn der Preis für die Teilnahme wird in Blut entrichtet.

Auch wenn Wagners Name nicht erwähnt wird - man erfährt von den Geschehnissen aus seinen Tagebuchaufzeichnungen -, errät man anhand einiger Schlüsselworte schnell seine Identität.

Wagner trifft auf Heine, Beliotz, Hugo, Poe - auch hier spekuliert man, wer der namenlose Amerikaner ist, der wie besessen an einem Manuskript arbeitet und andere Zeitgenossen.

Sie alle haben etwas gemein: eine Narbe auf der Handfläche und sprudelnde Kreativität.

Wagner deckt eher unfreiwillig die Zusammenhänge auf.

"Die steinerne Bibliothek" ist der Nachlass einer versunkenen Kultur und beinhaltet das ganze Wissen der Menschheit. Matthias Falkes Protagonisten versuchen, ihre Geheimnisse zu lüften und stoßen. dabei auf eine Prophezeiung, die nicht nur das Eindringen und das Schicksal der Forscher beschreibt, sondern auch das Ende der Welt verkündet, das durch ihre Arbeiten eingeleitet wird.

Obwohl es sich um eine Erzählung handelt, die in der Gegenwart spielt, bedient sich der Autor des Stils der Gothic Novel, der in diesem Zusammenhang anachronistisch anmutet.

Etwas verwirrend ist außerdem die Rolle der Smera, die der Erzähler kurz vor der Expedition kennen und lieben lernt, der er in seinen Briefen von den Geschehnissen. berichtet, nachdem die Analphabetin mit Mühe Lesen und Schreiben lernte, denn auch für die Korrespondenz und das Folgende ist sie nicht relevant und hat allenfalls Symbolcharakter. Die Geschichte endet relativ offen und lässt.



den Leser mit seinen Vermutungen allein.

Markus K. Korbs "Jenseits des Hauses Usher" ist eine deutliche Hommage an Poe und seine schaurige Erzählung "Der Untergang des Hauses Usher". Der Erzähler glaubt, anhand von alten Karten, die Edgar Allan Poes Bruder Roderick anfertigte, den Standort des in einem See versunkenen Hauses gefunden zu haben. Nach einigen Tauchgängen stößt er tatsächlich auf die Überreste eines Gebäudes, in dem es von Fischen wimmelt. Er dringt immer weiter vor und macht eine grausige Entdeckung.

Auch dieser Beitrag ist eine Gegenwartserzählung im altertümlich wirkenden Stil und beruht teilweise auf Aufzeichnungen.

Der Protagonist notiert auf einen wasserfesten Schreibblock alle paar Minuten seine Eindrücke.

Man hat Anteil an seiner Spannung, an seinem wachsenden Grauen, an seiner Verzweiflung.

"Zu Gast bei Meister Pforr" ist bei Olaf Menke der junge Journalist Carl Friedrich Cotta, der einer mysteriösen Geschichte nachgeht und sie als Aberglaube entlarven will.

Aus diesem Grund unterbricht er seine

Reise und begibt sich auf die Suche nach einem abgelegenen Ort, an dem angeblich Menschen die Herzen gestohlen und durch Uhrwerke ersetzt werden.

In der Nacht erreicht er sein Ziel - und wird zum Gejagten.

Als er anderentags bei Meister Pforr aus seinen Fieberträumen erwacht und den Schauplatz des Geschehens besichtigt, scheint es für alles eine logische Erklärung zu geben.

Wieder ist es ihm gelungen, eine Spukgeschichte ihrer Mysterien zu berauben.

Aber als sein beruflicher Erfolg zu verblassen beginnt, kehren Cottas Unruhe und Zweifel zurück.

Erneut sucht er Meister Pforr auf, diesmal mit einem Anliegen.

Der Autor überlässt es dem Leser, sich eine Meinung zu bilden und zu glauben, was ihm plausibel erscheint.

Beruhen die seltsamen Geschichten der Leute auf einer wahren Begebenheit und Cotta wurde eines von vielen Opfern des genialen Bastlers?

Oder haben die Albträume den Journalisten so verwirrt, dass er Realität und Wahn nicht mehr trennen kann?

Eine eindeutige Lösung wäre viel zu simpel.

Michael Knoke ist mit der Titel gebenden "Schattenuhr" vertreten.

Robert Thompson besucht nach Jahren, in denen sie sich nicht gesehen haben, seinen Bruder und dessen Frau.

Die beiden leben zusammen mit ihrem Butler in einem geschichtsträchtigen Haus. Das Paar wirkt kränklich, sein Verhalten ist oft seltsam, einerseits wirken George und Claudine häufig in Gedanken versunken, dann wieder geben sie Beispiele ihres künstlerischen Schaffens.

Thompson ahnt, dass sie ein Geheimnis vor ihm verbergen, das sich ihm erst offenbart, als er anlässlich eines Balls die schöne Josephine kennen lernt.

Doch nun ist es auch für ihn längst zu spät.

Ein bizarres Haus ist der Schauplatz dieser Erzählung, und die Schattenuhr wird seinen Bewohnern zum Schicksal.

Man ahnt früh, dass der Protagonist in eine Falle getappt ist, und verfolgt fasziniert, wie er das Geheimnis aufzudecken versucht und die Zusammenhänge erst erkennt, als es für ihn kein Zurück mehr gibt.

Alle Autoren haben die ihnen gestellte Aufgabe mit Bravour bewältigt und die charakteristische Atmosphäre, die Poe in seinen Geschichten schuf, nachvollziehen können. Die Grenzen zwischen Realität und Traum, zwischen wahren Begebenheiten und fiebrigen Träumen verschwimmen.



Nicht immer werden alle Fragen beantwortet oder die Antworten auf dem Silbertablett serviert; auch das macht einen Teil der Faszination aus: Der Leser darf spekulieren.

Stilistisch, vom Handlungsaufbau und den Charakteren her lehnen sich die Autoren an Poes Werke an, wobei sie teilweise auf Motive aus seinen und den Erzählungen einiger seiner Zeitgenossen (Hoffmann, Lovecraft) zurückgreifen, aber stets etwas Neues drum herum weben, so dass der Leser eigenständige Schauergeschichten genießen darf, in denen "Die bizarren Welten des Edgar Allan Poe" weiter leben.

Hina Horvath hat mit "Die Schattenuhr" eine lesenswerte Anthologie zusammengestellt, die auch optisch überzeugt:

Hardcover im Taschenbuchformat mit Schutzumschlag, ein passend gewähltes Titelmotiv nebst einer SW-Illustration im Innenteil, dazu ein sehr gutes Lektorat.

Nach der Lektüre wartet man nun gespannt auf den zweiten Band der Reihe.



Rezension: FF 1: Future Foundation von Jonathan Hickman

FF 1 – 5, Marvel, USA, 2011 Panini Comics, Stuttgart, 02/2012 PB, Comic, Superhelden, SF, Mystery, Urban Fantasy, Action, keine ISBN, 124/1495

Aus dem Amerikanischen von Reinhard Schweizer

Titelillustration von Marko Djurdjevic Zeichnungen von Steve Epting, Rick Magyar, Paul Mounts, Barry Kitson www.paninicomics.de www.pronea.com http://sixmorevodka.com

http://steveepting.blogspot.com www.barrykitson.com

Die "Fantastic Four", wie man sie kennt, existieren nicht mehr. Human Torch hat sich geopfert, seinen Platz nimmt nun Spider-Man ein, die Familie bzw. das Team wurde um neue Mitglieder erweitert – und zusammen bilden sie die "Future Foundation", zwar nach wie vor im Four Freedoms Plaza, aber mit neuem Interieur, neuen Kostümen und neuen Plänen. Alle haben sich verändert, ihre Probleme, auch die persönlichen, sind jedoch nicht kleiner geworden, im Gegenteil:

Ben Grimm ist noch immer nicht über den Tod von Johnny Storm hinweg.

Susan Richards wurde zur Regentin über das alte Atlantis ernannt.

Nathaniel Richards, Reeds Vater, ist zurück, und, und, und.

Als wäre das nicht genug, verlangt Valeria, die Tochter von Susan und Reed, dass Dr. Doom, der Erzfeind der Fantastic Four, sich zum Team gesellt und seine Gehirnschäden geheilt werden.

Seine Hilfe wird dringend benötigt, ebenso die von einigen anderen mächtigen Lebensformen, die nicht zu den Freunden des Teams zählen. Valeria hofft auf ihre Hilfe – um Reed Richards besiegen zu können ...

Schon so manches Mal rotierte das Personenkarussell der "Fantastic Four", auch wenn die 'klassische Besetzung' immer dominierte.

So ersetzten zeitweilig Crystal und Medusa von den Inhumans, She-Hulk und Nova (Herold von Galactus) ein Mitglied. Einmal trat sogar ein komplett anderes Team, bestehend aus Wolverine, Spider-Man, Hulk und Ghost Rider, an die Stelle der Familie.

Auch die aktuelle Zusammensetzung ist ein Novum, denn nicht nur stieß Spider-Man zum Team, es wurde außerdem um mehrere Personen erweitert, die Gruppe hat den Namen in "Future Foundation" geändert, und noch vieles mehr ist anders. Für die Leser bedeutet das, dass sie sich umstellen müssen und völlig neue Abenteuer erwarten dürfen, die aufgrund der zusätzlichen Akteure weitere Möglichkeiten und damit viel mehr Abwechslung zulassen.

Die hier veröffentlichten fünf Episoden der neuen Serie stellen nicht nur die Protagonisten vor, sondern auch den neuen Konflikt.

Natürlich ist nicht alles so, wie es auf den ersten Blick hin scheint.

Wenn ,die Guten' mit ihren Feinden kollaborieren, hat das einen triftigen Grund, und Valeria wird gewiss nicht planen, ihren Vater zu töten.

Was das Ganze zu bedeuten hat und wie wichtig das Unterfangen ist, wird nach und nach enthüllt, teils auch an Nebenschauplätzen.



Folglich müssen Sue Storm, Peter Parker und Alex Power an anderer Stelle zufällig herausfinden, wer der wahre Feind ist. Welche Rolle die Inhumans in der Angelegenheit spielen werden, was mit Ben Grimm los ist und ob den neuen Verbündeten wirklich zu trauen ist, bleibt abzuwarten.

Der Auftakt ist spannend und viel versprechend, aber um zu erfahren, wie der Konflikt gelöst wird, muss man die weiteren Bände kaufen.

Die Zeichnungen sind sehr gefällig, wie meist, wenn eine neue Serie etabliert werden soll oder ein Neustart potentielle Interessenten dazu einlädt, sich auf einen älteren Titel einzulassen.

Der Moment ist günstig, die Besetzung und die Problematik haben Potential – man sollte "FF 1" eine Chance geben.



Rezension: Fringe 1: Der Anfang

von Zack Whedon, Julia Cho, Mike Johnson, Alex Katsnelson, Danielle Dispaltro, Justin Doble, Kim Cavyan

Fringe 1 - 6, DC, USA, 2011 Panini Comics Stuttgart, 05/2011 PB, Comic, Mystery, Science Fiction, 978-3-86201-150-6, 144/1695 Aus dem Amerikanischen von Hartmut Klotzbücher Titelillustration von Diego Latorre Zeichnungen von Tom Mandrake, Simon Coleby, Cliff Rathburn www.paninicomics.de www.prosieben.de/tv/fringe www.juliacho.com www.diegolatorre.com www.tommandrake.com www.simoncoleby.co.uk http://cliffrathburn.blogspot.com http://cliff-rathburn.deviantart.com

"Bell und Bishop": Aufgeschreckt von nächtlicher Musik, lernt der neue Harvard-Professor Walter Bishop den außergewöhnlichen Studenten William Bell kennen, der außerhalb der Vorlesungen seinen eigenen Theorien nachgeht. Schnell wird beiden klar, dass sie sich trotz ihrer Unterschiedlichkeit … ergänzen, und bald beginnen beide gemeinsam, auf dem Gebiet der Grenzwissenschaften zu forschen.

Ihre Aktivitäten bleiben nicht unbemerkt, und schon bald tritt ein privater Investor an sie heran, der ihre Ideen in großem Stil weiterentwickeln will.

"Der Gefangene": Gerade macht Frank seiner Freundin einen Heiratsantrag und blickt in eine strahlende Zukunft, da findet er sich von einem Augenblick auf den anderen als Gefängnisinsasse wieder.

"Der Fremde im Zug": Unvermittelt wacht Johnson in einem Zug auf. Sein Aktenkoffer ist weg und seine Auftraggeber sind davon nicht begeistert. Ein geheimnisvolles Gerät soll ihm helfen, seinen Koffer wieder zu finden.

"Abhauen":

Jahrelang wurde der Junge, in dessen Nähe jeder starb, von der Regierung festgehalten und unmenschlichen Tests unterzogen. Bis er eines Tages beschließt, in der Welt da draußen zu leben.

"Space Cowboy": Gerüchten zufolge, soll es beim Tod des Astronauten Raymond Chester nicht mit rechten Dingen zugegangen sein.

Zwei Monate zuvor war Chester noch in so guter körperlicher Verfassung, dass man ihm ein experimentelles Astronautentraining angeboten hat.

"Kopie": Die Spuren verschiedener rätselhafter Ereignisse auf der ganzen Welt führen zu Massive Dynamic. Als die Reporterin Michelle Taylor diesen Zusammenhang aufdeckt, erhält sie plötzlichen einen Anruf von MDs Public Relations-Abteilung und wird zu einem Treffen gebeten.

Für Anhänger der Reihe bietet der enthaltene Sechsteiler "Bell und Bishop" eine Origin-Geschichte der besonderen Art. Dabei treffen die Autoren sehr gut den Ton der Fernsehserie.

Überraschend, skurril und gleichzeitig dramatisch entwickelt sich die Geschichte, in der der Praxistest des Bishop-Bellschen



Teleportationsmoduls aus dem Ruder läuft und die beiden Wissenschaftler eine unfreiwillige Zeitreise unternehmen. Serienfans können hier schon einige Verweise auf die TV-Show entdecken, wie z. B. ein Vorläufer des Wassertanks, der später Olivia Dunham helfen soll, sich zwischen den Welten zu bewegen. Die Story endet dann auch - etliche Jahre später - mit dem Beginn der Fernsehserie, als Olivia Dunham Walter Bishop aus dem St. Claire's Hospital abholt. Damit fügt sich "Bell und Bishop" nahtlos in den bekannten "Fringe"-Kosmos ein.

Als Dreingabe enthält "Fringe 1" noch fünf Mystery-Kurzgeschichten, die in der "Fringe"-Welt spielen und Auswirkungen des 'Schemas' zeigen.

Inhaltlich besteht zwar kein zwingender Bezug zur Fernsehserie, doch für sich genommen funktionieren diese Shorties sehr gut.

Es macht sich positiv bemerkbar, dass hier die kreativen Köpfe der TV-Serie als

prüfende Instanz eingebunden sind.

Die Zeichnungen wurden - bis auf eine Ausnahme - vom erfahrenen Tom Mandrake (u.a. "Batman", "Spectre", "Justice League", "Punisher") mit Farbgebung von Wildstorm FX gefertigt.
Es wurde hier nicht versucht, den Look der TV-Serie zu kopieren, sondern ganz auf einen eigenen, erdigeren Stil gesetzt.
Die Bilder drängen sich auch zu keiner Zeit in den Vordergrund, sondern unterstützen angenehm unaufdringlich die Geschichten.

Alles in allem ist die "Fringe"-Comicserie bisher eine originelle und qualitativ hochwertige Ergänzung zur TV-Reihe. Allerdings kaum empfehlenswert für Leute, die die Serie nicht kennen, da die Geschichten alleinstehend nur unzureichend funktionieren.

Rattus libri Elmar Huber



Rezension: FRINGE 2: Geschichten aus der Grenzwelt

vonJustin Doble, Adam Gaines, Alex Katsnelson, Christine Lavaf, Matthew Pitts, Danielle Dispaltro, Kristin Cantrell, Kim Cavyan, Mike Johnson

Fringe: Tales from the Fringe 1 - 6, DC, USA, 2011

Panini Comics Stuttgart, 09/2011

PB, Comic, Mystery, Science Fiction, 978-3-

86201-226-8, 144/1695

Aus dem Amerikanischen von Josef Rother

Titelillustration von Diego Latorre

Zeichnungen von Federico Dallocchio,

Shawn Moll, David Lapham, Daxiong, Aaron

Minier, Tim Levins, Julius Gopez, Fiona

Staples, Tom Mandrake, David Hahn, Yvel

Guichet, Darick Robertson

www.paninicomics.de

www.prosieben.de/tv/fringe

www.diegolatorre.com/

http://smackenzie.blogspot.com

www.innocenceofnihilism.com

www.flagstudios.com

http://daxiong.deviantart.com

http://aaronminier.com

http://timlevons.deviantart.com

http://acts2028.deviantart.com

http://fstaples.blogspot.com

www.tommandrake.com

http://davodhahnart.com

http://yvelquichetart.com

www.darickrobertson.com

- "Morgen": Eine Starläuferin schlickt eine Pille, die ihr einen Blick in ihre Zukunft gestattet.
- "Der Trip": Agent Broyles Ehefrau trifft eine Entscheidung, nachdem ihr Mann sogar am Geburtstag seines Sohnes der Arbeit den Vorzug vor der Familie gibt.
- "Familie und Freunde".
- "Die Sachbuch-Abteilung": Der neue Nachtwächter der Stadtbibliothek kann seine Neugier nicht zügeln und muss erkennen, warum der Zugang zur Sachbuchabteilung für Unbefugte verboten ist.
- "Astrid Farnsworth: Der Ruf": Astrid Farnswoth glaubt, durch einen selbstgebauten Transmitter einen Mord mit anzuhören.
 Da ihr die Polizei nicht glaubt, folgt sie den Spuren auf eigene Faust.
- "Die Waffe": Der gnadenlose Überfall auf eine Spielzeugfirma dient der Entführung eines Babys.

Doch auch das Pentagon ist an dem Kind interessiert und setzt alles

- daran, es zurück zu holen.
- "Plan B": Nachdem Nina Sharpe ihren künstlichen Arm erhalten hat, erhält sie die Nachricht, dass sie schwanger ist.
 - Doch der neue Arm verändert Ninas DNS-Struktur und gefährdet das Baby.
- "An der Tür": Ausgerechnet an ihrem Hochzeitstag klingelt ein Vertreter an Lilys Tür, der ihr im wahrsten Wortsinne die Zeit stiehlt.
- "Genes Traum": Nachts, wenn Kuh Gene alleine in Walter Bishops Labor ist, geschehen dort seltsame Dinge
- "Die perfekte Frau".
- "Kriegsspiele".
- "Opfer": Der einheimische Führer erzählt den beiden Touristen eine haarsträubende und blutige Geschichte über die Opferrituale, die in der Mayaruine stattfanden. D och wie gelang es, ein solches Bauwerk so lange geheim zu halten?

Dieser zweite "Fringe"-Band aus dem Hause



Panini sammelt die ersten sechs Hefte der "Tales from the Fringe", die im Original jeweils zwei Stories enthalten.

Deutlich besser ist da die Panini-Lösung, gleich zwölf Geschichten in einen Band zu packen.

Geballte Mystery-Power, bei der man gut verschmerzen kann, wenn eine Geschichte mal nicht zündet.

Für das Verständnis der Fernsehserie sind diese Kurzgeschichten nicht weiter von Belang, auch wenn man in einigen Beiträgen bekannten Figuren, wie Peter und Walte Bishop, Olivia Dunham, Astrid Farnswoth, Nina Sharpe und Agent Broyles begegnet, deren Geschichte damit unaufdringlich ausgebaut wird. Das vorrangige Ziel ist jedoch, originelle Mystery-Kurzgeschichten zu erzählen, die eben 'zufällig' in der "Fringe"-Welt spielen.

Jede Story wurde von einem anderen Zeichner realisiert, was jeder Geschichte eine ganz eigene Stimmung beschert.

Dabei entsteht auch nicht der Eindruck, dass man mit dem Comic noch einige schnelle Dollar verdienen wollte, wie es leider oft bei Film- oder Seriencomics der Fall ist.

Die Storys dienen sowohl der Ergänzung – wenn bekannte Figuren auftreten –, funktionieren aber auch als autonome Mystery-Kurzgeschichten.

Als Bonbon sind im Anhang die Variant-Cover der Originalhefte enthalten, die eingefleischten Comic-Fans ein Grinsen auf Gesicht zaubern, handelt es sich doch um die Parallelwelt-Versionen bekannter DC-Cover, für die teilweise sogar die Originalzeichner gewonnen werden konnten, z. B. George Perez' "Crisis on Infinite Earths" (Superman stirbt statt Supergirl), Frank Millers "The Dark Knight Returns" (hier: "The Man of Steel Returns") oder "Green Lantern/Gerren Arrow"als "Red Lantern/Red Arrow". Witzige Idee!

Insgesamt hat man mit "Fringe 2" eine tolle, formal und zeichnerisch abwechslungsreiche Sammlung Mystery-Shorties in Händen, deren Inhalt sich – obwohl ohne Kenntnis der Serie verständlich – in erster Linie an "Fringe"-Fans richtet.

Rattus libri Elmar Huber



Rezension: Marvel Maximum 44: Wolverine – Der Beste von allen: Contagion von Charlie Huston

W

olverine: The Best There Is 1 – 6, Marvel, USA, 2011

Panini Comics, Stuttgart, 01/2012 PB mit Klappbroschur, Comic, Superhelden, SF, Action, Splatter, keine ISBN, 144/1695 Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz Titelillustration von Bryan Hitch Zeichnungen von Juan José Rip, Andres Mossa

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.paninicomics.de www.theartofcomics.com

http://juanloserip.blogspot.com

http://amwd.blogspot.com

Wolverine ist ein Mutant, der dank seiner Selbstheilungskräfte nahezu unsterblich ist.

Allerdings ist er nicht der einzige seiner Art.

Ein Mann namens Winsor, der fähig ist, jede Seuche durch seine Körperchemie herzustellen, hat eine Gruppe um sich geschart, deren Mitglieder gewissermaßen nicht getötet werden können, da jeder in der Lage ist, sich zu regenerieren, teils auf Kosten der psychischen Gesundheit.

Eigentlich hegen sie keinen Groll gegen Wolverine, doch Winsor benötigt ihn, angeblich um seinen Sohn zu heilen, ein Kind das genial, aber durch sein wucherndes Gehirn zum Tode verurteilt ist. Weil Wolverine den Jungen nicht sterben lassen kann, ergibt er sich in die Gefangenschaft, nimmt Folter und Tod auf sich, damit Winsor seine Forschungsergebnisse bekommt.

Es dauert nicht lange, bis Wolverine begreift, dass dies nicht die ganze Geschichte ist ...

Genau genommen ist nicht Wolverine sondern sein Heilungsfaktor die Hauptfigur der Serie "Wolverine – Der Beste von allen".

Die ersten sechs (relativ in sich abgeschlossenen) Episoden liegen unter dem Titel "Contagion" vor. Man kann den Band ohne Vorkenntnisse problemlos lesen und muss nicht zwangsläufig auch das nächste Paperback mitnehmen, selbst wenn das Ende offen bleibt.

Wolverines spektakuläre
Selbstheilungskräfte werden quasi bis zum
Gehtnichtmehr ausgereizt, und immer wenn
man glaubt, sie seien an ihre Grenzen
gestoßen, passen sie sich den
Erfordernissen an, entwickeln sich weiter
und bringen den Titelhelden, der hätte tot
sein müssen, wieder zurück.
Was er im Rahmen der Experimente
erdulden muss, ist grausam und nichts für
schwache Nerven.

Jeder aus Winsors Gruppe darf sich auf seine ganz persönliche Weise mit Wolverine befassen, und der Leser weiß, dass es bloß eine Frage der Zeit ist, wann der Spieß – nicht minder blutig - umgedreht wird und sich der Held rächen und retten kann.

Die Sprache ist derb, selbst für einen Comic wie diesen, und Dinge, die sonst tabu sind, werden beim Namen genannt oder symbolträchtig umschrieben.
Die Zeichnungen sind entsprechend drastisch und stellen die Protagonisten nicht



annähernd so attraktiv dar, wie man es von den "X"-Titeln im Großen und Ganzen gewohnt ist.

Der "Typ", wie Wolverine Winsor nennt (im Original vermutlich "bub"), sieht aus wie Marilyn Manson, die Experimente erinnern an diverse Video-Clips des Künstlers. Darüber, ob das Zufall oder Absicht ist, kann man bloß spekulieren.

Wer mit "Wolverine" vertraut ist, weiß, dass Comics, in denen er die Hauptfigur ist, keine Pony-Hof-Geschichten offerieren. Er gehört zu den 'Helden', die eine harte Gangart anschlagen wie z. B. auch "Punisher", "Daredevil", "Moon Knight", "Deadpool" oder "Maverick", deren Aktionen stets blutig verlaufen und hässliche Szenen beinhalten. Die Serien wenden sich an ein reiferes Publikum, das mit diesen Inhalten und Abbildungen zurechtkommt.

Ob man "Contagion" als spannende Lektüre oder als Splatter um des Splatters Willen betrachtet, ist absolut Geschmackssache.



Rezension: Night Head Genesis 3, von George Iida (Text) & You Higuri (Zeichnungen)

Night Head Genesis 3, Japan, 2008
Carlsen Manga, Hamburg, 06/2011
TB, Manga, SF, Horror, Action, Drama, 978-3-551-78518-3, 182/695
Aus dem Japanischen von Alexandra
Klepper
2 Farbseiten
www.carlsenmanga.de
www.iidageo.com

www.diana.dti.ne.ip/~higuri

Der japanische TV-Film "Night Head" aus dem Jahr 1992 lieferte die Vorlage für die 24-teilige Anime-Serie "Night Head Genesis", die 2006 gesendet wurde. Es folgte 2007 eine dreibändige Manga-Adaption, geschrieben von George Iida, gezeichnet von You Higuri. Weniger bekannt ist, dass George Iida bereits 1997 acht Bände zu "Night Head" verfasste, die von Makoto Tateno umgesetzt wurden. "Night Head Genesis" wird als alternative Storyline betrachtet.

George Iida wurde am 1. März in Suwa/Nagano geboren. Außer den beiden "Night Head"-Reihen schuf er zwei SF-Serien um die Figur "Sci-Fi Harry". You Higuri wurde an einem 16. Oktober in Osaka geboren und machte sich einen Namen durch Titel wie "Seimaden", "Ludwig II" und "Gakuen Heaven", die meist im Boys Love-Milieu angesiedelt sind, wobei das Genre oft mit phantastischen oder Krimi-Elementen reizvoll kombiniert wird.

"Night Head Genesis" erzählt die Geschichte von zwei Brüdern, Naoto und Naoya, die bereits früh parapsychische Talente zeigten und dadurch ihre Eltern so sehr verängstigten, dass diese sie einem Forschungsinstitut überließen. Jahre später gelingt den beiden die Flucht, doch werden sie von der Regierung und den Konzernen gejagt, die die Fähigkeiten der jungen Männer für ihre dubiose Zwecke nutzen wollen.

Naoto und Naoya sind nicht die einzigen mit einer besonderen Gabe. Andere sind in die Dienste der Häscher getreten und attackieren die Brüder gnadenlos, wieder welche sind völlig

ahnungslos, dass sie auf der Liste stehen und aus ihrem beschaulichen Leben gerissen werden sollen, und letztlich finden sich einige, die aus dem System auszubrechen versuchen und Naoto und Naoya warnen.

Die Situation eskaliert, als ein junges Mädchen, das geholt werden soll, durch den Anblick ihrer ermordeten Schwester so geschockt wird, dass sie ihre Gabe freisetzt und jeden tötet, der sich in unmittelbarer Nähe befindet ...

Man sollte die Trilogie von Anfang an lesen, um zu wissen, worum es eigentlich geht. Der Autor befasst sich mit einem aktuellen Thema, denn es ist traurige Realität, dass – in manchen Ländern – begabte Kinder ihren Familien weggenommen und auf den Staat und seine Führungsspitze eingeschworen werden, da die Machthaber diese Talente benutzen wollen.

Was in dem Manga als Zukunftsvision erzählt wird, war und ist Gang und Gäbe.

Naoto und Naoya, die Hauptfiguren, misstrauen den Menschen ihres Umfelds und wehren sich.

Doch es dauert 15 Jahre, bis sie endlich ihrem Gefängnis entkommen und von da an



immer auf der Flucht sind, Kämpfe austragen müssen und nach der Wahrheit suchen.

Weder ihnen noch dem Leser fällt es leicht, Freund und Feind zu unterscheiden, da manche auf subtilere Mittel wie die Manipulation statt auf den vehementen Angriff setzen.

Zum Glück haben die Brüder einander, denn wann immer der eine in Schwierigkeiten

gerät, ist der andere zur Stelle, um ihn zu retten.

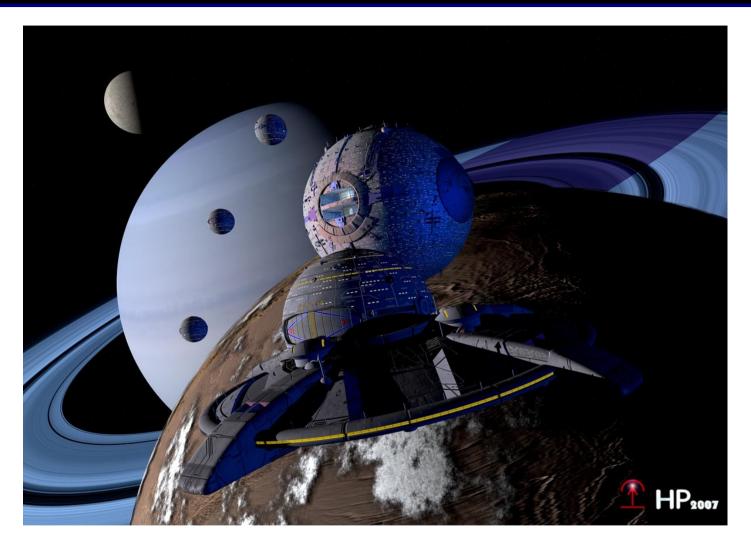
Dabei wachsen sie letztlich über sich hinaus, sorgen für eine Überraschung und für ein relativ befriedigendes Ende.

Das Beste an der der Serie sind jedoch die klaren, aparten Illustrationen von You Higuri.

Ihre Bishonen sind ebensolche Augenweiden wir beispielsweise die von Ayano Yamane, Uki Ogasawara oder Hirotaka Kisaragi.

Ist man ein Fan der Künstlerin, führt an der Trilogie kein Weg vorbei, auch wenn diese nicht zu ihren stärksten Reihen zählt.





Grafik: Andockmanöver von Heiko Popp



Veranstaltungskalender:

2012-08-18 - 2012-08-19 **SpaceDays 2012**

http://www.spacedays.de

2012-09-28 - 2012-09-30 Filkcontinental **2012**

http://www.filkcontinental.de

64291 Darmstadt-Wixhausen.

Jugendherberge Freusburg

"im Appensee 26",

Bürgermeister-Pohl-Haus

"Burgstrasse 46", 57548 Kirchen-Freusburg

Ihr wisst von einer SF / F Veranstaltung, welche hier reinpasst?

Meldet euch unter: info@proc-community.de



Story: Fairmann von Regina Schleheck

Sie haben Jasper erst am frühen Mittag geborgen.

Der Kran zog den Streifenwagen samt Inhalt gerade aus dem Wasser, als ich vorfuhr.

Ich hatte kein Auge zugemacht.

Dieser Klammergriff an meinem Knöchel! Ich hab panisch gestrampelt, um durch das Fenster zu gelangen.

Ob ich ihn getreten hab?

Ich hab's geschafft, mehr weiß ich nicht. Sein eigenes Fenster?

Der Wagen hatte sich auf die Seite gelegt, er konnte nur nach oben raus, hinter mir her.

Was hätte ich anderes machen sollen als strampeln?

Es ist ja schon ein Wunder, dass ich noch lebe!

Trotzdem ging es mir um und um.

Ich hätte nichts trinken dürfen! Aber wer konnte das ahnen?

Als Bohnerts Anruf kam, hatte ich gerade das zweite Glas Wein intus.

Mein letzter freier Tag.

Der erste richtige Urlaub seit sechs Jahren. Vier Wochen ganz weit weg. Kein Telefon, kein Fernseher, keine Zeitung. Am anderen Morgen sollte es wieder losgehen.

Als ich seine Stimme hörte, hätte ich am liebsten aufgelegt.

"Du musst sofort kommen."

"Danke der Nachfrage", knurrte ich, "und bei euch? Wetter prima?"

"Keine Zeit für dumme Witze", gab er zurück, "Am Seeweg ist ein Toter gefunden worden."

"Ich bin nicht im Dienst, Horst", sagte ich.

"Ich weiß.

Aber zwei Leute sind ausgefallen. Ich bin allein mit einem neuen Polizeimeisteranwärter."

"Ich hab getrunken."

"Solange du widersprechen kannst, bist du noch nüchtern genug. Die Streife ist vor Ort. Ich schick dir den Jungen. Danke für dein Verständnis!" Er legte auf.

Als ich den Wagen hörte, bin ich gleich raus.

Ich bin kein Kameradenschwein.

Im Gegenteil.

Eigentlich gelte ich unter den Kollegen als ausgesprochen fair.

Aber nach vier Wochen ist man halt schon – sagen wir – weit weg.

Als ich einstieg, fragte der Junge: "Polizeihauptkommissar Lackum?"

Im Schein der Innenraumleuchte wirkte er ziemlich bleich.

Vermutlich die erste Leiche seines Lebens. Ich reichte ihm die Hand:

"Georg."

"Jasper."

Er beugte sich vor und sagte laut: "Tatort Dreiundzwanzigzehn."

Der Bildschirm in der Konsole erwachte aus dem Standby-Modus und eine sonore Stimme ordnete an:

"Bitte wenden."

Jasper drehte den Schlüssel im Zündschloss und wendete.



"Hoppla, neue Bordcomputer?", fragte ich.

Er kriegte gleich ein bisschen Farbe. "Geil, nicht?"

"Na, ja", meinte ich, "wer's braucht."

Seine Farbe vertiefte sich. "Ich bin nicht von hier." Dann ergänzte er: "Ganz neue Generation. Speziell für die Polizei."

"Nächste Möglichkeit rechts abbiegen auf die K 15", sagte der Computer.

"Ach, ja?"

Jasper insistierte:

"Die können mehr als die Strecke ansagen."

"Was denn? Kaffee kochen?"

"Jetzt rechts abbiegen", entgegnete der Navi.

"Man braucht keine Adresse mehr eingeben", sagte der Junge, während er abbog.

"Fahren Sie jetzt dreieinhalb Kilometer

geradeaus auf der Vogelsanger Straße", ergänzte die Konsolenstimme.

"Na, großartig. Schöne neue Welt. Wir haben das Einwohnermeldeamt jetzt direkt in der Kiste?", fragte ich.

"Zumindest alle polizeilich erfassten Daten", sagte Jasper, "der ist mit dem zentralen Rechner verbunden. Spart viel hin und her telefonieren.

Du gibst ein Stichwort an und er weiß Bescheid."

Ich wurde aufmerksam: "Tatort Dreiundzwanzigzehn hast du gerade gesagt?"

"Die Meldung kam um dreiundzwanzig Uhr zehn", bestätigte er.

"Das ist der vorläufige Arbeitstitel für den Fall."

"Und er hat also schon alle Daten dazu gebunkert?

Ich kann ihn unterwegs gleich dazu befragen?", wollte ich wissen.

"Wer's braucht", grinste Jasper. "Und was war das Stichwort, als du *mich* abgeholt hast?" "Polizeihauptkommissar Lackum privat." "Bitte wenden!", schnarrte der Navi.

Jasper trat auf die Bremse und fuhr rechts ran, aber dann lachte er, sagte: "Hey!", und klopfte mit der flachen Hand auf die Konsole.

"Bitte wenden", wiederholte die Stimme.

"Na, großartig, ich bin eh noch im Urlaub!" Ich verschränkte die Arme.

Jasper guckte erst mich, dann den Bildschirm fragend an: "Was jetzt? Zum Tatort, Lackum?"

"Was denn sonst?", knurrte ich.

"Fahren Sie weiter geradeaus."

Der Navi hatte sich offensichtlich eines Besseren besonnen.

Der Junge gab wieder Gas.

"Letztes Jahr hat ein Navi einen Taxifahrer ins Wasser geschickt", versuchte ich ihn aufzumuntern.

"Ach, ja?"

"Er wollte die schnellste Strecke über den Fluss, und da hat der ihn zu einer Fähre



gelotst.

Nur dass da keine Fähre stand. Es war mitten in der Nacht. Wie jetzt. Stockduster. Da hat's einen großen Platsch gegeben."

"Und? Hat er's überlebt?"

"In hundert Metern rechts abbiegen auf die B 234, Grundschötteler Straße", gab die Computerstimme Auskunft.

"Er hat zum Glück das Seitenfenster aufgekriegt und konnte raus."

"Gab's denn da keine Mauer oder Uferbefestigung?", fragte Jasper.

"An der *Fähre?* - Wo gibt's denn so was überhaupt?"

"Jetzt rechts abbiegen. Fahren Sie auf der B 234 drei Komma neun Kilometer geradeaus."

"Wenn der doch so schlau ist", sagte ich, "wie ist unsere Leiche denn zu Tode gekommen?"

"Durch einen Messerstich."

Ich muss gestehen, ich war ein bisschen

verblüfft.

"Stimmt das?", wollte ich von Jasper wissen.

Der zuckte die Achseln:

"Keine Ahnung.

Den haben sie wahrscheinlich schon mit neuen Daten gefüttert."

"Weißt du auch schon, wer ihn erstochen hat?", wandte ich mich wieder an den Navi.

"Georg Lackum", sagte der Navi freundlich.

"Ja?" Für einen Moment dachte ich wirklich, er wollte mit mir reden. Er sprach mich doch *an*.

"Oder Jasper Voß", ergänzte der Navi.

Jasper verriss das Steuer. Aber er fing sich gleich wieder.

"Heißt du etwa Voß?", fragte ich ihn.

Er nickte.

Trotz der Dunkelheit schien er auffallend bleich.

"Was redet der da?", fragte er heiser, und da kam mir erst in den Sinn, dass das Navigationsgerät auf meine *Frage* geantwortet haben könnte! "Moment!", sagte ich empört, "wir sind die Ermittler!"

"Nächste Möglichkeit rechts in die Straße Tiefer Weg", schnarrte der Navi ungerührt.

Ich hatte gar nicht darauf geachtet, dass wir mittlerweile die Ruhr überquert und an der Polizeiwache Wetter waren.

"Nächste Möglichkeit links in Sandweg!"

"Oh, Wunderwerk der Technik!", höhnte ich, "dann weißt du gewiss auch schon, welche Strafe der Mörder kriegt!"

"Todesstrafe."

Das Auto schlingerte.
Jasper geriet ins Flattern.
Ich griff ins Steuer, und wir fuhren in der Dunkelheit geradeaus den Sandweg entlang.

"Was redet der?", flüsterte Jasper, als hätte er Angst, dass der Navi uns hören könnte.

"Hier rechts abbiegen!", ordnete der Navi an.

Jasper schlug ein, bevor ihn mein Ruf erreichte:

"Nicht!

Wasser!"



Noch im Flug habe ich den Knopf gedrückt. Jasper war zur Salzsäule erstarrt. Es platschte, der Wagen legte sich auf die Seite, Jasper sagte immer noch kein Wort. Erst als ich mich schon mit Händen und Füßen gegen das einströmende Wasser aus dem Fenster zu winden bemühte, spürte ich seine Hand an meinem Knöchel.

Mehr weiß ich nicht.

Man hat den Navi geborgen und seine letzte Programmierung rekonstruiert. "Tatort Lackum" lautete sie. Das waren Jaspers Worte gewesen, nachdem wir angehalten hatten. Erst hatte er gesagt: "Polizeihauptkommissar Lackum privat". Und als nächstes hatte er gefragt: "Tatort, Lackum?"

Im Computer gibt es einen "Tatort Lackum". Im Jahre 1590 war genau an der Stelle, zu der der Navi uns gelotst hatte, ein Fährmann in der Ruhr gefunden worden. Erstochen.
Sein Onkel Georg Lackum wurde im Jahr

darauf als Mörder hingerichtet. Aber der Fall gilt bis heute als ungeklärt, weil es noch einen anderen Verdächtigen gab: den Fährmann Jasper Voß.

Vielleicht ist es ja so, dass wir für die Taten unserer Vorfahren büßen müssen. Vielleicht sind das alles dumme Zufälle. Aber auch wenn man das alles ausgleichende Gerechtigkeit nennen mag -

Fair ist das nicht.



Die Letzte Seite



Grafik: Orbit von Heiko Popp