

Der phantastische Bücherbrief

Juni 2011

unabhängig kostenlos

Ausgabe 570

Juni

1	6	1959	gestorben	Sax Rohmer	
1	6	2006	gestorben	Hans-Christian Kirsch alias Frederik Hetmann	
2	6	2009	gestorben	David Eddings	
3	6	1899	geboren	Yves Gandon	
4	6	1961	geboren	Rainer Castor	
4	6	1969	geboren	Ralph Voltz	
4	6	1994	gestorben	Harvey Patton	alias Hans Peschke
5	6	1958	gestorben	Maurice Sandoz	
6	6	1984	gestorben	Bertram A. Chandler	
9	6	1901	gestorben	Sir Walter Besant	
9	6	1930	geboren	Lin Carter	
9	6	1943	geboren	Joe Haldemann	
9	6	1961	geboren	Wolfram Fleischhauer	
9	6	2008	gestorben	Algis Budrys	
10	6	1952	geboren	Kage Baker	
10	6	2008	gestorben	Tschingis Aitmatow	
11	6	1936	gestorben	Robert E. Howard	
12	6	1943	gestorben	Hanns Heinz Ewers	
13	6	1920	geboren	Clark Darlton	alias Walter Ernsting
14	6	1975	gestorben	Werner Illing	
14	6	1995	gestorben	Roger Zelazny	
19	6	1926	geboren	Joseph Nesvadba	
19	6	1928	geboren	Karl Herbert Scheer	
19	6	1937	gestorben	James Matthew Barrie	
22	6	1938	geboren	Peter Griese	
22	6	1947	geboren	Octavia E. Butler	
22	6	1987	? Band	Perry Rhodan 2. Auflage eingestellt	
23	6	2010	gestorben	Stephen Gilbert	
24	6	1923	geboren	Harvey Patton	alias Hans Peschke
25	6	1903	geboren	Eric Blair	alias George Orwell
27	6	1993	gestorben	Kurt Mahr	alias Klaus Mahr
27	6	2003	gestorben	Winfried Bruckner	
28	6	1946	geboren	Robert Lynn Asprin	
28	6	2007	gestorben	Sterling G. Lanier	
28	6	2007	gestorben	Douglas Hill	
29	6	2007	gestorben	Fred Saberhagen	
29	6	2008	gestorben	Kalju Kirde	

Deutsche Phantastik

Susanne Rauchhaus	Die Messertänzerin	Ueberreuter Verlag
Heidi Reh	Hexengold	Knauer Verlag
Jo Zybell	Die Traummeister	Hoffmann und Campe Verlag
Herausgeber Dieter König	Paradoxon	Sarturia Verlag
Star Gate 61 / 62 Doppelband		
W. Kimball Kinnison	Brückenkopf Phönix / Umsturz auf Phönix	Hary-Production

Internationale Phantastik

Stephen Hunt	Königreich der Lüfte	Wilhelm Heyne Verlag
Die Blutvatersaga 1. Band		
Greg Bear	Halo - Kryptum	Panini Verlag
Maryrose Wood	Die Poison Diaries	Fischer Jugendbuch Verlag
James Dashner	Die Auserwählten - Im Labyrinth	Chicken House Verlag
Raymond Khoury	Scriptum	rororo Verlag
Raymond Khoury	Dogma	rororo Verlag
Allison Goodman	Eona - Drachentochter	Blanvalet Verlag
Stephen Baxter	Die Arche	Wilhelm Heyne Verlag
Velvet Haven 1. Band		
Sophie Renwick	Paradies der Dunkelheit	Wilhelm Heyne Verlag
Ronald Malfi	Snow - Die Kälte	Wilhelm Heyne Verlag
Tessa Gratton	Blood Magic	cbj Verlag
A. Lee Martinez	Zu viele Flüche	Piper Verlag
Land der Schatten 2. Band		
Ilona Andrews	Spiegeljagd	Egmont Lyx Verlag
Melvin Burgess	Schlachten	Carlsen Verlag
Demonica 1. Band		
Larissa Ione	Verführt	Egmont Lyx Verlag
Susan Beth Pfeffer	Die verlorenen von New York	Carlsen Verlag
J. L. Bourne	Tagebuch der Apokalypse 2	Wilhelm Heyne Verlag
Sigma Force		
James Rollins	Das Flammenzeichen	Blanvalet Verlag
Ancient Blades 1. Band		
David Chandler	Die Metropole der Diebe	Piper Verlag
Ann Aguirre	Die Enklave	Blanvalet Verlag
Atherton 1. Band		
Patrick Carman	Das Haus der Macht	Kosmos Verlag

Warhammer / Warhammer 40.000

William King	Space Wolf	Wilhelm Heyne Verlag
Dan Abnett	Blutiger Pakt	Wilhelm Heyne Verlag

Star Trek

Star Trek - new frontier 4. Band		
Peter David	Die Waffe	Cross Cult Verlag

Hörbücher / Hörspiele

Dorian Hunter - Dämonenkiller 14		
Neal Davenport, Ernst Vlcek und Marco Göllner	Jagd nach Paris	Folgenreich
Star Wars - the clone wars 1		
Dennis Erhardt	Der Hinterhalt / Der Angriff der Malevolence	Folgenreich
Star Wars - the clone wars 2		
Dennis Erhardt	Der Schatten der Malevolence / Die Zerstörung der Malevolence	Folgenreich
Mark Brandis	Aktenzeichen Illegal	Folgenreich
Mark Brandis	Operation Sonnenfracht	Folgenreich
Don Harris Psycho-Cop	Der Anschlag	Folgenreich
Gruselkabinett 55 und 56		
Alice & Claude Askew	Aylmer Vance - Abenteuer eines Geistersehers	Titania Medien

Fan-Magazine / Magazine

Das Fanzine 15	Marburger Verein für Phantastik
Geisterspiegel - Das Magazin Nr. 1	Geisterspiegel.de

Heftromane

Perry Rhodan 2599. Band		
Marc A. Herren	Der letzte Tag	Verlagsunion Pabel Moewig
Perry Rhodan 2600. Band		
Uwe Anton	Das Thanatos-Programm	Verlagsunion Pabel Moewig
Buntes Abenteuer 4/2011		
Frank Roger	Zeitfrakturen	TES Verlag
Buntes Abenteuer 5/2011		
Michael Szameit	Der achte Tag der Schöpfung 1. Teil	TES Verlag
Buntes Abenteuer 6/2011		
Michael Szameit	Der achte Tag der Schöpfung 2. teil	TES Verlag
Buntes Abenteuer 7/2011		
Achmed Khammas	zehn hoch dreiundzwanzig	TES Verlag

Comics

Illustrierte Klassiker 195		
????	Der Pirat des Königs	Nachdruck Hethke Verlag
Illustrierte Klassiker 206		
????	Die Erzählung des alten Seemannes	Nachdruck Hethke Verlag
Kurzgeschichten	Großstadtaugen	Knauer Verlag
Dennis forman und Alexander Raphelt	Character Design	Knauer Verlag

Spiele / Spielbücher

Paranoia Troubleshooter		Mantikore-Verlag
M. Bubbles		Mantikore-Verlag
Labyrinth-Lord		
Moritz Mehlem	Drachen über Larm	Mantikore-Verlag
Einsamer Wolf 5. Band		

Joe Dever Die Schatten der Wüste
Einsamer Wolf - Mehrspielerbuch
Joe Dever und Matthew Sprange

Mantikore-Verlag

Mantikore-Verlag

Netzwerk:

www.perry-rhodan.net
www.heyne.de
www.paninicomics.de/videogame
www.fischerverlage.de
www.chickenhouse.de
www.ueberreuter.at
<http://gmrose.web.officeline.com>
www.geisterspiegel.de
www.folgenreich.de
www.cross-cult.de
www.startrekromane.de
www.rororo.de
www.blanvalet.de
www.heyne.de
www.titania-medien.de
www.knaur.de
www.cbj-verlag.de
www.egmont-lyx.de
www.carlsen.de
www.hoca.de
www.sarturia.com
www.comicstars.de
www.mantikore-verlag.de
www.piper.de
www.kosmos.de

Deutsche Phantastik

Susanne Rauchhaus

DIE MESSERTÄNZERIN

Titelbild: Ivan Blitnetsov / Tony Hutchings

Ueberreuter Verlag (06/2011)

367 Seiten 14,95 €

ISBN: 978-3-8000-5603-3 (gebunden)

Divya wird als Kind verkauft und wächst als Dienerin an einer Mädchenschule in der Stadt Pandrea, mitten im Wilden Land, auf. Eine rätselhafte Prophezeiung lässt sie aber daran glauben, dass sie nicht immer zur untersten Kaste gehören wird - wenn sie bereit ist zu lernen und zu kämpfen.

Eines Tages tritt der düstere Wächter Tajan in ihr Leben und sie ergreift ihre Chance. Heimlich lernt sie zu kämpfen wie ein Mann - und zu tanzen wie eine Frau. Als sie einen Mordauftrag bekommt, muss sie eine Entscheidung treffen. Und damit macht sie sich den Mann, den sie liebt, zu ihrem erbittersten Feind.

Klappentext

Divya wächst als Dienerin an einer Mädchenschule in Pandrea auf. Dienerinnen gehören der niedrigsten Kaste an und werden niemals ein braun der Krieger oder ein hellblau der regierenden Kaste tragen dürfen, ihr bleibt das

staubgraue Gewand der Dienerin. Diese Welt bleibt ihr verschlossen denn ihr Leben wird sie niemals als Schülerin auf einer Mädchenschule zulassen. Dies zeigt ihr die Lehrerin Maita sehr deutlich. Sie fühlt sich gedemütigt und geht auf ihr Zimmer, allen Lebensmut verloren. Als sie des Nachts im Sterben liegt, erhält sie Besuch von den Lichtern. Diese sagen ihr, das sie lernen und kämpfen muss. Divya beobachtet weiterhin heimlich den Unterricht der Mädchen um zu lernen. Regelmäßig übt sie auf einem Dach des Schulgebäudes die verschiedenen Tänze, die sie den Schülerinnen in ihrem Unterricht abgeschaut hat. Eines Abends wird sie jedoch gestört. Ihr wird klar, dass der Mann hier oben kein Wächter sein kann. Er ist also möglicherweise ein Dieb. Als sie jedoch Zeugin eines Mordes wird, den Sujim-Wächter Tajan kennenlernt, ändert sich ihr Leben vollständig.

*Das Buch erinnerte mich von der Thematik sofort an **Jennifer Roberson** und ihren SCHWERTTÄNZER-Zyklus. Von der schönen Del die in den Sklavenhandel als Ware gerät, bis hin zu Divya die verkauft wird, von **Susanne Rauchhaus** ist es kein weiter Weg. Und auch bei den beiden Männern der Bücher, Tiger bei **Jennifer** und Tajan bei **Susanne** ist es kein weiter Weg. Aus diesem Grund interessierte mich das Buch und ich wollte wissen, in wie weit es Übereinstimmungen gibt. Sagen wir einfach Viele! Und damit hat es sich dann.*

Divya ist ein junges Mädchen, die mit zwölf Jahren durch Willensstärke und Mut überzeugt. Sie gibt sich nicht mit ihrem Stand einer Dienerin zufrieden, verstößt gegen das erste Gesetz: Diene Deiner Kaste. Anstatt ihre Position in der niedrigsten Kaste hinzunehmen, will sie einen Weg finden, um höher aufzusteigen. Doch auch dies ist ihr nicht erlaubt. Ausserdem, die Lichter, die anscheinend nur sie sehen kann, geben ihr eine andere Aufgabe. Wie jedes Kind ohne Eltern in einem Jugendbuch der letzten Jahre muss sie sich dafür einsetzen und die Welt retten.

*Wem die orientalische Grundhaltung, und das Kastensystem gefällt, wie ein Kind die Welt rettet und sich verliebt, einem Mann folgt etc. der sollte sich die im Wilhelm Heyne Verlag erschienene Serie von **Jennifer Roberson** DIE SCHWERTTÄNZERIN, besorgen.*



Heidi Rehn

Titelbild: Hermann Saffleben

Knauer Verlag 50544 (06/2011)

ISBN: 978-3-426-50544-1 (TB)

HEXENGOLD

Karte: nn

733 Seiten

9,99 €

Deutschland zehn Jahre nach dem Ende des Dreißigjährigen Krieges: Eigentlich könnte die ehemalige Wundärztin Magdalena mit ihrem geliebten Eric ein glückliches Leben in Frankfurt führen, wo er sich als Kaufmann etabliert hat. Doch da erfährt sie, dass ihr Mann ihr offensichtlich Nachrichten über ihre verschollene Familie in Königsberg verheimlicht hat. Gründet ihr ganzes Glück auf einer Lüge? Als Eric plötzlich spurlos verschwindet und Magdalena plötzlich mittellos dasteht, macht sie sich auf nach Königsberg, um das Geheimnis ihrer Familie zu enthüllen und damit auch Eric's Vergangenheit auf den Grund zu gehen. (Klappentext)

Die Fortsetzung des Buches, DIE WUNDÄRZTIN, zeigt neue Schicksalschläge von Magdalena auf. Herbst, 1650, Frankfurt am Main. Magdalena und Eric stehen vor dem Kirchenportal und bewundern den Trubel, den die Frankfurter Herbstmesse auf sie ausüben. Eric benimmt sich plötzlich seltsam. Als wolle er einem Treffen mit jemandem ausweichen. Kurz darauf trifft er auf Vinzent und dessen Gattin Adelaide. Die Begrüßung zwischen den beiden Männern fällt von

Eric's Seite etwas frostig aus, während Vinzent, ein Vetter von ihm, sich freut Eric zu sehen und dessen Gattin Magdalena kennenzulernen. Dabei sind Eric und Magdalena nicht verheiratet. Vinzents Gattin plaudert munter drauf los und aus, dass Eric und Magdalena ein Anwesen geerbt haben und sie daher miteinander verwandt sind. Das Anwesen befindet sich jedoch nicht in der Nähe von Frankfurt. Eric entschliesst sich, den Weg nach Königsberg auf sich zu nehmen. Magdalena ist nicht erfreut darüber in einer fremden Stadt sesshaft zu werden, und die Base ist nicht erfreut darüber, dass sie in das Haus einziehen, nur sechs Wochen, nachdem sie sie getroffen haben. Zudem macht Eric immer noch ein Geheimnis daraus, was er in den vier Jahren gemacht hat, als er von Magdalena getrennt war.

Der Liebesroman mit recht gutem historischen Hintergrund ist sicher ein lesenswertes Werk für die Leserinnen, die historische Romane mögen. Die Fortsetzung greift vor allem Eric Geheimnis auf. Magdalena ist wieder einmal mehr daran interessiert, dahinter zu kommen. Allerdings gefällt mir die Hauptperson nicht sonderlich. Auf der einen Seite ist sie als Frau beschrieben, die ihr Durchsetzungsvermögen nutzt, auf der anderen Seite wird sie beschrieben wie ein junges Mädchen, das mit sechzehn Jahren ihren Freund nicht verlieren will. Aber vielleicht muss das so sein. ☺☺☺

Jo Zybell

DIE TRAUMMEISTER

Titelbild: Lorland

Hoffmann und Campe Verlag (13.06.2011) 574 Seiten

14,99 €

ISBN: 978-3-455-40312-1 (TPB mit Klappbroschur)

DIE TRAUMMEISTER von **Jo Zybell** ist ein phantastischer Fantasy-Roman und erschien bei Hoffmann und Campe. Der fast 600 Seiten starke Roman wiegt schwer. Aber schwere Kost ist er nicht. Den Leser erwartet eine vielschichtige, bis in die Einzelheiten ausgearbeitete Welt, die mit ein paar neuen Ideen und mit einer spannenden Handlung aufwartet. Hinter allem steckt ein Mythos über die Entstehung der Welt, dessen Geheimnis nicht gelüftet wird. Auf der ersten Seite wird beschrieben, "Der Stern schlug ein", als Beginn der Geschichte dieser Welt. Es bleibt aber offen, ob der Stern ein Komet, ein Raumschiff oder eine Rakete war, oder vielleicht etwas ganz anderes. Der Leser muss dies als Beginn der Geschichte hinnehmen oder nicht. Im letzteren Fall hat er nichts verloren und nichts dazu gewonnen, des es ist für die Erzählung von **Jo Zybell** nicht sonderlich wichtig.

Auf der Welt leben nun die Zaoten, jene Wesen, die sich für unsterblich halten, da sie wesentlich länger leben als die Menschen, die sie die Flüchtigen nennen. Zu den Zaoten gehören die Luxinen, die in der Lage sind die vier Elemente Luft, Feuer, Erde, Wasser, zu beherrschen. Ihr Lebensbereich findet sich auf einer Insel vor der Küste, an der die Menschen siedeln, von einer fast undurchdringlichen Nebelwand geschützt. Eines Tages tauchen vor der Inselküste Aysalux die Schiffe der Goldenen auf. Die fremden Krieger sind eine Bedrohung und entführen einige Luxinen. Algyra, die Tochter der Königin Veda Venusya, die auch die Chronik in diesem Buch schreibt, macht sich auf die Suche nach den Vermissten. Vor allem, weil ihr Liebhaber Ombaryon dazu gehört und sie ihn wieder haben will. Man könnte fast meinen, man habe ihr ihr Spielzeug gestohlen.

Mit der Erzählerin, die eine Chronik der Geschehnisse verfasst, wir die Geschichte von Algyra lebendig. Fassungslos, wie die Heldin selbst, sitzt der Leser da und kann nicht verstehen, warum Unsterbliche sterben. Man kann nicht ganz

verstehen, warum die Goldenen angegriffen haben. Wenn man nicht richtig liest. Die Zweite Meisterin des Reinen Herzens ist auf der einen Seite auf der Suche nach den Unsterblichen, um sie für etwas gefangen zu nehmen und einzusetzen, was der Leser, ebenso wie Algyra nicht wissen. Auf der Suche nach dem eigentlichen Zweiten Meister des Reinen Herzens, der sich von seiner Welt lossagte und dessen Bewandnis dazu niemand erkennt, sind viele Traumjäger unterwegs. Nicht nur auf dem Meer. Mit Algyra, die sich auf die Suche macht, lernt der Leser die Schönheiten und Schrecken der Traummeister-Welt kennen. Sie sind Menschen, die ehrenhafte Ziele zu verfolgen, die aber die Mittel um sie durchzusetzen, falsch anwenden. Die Traummeister oder auch Magier genannten Personen gehen zudem soweit, ein zweifelhaftes Bündnis einzugehen. Der Zwerg Ac'man ist ein grausamer und machtgieriger Kerl, der die Menschen seines Reiches brutal unterdrückt, sein Recht ist DAS Recht. Wer ihm dient, wird mit Drogen, den sogenannten Rauschpilzen versorgt. Und wer sich gegen ihn stellt, findet sich durchaus im Magen gefräßiger Bestien wieder.

Algyra befindet sich mit dem Zeitpunkt ihrer Abreise in ständiger Gefahr. Sie muss sich ständig der Menschen wie auch der Zwerge und Traummeister erwehren. Dabei bemerkt sie schnell, dass ihre Elementarkräfte nicht immer dazu ausreichen, sie zu schützen. Manchmal ist es sogar besser, sich auf die Freunde zu verlassen, die sich ihr unterwegs anschliessen.

*Jo Zybell stellt seine Heldin Algyra zuerst ein wenig naiv dar. Das einfache friedliche Leben hat sie sorglos gemacht und auf dem Weg, ihren Geliebten zu befreien muss sie Schritt für Schritt dazu lernen. Wer meint, er habe hier eine Geschichte, die sich schlicht und einfach in Gut und Böse trennen lässt, der sollte einmal genau hinsehen. Viele seiner Figuren können als Lebemänner bezeichnet werden. Sie singen, komponieren und lieben, saufen und haben hemmungslos Sex. Doch bei den Zaoten gibt es keine Gewalt. Daher sind sie hilflos den Goldenen ausgeliefert. Und wenn sie "Böse" agieren, dann nur, weil sie es können und sich keine Gedanken über ihr Handeln machen. Deswegen sind sie aber nicht unmoralisch. Sie pflegen nur eine andere Art. Das Gleiche gilt für die Traummeister, die nur das Beste wollen und sich in den Mitteln vergreifen. Jo Zybell schreibt so, wie das berühmte Salzburgpanorama von **Johann Michael Sattler** gemalt wurde. Man dreht sich um 360 Grad. Und wenn man am Ausgangspunkt angekommen ist, entdeckt man wieder etwas Neues.*

Während ich von seinem Roman, DIE TOCHTER DER GOLDZEIT, ebenfalls bei Hoffmann und Campe nicht so überzeugt war, ist sein vorliegendes Buch sehr gut geworden. Ich könnte mir vorstellen, dass der Roman nächstes Jahr gute Chancen auf den Deutschen Phantastik Preis hat. ☺☺☺☺

Herausgeber Dieter König

PARADOXON

Titelbild: Cathy Guderjahn

Sartorius Verlag (06/2011)

211 Seiten

12,90 €

ISBN: 978-3-940830-06-7 (TB)

Ich bin ein grosser Freund von Kurzgeschichtensammlungen und stelle diese immer wieder gern vor. So auch diesen Band, wobei es mir doppelt eine Freude ist, da ich als Autor selbst vertreten bin. Das mag jetzt jeder halten, wie er will, aber ich werde das Taschenbuch nicht deshalb hochloben, weil ich dabei bin.

Nina Horvath
Wiktor Guzinski
Erik Schreiber
Ernst-Eberhard Manski
Mike Gundlach
Nicole Gröbe
Reni Zawrel
Cathy Guderjahn
Dieter König

Der unsichtbare Marionettenspieler
Time Warp
In weiser Voraussicht
Nachhaltigkeitsübergang
Paradoxon
Sunny Bennings
Aus der Tiefe
Die Begegnung
Entscheidung auf Tyra Aurelis

Dieter König hat mit seinem Verlag bereits einige Science Fiction Kurzgeschichtenbände herausgegeben. Immer wieder schafft er es, interessante Erzählungen herauszugeben. In diesem Buch findet sich zum Beispiel der Kurd-Laßwitz-Preisträger 2010 **Ernst-Eberhard Manski**. Natürlich nimmt sich der Herausgeber das wohlverdiente Recht, ebenfalls eine kurze Geschichte beizusteuern.

Nina Horvaths Erzählung handelt von Zelka, der Cyber-Gaming-Sportlerin. **Wiktor Guzinski** erzählt uns eine Geschichte, die bei den ollen Römern beginnt, über das Jahr 1945 bis sie unverhofft in der Zukunft endet. **Erik Schreibers** Geschichte, In weiser Voraussicht, ist die Geschichte eines jungen Mannes, der Probleme mit der Wirklichkeit hat. **Ernst-Eberhard Manski** lässt den Leser mit dem Problem Klimawandel und Energierationen zurück, während die Erzählung Paradoxon von **Mike Gundlach** bereits sagt, um was es geht. Und gleichzeitig dem Kurzgeschichtenband seinen Namen gibt. **Nicole Gröbe** berichtet über einen Militärputsch. **Reni Zawrel** sieht die Menschheit in Gefahr durch Aliens und **Cathy Guderjahn** berichtet von verstörenden Träumen und **Dieter König** bietet als neuen Arbeitsplatz die Ausbildung zum Öko-Ranger an. Die Erzählungen sind alle empfehlenswert. Jede birgt eine Überraschung, lässt manchmal einen nachdenklichen, dann wieder verblüfften Leser zurück.

Die Qualität des Buches ist gut, aber ausgerechnet in der Erzählung von **Dieter König** wurde aus dem lesbaren Blocksatz plötzlich ein linksbündiger Drucksatz. ☺☺☺

STAR GATE 61 / 62 Doppelband **W. Kimball Kinnison**

BRÜCKENKOPF PHÖNIX / UMSTURZ AUF PHÖNIX

Titelbild: Gerhard Börnsen

Hary Production (06/2011)

127 Seiten

6,90 €

ISSN: 1860-1855 (DIN A 5)

Als vor Jahrzehnten STAR GATE zum ersten Mal als Heftroman erschien, war an die erfolgreiche Fernsehserie nicht zu denken. **Volker Krämer** war damals der Herausgeber der Serie, die leider nach nur 21 Heften wieder eingestellt wurde.

Viele Jahre später nahm sich **Wilfried A. Hary** der Reihe an und führte sie inzwischen bis zum vorliegenden Doppelband weiter.

Die Menschen sind auf dem Planeten Phönix von der Erde abgeschnitten. Damit befinden sie sich in einer schwierigen Lage, denn sie wissen nicht, was seit dem Angriff der Kyphoren geschah. Die Isolation auf einem fremden Planeten, die fremde Welt sind Auslöser für innere Streitigkeiten. Die Ansichten, wie es

weitergehen soll, gehen weit auseinander, ebenso die Pläne, die zur Rettung der hier lebenden Menschen gefasst werden.

Wenn man das Heft aufschlägt, findet man eine Homage an Good Morning Vietnam. Schon der erste Satz macht deutlich, eine kleine Menschenklave lebt auf einem fremden Planeten und muss sich gegen die Widrigkeiten durchsetzen. In der Hauptrolle befindet sich der Reporter Jerry Bernstein, der eine kurze Affäre mit Daisy Daily hat. Wenn ich diese Namen und folgende wie den Soldaten Harry Schmitt-Wesson, Jesus Maria Korkoran und andere lese, kann ich das Abenteuer nicht ernst nehmen. Auch ständige Wiederholungen wie: Cassius Claydon grinste, so breit er konnte (etwa Seite 96, gleich zweimal) sorgen nicht gerade für einen Ernst, der in dieser Situation angemessen wäre.

Das heft ist unterhaltsam geschrieben und hat sicherlich seine Freunde und Leser, denn sonst wäre das Heft nicht so weit gekommen. Mir persönlich sagte es jedoch nicht zu. ☺☺☺

Internationale Phantastik

Stephen Hunt

DAS KÖNIGREICH DER LÜFTE

Originaltitel: the court of the air (2007)

Übersetzung: Kirsten Borchardt

Titelbild: Nele Schütz Design

Wilhelm Heyne Verlag 53376 (06/2011)

781 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-453-53376 (TB)

auch als:

Stephen Hunt

DAS KÖNIGREICH DER LÜFTE

Originaltitel: the court of the air (2007)

Übersetzung: Kirsten Borchardt

Titelbild: Franz Vohwinkel

Wilhelm Heyne Verlag 52269 (04/2009)

781 Seiten

16 €

ISBN: 978-3-453-52269-5 (TPB)

Wieder einmal mehr sind es Waisenkinder, die die Welt retten. Gibt es in den Büchern keine intakten Familien mehr? Sind nicht die Eltern diejenigen, die mit Rat und Tat zur Seite stehen sollten? Können Jugendliche nicht die Welt retten, indem sie die Eltern als Unterstützer dabei haben? Fragen, die mir niemand beantworten kann, oder will.

Im Mittelpunkt der Handlung stehen die Waisenkinder Oliver und Molly. Die beiden ungleichen Heldenpersonen leben zwar in der gleichen Stadt, kennen sich jedoch nicht, da jeder in irgendeinem anderen Stadtviertel zuhause ist. Und doch sind sie es, die durch die gemeinsame Bedrohung zueinander finden. Innerhalb kürzester Zeit werden die beiden zu Gejagten. Oliver Brooks, der miterleben muss, wie sein Onkel ermordet wird und als sein Mörder ausgedeutet wird. Das Waisenmädchen Molly Templar wird Zeugin eines brutalen Mordes. Aus reiner Not und Angst flieht sie zurück ins Waisenhaus. Eine entsetzliche Bluttat löscht dort jedoch alles Leben aus. Und dabei war man hinter Molly her. Weder den verzweifelten Kindern, noch den Lesern, die auf dem gleichen Wissensstands gehalten werden, ist nicht bewusst warum und weshalb sie die Hauptfiguren in dieser unheimlichen und geheimnisvollen Verschwörungsgeschichte geworden sind.

Der Roman DAS KÖNIGREICH DER LÜFTE beginnt im Königreich Jackals, dem mächtigsten und gefürchtetsten aller bekannten Länder, indem nichts so ist, wie wir es gewohnt sind und von dem bislang kein Leser etwas in Erfahrung bringen konnte. Während die Erzählung langsam losgeht, erfahren wir von paradiesischen Zuständen, wie sie schöner nicht sein könnten. Dieser Eindruck ist jedoch nur oberflächlich, denn die sozialen Spannungen zwischen Arm und Reich nehmen langsam zu. Das Land ist mächtig und unterliegt einer straffen Führung. Es ist verbündet mit einem starken Maschinenvolk, das sich durchaus von Gefühlen leiten lässt und in dieser Hinsicht dem Menschen in nichts nachsteht und wird zudem noch von dem eher geheimnisvollen Wolkenrat unterstützt. Die einzige Sicherheit, mit der das Land prahlt, ist eine einzigartige Luftflotte. Solange die königlich-aerostatische Marine am Himmel kreuzt, scheint noch alles in Ordnung. Unter der ruhigen Oberfläche brodelt es gewaltig, denn die unterschwellig herrschenden sozialen Spannungen geraten zunehmend ausser Kontrolle. Oliver und Molly sind die vorerst Einzigen, die die Gefahr deutlich zu spüren bekommen. Von Heute auf Morgen werden ihrer beider Leben auf den Kopf gestellt. Gejagt von unheimlichen, unbekannten Gegnern begeben sie sich auf eine gefährvolle Reise.

Stephen Hunt bietet mit seinem Roman etwas Neues. Eine phantastische Welt. Nun, das reicht noch nicht, aber eine Welt, die sich in vielen Dingen Grundlegend von anderen Erzählungen unterscheidet. Stephen Hunt ist ein Weltenerfinder, der sich in seiner eigenen Welt verliert. Ihm gelingt es immer wieder, neue Einzelheiten aus dem Hut zu zaubern und die Leser zu verblüffen. Ich habe eine grosse Hochachtung vor seinem Universum, dass er für sich entwirft und die Leser daran teilhaben lässt. Seine fesselnde Welt jedoch leidet unter einer ansteckend wirkenden Handlungsarmut. Zudem sind seine Figuren, bis auf Molly und Oliver, nicht gut ausgearbeitet. Ich habe mir immer ein wenig mehr an Wissenswertem über die beteiligten Personen gewünscht. Im englischen Original erschienen bereits die Fortsetzungen THE KINGDOM BEYOND THE WAVES, demnächst als DAS KÖNIGREICH JENSEITS DER WELLEN beim Wilhelm Heyne Verlag und THE RISE OF THE IRON MOON.



DIE BLUTVÄTER-SAGA 1. Band

Greg Bear

Originaltitel: cryptum (01/2011)

Übersetzung: Tobias Toneguzzo & Andreas Kasprzak

Titelbild: Sparth

Panini Verlag (01.04.2011)

ISBN: 978-3-8332-2126-2 (gebunden mit Schutzumschlag)

THE FORERUNNERS-SAGA 1

HALO - KRYPTUM

363 Seiten

16,95 €

Vorhunderttausend Jahren wurde die Galaxie von einer Vielzahl unterschiedlicher Völker bewohnt. Doch eine Spezies war den anderen in Technologie und Wissen weit voraus und wurde daher zur dominierenden Macht. Sie regierten weise und friedvoll, doch erstickten sie jeden Widerstand gegen ihre Vormachtsstellung schnell und brutal. Man nannte sie Blutsväter - die Hüter unvergleichlichen Wissens. Und dann verschwanden sie ... (Klappentext)

Dies ist die Geschichte der Vorväter, die die Welten beherrschten und dafür sorgten, dass der Friede in der Galaxis gewährleistet wird. Dies ist aber auch gleichzeitig die Geschichte einer der letzten Blutsväter, der Nachkomme der Vorväter

aber Urahn der Menschen, die jetzt die Galaxis besiedeln. So wird in KRYPTUM die Geschichte erzählt, wie sie das Universum noch nicht kennt.

Die Erzählung springt vom Icherzähler einer Vergangenheit zu einem Icherzähler einer Zukunft, ohne die Person, sondern nur Ort und Zeit zu ändern. Das ist zuerst verwirrend zu lesen, wie man über einen Kratersee fährt, wenig später von einer KI und einem Raumhafen, auf dem der Icherzähler zum Raumpiraten wird.

Wer die ersten Halo-Bücher kennt, wird keine Fortsetzung bestehender Bücher finden, sondern den ersten Teil in die interessanten Hintergründe der Welt von HALO. Mit dem Hintergrundwissen um die anderen HALO-Bücher fällt es Lesern, wie auch Spielern leicht, sich in dem Universum zurechzufinden. Neuleser haben es recht einfach, einen Einstieg zu finden, denn durch die abwechselnden Erzählebenen ist immer einiges an Spannung vorhanden, dass den Leser am Buch festhalten lässt.

Diejenigen Leser, die HALO spielen, werden mit neuen Informationen gefüttert, damit die Welt bzw. das Universum noch etwas verständlicher und interessanter gestaltet wird.

*Der Autor **Greg Bear** ist mir mit anderen Büchern sehr wohl bekannt und ich habe ihn gern gelesen. Dass er sich nun mit einer Auftragsarbeit zu einem ihm fremden Universum beschäftigt hat mich einerseits verwundert, andererseits aber gefreut, denn ich kenne seinen Stil und lese ihn sehr gern. Allein deshalb ist das Buch eine Kauempfehlung.*

Der vorliegende Roman ist der erste Teil einer Trilogie, die sich ausschliesslich mit den Vorvätern der Blutväter beschäftigt. Vom Inhalt ist das Buch eine Mischung zwischen Computerspielbuch und spannender Abenteuer-SF. 😊😊😊😊

Maryrose Wood

DIE POISON DIARIES

Originaltitel: the poison diaries (2010)

Übersetzung: Alexandra Ernst

Titelbild: Gustavo Marx

Fischer Jugendbuch Verlag (06/2011)

266 Seiten

14,95 €

ISBN: 978-3-8414-2124-1 (gebunden mit Schutzumschlag)

Um 1800: Jessamine lebt mit ihrem Vater in einer verlassenen Kapelle im Norden Englands. Sie führen ein stilles, von Jahreszeiten geprägtes Leben. Jessamines Vater ist Botaniker, seine Leidenschaft sind Heil- und Giftpflanzen. In einem verborgenen Giftgarten züchtet er mächtige tödliche Gewächse, sorgsam darauf bedacht, seine Tochter von der Gefahr fernzuhalten. Als eines Tages Weed auftaucht, ein rätselhafter Fremder mit absinthgrünen Augen, verfällt Jessamine ihm sofort. Doch kaum haben die beiden zueinander gefunden, wird das Mädchen sterbenskrank. Was ist Weeds dunkles Geheimnis? Ist er ihre Rettung oder bringt er den Tod? (Klappentext)

Jessamine lebt allein mit ihrem Vater, einem Botaniker und den Pflanzen, die er anbaut und züchtet. Die Pflanzen sind somit der Mittelpunkt ihres Lebens, denn nur selten haben beide Kontakt mit anderen Menschen. Jessamine noch weniger als ihr Vater, der ab und zu für Tage verschwindet, um nach neuen Pflanzen zu suchen oder um einzukaufen. Eine Besonderheit des Vaters ist sein Giftgarten, den sie bis jetzt nie betreten durfte.

Als der geheimnisvolle Junge Weed eines Tages unverhofft auftaucht, ändert sich Jessamines Leben. Für ein Mädchen, das im entsprechenden Alter ist und sonst

keine Jungs zu Gesicht bekommt, ist es fast selbstverständlich, dass es sich in einen fast gleichaltrigen Jungen verliebt (weil kein anderer da ist.). Auch Weed verliebt sich in sie und gemeinsam verbringen sie viel Zeit miteinander. Eines Tages jedoch erkrankt Jessamine und keiner ist in der Lage, die Vergiftung zu erkennen. Daher muss Weed (warum nicht der Vater, der sich besser auskennt) den verbotenen Giftgarten betreten, um die Pflanzen zu finden, die Jessamine heilen könnten.

Wie so oft findet man in Deutschland Bücher, die sich dem unsäglichen Denglisch-Mix hingeben. Gerade bei einem Jugendbuch sollte man darauf achten, dies nicht zu tun. DIE GIFTTAGEBÜCHER ist auch kein verkehrter deutscher Titel. Abgesehen davon ist die Erzählung eine einfache, geradeaus funktionierende Geschichte, die klar erkennbar und daher auch vorhersehbar ist. Das Jugendbuch erfüllt alle Erfordernisse eines Buches für junge Mädchen. Ein wenig Selbstverwirklichung, ein wenig Abenteuer, ein wenig Liebe. Die Handlung hätte auch ohne Liebe und nur mit Freundschaft funktioniert. Dennoch ist das Buch gerade für junge Leserinnen eine lesenswerte Geschichte. Die Handlung ist einfach gehalten und bietet keine Überraschungen. Die handelnden Personen sind ganz klar beschrieben, ihre Denkweise ist ebenso einfach strukturiert. ☺☺

James Dashner **DIE AUERWÄHLTEN - IM LABYRINTH**
Originaltitel: the maze runner (2009)
Übersetzung: Anke Caroline Burger
Titelbild: Adrianna Williams
Chicken House Verlag (06/2011) **490 Seiten** **16,95 €**
ISBN: 978-3-551-52019-7 (gebunden)

Der 16jährige Thomas kommt in einem Aufzug zu sich und ist einer der Handlungsfiguren, die sich in einem Labyrinth wiederfinden und sich an nichts erinnern können. Was war vorher, wer ist er, was soll er hier? Ein seltsamer Ort ist die Lichtung schon. Schnell stellt sich die Lichtung als Mittelpunkt eines riesigen, ihn umgebenden Labyrinths dar. Thomas ist nicht der Einzige an diesem seltsamen Ort. Gemeinsam mit etwa fünfzig anderen Jungen, denen es genauso geht wie ihm, sucht er einen Weg in die Freiheit. Der einzige Weg führt durch das Labyrinth, dessen gewaltige Mauern sich beängstigender Weise Nacht für Nacht verschieben und in dem mörderische Kreaturen lauern. Gibt es wirklich einen Weg hinaus, ist die Frage die sich die Jungen Tag für Tag stellen? Andere Jungen sind schon sehr lange hier gefangen und fanden noch keinen Ausweg. Höchstens den Tod, der ist jedoch als Ausweg nicht hinnehmbar. Eine Gruppe, Runner genannt, macht sich jeden Tag auf, einen Ausweg und das Rätsel des Labyrinths zu erforschen. Die Aufgabe als Runner zu arbeiten ist alles andere als ein harmloser Job, denn in den Gängen lauern viele Fallen und Gefahren. Ist das Ganze eine Prüfung und wenn ja von wem? Und wer hat sich dieses grauenvolle Szenario ausgedacht und warum hat Thomas das seltsame Gefühl, bereits einmal mit diesem Labyrinth in Kontakt gekommen zu sein?

Wie immer fällt es mir schwer, auf deutschen Büchern etwas englisches zu finden und zu lesen. In diesem Fall gilt mein Augenmerk dem denglischen Aufkleber. Es ist weniger der Ausspruch Mit (deutsch) augmented reality game! (englisch). In diesem Fall springt das Wort game für Spiel den Leser direkt an, ein wirkliches (von Wirklichkeit kommend) Spiel hört sich schon seltsam an. Aber die Begriffe, die ich für augmented fand, bringen mich schon etwas durcheinander: übermässig, vergrößert,

vermehrt, erweiterter Arbeitscode, erweiterte Matrix (mathematisch). Ziel ist es, das Buch mit der Rückseite vor eine Web-Kamera zu halten und auf der Internetseite des Verlages ein Spiel zu spielen.

Mit *DIE AUSSERWÄHLTEN - IM LABYRINTH* legt der **James Dashner** den ersten Teil einer beängstigenden Trilogie vor, die zur "schlechten Zukunfts"-Literatur zählt, wie sie **Richard Laymon, Suzanne Collins, Karin Boye, Iwan Jefremov** und als düsteres Zukunftsszenario schildern.

Der Leser wird direkt in eine unwirkliche Lage gebracht, genau wie der Handlungsträger Thomas. Er ist völlig verwirrt und hat keine Ahnung. Der Leser auch nicht. Geschickt bindet der Autor den Leser an Thomas, indem er ihn nicht nur an einem ihm unbekanntem Ort schickt, sondern gleich unbekanntem Jungs seiner Altersklasse gegenüberstellt. Die Neuschöpfung von Wörtern, deren Begrifflichkeit sich erst nach und nach erschliessen, können auf keine Worterklärungen am Ende des Buches verweisen.

Als Leser will man schnell mehr über diesen seltsamen Ort erfahren, um schnellstmöglich zu verschwinden. Dies scheint nicht sehr einfach zu werden, sind doch vereinzelte Jungs bereits seit Jahren hier. Leider greift schnell die Langeweile ein, weil sich das Thema etwas in die Länge zieht und immer neue Gefahren, aber nach gleichem Schema, überstanden werden müssen. Das ändert sich erst, als sich Thomas an Vergangenes erinnert.

Die Grundidee ist durchaus ähnlich der von **Jules Verne, ZWEI JAHRE FERIEN**, als man sich alles von vorn beibringen muss, damit man auf der Insel, bzw. in dem Fall *Labyrinth*, überlebt. Der Schreibstil ist für ein Jugendbuch gut. Inhalt und Logik sind der Lage angepasst, die Atmosphäre stimmt. Damit sind die wichtigsten Punkte eines Romans für mich abgehakt. Die Beschreibungen sind für mich ausführlich genug. ☺☺☺

Raymond Khoury

SCRIPTUM

Originaltitel: the last templar (2005) Übersetzung: Susanne Gogaklinkenberg, Anja Schünemann und Ulrike Thiesmeyer

Titelbild: Martin Plomer

rororo Verlag 25641 (05/2011)

576 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-499-25641 (TB)

und

Raymond Khoury

DOGMA

Originaltitel: the templar salvation (2010)

Übersetzung: Anja Schünemann

Titelbild: Sara Heiß

rororo Verlag 25638 (05/2011)

556 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-499-25638-7 (TB)

Lateinisches Königreich Jerusalem. Nach einer mehrwöchigen Belagerung der Stadt Akko fällt der grösste Stützpunkt der Christen und Templer am 18. Mai 1291 den Sarazenen in die Hände. Großmeister Guillaume de Beaujeu fiel im Kampf gegen die Islamisten. Daraufhin ziehen sich die überlebenden Templer in einer Nacht und Nebel Aktion auf die Insel Zypern zurück.

Einer dieser Templer ist Martin de Carmoux, der sich mit einem Schiff der Templer, der *Faucon du Temple*, auf den Weg nach Paris macht. In seiner Obhut befindet sich ein reich verziertes Kästchen. Der Auftrag des 20. Großmeisters der Templer lautet, dieses nach Paris zu bringen.

Über 700 Jahre nach der Schiffskatastrophe, der die *Faucon du Temple* zum Opfer fiel, greifen vier Männer in der Kleidung von Templern hoch zu Ross einen Angriff auf ein Museum. Ist allein schon der Aufzug der Männer ungewöhnlich, so ist der Angriff auf das Metropolitan Museum of Art mit wertvollen Schätzen des Vatikans noch ungewöhnlicher. Sie stehlen einige wertvolle Ausstellungsstücke und richten unter den Besuchern ein grausames Blutbad an. Das Ziel der falschen Templer ist vor allem ein Rotorchiffrierer aus dem sechzehnten Jahrhundert, der dem Verschlüsseln von Nachrichten diente. Der FBI-Agent Sean Reilly wird mit den kriminalistischen Ermittlungen beauftragt. Gleichzeitig unternimmt die Archäologin Tess Chaykin, geschieden und Mutter, Nachforschungen, die sich mit der Geschichte der Tempelritter befassen. Sie wird mit dem Wissen schnell eine unschätzbare Ergänzung für den Ermittler Reilly. Gemeinsam stossen sie auf ein uraltes Geheimnis der katholischen Kirche.

In DOGMA geht es wieder um den FBI-Agenten Sean Reilly und seiner Geliebten, der Archäologin Tess Chaykin. Die beiden ungleichen Ermittler werden in die Suche nach geheimen Dokumenten, die die Templer einst versteckten, verstrickt.

Der zweite Handlungsstrang führt ins Jahr 1204 und die Metropole Konstantinopel. Aus der für sie gefährlich gewordenen Stadt fliehen einige Tempelritter mit drei Truhen und ihrem geheimnisvollen Inhalt. Man stellt sich unmittelbar die Frage, was ist daran so wichtig? Zumal die Kreuzritter doch auf der gleichen Seite kämpfen wie die Tempelritter. Oder etwa doch nicht? Auf ihrer überstürzten Flucht finden sie für kurze Zeit Unterschlupf in einem Kloster. Und zwar solange bis die Templer von den Mönchen schändlich und hinterrücks ermordet werden. Übrig bleibt Conrad, der im Handlungsstrang des Jahres 1204 die Hauptrolle spielt.

In der Jetztzeit kommt der iranische Archäologe Behrouz Sharafi dem Geheimnis der Truhen auf die Spur. Damit befindet er sich ebenfalls in Gefahr, denn ein Unbekannter trachtet ebenfalls nach dem Geheimnis. Sufi und Professor der Universität von Teheran Behrouz Sharafi soll dem Unbekannten zu Diensten sein. Um seinem Ziel schneller näher zu kommen und ein Druckmittel in der Hand zu haben, entführt der unbekannte Iraner die Archäologin Tess Chaykin, die mit ihrem Wissen für die Lösung einen erheblichen Beitrag beisteuern kann. Weil diese jedoch mit dem FBI-Agenten Riley verhandelt ist, hat sich der Entführer in eine unglückliche Lage gebracht.

Neben Überlegungen, das Geheimnis der Tempelritter betreffend, bietet SCRIPTUM eine weitere Lösung des Rätsels an. Der Roman hat zwei deutlich voneinander getrennte Handlungen. Die eine Handlung befasst sich mit der mittelalterlichen Welt der Templer und versucht Fragen zu klären wie: Warum bekamen neun unbedeutende Ritter den Tempel von Jerusalem von König Balduin geschenkt und verbarrikadierten sich neun Jahre lang dort? Warum erlangten die Templer binnen kürzester Zeit fast absolute Macht und wurden für Papst und König so gefährlich, dass sie völlig vernichtet werden mussten? Der zweite Handlungsstrang ist der spannendere von beiden und befasst sich mit der Gegenwart. Reilly und Chaykin sind dem heutigen Leser doch näher als die weit entfernte, mystisch angehauchte Vergangenheit.

Im Vergleich zu den Büchern SAKRILEG und ILLUMINATI ist die Handlung jedoch weitaus realistischer und verzichtet darauf, die Templer als religiöse blutrünstige Fanatiker zu beschreiben. Nebenbei gelingt es in, in diesem Unterhaltungsroman zu erklären, wie die Evangelien entstanden sind und dass in der Heiligen Schrift unzählige Evangelien nicht anerkannt wurden. Durch den Roman erhält man

*viele historische Informationen zu Templern, Katharern und zur Kirchengeschichte. Neben einer Vielzahl von Einzelheiten über Aufstieg und Fall des Templerordens erhält der Leser einen tiefen Einblick in die Festigung des frühen Christentums. Mit seinen beiden Romanen, die vom Titel nichts gemein haben mit dem Original, ist es **Raymond Khoury** gelungen, den Leser in einem Spannungsfeld zu halten, das ihn gern weiterlesen lässt, möglichst, ohne das Buch zwischenzeitlich aus der Hand legen zu müssen. Die Bücher beschreiben eine Mischung aus Macht einer festgefühten Lehrmeinung (Dogma) und Schriftstücken (Scriptum), historischer Wahrheit (Geschichte schreiben die Sieger!), und dem heiligenden Zweck der Mittel. Der Schreibstil von **Raymond Khoury** ist trotz der immer mal wieder auftauchenden Fachbegriffe oder historischen Begebenheiten einfach und flüssig zu lesen. Je nach Lage und dem Wesen eines Menschen verändert er den Stil und passt ihn an. Die beklemmenden Schilderungen, die wie selbstverständlich über das gesamte Buch verteilt sind, sind wirklich packend. Die eingeflochtene Liebesgeschichte zwischen Tess und Reilly ist ein interessanter Nebenschauplatz und wurde geschickt in die Handlung eingeflochten. Leider besitzen beide Romane ein paar Längen, wo man sich schon mal fragt, geht es nun endlich voran? Dennoch, ich bin davon überzeugt, dass Fans von Verschwörungstheorien und Vatikanthrillern auf ihre Kosten kommen.*



Allison Goodman

EONA - DRACHENTOCHTER

Originaltitel: dragoneye reborn (2008)

Übersetzung: Andreas Heckmann

Titelbild: Iacopo Bruno

Zeichnungen: nn

Blanvalet Verlag 26809 (05/2011)

509 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-442-26809-2 (TB mit Klappbroschur)

Die junge Eona, mit der verkrüppelten Hüfte, kommt eigentlich aus dem Gebiet der Salzminen. Das Besondere an dem Mädchen ist, dass sie Drachenmagie wirken und die mystischen Drachen sehen kann. Die Gabe, die eigentlich nur Jungen besitzen dürfen, nutzt sie aus. Viele Jahre bereitete sich Eona auf den grossen Tag vor hat hart trainiert. Körperlich der Schwertkunst hingegeben und geistig der Drachemagie. Jetzt hofft sie, am Neujahrstag von den mächtigen Drachen aus einer Schar von zwölf Jungen erwählt zu werden. Weil sie diese besondere Gabe beherrscht, nimmt Meister Lord Brannon sie nicht ganz uneigennützig als seinen Lehrling auf und macht aus ihr den Jungen Eon. Das Wagnis lohnt sich, denn Eona erkennt bei ihrer Prüfung den seit langem verschollenen Spiegeldrachen. Weil ihr Meister sie als Mondschaten, einen Eunuch, ausgibt, schöpft vorerst niemand Verdacht und ihrem Ziel steht nichts im Wege. Der Erfolg eröffnet Eona eine völlig neue Welt. Während ihrer Anwesenheit werden jede Menge Ränke geschmiedet und es fällt ihr schwer, ihr Geheimnis, ein Mädchen zu sein, zu wahren und nicht zu tief in den Kampf um den Thron verwickelt zu werden. Zur gleichen Zeit liegt der Kaiser im Sterben. Sein ehrgeiziger Halbbruder Sethon trachtet nach dem Thron und damit nach der ultimativen Drachenmacht. Kronprinz Kygo benötigt nun die Unterstützung des Drachenrats, der jedoch für das neue Jahr unter Lord Idos Führung steht. Und Lord Ido ist gerade zum Lieblingsfeind von Eon geworden. Am Tag der Zeremonie erscheint der seit fünfhundert Jahren verschollene Spiegeldrache in der Arena auf. Er wählt Eona zu seinem Drachenaugenauge. Schwierigkeiten entstehen, als der sagenumwobene Drache sich ihr, wenn auch nicht ganz, verweigert. Der Spiegeldrache behält einige Geheimnisse für sich.

Alison Goodman bedient sich vieler Anleihen aus China und Japan, deren Mythologie sie gnadenlos plündert. Abwechslungsreich und in vielen Einzelheiten, die bald die tatsächliche Mythologie der beiden asiatischen Länder verlässt, beschreibt sie Ereignisse am Hofe eines phantastischen Kaiserhofes. Neben der phantastischen Welt spielt die Autorin mit der Rolle der Geschlechter. Auf der einen Seite Eona, die sich in den Burschen Eon verwandelt und auf der anderen Seite Lady Dela, die eigentlich ein Mann ist, erschafft sie sympathische Heldenfiguren. Die Heldin des Romans versucht das Unmögliche und geht ihren Weg durch eine Welt, die von Männern beherrscht wird, scheitert an ihrer Aufgabe und ihren mächtigen Gegnern. Sie gibt jedoch nicht auf und kämpft für ihr Lebenswerk und erkennt, sie kann in der Welt der Männer nur gewinnen, wenn sie sich so gibt, wie sie ist. Ein junges Mädchen.

Und damit bin ich beim Problem des Lesers. Mir gelang es nicht recht, mit Eon - Eona warm zu werden. Ich fand keinen Zugang zum Charakter und hatte das Gefühl, sie sei ein wenig ablehnend mir gegenüber. Der Roman lässt sich sehr leicht und flüssig lesen. Seine Pluspunkte sind die vielen Ideen, die durchaus neu daher kommen. ☺☺☺

Stephen Baxter

Originaltitel: ark (2009)

Titelbild: Bilderdienst

Wilhelm Heyne Verlag 26657 (05/2011)

ISBN: 978-3-453-26657-5 (TB)

DIE LETZTE ARCHE

Übersetzung: Peter Robert

684 Seiten

9,99 €

Die Zukunft: eine gewaltige Flut hat die Erde unbewohnbar gemacht. Die wenigen Überlebenden versuchen verzweifelt, die Zivilisation aufrecht zu erhalten. Doch es wird immer deutlicher, dass es für die Menschheit nur einen Ausweg gibt: die Suche nach einer zweiten Heimat in den Weiten des Alls ... (Klappentext)

Man könnte fast meinen, **Stephen Baxter** habe sich den angeblichen Maya-Kalender als Aufhänger genommen, wenn bei ihm im Jahr 2012 die Welt untergeht. Die Erde wird überflutet, weil aus unbekanntem Tiefen der Erde sich Grundwasser in die Meere drückt und dafür sorgt, dass allerorten der Meeresspiegel steigt. Die Ozeanografin Thandie Jones hat mit ihrer Voraussage recht. Alles Land versinkt. Sind zunächst nur die Küsten betroffen, ergeben sich bald entlang der Flüsse bis ins Landesinnere Probleme. Wer kann, der flieht in die Berge, um dort zu überleben. Dort sind die Böden karg, eine Landwirtschaft findet nur eingeschränkt statt, weil immer mehr Menschen sich in die Höhe retten. Lebensmittelknappheit, Krankheit, Gewaltbereitschaft sind Themen, die die Gemeinschaft beherrschen. Und allen voran ein Heer entwurzelter Menschen ist unterwegs wie eine Heuschreckenplage. Die einzige Ordnungskraft ist das Militär. So wird aus dem Planeten Erde, die zu 70 Prozent aus Wasser bestand, ein Wasserplanet, dessen Erdanteil auf 10 und weniger Prozent verringert wird. Damit einhergehend ändert sich die Art des Zusammenlebens und die soziale Struktur.

In den USA (wo sonst) hat man den überlichtschnellen Flug erfunden. Man baut 2025 ein Raumschiff, eine letzte Arche (der Namensgeber), mit der achtzig junge Männer und Frauen 2042 ins All geschickt werden. Bereits in DIE LETZTE FLUT bestanden mehrere Archen, die für das Überleben einiger weniger Menschen sorgen sollten. Ziel ist ein Planet, der als Erde II besiedelt werden soll und der Menschheit ein Überleben garantiert. Der Start gelingt und die neue Heimat rückt

immer näher. Die Technik funktioniert einigermaßen, doch das Zusammenleben ist nicht gegeben. Ähnlich wie in vielen anderen Erzählungen mit Menschen auf engem Raum, beginnen sich Grüppchen zu bilden und so wird aus der Science Fiction eine Social Fiction. Diese allerdings nicht so intensiv beschrieben, wie es in einer reinen Social Fiction der Fall ist. Die Mannschaft der Arche zerbricht an der Enge und den unterschiedlichen Interessen, die bis zum Mord an den Kameraden geht. So erreicht der neue Zufluchtsort, Erde II, eine dezimierte Mannschaft. Der erreichte Planet stellt sich als Unbewohnbar heraus. Für die Besatzung der Arche stellt sich eine überlebenswichtige Frage. Zurück zur Erde oder der Weiterflug in eine ungewisse Zukunft? **Stephen Baxter** greift das Thema des Untergangs auf, indem er sich eines der vier Elemente an, die ihn an der Wirklichkeit am Nächsten kommt. Der britische Schriftsteller, Sohn einer Seefahrernation, kämpft mit dem Wasser. Er lässt nicht nur seine Protagonisten, sondern auch den Leser alles haarklein durchleben. Was 2012 beginnt und mit dem Start des Raumschiffes 30 Jahre später vorläufig endet, danach bis zum Jahr 2082 weitergeführt, ist das Lebensalter eines Menschen. Doch welcher Mensch wird beschrieben? Man kann die Personen x-beliebig austauschen, sie sind nur ein ganz kleiner Teil, der zufällig überlebte. Hier lässt er gern seitenlang Gespräche einfließen, lässt für eine Zeit die Handlung beiseite, bis er sich entschliesst, den Handlungsstrang zu wechseln um das Geschehen zu beschleunigen. Menschenmassen sterben in steigenden Fluten und bleiben, was sie sind, eine gesichtslose und gleichsam tote Masse. Aus dieser Masse treten einige wenige Personen hervor, lassen den Leser an ihrem imaginären Leben teilhaben. In seinem episodenhaften Roman lässt der Autor vieles offen. Der Leser muss sich selbst einiges zusammenreimen. Weil aber die Handlungen nicht bis zum Ende des Buches abschliessend geklärt werden, bleiben die Schlussfolgerungen der Leser offen und müssen eine Fortsetzung abwarten. **Stephen Baxter** hält die Fäden in jedem Fall in der Hand. Ab und zu sorgt für Überraschungen, wenn Wendungen eintreten, mit denen der Leser nicht gerechnet hat. Damit ist DIE LETZTE ARCHE ein typischer **Stephen Baxter**, abstrakt aber nachvollziehbar, ebenso wie DIE LETZTE FLUT. Zudem, die Zukunft liegt offen vor uns. Man muss sie nur zu lesen wissen.

Die letzte Frage, die sich mir als Mensch stellt, ist: Warum soll eine unwichtige Anzahl der Menschheit überleben? ☺☺☺☺☺

VELVET HAVEN 1. Band

Sophie Renwick

PARADIES DER DUNKELHEIT

Originaltitel: the immortals of annwyn book 1 (2010)

Übersetzung: Bettina Spangler

Titelbild: nn Nele Schütz Design

Wilhelm Heyne Verlag 52815 (05/2011)

430 Seiten

8,99 €

ISBN: 978-3-453-52815-4 (TB)

Der Nachtclub Velvet Haven ist das Tor zwischen der Menschenwelt und der Anderswelt der Annwyn, der Welt der magisch begabten Wesen. In dieser Welt lebt Bran als König und Herrscher der Sidhe. Nun ist er gezwungen, die Grenze zu überschreiten um auf der einen Seite seinen verschollenen Bruder zu suchen, ein Buch und ein Amulett zu finden. Und das alles nur, um einen dunklen, mächtigen Magier in seiner eigenen Welt zu besiegen, der sich gegen ihn gestellt hat. Eine Reihe grausamer Ritualmorde macht auf beiden Seiten des Tores Furore. Also

macht er sich auf, nutzt das Tor zum angesagten Gothic-Club und vergisst fast, warum er die Welten wechselt. Er trifft auf die Krankenschwester Mairi MacAuley. Liebe auf den ersten Blick nennt man das wohl. Was solls. Er kennt sie aus ihren / seinen Träumen und sie ihn. Dabei begannen die Träume erst, als Mairi in der Bibliothek ein Buch "mitgehen" liess. Die Besonderheit des Buches ist der Krankenschwester nicht bekannt, aber ihre Träume sind ihr zum Teil unheimlich. Und als in der Klinik eine Patientin stirbt, führt sie dies auf ihre Träume zurück. Jetzt steht sie vor dem Mann ihrer Träume und weiss nicht weiter. Bran hingegen ist eines um so bewusster. Bran, der König der Sidhe und Beschützer Annwyns wurde Von Morgan verflucht, muss er, um den Erbfuch der Cailleach genüge zu tun mit menschlichen Frauen Sex haben. Er muss in dieser Welt möglichst viele Mädels poppen, damit er seine Magie nicht verliert. Oder er poppt ein Mädel und das möglichst oft. Wo wir wieder bei Mairi wären.

*Erotik trifft Fantasy, so kann man die Buchreihe, deren ersten Teil wir in den Händen halten, durchaus nennen. **Sophie Renwick** lässt den Leser in eine Welt eintauchen, die ein wenig neu ist, ein wenig sämtliche Klischees bedient und viel Altbekanntes vorträgt. Den Leser erwartet eine Mischung aus allem Möglichen, was in den letzten Jahren in der Literatur und dem Film herausgebracht wurde. Ich persönlich lese gerne mal etwas Erotisches in Verbindung mit Fantasy, manchmal schreibe ich selbst solche Kurzgeschichten. Doch hier ist die Erotik häufigem Sex gewichen. Etwas mehr Handlung und mehr Informationen über die Handlungsträger hätte mir besser gefallen. Zum Beispiel über die im Prolog genannten neun geheiligten Auserwählten. ☺☺*

Tessa Gratton

BLOOD MAGIC

Originaltitel: blood magic (2011)

Übersetzung: Anne Brauner

Titelbild: Andrejs Pidjass

cbj Verlag (18.07.2011)

443 Seiten

19,99 €

ISBN; 978-3-570-15286-7 (gebunden mit Schutzumschlag)

Sillas Eltern starben auf tragische Weise. Seither ist das Leben von Silla und ihrem Bruder Reese aus dem Ruder gelaufen. Es als ein einziges Chaos zu bezeichnen ist vielleicht sogar zutreffender. Die unbekante Tante Judy zieht bei ihnen ein und kümmert sich ab sofort um die Geschwister kümmert. Ein kleines Paket wird später für Silla der Weg in eine ungewisse Zukunft. Der Inhalt stammt angeblich von einem Diakon, jedoch ist Silla der Meinung, es sei in der Handschrift ihres Vaters geschrieben. Der Inhalt ist ein Buch voller magischer Sprüche. Ein Zauberbuch voller Blutmagie. Silla versucht sich mit dem Buch. Sie beginnt zu experimentieren und versinkt immer tiefer in die Faszination Herrin über leben und Tod zu sein. Sie verwandelt welkes Laub in saftige Blätter, belebt tote Tiere und alles nur mit einem Tropfen Blut. Aber es kann doch nicht sein, dass diese Kraft keinen Haken hat.

Im Haus gegenüber zieht Nicholas, kurz Nick genannt ein. Er sieht zufällig, wie Silla auf einem Friedhof ihre seltsame Magie ausübt. Er wird neugierig und freundet sich mit Silla an. Aber seine Warnungen schlägt sie mit voller Wucht in den Wind.

*Die Geschichte beginnt langsam, stellt die Hauptpersonen ausführlich vor und wirkt auf den ersten Blick eher langweilig. Allerdings gibt sich dieser Eindruck im Laufe der Handlung und man kann sich später darüber freuen, das **Tessa Gratton***

sich die Mühe machte. Mit dieser Beschreibung nähert sich die Autorin aber auch langsam dem Bösen. Es wird nicht beschrieben wer oder was das Böse ist, drängt sich nur langsam in den Sichtbereich, ohne genau erkannt zu werden. In dieser Hinsicht nahm sich **Tessa** wahrscheinlich **H. P. Lovecraft** als Vorbild. Dennoch bleibt ihre Geschichte modern. Währenddessen wechseln die Verdachtsmomente, ohne zuviel zu verraten. Viele wichtige Informationen werden in Form von Tagebucheintragungen geführt. Einzig die Schreibschrift ist nicht sonderlich gut gewählt. Ich hatte ein paar Probleme sie zu lesen.

Tessa Gratton erzählt in Ich-Form die Geschehnisse beider Hauptfiguren. Dadurch lernt man viel über die Gefühlswelt von Silla und Nicholas kennen. Gerade richtig für ein Zielpublikum bis zu sechzehn Jahre. ☺☺☺

Ronald Malfi

SNOW - DIE KÄLTE

Originaltitel: snow (2010)

Übersetzung: Jürgen Langowski

Titelbild: animagic

Wilhelm Heyne Verlag 52852 (06/2011)

383 Seiten

8,99 €

ISBN: 978-3-453-52852-9 (TB)

Todd Curry ist in New York zuhause und geschieden. Seinem Sohn versprach er, Weihnachten bei ihm und seiner Ex-Frau zu verbringen. Bei einer Zwischenlandung auf dem Weg nach De Moines hängt er, wie viele andere Reisende auch, wegen eines gigantischen Schneesturmes fest.

Während er festsitzt, beobachten alle gespannt, wie sich das Wetter entwickelt. Nacheinander wird ein Flug nach dem anderen abgesagt. Die Stimmung sinkt einem Nullpunkt entgegen, die dem Kälteeinbruch gefährlich Nahe kommt. Um sein Wort zu halten, das Weihnachtsfest gemeinsam mit dem Sohn zu verbringen, schliesst er sich seiner Zufallsbekanntschaft, die er beim Warten in einer Bar kennenlernt, an, die den letzten Wagen mieten konnte. Mit im Wagen fahren zwei weitere Reisende, da auch sie pünktlich zu Weihnachten zuhause sein wollen.

Allen beteiligten ist jedoch klar, selbst mit diesem Allradfahrzeug ist die Fahrt nicht ungefährlich. Die Reise ist nicht einfach und so wird das Automobil bald zu einem noch fahrbaren, stark beschädigten Vehikel. Hinzu kommt die Aufnahme eines Fremden in die Gemeinschaft, der sie in eine unbekannte Kleinstadt führt.

Ronald Malfi nimmt den Leser mit in eine Reisegesellschaft, die zugleich auch eine erzwungene soziale Gemeinschaft wird. Nur miteinander kann man den Gegner, das Wetter, bezwingen. Mit der Aufnahme eines Fremden, der nun gar nicht in die Gruppe zu passen scheint, setzt er diese unter Druck. Die Solidarität der Vier, wird auf die Probe gestellt. Die Gruppe bleibt als solche nicht bestehen, spaltet sich auf, versucht einzeln (unwahrscheinlich) und in der Gruppe (wahrscheinlich) zu überleben. Es wird für den Leser schnell klar, nur gemeinsam ist man stark. Einzeln geht man unter. ☺☺☺

A. Lee Martinez

ZU VIELE FLÜCHE

Originaltitel: Too many Curses (2008) Übersetzung: Karen Gerwig

Titelbild: Sam Nielson

Piper Verlag 6698 (06/2011)

391 Seiten

9,95 €

ISBN: 978-3-492-26698-7 (TB)

Als Zauberer hat man kein einfaches Leben. Man muss Zaubersprüche aufsagen, Tinkturen und magische Gegenstände herstellen, Flüche aussprechen und Monster gefangen halten. Zudem benötigt man Hilfe, weil man nicht alles selbst machen kann, etwa einen Kobold, der den Haushalt führt. Wenn man nicht mit der Arbeit zufrieden ist, kündigt man den Kobold nicht etwa, sondern lässt ihn durch einen Nurgayx fressen. So weit die Theorie. In der Praxis sieht dies jedoch ganz anders aus. Denn dummerweise wurde der Zauberer selbst von diesem Nurgax als Mahlzeit ausersehen. Und plopp, der Zauberer ist gefressen, das Nurgax satt, hoffentlich! und die Koboldin Nessy wird von der Haushälterin zum Haushaltsvorstand. Es ändert sich aber nichts wirklich. Denn die Zauber des Zauberers Margle lösen sich nicht auf. Uuups.

Die maletrierten Geister, wie Vampirkönige, Schwerter in Kohlköpfen, Gehirnen in Einmachgläsern und ähnliches mehr, die erfolglos auf Erlösung hofften, müssen nun zusammenhalten damit Nessy zaubern lernen kann. Unterstützung erhält Nessy vom Bruder des Zauberers Margle, eben jenem Gehirn im Einmachglas. Die Unterrichtsstunden gestalten sich etwas schwierig. Natürlich geht auch so mancher Zauber in die Hose. Aber damit nicht genug, es tritt noch eine Magierin auf, die in die Fusstapfen von Margle treten will. Als alles nichts mehr hilft, muss sie den schweren Gang gehen und sich der-Tür-am-Ende-der-Halle zuwenden.

Von A. Lee Martinez sind inzwischen ein halbes Dutzend Fantasy-Bücher erschienen. In allen Romanen stellt er skurille Figuren in den Vordergrund, die alles andere als Gewinner sind. Bis zum Schluss einer Erzählung sind die Heldinnen und Helden meist Verlierer. Nicht unbedingt gescheiterte Existenzen, aber das Schicksal (in diesem Fall der Autor) meinte es nicht gut mit ihnen. Doch am Ende sind sie dennoch die Gewinner. so geht es auch der Koboldin Nessy. Sie beugt sich der auferlegten Last der Haushälterin und kümmert sich nicht nur um das Anwesen, sondern auch deren seltsame Bewohner. Und als der Zauberer nicht mehr ist, flieht sie nicht etwa, sondern will den anderen Verfluchten behilflich sein.

Ich habe bei der Lektüre des Buches nicht unbedingt lauthals gelacht, doch freute ich mich über die seltsamen Wesen wie den pausenlos polierenden Silbergnom, eine Katze, die mit einer Sonnenblume spricht und plötzlich einen versteinerten Schwanz hat ... Für den viel lesenden Fantasy-Fan ist vieles, was sich ereignet, vorhersehbar. Dennoch ist das Buch eines der wenigen humoristischen Werke, die zur Zeit auf dem Markt sind. Aus diesem Grund lesens- und empfehlenswert.



LAND DER SCHATTEN 2. Band

Ilona Andrews

Originaltitel: bayou moon (2010)

Titelbild: Ramona Pape

Egmont Lyx Verlag (06/2011)

ISBN: 978-3-8025-8341-4 (TB mit Klappbroschur)

SPIEGELJAGD

Übersetzung: Ralf Schmitz

540 Seiten

9,99 €

Der Gestaltwandler William Sandine zog sich vom Militär und dem Königreich Louisiana zurück. Sein neues zuhause, in dem er sich als Einsiedler niederliess, sind die Sumpfgebiete des Edge. Die Ruhe währt nicht lange, denn der Geheimdienst, dem er einst diente, will ihn erneut in Dienst nehmen. Dieser Dienst wird eher erzwungen, als freiwillig geleistet. Lediglich die Aussicht darauf, eine alte Rechnung zu begleichen, lässt den Gestaltwandler einwilligen. Ausgerechnet in den Sümpfen, in denen er sich niedergelassen hat, soll sein alter Rivale Spider sein Unwesen treiben. Spider hatte sich als Jäger und Mörder einen Namen gemacht, weil er hilflos Gestaltwandler, in der Hauptsache Kinder, tötete. William Sandine sorgt nun dafür, dass aus dem ehemaligen Jäger ein Gejagter wird. Jahrelang, wann immer die Legion ihn liess, hatte er Spider gejagt. Bereits zweimal konnte er ihn aufspüren, zweimal konnte er ihm entkommen. Eine Nachricht von Spider macht ihn wütend, Erwin, ein Vertreter des Spiegels, des Adianglias Geheimdienstes noch wütender.

Aber William Sandine ist nicht der einzige Jäger in den Sümpfen. Cerise Mar ist nach dem Verschwinden ihrer Eltern ebenfalls auf der Suche. Die Eltern sind ihr wichtig, denn die Jungs, ihre jüngeren Geschwister brauchen eine feste Hand, die sie nicht immer hat. Erziehung ist schwierig.

Als Familienoberhaupt des Rattennests, wie die Sumpffarm der verarmten Familie genannt wird, muss sie sich des Angriffs eines verfeindeten Clans erwehren. Um ihre Besitzansprüche am Rattennest und damit ihrer Heimat beweisen zu können, muss sie eine Besitzurkunde vorlegen. Das Vorhaben ist nicht sehr einfach und sie muss ins Sumpfgebiet.

Irgendwo hier, in einem Sumpf sieht jeder Platz aus wie der andere, treffen die beiden Suchenden aufeinander. Das Treffen ist geprägt von Vorsicht, ja von Feindschaft, weil niemand dem anderen über den Weg traut. Erst langsam stellt sich heraus, dass ihre Wege parallel verlaufen und letztlich jeder den anderen ergänzt.

Und natürlich bietet sich eine Liebesgeschichte an.

Im Vergleich zu anderen romantisch angehauchten Liebes-Fantasy-Romanen ist das vorliegende Buch wesentlich interessanter gehalten. Die Auseinandersetzung zwischen den beiden eindeutig Guten untereinander und gemeinsam gegen den Widerling des Bösen, ist gelungen beschrieben. Die beiden Autoren bauen nicht nur eine räumliche gelungene Atmosphäre mit dem Sumpfgebiet auf, sondern schaffen es, eine ständig unterschwellige Spannung zu halten, die einen das Buch nicht aus der Hand legen lässt. Besonders gelungen finde ich die beiden Charaktere William wie Spider, während Cerise für mich lange Zeit nur als Anhängsel wirkte. Mit der Zeit änderte sich das etwas. Auch die anderen Personen, allen voran Rose und Declan aus dem ersten Band gewinnen an Kontur. Im Endergebnis ein besserer Roman der romantischen Fantasy.



Melvin Burgess
Originaltitel: bloodtide (1999)
Titelbild: Marcus Hanisch
Carlsen Verlag 534 (11/2010)
ISBN: 978-3-551-35534-8 (TB)

SCHLACHTEN
Übersetzung: Heike Brandt
489 Seiten **8,95 €**

*London in ferner Zukunft. So beginnt der Klappentext und führt uns in eine Stadt, die von der Aussenwelt vergessen ist und wo sich Clans um die Macht streiten. Wenn man genauer hinsieht, findet man darin Teile des Nibelungenliedes wie auch im Nachwort beschrieben den ersten Teil der isländischen Völsungen-Saga. Nichts desto trotz findet **Melvin Burgess** seine eigene Art der Erzählung, die dem Leser ohne weiteres zusagt.*

London liegt darnieder. Die Regierung zog sich fluchtartig aus der Stadt zurück und hat sie ihrem Schicksal überlassen. Die Häuser sind verlassen und was gebraucht wird, wird aus den Ruinen geholt. Häuser werden abgerissen, man holt sich Steine zum Bauen, Holz zum heizen, Möbel und was sich sonst noch finden lässt. Zwischen den Ruinen, teils versteckt, wächst das, was man an Lebensmitteln benötigt. Verschiedene Güter werden in die Stadt geschmuggelt, immer auf der Hut vor den anderen, den Besitz erweckt Neid. Neid erweckt Gewalt und zum Schluss kann es immer nur einen geben, der andere bleibt auf der Strecke. Das Schicksal meint es mit den Überlebenden in der Stadt nicht gut. Rivalisierende Gangster-Banden fochten ihre Kämpfe um die Herrschaft in der Stadt aus, bis nur noch zwei Familien übrig blieben. London ist geteilt, die Herrschaft üben die zwei Familien aus, die am brutalsten, hinterhältigsten und grausamsten waren. Die Volsons und die Conors. Wer jetzt noch in der Stadt sein Leben fristet, ist auf die Gnade der Stadtherren angewiesen, denn verlassen kann diese Welt des Terrors niemand. Im Umkreis der Stadt leben die sogenannten Halbmenschen. Das sind genetisch veränderte Kreaturen, teils Mensch, teils Maschine, teils Tier. Obwohl sie untereinander auch wenig Frieden halten, sehen alle in den Menschen einen leckeren Appetithappen.

Die Beherrscher der Ruinen bekriegen sich untereinander. Entweder man gehört zu den Volsons oder zu den Conors oder ist tot. So einfach ist die erste Regel. Die zweite ist nicht weniger einfach, je nach Sicht derjenigen, der sie anwendet. Nur ein toter Conor / Volson ist ein guter Conor / Volson.

Nur einer versucht, dem Treiben ein Ende zu bereiten. Er will Frieden schliessen. Dieser er ist niemand geringeres als der Clanchef der Volson, Val Volson persönlich. Aus diesem Grund ist er gewillt seine Tochter Signy, seinem Erzfeind Conor zur Frau zu geben.

Dieser Frieden währt nicht eine Hochzeitsnacht lang. Conor, den Signy zuerst tatsächlich süß fand, nutzt den Frieden aus, um Signys Familie in einen Hinterhalt zu locken und zu ermorden. Die Hochzeit in Westminster Abbey wurde damit zur Farce. Lediglich Signys Zwillingsbruder Siggy überlebt das Massaker. Signy erfährt dass Siggy lebt und will jetzt nicht nur Rache um den Tod ihrer Familie zu rächen, sondern sie will Siggy retten. Conor jedoch, der sie tatsächlich liebt und bei ihrer ersten Begegnung sogar rot wurde, dem spielt sie die Geliebte vor. Dabei macht sie aus ihrem Herzen eine Mördergrube, denn sie plant seinen Tod.

*Die Geschichte ist leider so brutal, der Titel Programm. **Melvin Burgess** ist kein Autor von typischen Jugendbüchern. Er schreibt, was er denkt und der Leser muss durch oder er bleibt auf der Strecke und das Buch ungelesen in der Ecke*

liegen. Wer weiterliest, wird mit einer Erzählung belohnt, die manch ein Erwachsener nicht besser schreiben könnte. Der Schreibstil ist sehr jugendlich gehalten, biedert sich in der Sprache aber nicht an. Daher werden sich die Jugendlichen, die das Buch lesen, angesprochen fühlen und nicht verschreckt ablehnen. Dabei ist er bei seinen Ich-Erzählern und der Art wie sie sprechen immer abwechslungsreich und vor allem ehrlich. Gewalt ist da, wird aber nicht beschönigt und nicht verteufelt. Von den verwöhnten Zwillingen Signy und Siggy, zum Schlaffi Connor, der seine Schwäche mit Gewalt überdeckt, bis hin zu den Halbmenschen, die fast wirklicher Mensch sind, als die Menschen selbst, finden sich viele originelle Gestalten. Es ist durchaus möglich, sich mit allen Handlungsträgern zu identifizieren.

Wer Lust auf einen originellen Roman hat, kann unbesorgt zugreifen. Klappt man das Buch nach der letzten Seite zu, bleibt erst einmal ein nachdenklicher Leser zurück, der einiges verdauen muss. ☺☺☺☺

DEMONICA 1. Band

Larissa Ione

VERFÜHRT

Originaltitel: pleasure unbound (2008)

Übersetzung: Bettina Oder

Titelbild: Birgit Gitschier

Egmont Lyx Verlag (09.06.2011)

441 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-8025-8378-0 (TB mit Klappbroschur)

Als Dämonenjägerin und Aegi eine Wächterin, führt Tayla Mancuso ein Leben voller Gefahren. Gemeinsam mit ihren Arbeitskollegen schützt sie die Menschheit aufopfernd vor der Höllenbrut. Wie üblich hat man eine schwere Kindheit, weil die Eltern früh starben oder sich anderweitig aus dem Staub machten, man sich durchschlägt und eine Gruppe findet, die Aufnahme und Ausbildung gewährt und schon hat man seine Rolle im Leben gefunden. So geht es auch Tayla. Wieder einmal befindet sie sich auf der Jagd und muss wegen körperlicher Unzulänglichkeit eine Schlappe hinnehmen. Während die Kollegin stirbt, wird sie schwer verletzt. Eines Tages wird sie verletzt in das Krankenhaus Underworld General eingeliefert. Das Besondere an diesem Krankenhaus, in dem viele oder sogar fast ausschliesslich, paranormale Wesen eingeliefert werden, ist, dass es von Dämonen in Menschengestalt geleitet wird. Der Chefarzt der Klinik, Eidolon, rettet Tayla das Leben. Bei ihrer Untersuchung bemerkt er, dass ihre Organe sind zum Teil menschlich und zum Teil dämonisch sind. Dieser Entschluss ist gar nicht so einfach denn der Eindrucksvolle und gut aussehende Chefmediker ist ein Dämon. Doch wozu gibt es den hippokratischen Eid? Also Dämonen, böse und grausam, lügnerisch etc. halten sich an einen Eid. Er muss zudem seine ganze Überzeugungskraft aufbringen, um ihr Leben vor den anderen Dämonen zu schützen. Die möchten gern ihren Spass haben und die Jägerin foltern und töten. Andererseits weckt er in ihr eine tiefe Leidenschaft, nicht nur weil das Mädels überaus sexy ist, sondern er auch noch der Meinung ist, in ihr seine Seelengefährtin gefunden zu haben. Eidolon steht vor dem Wandel, das bedeutet, er wird geschlechtsreif und kann neue Bastarde zeugen. Und die attraktive Tayla wäre eine hervorragende Mutter. Als Inkubus ist er eigentlich ihr Erzfeind und somit steckt er in der berühmt-berüchtigten Zwickmühle. Dieser Zustand währt aber nur so lange, bis er Tayla in sein Bett bekommt, wo beide miteinander feuchtfröhlichen Sex haben. Tayla selbst ist erst einmal über sich selbst empört. Kurz darauf werden Dämonen ermordet aufgefunden, deren Leichen grausam verstümmelt wurden. Die beiden ungleichen Partner machen sich auf, den Schuldigen zu finden. Der Organhandel,

dem sie auf die Schliche kommen und die Vermutung, das die Aegis bis über beide Ohren darin stecken, sorgt für zusätzliche Spannung.

Die Geschichte beginnt wie in einem Fernsehfilm, plötzlich Handlung, man weiss nicht was los ist, und muss sich erst einmal zurechtfinden. Während man bei einem Fernsehfilm weiss, ich sehe gerade eine Krankenhausserie, oder einen Gruselfilm, so hat man hier beides. Eidolon der gutaussehende Chefarzt und seine beiden Brüder Shade und Wraith führen das Krankenhaus. Wraith ist eine ziemlich kranke Type und will Tayla, kaum in der Notaufnahme angekommen, ans Leder. Aber weniger aus Liebes-Trieb, sondern aus Mord-Lust. Shades Fluch hingegen wird nur erwähnt, doch wird nicht erzählt, worum es dabei geht. Die Geschichte ist spannend, düster und erotisch. Arztserie trifft Buffy, so könnte man vereinfacht diesen Roman nennen. Er ist für Fans dieser Art sicher lesenswert. ☺☺☺

Susan Beth Pfeffer

DIE VERLORENEN VON NEW YORK

Originaltitel: the dead and the gone (2008)

Übersetzung: Annette von der Weppen

Titelbild: Bilderdienst

Carlsen Verlag (06/2011)

350 Seiten

16,90 €

ISBN: 978-3-551-58219-5 (gebunden mit Schutzumschlag)

Der siebzehnjährige Alex Morales fühlt sich recht wohl. Sein Vater ist nach Puerto Rica zur Beerdigung seiner Grossmutter gefahren, sein grosser Bruder ist bei den Marines in Kalifornien. Seine Mutter und seine zwei Schwestern leben in New York. Alex ist gut in der Schule und arbeitet in Joey's Pizzeria um ein wenig Taschengeld dazu zu verdienen. Sein Leben ist in Ordnung, bis es aus den Fugen gerät, weil der Mond durch einen Kometen aus seiner Umlaufbahn geschoben wurde. Seit diesem Unglück, ist nichts mehr so, wie es sein sollte und wird wohl auch nicht wieder werden, denn wer sollte den Mond an die richtige Stelle schieben? In New York tobt der Häuserkampf weil eine Naturkatastrophe nach der anderen über die Welt zieht. Es geht ums nackte Überleben. Plünderer ziehen durch die Strassen, wo es geht werden Hamsterkäufe getätigt, die Fahrzeuge auf der Strasse sind nur noch Wracks, zum Teil ausgebrannt und ausgeschlachtet. Seit dem Unglück werden die Eltern jedoch vermisst. Alex, der auch nichts von seinem in Kalifornien stationierten Bruder hört, muss sich um die beiden jüngeren Geschwister Briana und Julie kümmern. Während Bri in einem Kloster Unterschlupf findet und Julie und Alex in der Schule etwas zu Essen bekommen können, ist das schwerste Problem gelöst.

*Uns liegt ein Jugendbuch vor, das sollte man bei dieser Distropie nicht vergessen. Ein Roman für Erwachsene würde entweder sehr viel mehr auf die sozialen Strukturen schauen, oder wie bei **Roland Emmerich** üblich, in einen Katastrophenroman bzw. -Film enden. Die sozialen Spannungen werden nur in der Familie geschildert. Der ältere Alex wird zum Familienoberhaupt, den die beiden Mädchen in dieser Position nicht anerkennen. Die Entwicklung der drei Geschwister ist wohl das interessanteste an diesem Buch. Da ist der äussere Einfluss, ob aus der Bahn geratener Mond, eine Sprinflut, Erdbeben oder ähnliches vollkommen egal. Vor allem weil ich die Auswirkungen des aus der Bahn geratenen Mondes vermisse.*

Der Schreibstil der New Yorker Autorin ist jedoch gelungen. Selbst bei banalen Tätigkeiten bleibt man am Text, da es jederzeit wieder zu Spannungsfolgen kommen kann. Überraschenderweise gelingt es der Autorin, dies immer wieder durchzuführen. Der Stil der Autorin ist recht einfach gehalten und lässt sich flüssig lesen. ☺☺☺

J. L. Bourne

TAGEBUCH DER APOKALYPSE 2

Originaltitel: day by day Armageddon : beyond exile (2010)

Übersetzung: Ronald M. Hahn

Titelbild: animagic

Wilhelm Heyne Verlag 52819 (07/2011)

448 Seiten

8,99 €

ISBN: 978-3-453-52819-2 (TB)

Die Welt ist dem Untergang geweiht. Die Menschheit wird längst von den Untoten beherrscht. Eine Welt der Zobbies und ein Ort des Schreckens für die wenigen überlebenden Menschen. Das Tagebuch der Apokalypse ist das Tagebuch eines ehemaligen Soldaten, der nichts anderes versucht, von einem Tag auf den nächsten zu überleben. Das Buch dokumentiert den langsamen aber um so sicheren Zerfall der Welt und der menschlichen Werte. Die Zivilisation ist auf sich selbst zurückgefallen, muss sich aus der Minderheit neu definieren und ist doch nichts anderes, als dem dekadenten Zerfall anheim gefallen. Die ehemals hochstehenden (in der Theorie) Werte der Zivilisation, ihren moralischen und ethischen Werten, ist nicht mal mehr das Papier wert, auf dem es steht. Das zeigte sich in dem Angriff einer Banditenhorde, die den Unterschlupf von John, William und seiner Frau und Tochter und dem Ich-Erzähler überfiel. Nur knapp konnten sie gewinnen. Aber ist es tatsächlich so? Jetzt ist Hotel 23, wie sie die Militärbasis nennen, nicht nur Ziel der Zombies, sondern auch von anderen Menschen, weil die Vorräte Begehrlichkeiten entwickeln.

Als die kleine Gemeinschaft einem Trupp Marineinfanteristen zu Hilfe eilt, muss sich der Tagebuschreiber als Offizier zu erkennen geben. Die Marineinfanteristen unterstellen sich seinem Befehl. Hotel 23 wird mit deren Hilfe weiter ausgebaut und befestigt. Mit Hilfe der Satellitenkommunikation gelingt es zudem, Kontakt mit einem Flugzeugträger aufzunehmen. Der stählerne Koloss im Meer scheint die letzte Basis der Marine zu sein. Die Besatzung zeigt sich hilfsbereit und stellt sogar einen Hubschrauber bereit.

*Untote treiben sich in der letzten Zeit immer häufiger in der Literatur herum, man könnte fast meinen, dass nach den 1970er Filmen ein neues Revival ansteht. Noch im letzten phantastischen Bücherbrief hatte ich die Kurzgeschichtensammlung aus dem Haus Panini vorgestellt und nun dieser Roman. Es ist, wie der Titel schon ausdrückt, der zweite Teil und ist durchaus ohne Teil eins lesbar. Der Autor **J. L. Bourne**, ein Marineoffizier, hat mit seinen Zombie-Szenarien überraschend grossen Erfolg in den Vereinigten Staaten. Seinen persönlichen Hintergrund lässt er gekonnt in die Erzählung einfließen, was sicher einen guten Teil der Erzählung ausmacht. Die nach Authentizität heischende Tagebuchform beginnt am 23. Mai und endet am 15. November. Die Bedrohung durch die Zombies ist ständig präsent und als Leser erwartet man ständig einen Einbruch ins Hotel 23. Dass das Problem jedoch wieder anders angegangen wird, liegt am Hubschraubereinsatz und dem daraus folgenden Einzelkämpfereinsatz, um zum Ausgangsort wieder zurückzukehren. Die dabei auftretenden Kampfszenen sind nicht für zart besaitete Leser gedacht. Wer sich aber auf das Buch einlässt, erwartet so etwas.*



SIGMA FORCE 6. Band

James Rollins

DAS FLAMMENZEICHEN

Originaltitel: the doomsday key (2009) Übersetzung: Norbert Stöbe

Titelbild: Bilderdienst

Blanvalet Verlag (06/2011)

533 Seiten

19,99 €

ISBN: 978-3-7645-0345-1 (gebunden mit Schutzumschlag)

James Rollins ist bekannt für seine actiongeladenen Romane und entführt uns wieder einmal in eine Welt mit weltumspannender Verschwörung, uralter Geheimnisse und skrupelloser Geschäftemacher. Diesmal stellt er Painter Crowe in den Mittelpunkt der Wissenschaftler Agenten der Sigma Force.

Drei Morde, u.a. an dem Sohn eines amerikanischen Senators in Afrika, jeder auf einem anderen Kontinent ausgeführt, erregen die Aufmerksamkeit von Painter Crowe. Sehr schnell findet er heraus, dass der Skandinave Ivar Karlsen - Vorstandsvorsitzender eines der grössten Konzerne der Welt - darin verwickelt ist. Painter Crowe reist nach Skandinavien, um dem mächtigen Wirtschaftsboss einige unangenehme Fragen zu stellen, in der Hoffnung, Antworten zu erhalten. Ivar Karlsen ist lediglich eine Marionette für noch Mächtigere, die im Hintergrund die Fäden ziehen. Eine mysteriöse Gilde, eine verbrecherische Söldnerorganisation, die mit Hightech und uraltem Geheimwissen nach Macht und Einfluss strebt, will eigene Pläne umsetzen. Diese beinhalten nicht mehr und nicht weniger, als die Weltherrschaft. Die Gilde fand mit Karlsens Hilfe ein Mittel, um jeder Regierung der Erde ihren Willen aufzuzwingen. Es stellt sich heraus, dass der Besitzer der Firma in Skandinavien sich nicht nur mit der Erzeugung gentechnisch veränderten Saatgutes befasst, sondern zudem sehr eigene Vorstellung über die Abhilfe der irdischen Überbevölkerung besitzt. Dass diese Idee nicht nur Ivar Karlsen beschäftigt, zeigt sich langsam aber deutlich darin, dass die Gilde, der Intimfeind der Sigma Force, ihre Finger darin hat. Mit Hilfe einer uralten Seuche will die Gilde das Saatgut manipulieren. Sigma Force kann das nicht hinnehmen und beschliesst die Welt zu retten, indem sie ein ebenso altes Gegenmittel in die Hände bekommen will. Zwischen den beiden Organisationen entbrennt ein Kampf um das Mittel.

Der neue Roman hat als Grundlage das Problem von genmanipulierten Mais. Diese gefährlichen Veränderungen der Natur sorgen bereits für unmögliche Gerichtsurteile. Etwa weil die Firma, die das veränderte Mais-Saatgut herstellt, in Kanada ein Gerichtsurteil erwirkte gegen einen Farmer, auf dem der Mais gefunden wurde. Übertragen durch Wind wurde der Mann verurteilt. Grund, er hätte ohne Erlaubnis diesen Mais angebaut. Wie die vorherigen Romane der Wissenschaftsagenten sind sie eine unterhaltsame und vor allem kurzweilige und spannende Erzählung. Dafür sorgen die bereits bekannten Protagonisten Gray Pierce, Seichan und Monk.

Die Verbindung moderner Technologie mit alten Seuchen, Moderne mit Historie hat einen ganz speziellen Reiz. Da aber der Roman ein wenig unter logischen Fehlern zu leiden hat und der ewige Kampf zwischen Gilde und Force etwas ausgelutscht ist, bin ich nicht sehr angetan von dem Roman. Von seinem Stil her und dem Unterhaltungswert, und einigen weiteren Punkten, bleibt in diesem Fall nur ☺☺☺. Ich hätte ihm wieder gern einen ☺ mehr gegeben.

ANCIENT BLADES 1. Band**David Chandler****Originaltitel: den of thieves (2011)****Titelbild: Oliver Wetter****Piper Verlag (07/2011)**

ISBN: 978-3-492-26754-0 (TPB)

DIE METROPOLE DER DIEBE**Übersetzung: Andreas Decker****Karte: nn****494 Seiten****12,95 €**

Seit Jahrhunderten ist sie uneinnehmbar: die freie Stadt Ness, die gefürchtete Metropole der Diebe. Hinter ihren Mauern herrschen strenge Gesetze und nirgendwo sonst werden Verbrechen härter bestraft. Ein verhängnisvoller Auftrag führt den Dieb Malden mitten in ihr dunkles Herz. Er soll die grösste Kostbarkeit der Stadt stehlen, doch er ahnt nicht, wie tödlich die Gefahren sind, denen er sich dabei aussetzen muss. Als der ehrenwerte Ritter Croy, der das sagenumwobene Schwert Ghostcutter führt, sich seiner Mission anschliesst, geraten die beiden Gefährten wider Willen in ein episches Abenteuer.

Klappentext

Malden ist ein kleiner Dieb, der davon träumt, mal etwas Grosses zu werden. Als Sohn einer Horizontalgewerblerin kennt er die Schlechtigkeit des Lebens. Er lernt, mit Geld kann man alles erreichen und so ist ihm dieses sehr wichtig. Sein Leben in der freien Stadt Ness ist sehr einfach, er kommt über die Runden, wie man so schön sagt. Aber grosse Sprünge kann er nicht machen. Dennoch liebt er die Unabhängigkeit, die ihm dieses Leben ermöglicht. So scheint es ihm, er habe das grosse Glück gemacht, als ihn Cutbill, der Gildemeister der Diebe in seine Gilde aufnimmt und er den Status eines Gesellen erhält, aber auch seine Unabhängigkeit aufgeben muss. Die Aufnahme in die Gilde ist mit Ausgaben verbunden, er muss sich seinen Eintritt erkaufen. Daher ist Malden in kürzester Zeit hoch verschuldet und muss seine recht hohe Aufnahmegebühr abarbeiten. Diesen Berg möchte er verständlicherweise so schnell wie möglich abbauen. Ein Auftrag der Magierin Cynthera kommt ihm da gerade recht. Malden soll in die Burg des Burggrafen eindringen und einen bestimmten Gegenstand stehlen. Der Auftrag ist extrem schwierig, da bislang niemanden gelang in die stark gesicherte Burg einzudringen und lebend wieder heraus zu kommen. Das unwahrscheinliche Kunststück gelingt ihm, führt aber dazu, dass er neben dem Schuldenproblem noch ganz andere Probleme am Hals hat. Ein Henkersseil wäre dabei noch das leichteste Problem.

Neben dem Dieb Malden finden wir noch weitere interessante Persönlichkeiten, wie etwa Ritter Croy mit seinem magischen Schwert Ghostcutter. Croy sieht gut aus und kämpft phantastisch. Er glaubt an die Rittertugenden und daran, mit dieser Tugend und Ehrlichkeit einen Weg zu finden in der Gesellschaft der Stadt Ness aufzusteigen. Und eigentlich müsste er der Schwarm aller Frauen sein, wenn er nicht so naiv wäre und sich der Wirklichkeit gegenüber verschlossen zeigen würde. Malden ist nicht gerade begeistert von dieser Weltfremdheit. Der Dieb würde sich gern von ihm trennen, doch das Schicksal beschliesst es anders. Der Ritter lässt sich auch nicht abwimmeln, weil er der Magierin Cynthera seine Liebe beweisen will. Die Magierin Cynthera, geheimnisvoll und wunderschön beschrieben ist jedoch mit einem grausamen Fluch belegt. Was sie dazu bringt, Malden anzuheuern bleibt lange Zeit im Dunkel der Erzählung verborgen. Wie manch andere Handlungsweise erst spät erklärt wird. Bei einem seiner Streifzüge gerät Malden an den Hünen Bikker und die Magierin Cynthera. Der Auftrag den er ausführen soll, würde mit einem

Schlag Maldens Finanzproblem lösen. Obwohl er nichts genaues über diesen Auftrag erfährt, nimmt er ihn an.

Der Schlüssel zu allen Geheimnissen ist der Zauberer Hazoth. Er ist nicht nur mysteriös und undurchsichtig, sondern zudem unbesiegbar und bössartig. Damit ist er eindeutig zur bösen Figur abgestempelt,

Der Falschspieler Kemper der sich noch in die Erzählung einschleicht ist ein Geist. Als solcher geht er durch Wände und betrügt seine Mitspieler, wo immer es geht. Kemper nimmt das Leben, oder das was er davon noch hat, leicht und wird zum hilfreichen Freund von Malden.

Die freie Stadt Ness, vergleichbar mit einer europäischen Mittelalterstadt, ist ähnlich aufgebaut wie die Stadt Saramee, die Diebesstadt, Lahkmaar und ähnliche. Alles findet innerhalb der Stadtmauern statt, was sich ausserhalb befindet, ist erst einmal nicht von belang. In der Abgeschlossenheit von Ness findet sich der Orden der Ancient Blades, ein edler Orden, dem immer sieben Krieger angehören. In ihrem Besitz befinden sich sieben heilige Klingen, geschmiedet um Dämonen zu bekämpfen. Der Kampf gegen die Dämonen steht schon lange nicht mehr auf der Tagesordnung und die sieben Ritter stehen heute für Ehre und Recht.

Der Leser lernt die freie Stadt kennen, indem der Autor ihn / sie in einer Art Spaziergang durch die Stadt führt. Dabei lernt er so seltsame Bereiche wie die Pferdeinsel, den Qualmbezirk, das Stinkviertel kennen. Gleichzeitig erhält der Leser einen Einblick darin, wieso die Bereiche solche Namen tragen.

David Chandler erzählt sehr lebendig und überaus unterhaltsam von der Stadt und ihren Bewohnern, die den unterschiedlichsten Ständen und Gesellschaftsschichten angehören. Als Leser hält man ein spannendes und zugleich humorvolles Buch in den Händen. Die plastische und lebhaft Beschreibung der unterschiedlichsten Orte und Personen lassen den Leser in eine mittelalterliche Welt eintauchen. Die oftmals witzigen, manchmal etwas derben, Dialoge zwischen den Handlungsträgern sind sehr erfrischend. Handlung wie auch Charaktere entwickelten sich ständig weiter, so dass allein dadurch das Lesen zum Vergnügen wurde.

☺☺☺☺☺

Ann Aguirre

Originaltitel: enclave (2010)

Titelbild: Marion Hirsch

Blanvalet Verlag 26812 (06/2011)

ISBN: 978-3-442-26812-2 (TPB)

DIE ENKLAVE

Übersetzung: Michael Pfingstl

345 Seiten

14 €

Dies ist die Geschichte von Zwei, wie das junge Mädchen genannt wird und in einer düsteren Zukunft spielt. Die Welt hat sich durch die Machenschaften der Menschen zu ihrem Nachteil verändert. Die Oberfläche der Erde scheint unbewohnbar geworden zu sein. Säurerregen und glühende Hitze setzten ihr zu. Die überlebenden Menschen retteten sich in unterirdische Höhlen, Gebäudeteile und die Tunnelsysteme von Untergrundbahnen. Hier versuchen sie, die menschliche Zivilisation weiter zu erhalten. Doch das Leben ist nicht einfach. Nicht nur die Welt hat sich verändert, sondern auch die Menschen. Mutanten, die nicht mehr als Menschen im eigentlichen Sinn bezeichnet werden können, greifen die Überlebenden an. In einer grossen Gruppe namens College ist das Überleben leichter und so hat die Jägerin Zwei einen relativ sicheren Platz in der Gemeinschaft. Als sie alt genug ist, wird sie als Jägerin auf die Suche nach Lebensmitteln geschickt. Wenn sie nicht unterwegs ist, ist ihre Aufgabe, die Gemeinschaft zu bewachen. Ihr

zur Seite steht der Junge namens Bleich. Er kam vor einiger Zeit von aussen und gilt als ein wilder Kämpfer. Mit ihm zieht sie los in die Welt, um einem Hilferuf zu folgen. Seit diesem Hilferuf hat man von der Nachbarstation Nassau nichts mehr gehört. Die beiden Menschen lernen sich dabei nicht nur besser kennen, sondern auch lieben. Sie müssen zusammenhalten, wenn es gilt, die feindliche Umwelt zu überstehen.

*Die Geschichte ist damit eine Jungmädchen-Liebesgeschichte, die zufällig einen zerstörerischen Hintergrund hat. Durch die einfachste Beschreibung wird der Begriff Post-Doomsday-Science-Fiction ad absurdum geführt. Zum Glück für die jugendlichen Leserinnen ist es eben keine anspruchsvolle Erzählung, die von anderen Autoren genommen wird, um Social Fiction zu schreiben. Einiges an dieser Geschichte erinnert an **Dmitry Glukhovskys METRO 2033**. Dieser Roman dient gerade als Grundlage für eine Reihe. Aber auch andere Anleihen finden sich. Seltsamerweise werden gerade in der letzten Zeit sehr viele Geschichten geschrieben, die auf einer zerstörten Welt basieren. Damit sind wir fast wieder bei den 1960er Jahren, als der kalte Krieg zu solchen Phantasien aufrief. Gewisse Ähnlichkeiten lassen sich mit **Dmitry Glukhovskys METRO 2033** nicht abstreiten. Zudem hat sich **Ann Aguirre** weiterer Anleihen bei anderen Autoren bedient.*

Wer mag, kann die ENKLAVE gern lesen. Es ist für sich eine lebendig beschriebene Geschichte um die erst Liebe eines jungen Mädchens. ☺☺☺

ATHERTON 1. Band

Patrick Carman

Originaltitel: house of power (2007)

Titelbild: Götz Rohloff

Kosmos Verlag (10.06.2011)

ISBN: 978-3-440-12815-2 (gebunden)

DAS HAUS DER MACHT

Übersetzung: Dr. Maria Zettner

Zeichnungen: Squire Broel

344 Seiten

16,95 €

Dies ist die Geschichte der Welt Atherton, erschaffen von Professor Dr. Harding. Die Erde wie wir sie kennen, der dunkle Planet, ist unbewohnbar und für einige wenige Menschen wurde Atherton zur neuen Heimat. Die wichtigste Ebene sind die Highlands, wo die Elite der Menschheit wohnt. Die mittlere Ebene stellt Tabletop dar, wo die Menschen in eher ärmlichen Verhältnissen leben. In den Flatlands, der untersten Ebene leben die schaurigen Kreaturen, die den Menschen das Leben schwer machen könnten. Auf dieser Welt Atherton lebt der zwölfjährige Edgar. Sein Leben ändert sich, als er das Buch von Dr. Luther Kincaide in die Finger bekommt.

Edgar lebt in der mittleren Ebene und ist von einem Aufseher abhängig, für den er arbeiten muss. Dieser Aufseher ist Mr. Raitkin, der ihn beim Turnen zwischen den Ästen des Waldes erwischt. Eines Tages macht er eine Entdeckung und findet in einem Versteck ein rätselhaftes Buch. Mit diesem kann er nicht viel anfangen, weil er wie alle Menschen der Ebene, Analphabeth ist. Eigentlich ist er verpflichtet, das Buch abzugeben. Er verstösst nicht nur gegen das Gebot, gefundene Dinge abzugeben, sondern geht sogar so weit, nach Highlands hinaufzuklettern, um jemanden zu finden, der ihm das Buch vorlesen kann. In Samuel findet er einen Freund, der ihm gern behilflich ist. Samuel und Edgar geraten in Gefahr. Die geheimnisvolle Welt Atherton steht vor einer enormen Veränderung, weil die Highlands auf Tabletop herabsinken. Die beiden Jungs werden als erstes auf dieses Phänomen aufmerksam.

*DAS HAUS DER MACHT ist ein spannender Auftakt der neuen Fantasy-Trilogie Atherton. Auch **Patrick Carman** nimmt seine Leser mit in ein eindrucksvolles Abenteuer einer Post Doomsday Welt. Wieder einmal muss ein kleiner Junge ohne Familie die Welt retten. Allerdings fehlt hier die inzwischen üblich gewordene Zauberschule. Den Platz des allwissenden Lehrers nimmt das Buch ein, das versucht Edgar alles zu erklären. Erklärungen findet der Leser auch in Form der Zeichnungen, die im DAS HAUS DER MACHT vorhanden sind. Abwechslungsreich gestaltet, lebhaft beschrieben, findet man als Leser schnell in die Welt des **Patrick Carman** hinein. Lediglich die Zitate aus Frankenstein oder der neue Prometheus fand ich fehl am Platz, denn kaum jemand der heutigen Leser weiss, worauf sich diese beziehen.* ☺☺☺

Hörbücher / Hörspiele

DORIAN HUNTER - DÄMONENKILLER 14

Neal Davenport, Ernst Vicek und Marco Göllner JAGD NACH PARIS

Titelbild: Mark Freier

Sprecher: Thomas Schmuckert, Konrad Halver, Frank Gustavus, Oliver Kalkofe, Robert Kotulla, Simona Pahl, Annette Gunkel, Lilli Martha König u.a.

Titelmusik: Joachim Witt

Folgenreich (06/2011)

1 CD = 66 Minuten

6,49 €

ISBN: 978-3-8291-2432-4

Dorian Hunter wurde im Haus der Werwölfin Jennifer Jennings bewusstlos aufgefunden. Inmitten eines Blutbades, das man ihm anhängen will. Hunter kann dem Secret Service, allen voran Trevor Sullivan, nicht erklären, was geschah. Trevor will ihn daher erst einmal suspendieren und damit aus dem Verkehr ziehen. Dorian ist aber eher interessiert, seinen Vampirbruder Frederic de Buer zur Strecke zu bringen. Er pfeift auf Sullivan und macht allein weiter. Frederic konnte sich rechtzeitig absetzen und Dorian Hunter folgt ihm zum Bahnhof St. Pancras, wo sein Bruder den Eurostar nach Frankreich nimmt. Bei der Überprüfung der Aufzeichnungen der Überwachungskameras können Hunters Chef Trevor Sullivan und sein Kollege Marvin Cohen Frederic wie auch Hunter erkennen. Verblüfft stellen sie fest, dass Hunter auf den letzten Waggon aufgesprungen und dessen Dach geklettert ist. Trevor Sullivan will sowohl de Buer wie auch Hunter dingfest machen und befiehlt, den Zug anzuhalten. Der Lokführer bleibt jedoch eine Antwort schuldig. Sullivan und Cohen, folgen mit einem Hubschrauber den Zug. Über einen Fahrgast, den französischen Journalist Armand Melville, und dessen Laptop nimmt der Secret Service Kontakt auf.

*JAGD NACH PARIS ist, wie der Name bereits andeutet, eine Verfolgungsjagd-Geschichte. Neu ist diese Art von Erzählungen nicht und mir ist auch relativ rätselhaft, wie man bei einem Eurostar aufs Dach springen und dann in den Zug eindringen kann. Aber das ist ein logischer Fehler, der zu vernachlässigen ist. Denn sonst würde die ganze Geschichte nicht funktionieren. Zwischen den beiden Gegnern herrscht eine Rivalität, die mit dem Tod eines von beiden, im günstigsten Fall mit einer Gefangennahme, enden wird. Ein Zug hat nur eine begrenzte Möglichkeit von Handlungsebenen und so bleibt **Marco Göllner** mit seinem Drehbuch wenig Handlungsspielraum.*

Das Hörspiel Dorian Hunter, geschrieben nach einer Vorlage von Neal Davenport, führt den Hörer in die Vergangenheit des Heftrromans. Damals als ich die Hefte noch regelrecht verschlang, galt die Dämonenkillerserie als eine meiner Favoriten. Ich war mit Jagd nach Paris wieder in der alten Erwartungshaltung, genau wie bei den Heftromanen. Das vorliegende Hörspiel halte ich für gut gelungen der ohnehin schon guten Serie.

Hier kommt es weniger auf den Autor an, sondern mehr auf den Drehbuchschreiber und die Sprecher. Einen ganzen Roman zu vertonen wird schwierig und so sind Stimmen und Stimmung die besten Spannungsträger. ☺☺☺

STAR WARS - THE CLONE WARS 1

Dennis Eberhardt

1. DER HINTERHALT / 2. DER ANGRIFF DER MALEVOLENCE

Titelbild: John Williams

Musik: Kevin Kiner

Sprecher: Uli Krohm, Wanja Gerick, Jörg Hengstler, Constantin von Jascheroff, Josephine schmidt, Tobias Meister.

Folgenreich (06/2011)

1 CD = 45 Minuten

8,99 €

ISBN: 978-3-8291-2410-2

STAR WARS - THE CLONE WARS 2

Dennis Eberhardt

1. DER SCHATTEN DER MALEVOLENCE

2. DIE ZERSTÖRUNG DER MALEVOLENCE

Sprecher: Uli Krohm, Wanja Gerick, Jörg Hengstler, Constantin von Jascheroff, Josephine schmidt, Tobias Meister.

Titelbild: John Williams

Musik: Kevin Kiner

Folgenreich (06/2011)

1 CD = 45 Minuten

8,99 €

ISBN: 978-3-8291-2411-9

Die CD-Hörspielserie basiert auf den Zeichentrickserien aus dem Fernsehen, je zwei Folgen finden sich auf einer CD. Hier eine Übersicht über die ersten zwölf Fernsehfolgen

The Clone Wars

1 - Der Hinterhalt	Ambush
2 - Der Angriff der Malevolence	Rising Malevolence
3 - Der Schatten der Malevolence	Shadow of Malevolence
4 - Die Zerstörung der Malevolence	Destroy Malevolence
5 - Rekruten	Rookies
6 - Der Fall eines Droiden	Downfall of a Droid
7 - Kampf der Droiden	Duel of the Droids
8 - Superheftig Jedi	Bombad Jedi
9 - Im Mantel der Dunkelheit	Cloak of Darkness
10 - In den Fängen von Grievous	The Lair of General Grievous
11 - Die Ergreifung des Count	Dooku Captured
12 - Der Freikauf	The Gungan General

Was dieser CD erst einmal fehlt wären ein fünfminütiger Prolog, damit auch Menschen, die nicht im Star Wars Universum zu Hause sind, wissen worum es überhaupt geht. Wer die Fernsehserie kennt, kommt damit zurecht, denke ich, ich

kannte zufällig den ersten Zeichentrickfilm, schaltete aber wegen der primitiven Zeichnungen bald wieder aus. Zumindest hat mich das Hörspiel selbst etwas besser überzeugt, obwohl auch hier die hässlichen Zeichnungen zu finden sind. Der Inhalt der beiden Fernsehfolgen auf dieser CD ist schnell erzählt.

Die TV-Animationsserie und damit auch die Hörspiele, angesiedelt zwischen den Episoden II und III schliessen Wissenslücken, die bei vielen Star Wars Fans eine Erklärung abnötigten und nun erhalten. Von Beginn an setzt das Label Folgenreich auf Spannung. Viel Platz für weitreichende Erklärungen bleibt nicht.

Der Hinterhalt

Yoda, seines Zeichens Jedimeister ist auf dem Weg zum Toydaria-System. Er will friedliche Verhandlungen mit König Katuunko führen, um ihn von der Sache der Jedis zu überzeugen. Allerdings befindet sich Abgesandte Asajj Ventress bereits bei ihm und droht dem König. Dich dieser lässt entscheidet sich erst, nachdem eine Art Zweikampf stattgefunden hat. Count Doku dürfte nicht gerade begeistert sein, dass seine hinterhältige Abgesandte Asajj Ventress verliert.

Der Angriff der Malvolence

Der Krieg im All wird weitergeführt. Unter Führung von General Grievous, einem Droiden, setzt das Raumschiff Malevolence ihre zerstörerische Reise durch das All fort. Das mächtige Kampfschiff Einheiten von republikanischen Schiffe gnadenlos an und vernichtet sie. Jediritter Plo Koon wird zur Hoffnung der Republikaner, weil er die neue Waffe der Separatisten vernichten soll.

Der Schatten der Malevolence

Der Angriff von Anakin Skywalker, dem späteren Darth Vader, auf das gegnerische Schiff Malevolence steht im Mittelpunkt der handlung. Begonnen hatte die Handlung bereits mit der ersten CD.

Die Zerstörung der Malvolence

Obi-Wan Kenobi, der weise alte Held, steht hier noch als Jüngling im Mittelpunkt der Handlung und dominiert sie. Er hat einen guten Anteil daran, das fremde Schiff zu zerstören. Die Vorarbeit leistete Anakin Skywalker mit seinen Strosstrupp. Wichtige Funktionen der Malvolence ist sind ge- bzw. zerstört.

Uli Krohm als Erzähler macht seine Arbeit als Bindeglied zwischen den einzelnen Einstellungen gut. Leider ist zu oft zu hören, was den Handlungsfluss immer etwas unterbricht. Andererseits geht es ohne ihn nicht. Der Hörer ist darauf angewiesen, von ihm geschildert zu bekommen, was die Fernsehzuschauer sahen. Die Musik- und Geräuscheinspielungen sorgen für das nötige Weltraum-Flair. Die handwerkliche und elektronische Arbeit ist durchaus gelungen. Für Fans ist die Jugendreihe sicher eine Ergänzung zu den Panini-Comics und -Romanen oder den Blanvalet-Romanen. Unbedarfte Hörer und solche, die einen Einstieg in die Serie suchen, sind hier leider fehl am Platz.



MARK BRANDIS 15**Nikolai von Michalewsky****Titelbild: nn****Sprecher: Michael Lott, Gerhart Hinze, VeraTeltz, Christian Senger, Wolf Frass, Dorothea Anna Hagena u.a.****Folgenreich (01.07.2011)****1 CD = 63 Minuten****6,49 €**

LC12520

und

MARK BRANDIS 16**Nikolai von Michalewsky****Titelbild: nn****Sprecher: David nathan, Michael Lott, Martin Wehrmann, Martin Keßler, Claudia Urbschat-Mühlenhof u.a.****Folgenreich (01.07.2011)****1 CD = 68 Minuten****6,49 €**

LC12520

AKTENZEICHEN ILLEGAL**Musik: Joachim-C. Redeker****OPERATION SONNENFRACHT****Musik: Joachim-C. Redeker**

Nikolai von Michalewsky (1931 - 2000) schrieb eine der erfolgreichsten Science Fiction Serien der 1970 und 1980er Jahre. Unter dem Namen Mark Brandis schuf er den gleichnamigen Titelhelden. In siebzehn Jahren brachte er einunddreissig Romane heraus, die in einer Art Rückblick geschrieben wurden. Heute bringt der Ernst Wurdack Verlag die Bücher heraus und gleichzeitig werden die Hörbücher herausgebracht.

Pilot Grischa Romen aus der Crew von Mark Brandis ist verliebt. Kann es etwas Schöneres geben, wenn sich zwei Herzen im Gleichklang finden? Natürlich nicht. Wenn es sich aber um die Astrophysikerin Ko Ai handelt, von der VOR-Delegatio handelt, dem politischen Gegner? Natürlich nicht. Normalerweise ist das kein Problem. Die Verträge zwischen den beiden Machtblöcken EAAU und VOR erlauben solche Ehen. Im Prinzip ist ein solches Vorgehen nur eine reine Formsache. Auf der Verlobungsfeier kommt es zu einem Skandal. Beim Suchen nach ihrer Geburtsurkunde im Pekinger Zentralregister stellt sich heraus, dass Ko Ai das dritte Kind eines Verwaltungsbeamten ist, welcher sie mittels falscher Papiere quasi legalisiert hat. Da in diesem Machtblock nur die Zwei-Kind-Ehe gilt, werden "überschüssige" Kinder getötet. Die VOR verlangt unnachgiebig die Auslieferung Ko Ais. Die Ausländerbehörde der EAAU lehnt das Asylgesuch ab.

Beim Tag der offenen Tür der VEGA (Venus-Erde-Gesellschaft), in San Francisco, wird die Stadt von einem katastrophalen Erdbeben heimgesucht. Das ist in Kalifornien nicht selten, auf der ganzen Welt erst recht nicht. Und dass das Hörspiel inzwischen von der Wirklichkeit eingeholt wurde, ist eher Zufall. Wissenschaftler der Erde haben noch weit schlimmere Beben vorausgesagt, sie rechnen fast täglich mit weiteren Katastrophen. Erst nach der Katastrophe ist die Politik bereit ihnen zuzuhören. Jedoch sind die Politiker nicht sehr erfreut darüber was die Wissenschaftler zu verkünden haben. Das gilt vor allem für den erloschenen Vulkan Kilimandscharo. Hier entsorgte Amerika einige Milliarden Liter radioaktiven Abfalls. Damals hat man den gesamten Nuklear-Müll in einem natürlichen, Kavernensystem untergebracht. Es droht der Austritt der radioaktiven Brühe durch tektonische Beben. Die Gefahr geht sogar noch soweit, dass erneute vulkanische Aktivitäten des Kilimandscharo zu befürchten sind. Ein schnell geschaffener

Rettungsplan sieht vor, die Kavernen anzuzapfen und die gefährlichen Inhaltsstoffe in alte Raumschiffe zu pumpen. Diese sollen unbemannt in die Sonne geschossen werden.

Die Erzählungen, in diesem Fall Hörspiele, besitzen einen durchaus erschreckenden Hang zur Wirklichkeit. Die beiden Hörspiele hängen nicht direkt zusammen, greifen Themen auf, die der damaligen Zeit geschuldet waren und der heutigen Zeit in nichts nachstehen. Die beiden Hörbücher, wie auch die Romanvorlagen sind sicherlich eine gute Vorbildfunktion für die Reihe. Vorher gab es schon schwächere Werke, die mit einigen Logikfehlern daher kamen. Doch bei meinem heutigen Retro-Fimmel übersehe ich gern so etwas.

Nikolai von Michalewsky schuf einen Roman, der in all den Jahrzehnten nichts von seiner Eindringlichkeit und Überzeugungskraft verloren hat. Balthasar von Weymarn und Joachim-C. Redeker von der Interplanar Produktion legten zwei neue, gute, einfühlsame Produktionen vor, die weder vom Flair der Vergangenheit verloren, noch die Aktualität aussen vor lassen. ☺☺☺

DON HARRIS, PSYCHO-COP 10

Oliver Döring

DER ANSCHLAG

Titelbild: Vladimir Bondar

Sprecher: Douglas Welbat, Dietmar Wunder, Bernd Rumpf, Udo Schenk, Claudia Urbschat-Mingues, Gerrit Schmidt-Foss, Matthias Haase u.a.

Folgenreich (06/2011)

1 CD = 57 Minuten

6,49 €

ISBN: 978-3-8291-2375-4

DER ANSCHLAG basiert auf der Serie von **Helmut Rellergerd**, alias **Jason Dark**, und ist das erste DON HARRIS-Hörspiel, das nicht auf einem Roman basiert. **Oliver Fröhlich** nahm sich als Autor dieser Reihe an und führte sie nahtlos weiter.

Don Harris hat ein schreckliches Erbe zu tragen, während er für seinen väterlichen Freund Jack O'Donnell als Agent der ESI tätig ist. Die Arbeit als Agent gehört nicht zu der Art, die er gern ausübt. Er sehnt sich zurück nach einem Leben, das ihn nicht forderte. Als wieder einmal wurde ein Stützpunkt der Höllensöhne aufgespürt wird, beschliesst er seinen das Handwerk zu legen. Endgültig. Sein Job gerät ausser Kontrolle, weil er von einem seiner Vertrauten verraten wurde. Zudem wird auf die Zentrale der ESI ein Anschlag verübt.

Das neue Hörspiel setzt die Entwicklung der Reihe fort, und fügt neue Ideen ein. Der Held der Reihe muss erkennen, dass er manipuliert und zum Spielball einer anderen Gruppe / Macht wurde. Dabei wird er von Menschen missbraucht, die er sein ganzes Leben lang kannte und vertraute. Es zeigt sich zudem, dass er seine Kräfte zwar beherrscht. Die Beherrschung funktioniert aber auch anders herum, wenn er sich seinen Gefühlen wie Wut, Hass und Zorn hingibt.

Unterstützt wird das gesprochene Wort durch Soundeffekte und Musik, die die Atmosphäre hervorragend ergänzen. ☺☺☺

GRUSELKABINETT 54 und 55

Alice und Claude Askew

AYLMER VANCE - ABENTEUER EINES GEISTERSEHERS

Titelbild: Firuz Askin

Sprecher: Hans Georg Oanczak,

Ekkehard Belle, Johannes Berenz, Almut Eggert u. a.

Titan Medien (20.05.2011)

2 CD = 145 Minuten

17,99 €

ISBN: 978-3-7857-4479-6

Alles beginnt auf einer Abendgesellschaft. Anwalt Dexter lernt den Geisterseher Aylmer Vance kennen. Der sonst so nüchtern denkende Mensch ist von seiner neuen Bekanntschaft tief beeindruckt. Zufälligerweise treffen sich die beiden Herren wieder. Sie nutzen die Zeit und vertiefen ihre Bekanntschaft. Dexter zögert nicht lange und nimmt das Angebot an, Aylmer Vance bei einem guten Glas Wein Gesellschaft zu leisten und seinen Geschichten zuzuhören.

Aylmer Vance erzählt gern von seiner Arbeit und verbringt die Abende ungern allein. So kommt ihm sein neuer Bekannter gerade recht. Er erzählt dem Anwalt, wie er dem Ehepaar Annie und George Sinclair helfen musste. Das Ehepaar fand überraschend ein altes Schmuckstück. Bei dem Versuch, den Besitzer ausfindig zu machen, nehmen sie auch die Hilfe eines Mediums in Anspruch. Das Medium reagiert jedoch nicht so wie erwartet, sondern schickt die Sinclairs mit einer Warnung davon. Die Auskunft ist für die beiden unbefriedigend und daher wenden sie sich an Aylmer Vance.

In einer zweiten Erzählung geht es um die ruhelose Lady Greensleeves, wunderbar in ihrem grünen Kleid anzusehen. Ausser ihm sieht jedoch niemand die Geisterfrau.

So erzählt Aylmer Vance eine Geschichte nach der anderen, während der Anwalt weiterhin den ungläubigen Thomas mimt. Er kann den Geschichten, die spannend vorgetragen werden, keinen Beweis abringen, dass es Übersinnliches wirklich gibt.

In einer der Nächte überkommt Dexter selbst ein sehr wirklich anmutender Traum. Ein ruheloser Geist treibt sein Unwesen und benutzt Hitze, um auf sich aufmerksam zu machen.

*Der Geisterseher Aylmer Vance und sein Partner der Anwalt Dexter erschienen mit ihren Abenteuern übersinnlichen Krimis zur Zeit des Ersten Weltkrieges. Die Geschichten des Autorenpaars griffen die Kriminalgeschichten eines **Edgar Allan Poe** auf, orientierten sich jedoch auch gleich an dem erfolgreichen Ermittlerduo von **Arthur Conan Doyle**: Sherlock Holmes und Dr. Watson. **Claude Arthur Cary Askew** wurde 1866 geboren im englischen Notting Hill, London. Er heiratete 1900 **Alice Jane de Courcey Leake**, mit der er Romane und Kurzgeschichten zusammen schrieb. Das erste Werk **THE SHULAMIT** erschien 1904, ihr mir bekanntes letztes Werk **A DEADLEY REVENGE** erschien 1934. In drei Jahrzehnten brachten sie es auf fast 100 Texte. Eine Übersetzung ins Deutsche fand nie statt und selbst auf der britischen Insel sind sie in Vergessenheit geraten. Nicht einmal die britische Wikipedia hat einen Eintrag.*

*Um so erstaunlicher finde ich es, dass ausgerechnet Titania Medien sich diesen Autorenpaar angenommen hat. **Stephan Bosenius** und **Marc Gruppe** überraschen den Hörer nicht nur im immer gleichbleibender hoher Qualität, sondern auch mit unbekanntem Texten.*



Star Trek

STAR TREK - NEW FRONTIER 4. Band

Peter David

DIE WAFFE

Originaltitel: fire on high (1999)

Übersetzung: Bernhard Kempen

Titelbild: Martin Frei

Cross Cult Verlag (05/2011)

268 Seiten

12,80 €

ISBN: 978-3-942649-04-9 (TB)

Das Föderationsraumschiff *U.S.S. Excalibur* fliegt unter dem Kommando von Mackenzie Calhoun weiterhin durch den vom Bürgerkrieg geprägten tholianischen Sektor. Nach dem Zusammenbruch des Imperiums brach das Chaos aus unter dem vor allem die Zivilbevölkerung zu leiden hat. Das Schiff der Föderation soll die Zivilisten unterstützen ein gutes neues Leben anzufangen oder fortzuführen. Oder aber ihnen bei der Flucht helfen, weil sie auf der Welt, Station etc. nicht überleben können. Im Gegenzug sammelt die Mannschaft der *Excalibur* Informationen über die Völker (wie facebook) und kartografiert den Sektor (wie Google Streetview). Ein Raumschiff dass sich überall herumtreibt, meist auch noch zwischen den Fronten, kann sich nicht immer an die erste Direktive halten. Das kommt Captain Calhoun, selbst Vertreter einer kriegerischen Rasse, sehr zustatten, denn er ist niemand, der sich lange mit Diplomatie aufhält, wenn man die Phaser sprechen lassen kann. Allerdings hat er nicht nur Probleme ausserhalb des Schiffes zu lösen. Im Schiff befindet sich seine Wissenschaftsoffizierin Selar in einer Art Liebesrausch mit dem Willen zur Fortpflanzung. War er erst ein Auserwählter, hat ihn sein "Glück" verlassen und Selar hat einen anderen gefunden.

Zur gleichen Zeit befinden sich in den Ruinen von Zondar einige Mitglieder der Crew bei Untersuchungen. Allen voran die Halb-Vulkanierin Soleta versucht die Teilmannschaft ein Rätsel nach dem anderen zu lösen, doch mit jeder Antwort scheinen zehn neue Fragen aufzutreten.

Auf dem Planeten Ahmista, so bekommt die Mannschaft von Mackenzie zu hören, soll eine einsame Frau leben. Die menschliche Frau klammert sich dabei an eine unbekannte Waffe und löscht mit dieser das Leben auf dem Planeten aus. Lediglich sie lebt noch, bereit jedes Lebewesen, dass sich ihr nähert, umzubringen. Lieutenant Robin Lefler erfährt von dieser Frau. Sie ist der Meinung, es sei ihre Mutter, die bei einem Shuttleunfall starb. Aus diesem Grund möchte sie dem Gerücht nachgehen und aufklären.

Der vorliegende Band klärt langsam Rätsel und Handlungsstränge der vorhergehenden Romane, öffnet gleichzeitig neue Handlungsfäden. Damit bleibt mit der Lösung verschiedener Rätsel genug Spannung vorhanden, um ein gleichbleibendes Interesse der Leser zu gewährleisten. Peter David stellt in seinem Roman diesmal weniger Botschafter Si Cwan und Mackenzie Calhoun in den Vordergrund. Ihren grossen Auftritt hat die liebenswerte Robin Lefler. Zwar ist es wenig logisch, eine Frau, die bei einem Unfall ums Leben kam, auf einem Planeten zu finden, den sie gleichsam vom Leben befreite. Wie üblich bei amerikanischen Romanen sind immer die Menschen bzw. die Föderation die Guten. Sie müssen sich zudem mit den Resten der Bevölkerung auseinandersetzen, die in den ankommenden Menschen Erfüllungsgehilfen der fremden Frau sehen. Dennoch, gerade die Reihe DIE NEUE GRENZE bietet weit mehr interessante Handlung, weil Peter David darauf verzichtet, dass seine Handlungsträger am Ende des Romans unbeschadet davonkommen. Somit ist die Reihe in sich geschlossen. ☺☺☺☺

Warhammer / Warhammer 40.000

William King		SPACE WOLF
Originaltitel:		Übersetzung: Christian Jentzsch
Wolfskrieger (01.08.2002)	space wolf	1999
Ragnars Mission (01.02.2003)	ragnar's claw	2000
Der graue Jäger (01.12.2003)	grey hunter	2002
Titelbild: Adrian Smith		
Wilhelm Heyne Verlag 53390 (01.06.2011)	1057 Seiten	12 €
ISBN: 978-3-453-53390-5 (TB)		

Eine Vielfalt von Geschichten beinhaltet die WARHAMMER-Epic. Ein düsteres Kapitel der Saga aus der Feder **William Kings** wird hier nicht nur neu, sondern in einem Stück aufgelegt. Die Trilogie der SPACE WOLFS liegt damit zum ersten Mal als ein Sammelband auf und wird sicher den Weg in die Sammlungen der WARHAMMER-Spieler und -Leser finden, sind die Einzelbände WOLFSKRIEGER, RAGNARS MISSION und DER GRAUE JÄGER mittlerweile vergriffen und nur noch auf Flohmärkten und im Internet zu finden. Die Geschichte handelt vordergründig von Ragnar, der seinen Weg finden muss und dabei unglaubliche Kämpfe und Abenteuer erlebt. Noch bevor er in die Reihen des Clans als vollwertiger Krieger aufgenommen werden kann, wird sein Heimatplanet überfallen und er aus dem Hinterhalt zu Tode verwundet. Durch die magische Kraft eines Heilers wird er dem Leben wiedergegeben, mit einem unbändigen Hass auf jene, die ihm das Schicksal angedeihen liessen.

Kurze Zeit nach dem Kampf gegen den Chaos-Kult auf Fenris wird der junge Wolfskrieger Ragnar auf seine erste Mission fernab seiner Heimatwelt ausgesendet. Dabei begleitet Ragnar Donnerfaust mit seinen Weggefährten, Inquisitor Sternberg und seine hübschen Assistentin Karah Isaan auf deren Mission. Es gilt, Sternbergs Heimatwelt Aeris von den Anhängern Nurgels zu retten, die von einer Seuche heimgesucht wird. Nach der Prophezeiung des Orakels von Chaeron kann die Seuche nur überwunden werden, wenn der Talisman von Lykos wieder zusammengefügt und in die schwarze Pyramide auf Aeris gebracht wird. Der Talisman von Lykos ist ein magischer Kristall war vor ein paar tausend Jahren in der Schlacht gegen die Eldar erbeutet wurd. Dabei zerbrach dieser in drei Teile. In den Schatzkammern des Ordens befindet sich ein Drittel des Talismans. Ragnar und seine Gefährten erhalten den Auftrag, die suchenden Inquisitoren zu begleiten. Das Raumschiff, Licht der Wahrheit nimmt Kurs auf den geheimnisvollen Dschungelplaneten Galt. Inquisitorin Isaan ermittelt mit Hilfe ihrer telephatischen Fähigkeiten als Ziel ihrer Mission. Galt wird gerade von einem Orkboss angegriffen, der die Welt zu überrennen und in seinen Besitz bringen will. Er ist im Besitz des ersten gesuchten Drittels. Jedoch nicht lange, denn nicht umsonst sendet man die Space Wolfs aus. Das letzte Drittel befindet sich an Bord eines Space Hulks. Ragnar erkennt aber Zusammenhänge, die dem Inquisitor nicht auffallen. Und so ist er es, der einer Dämonenbefreiung entgegen tritt.

Wieder auf der Ordensburg auf Fenris wird die eintönige Routine unterbrochen, als eine Nachricht den Orden erreicht. Auf dem Industrieplaneten Garm mit der größten Waffenschmiede des Imperiums herrscht ein Bürgerkrieg. Im allgemeinen Durcheinander konnten Chaos-Anbeter Russ' Schrein, eines der bedeutendsten Heiligtümer des Space Wolf Ordens, in ihre Gewalt bringen. Die heilige Reliquie, der Speer des Stammvaters der Wolfskrieger wurde erbeutet. Unter

dem Oberbefehl Berek Donnerfausts brechen die Wolfsschiffe nach Garm auf. Im Orbit um Garm wollen sich die Space Wolf mit der Imperiumsflotte zu vereinigen. Ziel ist es, die heilige Reliquie den Ketzern abzunehmen. Ragnar erobert die unersetzliche Reliquie nach schweren und verlustreichen Kämpfen zurück. Der Triumph ist nur von kurzer Dauer. Ragnar verliert den Speer, als er ihn auf den Dämonenprimarchen der Thousand Sons schleudert. Dabei verschwindet die geheiligte Waffe im Warp.

Warhammer und Warhammer 40.000 sind eine Mischung verschiedener Genres. Besonders deutlich wird dies, als man Ragnar als eine Art Highlander schottisch-mittelalterlichen Hintergrundes bezeichnen kann, der in der Zukunft des 41sten Jahrtausends lebt. Oder besser im Sterben liegt. Denn die Geschichte die wir hier lesen ist in Rückblicken geschrieben. So wie gesagt wird, dass das Leben noch einmal an einem vorüberzieht, wenn man im Sterben liegt. Raue Krieger und Clanner im Kampf mit Äxten, Schwertern und Boltern versuchen sich in einem Universum zu behaupten, dass nur aus Gegner zu bestehen scheint, zudem angereichert mit Kämpfen der Menschen und Clans untereinander, immer im Namen des allgegenwärtigen Imperators. Es finden sich in den Erzählungen Elemente von Fantasy-Wesen in Verbindung mit militärischen Ausbildungslagern und biologisch-technisch veränderten Elitekämpfern. WARHAMMER ist die Welt eines dunklen Mittelalters, dessen Technik in der Zukunft ebenso Mittelalterlich anmutet. Oft ist das Wissen um die Technik verloren gegangen (ähnlich wie bei BATTLETECH). Der Kampf der Helden gegen Verräter, Gegner jeder Art, vor allem aber dem Chaos allgemein, ist die wahre Profession. Man lernt viele Welten kennen, gute wie böse Charaktere (je nach Sichtweise) aber selten einen zivilen Bewohner. Warhammer ist ein Universum, ausgerichtet an Military-SF, geboren aus einem Tabletop-Spiel. Ein gewalttätiges Universum, streng feudalistisch geordnet, in dem sich der Stärkere durchsetzt.

WARHAMMER 40.000 ist eine Serie, die die Gemüter trennt. Die einen mögen die gewaltigen Schlachten, die die Handlungen der Erzählung meist übertünchen. Andere können mit der militärischen Science Fiction nichts anfangen. Die Geschichten von William King sind einfach gehalten, was den Handlungsablauf angeht und so kann man fast an jeder beliebigen Stelle des Buches einsteigen.

☺☺☺

GAUNTS GEISTER

Dan Abnett

Originaltitel: blood pakt (2009)

Titelbild: David Palumbo

Wilhelm Heyne Verlag 53387 (07/2011)

ISBN: 978-3-453-53387-5 (TB)

BLUTIGER PAKT

Übersetzung: Christian Jentsch

418 Seiten 8,99 €

Gaunts Geister, die Ersten und Einzigen von Tanith wurden nach vierzehn Jahren andauernden Dienst von der Front im Sabbatwelten-Kreuzzug abgezogen. Zuerst steht einmal recht langweiliger Garnisonsdienst an, der den Beteiligten ganz und gar nicht zusagt. Die Langweile ändert sich schlagartig. Der Feind der im All siedelnden Menschheit nutzt die Gunst der Stunde und schlägt zu. Doch nicht etwa die lethargischen Soldaten der Garnison sind das Ziel, sondern ein eigenes Mitglied des Blutpaktes. Bevor dieser sich Kommissar Gaunt anvertrauen kann, soll er umgebracht werden. Natürlich hat Ibram Gaunt Interesse daran zu erfahren, was der

gegnerische Blutpaktkrieger will, der sich nur ihm anvertrauen will. So bleibt ihm nichts anderes übrig, als den Feind vor dem Feind zu schützen. Diese Absicht funktioniert nicht, ein Angriff legt ausgerechnet die Gebäudeteile in Schutt und Asche, in denen sich der Blutpaktkrieger und Kommissar Ibram Gaunt befanden. Beide werden nun vermisst und die Inquisition beginnt mit der Arbeit. Ist Gaunt, der den Abtrünnigen befragen sollte, möglicherweise zum Feind übergelaufen und sind Teile oder gar alle Geister beteiligt?

Als Fan der Bücher und des Autors war ich schnell wieder in der Serie drin. Nachdem ich kurz vorher die SPACE WOLF Trilogie in einem Rutsch durchgelesen hatte, zeigte sich mir mit den Geistern von Tanith ein anderes, um so spannenderes Setting.

*Das erste Kapitel fand ich nicht so den "Renner". Aber mit dem Zweiten, liest man besser. Ich bewundere den Autor ja immer wieder. **Dan Abnett** gelingt es sehr gekonnt, die Schauplätze, die er beschreibt, in Nebensätzen so gekonnt zum Leben zu erwecken, dass sie nicht nur vor dem inneren Auge entstehen, sondern wirklichkeitsgetreu wirken. Er baut verschiedene Handlungsstränge auf, die immer wieder miteinander in Kontakt treten, dann aber erst zum Schluss des Buches ein rundes Bild ergeben. Immer mal wieder mit einer überraschenden Wendung. Und es ist immer viel zu schnell zu Ende. ☺☺☺☺*

Fan-Magazine / Magazine

Das Fanzine 15

Titelbild: Elric terWill

Marburger Verein für Phantastik (06/2011) 60 Seiten 3,50 €

Pünktlich zum Marburg-Con erschien das fünfzehnte Magazin des Marburger Clubs. Der Vorteil dieser Ausgabe ist, dass alle nominierten Geschichten für den Marburg Award abgedruckt sind. Damit weiss man, wofür gestimmt wurde. Gleichzeitig findet sich von **Gunter Arentzen**, bekannt mit seinem eigenen Verlag und als Mitglied von Geisterspiegel.de, eine neue Fortsetzungsgeschichte. Das Magazin steht ganz im Zeichen des Marburg-Cons und wurde anscheinend fast allein von Elric terWill erstellt. Dazu kommt eine Kolumne von Dark Writer und ein ausführliches Konzept mit Filmvorstellungen. ☺☺☺

Geisterspiegel - Das Magazin 1

Titelbild: Werbung für Wolfgang Hohlbein

Geisterspiegel-Redaktion (02/2011) 80 Seiten 6,95 €

ISSN: 2191-2955 (Heft)

Das bekannte Internetportal www.Geisterspiegel.de, das sich entgegen seinem Namen mit mehr als nur Grusel beschäftigt, veröffentlichte dieser Tage das erste gedruckte Magazin. Schwerpunkt ist, da gibt das Titelbild keinerlei Rätsel auf, **Wolfgang Hohlbein** mit dem Buch DER TURM der Reihe INFINITY. Nach Vorstellung, Leseprobe und Interview lädt uns Chefredakteur **Gunter Arentzen** ein, eine Abwandlung über Hexen und Hexenwahn zu lesen. Der Leser hat damit die Möglichkeit, sich ein wenig mit diesem Thema auseinanderzusetzen. Vom Chefredakteur stammen auch Rezensionen zu verschiedenen Themen, sowie die Fortsetzungsgeschichte DER ORDEN DES ANUBIS.

Max Pechmann greift mit seinem Thema: Besuch von der Venus die Filme des alten US-Amerika auf. Wie Amerika die Welt sah, ist der Untertitel des unterhaltsamen Artikels. **Anke Brandt** liefert eine weitere Buchbesprechung und **Andrea Hoch** berichtet in MYTHOS UND WAHRHEIT BILLY THE KID, gerade über jenen Herrn, der den Wilden Westen unsicher machte. Der einzig störende Punkt war der englische Text eines Briefes. Wenn man diesen schon im Original vorstellt, sollte man denjenigen, die nicht so gut englisch sprechen und lesen, mit einer Übersetzung zumindest den Sinn zugänglich machen. Aber diesen Fehler machen viele.

Das erste gedruckte Magazin kann natürlich nicht so viele Beiträge bringen und die Vielseitigkeit der Webseite vorstellen. Doch dafür besteht die Möglichkeit in den folgenden Heften. ☺☺☺

Heftromane

PERRY RHODAN 2599. Band

Marc A. Herren

DER LETZTE TAG

Titelbild und Zeichnungen: Swen Papenbrock

Risszeichnung: Torsten Renz

Verlagsunion Pabel Moewig (09.06.2011)

60 Seiten

1,95 €

Die Frage, ob ES tatsächlich gestorben ist, stellt sich Perry Rhodan. Er will Gewissheit erlangen und befragt die mit ES verbundenen Duo-Alt-Mutanten Tschubai/Lloyd sowie Lotho Keraete. Doch niemand kann oder will ihm eine klare Antwort zukommen lassen. Was also steckt hinter der Aussage Tod einer Superintelligenz? Inzwischen macht sich der Schlachtlicht-Avatar von VATROX-VAMU auf den Weg zum ARSENAL. Beide, ES und VATROX-VAMU wollen Zugriff auf das Arsenal erlangen. Perry Rhodan fordert Eritrea mit ihrer Silberkugel auf zu ihm zu kommen und den letzten Krathvira zum ARSENAL zu begleiten. Auf der MIKRU-JON erscheinen zahlreiche Kopien von Sinnfoch, doch kurz darauf verschwindet eine Kopie nach der anderen aus unerfindlichen Gründen. Gleichzeitig erscheinen Tschubai/Lloyd in einem Spiegel verändern sich aber schnell und aus ihnen entsteht der Alte von Wanderer mit langem, weißem Haar. Der Alte von Wanderer bittet Perry Rhodan, ihn zu begleiten. Sie schlägt es nach Gleam, der Welt, die momentan rasend rotiert und sich langsam in zwei Scheiben trennt. Hier kommt es zum Endkampf zwischen den beiden Überwesen ES und VATROX-VAMU. Nach dem Sieg über VATROX-VAMU erscheinen, relativ überflüssig verschiedene ander Wesenheiten, die eine Rolle im letzten Zyklus spielten und deren Handlungsfaden noch offen ist. Für eine strigente Handlung wäre es nicht wichtig gewesen, diese alle zu erwähnen, abzuhandeln und dann in die Tonne zu treten.

Das letzte Heft mit dem letzten Tag ist ziemlich hektisch. In vielen kleinen Kapiteln wird ein Zyklus von 100 Heften abgearbeitet. Auf der einen Seite ist es natürlich toll, weil so viel Action ins Heft kommt, es schnell zu lesen ist und die Handlung eine sehr gute Dynamik aufweist. Aber für jemanden wie mich nicht sonderlich hilfreich. an vielen Stellen sind plötzlich Personen und Raumschiffe erwähnt, die man nur kennt und weiss das sie da sind, wenn man die vorhergehenden Hefte gelesen hat. Aber mit dem schnellen wechseln bleibt man dran, um nicht die Handlung zu verlieren. Sehr abwechslungsreich und ein gutes Ende. Überraschend. ☺☺

PERRY RHODAN 2600. Band

Uwe Anton

DAS THANATOS-PROGRAMM

Titelbild und Poster: Studio Dirk Schulz

Verlagsunion Pabel Moewig (15.06.2011)

64 Seiten

1,95 €

Die Kurzfassung: Perry Rhodan bemerkt seltsame Auswirkungen auf der Erde, plant eine Reise mit dem 1500 Jahre alten Oldtimer Basis und wird wieder einmal von übermächtigen Gegnern angegriffen. Geplantes Ende 2699: Rhodan besiegt alle.

Etwas ausführlicher: In der Milchstraße herrscht Frieden man versucht wieder alles aufzubauen, was in den letzten Jahren zerstört wurde. Natürlich sind sechs Jahre keine lange Zeit. Bedenkt man den Bürokratismus einer deutschen Regierung, hat man gerade Zeit gehabt, viel Geld auszugeben und eine Willenserklärung abzugeben, was man zuerst aufbauen will. Der Handelsstern JERGALL, ein Abschiedsgeschenk von Es, wurde im Aurora-System positioniert. Von hier aus bestehen elf Verbindungen zu verschiedenen Galaxien. Das Polyport-Netz wird inzwischen von den Schattenmaahks betreut. In Andromeda ist man gerade dabei, die gleichen Fehler wie in der Milchstraße zu machen, ohne daraus zu lernen und ebenfalls eine Art Galaktikum zu Gründen.

Im September 1469 Neue Galaktische Zeitrechnung hält Perry Rhodan in der Solaren Residenz eine Pressekonferenz ab. Er will mit der Basis über den Handelsplanet JERGALL nach Anthuresta versetzt werden und dort Handelsbeziehungen aufbauen. Während der Pressekonferenz fällt die Residenz fast aus dem Himmel und kann sich gerade noch verankern, während Rhodan evakuiert wird. Dabei stehen seine Leibwächter wie Handpuppen rum. Überall im Sonnensystem wird von ähnlichen Ausfällen berichtet, die weiter auf die zunehmenden Hyperstürme geschoben werden.

Auf der BASIS sterben derweil mehrere Besatzungsmitglieder unter mysteriösen Umständen. Sie alle wollen Perry Rhodan sprechen und einer ist der Meinung, sein Sohn wolle ihn sprechen. Ein Wissenschaftler der BASIS hat derweil entdeckt, dass bei den Todesfällen Strangeness-Effekte auftreten, wie als wenn ein anderes Universum versuche in die Realität vorzudringen. Plötzlich erscheint Ennerhahl auf der Basis, während gerade das Sonnensystem verschwindet. Ennerhahl will Rhodan vor den Dosanthi warnen, diese würden die BASIS stehlen und zu einer ominösen Werft bringen wollen.

Wie seit Jahren üblich gibt es nichts neues im PR-Universum. Das alte Strickmuster wird beibehalten, Wenn das die Erfolgsstory ist, dann gehöre ich auch weiterhin nicht dazu. In der Hoffnung etwas anderes zu lesen, kaufte ich die beiden letztgenannten Romane und bleibe weiterhin abstinent. Dann doch lieber die Taschenhefte der Perry Rhodan Planetenromane.

BUNTES ABENTEUER 04/2011

Frank Roger

ZEITFRAKTUREN

Titelbild: Mario Franke

TES Verlag (06/2011)

32 Seiten

2 €

Das vorliegende Heft bietet zwei Kurzgeschichten des Autors **Frank Roger**, der auf der Rückseite des Heftes ausführlich vorgestellt wird.

DER GESCHICHTENERZÄHLER IN DER HÖHLE ist die Erzählung um einen Mann, der eine Höhle mit Zeichnungen findet und sich diese mit einer Kamera in den Händen erneut ansieht. Allerdings findet er nicht mehr hinaus.

ZEITFRAKTUREN IM TURM DER HOFFNUNG ist eine interessante Geschichte mit dem Thema Zeitreise. Aber nicht in dem üblichen Sinn. Es geht hauptsächlich nicht um die Zeitreise, sondern mehr um die Auswirkungen.

Es gibt nicht viel zu den Kurzgeschichten zu erzählen, da man sonst die Pointe verrät. Mir hat der Stil gefallen, und wenn man auf der Rückseite liest, dass **Frank Roger** bereits mehr als 700 Kurzgeschichten geschrieben hat, muss man seine Leistung schon honorieren. ☺☺☺

BUNTES ABENTEUER 05/2011 1. Teil

Michael Szameit **DER ACHE TAG DER SCHÖPFUNG**

Titelbild: G.-M. Rose und M. Szameit

TES Verlag (06/2011) **32 Seiten** **2 €**

und

BUNTES ABENTEUER 05/2011 2. Teil

Michael Szameit **DER ACHE TAG DER SCHÖPFUNG**

Titelbild: M. Szameit und Alexander Dalbert

TES Verlag (06/2011) **32 Seiten** **2 €**

Auf der Rückseite des zweiten Teils der Heftausgabe Der achte Tag der Schöpfung, befindet sich ein offener Brief an Aliens. Ich finde, dieser Brief hat etwas beachtenswertes.

Schon mit der ersten Seite findet man sich in einer fremdartig anmutenden Welt wieder, die nichts mehr mit der normalen Erde zu tun hat. Fast nebenbei erfährt man, dass die Erde atomar verseucht ist, die Menschen in Kuppel auf dem Meeresboden leben und dass alles schon so lange her ist, dass die Kinder inzwischen einen Regenbogen als Werbetrick abtun. Und Drogen in Kinderhand gibt es immer noch.

In einem recht flapsigen Tonfall erzählt **Michael Szameit** seine Geschichte weiter, nimmt den Leser mit und nach nur 64 Seiten fühlt sich dieser prima unterhalten. Mit Mark, dem Erzähler, geht es zu KaKo dem Hacker und Hogreen-Drogenkonsumenten über Miniatomgranaten, die man für Drogen eintauschen will und anderes mehr. Folgt man der Erzählung, muss man feststellen, dass der Autor hier ein sehr schönes Ideenfeuerwerk zündet. Neben den üblichen Gezänk zwischen verschiedenen Parteien, etwa Novaropa und Pazifika, treten noch ein paar eigentümliche Alienbeobachter auf. Ixx und Zett und wenn diese sich nicht warm anziehen, wird es eng für sie. ☺☺☺☺

BUNTES ABENTEUER 07/2011

Achmed Khammas **ZEHN HOCH DREIUNDZWANZIG**

Titelbild: Mario Franke

TES Verlag (06/2011) **32 Seiten** **2 €**

ZEHN HOCH DREIUNDZWANZIG ist die erste Erzählung in diesem Heft. Diese Erzählung befasst sich mit den berühmten Glasschädeln und dem Problem der Datenspeicherung.

LICHT ist die zweite Erzählung. Die touristische Erschliessung des Mondes hat begonnen, doch auf der Erde herrscht Dunkelheit und jeder ist froh, falls er mal etwas Licht zu sehen bekommt.

Achmed Khammas ist Journalist, Übersetzer und SF-Autor. Mit seinen Erzählungen greift er Themen auf, die immer wieder aktuell sind oder werden. Auf diese Weise legt er den Finger in die Wunde des Zeitgeistes. ☺☺☺

Comics

ILLUSTRIERTE KLASSIKER 195

????

DER PIRAT DES KÖNIGS

Titelbild und Zeichnungen: keine Angabe

Nachdruck Hethke Verlag (2001)

36 Seiten

? €

ILLUSTRIERTE KLASSIKER 206

????

DIE ERZÄHLUNG DES ALTEN SEEMANNES

Titelbild und Zeichnungen: keine Angabe

Nachdruck Hethke Verlag (2001)

36 Seiten

? €

In Zeiten, während mich auf dem Marburg-Con, mangels Gesprächspartner die Langweile bedrohte, kaufte ich mir an einem Flohmarktstand die beiden oben genannten Piratencomics. Beide sind Nachdrucke der alten Serie ILLUSTRIERTE KLASSIKER und erschienen im Norbert Hethke Verlag. Weil die Hefte, abgesehen vom leicht unterschiedlichen Format, eins zu eins übernommen wurden, fehlt natürlich der Preis der Comics. Bezahlt habe ich letztlich je Comic 3 Euro. Die spannendsten Geschichten der Weltliteratur glänzen jedoch damit, dass keinerlei Vermerk zu finden ist, wer der Autor ist und wer die Zeichnungen lieferte.

Beide Hefte konnten mich weder von der Handlung, noch von der Reproduktion der Zeichnungen überzeugen. Dennoch wurden über 200 Hefte nachgedruckt. Der Markt für diese Hefte war sicherlich eine zeitlang da. Doch die Umsetzung war leider sehr mangelhaft.

GROSSSTADTAUGEN

Titelbild: Nina Nowacki

Knauer Verlag 53011 (06/2011)

ISBN: 978-3-426-53011-5 (DIN A 5)

184 Seiten

6,99 €

Ein düsters Titelbild in den Farben Lila - Grün, Regenverhangen und mit einem Titel, der Neugierig macht. Großstadtaugen, damit erwartete ich düstere Erzählungen, dunkle Mächte und geisterhafte Grottesken. All das fand ich leider nicht. So kann ein Titelbild Erwartungen schüren und sie nicht einhalten. Schade.

Statt dessen fand ich junge Künstler, die hauptsächlich im inzwischen allgegenwärtigen Mangastil zeichnen. Im DIN A 5 grossem Heft finden sich sechs Comic-Kurzgeschichten von fünf Zeichnerinnen und einem Zeichner.

Stella Brandner

Irrlicht

Die Geschichte handelt von Minna, einem vorlauten Mädchen, dass bei Sidonie im Laden Irrlicht eine Stelle als Auszubildende eingenommen hat. Sie darf

zum ersten Mal mit in das Hauptquartier der Übersinnlichen nimmt. Mit dem Entschluss von Sidonie, dies zu tun, geht alles in die Hose.

Die recht humorvolle Geschichte gefiel mir. Was mir nicht gefiel, die eingesetzten Rasterfolien und die spartanischen und leblosen Hintergründe.

Carolin Reich Eine kleine Nachtmusik

Die Geschichte eines Nachtmahrs ist sicherlich nicht einfach zu erzählen, sind sie doch nachtaktiv wie Fledermäuse. Die hier beschriebene weibliche Form hat das Problem, dass sie sich von den Träumen der Menschen ernährt, aber in der letzten Zeit immer wieder an Menschen gerät, die sie nicht beeinflussen kann.

Helen Aerni Elsterjunge

Sina wird 18, wird vom Elsterjunge besucht, den sie vergessen hatte. Hier ist dann der logische Fehler, denn sie schwor sich, ihn nicht zu vergessen und jugendlich bleiben zu wollen. Der Junge führt sie zu ihrem erwachsenen ich. Dort soll sie den Fluch aufheben.

Von den Zeichnungen der Personen bislang die Besten.

Carla Miller Die weiße Frau

Die unerfüllte Liebesgeschichte von einem Mädchen, das sich nicht erinnert, was sie in der Nacht getan hat.

Petra Popescu aID

Die Erzählung kommt fast ganz ohne Hintergrund aus, weil er nicht gebraucht wird, hier ist es tatsächlich so, dass der Comic von der Geschichte getragen wird und die Bilder als Illustration der Geschichte dienen.

David Füleki Erstes Date

Eine Weltuntergangsgeschichte mit einem Menschenpaar als Neuanfang. Damit reiht sie sich in die nicht mehr zu zählende Menge ähnlicher Geschichten ein. Lediglich der humorvolle Schluss macht aus der Erzählung etwas neues.

Im Prinzip waren die Geschichten nicht schlecht, aber man hätte etwas mehr daraus machen können. Bei der Umsetzung störte mich, die oft zu grosse Sprechblase / Sprechblasen, die bis zur Hälfte eines Bildes einnahmen. Ebenso überflüssig der inflationäre Einsatz von Rasterfolien, die in den 1980er Jahren schon als "out" galten. Aber vielleicht sind sie ja den Retro-Comics als Homage geschuldet.

Ich bin von Comics verwöhnt, meine Ansprüche liegen recht hoch. Daher kann ich diese Bildergeschichten nicht mit den Comicalben vergleichen, die ich gewöhnt bin. Allerdings sind hier die Bilder zu oft nur statisch. Wie Momentaufnahmen eines Fotos. Da bietet Micky Maus mehr Bewegung in den Bildern.

Aber zum Glück ist im gleichen Monat das folgende Heft erschienen, wie man Comic-zeichnen lernt.

Dennis Formann und Alexander Raphelt COMICADEMY

Titelbilder und Zeichnungen: nn

Knauer Verlag (06/20119)

144 Seiten

16,99 €

ISBN: 978-3-426-64714-1 (grossformat)

Das Buch von der Comicaademy ist für viele Comiczeichner eine Hilfe, auch für die vorhergenannten Zeichner der GROSSSTADTAUGEN. Allerdings ist das Buch

nur als kurze Anleitung zu sehen. Von den Vorbereitungen zur Ideenskizze ist es in diesem Heft gerade einmal ein Umblättern. Ich hätte mir gewünscht, wenn statt der schon sehr ausgefeilten und anspruchsvollen Ideenskizze, mit etwas Einfacheren angefangen worden wäre. Der Autor des Beitrages gibt sich mühe zu erklären, was er macht, leider nicht wie. Wenn auf Seite 59 steht: "Für das nachzeichnen benutze ich einen drucksensiblen Pinsel mit dem Namen "Airbrush-Zeichenstift Deckkraft Fluss", der bei Photoshop unter dem Standardpinseln zu finden ist." Folgt gleich darauf der Abschnitt Kolorierung digital. Auch hier findet sich Werbung für Photoshop, aber nicht ein Hinweis darauf, wie man am günstigsten koloriert.

Das Buch ist von der Beschreibung sehr einfach gehalten, ist aber keine wirkliche Hilfe, wenn man etwas lernen will. Zudem suggerieren die Bilder, dass man in wenigen Strichen ebenfalls so gut zeichnen kann, wie die Vorlagen es andeuten.

Für eine Anleitung ist das Buch zu oberflächlich. Für eine kurze Vorstellung, was machbar ist und mit welchen Mitteln ist das Buch jedoch gut geeignet. Wer sich entschliesst, mehr zu lernen, andere Aspekte zu berücksichtigen, ist hier sicher gut aufgehoben. Eine Anleitung mit dem WIE ist das Buch jedoch nicht geworden. ☺☺☺

Spiele / Spielbücher

PARANOIA TROUBLESHOOTER **Ein satierisches Rollenspiel**
Originalverlag: West End Games (1984)
Deutsche Erstveröffentlichung: Welt der Spiele (1989)
Spielwelt: Dystopische Erde nach 2097
Mantikore-Verlag (2011) **272 Seiten** **34,95 €**
ISBN: 978-3-939212-02-7 (gebunden)

Die Original-Paranoia-Ausgabe wurde von **Dan Gelber, Greg Costikyan** und **Eric Goldberg** herausgegeben, die neue Ausgabe von **Allen Varney**. Seither hat sich bei Paranoia einiges getan, viele neue Regeln fanden Eingang in den Band und machen das Spiel noch besser.

Paranoia ist ein englischsprachiges satirisches Rollenspiel, basierend auf dem damals üblichen Gepflogenheiten, mit Stift und Papier und einer überschäumenden Phantasie mit Gleichgesinnten zu spielen. Die Umwelt zu dem düsteren Science-Fiction-Spiel liegt unter der Erde in einer Stadt, den sogenannten Alpha-Komplex. Das Besondere an Paranoia ist jedoch, dass die Spieler im Team eine Aufgabe des Spielleiters, das ist eigentlich der allesbeherrschende Computer der Stadt, erledigen sollen, dabei aber für jeden Spieler durchaus unterschiedliche, vor allem aber widersprüchliche Ziele genannt bekommen. Der Spieler muss daher mit Feinden, Saboteuren, Bürokraten und Gegnern des Spielleiters rechnen. Spätestens hier hört das Vertrauen in die anderen Gruppenmitglieder auf.

Der Hintergrund der Geschichte ist einfach. Ein Meteorit stürzt auf die Erde zu und wird sie unweigerlich zerstören. Der unterirdische Alpha-Komplex wird für Millionen Menschen errichtet. Die Russen schicken eine Atomrakete, um den Meteor zu zerstören, treffen aber auf San Francisco. Der Computer zieht den Schluss. Das war ein Angriff kommunistischer Verräter. Verräter müssen eliminiert werden, Verräter, die Verräter verraten auch, Mutanten erst recht. Dazu nutzt der Computer dich. Du hast einen Verräter enttarnt, dem Computer gegenüber angezeigt und wurdest dafür zum Troubleshooter, einem Problemlöser. Du darfst jetzt alle Verräter

selbst umbringen. Aber denke dran, du hast einen Verrat begangen und stehst selbst auf der Liste. Wenn nicht. Tot.

Du beginnst als Mitglied der niedrigsten Sicherheitsstufe, die alle mit Farben benannt sind. Infrarot, die unterste Stufe, ist Deine. Arbeitet dich hoch. Zum Aufsteigen musst du einen anderen Troubleshooter verraten, der entweder Mutant ist, Verräter, Kommunist, oder Mitglied einer verbotenen Geheimgesellschaft. Also eigentlich jeder Troubleshooter. Wenn nicht. Tot.

Jeder Troubleshooter erhält von farbigen höherrangigen Personen, selten vom Computer direkt, Befehle. Diese müssen ausgeführt werden, wenn nicht. Tot. Jeder Mitspieler besitzt sechs Klone, mit denen er arbeiten kann, die Zahl dezimiert sich jedoch relativ schnell. Für die Umsetzung der Aufgaben erhält der Spieler die unterschiedlichsten Bestandteile, bei denen es wichtig ist, diese unbeschadet aus dem Einsatz zurück zu bringen.

Alle Spieler gehören der Sicherheitsstufe Rot an, denn Infrarot wird nicht gespielt. Ziel ist es zu gewinnen, also ein recht einfach definiertes Spielsystem. Probleme gibt es nur mit sich selbst, den Mitspielern und dem Spielleiter. Also nichts, was nicht zu meistern wäre. Wenn nicht. Tot.

Das Spiel selbst ist einfach gehalten. Der Computer gibt den Befehl für ein Himmelfahrtskommando aus. Dabei sterben die Spieler wie die sprichwörtlichen Fliegen.

Mehr muss zum Spiel nicht gesagt werden, wer das Spiel zu ernst nimmt, hat einen Fehler gemacht, gehört zu einer kommunistischen Mutanten Geheimgesellschaft und ist in wenigen Minuten tot. Wer sich als Spielleiter daran versucht hat mit dem vorliegenden Rollenspielband alles, was ein Rollenspielleiter benötigt. Das gut aufgemachte Regelwerk besitzt viele ironische Zeichnungen, Hinweise des Computers und Hinweise, wie man eine Situation nicht in den Griff bekommt. Man wähle die entsprechende andere Option. Dadurch, dass man den Spielern keine hinderlichen Regeln mitgeben muss, hat man als Spielleiter keine Probleme. Als Spielleiter hat man immer recht ist die erste, einfachste und damit ultimativste Regel. Hat er mal kein Recht, würfel, und das was rauskommt mach passend, denn der Spielleiter hat immer Recht.

Das Spiel, ein grossformatiges Buch von Mantikore neu herausgegeben ist im Preis-Leistungs-Verhältnis gelungen. Zeichnungen, Texte, Unterhaltungsfaktor, Spielspass, nirgends gibt es was zu bemängeln. ☺☺☺☺

PARANOIA TROUBLESHOOTER

Mr. Bubbles

Spielwelt: Dystopische Erde nach 2097

Mantikore-Verlag (2011)

ISBN: 978-3-939212-03-4 (DIN A 4)

Ein satirisches Rollenspiel

Eine Mission

38 Seiten

9,95 €

Nachdem gerade das Grundwerk gerade vorgestellt wurde, kann man das Spiel sofort beginnen. Für unerfahrene Spielleiter, oder solche, die mal nichts vorbereiten wollen, gibt es Abenteuer-Spielbücher. Mr. Bubbles ist so eines.

Um nichts vom Inhalt zu verraten, muss man nun etwas anderes vom Heft erzählen. Etwa der ausführlichen Beschreibung der Nichtspieler-Charaktere bzw. der fertigen Charaktere, die sofort einsetzbar sind und für den Spielverlauf sehr wichtig sind. Je nachdem, wie der Spielleiter die Charaktere einsetzen will. Oder der Megabasar, in dem man nach Herzenslust einkaufen kann. Immer mit dem Hintergedanken, all das im Spiel Nutz- und Gewinnbringend einzusetzen.

Eine nette Variante war der Einsatz von Handys. Das hat das Spiel ein wenig verlängert, auch ein wenig "tote Zeit" eingebracht, mussten sie doch während des Spiels vom Spielleiter geschrieben werden, doch sobald die ersten Handys bimmelten wurde es für die Spieler hektisch, als die Spams dort ankamen. Natürlich kann man auch die Seite mit den Spams ausschneiden, besser vorher kopieren, und per Hand an die Spieler verteilen.

Ich bin mir sicher, der Einsatz von modernen Kommunikationsmitteln putscht das Spiel noch etwas auf. Das Spielabenteuer für PARANOIA ist jedenfalls rundum gelungen. ☺☺☺

LABYRINTH-LORD

Moritz Mehlem

DRACHEN ÜBER LARM

Titelbild und Zeichnungen: Dominik Krischer, Welf Mattern

Karten: Andreas Claren

Mantikore-Verlag (06/2011)

32 Seiten

9,95 €

ISBN: 978-3-939212-04-1 (DIN A 4)

Das vorliegende Abenteuer richtet sich an Spieler, die gerade erst mit dem Spiel beginnen. Geeignet für die Stufen 1 und 2 ist es in der Tat recht einfach gehalten. Der Hintergrund ist ein Drache, der das Dorf Larm terrorisiert und mit seinem unbändigen Hunger über das Vieh des Dorfes herfällt. Die kleine Heldengruppe gerät zufällig in einen Angriff des Drachen und kämpft auf Seiten der Miliz gegen den Drachen. Aus dem Abschluss des Kampfes ergeben sich verschiedene Möglichkeiten, wie das Spiel weitergeführt wird. In jedem Fall gibt es sehr viele Zufallstabellen, mit deren Hilfe es möglich ist, weitere Begegnungen und Gefahren für die Spieler zu generieren. In der Regel ist es jedoch so, dass sie die Spieler fordern, jedoch nicht dafür sorgen, dass die Spieler gleich vom Leben zum Tode befördert werden. Ich bin zwar der Meinung, es werden zu viele EP verteilt, aber dies liegt allein im Ermessen des Spielleiters. ☺☺☺

EINSAMER WOLF 5. Band

Joe Dever

DIE SCHATTEN DER WÜSTE

Originaltitel: shadow on the sand (2008) Übersetzung: Michael Weh

Titelbild: Alberto Del Lago

Zeichnungen: Rich Longmore

Farbkarte: Regis Moulun

Mantikore Verlag (06/2011)

365 Seiten

14,95 €

ISBN: 978-3-939212-00-3 (TPB)

Du weißt es bereits, du bist der letzte, der letzte Kai Lord und du bist derjenige, der die Welt, oder zumindest Teile davon retten kann. Dein neuer Auftrag ist mit allerlei Gefahren verbunden. Du sollst ins Reich der Vassagonen reisen, um einen drohenden Krieg zu verhindern. Doch in Barrakeesh warten auf dich nur Gegner, die mit Verrat und Meuchelmord sich Deiner entledigen wollen.

Wenn Du das Abenteuer überlebst, wartet mit DAS GRABMAL DER MAJHAN ein weiteres Abenteuer auf Dich, das all Deine Fähigkeiten in Dir fordert. Allerdings bist Du nicht der Kai Lord, sondern ein einfacher Wanderer.

Die Ausstattung des Buches mit Zeichnungen, Kampftafeln, Spielerbogen, Karte etc. ist im gewohnt sehr gutem Zustand. Statt der Zufallszahlentafel würde ich

weiterhin einen zehneitigen Würfel in Betracht ziehen. Die Spielerbögen sollte man sich kopieren und auf DIN A 4 vergrössern. Dann kann man besser spielen. Das Kai-Abenteuer bietet vierhundert, das Zusatzabenteuer 90 Abschnitte. Das bedeutet selbst bei mehrmaligen Spielen einen abwechslungsreichen Spass.

EINSAMER WOLF 1. Band

Matthew Sprange und Joe Dever

MEHRSPIELERBUCH

Originaltitel: multiplayer game book (2010)

Übersetzung: Moritz Mehlem

Titelbild: Alberto Del Lago

Zeichnungen: Rich Longmore

Farbkarte: Regis Moulun

Mantikore Verlag (06/2011)

160 Seiten

14,95 €

ISBN: 978-3-939212-01-0 (TPB)

Wer jetzt ein Buch erwartet, mit dem mehrere Spieler zugleich spielen können, wird herb enttäuscht. Stattdessen findet sich hier das einfache Grundregelwerk, um mit einem Spielleiter und mehreren Spielern sich einen gemütlichen Abend zu machen. Neben den üblichen Regeln zu Fertigkeiten, Eigenschaften etc. enthält das Buch wertvolle Tipps für diejenigen unter den Spielern, die die Leiter des Erfolgs erklimmen und Spielleiter werden wollen. für "alte Hasen" wie mich ist dies lediglich die Auffrischung von Wissen, für junge und neue Spielleiter eine unschätzbare Hilfe. Gerade diese Hilfestellung ist wichtig, um als Gott einer Welt, Herr über Hunderte von Dämonen und anderen Kreaturen, den Spielern ein würdiger Gegner zu sein.

Wer die beiden letztgenannten Bücher erwerben will, sei gewiss, dass er etwas in die Hand bekommt, dass Hand und Fuss hat, eine Qualität besitzt, die sehr gut ist und dabei eine Menge Spass haben kann. Der Verlag von Nicolai achtet sehr darauf, dass seine Ausgaben spielbar sind. ☺☺☺☺

Verfasservermerk:

Der phantastische Bücherbrief erscheint regelmässig, monatlich **kostenlos**.

Bei Bedarf erscheinen weitere Autorenbücherbriefe oder Themenbücherbriefe, die in der Nummerierung jedoch innerhalb des phantastischen Bücherbriefes zu finden sind. Die Auflage beträgt zurzeit 500 gedruckte Ausgaben. Er darf teilweise oder ganz vervielfältigt werden, **wenn die Quelle genannt wird**. Abdruck honorarfrei. Eine kurze Nachricht und / oder Belegexemplar wären nett.

Im Internet finden sich auf www.phantastik-news.de, www.fictionfantasy.de, www.buchtips.net und www.drosi.de Weitere Besprechungen von Büchern, Comics und anderem. Zudem wird er auf den Internetseiten www.litterra.de, www.sftd-online.de, www.elfenschrift.de, www.dornendickicht.de und als erste Seite überhaupt, auf www.homomagi.de zum Herunterladen bereitgehalten. Monatlich werden auf allen Seiten insgesamt etwa 1.200 pdf-Ausgaben herunter geladen. Weitere Buchbesprechungen sind bereits im Internet verteilt.

Der phantastische Bücherbrief kann auch als .pdf-Datei angefordert werden.

Verantwortlicher Rechteinhaber: Erik Schreiber, An der Laut 14, 64404 Bickenbach, erikschreiber@gmx.de