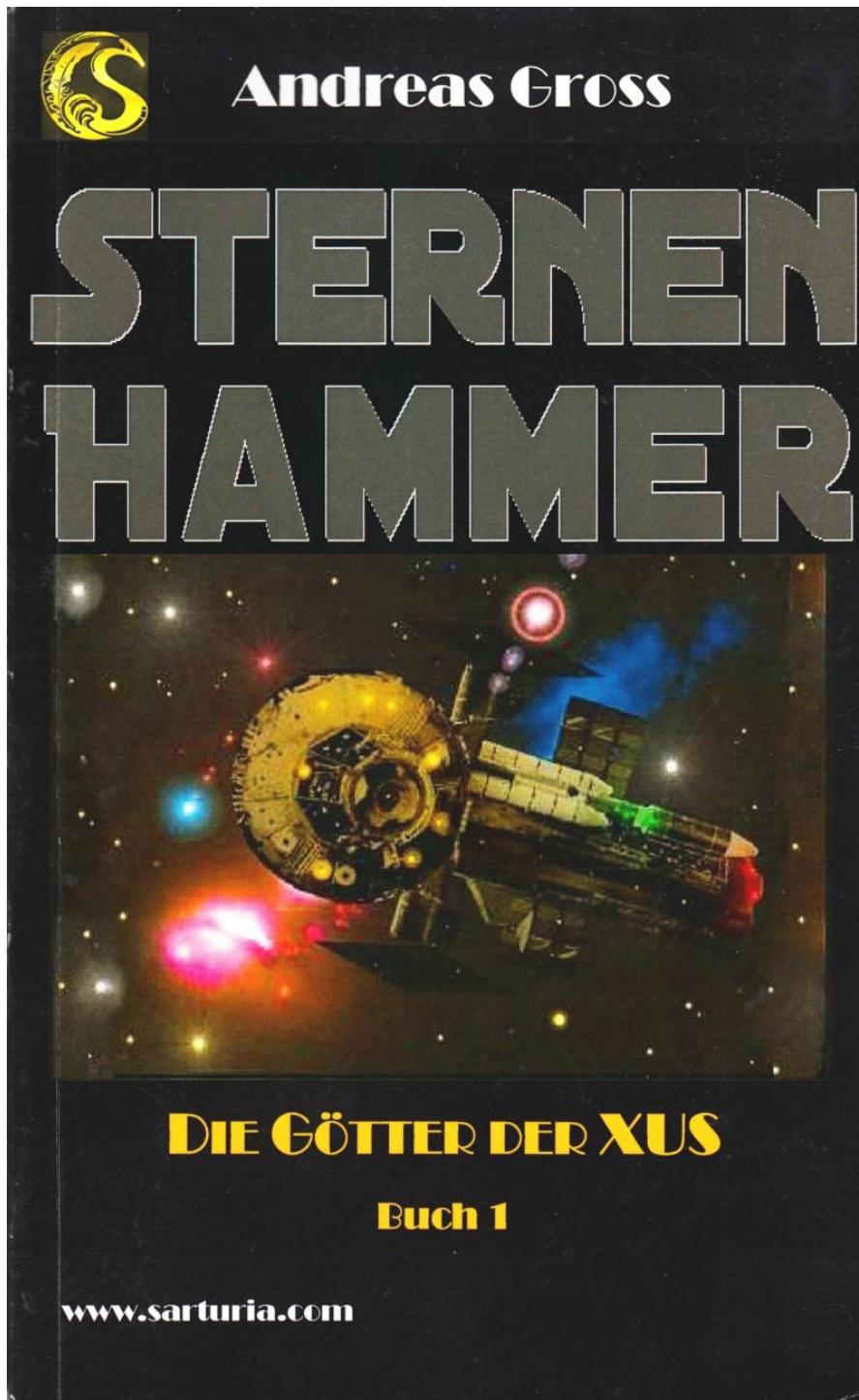


Der phantastische Bücherbrief

Oktober 2012

unabhängig kostenlos

Ausgabe 587



Deutsche Phantastik

Andreas Groß	Die Götter der Xus	Sarturia Verlag
Marco Reuther	Halana und der Turm des Schwarzen Herzogs	Gollenstein Verlag
Keto von Waberer	Mingus	dtv premium
Boris Koch	Das Verlies der Stürme	cbj Verlag
Diana Menschig	Hüter der Worte	Knaur Verlag
Olivia Monti	Luna Park	Abentheuer Verlag
Stephan M. Rother	Sturmwelle	Blanvalet Verlag

Internationale Phantastik

Darksiders		
Ari Marmell	Die Kammer der Macht	Panini Verlag
Herausgeber Erik Simon	und Friedel Wahren	
	Tolkiens Erbe	Piper Verlag
Jana Oliver	Seelenraub	Fischer Jugendbuch
Jasper Fforde	Wo ist Thursday Next	dtv premium
Alex Adams	White Horse	Piper Verlag
Phil Rickman	Das Gespinst des Bösen	rororo Verlag
children of the sea 1. Band		
Virginia Kantra	Wellentraum	Knaur Verlag
Damian Dibben	Jake Djones und die Hüter der Zeit	Penhaligon Verlag
Elder Scroll 2. Band		
Greg Keyes	Der Seelenlord	Panini Verlag
Andy Marino	Carpe Somnium	Ueberreuter Verlag

Hörspiele / Hörbücher

Gruselkabinett 68. Ausgabe		
Washington Irving	Die Legende von Sleepy Hollow	Titania Medien Verlag
Gruselkabinett 69. Ausgabe		
William Hope Hodgson	Stimme in der Nacht	Titania Medien Verlag

Steampunk

George Mann	Immorality Engine	Piper Verlag
Susanne Gerdorn	Ætherwelt	Ueberreuter Verlag

Star Wars - The clone Wars

Rob Valois	Grievous greift an	Panini Verlag
------------	--------------------	---------------

Star Trek

Vanguard 7. Band		
Dayton Ward und Kevin Dilmore	Das jüngste Gericht	Cross Cult Verlag

Fan-Magazine / Magazine

Sascha Mamczak, Sebastian Pirling, Wolfgang Jeschke
Das Science Fiction Jahr 2012 Wilhelm Heyne Verlag
Blätter für Volksliteratur Verein der Freunde der Volksliteratur
Herausgeber Jürgen Eglseer Phantast Fictionfantasy.de
Zauberwelten Zauberfeder Verlag
Andromeda Nachrichten 239 SFCD e. V.
Phase X 9. Ausgabe
Herausgeber Ulrich Blode Mobile Phantasien Atlantis Verlag

Comic

Vampirella 2 Masters Series
Grant Morrison und Mark Millar Heiliger Krieg Panini Verlag
Moebius Arzak - Der Raumvermesser Egmont Ehapa Comic Collection
Steam Noir
Felix Mertikat Das Kupferherz 2 Cross Cult Verlag

Deutsche Phantastik

STERNENHAMMER 1. Band

Andreas Groß

DIE GÖTTER DER XUS

Titelbild: Cathy Guderjahn

Sarturia Verlag (10/2012)

255 Seiten

12,90 €

ISBN: 978-3-940830-10-4 (TB)

www.sarturia.de

Andreas Groß wurde bekannt mit dem Roman IM SCHATTEN DES BLUTMONDES, den er zusammen mit **Hans-Peter Schultes** schrieb. Der Dark Fantasy Roman errang beim Deutschen Phantastik Preis den 3. Platz als bester Debutroman. Sein neues Werk ist ein Science Fiction Episodenroman. **Andreas Groß** hat ihn deshalb so angelegt, damit er die einzelnen Völker seines Universums besser vorstellen kann. Ihm war anscheinend wichtig, dass die Leser möglichst viele Facetten seiner Welten und Völker kennenlernt, denn es ist geplant, daraus eine Taschenbuchreihe zu machen. Die ersten Mit-Autoren hat er bereits gefunden und wir können gespannt sein, was aus diesem Projekt wird.

Der Episodenroman bietet einen Prolog und Epilog, vier aufeinanderbauende Kurzgeschichten, sowie ein paar verbindende Texte. Ich werde nur kurz auf die vier Kurzgeschichten eingehen, denn die anderen Texte, die sich mit einem "Suchenden" befassen, habe ich nicht gelesen. Ich hatte den Prolog gelesen und den ersten Zwischentext angelesen, fand sie aber nicht sonderlich interessant. Möglicherweise sind mir dadurch ein paar Informationen entgangen.

Die letzte Schlacht

Dies ist die Geschichte von Thomas K. Lawrence, mit seiner Crew befindet er sich im Kampf gegen einen übermächtigen Gegner, der über die Welten herfällt und sie ausplündert. Dabei nimmt er keine Rücksicht darauf, ob der Planet bewohnt ist oder nicht. Der Gegner sammelt alles, was er bekommen kann und verschwindet genauso plötzlich, wie er gekommen ist. Durch einen sehr unwahrscheinlichen Zufall gelingt es dem Captain des waidwund geschossenen Raumschiffs Corleone, die

Schwachstelle des Gegners zu finden. Selbst mit seiner Crew am Rande des Überlebens gelingt es ihm, die Versorgung der Angreifer mit Energie zu unterbrechen und so einen Sieg der Menschen herbeizuführen.

Verrat auf Esnaran

Zuerst einmal irritiert, dass der Held der Erzählung Richard Stratham heisst. War dies doch der Name eines Offiziers in der vorhergehenden Erzählung. Von einem Raumschiffoffizier zu einem Agenten, diese Namensentwicklung musste man erst einmal verdauen. Während die erste Geschichte eine Raumschlacht bester Space Opera, ja fast Military SF war, liegt nun eine reine Agentengeschichte vor. Ein Anschlag soll auf den Präsidenten der Erde verübt werden, während er einen fremden Planeten und die dortigen Herrscher besucht. Stratham soll im Vorfeld sich um den Attentäter kümmern. Doch dann tauchen zwei Agenten eines anderen Sternenreichs auf, um ebenfalls das Attentat zu verhindern. Es scheint auf den ersten Blick alles klar und eindeutig dargestellt zu sein. Doch mitten in der Erzählung wendet sich das Blatt. Wer ist noch Freund, wer ist Feind und ist es der richtige Feind?

Die Suche der Cyborgs

Wieder ändert sich die Sichtweise, das Abenteuer, die Gegner. Ein Mensch soll auf den Planeten der Cyborgs eingeschleust werden. Man will mehr über den Gegner wissen, dessen Hirn die einzige natürliche Komponente darstellt, während der Rest des Körpers metallisch ist. Natürlich klappt es nicht, den Menschen, so gut er auch aufgerüstet wurde, in die Roboter-Cyborg-Gesellschaft einzuschmuggeln. er fliegt sofort auf. Die Wendungen in dieser Geschichte erfolgen sehr überraschend.

Kizashi

Diese Geschichte spielt auf dem Planeten der katzenartigen Shehenzo. Eine Hohe wird mit ihrem Gleiter abgeschossen und stürzt in den Dschungel. Lediglich ihr Leibwächter Kizashi, der ein Mensch sein könnte, ist ihr beim Überleben behilflich. Diejenigen, die das Matriarchat der Hohen abschaffen wollen, ein paar "wilde Männer" die sich gegen die Frauenherrschaft auflehnen, nehmen die Hohe Miyu gefangen, lassen aber den Leibwächter liegen. Kizashi macht sich auf den Weg, seine Herrin zu befreien. Während es ihm gelingt, im Alleingang mehrere Männer zu besiegen, kommen die beiden, Miyu und Kizashi sich nicht nur näher, sondern auch einer grossangelegten Verschwörung auf die Spur.

*Wer den Band von vorn bis hinten durchgelesen hat, wird feststellen, dass sich der Autor unterschiedlicher Darstellungen seiner Geschichten annimmt. Mal Krimi, mal Abenteuer, mal Space Opera. Doch mit jeder Kurzgeschichte lernt der Leser etwas mehr über das vielfältige Universum kennen und freut sich darauf, dass möglichst bald eine Fortsetzung erscheint. **Andreas Groß** hat es sich nicht nehmen lassen und führt das Exposee alleinig weiter. Er möchte sich ungern das Heft aus der Hand nehmen lassen, sorgt aber auch gleichzeitig dafür, dass die Erzählungen und Romane in sich stimmig sind und (hoffentlich) nicht widersprechen werden.*



Marco Reuther HALANA UND DER TURM DES SCHWARZEN HERZOGS

Titelbild: Timo Pfeifer

Gollenstein Verlag (2012)

331 Seiten

16,90 €

ISBN: 978-3-86390-008-3 (TPB)

www.gollenstein.de

Als Leser bin ich immer daran interessiert, neue Autoren kennenzulernen. Manchmal sind echte Perlen darunter, dann wieder nicht. Hier folgt ein ... wieder nicht.

Im Mittelpunkt der Erzählung steht die junge Frau Halana, die gar nicht mehr so jung ist, müsste sie doch bereits Mitte zwanzig, eher schon dreissig sein. Halana, zunächst einmal von unbekannter Abstammung, die sich erst im Laufe der Handlung ergibt. Sie ist von Beruf eine angesehene Kämpferin im Königreich Engaland. Während sich das Engaland einem trügerischen Frieden hingibt, sitzt im Nachbarland Schwarzland der Herzog Cosa auf dem Thron. Eben dieser Herzog, der Schurke schlechthin, plant gewisse Eroberungen und benötigt dafür fähige Helfer und Krieger. Warum nicht auch eine Kriegerin? Von der man munkelt, sie sei aus dem Land der Zauberer stammt. Die Hauptstadt der Zauberer hat zudem den klangreichen Namen Reinefreude. Sie ist damit in der Lage, die Grenze in deren Reich unbeschadet zu überqueren, während jeder andere an der Grenze sein Leben durch einen Zauber verliert. Cosa lässt Halanas Sohn Ruff entführen, um einen Faustpfand gegen sie in der Hand zu haben. Sie soll ins Land der Zauberer reisen und einen Zauberer für Cosa anzuheuern. Herzog Cosa plant nämlich, Engaland zu erobern und der Zauberer soll ihm mit seiner Kraft zur Verfügung stehen. Der Plan als solcher funktioniert nicht, die Zauberer erweisen sich als nicht unbedingt fähig und auch sonst läuft alles Mögliche schief. Man sollte Murphys Gesetz kennen. Lediglich der schüchterne Zauberer Prim scheint einigermaßen fähig zu sein. Prim soll Halana zudem helfen, den Bruder des schlafenden Gottes zu finden, doch diese Suche wird auf Band zwei verschoben. Interessant hingegen ist, wie ein siebenjähriger Junge und dessen Aufpasserin, die Hebamme, sich schlagen und sogar gestandene Männer besiegen. Da braucht man also nur noch mehr Hebammen und keine Krieger. Der Versuch in den schwarzen Turm des Herzogs einzudringen bringt leider nicht den gewünschten Erfolg, aber immerhin befreit man eine Gefangene. Mama, Hebamme und Söhnchen sind wieder vereint. Ein glückliches Ende.

Nachdem ich den Band durchgelesen habe, werde ich mir den zweiten Band nicht mehr zulegen. Es sei denn, jemand schenkt ihn mir oder ich bekomme ihn für ein paar Cent auf dem Flohmarkt. Was dringend fehlte, war eine Karte, denn nach dem dritten Kapitel war ich orientierungslos. Jedenfalls wusste ich nicht mehr, in welche Richtung es ging und manchmal war ich der Meinung, das Ziel liegt auf einer ganz anderen Zielgerade, als die, die die Reisenden benutzten. Aber immerhin, die Reisenden kamen an. Was mir ebenfalls Probleme bereitete, war die phantasievolle Verwendung von Namen. Da blieb mir dann doch manchmal ein „Mein Gott“ im Halse stecken. Aber nur, weil ich keine Selbstgespräche führe. Doch dann denke ich, habe ich es verstanden. Der Roman ist eine Parodie auf alles, was mit Fantasy zu tun hat. Daher sind seltsame Beschreibungen, Richtungswechsel und ähnliches zu verstehen. In diesem Sinn ist es eine Zaubererhauptstadt, das Buch zu lesen.

Als Roman ☺, als Parodie ☺☺.

Keto von Waberer

MINGUS

Titelbild: Max Meinzold

dtv premium 24937 (10/2012)

299 Seiten

14,90 €

ISBN: 978-3-423-24937-9 (TB mit Klappbroschur)

www.dtv-dasjungebuch.de

www.dtv.de

Mingus ist ein Mischwesen aus Mensch und Löwe. In seiner Form und mit seinen Fertigkeiten ist er für die einen ein Wunder, für die anderen eine mörderische Waffe. Mingus als Mischwesen ist in der Welt, in die er sich, aus den Wäldern kommend, begibt, etwas neues. Ein wahres Wunder, dass auf eine Gruppe von Jugendlichen trifft, die ihm zumindest neugierig gegenüber steht. Da ist das Mädchen Tara, dass sich in ihn verliebt. Mit seiner Haarmähne, der dunklen Nase und den spitzen Ohren, etwas Ungewöhnliches. Für Boris und seine wissenschaftliche Neugier ist der Fremde ein Forschungsobjekt und für Alan schliesslich ein Messias. In Mingus Begleitung befand sich das Mädchen Nin, das aus der Stadt geraubt wurde. Man beschuldigt Mingus, dies getan zu haben, doch dem ist nicht so. Die Beteuerungen von Nin, er habe ihr geholfen, zählen nicht, zu seltsam ist der Fremde. Alle Welt scheint hinter ihm her zu sein, doch in den oben genannten Personen und weiteren wie etwa Neila und Aglaia, findet er immer wieder Unterstützung. Sein Ziel ist es, Nin zu finden, während sich Nin sorgen macht, ob Mingus überhaupt noch lebt.

*Das Buch wird aus der Sicht der unterschiedlichen Handlungsträger erzählt. Da ist es sehr hilfreich, dass oben auf jeder Seite steht, wer denn gerade die Geschichte erzählt. Der ständige Wechsel ist ein aber auch ein wenig anstrengend, weil man sich ständig auf einen neuen Charakter einstellen muss. Andererseits zeigt er aus der jeweiligen Sicht, warum wer so handelt, wie er / sie es gerade tut. Ein grosser Teil der Erzählung basiert auf der Unterschiedlichkeit der Sichtweisen und ergibt letztendlich ein rundes Bild. Dabei geht die Autorin **Keto von Waberer** sehr behutsam mit ihren Figuren um. Jede Handlungsträgerin besitzt ihre Stärken und Schwächen, die zu bestimmten Verhaltensmustern führt. Aus diesen heraus erschliesst sich für den Leser die jeweilige Person, aber auch gleichzeitig ihr soziales Umfeld. **Keto von Waberer** hat ein wunderbares Buch geschrieben, für Jugendliche aller Altersstufen.*



DER DRACHENFLÜSTERER 3. Band

Boris Koch

Titelbild: Andreas Hancock

cbj Verlag (10/2012)

ISBN: 978-3-570-40148-4 (TB)

www.cbj-verlag.de

DAS VERLIES DER STÜRME

Zeichnungen: Studio Dirk Schulz

410 Seiten

8,99 €

DAS VERLIES DER STÜRME schliesst die Geschichte um Ben und seine Freunde ab, die im weit entfernten Grosstirdischen Reich als Geächtete leben. Hier herrscht der mächtige Orden der Drachenritter. Der Orden lebt von seiner Machtgier, und unterjocht die Drachen. Die grausamen Ritter nutzen dabei die Magie der Drachen. Der junge Ben besitzt die Fähigkeit die Kraft, den Drachen ihre Flügel wiederzugeben und ihnen so die Freiheit zu schenken. Auf diese Weise machte er sich den Orden der Drachenritter zum Feinde. Mit knapper Not konnte Drachenflüsterer Ben seinen Verfolgern entkommen. Er ist mehr denn je entschlossen, der Unterdrückung durch den Ritterorden ein Ende zu bereiten. Dazu gehört es auch, für die endgültige Freiheit der Drachen zu kämpfen.

Auf der Flucht verschanzt sich Ben mit seinen Freunden im Verlies der Stürme. Dies ist eine uralte, geheimnisvolle Festung, in der er Schutz vor den Häschern erwartet. Er bleibt jedoch nicht allein, der er gewährt weiteren Geächteten, die wie er auf der Flucht vor dem Orden sind, ebenfalls Unterschlupf. Soweit es ihm möglich ist, befreit er Gefangene des Drachenritterordens und versucht gleichzeitig der Bevölkerung die Augen zu öffnen. Die Drachen sind, trotz all ihrer Magie nicht Böse und schon gar nicht den Menschen gegenüber feindlich gesinnt. Doch plötzlich verschwindet sein bester Freund, der Drache Aiphyron. Es stellt sich für Ben die Frage, ob Aiphyron von den Rittern gefangen und verschleppt wurde, oder ob er, hoffentlich nicht, tot ist. Ben begibt sich auf die Suche nach seinem Freund. Seine Gefährten gehen jedoch der Frage nach, wer Aiphyron an den Drachenorden verriet und in die Gefangenschaft der Drachenritter brachte. Ein Verräter in den eigenen Reihen erweist sich als ein schlimmer verdacht. Jetzt gilt es, den Verdacht auszuräumen oder zu bestätigen. Und wenn es einen Verräter gibt, herauszufinden, wer dieser schändliche Kerl ist.

Die humorvolle und kurzweilige Geschichte DAS VERLIES DER STÜRME um Ben und seine Freunde sprüht vor Einfallsreichtum und knüpft nahtlos an die Vorgänger an. Gleichzeitig ist die Geschichte des Drachenflüsterers eine Geschichte mit viel Gefühl um Freundschaft und Liebe. Beeindruckend ist das Ende, das weit offen ist und Spielraum für weitere Geschichten lässt.

☺☺☺

Diana Menschig

Titelbild: finepic

Knaur Verlag 51111 (10/2012)

ISBN: 978-3-426-51111-4 (TB mit Klappbroschur)

www.knaur.de

www.worthueter.de

HÜTER DER WORTE

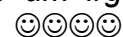
Karte: Gisela Rüger

539 Seiten

9,99 €

Student Tom Schäfer steht unter ziemlichem Druck, weil er unter einer Schreibblockade leidet. Das ist besonders schwerwiegend zu betrachten, weil sein nächster Roman fertiggestellt werden muss. Nach dem grossen Erfolg seines ersten Buches über den Fantasy-Helden Laryon warten Verlag und Leser auf die Fortsetzung. Tom begegnet der geheimnisvollen Mellie, die ihn inspiriert und aus seiner Blockade herausholt. Mellie ist seine Muse. Sie spricht mit ihm über die von ihm erschaffene Welt Willerin. Der Schauplatz seiner Fantasy-Reihe um den Grenzreiter Laryon. Auch privat kommen sich die beiden näher. Tom Texte findet Textteile von Mellie, die auf seiner Geschichte aufbauen. Heimlich, ohne Mellie zu fragen, verwendet Tom diese Texte. Mellie ist sauer, weil er nicht nur die Texte, sondern auch die Figur Kary verwendete und so dessen Aufenthaltsort bekannt gab. Doch plötzlich scheint es so, als ob sich seine Buchwelt mit seiner Wirklichkeit vermischt. Tom findet sich plötzlich in seiner Buchwelt wieder. Im ersten Moment ist Tom geschockt, weil er Laryon, seinem Helden, gegenübersteht. Nach kurzer Überlegung gefällt ihm der Gedanke hervorragend, weil er so direkt an den Abenteuern seines Helden teilhaben kann. Das könnte die Lösung seiner Schreibblockade sein. Laryon hingegen hat eine eigene und damit auch andere Meinung. Der ist von Toms Auftauchen nicht begeistert. Seine Heimat wird bedroht und bedarf Laryons ganzer Aufmerksamkeit. Zudem bringt Tom's tollpatschige Art sein und Laryons Leben in Gefahr. Tom möchte seine Fehler wieder gutmachen, die plötzlich verschwundene Mellie wiederfinden, und überhaupt, alles besser machen.

*Ein fantasievolles Abenteuer mit einer Geschichte in einer Geschichte ist nicht schlecht gemacht. Allerdings wird die Geschichte mit der Zeit etwas konfus. Tom lebt in den Tag hinein und vernachlässigt seine Freunde. Er ist von sich selbst eingenommen und wirkt teils überheblich und etwas unsympathisch. HÜTER DER WORTE von **Diana Menschig** ist ein guter Fantasyroman. Mit der Idee, Buch im Buch ist die Geschichte nicht so sehr abgedroschen, wie viele andere Fantasybücher. Die Charaktere sind glaubhaft und der Schreibstil angenehm flüssig zu lesen. Sie erzählt die Handlung abwechselnd aus Toms und Laryons Sichtweise. **Diana Menschig** baut die Geschichte langsam auf, so dass es auf den einen oder anderen Leser etwas zäh wirkt. Die Spannung nimmt dann ziemlich rasch zu. In der Mitte des Buches wird es wieder etwas langweiliger, zudem wird der Leser mit vielen Begriffen überhäuft, die er nicht benötigt. Hier fehlt dann die Spannung von Unterhaltungsliteratur und es kommt dozierend die Geschichte um irgendwelche Erklärungen, warum wie was ...*



Olivia Monti

LUNA PARK

Titelbild: M. C. Escher

Abentheuer verlag (2010)

178 Seiten

17,80 €

ISBN: 978-3-940650-12-2 (gebunden)

www.abentheuerverlag.de

Die Eltern von Dugo schicken den Jungen in ein Feriencamp am Starnberger See. Schon auf der Hinfahrt erscheint ihm einiges seltsam. Die Kinder dürfen im Bus nicht lachen und scherzen, selbst reden, essen und trinken ist untersagt. Das Haus am See entpuppt sich jedoch zu keinem freundlichen Feriencamp, in das reiche Eltern ihre Kinder abschieben, sondern eher in ein Arbeitslager. Ein heruntergekommenes Haus, ungemütlich, dreckig und renovierungsbedürftig. Gleich zu Beginn werden die Handy's eingesammelt. In der Folge gibt es miserables Essen und zu wenig davon. Mit den Kindern Zaza, Brauni und dem Kamel freundet er sich an, weil sie die gleiche Gefängniszelle die als Zimmer bezeichnet wird, teilt. Die vier Jugendlichen sollen die Ferien gemeinsam verbringen. Doch statt Spiel und Spass setzt es Prügel, gibt es schlechtes Essen. Den vier gelingt die Flucht, doch sie geraten vom Regen in die Traufe. Der Vergnügungspark Luna Park, in dem sie landen, entpuppt sich ebenso als Falle. Auf der einen Seite der Druck durch die Aufseher, auf der anderen Seite die Manipulation durch den Park mit einer anderen Art der Beeinflussung.

Olivia Montis Buch beschreibt das Verlangen von Kindern, ohne jeden Zwang zu leben. Allen Zwängen zu entfliehen und ein Leben ohne Sorgen und Verpflichtungen ist sicherlich erstrebenswert. Selbst manch ein Erwachsener hegt diesen Wunsch. Was jedoch dahinter steckt, zeigt dieser psychologische Roman. Einem Kind ist es nicht unbedingt möglich, die Verlockungen zu erkennen, die hinter dem Angebot steckt. Die Autorin zeigt mit mal mehr, mal weniger erhobenen Zeigefinger, was man unter Gruppenzwang versteht, unter Aufsässigkeit, wobei sie in der Erzählung diese unterstützt, weil die Aufseher zu den Bösen gehören. Die gleiche Situation mit lebenswerten Erziehern würde genau das Gegenteil hervorbringen, doch davon ist nicht die Rede. Leider wird ein wenig polarisiert, um das Ziel der Erzählung zu erreichen.

Die Frage, die sich mir stellt ist: War das eine phantastische Erzählung oder eine psychologische Studie? ☺☺

Stephan M. Rother

STURMWELLE

Titelbild: Angelo Cavalli und John Lund

Blanvalet Verlag 37758 (10/2012)

539 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-442-37758-9 (TB)

www.blanvalet.de

Die junge Lara Rasmussen kennt nur ein Ziel: Sie will das Vermächtnis ihres Vaters erfüllen und der tosenden Nordsee das Geheimnis um die sagenhafte Insel Rungholt entreissen, ein Vermächtnis ihres leiblichen Vaters, dem sie nachzugehen gedenkt. Daher reist sie zu ihrem 18ten Geburtstag zurück auf die Hallig Horn, auf der ihr Stiefvater Ole Rasmussen wohnt. Er ist der Herr auf Hallig Horn und so spielt er sich auch auf. Sie hingegen nimmt die Reise auf sich, um die in der Nordsee verschollenen und sagenumwobenen Stadt Rungholt zu finden. Da beginnen in den Tiefen des Meeres die Glocken von Rungholt erneut zu läuten, um vor einer

bevorstehenden Heimsuchung zu warnen. Denn rücksichtslose Profitgier bedroht das freie Watt vor den Inseln. Eine gigantische Sturmflut bedroht das Leben der Familie Rasmussen und ein Trupp ertrunkener Bauarbeiter sind nur der Anfang einer grausamen Erzählung. Allein Lara kann jetzt noch verhindern, dass ein ganzer Landstrich und seine Bewohner ein nasses Grab finden.

Die Erzählung beginnt mit dem Widerwillen Laras, die nicht nach Hallig Horn zu ihrem Stiefvater Ole Rasmussen möchte. Auf der Fähre begegnet Lara dem dänischen Polizisten Hennig. Diese Begegnung ist für beide unvergessen, und wir in der Folge noch einmal eine tragende Rolle spielen. Kaum auf der Hallig angekommen, beginnt Lara sich zu verändern. Aus der vorher ruhigen Lara wird eine aufgekrazte junge Frau, die von Halluzinationen heimgesucht wird. Diese ermöglichen ihr einen Blick in die Vergangenheit, oder sollte man sagen, vermutete Vergangenheit? Die Ereignisse um den Untergang der Stadt Rungholt ereilen sie. Die Geister, die sie rief, frei nach Faust, wird sie nun nicht mehr los. Und dann droht die Sturmflut und Lara muss um das Leben der Menschen auf der Hallig kämpfen.

*Der Autor **Stephan M. Rother** hat sich sehr viel Mühe gegeben, indem er jedes Kapitel mit Datum, Gezeitenstand und Wasserspiegel benennt. Wer sich darauf einlässt und nicht einfach ignoriert, besitzt ein Spannungselement mehr. Den Anfang des mysteriösen Thrillers beherrscht eher der legendenlastige Teil der Geschichte. Es dreht sich um Lara und ihre familiäre Verbindung zu Hallig Horn und der versunkenen Stadt Rungholt. Und es geht um einen alten Fluch, der sich bis heute gehalten hat und der Erfüllung entgegen strebt. Die Einblicke in die Vergangenheit sind gut dosiert und erhöhen ebenfalls die Spannung. Wer noch mehr Spass an der Geschichte haben möchte, sollte das Buch noch einmal lesen, dann aber nur die Vergangenheit. Die Erzählung baut sich hauptsächlich durch Tragik, Verrat und dunkle Geheimnisse auf, die gerade in den Vergangenheitsabschnitten konzentriert auftreten. Im Laufe der Erzählung wird es plötzlich dramatischer, aber nicht vorhersehbarer.*

Ehrlich gesagt? Mich hat es diesmal gar nicht gejuckt, ob sich ein Charakter weiterentwickelt oder ob er in irgendeiner Eigenschaft bis zum Ende des Buches verhaftet bleibt. Das Buch hat einfach alles, was man als Leser will. Spannung, ein wenig Erotik, ein Ränkespiel und einfach Tempo. Ab einem nicht näher zu bezeichnenden Zeitpunkt wollte ich das Buch nicht mehr aus der Hand legen. Als der Wecker klingelte, wusste ich es ist Zeit zum Aufstehen, nur dass ich vorher noch nicht geschlafen hatte und die restlichen zwanzig Seiten auch noch lesen musste. Zum Glück muss ich montags erst um 12 Uhr arbeiten. Mich hat das Buch voll überzeugt. ☺☺☺☺

Internationale Phantastik

DARKSIDERS

DARKSIDERS

Ari Marmell

DIE KAMMER DER MACHT

Originaltitel: the abomination vault (2012)

Übersetzung: Susanne Picard

Panini Verlag (10/2012)

346 Seiten

12,95 €

ISBN: 978-3-8332-2530-7 (TPB mit Klappbroschur)

www.paninicomics.de

Das Buch handelt vom "Abomination Vault" auf Deutsch die Kammer der Macht, die auch dem Buch seinen deutschen Titel gab und die Abscheulichkeiten aller Art beherbergt. Die Schöpfung selbst besteht nicht nur aus Himmel, Hölle und der Erde dazwischen. Viele andere Existenzebenen bestehen und sind von einem stetigen Konflikt zwischen Gut und Böse geprägt. Hinzu kam eine grosse Bedrohung durch die Nephilim. Jene Kinder aus der Verbindung von Engeln und Dämonen, die jenseits von beiden Gruppen bestehen und ihre eigene Weltordnung bevorzugen. Bei den Auseinandersetzungen wurden die Nephilim alle getötet, durch vier ihrer eigenen Spezies. Diese vier wurden zu Krieg, Tod, Zwietracht und Zorn. **Ari Marmell** lässt sein Buch sehr lange vor **DARKSIDERS** beginnen. Irgendwo in der Schöpfung versteckt, heisst es, sei ein Ort, existiert eine Kammer voller Waffen von schier unvorstellbarer Macht und entsetzlicher Grausamkeit. Viele vermuten eine solche Existenz, wenige wissen wirklich von ihrer Existenz und nur einer kennt den wahren Ort der Kammer der Macht. Lediglich Tod, der Älteste der apokalyptischen Reiter, ist derjenige, der über ihren Standort und ihren Inhalt Bescheid weiss. Aber es gibt mehr Wesen, die an den Ort gelangen wollen. In ihrer Absicht sind sie bereit, die Waffen einzusetzen, um den Frieden zwischen Himmel und Hölle zu zerstören. Leider finden sich immer wieder Überreste der Nephilim. Mächtige Waffen, die dazu fähig sind, unvorstellbare Grausamkeiten durchzuführen. Eines jener Instrumente fiel jemanden in die Hände, der damit nichts Gutes im Sinn hat. Das Gleichgewicht ist nicht mehr gegeben und Tod nimmt es auf sich, diejenigen zu bestrafen, die dafür verantwortlich sind. Bruder Krieg steht ihm zur Seite. Tod muss sich also mit seinem Bruder Krieg einer Verschwörung stellen.

DARKSIDERS: DIE KAMMER DER MACHT ist Ari Marmells gelungener Videospieleroman. Es gelingt ihm eine Atmosphäre zu erzeugen, die ich vom Spiel erwartete. Sie ist düster, brutal und stimmungsvoll. Dieses Buch spricht die DARKSIDER-Fans an und verkürzt die Wartezeit auf den nächsten Teil. Für Neueinsteiger in die Serie mag der Stil ein wenig abschreckend sein, allerdings kann man sich auch schnell einfinden. Spieler werden sich sicherlich schnell einlesen und auf alte Bekannte treffen, auf Informationen für Insider und ähnliches mehr. Nichtspieler empfiehlt sich das Buch, wenn man weg von schmachtenden Liebes-Vampir-Romanen will. Die spannende Geschichte lohnt sich in jedem Fall für all diejenigen, die Freude an fesselnden Romanen haben. ☺☺☺

Herausgeber Erik Simon und Friedel Wahren

TOLKIENS ERBE

Titelbild: Hrvoje Beslic

Piper Verlag 6909 (06.10.2012)

651 Seiten

14,99 €

ISBN: 978-3-492-26909-4 (TPB)

www.piper.de

www.piper-fantasy.de

Neuaufgabe der Ausgabe des Wilhelm Heyne Verlages 9161 von November 2001

Neuaufgabe der Ausgabe des Piper Verlages vom 30.09.2005

Im September vor 75 Jahren erschien zum ersten Mal das Buch DER HOBBIT. **Volkmar Kuhnle** schrieb einen Artikel dazu in der neuesten Ausgabe von MAGIRA - JAHRBUCH ZUR FANTASY und stellte beides bei einer Lesung im September vor. Und bevor nun der Hobbit als Film im Dezember erscheint, kann man getrost wieder auf die Erzählungen zurückgreifen, die in Art und Weise **Tolkiens** Erzählungen ähneln. Zwar ist es weit hergeholt, von **Tolkiens** Erbe zu sprechen, doch ist die Erinnerung an **Tolkien** in fast jeder, der hier angebotenen Erzählungen, vorhanden.

Im Buch versammelt sind Zeitgenossen von **Tolkien** wie **Lord Dunsany** und **E. R. Eddison**. Dazu kommen weitere Autoren, die als Erben bezeichnet werden, wie **Moorcock**, **Vance**, **Le Guin** und andere. Das Buch ist absolut empfehlenswert. Die Kurzgeschichtensammlung enthält lesenswerte Schmuckstücke, die von **Friedel Wahren** und **Erik Simon** zusammengetragen wurden. So hat meines Erachtens weder **Lord Dunsany** noch **E. R. Eddison** etwas mit **John R. R. Tolkien** gemeinsam, ausser, dass sie zur gleichen Zeit lebten. Und bei **Michael Moorcock** als Erbe kann ich auch nicht folgen. Sein unendlicher Held hat eine ganz andere Grundlage.

Zugegebenermaßen sind die hier vertretenen Autorinnen und Autoren die erfolgreichsten Fantasy-Autoren. Ich möchte jedoch Erfolg nicht mit Auflagenstärke, sondern mit erzählbaren Geschichten gleichsetzen. Die vorliegende Anthologie ist empfehlenswert. In jeder Hinsicht. Aber der Titel ist nicht treffend. Man versuchte damals wie heute, nur mit dem Namen Werbung zu machen. Schade das es so kommt.

Der Band ist unterteilt in die drei Abschnitte ZWEI ZEITGENOSSEN, TOLKIENS ERBEN und TOLLKÜHNHEITEN. Bei den zwei Zeitgenossen handelt es sich um die Eingangs erwähnten **Lord Dunsany** und **E. R. Eddison**.

Der grössere Abschnitt beinhaltet die Erzählungen der Autoren, die eindeutig nach **John R. R. Tolkien** lebten bzw. zu schreiben begannen. In den Erzählungen geht es um Hexer und Schwertkämpfer, magische Welten und die verschiedensten Arten der Zauberkunst. Von düsterer Fantasy bis hin zur guten Magie findet sich jedes Stilmittel der Fantasy in diesem Abschnitt vertreten.

Die letzte Gruppe unter dem Titel TOLLKÜHNHEITEN versammelt spöttische Fantasy-Geschichten, die die Fantasy als Ganzes auf den Arm nimmt. ☺☺☺☺

Jana Oliver

Originaltitel: soul thief (2011)

Titelbild: bürosüd

Fischer Jugendbuch (01.10.2012)

ISBN: 978-3-8414-2111-1 (gebunden mit Schutzumschlag)

www.fischerverlage.de

SEELENRAUB

Übersetzung: Maria Poets

498 Seiten

16,99 €

Wir schreiben das Jahr 2018. In Atlanta, Bundesstaat Georgia, sind die Dämonen los. Überall auf der Welt entbrennt der Kampf zwischen den Dämonen auf der einen Seite und den freien Dämonenfängern und den Dämonenjägern des Vatikans auf der anderen Seite. Die siebzehnjährige Riley Blackthorne ist die erste Frau, die sich den Dämonenfängern anschliesst, zumal ihr Vater ein angesehener Dämonenfänger war und sie in seine Fussstapfen tritt. Ihr Vater wird durch einen Dämonen getötet und Riley Blackthorne steht plötzlich allein da, aber mit einem Berg voll Schulden den es abzutragen gilt. Ihre Mutter starb im Krankenhaus und ihr Vater nahm ein Darlehen auf, die Arztrechnungen des maroden amerikanischen Gesundheitssystems zu bezahlen. Um diese Schulden abzubauen, geht sie im Kampf gegen die Dämonen immer höhere Risiken ein. Jetzt sind neben den Dämonen auch die Schuldeneintreiber hinter ihr her, denn ihre Rückzahlungen laufen nicht so, wie es soll.

Das nächste Problem ist ihr toter Papa Paul Blackthorne. Vergraben auf dem Friedhof sitzt sie dort und hält Wache, damit die Nekromanten ihn nicht erwecken und als Zombie-Sklave verkaufen. Dann kommt es, wie es kommen muss. Nach dem Überfall der Dämonen der fünften Ebene auf das Tabernakel nutzt ein Unbekannter die Gelegenheit, sich des alten Blackthorns zu bemächtigen. Gleichzeitig sterben die Kollegen Rileys reihenweise. Sie selbst das Leben ihres Freundes und Lehrlingskollegen Simon retten, indem sie sich dem Engel Ori gegenüber verpflichtet. Statt Dankbarkeit zu zeigen, wendet sich Simon von ihr ab. Ihr Glück ist, dass es noch jemanden gibt, der auf sie aufpasst. Denver Beck, der Geselle ihres verstorbenen Vaters, steht im Stress, da er nicht genug Geld für sie beide verdient. Zudem hat er seinem Meister seinerzeit versprochen, auf die Tochter zu achten, was nicht leicht fällt, wenn man sich in sie verliebt.

Andere Menschen, andere Probleme. Atlantas Bürgermeister glaubt nicht mehr daran, dass die in seinen Augen harmlosen Dämonenfänger in der Lage sind, die Stadt zu schützen. Er wendet sich an die Vertreter der katholischen Kirche und der Vatikan sendet ihm ein paar Dämonenjäger. Diese schießen erst und fragen dann und nehmen keine Rücksicht, Kollateralschäden werden hingenommen.

Ein guter Jugendroman über Dämonen und eine starke, junge Frau im Mittelpunkt. Die Autorin nutzt die romantische Gruselgeschichte, packt etwas Thrill hinzu und Liebe und perfekt ist die Geschichte. Gleichzeitig ist es die Geschichte eines Mädchens, dass zwischen allen Stühlen sitzt und dennoch versucht erwachsen zu werden und allen Widrigkeiten zum Trotz überleben will. Gleichzeitig geht es um Vertrauen, Zuneigung, Verlust, Enttäuschung. Geheimnisse sollen gelüftet werden, Kämpfe ausgefochten und der Leser gut unterhalten werden. Letzteres gelingt sogar in besserer Weise als bei vielen anderen Autorinnen dieser Sub-Genre-Richtung.



Jasper Fforde

WO IST THURSDAY NEXT

Originaltitel: one of our thursday is missing (2011)

Übersetzung: Joachim Stern

Titelbild: Markus Roost

Karte: nn

dtv premium 24915 (10/2012)

393 Seiten

14,90 €

ISBN: 978-3-423-24915-7 (TPB mit Klappbroschur)

www.dtv.de

Agentin Thursday Next lebt in einer Welt, die von und mit der Literatur lebt. So kann man auf öffentlichen Plätzen sich nach dem Einwurf von ein paar Geldstücken Werke berühmter Autoren zitieren lassen. Dies geschieht in einer Welt, die parallel zu unserer besteht und von der Zeit den 1880er Jahren entspricht. Es gibt jedoch grosse Unterschiede, denn es gibt viele Streitgespräche darüber, wer welches Werk wirklich geschrieben hat. Sind die Bücher, die Shakespeare zugesprochen werden wirklich von ihm, sind die Bücher anderer Autoren auch wirklich ihre Werke? Neben diesen öffentlichen Auseinandersetzungen mit der Literatur besteht auch eine Art organisierter Kriminalität. Das Fälschen von Büchern, Diebstahl von Originalmanuskripten und Copyright-Verstösse sind an der Tagesordnung. An dieser Stelle tritt die Literaturagentin Thursday Next auf den Plan. Die ehemalige Soldatin des bis dato 130 Jahre dauernden Krimkrieges arbeitet nun für eine Sektion des Spezial Operation Networks in London. Ihr Gegenspieler wird bereits im ersten Band der gerissene Verbrecher Acheron Hades. Er stiehlt Charles Dickens Roman Martin Chuzzlewit. Gleichzeitig entfernt er die Person Quaverley aus dem Buch, so dass sich das Buch neu schreiben muss, damit es logisch bleibt. Hilfe kann Thursday Next nicht erwarten. Ihr genialer Onkel wird von Hades gefangen gehalten und Tante Polly ist verschwunden. Bei ihrer Suche geht sie allerdings nicht sonderlich zimperlich mit ihren Gegenspielern um. Das ist der Beginn ihres ersten Abenteuers und wird durch weitere Bände weitergeführt, so dass die clevere Agentin Thursday Next inzwischen in ihrem sechsten Abenteuer die Literaturwelt vor den Bösewichtern ihrer Welt retten muss. Die Romane um die Literaturagentin sind komisch, humorvoll, phantastisch. Die Bücher sind eine Mischung aus Humor, Krimi und Phantastik. Wer Vergnügen daran findet, ist sicherlich mit den Bänden gut beraten.

Weil die Bücher, nachdem sie geschrieben sind, ein Eigenleben entwickeln, benötigen sie eine Aufsicht. Dafür ist die Literaturagentin Thursday Next zuständig. Als Angestellte der Jurisfiktionsbehörde ist sie daher voll im Stress, denn es kommen immer mehr Bücher auf die Welt und alle müssen kontrolliert werden. Das vorliegende Buch kommt fast ohne Thursday Next aus. Zumindest die wirkliche, einzige und wahre Thursday Next. Ein Genre-Krieg droht auszubrechen und Thursday Next setzt sich auf die Spur der und folgt Hinweisen. Leider verschwindet sie dabei. Und so stellt sich die Frage: Wo ist Thursday Next? In diesem Buch folgen wir einer anderen, fiktiven Thursday, die bislang auf der Insel Fiction Island (siehe Karte auf der Buchdeckelinnenseite) ein beschauliches Leben führte, weil sie die Prüfung der Jurisfiktionsbehörde an anderer Stelle nicht bestand. Jetzt gilt es, der echten Thursday zu folgen. Durch die Buchwelt führt ihr Weg und gemeinsam gilt es die unterschiedlichsten Probleme lösen. Das Hauptproblem ist der Verlust der realen Thursday Next, mit der neuen Buchwelt zurecht kommen, und einen Krieg der Genres verhindern. Unter der Erde des vom Trivialroman beanspruchten Herrschaftsgebietes werden noch ungehobene Schätze an Metaphern vermutet, um die ein Streit ausbricht.

*Die Haupthandlung um die "Ersatz"-Thursday hat etwas Faszinierendes. Zum ersten Mal spielt sich das gesamte Buch nur in der Bücherwelt ab und wird von Romanfiguren bestritten. Wieder einmal setzt **Jasper Fforde** fesselnde und ungewöhnliche Ideen in die Tat um, sodass die Leserinnen und Leser sehr viel Spass am Lesen haben. Am Anfang war die Handlung etwas verwirrend und man kam mit den Figuren nicht klar. Dies änderte sich im Laufe der Handlung jedoch, am Schluss hielt der Leser einen weiteren guten reizvollen Roman um bzw. mit Thursday Next in den Händen. Thursday wird auf ihrem Abenteuer vom mechanischen Butler Sprockett begleitet. Der pflichtbewusste Roboter ist in Verbindung mit der etwas blässlichen Thursday ein gutes Team. Andere Nebenfiguren nehmen sich ebenfalls Platz und sorgen für Leseratten und Bücherwürmer für enorm viele Anspielungen und Hinweise. Interessant ist auch die Karte auf der Innenseite, mit der Bond-Stadt, der Blyton-Insel, dem Ort Steampunk, gleich neben der Atomwolke der Apokalypse. Erfindungsreichtum und Sprachwitz des Waliser **Jasper Fforde** sind einfach phänomenal, wobei die sehr gute Übersetzung von **Joachim Stern** beiträgt. ☺☺☺*

Alex Adams

WHITE HORSE

Originaltitel: white horse (2012) Übersetzung: Birgit Reiß-Bohusch

Titelbild: Matt Johnson

Piper Verlag (10/2012)

444 Seiten

16,99 €

ISBN: 978-3-492-70252-2 (TPB mit Klappbroschur)

www.piper.de

www.piper-fantasy.de

Zoe's Leben ist nicht so, wie es sein sollte. Sie ist beim Psychiater, weil sie ständig von einem Gefäss träumt, das ihr später tatsächlich begegnet. Die Welt steht kurz vor dem Zusammenbruch, als sie das mysteriöse Gefäss tatsächlich findet und öffnet. Mit der Neugier und dem Öffnen des Gefässes gerät eine Seuche in die Welt, die White Horse genannt wird. Für Zoe bricht eine Welt zusammen, sie verliert ihre Familie und steht, schwanger von ihrem geliebten Nick vor dem Aus. Die Welt sowieso, denn das Klima hat sich verändert, die Wüste lebt, die britischen Inseln dem Untergang geweiht und anderes mehr, während Zoe sich mit ein paar Habseligkeiten in Italien befindet.

Die von Zoe in die Welt entlassene Seuche sorgt dafür, dass etwa die ganze Menschheit ausgerottet wird. Ein Glück für diesen Planeten. Nur zehn Prozent überlebten, die Hälfte davon als monströse Lebewesen, die eigentlich auch dem Tod geweiht sind. Die andere Hälfte überlebt als normale Menschen. Und um diese Personen, allen voran Zoe, dreht sich dieser Roman. In ständigem, leicht irritierendem Hin und Her, einem Damals und Heute, wird die Geschichte von Zoe und der Welt drumherum, erzählt. Ziemlich schnell erfährt man von dieser Seuche, von Pilgern, die sich von der italienischen Kirche erzählen lassen, dass Gott sie erlöst oder von Wissenschaftlern auf einem fernen Berg, die das Gegenserum finden. Dennoch bleibt unklar, warum dies Gefäss ausgerechnet bei ihr auftaucht. Wer hat die Seuche und das auslösende Mittel hergestellt?

Durch die ständige Sichtweise, Damals und Heute, hofft man, doch noch den Grund zu finden. Leider ist es aber eher so, dass sich die Erzählung nur um das Mädchen dreht. Andere Personen drehen sich um Zoe, wie Planeten um die Sonne Zoe, bleiben aber doch weitgehend unwichtig. Die Hauptprotagonistin Zoe erzählt die Geschichte aus ihrer Sicht. Aus dieser Erzählweise setzt sich langsam das Bild der Welt und der Reise von Italien nach Griechenland zusammen. Die Ereignisse, die zu dem Untergangsszenario führten, sind für den Leser gut vorstellbar. Das Gleiche gilt

für die grauenvollen Erlebnisse und Verluste auf dem langen Weg, den Zoe zurücklegt. für eine Welt, die fast ausschliesslich ausgestorben ist, trifft sie jedoch auf sehr viele Menschen. Und für jeden gesunden Menschen müsste sie aber auch gleichzeitig auf einen veränderten Menschen treffen. Untergangsgeschichten sind im Jugendbuch zur Zeit Mode. Dies finde ich etwas erschreckend, denn in der Wirklichkeit sehen wir uns damit ständig gegenübergestellt. Klimaerwärmung, keine Ausbildung, schlechte Schulbildung und Politiker, die sich selbst bereichern. Daher würde ich es lieber sehen, wenn es Bücher gäbe, die einen positiven Ausblick zeigen und nicht nur am Schluss des Romans das übliche Happy End.

Das Buch ist, trotz des trostlosen Hintergrunds und den vielen Grausamkeiten recht gut gelungen. Zwar nicht so, wie ich es mir gewünscht hätte, aber letztlich okay. Die Umsetzung der Handlung in einer recht gut gewählten Sprache, eher der Übersetzerin geschuldet, als der Autorin, gefiel mir dann doch noch. ☺☺☺

Phil Rickman

Originaltitel: the fabric of sin (2007)

Titelbild: John Short / Ian Grainger

rororo Verlag (25338 (10/2012))

ISBN: 978-3-499-25338-6 (TB)

www.rororo.de

DAS GESPINST DES BÖSEN

Übersetzung: Nicole Seifert

554 Seiten

9,99 €

Merrily ist darüber erfreut, dass ihre kleine Gemeinde ihr langsam Vertrauen schenkt. Die sonntagabendlichen Meditationsrunden werden gern angenommen. Selbst jene, die sonst den Gottesdiensten fernbleiben. Leider muss sie sich zunächst mit einem Problem ausserhalb ihrer Gemeinde befassen. Merrily Watkins, Beraterin für spirituelle Grenzfragen, wird zu einem alten Spukhaus gerufen. Von höchster Stelle nach Garway abkommandiert, soll sie das baufällige Meisterhaus neben einer alten Templerkirche begutachten. Derweil wird eine andere Pfarrerin die Vertretung in ihrer Pfarrei übernehmen. Merrily hat eigentlich keine Lust dem Fall nachzugehen. Das Haus soll renoviert werden. Der Bauleiter und seine Männer weigern sich, darin weiterzuarbeiten. Einer Mitarbeiterin soll etwas sehr Unangenehmes und Unerklärliches passiert sein. Es handelt sich um Fuchsia, eine Frau die sich von einem Geist, der angeblich im Meisterhaus spukt verfolgt fühlt. Der Bauleiter äussert die vorsichtige Vermutung, dass das Haus nicht restauriert werden möchte. Leider kann Merrily den Auftrag nicht ablehnen, kommt er doch angeblich von Prinz Charles. Merrily Watkins fragt sich, ob sie wirklich zur Beraterin für spirituelle Grenzfragen geboren ist, also als Exorzistin. Dennoch macht sie sich auf den Weg, um zu prüfen, ob der neue Fall in ihr Aufgabengebiet fällt. Merrily ist der Ansicht, dass eine Segnung des Hauses das Problem löst, was mit der Ermordung von Fuchsia und dem Bauleiter sich als Trugschluss herausstellt. Zwangsläufig nimmt Merrily Nachforschungen über die Geschichte des Meisterhauses auf. Sie entdeckt die bewegte Geschichte des Hauses, denn das Oberhaupt der Templer soll sich hier aufgehalten haben. In den 1970er Jahren diente das Haus einer Gruppe von Männern und Frauen, die dunkle Magie beschworen. Sie stellt dem ortsansässigen Pfarrer und den Dörflern Fragen. Und plötzlich soll Merrily die Finger davon lassen. Entgegen der Anweisung versucht sie, Licht ins Dunkel zu bringen, weil sie die Präsenz des Bösen vor Ort selbst überdeutlich spürt. Langsam formt sich aus den widerwilligen Antworten des Pfarrers und der Dörfler ein Bild, das von abstossender Hässlichkeit ist. Hier geschah viel Böses und etwas ist über die Jahrhunderte geblieben. Merrily weiss nur, dass die Wurzeln des Bösen tief in die Vergangenheit reichen und dass sie es mit etwas zu tun hat, das sehr nachtragend ist.

Die ist mittlerweile der neunte Teil der Merrily Watkins Mystery-Reihe und präsentiert diesmal besonders gruselige und unheimliche Unterhaltung. In Verbindung mit dem geschichtlichen Hintergrund der Templer wirkt die Geschichte sehr interessant. Wie immer muss man bei **Phil Rickmans** Romanen mit einem erneut sehr packenden Krimi rechnen. Vom Start an bis zum Ende bleibt der Roman spannend. Die vielen unterschiedlichen Handlungsstränge innerhalb der Geschichte werden im Laufe der Erzählung zu einem stimmigen Ganzen. als Leser sollte man auch das Augenmerk auf die Kleinigkeiten richten, die anfangs bedeutungslos erschienen. **Phil Rickman** beweist einmal mehr, er ist ein Meister darin, die verschiedensten thematischen Punkte miteinander zu verknüpfen. Diesmal gibt es nicht nur die Mutter-Tochter-Beziehung, oder die Merrily-Lol-Beziehung oder die Tochter-Freund-Beziehung, sondern junge Liebe, Dorfklatsch und zu guter Letzt Stress mit Templern und dem Königshaus. Es kommt mal wieder alles zusammen. Merrily selbst übernimmt sich, sie isst zu wenig, raucht dafür zu viel und bemerkt nicht, was hinter ihrem Rücken vor sich geht. **Phil Rickmans** Geschichte wirkt durch seine Sprache und seinen Erzählstil lebendig.

Das Thema Kirche und Exorzismus ist nicht neu, aber immer wieder interessant und unterscheidet sich vom Inhalt der üblichen Kriminalromane. Die Pastorin ist eine sehr sympathische Frau. Der Roman liest sich flüssig, und es ist spannend zu sehen, wer alles seine Finger im Spiel hat, um Merrily psychisch zu schaden. Sie ahnt zu diesem Zeitpunkt nicht, was oder wer hinter den Vorfällen steckt. Dazu das düstere Thema Exorzismus, dass bildlich gut dargestellt wurde und die Atmosphäre der Handlung aufwertete. Die Hauptpersonen werden von **Phil Rickmann** plastisch und lebensnah und damit sehr gut beschrieben. Ihm gelingt es, mühelos Merrilys Ängste und Unsicherheit hervorzuheben. ☺☺☺

CHILDREN OF THE SEA 1. Band

Virginia Kantra

Originaltitel: sea witch (2008)

Titelbild: Henrik Sorensen

Knauer 50986 (10/2012)

ISBN: 978-3-426-50986-9 (TB)

www.knauer.de

WELLENTAUM

Übersetzung: Barbara Imgrund

367 Seiten

9,99 €

Magred entstammt der keltischen Mythologie als Selkie, einem Kind des Meeres dass sich gerne von der Strömung treiben lässt. Als solche ist sie eine Unsterbliche. Ihr Verlangen nach Sex, nach dem Verlust ihres Gefährten, lässt sie an Land kommen, wo sie den gutaussehenden Polizisten Caleb Hunter trifft. Nach seiner Scheidung ist er ebenfalls ohne Partnerin und durchaus nicht abgeneigt. Mit ihm verbringt sie eine leidenschaftliche Nacht. Aber sie kann ihn, nach der Rückkehr ins Meer nicht vergessen und ihre Sehnsucht zwingt sie, immer wieder an Land zu kommen und seine Nähe zu suchen. Auch ihn hält eine ungewisse Sehnsucht gefangen und so wartet er immer wieder auf Magred. Das Wasser ist Magreds Element, doch gleichzeitig möchte sie bei Caleb bleiben. Diese Möglichkeit hat sie bald, denn ein Dämon, der die Selkies ausrotten will, lauert ihr an Land auf und nimmt ihr die Möglichkeit, ins Wasser zurückzukehren. Aber ihr Selkiefell ist wichtig, weil sie sonst nicht zurück ins Meer kann. Calebs freundliche und leidenschaftliche Art machen ihn zu einem wunderbaren Freund, der unverbrüchlich an Magreds Seite steht.

Selkies oder auch Meerjungfrauen, sind die letzten Fantasiewesen, die noch nicht in Liebesromanen verbraten wurden. Nach dem Übermass an Vampiren, einem Abstecher zu Werwölfen, Engeln und anderem übersinnlichen Wesen, geht es nun mit Meerjungfrauen weiter. Magred wird sicher auf die Leserinnen sehr überzeugend wirken, wie auch Caleb zu überzeugen weiss. Protagonisten. Er war einige Zeit im Irakkrieg, was man manchmal deutlich zu spüren bekommt. Gleichzeitig geht er in seiner Polizeiarbeit auf. Mit den Macken, vor allem der furchtbaren Erinnerungen, wirkt er glaubwürdig. dies gilt auch für die Umgebung von Caleb. Etwa seine Freundin Regina und deren griesgrämige Mutter Antonia, Calebs Schwester Lucy und seinen Vater, einen Alkoholiker.

Virginia Kantras Geschichte besitzt einen ganz eigenen Charme. Sie erzählt die Geschichte der beiden Hauptpersonen aus beiderlei Sicht, was manchmal verwirrt. In der Erzählung geschieht nicht besonders viel. Man merkt schon, dass es ein Einstiegsband ist und dass mögliche Spannung erst in den nächsten Büchern auftreten wird.

Der Schreibstil ist sehr einfach gehalten, man findet schnell in die Geschichte hinein. Die Handlungsstränge sind zu schnell zu durchschauen und man weiss lange vor den Figuren, wie das Ende des Romans ausgeht. Trotzdem ist die Geschichte unterhaltsam. Virginia Kantra schreibt den Auftakt zu einer Romanserie, von der ich nicht annehme, dass der Verlag sie als Serie herausbringen wird. aber ich kann mich auch irren. Jedenfalls bin ich der Meinung, dass der Roman für anspruchsvolles Lesepublikum zu "seicht" ist. Das liegt vor allem daran, dass Probleme viel zu schnell gelöst werden. Der selten auftretende Gegenspieler wirkte zu keinem Zeitpunkt als wirklicher Gegner, sondern eher als Grund, warum der Roman so verlaufen musste. ☺☺

Damian Dibben JAKE DJONES UND DIE HÜTER DER ZEIT
Originaltitel: the history keepers. the storm begins (2011)

Übersetzung: Michael Pffingstl

Titelbild: bürosüd

Penhaligon Verlag (10/2012)

347 Seiten

16,99 €

ISBN: 978-3-7645-3093-8 (gebunden mit Schutzumschlag)

www.penhaligon.de

Im Mittelpunkt der Erzählung steht der 14jährige Jake Djones. Ein heftiger Sturm tobt über die britische Metropole, während Jake auf dem Nachhauseweg von seiner Londoner Schule plötzlich von einigen merkwürdigen Männern auf eine Insel nahe der französischen Küste entführt wird. Doch ist es nicht nur eine räumliche, sondern auch zeitliche Veränderung, die ihm ins Haus steht. Denn er wird ins Jahr 1820 entführt. Dort befindet sich die Kommandozentrale des Geheimbundes der Geschichtshüter. Einer der Männer ist Jupitus Cole, der ihm auch eröffnet, ihm erklären zu können, wo seine Eltern Alan und Miriam sind. Oder aber zumindest wo und vor allem wann sie eventuell sein könnten. Man erklärt Jake, dass seine Eltern Agenten der Geschichtshüter sind und seit einigen Tagen auf einem Einsatz in der Vergangenheit vermisst werden. Das ist für Jake eine Überraschung, die selbst seine Tante Rose Djones vor ihm geheim gehalten hatte. Tante Rose soll selbst Teil dieser Organisation sein und auch Jake besitzt die genetische Voraussetzung für Zeitreisen. Auf dem strategisch günstig gelegenen Mont St. Michel, befindet sich die Kommandozentrale der Geschichtshüter. Jake macht dort die Bekanntschaft weiterer Geschichtshüter. Es wird ein Einsatzteam zur Rettung seiner Eltern

zusammengestellt. Nun soll ein Rettungstrupp sich auf den Weg nach Venedig machen, ins Jahr 1506, dem sich Jake heimlich anschliesst. Die nächste Überraschung, die ihn trifft, ist das Team, mit dem er zusammenarbeiten soll. Da ist der intelligente Charlie, ebensoalt wie Jake, die schöne Topaz Honoré mit ihren 16 Jahren bereits etwas älter und ihr verwegener Stiefbruder Nathan. Das Quartett der Zeitreisenden kommt auf ihren Abenteuern einem schrecklichen Komplott auf die Spur. Ihr Gegner ist Prinz Xander Zeldt. Der Prinz hat vor die Vergangenheit zu ändern, damit er die Gegenwart und die Zukunft beherrschen kann. Prinz Zeldt, Gegner des Geheimbundes, plant die Welt in den Abgrund zu stossen. Er will seine Schreckensherrschaft über den Abgrund der Zeit hinweg errichten. Daher nahm er Jakes Eltern im alten Venedig der Dogen gefangen. Und es gelingt ihm, einen Maulwurf bei den Geschichtshütern unterzubringen. Dieser sorgt für die Gefangennahme des Teams. Nur Jake und Topaz können seinen Häschern entkommen.

JAKE DJONES UND DIE HÜTER DER ZEIT ist ein vielversprechender Serienauftakt, indem es mal wieder um nichts Geringeres als die Rettung der Welt geht. Und natürlich die Rettung von Jakes Eltern. Im Kampf um die Rettung der Welt wachsen die Vier über sich selbst hinaus, stärken sie in ihren Charakteren und vor allem sorgen die Abenteurer dafür, dass sie sich zu einem unschlagbaren Team zusammenfinden. Am Ende des Abenteurers ist Jake ein Agent, wie aus dem Bilderbuch. Die Geschichte beginnt gleich zum Anfang ungeheuer spannend.

*Wer schon einmal ein Drehbuch in der Hand hielt, wird sehr viele Ähnlichkeiten zum Roman von **Damian Dibben** finden. Seine Arbeit als Drehbuchautor ist unverkennbar. Ihm ist ein guter Debütroman gelungen, den vor allem Kinder und Jugendliche mögen werden, da er Themen wie Erwachsenwerden, Liebe und Verlust recht glaubwürdig darstellt. Jake ist ein sehr sympathischer Junge, der schon früh gelernt hat, auf eigenen Füßen zu stehen. Trotz aller Klischees des Zeitreiseteams überzeugt die Erzählung mit witzigen Pointen, lässt sich leicht, flüssig lesen und hält den Leser schlichtweg gefangen. Man möchte das Buch in einem Rutsch durchlesen und für den Augenblick nicht mehr aus der Hand legen. JAKE DJONES UND DIE HÜTER DER ZEIT erfüllt vom ersten Moment an alles, was ein leidenschaftlicher Leser an einem guten Buch erwartet. Ein wunderbares, lesenswertes, leicht beschwingtes Zeitreiseabenteuer mit gutem Unterhaltungswert. Oder schlicht gesagt: Ein toller Schmöker. ☺☺☺☺*

ELDER SCROLL 2. Band

Greg Keyes

DER SEELENLORD

Originaltitel: lord of soul (2011)

Übersetzung: Andreas Kasprzak & Thorsten Külper

Titelbild: Poul Youll

Panini Verlag (16.07.2012)

299 Seiten

12,95 €

ISBN: 978-3-8332-2528-4 (TPB mit Klappbroschur)

www.paninicomix.de

Prinz Attrebus Mede befindet sich in Oblivion, dem Reich von Malacath. Er ist weiter auf der Suche nach dem magischen Umbraschwert, das es ihm ermöglichen soll, die Bedrohung seiner Welt zu bekämpfen. Eigentlich war er mit Ezhmaar Sul unterwegs, einem Gunmer, auch Dunkelelf genannt. Nachdem er auf der Flucht durch das Reich des Vergessens lebensgefährlich verletzt wurde. Sul rettet ihn und sich in die Aschengrube von Malacath, wo sie gefangen genommen wurden.

Malacath rettet Attrebus und lässt die Beiden ihre Mission nach Solstheim fortführen. Einzig und allein aus dem Grund, weil Sul mitverantwortlich für die Vernichtung Morrowinds, Malacaths Erzfeinden, ist. Zuerst befindet er sich in jedoch Gefangenschaft und unterhält sich mit einer nackten Elfe. Statt sie aber nach dem Namen zu Fragen, erzählt er erst einmal, wieso er gefangen wurde. Dies hilft dem Leser natürlich, sich in der Erzählung zurechtzufinden, wenn er den ersten Teil nicht kennt bzw. als Wiederholung für die Leser, die ein Jahr lang auf die Fortsetzung warteten.

Colin Vineben wird entführt. Seine Entführer werden von Letine Arese getötet und Colin befreit. Letine gibt sich als Agentin des Kaisers zu erkennen. Minister Hierem soll an einer Verschwörung gegen den Kaiser beteiligt, die sie aufklären soll. Die beiden beschliessen zusammenzuarbeiten. Sie finden heraus, dass Umbriel auf die Kaiserstadt zufliegt. Eine weitere Einzelheit ist die, dass die Stadt anscheinend im Auftrag von Hierem nach Mundus beschworen wurde. Der Dieb und die Agentin finden Beweise für des Ministers Fehlverhalten und die Verschwörungstheorie. Bei einer Audienz des Kaisers Titus Mede verlangt dieser eindeutige Beweise. Eine unklare Anklage gegen Hierem würde nur für Hierem sprechen und eventuell einen Bürgerkrieg auslösen. Gleichzeitig stellt Umbriel der Kaiserstadt ein Ultimatum. Wird die Stadt kampfflos übergeben, dürfen die Bewohner lebend abziehen.

Die dritte Hauptperson, Annaïg Hoïnart, befindet sich gefangen auf Umbriel. Doch auch auf Umbriel geht nicht alles so zu, wie der Herrschende es will. Die Skraws fordern Mere-Glim auf mit einem Aufstand zu beginnen. Glim entdeckt, dass im Sumpf neue Argonier heranwachsen und erkennt, die Zeit läuft gegen ihn. Er bittet Annaïg Hoïnart, Tränke für die Unterwasseratmung herzustellen. Ziel ist es, die Skraws unabhängig von den giftigen Dämpfen zu machen, die ihnen ein Überleben unter Wasser ermöglichen. Annaïg kann jedoch nicht genügend Zutaten entwenden. Sie schlägt vor, dass die Skraw genügend Ärger heraufbeschwören, damit Annaïgs Vorgesetzter Toel sie bittet, den Trank herzustellen. Glim findet inzwischen heraus, dass die Bäume im Grenzwirbel halbintelligent sind. Zudem scheinen sie eine Verbindung zu den Hist haben. Annaïg und Glim arbeiten den Plan aus, einen Krieg zwischen den sogenannten Küchen durch Sabotageakte der Skraws vorzutäuschen. Gleichzeitig entsorgt Glim die Argonier-Larven, um mehr Zeit zu gewinnen. Der Plan geht auf und Glim und Annaïg gelingt es, Toel zu töten.

In der Folge gewinnt Annaïg das Vertrauen von Fürst Rhel und wird dessen Köchin. Sie soll für Umbriel selbst kochen. Währenddessen begannen die Skraws, die halbintelligenten Bäume im Grenzwirbel zu vergiften und schieben Glim die Verantwortung dafür in die Schuhe. Glim muss fliehen. Umbriel beauftragt Annaïg damit ein Gift zu entwickeln, den flüchtigen Glim zu töten.

Die Soldatin Mazgar gra Yagash sowie der Kampfmagier Brennus, sind Teil des vierten Handlungsstrangs, den zu erzählen **Greg Keyes** bereit ist und befinden sich in einer Kampfeinheit gegen die Truppe Umbriels. An der Grenze zwischen Morrowind und Cyrodiil beobachten sie das Vorrücken von Umbriel über Morrowind. Die Gruppe wird von der Untotenarmee Umbriels überrascht, die weit entfernt von der Stadt unterwegs ist. Die Soldaten und Kampfmagier versuchen sich einen Fluchtweg freizukämpfen, aber ihre gefallenen Kameraden stehen wieder auf und kämpfen gegen sie. Auf ihrem Rückzug evakuieren sie unter Führung Hauptmann Falcus ein Dorf namens Mountain Watch nach Cheydinhal. Kurz darauf wird die Stadt von der Untotenarmee eingeschlossen.

Vier Jahrzehnte nach der Oblivion-Krise wird das Kaiserreich Tamriel von einer mysteriösen, schwebenden Stadt, Umbriel, bedroht, deren Schatten eine

schreckliche Untotenarmee hervorbringt. Basierend auf der ELDER SCROLL Spielserie, setzt der Panini Verlag die Buchreihe fort, die mit DER SEELENLORD eine Verbindung zwischen den Spielen IV und V bildet.

Greg Keyes überrascht mit einem flüssigen Schreibstil, der es ermöglicht, sich schnell in die Geschichte einzulesen und mit vielen Informationen, die den ersten Band betreffen, die Leser zu informieren, die DIE HÖLLENSTADT nicht kennen. Es gibt ein paar unklare Situationen, die den Leser verwirren, doch die sind zum Glück Mangelware. Möglicherweise sind Szenen nicht in den Roman gekommen, weil nur eine bestimmte Seitenzahl erreicht werden sollte. Wie auch immer. Die beiden Bände sorgen dafür, dass man als Leser eine spannende Unterhaltung hat. Wie das bei den Spielern als Leser aussieht, kann ich nicht sagen. Möglicherweise vermissen diese ein paar bestimmte Dinge. Da ich keine Computerspiele durchführe, bleibt mir das Spiel verschlossen. Von der Leserseite bin ich mit dem Buch jedoch zufrieden. Möglicherweise ist es auch der Auslöser, Leser zum Spiel zu bringen. ☺☺☺

Andy Marino

Originaltitel: unison sprach (2011)

Titelbild: Isabelle Hirtz

Ueberreuter Verlag (23.07.2012)

ISBN: 978-3-8000-5696-5 (TPB mit Klappbroschur)

www.ueberreuter.de

CARPE SOMNIUM

Übersetzung: Kai Kilian

314 Seiten

14,95 €

Die Zukunft des **Andy Marino** zeigt uns eine Welt, wie wir sie kennen sollten im Zeitalter von Facebook, Twitter, Google+, Wer-kennt-wen und anderen Sozialen Netzwerken. Das, was Facebook beginnt, alle Daten ihrer Mitglieder zu sammeln, wird hier bis ins Extrem beschrieben und als Anfang der Erzählung als bekannt vorausgesetzt.

Gleichzeitig mit der Macht des Netzwerkes klafft die Schere zwischen arm und reich noch weiter auseinander. Die Menschheit lebt in Hochhäusern. Die Hochhäuser, die bis zu 300 Stockwerke hoch sind gelten fast als Statussymbol. Je weiter oben man lebt, desto besser ist man angesehen und um so reicher ist man. Alles, was unter der dreissigsten Etage lebt, ist arm. Dieser Unterstadt genannte Bereich ist denen vorbehalten, die es nicht geschafft haben nach oben zu kommen, oder die von oben kommend, tief gefallen sind.

Im Mittelpunkt der Erzählung findet sich Anna, die bei ihrem Vormund Jiri in Little Saigon wohnt. In der Unterstadt. Unter dem Namen Mistletoe lebt der rebellische Teenager bei Jiri und seiner Schwester Dita. Als Jiri eines Tages einen Anruf erhält, um einen Auftrag zu erfüllen, folgt sie ihm und muss mit ansehen, wie er versucht, einem Jungen in ihrem Alter das Leben zu retten und dabei stirbt. Denn mit einer Waffe einen Polizisten zu bedrohen endet meist tödlich. Entweder für den vor der Waffe oder den mit der Waffe. Dieser Junge ist Ambrose Truax, der Sohn des Netzwerk Unison-Gründer Martin Truax. Ihm und seinem Bruder Len wird das Netzwerk einmal gehören, wenn sein Vater von der Bühne des täglichen Lebens abtritt. Trotz seiner Jugend ist er bereits gemeinsam mit seinem Vater und Bruder ein führendes Mitglied der Firma. Ambrose wird durch Unbekannte, die er als Terroristen bezeichnet gewarnt. Eine Nachricht schickt ihn nach Little Saigon, doch die Warnung allein hat nicht ausgereicht. Ein Anschlag wird auf ihn verübt, wobei ihn ein Mann rettet, der dabei selbst ums Leben kommt. Dieser Mann ist Jiri, dem Mistletoe folgte und die dadurch Ambrose kennenlernt. Die beiden verbindet sofort eine überwältigende Sympathie.

In doppelter Bedeutung ist der Tag etwas Besonderes für Ambrose, ist es doch der Tag, auf den er sich sein ganzes Leben lang vorbereitete. An diesem Tag soll ein Gehirneingriff vorgenommen werden. Der Eingriff versetzt ihn in die Lage, nie wieder schlafen zu müssen. Auf diese Weise könnte er sich fast den ganzen Tag in das Netzwerk Unison einloggen. Gleichzeitig will sein Vater das Programm in der Version 3.0 neu auf den Markt bringen. Doch da stehen andere Interessen dahinter, als man zunächst annimmt. Ausserdem ist das geheime Projekt, schon bekannt geworden, so dass sich andere Interessengruppen sich dagegen auflehnen.

Andy Marinos Welt ist die düstere Zukunft einer Zweiklassengesellschaft. Die "Oberen", reich an Geld und Freizeit, hängen ständig im ausgereiften und übermächtigen Netzwerk von Unison, weil sie die virtuelle Welt für weitaus interessanter halten, als die tatsächliche Wirklichkeit. Die virtuelle Vernetzung ist so weit fortgeschritten, dass die Technik nicht mehr als tragbare Hardware gebraucht wird, sondern sie ist zum Teil im Körper eingepflanzt. So kann man immer und überall mit dem Netzwerk in Verbindung treten. Die "Unteren", die nicht einmal Tageslicht sehen, sonder deren Welt von Lampen erhellt werden, habe nicht einmal das Geld für Unison, geschweige denn, manchmal Geld zum Leben.

Eine interessante Dystopie entstand, der aber ein wenig die Spannung fehlte. Im Reigen der Untergangs-Welle der Jugendbücher zählt sein Buch jedoch zu den Besseren, weil sein gleichbleibender Schreibstil und die dazu gehörige Übersetzung, sich sehr gut zum Lesen eignen. Der Autor vermittelt dem Leser den Eindruck, die nahe Zukunft mit eigenen Augen zu sehen, die aber nicht unbedingt nur Gutes bringt. Das Buch ist leicht und zu lesen, die Handlungsträger werden im Verlauf der Erzählung immer anschaulicher und glaubwürdiger, was man von Nebenfiguren nicht immer sagen kann. ☺☺☺

Hörspiele / Hörbücher

GRUSELKABINETT 68. Ausgabe

Washington Irving

DIE LEGENDE VON SLEEPY HOLLOW

Titelbild: Firuz Askin

Sprecher: Hasso Zorn, Jens Wawrczek, Filipe Pirl, Konrad Bösherz

Titania Medien (10/2012)

1 CD = 70 Minuten

8,99 €

ISBN: 978-3-7857-4717-9

www.titania-medien.de

Die Sage THE LEGEND OF SLEEPY HOLLOW, ist eine Erzählung von Washington Irving die 1820 als Teil seines Skizzenbuchs erschien. Die Geschichte von der nächtlichen Begegnung des Landschulmeisters Ichabod Crane mit einem geisterhaften, kopflosen Reiters ist bis heute eines der bekanntesten Werke der amerikanischen Literatur. Laut Wikipedia ist die Geschichte um den kopflosen Reiter aus dem Sagenkreis des erzgebirgischen Riesen Rübezahl entnommen. Was aber nicht ganz zum Rest der Geschichte passen will.

Der neue Schulmeister Ichabod Crane tritt seine Stelle in einem kleinen Dorf an. In der Gegend erzählt man sich die Geschichte des kopflosen Reisters, einem Gespenst, dem auch Ichabod begegnet. Das kleine Seitental des Hudson River, „schläfrige Schlucht“ genannt, nahe Tarrytown ist nirgends mit Rübezahl zu vereinbaren. Vor allem, weil der Reiter ohne Kopf der Geist eines hessischen Söldners aus dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg sein soll. Nachts ist er zum einstigen Schlachtfeld unterwegs, um seinen abgeschossenen Kopf zu suchen.

Die Geschichte um Sleepy Hollow wird von dem Historiker Dietrich Knickerbocker, erzählt. er berichtet von der niederländischen Gründungsstadt Tarrytown, wo sich das Brauchtum der Kolonisten erhalten hat. Nach einer Feierlichkeit erzählt man sich Gruselgeschichten und der Schullehrer hört aufmerksam zu. Als die Nacht fortgeschritten ist, macht sich Crane auf den Heimweg. So weit so gut, doch dann trifft ihn die lange Klauenhand des Grauens. Der Kopflose Reiter, eben noch eine Geschichte, wird Wirklichkeit.

*Ich will nicht sagen, dass die Geschichte im Gruselkabinett fehl am Platz ist, aber sie ist anders als das, was man von Titania Medien gewohnt ist. Ich persönlich sehe die Erzählung eher als eine sarkastisch-humorige Angelegenheit. Die Einleitung ist ein wenig lang geraten, das Ende leidlich bekannt. Die Sprecherinnen und Sprecher liefern wieder einmal die gewohnte gute Qualität ab, die **Marc Gruppe** und **Stephan Bosenius** zu eigen ist.*



GRUSELKABINETT 69. Ausgabe

William Hope Hodgson

STIMME IN DER NACHT

Titelbild: Ertugul Edrine

Sprecher: Benjamin Kieswetter, Peter Reinhardt, Lutz Mackensy, Reinhilt Schneider

Titania Medien (10/2012)

1 CD = 65 Minuten

8,99 €

ISBN: 978-3-7857-4718-6

www.titania-medien.de

Die Nachtwache eines Schiffes hört plötzlich eine Stimme aus der Nacht. Es stellt sich heraus, dass es ein Mann in einem kleinen Ruderboot ist, der sich aber weigert an Bord zu kommen, um gerettet zu werden. Statt dessen bittet er um Nahrungsmittel für sich und seine Frau. In der langen Nacht erzählt er von dem Schiffsunglück, dass ihn schliesslich an eine fremde Insel warf und wo seltsame Pilze wachsen, die die Menschen verändern. Denn dieser gewaltige Schimmelpilz ist nicht wählerisch, was oder wen er als neuen Nährboden annimmt. Nur der Erzähler und seine Frau sind übrig und vegetieren auf der Insel dahin. Die Geschichte, die er zum Besten gibt, ist der reinste Albtraum. Nur durch die Stimme in der Nacht entsteht das Grauen, das die Besatzung und somit der Leser erfährt.

*Die Geschichte fesselnd und mit einem leichten Hauch von Grusel versehen. Das Ende ist offen, aber vorhersehbar. Die Seegeschichte ist eine gelungene Folge aus der Gruselkabinett-Reihe. Ich kenne die Geschichte, wie auch das Hörbuch von Ululation Records, in der **Thomas Franke** sich der Geschichte leidenschaftlich widmet. In der Hörspielumsetzung von Titania Medien, die genauso interessant ist wie das eben genannte Hörbuch, sind lediglich vier Sprecher zu hören. George und Will, werden von **Benjamin Kieswetter** und **Peter Reinhardt** gesprochen und geben den beiden Seemännern, die plötzlich mit etwas Unglaublichen konfrontiert werden, Leben. Die Rahmengeschichte erhält eine gruselige Atmosphäre, die dem Hörer unter die Haut geht. **Lutz Mackensy** und **Reinhilt Schneider** als unrettbar verlorenes Ehepaar sind ebenfalls gut ausgewählt. Die Leistung der vier Sprecher ist fraglos sehr gelungen. Etwas dunkle Seefahreratmosphäre kommt auf, wenn die passenden Geräusche eingespielt werden. Eine stimmungsvolle Umsetzung der auf Seemannsgarn aufgebauten Geschichte von **William Hope Hodgson**.*

***Marc Gruppe** hält sich mit seinen Drehbüchern für seine Produktionen immer sehr eng an das Original. In Zusammenarbeit mit **Stephan Bosenius** räumte er für Titania immer wieder die besten Hörspielpreise ab. Mehr muss über die Qualität der vorliegenden Produktion nicht geschrieben werden.*



Steampunk

George Mann

IMMORALITY ENGINE

Originaltitel: immorality engine (2011)

Übersetzung Jürgen Langowski

Titelbild: Bao Pham

Piper Verlag (2012)

428 Seiten

16,99 €

ISBN: 978-3-492-70275-1 (TPB mit Klappbroschur)

www.piper.de

www.piper-fantasy.de

www.georgemann.wordpress.com

London wird von einer unheimlichen Einbruchserie heimgesucht. Und die britische Polizei, Scotland Yard, sollte sich freuen, denn die Leiche von dem berüchtigten Dieb Edward Sykes liegt im Londoner Leichenschauhaus. Damit sollte die Einbruchserie gestoppt sein, davon ist Sir Charles Bainbridge überzeugt. Leider unterliegt Sir Bainbridge einer Täuschung, denn die Einbruchserie wird fortgeführt, just in der selben Nacht, in der der Verbrecher auf Eis liegt. Entweder jemand arbeitet nach Sykes Muster oder Sir Charles Bainbridge hat den falschen Mann. Um so erstaunter sind die Ermittler, als am Tatort eine weitere Leiche gefunden wird, die der ersten Leiche bis in die kleinsten Einzelheiten gleicht.

Er muss seine Ermittlungen neu aufrollen und quasi bei Null neu beginnen. Also zieht er seine Assistentin Veronica Hobbes, eine Agentin der Queen, hinzu, ebenso wie dem von ihr überwachten und dem Opium anheim gefallenen Maurice Newbury. Die Ermittlungen beginnen aufs Neue und schon bald findet sich eine neue, vielversprechende, aber auch erschreckende Spur. Im Mittelpunkt rückt die Geheim-gesellschaft Bastion Society.

Veronica Hobbes und Maurice Newbury, der sich seit dem neuen Auftrag auf dem Weg der Besserung befindet, ermittelt immer weiter. Schon bald wird ihnen klar, dass sie einer Verschwörung auf der Spur sind, die nicht nur die Bastion Society betrifft, sondern Kreise bis in die Nähe der unsterblichen Queen Victoria und ihrem seltsamen Leibarzt Doktor Fabian ziehen. Als ein Anschlag auf die in ihrem dampfbetriebenen Stuhl sitzende Queen ausgeübt wird, wird allen beteiligten klar, das britische Königreich ist in Gefahr.

Veronika Hobbes Schwester Amelia, eigentlich in der Obhut des königlichen Leibarztes Lucius Fabian, scheint in die Anschläge verwickelt zu sein. Dies und die Opiumabhängigkeit von Maurice Newbury, machen ihr schwer zu schaffen. Private Probleme und einen Fall zu lösen, wird immer schwieriger.

*Für den Freund von Steampunk ist der abschliessende Band der Steampunk-Trilogie IMMORALITY ENGINE von **George Mann** eine Offenbarung. Das liegt nicht etwa daran, dass der Band wieder ein neues Abenteuer des phantastischen Ermittlerduos Newbury und Hobbes darstellt, sondern weil hier ganz klar wird, die Trilogie war nie etwas anderes, als eben eine Trilogie. War man erst der Ansicht, drei Romane um ein Ermittlerduo zu erhalten, werden die Verbindungen und der übergeordnete Plot sichtbar. Plötzlich macht alles noch viel mehr Sinn und das Bedürfnis, alle drei Bücher hintereinander weg zu lesen wird übermächtig.*

*Die Welt des **George Mann** ist die des victorianischen Britannien, eingepackt in die Welt des Steampunk, in seiner feinsten Art. Es handelt es sich bei IMMORALITY ENGINE um eine spannende, gut erzählte Geschichte mit genialen*

Verbrechern, einer als typischen britischen Club getarnte Geheimgesellschaft, sympathischen Figuren und jeder Menge guter Ideen. Dazu gehören von Uhrwerken angetriebene Rösser und Ein-Mann-Kampfkolosse aus Messing und andere Dinge mehr. Dies wird alles beherrscht von einer Monarchin, die mit ihrem mechanischen Herz die Geschicke des Empires lenkt.

George Mann ist ein hervorragender Erzähler, weil er seine Welt als Welt einsetzt und nicht einfach eine vorhandene Welt mit Steampunk-Attributen überfrachtet und in den Vordergrund rückt. Seine Welt ist so, einheitlich und unaufdringlich.



Susanne Gerdeom

ÆTHERMAGIE

Titelbild: Max Meinzold

Ueberreuter Verlag (17.09.2012)

444 Seiten

16,95 €

ISBN: 978-3-8000-5686-6 (gebunden mit Schutzumschlag)

www.ueberreuter.de

www.susannegerdom.de

Die gewitzte Baroness Kato von Mayenburg, Tochter des Barons von Mayenburg, wächst behütet bei ihrem Vater und ihrer Stiefmutter auf und bekommt von dem um sie herumtobenden Krieg nur wenig mit. Sie leidet ein wenig unter den üblichen Konventionen, die bestimmte Stände mit sich bringen. Dies ist ein Krieg, den sich die Verantwortlichen mit jenen liefern, die man gemeinhin als Engel bezeichnet. Allerdings unterscheidet sich Kato von anderen jungen Leuten ihres Alters dadurch, die Ætherwesen sehen zu können. Diese Eigenschaft hat sie von ihrem Vater geerbt, denn wie er kann sie die Elementare sehen, die in den Flammen der Ætherlampen leben. Hier spalten sich jedoch die Geister, denn die Medizin tut dies als seltsame Vorstellungen ab, während der Kriegsminister starkes Interesse an diesen Fähigkeiten zeigt. Kato macht sich daher ein wenig Sorgen um ihren Vater, nimmt dabei ihre Gabe nicht nur ernst, sondern sie versucht auch, herauszufinden, was sich hinter den Elementaren befindet. Allerdings benimmt sie sich zu auffällig und landet schliesslich in Dr. Charcots Irrenanstalt.

Im Auftrag Ihrer Majestät, der Kaiserin Sophie ist die energische Katalin Nagy unterwegs. Unter dem Siegel höchster Geheimhaltung soll sie, die ehemalige Spionin herausfinden, was in der Nervenheilanstalt von Dr. Charcot vor sich geht. Die jetzige Abteilungsleiterin des staatlichen Sicherheitsbureaus findet den brisanten Auftrag gar nicht so gut, war sie doch schon einige Zeit nicht im aktiven Dienst. Nagy ist sich der Gefährlichkeit des Auftrages bewusst und lässt ihren langjährigen Mitarbeiter Shenja in die Anstalt einweisen, weil sie erfahren will, was in der mysteriösen Abteilung D der Nervenheilanstalt, in der man grausame Experimente an den Patienten durchführt, wirklich vor sich geht. Arbeitet Dr. Charcot in der Anstalt Brünnefeld für oder gegen das Kaiserreich, und warum hat ein Krankenhaus Verbindung zum Militär. Nagy ist sich bewusst, dass es ein Himmelfahrtskommando ist, für das sich ihr langjähriger Verbündeter Shenja freiwillig meldet. Als Patient soll Shenja herausfinden, was in der Anstalt vor sich geht. Aber der Plan geht schief. Neues aus der Anstalt wird es nicht geben, denn die brutalen, höchst experimentierfreudigen Behandlungen, gehen nicht spurlos an Shenja vorbei. Die bizarre, erschreckende Welt der historischen Irrenanstalt, ist eine Todesfalle. Und während Shenja leidet, droht Katalin Nagy ein Opfer politischer Intrigen zu werden.

Susanne Gerdoms *ÆTHERMAGIE* ist ein interessantes Buch, würde es aber nicht unbedingt als Jugendbuch bezeichnen. Leider scheint das in Deutschland so eine "Macke" zu sein, alles was sich wie Steampunk anhört, in die Jugendbuchecke zu stecken. Den vorliegenden, ziemlich düsteren Band *ÆTHERMAGIE* habe ich jedoch gerne gelesen. Die Geschichte wird zu gleichen Teilen aus Sicht der jugendlichen Kato und der erwachsenen Katalin Nagy erzählt. Damit wird das Buch zwar auch für Erwachsene und Jugendliche zugänglich, bleibt aber eher einer Leserschaft ab 16 Jahre vorbehalten, zumal sich Kato in vielen Fällen erwachsener verhält als manch ein Erwachsener. Der Roman überzeugt aber nicht nur durch seinen atmosphärischen Hintergrund, sondern auch mit überzeugenden Hauptfiguren. Die Elemente des Steampunks, die für einen Steampunker gegebenenfalls zu wenig in den Vordergrund gerückt werden, sind gut gewählt und konzentrieren sich auf ausgewählte Einzelheiten. Eine meiner Lieblingsnebenfiguren ist zum Beispiel der Uhrmacher, bei dem ich, aus welchen Gründen auch immer, an *ALICE IM WUNDERLAND* von **C. S. Lewis** erinnert werde. Doch ist nicht nur der zeitmanipulierende Professor Tiez interessant, da gibt es weitaus mehr Figuren, die ein ebenso hohes Erzählpotential haben und über die man erfahren möchte. Etwa Pater Guardianus, die Mitglieder der Akademie, den riesen Moroni und andere mehr.

Susanne Gerdom erschafft eine Welt, in der Elementarwesen in unserer Wirklichkeit bestehen. Es entwickelt sich daraus eine Mischung aus historischer Erzählung, märchenhafter Geschichte und aufregender *Æthermagie*. Dazu die passend gewählten Haupt- und Nebencharaktere, und ein spannendes Buch ist perfekt. Am Ende des Romans erzählt **Susanne Gerdom** die Geschichte mit allen Handlungssträngen zu Ende, es bleiben in der grossartigen Welt der *Æthermagie* jedoch genügend *Mysterien* und *Geheimnisse* übrig um in der gleichen Welt weitere Romane anzusiedeln. ☺☺☺☺

Star Wars - The clone Wars

Rob Valois

GRIEVOUS GREIFT AN

Originaltitel: grievous attacks! (2009) Übersetzung: Dominik Kuhn

Titelbild: tab individuell

Panini Verlag (09/2012)

155 Seiten

7,95 €

ISBN: 978-3-8332-2537-6 (TB)

www.paninicomics.de

Einer der gefährlichsten Feinde der Galaktischen Republik, General Grievous, hat es sich zur primären Aufgabe gemacht, die Jedi zu vernichten. Dieser Band enthält drei spannende Geschichten, in der sich zuerst eine Gruppe junger Klonkrieger gegen Grievous' Droidenarmee stellt. Danach gerät der Droide R2-D2 in die Fänge des Generals und schließlich tappen auch die Jedi in Grievous' heimtückischem Versteck in die Falle.

Der vorliegende Band erzählt die Geschichte um General Grievous in den drei Kurzgeschichten **REKRUTEN**, **DER FALL EINES DROIDEN**, **GRIEVOUS' VERSTECK**. Gleichzeitig bietet der Band, der nach der Animationsserie geschrieben wurde einen mehrfarbigen Mittelteil mit Bildausschnitten aus der Fernsehserie.

Das Jugendbuch ist wunderbar einfach geschrieben und daher für jugendliche Leser schnell und einfach zu lesen. Allerdings hätte ich ein paar Fremdworte weniger verwendet. Auf jedenfall ist es einfach, an Bord des Flaggschiffs der Republik, der

Resolute, durchforschten die Jedi-Generäle Anakin Skywalker und Obi-Wan Kenobi die Galaxis auf der Suche nach dem skrupellosen General Grievous. Die nur drei, vier Seiten langen Kapitel ermöglichen es, die Geschichten schnell zu lesen und an fast beliebiger Stelle zu unterbrechen. Lesenwert und empfehlenswert für die jüngeren Star Wars Fans, denen vielleicht nicht auffällt, dass Quadranten hauptsächlich bei Star Trek als Bezeichnungen für die Teile des Universums benutzt werden. ☺☺☺

Star Trek

VANGUARD 7. Band

Dayton Ward und Kevin Dilmore

DAS JÜNGSTE GERICHT

Originaltitel: what judgement comes (2011)

Übersetzung: Kerstin Fricke

Titelbild: Doug Drexler

Cross Cult Verlag (07/2012)

378 Seiten

12,80 €

ISBN: 978-3-86425-033-0 (TB)

www.cross-cult.de

www.startrekromane.de

www.startrek.com

Die Geschichte um die Shedai gerät bei dieser Erzählung in den Hintergrund und jeder, der sich mehr davon versprach, wird sicherlich darüber enttäuscht sein. Wer sich ganz Allgemein der Station Vanguard verbunden fühlt, ihr, wie den handelnden Personen, wird hingegen seinen Spass am Roman haben.

Der Schwerpunkt der Erzählung liegt jedoch bei Tom Pennigton, dem Journalisten und Diego Reyes. Tom besucht den ehemaligen Kommandanten der Station in seinem Exil und drängt ihn, aus seiner Sicht die Situation zu beschreiben wie es dazu kam und was er heute davon hält. Reyes erzählt also von den letzten Tagen auf der Station Vanguard. So ist Diego Reyes ist zu Beginn immer noch Asylant und Gefangener auf dem Orionschiff Omari-Ekon. Die Omari-Ekon ist an der Station angedockt. Ganz, der als Anführer der Orioner auftritt, möchte Reyes am liebsten umbringen. Er wird lediglich von seiner Liebhaberin Neera daran gehindert. Reyes hingegen wird ständig beobachtet. Dies ist für ihn, wie auch die ihn Beobachtenden unvorstellbar langweilig.

Wenig verständlich ist, das die Sternenflotte Reyes auf der einen Seite fallen lässt und verurteilt, auf der anderen Seite ihn als Spion zu gewinnen sucht. Ebenso unverständlich ist für mich, dass Reyes auch annimmt. So patriotisch kann man doch gar nicht sein. Allerdings muss man zugeben, dass seine Spionagetätigkeit von Erfolg gekrönt ist. Reyes' erfährt, wo die Orioner ein Shedai-Artefakt fanden. Ein Sternensflottenschiff erhält die Koordinaten und soll dorthin geschickt werden.

In der Nebenhandlung von Jetanien wird auf dessen Erlebnisse mit seinem romulanischen und seinem klingonischen Kollegen berichtet. Leider ist die Auflösung der Handlung recht banal.

Ein weiterer Handlungsstrang kümmert sich um das Raumschiff Defiant, dass eigentlich bei Deep Space Nine stationiert ist. Die Defiant verfolgt verschieden Notrufe, um auf einen Komplott der Tholianer zu stossen.

Die Handlung um Commander Diego Reyes erhält scheinbar einen Abschluss. Er wird befreit und anschliessend wird er von der Sternenflotte ins Exil geschickt, wo ihn schliesslich ein, um nicht zu sagen DER, Reporter aufsucht. Für den Leser ist das keine besondere Überraschung. Seit dem Prolog kennt man bereits das Ende. Reyes auf einem abgelegenen Planeten. Da der Prolog sich auf die laufende Handlung nur als Killer des Höhepunkts keinerlei Funktion für die Haupthandlung hat, ist er überflüssig. Man hätte ihn weglassen können. Andererseits sind die Handlungen rund um Reyes zum Teil spannender und mit vielen Möglichkeiten versehen, mehr Abwechslung in weitere Handlungen zu bringen.

Ach ja, für diejenigen, denen der Name Bernd Perplies auffällt. Die Autoren waren so nett, ihre deutschen Übersetzer in den Romanen zu verewigen. ☺☺☺

Fan-Magazine / Magazine

Sascha Mamczak, Sebastian Pirling, Wolfgang Jeschke

DAS SCIENCE FICTION JAHR 2012

Titelbild: Derek Stenning

Wilhelm Heyne Verlag 52972 (10.09.2012) 992 Seiten 32,99 €

ISBN: 978-3-453-52972-4 (TB)

www.heyne.de

Einzigartig und informativ – mehr Science Fiction geht nicht!

Wir sind rundum von Dingen umgeben, die jahrzehntelang als reinste Science Fiction galten: Raumfahrt, Nanotechnologie, Smartphones, Twitter ... Nie waren wir der Zukunft näher als jetzt. Welche Auswirkungen das auf Literatur, Wissenschaft und Medien hat, erfahren Sie im völlig neu überarbeiteten Science-Fiction- Jahr – randvoll mit Essays, Rezensionen, Interviews und Beobachtungen zum erfolgreichsten Genre der Welt.

(Verlagsinfo)

Das dicke Science Fiction Jahrbuch liegt wieder einmal vor. Interessant wie immer, hat man das regelmässig erscheinende Buch im Konzept etwas geändert. Aber man hat den Schritt noch nicht ganz vollzogen. So wurde der Feature-Teil von den beiden anderen Teilen farblich abgesetzt. Die Rückblende, neudeutsch "review" genannt erhielt einen schwarzen Kopfbalken und der Tatsachen-Teil mit dem neudeutschen Titel "fact" einen grauen Kopfbalken. Deutlich wird gezeigt, dass die Hälfte des Buches sich mit Besprechungen von SF-Titeln beschäftigt. Für ein Jahrbuch sollten nur noch die wichtigsten Titel besprochen werden, denn im Internet finden sich bereits tausende von Besprechungen. Etwa auf Seiten wie www.fictionfantasy.de, www.phantstiknews.de, www.buchtips.de und anderen mehr. Hier könnte man durchaus ein wenig kürzen. Traditionell beschäftigt sich das Buch mit der Science Fiction, doch bereits im Bereich fact wird das Konzept auf alle Bereiche der Phantastik ausgeweitet. Neben der Science Fiction wird auch der Horror und die Fantasy, in all ihren Spielarten, angesprochen.

Der Feature-Teil enthält vierzehn Berichte, Texte und Essays rund um die Science Fiction. „Siedler an einer fremden Grenze“ greift das Schaffen von Ray Bradburys auf. Der Bericht zeigt, woher die Ideen kamen und welche seiner Kurzgeschichten sich in späteren Erfolgsromanen wiederfanden. Klaus N. Frick b einen Artikel zu und über Hanns Kneifel unter dem Titel „Ein Münchener im Atlan Village“. „Verrückte Zukunft“ beschäftigt sich mit Philip K. Dick.

In Fact werden in der Reihenfolge, der amerikanischen, britische und deutsche Science Fiction Buchmarkt betrachtet. Dabei werden ein paar Diagramme gezeigt, die jedoch nur für die grossen Fans wichtig und aussagefähig sind.

In vielen Buchbesprechungen wird wahrscheinlich der hohe Preis für das Buch bemängelt. Letztlich kann ein Buch in Kleinauflage zu keinen niedrigen Preisen anbieten. Der Preis fällt, wenn die Auflage sinkt. Ich persönlich kann nur empfehlen. Dass dieses Buch wichtig ist für Verlage Autoren und ander Aktive der Phantastik, ist sicherlich unbestritten. Aber es fehlen die Käufer aus den Reihen der Fans. Die drei Teile sprechen verschiedene Fans an, also lohnt es sich schon für die Aktiven aller Phantastik-Bereiche. Die Features zeigen Hintergründe und Zusammenhänge. Daher seien diese Beiträge hier aufgeführt.

Margaret Atwood Meine Abenteuer im Unfugland
Fliegende Superhelden, garstige Außerirdische und ferne fremde Welten – die Themen und Figuren der Science Fiction sind älter, als man denkt

Gary K. Wolfe Die ewigen Pioniere
Von der Horse Opera zur Space Opera, von Edward S. Ellis zu Gregory Benford – die Science Fiction als Frontier-Literatur

Rainer Eisfeld Siedler an einer fremden Grenze
Zum Tod von Ray Bradbury, Sänger des amerikanischen "Dranges nach draußen", Warner vor Atomkrieg und Zensurstaat, Poet eines verfernten Genres

David Hughes Die lange Reise zum Mars
Ein Soldat aus dem amerikanischen Bürgerkrieg, eine marsianische Prinzessin und vierarmige Außerirdische – wie Edgar Rice Burroughs' John Carter doch noch auf die Kinoleinwand fand

Klaus N. Frick Ein Münchner im Atlan Village
Von Perry Rhodan ins alte Ägypten und wieder zurück – zum Tod von Hanns Kneifel, einem der vielseitigsten Weltenschöpfer der deutschsprachigen Science Fiction

Dietmar Dath Verrückte Vernunft
Jetzt nachzulesen in der neuen »Exegesis«-Auswahl: Wie der Science-Fiction-Autor und Philosoph Philip K. Dick (nicht) in die neuzeitliche Welt passt

Peter M. Gaschler Science Fiction aus der Realität
Wer braucht schon elektronischen Supermüll? Wie Regie-Genie Rainer Werner Fassbinder dem Genre Anfang der Siebzigerjahre zeigte, wozu es fähig ist

Hartmut Kasper Das Leben der Urzeitkrebse
Ein Gespräch mit Heinrich Steinfest, österreichischer Wahlstuttgarter, über flüsternde Geister, vergnügte Leser und die Normalität des Phantastischen

Andreas Platthaus Auf der Spur des absoluten Bildes
Werk und Welt von Moebius alias Jean Giraud alias Blueberry alias Arzach alias John Difool – die Geschichte eines Genies als Geschichte einer Spaltung

Christian Endres Your Movie Wants You!
Die Zukunft des Science-Fiction-Films? Wie ein trashiger LowBudget-Krieg gegen

Nazis vom Mond bereits bei der Finanzierung die Lücke zwischen Machern und Zuschauern überbrückt

Carsten Görig Von Nerds und Raketenbauern
Zwanzig Jahre id Software: Von Commander Keen über Doom bis zur virtuellen Realität – wie John Carmack die Zukunft der Spiele erfindet

Sascha Mamczak und Sebastian Pirling Der Kompost der Vergangenheit
Autor, Blogger und Internet-Aktivist Cory Doctorow über alte und neue Medien, alte und neue SF und die Frage, ob eine Revolution überhaupt noch möglich ist.

Uwe Neuhold Bestehen Delfine den Turing-Test?
Ein Gespräch mit Professor Klaus Mainzer über Künstliche Intelligenz, das Rätsel des Bewusstseins, die Machbarkeit von Quantencomputern und die Zukunft der Evolution

Peter Kempin und Wolfgang Neuhaus Testament für die Technoevolution
Ein Report vom I. Inter-Intelligenz-Symposium zur Lemologie im Jahr 2164 – von Randu Serenios, Knowledge Operator

BLÄTTER FÜR VOLKSLITERATUR 4

Titelbild: Fotomontage

Verein der Freunde der Volksliteratur (10/2012) 24 Seiten 4,- €

ISSN: 0006-4483

www.volksliteratur.at

Das neue Magazin des Vereins der Freunde der Volksliteratur beschäftigt sich diesmal mit der alten Serie Tom Swift, Karl May, Cornell Woolrich und Bill Garry.

Die Beiträge der Autoren sind wieder einmal mehr sehr lehrreich. Vor allem der Beitrag über Tom Swift hört sich gut an und man bekommt Laune, diese Erzählungen einmal in deutscher Sprache zu lesen. Aber wenn ich den Artikel richtig verstanden habe, dann gibt es nur zwei Bücher in deutscher Sprache.

Herausgeber Jürgen Eglseer

PHANTAST

Titelbild: Michael Marrak

Fictionfantasy.de

48 Seiten

kostenlos

www.fictionfantasy.de

www.literatopia.de

Sind sie privilegiert? Konnten Sie dieses Heft in die Finger bekommen? Nein? Schade! Das gut aufgemachte Heft bietet Informationen rund um das Thema Buchmesse, dazu ein Comic Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Splitter, Rezensionen und Interviews. In der ebenfalls kostenlosen pdf-Ausgabe findet sich zudem eine Leseprobe zu James Bond Casino Royal. In diesem Zusammenhang stehen Anika Klüver und Stephanie Pannen Rede und Antwort zur Neuübersetzung der Ian Fleming Klassiker um James Bond. Damit ist das Heft ein kleiner Einblick in die übrigen Phantast-Ausgaben, die ebenfalls als pdf im Netz zum Herunterladen bereit gehalten werden. Wen der Begriff KOSTENLOS jetzt abschreckt, dem sei vergewissert, es entstehen keine Folgekosten, keine versteckten Abos, keine Mindestabnahme von 5.000 pdf-Ausgaben. Lediglich ein klein wenig Sucht nach mehr könnte als Phantast-Infektion auftreten. Die kann man aber mit der Printausgabe des Jahrbuchs beheben.

☺☺☺

ZAUBERWELTEN HERBST 2012
Titelbild: Brettspiel – Die Zwerge
Zauberfeder Verlag (10/2012)

40 Seiten **kostenlos**

Die neue Ausgabe der Zauberwelten wurde auf dem Buchmessecon in Dreieich verteilt. Leider habe ich bislang in den Zauberwelten nie einen Bericht über den Buchmessecon gelesen oder gar den dort vergebenen Deutschen Phantastik Preis.

Das Heft selbst glänzt mit professionellen Texten, einer guten Aufmachung und den entsprechenden bildhaften Darstellungen. Manch ein Text, wie etwa die Rezensionen (zu allen Bereichen der Phantastik) sind etwas kurz gehalten und geben nicht unbedingt meine Meinung weiter. Abwechslungsreich in Wort und Bild bietet Zauberwelten viel Werbung, mit denen sich das Heft finanziell trägt. Das sorgt zwar dafür, dass das Heft kostenlos verteilt werden kann, ist aber auch deshalb nicht sonderlich kritisch. Die Unabhängigkeit der Meinungsfreiheit bleibt daher etwas auf der Strecke.

Als Informationsmagazin, was es Neues gibt, sicher gut.



ANDROMEDA NACHRICHTEN 239

Titelbild: Lothar Bauer

Science Fiction Club Deutschland e. V. (13.10.2012)

184 Seiten

kostenlos

www.sfcd.eu

Das neue Clubmagazin des SFCD e. V. bietet zuerst einmal einen Rückblick auf den Buchmessecon des Jahres 2011. Danach widmet sich das Heft mit einem Ausblick und Vorschau auf den diesjährigen Con. Das Heft bietet zudem Interviews, Vorschauen, Artikel, Kurzgeschichten und eine Menge mehr. Hervorheben möchte ich noch die gute Gestaltung des Heftes und die Fotos und Zeichnungen, die eingebunden sind. Somit ist die 239ste Ausgabe von Andromeda Nachrichten wieder einmal mehr ein Augen- und Leseschmaus.



PHASE X 9. Ausgabe

Herausgeber Ulrich Blode

MOBILE PHANTASIEN

Titelbild: Chris Schlicht

Atlantis Verlag (08/2012)

84 Seiten

6,90 €

ISBN: 978-3-86402-049-0 (DIN A 5)

In schöner Regelmässigkeit erscheint das Magazin PHASE X. In seiner neunten Ausgabe widmet sich das Heft den mobilen Phantasien. Was darunter zu verstehen ist, zeigt sich erst, wenn man das Heft in die Hand nimmt. Ich persönlich bin davon ausgegangen, es handele sich hauptsächlich um Fortbewegungsmittel in der Phantastik. Angefangen von seltsamen Kutsch- und Reittieren bis hin zu hochmodernen Maschinen, die den Menschen von Stern zu Stern tragen. Ein blick in das Inhaltsverzeichnis zeigt uns dann, welche Schwerpunkte der Herausgeber gesetzt hat:

Artikel:

Christel Scheja: Die Drachen von Pern. Wie aus tierischen Transportmitteln intelligente Partner wurden

Alastair Reynolds: Die phantastische Reise (1966)

Simon Spiegel: Fliegende Attraktionen. Zur Funktion des Raumschiffs im Science-Fiction-Film

Christel Scheja: Hyperraum, Wurmloch oder FTL. Reisen durchs All im Wandel der Zeiten

Ralf Bülow: »A Transatlantic Tunnel, hurrah!« Langstreckentunnel in der Science Fiction

Kurzgeschichten:

Nina Allan: Im Angesicht Gottes fliegen

Inge Ranz: Wie ich einen Tunnel baute

E. C. Tubb: Hübsch eingepackt

Grandville: Eine andere Welt. Kapitel XX. Aerostatische Lokomotionen

Kurd Laßwitz: Die entflozene Blume. Eine Geschichte vom Mars (1910)

Der erste Artikel befasst sich mit der Autorin **Anne McCaffrey** und ihrer PERN-Serie, die inzwischen von ihrem Sohn **Todd** weitergeführt wird. Im Mittelpunkt stehen ausserirdische intelligente Drachen, wenngleich Genmanipuliert, aber doch durch Empathie mit dem Menschen verbunden. Schnell wird klar, dass die Drachen der Fantasy, die hauptsächlich als Gegner auftreten, in diesem Fall Freund, Gefährten, ja Seelenverwandte werden.

Der mehrfach verfilmten PHANTASTISCHEN REISE, gilt der zweite Artikel. Dabei handelt es sich um ein Fahrzeug, das sich im Körper eines Menschen mit menschlicher Besatzung zurechtfinden muss.

Die weiteren Artikel und Kurzgeschichten sind für den Leser ebenso abwechslungsreich wie interessant. Auf der einen Seite die "pseudo"-wissenschaftliche Abhandlung mit den Fortbewegungsmitteln finden sie in den Kurzgeschichten deren praktische Anwendung. Auf diese Weise wurde das Themenheft wieder einmal mehr in lesenswertes Magazin, dem man noch etwas mehr Aufmerksamkeit verschaffen sollte. Wie auch immer, die Leser sind nicht nur zum Konsumieren aufgefordert. für die nächsten Ausgaben stehen die Themen bereits fest und der Herausgeber sucht noch Artikel und Geschichten, gern auch Illustrationen.

Comic

VAMPIRELLA 2 Masters Series

Grant Morrison und Mark Millar

HEILIGER KRIEG

Vor-Zeichnungen: Amanda Conner, Michael Bair, Louis Small jr.

Rein-Zeichnungen: Jimmy Palmiotti, Kevin Nowlan, Rob Stull, Gary Martin, Cesar

Farben: Reuben Rude & International House of Color, Jonathan D. Smith, Olyoptics

Panini Verlag (10/2012)

176 Seiten

19,95 €

ISBN: 978-3-86201-372-2 (mit Klappbroschur)

www.paninicomics.de

Die Last mit der Lust. Willkommen im Club. Ein erotischer Bilderreigen fast wie im wirklichen Leben. Manchmal burlesk, sinnlich, frivol und hocherotisch, doch niemals vulgär. So kommt Vampirella daher, wenn sie nicht ihre gewalttätige und blutrünstige Seite zeigen muss. Vampirella, eine fiktive Vampirheldin, die von dem amerikanischen Fan und Sammler, **Forrest J Ackerman** für das gleichnamige schwarz-weiße Horror-Comic beim Verlag Warren Publishing erfunden wurde. Autor **Archie Goodwin** und die Zeichner **Frank Frazetta** und **Tom Sutton** hauchten der stets spärlich bekleideten Ausserirdischen ihr Leben ein. 1969 erschien das besondere Comic-Magazin, das die Welt der Bilder und Sprechblasen revolutionieren sollte. Die erste Schwarz-Weiss-Ausgabe von Vampirella. Von 1969 bis 1983 erschien die Reihe bei Warren, bevor das Magazin an Harris Comics verkauft wurde. Seither erscheint die Serie regelmässig in mehreren parallelen Reihen bis heute.

Vampirella trat ursprünglich als Bewohnerin des Planeten Drakulon auf. Drakulon ist ein Planet, dessen Bewohner von Blut lebten und auf dem Flüsse von Blut flossen. Der Planet umkreiste die Zwillingssonnen Satyr und Circe. Durch Sonnenausbrüche wurde die komplette Bevölkerung des Planeten vernichtet. Die Rasse, der Vampirella angehört erschuf sich neu und lernte, sich nach Belieben in Fledermäuse verwandeln, sich Flügel wachsen lassen und Blut trinken, um zu überleben.

Die eigentliche Geschichte beginnt mit der drohenden Vernichtung der Drakulon-Bevölkerung durch Satyrs letzte Eruptionen. Die wenigen Überlebenden liegen im Sterben und der Zufall will es, dass ein Raumschiff der Erde auf den Planeten stürzt. Vampirella soll den Absturzort erkunden. Die Erkundung erfolgt nicht friedlich, und als sie sich zur Wehr setzt, erkennt sie, dass in den Adern der Astronauten Blut fließt. Die beste Möglichkeit, das Überleben ihrer Rasse zu sichern ist, das Raumschiff zu seinem Heimatplaneten zu steuern. Dort beginnen ihre Abenteuer als "gute" Vampirin, die ihre Kräfte einsetzt, um die "bösen" Vampire zu vernichten.

Im Verlauf der Handlung stellt sich heraus, dass ihre Erinnerungen Fälschungen sind. Die Zeit auf Planet Drakulon wurde ihr von ihren bösen Geschwistern Madek und Magdalene ins Hirn gepflanzt. Die Wahrheit sieht ganz anders aus. In Wirklichkeit ist Vampirella Liliths Tochter. Lilith, der biblischen ersten Frau von Adam aus dem Buche Genesis, die von Gott aus dem Himmel verstossen wurde, erschuf eine Rasse von Vampiren, die die Erde terrorisierten. Drakulon ist kein Planet, sondern ein Bereich der Hölle, in der Lilith. Lilith paarte sich mit den höllischen Bewohnern, den Dämonen, um Vampire zu erschaffen. Ihre Nachkommen sollten Adam und Evas Kinder ausrotten Lilith hat auch Madek und Magdalene

erschaffen, von denen sie sich Erlösung erhoffte. Aber die beiden folgten weiterhin dem Pfad des Bösen. Lilith brachte das Nesthäkchen Vampirella zur Welt, als sie sich mit Gott aussöhnen wollte. Da Vampirella mit anderen Anlagen ausgestattet ist als ihre Brüder und Schwestern, schadet ihr weder der berühmte Knoblauch, noch Sonnenlicht etc. Verfolgt von ihrer kleinen Schwester Vampirella, artet der Kampf mit Madek und Magdalene in einen Bruder-Schwester-Krieg aus.

Vampirella ist ein Mix aus Horror-, Science Fiction-, und Superheldencomic. In ihrer Art, Erotik und Phantastik zu vereinen, legte sie den Grundstein für viele andere sexy Heldinnen. Aber das Original lebt und hat nichts von seiner Faszination verloren! Aus diesem Grund legt der Panini Verlag die Titelheldin Vampirella neu auf. Vampirella ist heute besser denn je und präsentiert grossartige Geschichten und solide grafische Erzählungen in kraftvoll-sinnlichen Bildern. Die Geschichten in der Reihe sind gekonnt gezeichnet, auch wenn sich die Zeichner abwechseln. Mit ihren rasanten und eindringlichen Zeichenstilen fallen sie auf und geben Vampirella ganz neue Züge mit.

*Der zweite Teil von Vampirella nennt sich HEILIGER KRIEG. Wir finden die Trilogie AUFSTIEG DES BÖSEN, HEILIGER KRIEG als Trilogie sowie die einzelnen Episoden DAS BLUTROTE SIEGEL, EIN KALTER TAG IN DER HÖLLE und ein Interview. Die gekonnte Übersetzung von **Bernd Kronsbein** hat mir sehr gefallen, da ich mir die Serie nie in englischer Sprache besorgen würde. Natürlich gefällt mir der Einstieg in die Serie sehr gut, kommt es doch zu Sex auf dem Friedhof, allerdings mit einem heftigen coitus interruptus, denn die Leichen, die sich gerade aus den Gräbern erheben sind echte Stimmungskiller. Und so, wie sie dem Liebespaar den Spass verderben, ist es der Padre, der den heftigen Regen in Weihwasser verwandelt. Damit bildet die erste Trilogie einen guten reisserischen, wie auch humorvollen Anfang. Eindeutig lebt der Comic von den Bildern. Doch ist die Handlung der einzelnen Geschichten auch nicht zu verachten. Gerade der HEILIGE KRIEG bietet reichlich Stoff für weitere Erzählungen.*

Moebius

ARZAK – DER RAUMVERMESSER

Originaltitel: Arzak L'Arpenteur

Übersetzung: Rossi Schreiber

Titelbild, Zeichnungen, Autor: Moebius

Egmont Ehapa Comic Collection (11.10.2012)

78 Seiten

25 €

ISBN: 978-3-7704-3687-3 (gebundenes Grossformat)

www.ehapa-comic-collection.de

Der am 10. März 2012 verstorbene **Jean Giraud** alias **Moebius**, hinterliess seinen treuen Lesern ein letztes Vermächtnis. Dabei geht es um eine seiner eindrucksvollsten und gleichsam rätselhaftesten Figuren, die er geschaffen hat. Die Rede ist von seinem Raumvermesser Arzak. Der schweigende Reiter aus Arzach, in seiner charakteristischen Kopfbedeckung und seinem langen Umhang, ist stetig auf seinem eigenartigen Flugtier unterwegs, auf dem Weg die Anomalie zu finden. So durchheilt er den Himmel über bizarren Landschaften, die ihn immer wieder zu den unglaublichsten Abenteuern führen.

ARZAK soll auf dem verwüsteten Planeten Tassili, auf dem noch einige Menschen sowie wenige Überlebende der ursprünglichen, von ihnen besiegten Bewohner ausharren, für Ordnung sorgen. **Moebius** erzählt er die Geschichte von Arzak, auch Arzach genannt, und seinem farblosen Flugtier, einem Pterodelphus. Zuerst trifft er auf Kopfjäger, die einen Werg gefangen nahmen und seinen Kopf wollten. Irgendein Mann aus Redmont zahlt 1000 Credits für jeden Kopf. Er kann die

vier Verbrecher stellen, hat danach jedoch seine Probleme. Bei einem Flugmanöver wird sein Tier-Maschine-Flugkörper verletzt bzw. beschädigt. Arzak muss seinen Vogel in der Wüste zurücklassen, weil er die Mischform auf Flugtier und Maschine nicht heilen und reparieren kann. In der Wüste wird er von einer Überzahl von Miesmardern überfallen, verletzt - und ist so zum Tode verurteilt. Aber Arzak ist ein harter Typ, macht sich unverdrossen auf dem Weg in die nächste Ortschaft.

Parallel zu Arzaks Geschichte wird die Geschichte des Raumschiffs "Tronic Rapidoo" und seiner Besatzung erzählt. Das Raumschiff beherbergt unter anderem Dame Charmayne und ihren Sohn, den Erbprinzen von Desmezz. Sie werden von Werg-Piraten verfolgt und fliehen durch ein Hyperraumloch. Leider kommen sie nicht weit und geraten auf den Planeten, auf dem sich gerade der Raumvermesser befindet. Hier verbinden sich beide Handlungsstränge.

*Arzak - der Raumvermesser, wurde mehr als dreissig Jahre nach seiner Erstveröffentlichung mit in einer beeindruckenden Geschichte vorgestellt. Die bei Egmont beheimatete Ehapa Comic Collection präsentiert ein beeindruckendes Album. Mit ARZAK zeigt sich **Moebius** noch einmal von seiner kunstvollsten Seite. Das Album hat ein Format von 25,5 x 36 Zentimetern und ist gebunden. Die zeichnerische Brillanz von **Moebius** zeigt sich auf jeder Seite, angefangen beim Titelbild, bis hin zu jedem einzelnen Bild der Erzählung und den zusätzlichen Bildern im Anhang. Die Farbgebung ist ebenfalls gelungen. Sie wirkt dort kräftig, wo es nötig ist und verliert sich ein wenig in Eintönigkeit. Einfarbige Hintergründe gefallen mir nicht sonderlich, dann lieber Bilder wie auf Seite 42, aber die sprachlose Erzählung in den Bildern ist hervorragend, nimmt einem den Atem, weil er mit sprachlosen Bildern mehr erzählt, als andere mit vielen Sprechblasen. Zudem wirken viele seiner Bilder wie Wimmelbilder, weil man ständig etwas neues entdecken kann. Arzak ist ein würdiger Abschluss einer grossartigen Zeichnerkarriere, der den Leser noch einmal begeistert. Während mich sein Leutnant Blueberry, damals zuerst in ZACK erschienen, nicht sonderlich interessiert, ich mag keine Western, ist seine Science Fiction Geschichte um den Raumvermesser ganz anders, eher experimentell und daher für mich um einiges interessanter. Leider wird nichts mehr erscheinen. Und wenn doch, ist es nicht von **Moebius** und wohl nicht so gut. ☺☺☺☺☺*

STEAM NOIR

Felix Mertikat

Erzählung: Verena Klinke

Titelbild: Felix Mertikat

Cross Cult Verlag (07/2012)

ISBN: 978-3-86425-038-5 (gebunden)

www.cross-cult.de

DAS KUPFERHERZ 2

60 Seiten

16,80 €

2011 veröffentlichten **Felix Mertikat** und **Benjamin Schreuder** den ersten Comic-Band zu STEAM NOIR. Die Begeisterung für diesen Comic konnten sogar Nicht-Comic-Fans nachvollziehen, denn die intensiven Bilder präsentierten Steampunk und Retro-Futurismus in einem. Seit ein paar Monaten ermittelt Heinrich Lerchenwald, Detektive oder auch Bizarromant genannt, im zweiten Band des Kupferherzens wieder. Der Bizarromant verfolgt weiter die mysteriöse Spur der verschwundenen Mädchenleiche. Er ermittelt zusammen mit seiner Kollegin Frau D. sowie dem Maschinenmenschen und Kriminalisten Richard Hirschmann. Dabei geraten die Ermittler immer tiefer in den Sumpf aus Ränkespielen, Irreführungen, Doppelspielen

und Beeinflussungen. Heinrich Lerchenwalds eigentliche Motivation wird dem Leser deutlich und damit einhergehend werden einige offene Fragen beantwortet, nicht ohne im gleichen Moment neue Fragen aufkommen zu lassen. Auch das Verhältnis der beiden Ermittler, Herr Lerchenwald und Frau D, wird näher betrachtet und in ausgedehnten Gesprächen zwischen den beiden Hauptpersonen erkennt man die Beziehungen untereinander. Die Fakten sind geklärt, der Fall nicht und so geht das Dreigestirn D, H, L, der Ermittler wieder auf Spurensuche. Gleichzeitig taucht die verlorene Seele Leander wieder auf. Die wiedergekehrte Seele, die aus dem Nirwana wieder in der Welt aufzufinden ist, trägt zur Spannung bei, denn es ist nicht klar, welche Ziele Leander wirklich verfolgt. Denn seine Taten sind nicht unbedingt konform mit dem, was er sagt.

Verena Klinke, die für **Benjamin Schreuder** eingestiegen ist und **Felix Mertikat** präsentieren hier einen ausgeglichenen Comic zwischen Erzählung und abstrakten Zeichnungen. **Verena Klinke** nimmt Herr Lerchenwald ein wenig von seiner, von mir im Band eins lieb gewonnenen Skurilität. Frau D. hingegen nimmt eine gewichtigere Rolle ein. **Felix Mertikat** verzichtet leider auf die grossflächigen, meisterlich dargestellten Landschaftsbilder. Die ungewöhnliche Panelaufteilung spiegelt jedoch in gewissem Masse die schnelle Erzählweise wieder.

Der zweite Band *STEAM NOIR* schliesst nahtlos an die erste Ausgabe an. *DAS KUPFERHERZ* lebt von der eigenen Entdeckung dieser fantastischen Welt durch denjenigen, der den Comic in der Hand hält, weil nicht nur die Gegenwart des Comics beleuchtet wird, sondern Blicke in die Vergangenheit ein grösseres Verständnis für die Gegenwart anbietet. Mit jeder Zeichnung, jedem Wort, gerät der Leser und Betrachter tiefer in die komplexe Geschichte nur, um entsetzt festzustellen, dass der Comic ein Ende hat, die Geschichte jedoch nicht. Band drei der Erzählung wird für das Frühjahr 2013 erwartet. ☺☺☺☺

Verfasservermerk:

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

Aus aktuellem Anlass erscheinen weitere Autorenbücherbriefe oder Themenbücherbriefe, die in der Nummerierung jedoch innerhalb des phantastischen Bücherbriefes zu finden sind. 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. Auf www.phantanews.de wird es monatlich neu den Hinweis auf den Bücherbrief geben. Der EDFC e. V. veröffentlicht innerhalb der Publikation *Fantasia* meine Rezensionen des Vorjahres in ein bis drei Ausgaben. Während auf www.spielxpress.at im vierteljährlich erscheinenden Magazin weitere Rezensionen veröffentlicht werden. Der *Spielxpress* bietet zusätzlich zu meinen Buchbesprechungen auch eigene Artikel. Monatlich werden auf allen Internetseiten ietwa 3.000 pdf-Ausgaben (Stand 01.03.2012) heruntergeladen. 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