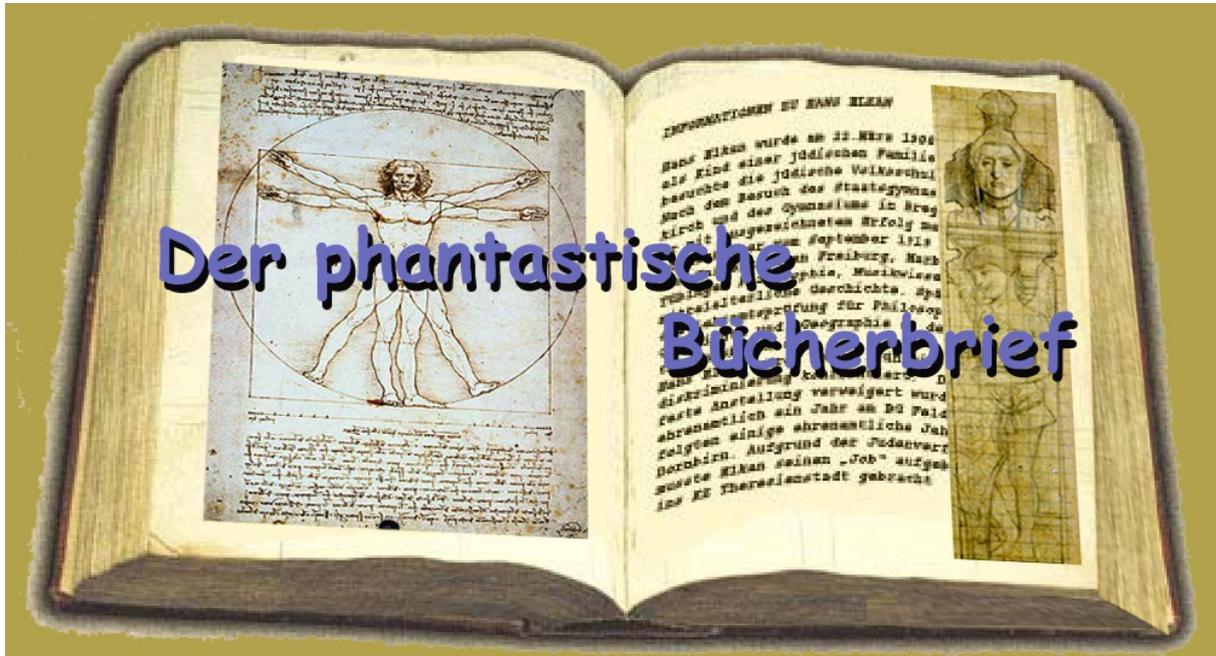


Der phantastische



Bücherbrief

für Phantastik / Krimi / Thriller

Mai 2014

unabhängig kostenlos

Ausgabe 607

Mary Stewart

12.09.1916 - 10.05.2014

Die englische Schriftstellerin Mary Stewart, am 12.09.1916 in Sunderland, Nordengland, als **Mary Florence Elinor Rainbow** geboren, starb am 10.05.2014. Von der Times wurde sie als First Lady des Romantic Thrillers, bezeichnet. Sie begann bereits im Alter von fünf Jahren zu schreiben. Im örtlichen Gemeindeblatt veröffentlichte sie ihr erstes Gedicht. **Mary Stewart** studierte an der Universität Durham, machte dort ihren Master of Arts Degreee und unterrichtete dort bis 1945 Englisch. Im selben Jahr heiratete sie **Sir Frederick Stewart**. Sie lebte lange in Schottland, wo sie ihren Hobbies Naturgeschichte, Gartenarbeit, griechische und römische Geschichte und Musik nachging. 1955 erschien ihr erster Roman unter dem Titel: MADAM, WILL YOU TALK?. Seit dieser Zeit schrieb sie mehr als zwanzig Romane für Erwachsene, sowie Kinderbücher und Radiohörspiele. Einige ihrer Erzählungen wurden für Film und Fernsehen produziert. Sie reiste gern und viel und bevorzugte dabei Griechenland, was sich auch in ihren Erzählungen niederschlug. Bekannt wurde sie durch ihre MERLIN-TRILOGIE, die 1995 mit einem fünften Band abschloss. Ihre Romane verkauften sich weltweit und stellen eine Mischung von

Romantik, Mystery und Spannung dar. Ihre Geschichten spielen hauptsächlich im Kontinentaleuropa und sind immer sorgfältigst recherchiert und beschrieben.

Preise

Silver Dagger der Crime Writers Association
1961 My Brother Michael

Frederick Niven Prize der International P.E.N. Association
1971 The Crystal Cave

Scottish Arts Council Award
1974 Ludo and the Star Horse

Agatha Award
1996 für ihr Lebenswerk

Die Merlin Saga

Flammender Kristall	The Crystal Cave	1970
Der Erbe	The Hollow Hills	1973
Merlins Abschied	The Last Enchantment	1979
Tag des Unheils	The Wicked Day	1983
Der Prinz und die Pilgerin	The Prince and the Pilgrim	1995

Romane

Reise in die Gefahr ca. 1955	Madam, Will You Talk	1955
Frau im Zauberfeuer 1956	Wildfire at Midnight	1956
Rubin mit kalten Augen 1957	Thunder on the Right	1957
Das Jahr auf Valmy 1958	Nine Coaches Waiting/Castle of Danger	1958
Begegnung in Delphi 1966/Die Höhle Apolls/Tod im Schatten Apolls	My Brother Michael	1959
Der Efeubaum/Du bist wie Annabell	The Ivy Tree	1961
Bucht der Delphine/Nacht ohne Mond	The Moon-Spinners	1962
Delphin über schwarzem Grund/Die Zauberinsel	This Rough Magic	1964
Schatten im Nebel/Lauter Kapriolen	Airs Above the Ground c.	1965
Die Geisterhunde	The Gabriel Hounds	1967
Wind von den kleinen Inseln	The Wind of the Small Isles/Islands	1968
Der verhexte Besen	The Little Broomstick	1971
Das Sternenpferd	Ludo and the Star Horse	1974
Berühr die Katze nicht/Rühr nicht die Katze an	Touch Not the Cat	1976
Geistermond über dem Wolfswald	A Walk in Wolf Wood	1980
Die Herrin von Thornyhold	Thornyhold	1988
Wie ein Vogel im Sturm/Ungebetene Gäste	Stormy Petrel	1991
Das Lied der Lerche 1998	Rose Cottage	1997

Quelle

www.phantastiknews.de
Archiv Andromeda

Hansruedi GIGER

1940 – 12.05.2014

Der Schweizer Künstler und Oskar-Preisträger starb im Alter von 74 Jahren am 12.05.2014. Geboren wurde der Phantast der Abgründe, wie er auch genannt wurde, 1940 als Sohn eines Apothekers in Chur, Kanton Graubünden. 1962 zog er nach Zürich, studierte Architektur und Industriedesign. Künstlerisch tätig war Giger bereits zu dieser Zeit. Nach Abschluss des Studiums 1966 schloss er sein Studium ab. Er war bereits während des Studiums künstlerisch tätig und arbeitete als Designer und Innenarchitekt, bevor er sich ausschliesslich der Kunst zuwandte. Bekannt wurde er mit seiner bizarr-beklemmenden Kunst in dem Science-Fiction-Film Alien - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt aus dem Jahr 1978. Mit diesen Werken die inzwischen als biomechanischer Stil bekannt wurden, schuf er beklemmende Landschaften mit äusserst bizarren Lebewesen. Er begann mit grossflächigen Ölgemälden, entdeckte die Airbrush-Spritzpistole sehr früh für seine Arbeit und arbeitete fortan bevorzugt mit diesem Gerät. In den 1960ern und 1970ern gestaltete er für viele Musikbands die Schallplattenhüllen. 1973 entstand das wohl bekannteste Titelbild für das Album «Brain Salad Surgery» der britischen Progressive-Rock-Band Emerson, Lake and Palmer. (ELP), das 1973 erschien. Neben seinen Bildern widmete sich H. R. Giger dem Möbeldesign und grossen Skulpturen.

Sein sicherlich grösster Erfolg war 1978 «Alien», ein Film von Ridley Scott, den er mit seinem unverwechselbaren Stil prägte. Ridley Scott war durch Gigers Bildband «Necronomicon» auf den Schweizer aufmerksam geworden und engagierte ihn vom Fleck weg. Von Anfang an für die Ausstattung des Films zuständig, wurde er ein Wegbereiter für die Science Fiction. Gigers Maschine-Fleisch-Fusionen, der "biomechanische" Stil - eine Mischung aus organischen und mechanischen Formen, inspiriert die Populärkultur mit seinen Alptraumwelten, fand in der Folge viele Nachahmer. Selbst Johnny Bruck, Titelbildzeichner bei VPM liess sich für ein Atlan-Titelbild davon beeinflussen.

Um seine Kunst der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, kaufte HR Giger das mittelalterliche Château St. Germain in Greyerz (Gruyères, FR) und richtete in dem 400-jährigem Gemäuer mit seiner privaten Sammlung das Museum HR Giger ein. 1992 wurde in Chur eine Giger-Bar eröffnet, die dem Ambiente einer düsteren Bio-Mechanischen-Gigerschen Welt frönt, wo man auf Giger-Möbeln sitzen kann. Kalte, fremdartige Gesichter auf verwachsenen Körpern, wie in schmerzhafter Verrenkung erstarrt und mit industriellen Strukturen verschmolzen; präsentieren sich seine Biomechanoide noch nach seinem Tod. Einfarbige, alptraumhafte Landschaften, ausserhalb von Raum und Zeit existierend, das sind die Orte, zu denen er sich immer hingezogen fühlte. Orte, an denen die Angst greifbar wird. Er erlag am Montag 12.05.2014 im Spital den Verletzungen, die er sich bei einem Sturz zugezogen hatte HR Giger lebte und arbeitete zuletzt in Zürich-Seebach. So auf- und augenfällig seine Kunstwerke auch waren, er lebte sehr zurückgezogen und konnte es wohl nie verwinden, dass er als Schweizer Künstler von der Kunstwelt nicht richtig beachtet und nicht anerkannt wurde.

Preise

1979

Oscar Kategorie Beste visuelle Effekte

Veröffentlichungen:

Area Verlag

Necronomicon I und II 02/2006

Festa Verlag

404	Vampiric	als Herausgeber		05/2003
H. R. Giger		Vorspiel		
Carl Jacobi		Schwarze Offenbarungen	revelations in black	1933
Nancy Kilpatrik		La Diente	la diente	2001
Eric Count Stenbock		Die wahre Geschichte eines Vampirs		
		the true story of a vampire		1894
Elisabeth Engstrom		Erkenne dich selbst!	the elixir	1994
Karl Hans Strobl		Das Grabmal auf dem Père Lachaise		1931
Malte S. Sembten		Der Blutfalter		1996
Brian Lumley		Necros	necros	1986
Amelia Reynolds Long		Der Untote	the undead	1931
Edward Heron-Allen		Noch eine Squaw?	another squaw?	1932
Michael Siefener		Der Egelgott		2003
Catherine Lucille Moore		Shambleau	shambleau	1933
Brian Hodge		Das letzte Testament	the last testament	1997
Guy de Maupassant		Der Horla	le horla	1887
Lafcadio Hearn		Der Fall Chugoro	the story of chugoro	1902
Basil Cooper ...		und dann begrub ich ihn	reader, I buried him!	1995
Christian von Aster		Im Nagerparadies		2003
Mary E. Wilkins-Freeman		Luella Miller	Luella Miller	1903
Thomas Ligotti		Die verloren gegangene Kunst des Zwielficht		
		the lost art of twilight		1989
Horacio Quiroga		Das Federkissen		
		cuentos de amour, de locura y de muerte		1917
Robert E. Howard		Der Garten der Furcht	the garden of fear	1934
Leonhard Stein		Der Vampyr		1918
P. N. Elrod		Slaughter	Slaughter	2003
Brian Stableford		Der Mann, der die Vampirfrau liebte		
		the man who loved the vampire lady		1988

Lappan Verlag

Necronimicon I

Necronomicon II

Quelle

Museum HR Giger in Gruyeres
Schweizer Radios und Fernsehens (SRF)
Archiv Andromeda

Michael Szameit

1950 - 30.05.2014

Michael Szameit wurde 1950 in Prießen, Bezirk Cottbus, geboren. Nach dem Abitur erlernte er den Beruf des Elektromechanikers, begann ein Physikstudium, dass er aus gesundheitlichen Gründen (Gelbsucht) jedoch wieder aufgeben musste. Er arbeitete in verschiedenen Medienberufen, bis er die Stelle als Leiter eines Tonstudios annahm. Als Lektoratsmitarbeiter beim Verlag Neues Leben fand er dort

auch die Möglichkeit seine ersten SF-Romane zu veröffentlichen. Später war er freischaffender Schriftsteller, arbeitete als Redakteur und Journalist für die Anglerzeitschrift Blinker.

Michael Szameit war einer der beliebtesten, bedeutendsten und erfolgreichsten Science Fiction-Autoren der DDR. Laut einer 1990 im SFC Andymon-Clubfanzine Transfer veröffentlichten Umfrage gehörte er zu den vier beliebtesten Science-Fiction-Autoren der DDR. Als roter Faden, der sich durch seine Bücher zieht, ist der humanistische Gedanke.

Nach Meldungen in Facebook und Phantastiknews.de starb Michael Szameit nach schwerer Krankheit am Freitag den 30.05.2014.

Veröffentlichungen (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

Verlag Neues Leben - Basar

Begegnungen im Licht Hrsg.: Helmut Fickelscherer 1976
Kurzgeschichtensammlung

Reiseland Kosmos
Urlaub auf aldebaranisch Michael Szameit
Besuche und Gegenbesuche:
Das Tier Michael Szameit

Verlag Das neue Berlin
7004 Wege zur Unmöglichkeit 1987 Herausgeber Ekkehard Redlin
Der Apfelmuskreuzer

Verlag Neues Leben
Alarm im Tunnel Transterra 1982
Das Geheimnis der Sonnensteine 1984
Drachenkreuzer Ikaros 1987

Neue Berliner Verlagsgesellschaft
Copyworld

TES Verlag
Buntes Abenteuer
Der achte Tag der Schöpfung 1. Teil 05/2011
Der achte Tag der Schöpfung 2. Teil 05/2011

Quelle

phantastiknews.de
facebook
Archiv Andromeda

Deutsche Phantastik

Blutschwur		
Stefanie Mühlsteph	Die Söhne des Drachen	Torsten Low Verlag
Alfred Wallon	Dark Worlds	Torsten Low Verlag
Raumschiff Promet - Von Stern zu Stern 4. Band		
Vanessa Busse	Angriff aus dem Nichts	Blitz Verlag
Tanja Kummer	Der Weltenwandler	Leserattenverlag
Herausgeber Jörg Weigand	Zwei Engel der Nacht	Fabylon Verlag
David Falk	Der letzte Krieger	Piper Verlag

Internationale Phantastik

Ben Aaronovitch	Der böse Ort	dtv
Scott Lynch	Die Republik der Diebe	Wilhelm Heyne Verlag
Alexey Pahov	Schatten	Piper Verlag

Jugendliteratur

Robinson Wells	Du kannst keinem trauen	Fischer Jugendbuch Verlag
Christiane Lind	Endlich Schnurrlaub	rororo Verlag

Krimi / Thriller

Anne Goldmann	Lichtschacht	Ariadne Kriminalroman
Jiliane Hoffman	Argus	rororo Verlag
Valentina Berger	Der Augenschneider	Piper Verlag
Welter und Gantenberg	Lang sind die Schatten	Fischer Verlag
Emily Arsenaut	Rosenrot, rosentot	Bastei Lübbe Verlag
Krischan Koch	Mordsee-Krabben	dtv Verlag

Hörbücher / Hörspiele

Gruselkabinett 88. Folge		
William Wymark Jacobs	Die Affenpfote	Titania Medien Verlag
Gruselkabinett 89. Folge		
Per McGraup	Heimgekehrt	Titania Medien Verlag
Mark Brandis - Raumkadett 1. Folge		
Balthasar von Weymarn	Aufbruch zu den Sternen	Folgenreich Verlag
Mark Brandis - Raumkadett 2. Folge		
Balthasar von Weymarn	Verloren im All	Folgenreich Verlag

Fan-Magazine / Magazine

Zauberwelten	Monster, Magier, Märchenwelten	Zauberfeder Verlag
games orbit	Spielmagazin	Pegasus Spiele

Comic

Gratis Comic Tag 10.05.2014		
U-Comix Deutschlands freie Zeichner	30 Jahre nach 1984	Undergroundcomix
Horror Schocker		Weisblech Comix
Émile Bravo	Sprung in die Zukunft	Carlsen Comics
Lustiges Taschenbuch History	Gefahren im Mittelalter	Egmont Ehapa Verlag
Halo	Der Auslöser	Panini Comic Verlag
Pathfinder	Die finstere Flut	Panini Comic Verlag
Punisher	Nightmare	Panini Comic Verlag
Valve	Das Opfer	Panini Comic Verlag

Spiele

Klaus Teuber	Norderwind	Kosmos Verlag
--------------	------------	---------------

Deutsche Phantastik

BLUTSCHWUR

Stefanie Mühlsteph

Titelbild: Juliane Seidel und Tanja Meurer

Torsten Low Verlag (2014)

ISBN: 978-3-940036-23-0 (TB)

www.verlag-torsten-low.de

DIE SÖHNE DES DRACHEN

373 Seiten

13,90 €



BLUTSCHWUR ist ein gelungenes Buch der Autorin **Stefanie Mühlsteph**. Schon das schlicht gehaltene Titelbild lädt dazu ein, es in die Hand zu nehmen. Ein Blick auf den Klappentext liest sich spannend und neugierig auf den Inhalt machend. So geht es zuerst einmal um die Studentin Cathrin muss einige herbe persönliche Schläge in ihrem Leben hinnehmen. Vor allem, wenn die Erzählung damit beginnt, dass Papa ihr die Gelder für ihr Studium kürzt. Dafür steht aber Jessica, ihre Freundin und Mitbewohnerin im Studentenheim an ihrer Seite. Denn Cathrin ist ein sehr emotionaler Mensch und kann auf Jessica vertrauen, da sie ihr seelisch eine gute Unterstützung ist.

Doch zuvor erfahren wir im Prolog, dass ein unbekannter dunkle Absichten mit ihr hegt. Und seine Blutlust deutet erst einmal auf Vampire hin. In diesem Moment wurde ich wachsam, wollte ich doch keinen neuen Romantik-Thriller

lesen. Während Cathrin ihren Zug verpasst und dabei auch noch einschläft, geschieht etwas seltsames. Eine Person macht sich mit finsternen Absichten auf dem Archway-Bahnhof an sie heran. Das Ziel dieser finsternen Gestalt ist die Erweckung eines noch finsternen Wesens, den dunklen Schöpfer. Aber bevor ihr Kudlak, so heisst er, ihr etwas antun kann, taucht ein anderer auf. Aber warum das alles? Weil sie in der Blutlinie des Schöpfers auftaucht. Allerdings weniger, weil sie irgendwie eine direkte Nachfahrin ist, sondern weil ihr eine Bluttransfusion das jetzige Schicksal bescherte. Und nun ist man bereit, Cathrin zu beschützen. Ihr zur Seite wird Richard Cole als Beschützer gestellt, der ihr zudem noch ein wenig Überlebenstraining angedeihen lässt.

*Alles in allem ist **Stephanie Mühlsteph's** Roman doch nichts anderes geworden als ein Romantik-Thriller. Die Idee mit der Bluttransfusion kannte ich auf diese Weise noch nicht, doch der Rest bleibt den üblichen Klischees treu. Die Autorin schreibt fließend und fesselnd. Der Spannungsbogen ist in kleiner Bögen unterteilt, so dass der Leser immer wieder kleine Höhepunkte geboten bekommt. Das ist der erste Roman, den ich von ihr lese und kann deshalb kein Vergleich mit anderen Werken ziehen. Blutschwur kommt jedoch ohne viel Geschmuse aus. Dennoch fehlt*

mir der Thrill. Aber auch sie muss sich fragen lassen, warum sie ihren Roman nicht in Deutschland spielen lassen kann. Die unterschiedlichen Handlungsstränge überraschen mit unerwarteten Wendungen. Dadurch ist der Roman lesenswerter als manch anderer Romantik-Thriller. Was mir bei ihr fehlt ist ein wenig mehr Härte. Zu oft, kommt sie mir zu weichgespült daher. Daher ist der Thrilleranteil zu klein. Dennoch lesenswert. ☺☺☺

Alfred Wallon

DARK WORLDS

Titelbild: Timo Kümmel

Verlag Torsten Low (2014)

481 Seiten

13,90 €

ISBN: 978-3-940036-22-3 (TB)

www.verlag-torsten-low.de



Die Welt in der Zukunft, oder einfach nur Morgen, ist eine Welt, auf der niemand mehr gern leben möchte, aber es muss, weil es keine andere Möglichkeit als den Tod gibt. Recht und Gesetz sind Begriffe aus der Vergangenheit und wer ein wenig davon aufrecht erhalten will, läuft Gefahr, daran zu sterben. Chaos und Gesetzlosigkeit haben die Oberhand. So finden wir uns in der Erzählung bei Ryan und Paul, und einer Welt, die eher einem Western gleicht als einem Science Fiction Szenario. Paul und sein Sohn Ryan geraten in der Stadt mit einigen Outlaws in Streit. Vater Paul lässt sich auf nicht viel ein und zieht es vor, zu verschwinden. Auf der Suche nach vermissten Rindern werden Vater und Sohn in der Nähe der Sümpfe von Endzeitmonstern angegriffen. Ryan zeigt sich dabei als guter Sohn. Er zeigt keine Angst, ist ruhig, selbstsicher und beherrscht. Ausserdem ist er gut ausgebildet und schießt gut. Allerdings tauchen wieder die Outlaws auf und verwunden den Vater tödlich. Hier erfährt

Ryan dass er nicht der Sohn von Paul ist, sondern nur sein Adoptivsohn. Sein wirklicher Vater ist der legendäre General Luther Collins. Damit kommen wir zum typischen Western-Thema. Rache und dem typischen Jugendroman Weise rettet die Welt. Das mag den Lesern nun etwas zynisch vorkommen, aber mit diesem Klischee werden alle erfolgreichen Romane bedient. Beginnen wir mit der Rache. Es ist klar, dass Ryan sich auf die Fährte der Verbrecher setzt. Da trifft es sich gut, dass die Verfolgung der Mörder sich dem anderen Ziel, das sagenumwobene geheime Tunnelsystem im Grand Canyons zu finden, wo sich angeblich Luther Collins versteckt hält. In der Stadt Sidon, die er auf seiner Reise erreicht, herrscht ein Diktator. Der als Richter bezeichnete duldet keine fremde Meinung. Sein Wort ist Gesetz. So jemand hält sich nicht lange und ein Aufstand gegen den Diktator folgt auf den Fuss und ist zudem erfolgreich. Der abgesetzte Diktator ist jedoch nachtragend und so macht er sich auf, noch dazu mit einem überlebenden Mörder

seines Vaters, Ryan das Leben schwer zu machen. Dieser ist weiterhin auf der Suche nach dem Versteck des Generals Luther Collins, seines wahren Vaters. Dieser soll auf einem Arsenal Waffen hocken, das unbesiegbar macht und man könnte damit nicht nur ein kleines Dorf beherrschen. Ryan verfolgt jedoch die, etwas naive Idee, mit Hilfe von Collins Waffen das Böse dieser Welt auszurotten.

In DARK WORLDS sieht sich der Leser mit einem Endzeit-Szenario konfrontiert, wie es nicht sehr häufig vorkommt. Gerade in den ersten Kapiteln bieten sich gelungene Verbindungen an. MAD MAX und DIE STRASSE DER VERDAMMNIS von Roger Zelazny beschäftigen sich auch damit, aber doch wieder verschieden voneinander. Alfred Wallon ist den meisten Lesern jedoch als Autor von Western bekannt, die er geflissentlich recherchiert. Hier musste er nun nicht sehr genau sein, denn die alten Strukturen sind verloren, seine sozialen Netze zerrissen. Die Handlung rund um die Waffen Generals Collins und die abenteuerliche Reise von Ryan ist spannend geschrieben, lässt aber den Rezensenten immer wieder innehalten, weil er die eine oder andere Szene bereits in anderen Zusammenhängen kennt. Ryans Abenteuer in einem Setting zwischen Western und Endzeit erscheint auf den ersten Blick ungewöhnlich. Das Buch bietet eine interessante Idee, deren Umsetzung und Ausarbeitung solide schriftstellerische Handwerksarbeit aufzeigt. Ryan wirkt mir etwas zu stark, seine Präsenz zu (aufdringlich) übermächtig. Weniger wäre mehr gewesen. Letztlich war vorhersehbar, wohin sich die Geschichte entwickelt.

*Es bleiben jedoch einige fragen, zum Text mit vielen Satzwiederholungen, zu einem englischen Titel und warum Mehrzahl? Keine Fragen bietet jedoch das gelungene Titelbild von **Timo Kümmel**. ☺☺☺*

RAUMSCHIFF PROMET - VON STERN ZU STERN 4. Band

Vanessa Busse

ANGRIFF AUS DEM NICHTS

Titelbild: Rudolf Sieber-Lonati

Blitz Verlag (2014)

156 Seiten

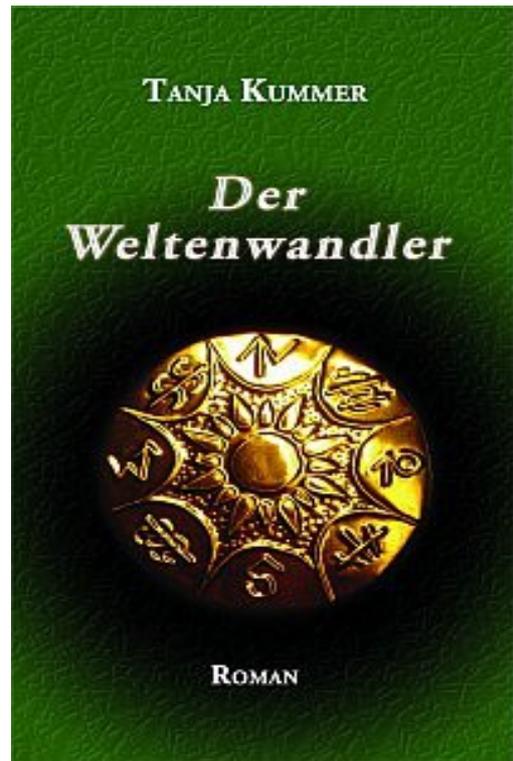
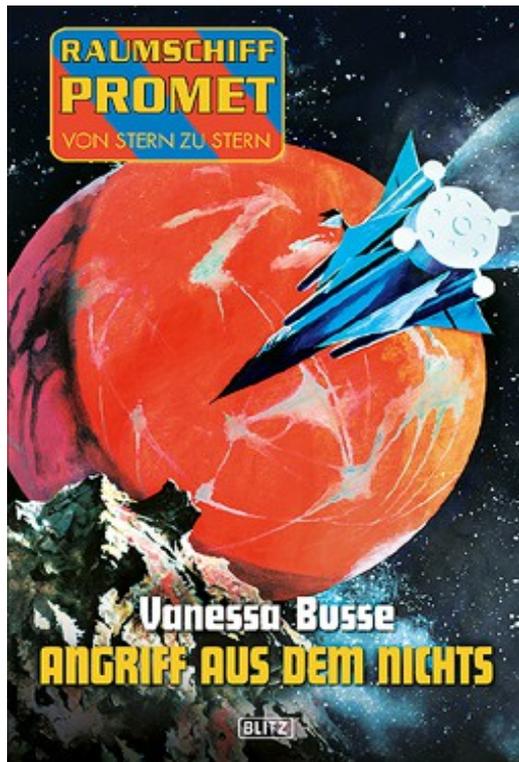
12,95 €

ISBN: 978-3-89840-400-6 (TB)

www.blitz-verlag.de

Vanessa Busse vereinnahmt ihre Leser sofort. sie beginnt mit ihrer Erzählung dort, wo sie im Band DUNKLE ENERGIE aufhörte. **Vanessa Busse** erzählt die Saga um Raumschiff auf mehreren Erzählebenen. Dabei ist ihr hoch anzurechnen, dass sie den Faden nicht verliert. Auf der einen Seite sind es die Wissenschaftler und Raumfahrer, die im Vordergrund stehen, um die Hinterlassenschaften eines unbekanntes Raumschiffs zu enträtseln. Auf der anderen Seite sind es die Mannschaftsmitglieder der Promet, die sich um den Planeten „Rätsel – Riddle“ Gedanken machen. Die Saga deutet einige Geheimnisse an, erklärt fast nichts. Dafür wird recht deutlich, dass die Autorin mit diesem Roman eigentlich den Grundstein gelegt hat, auf den folgende Romane aufbauen werden. Ich bin sicher, dass hier nicht mehr so viele verschiedene Handlungsstränge nebeneinander laufen werden.

Wichtig jedoch ist mir, dass ich sofort wieder an Bord des fremden Raumschiffes hinter dem Pluto war. Ruck zuck nahm mich die Autorin gefangen und liess mich erst wieder los, als der Band abgeschlossen war. Die Darstellung ihrer Figuren hat mir sehr gefallen und ich denke, sie wird ihren Weg als Autorin gehen, wenn sie sich auch mal an eigene Texte wagt und nicht nur Serie schreibt. Ich hoffe jedoch, dass sie weiterhin der Autoren-Crew von Raumschiff Promet treu bleibt. ☺☺☺



Tanja Kummer

Titelbild: nn Karte: nn

Leserattenverlag (2014)

ISBN: 978-3-945230-00-8 (TB)

www.leserattenverlag

www.tanjakummer.de

DER WELTENWANDLER

332 Seiten

13,90 €

DER WELTENWANDLER ist der dritte Teil der TYBAY-SAGA. Im Mittelpunkt steht König Shawn von Tybay, der Ehemann von Grace, die an seiner statt das Reich regiert. Auch wenn sich Grace dafür entscheidet, ihn zu suchen. Die Entführung Shawns durch das Etwas blieb für ihn nicht ohne Folgen. Mehr als acht Jahre regiert Königin Grace nun alleine über Tybay. In all der Zeit gab es nie ein Lebenszeichen von ihrem Ehemann Shawn oder dem Dunklen Wesen, welches ihn entführt hatte. Und acht Jahre sind eine lange Zeit. Ihr Mann ist nicht vergessen, doch Grace hegt nicht mehr die Hoffnung, ihn jemals wieder zu sehen. Da geschieht das Unglaubliche. In den Katakomben wird ein Weltentor geöffnet. Hier erwartet sie der ebenfalls verschollene und für tot gehaltene Hauptmann Faija. Von ihm erfährt sie, dass Shawn noch lebt. Kurzenschlossen begleitet sie den Mann, der auf ganz besondere Weise in der Lage ist, die Weltentore zu nutzen. Ohne zu überlegen oder auf ihre Freunde zu warten folgt sie Faija. Während Grace ihrem Schicksal folgt und sich der Dunklen Bedrohung erneut entgegen stellt, steht Tybay ein weiterer Krieg bevor.

Tanja Kummer lässt Grace nicht nur auf die Suche nach ihren Mann gehen, sondern lässt das fast regierungsunfähige Reich zurück, dem ein neuer Krieg droht. Wieder einmal sind es die Velenzen, bullige und grosse Krieger aus dem Norden, welche einst das ganze Volk der Uiani ausrotteten, und nun die Tybay bedrohen. Ein erneuter Völkermord scheint bevorzustehen. Prinz Necom, gerade mal sechzehn Jahre, sieht sich mit Problemen konfrontiert, die seine Kraft zu überfordern drohen. auch seine Schwester Anastasia steht, gleich ihm vor dem Schritt ins

Erwachsenenleben. Beide müssen schmerzlich erleben, dass jede Entscheidung nicht nur positive Seiten hat. Als junger unerfahrener Regent sieht er sich seiner grössten Herausforderung gegenüber.

Das Buch glänzt mit einer eigenen Welt, die im Gegensatz zu vielen anderen Welten und Weltenschöpfern, eine lebendige, sich wandelnde Welt erschuf. DER WELTENWANDLER ist ein gelungenes, handlungsreiches Jugendbuch und der Stil ist relativ einfach gehalten und verzichtet auf ausgeklügelte, lange Dialoge. Jedoch dürften auch alteingesessene Leser ihren Spass an diesem Buch haben. Das Buch birgt eine spannende Geschichte und sympathische Charaktere in einer fantastischen Welt. ☺☺☺

Jörg Weigand

Titelbild: Rainer Schorm

Fabylon Verlag (2011)

ISBN: 978-3-927071-33-9 (TB)

www.fabylon-verlag.de

ZWEI ENGEL DER NACHT

Zeichnungen: Andrä Martyna

243 Seiten

13 €

Kurzgeschichtensammlungen leben von der Vielfalt und ihrem Abwechslungsreichtum. So gesehen bei den Erzählungen wie auch bei den Autoren. Dennoch stellt sich immer wieder die Frage, warum immer wieder die gleichen Autorinnen und Autoren gesammelt werden. Es ist eine exzellent ausgesuchte Autorengruppe. Zugpferd der Sammlung ist wieder einmal **Wolfgang Hohlbein**. Mit seiner Geschichte ENGEL DER NACHT kann er handwerklich überzeugen. Die Vorgaben wurde prima umgesetzt. Mit der Erzählung MEIN IST DIE NACHT punktet Autorin **Uschi Zietsch**. **Karla Weigand** kenne ich nur vom Namen, habe sie nur durch ihre Erzählungen kennengelernt. Auch Autoren wie **Frank G. Gerigk**, **Jörg Kastner** oder gar **Gisbert Haefs** sind Autoren, die mir immer wieder gefallen. Gerade **Gisbert Haefs**, mit dem ich bereits einmal ein Interview führen durfte, gefiel mir mit seiner Baracuda-Serie. Allein mit diesen Büchern ist er mir tief im Gedächtnis geblieben.

*Ich persönlich halte die Sammlung nicht für überschwenglich gut, man darf keine Begeisterungstürme erwarten. Dazu sind viele Geschichten nur guter Durchschnitt. Ich gebe absichtlich keine Wertung zu den einzelnen Geschichten ab, denn meine Erwartungshaltung und das was geboten wurde, streben voneinander weg und nicht aufeinander zu. ZWEI ENGEL DER NACHT ist eine Phantastik-Anthologie die ein weitreichendes Thema behandelt. Von Kindesmissbrauch über Wüstendämonen bis hin zu Geschichten in der Jetztzeit. Gelungen sind die Zeichnungen des zu früh verstorbenen **Andrä Martyna**. Dagegen wirkt die Umschlaggestaltung als Photoshopmontage aufgesetzt, künstlich und nicht stimmig. Wegen des Titelbildes hätte ich das Buch nicht gekauft.* ☺☺☺

David Falk

Titelbild: Hrvoje Beslic

Piper Verlag 6925 (01.08.2013)

ISBN: 978-3-492-26925-4 (TPB)

www.piper.de

DER LETZTE KRIEGER

554 Seiten

14,99 €



Dies ist der Auftritt für den letzten Krieger, der nicht einfach nur der letzte Krieger, sondern auch der letzte Mensch in dieser Welt ist. Die Menschheit gibt es nicht mehr. Sie brachte sich selbst durch einen Pakt mit den heimtückischen Drachen an den Rand des Untergangs. Kaum waren die Städte zerstört, die Bewohner getötet, dauerte es nicht mehr lange, bis auch die restlichen Menschen auf dem Land und in den Wäldern ausgemerzt wurde. Athanor ist ein eher rauher Charakter, aber trotzdem sympathisch und ist der letzte lebende Mensch, in seiner einstigen Heimat, wo er vor den alles vernichtenden Drachenkriegen lebte. Hier sind nun die Orks zu hause. Die Wahrheit über seine Abstammung als Mensch würde ihn unverzüglich das Leben kosten. So versucht er als Händler, mehr schlecht als recht, zwischen den verfeindeten Völkern der Zwerge und Elfen zu leben und an ihrer statt miteinander Handel

zu treiben. Dabei wird gegen seinen erklärten Willen mehr und mehr in deren Machtkämpfe hineingezogen.

Athanor kann nicht schlafen, weil ihm die Schreie eines Gefolterten in den Ohren liegen. Diese Störung zu unterbinden macht er sich kurzerhand die dafür verantwortlichen Orks vom Leben zum Tode zu befördern und stösst dabei unerwartet auf drei Elfen. Von da an kommen die Probleme, als wären sie bestellt. Da ist der Elf Davaron, mit dem er ständig im Clinch liegt. Der hochnäsige Magier hat von Menschen keine gute Meinung und seine Vorurteile lässt er an Athanor aus. Ganz im Gegenteil zur Heilerin Elanya. Die hübsche und sympathische Elfe entwickelt Athanor gegenüber Gefühle, die dieser erwidert. Dennoch bleibt diese Liebelei weitgehend im Hintergrund. Es ist keine dieser unsäglichen Erzählungen, wo ein phantastisches Wesen einen Menschen liebt, Abenteuer erleben muss um letztendlich in einem Happy End zu landen. Andererseits hat diese Liebelei natürlich auch Auswirkungen auf die Handlungen der Beteiligten, denn manch eine Entscheidung würde anders ausfallen, gäbe es die Liebe nicht.

Die Elfen nehmen ihn mit in ihr Reich, er soll als Vermittler zwischen ihnen und den Zwergen dienen. Ohne eigene Ziele willigt er ein, jeder Job ist so gut wie ein anderer, solange er noch etwas zu Essen hat. Seine Entscheidung führt ihn in die politischen Verstrickungen der Elfen. So gibt es nicht nur den Stress zwischen Elfen und Zwergen sondern auch innerhalb des Elfenvolkes. Bald müssen die beiden Völker feststellen, dass eine weitaus mächtigere Bedrohung vor der Tür steht. Untote erheben sich aus den Ruinen Theroias. Eine Bedrohung die man nur gemeinsam begegnen kann.

Der Spannungsbogen wird atmosphärisch gut aufgebaut, es kommt keine Langeweile auf und das Ende war ausgewogen. Ich war damit sehr zufrieden, denn leider hält sich in der Fantasy der Mythos, nur Mehrteiler sind geeignet einen Leser zu unterhalten. Dass es auch anders geht, führt uns der Autor deutlich vor Augen. Es gibt keine Durchhänger in der Erzählung, die Helden, erst der letzte Mensch, dann u.a. die Elfen, leben von ihren Dialogen und neben Spannung wird man mit einem eher zynischen Humor belohnt. Das Buch ist in seiner Art aussergewöhnlich, verbindet es die High-Fantasy mit Schwert und Magie und bringt gleichzeitig eine

Dystopie zum Ausdruck, die Untote (oder im Horrorbereich als Zombies bezeichnet) hervorbringt. Gleichzeitig wird mit Athanor eine Figur eingeführt, die auf den ersten Blick nur ein Mensch ist, der zu überleben versucht. Nur langsam lässt der Autor durchblicken, dass sich bei Athanor ein Geheimnis verbirgt, welches im Lauf der Handlung noch wichtig wird. Ich fand die Hauptfigur gut ausgearbeitet, mit ihrer geheimnisvollen Vergangenheit und die Nebencharaktere werden vom Autor weder vernachlässigt, noch geschont. ☺☺☺☺

Internationale Phantastik

Ben Aaronovitch

DER BÖSE ORT

Originaltitel: broken homes (2013) Übersetzung: Christine Blum

Titelbild: ballon view of london

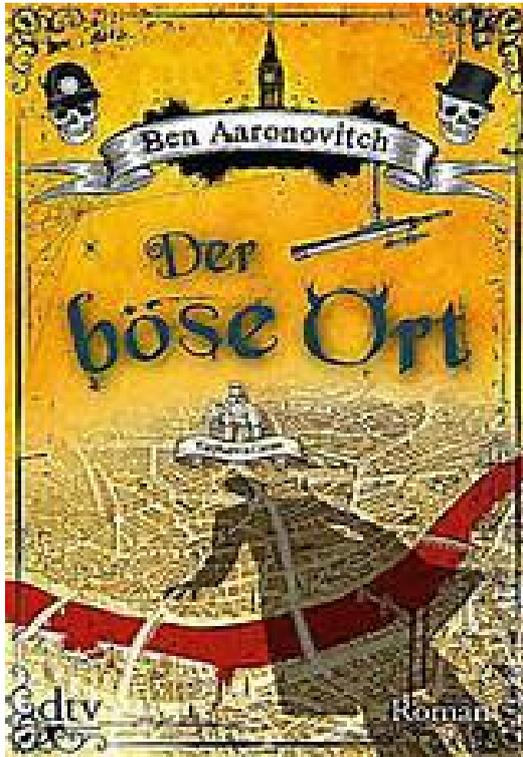
dtv 21507 (05/2014)

397 Seiten

9,95 €

ISBN: 978-3-423-21507-7 (TB)

www.dtv.de



Seltsame Dinge geschehen im Skygarden Tower, einem berüchtigten Sozialwohnblock in Südlondon. Die Handlung ist sehr vielfältig und ein der Hauptfall kristallisiert sich erst nach und nach heraus. Dabei geht es wieder um magische Dinge, die eine starke Anziehungskraft auf Police Constable Peter Grant ausüben, der zudem als einziger Zauberlehrling der Welt ausgebildet wird. Seit mehr als einem Jahr ist er nun im Folly und Lesly eine zuverlässige Freundin geworden. Auf ihn warten wieder Mordfälle in London, in denen definitiv Magie eingesetzt wurde. Der Erbauer des Skygarden Tower, ein gewisser Erik Stromberg, ist ein brillanter, aber auch leicht verrückter Architekt. Erik Stromberg hatte am Bauhaus studiert und sich offenbar nicht nur mit modernem Design, sondern auch mit Magie befasst. Dies würde zumindest den Diebstahl eines Buches über Magie aus der Weißen Bibliothek zu Weimar erklären. Es erklärt aber nicht die diversen Mordfälle die auf

den Tower hinweisen. So wird ein Mitglied der kleinen Krokodile des Mordes bezichtigt, ein Stadtplaner wählt den Freitod und nimmt die U-Bahn, der Dieb des Magiebuches wird tot aufgefunden. Aber es ist nicht klar, wo der Zusammenhang besteht. Dieser erklärt aber auch den Zusammenhang nicht, warum der Skygarden Tower eine Reihe von begabten Künstlern und Serienmördern, Politikern und Irren, Drogendealern und anderen hervorbrachte. Viele Hinweise deuten auf den Skygarden Tower, der ein Geheimnis zu verbergen scheint. Peter und Lesley, im Vordergrund der Erzählung stehend, nehmen eine ausführliche Vor-Ort-Recherche vor, bei denen sie so manchen skurrilen Bewohner kennen lernen und deren kleine und grössere Geheimnisse. Dabei erleben wir, wie die Flussgötter ein großes Fest feiern. Begegnen der Pflegerin Varenka wieder, ohne genau zu wissen, was für einen

Auftrag sie hat. Peter und Lesley sind inzwischen ein eingespieltes Team, und es macht Spaß, ihnen bei ihren Ermittlungen zuzusehen, quasi zu begleiten. Gleichzeitig steigt die Zahl der Handlungsstränge, was dazu führt, dass man durchaus den Überblick verliert. Einer dieser Handlungsstränge ist die Bücher übergreifende Jagd nach dem Gesichtslosen, auch wenn ihre Suche immer wieder durch neue magische Zwischenfälle unterbrochen wird.

Ben Aaronovitch ist ein guter Autor und Christine Blum versteht es überzeugend, das Buch in die deutsche Sprache umzusetzen. ein Minuspunkt der Erzählung ist jedoch, dass der Aufbau des Buches sich wiederholt. Nicht nur vom Aufbau, sondern auch von der Spannung, die sich erst langsam aufbaut. Wie immer schreibt Ben Aaronovitch flüssig und witzig und zumeist spannend, wobei sein trockener und oft bissiger Humor vieles aufwertet. Andererseits muss das "zumeist" relativiert werden, wenn manch lange Strecken als spannungsarmes Gelaber entpuppt. Im Vergleich zum Anfang hat Peter sich weiterentwickelt, aber gerade seine Unüberlegtheit der ersten Bände machte ihn so sympathisch. Auch Lesley wirkt sympathischer, liebenswerter und erwachsener.

Das Buch gefällt, auch mit den Mängeln, die sich der Autor zu Herzen nehmen mag, um das nächste Buch besser zu machen. ☺☺☺

Scott Lynch

DIE REPUBLIK DER DIEBE

Originaltitel: the republic of thieves (2013)

Übersetzung: Ingrid Hermann-Nytko

Titelbild: animagic Karte: Scott Lynch

Wilhelm Heyne Verlag 53194 (05/2014)

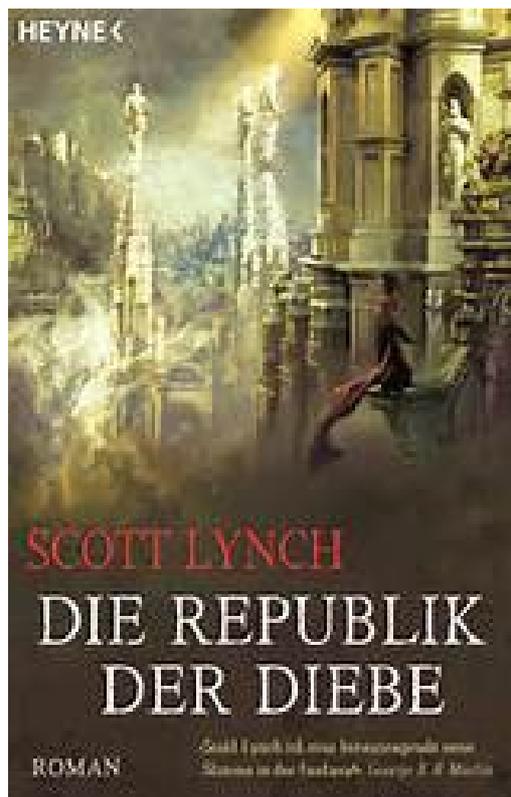
939 Seiten

16,- €

ISBN: 978-3-453-53194-9 (TPB)

www.heyne.de

www.heyne-fantastisch.de



Sechs lange Jahre sind vergangen, seit der zweite Band der Gentlemen-Ganoven-Reihe erschien, sieben Jahre seit meinem Interview und nun endlich liegt der dritte Band vor. Wollen wir hoffen, dass der angedachte vierte von sieben Bänden (the thorn of emberlain) schneller erscheint. Auf die Gründe, warum es so lange dauerte, den dritten Band, der bereits mehrmals angekündigt wurde, fertig zu stellen, überlasse ich dem Blog von **Scott Lynch**.

Die Handlung setzt dort an, wo STURM ÜBER ROTEN WASSERN sein Ende fand. Locke und Jean müssen ihre Dienste den Soldmagiern zur Verfügung stellen, damit sie ihr Mittel gegen die Vergiftung erhalten und nicht daran Elends sterben. Locke Lamora ist schwer von seiner tödlichen Vergiftung gezeichnet. Ausgemergelt und schwach erwartet dieser den unausweichlichen Tod. Jean sein Freund und treuer Gefährte lässt nichts unversucht, um den

Freund zu retten. In einer kräftezehrenden Zeremonie gelingt es der Soldmagierin tatsächlich Locke zu heilen. Die Soldmagier sind eine Art magische Adelsklasse die nicht in Erscheinung treten will und als Art Graue Eminenz die Fäden im Hintergrund zieht. In der Stadt Karthain findet in absehbarer Zeit eine Wahl statt. Die beiden grossen Parteien, die Tiefen Wurzeln und die Schwarze Iris streiten um die Macht in der Stadt.

Locke und Jean werden beauftragt die Chancen der Tiefe Wurzel zu erhöhen, damit diese gewinnt. Auf der Gegenseite steht Sabetha, die Frau in die Locke immer noch verliebt ist und seit Jahren nicht mehr gesehen hat. Die beiden versuchen nun sich gegenseitig zu sabotieren, damit die jeweilige Partei die besseren Karten hat und die Wahl gewinnt. Locke und Jean sollen ein Spiel gewinnen dabei geht es um die anstehende Wahl. Die Regeln sind deutlich geregelt. Es darf alles angewendet werden, von Intrigen, Sabotagen und anderen kreativen Einfällen, die Wahl zu Gunsten der Soldmagier zu entscheiden. Allerdings stellt Locke schnell fest, dass er seinen Gegner kennen muss und dieser ihm mindestens ebenbürtig, wenn nicht gar besser ist. Und trotz des "beruflichen" Zwistes kommen sich Sabetha und Locke wieder näher und setzen ihre Liebschaft fort, als ob sie nie unterbrochen war.

Ein zweiter Handlungsstrang spielt in der Vergangenheit: Locke, Jean, Sabetha, Galdo und Calo sind wieder junge Diebe, die von Vater Chains ausgebildet werden. Vater Chain hat jedoch andere Pläne mit ihnen und sendet sie in eine andere Stadt damit sie dort an einem Theaterstück mitwirken und lernen, sich in der Fremde alleine durchzuschlagen.

Das Buch ist nicht schlecht, sogar recht unterhaltsam und es ist immer wieder ein diebisches Vergnügen Locke und Jean auf ihren halsbrecherischen Raubzügen zu begleiten. Dabei wird ein zum Teil derber Humor eingesetzt. Die beiden Hauptfiguren machen nicht nur im Schutze der Dunkelheit waghalsige, amüsante, durchtriebene, Geschäfte, sondern verstehen sie sich auf die politischen Ränkespiele und ihre Schauspielerei. Den Anfang von DIE REPUBLIK DER DIEBE fand ich in Hinsicht auf beide Handlungsstränge gut. Das galt zumindest für den Anfang. In der Mitte gab es dann einige Stellen, die sich eher zäh und langweilig lasen. Da war dann das Gefühl, Freunde gefunden zu haben, die man lange nicht getroffen hat, wieder weg. Es blieb lange Zeit nur ein Buch unter vielen. Die gut 1000 Seiten hätten durchaus Kürzungen vertragen können. Auf den letzten Seiten nimmt die Erzählung nochmal etwas Fahrt auf. Im Grossen und Ganzen ist der Roman schwächer als die Vorgänger, wenn ich so meine eigenen Rezensionen lese. Vielleicht ist es auch nur die Enttäuschung, so lange auf die Fortsetzung zu warten und eine relativ langweilige Vergangenheitsgeschichte mitgeliefert zu bekommen.



DIE SIALA CHRONIKEN

Alexey Pehov

Originaltitel: *Kradusc ijsja v teni* (2002)

Übersetzung: Christiane Pöhlmann

Titelbild: bürosüd

Piper Verlag (05/2014)

1521 Seiten

20 €

ISBN: 978-3-492-70318-5 (TPB mit Klappbroschur)

www.piper.de

CHRONIKI SIALY

SCHATTEN



Das kleine Königreich Vagliostrien sieht sich einer Gefahr aus tiefster Vergangenheit gegenüber. Der Unaussprechliche, ein dunkler Magier, wurde in ein magisches Gefängnis in den Öden Landen verbannt. Vor vielen Jahrhunderten brachte er Krieg, Leid und Zerstörung über die Welt, um seinen finsternen Plänen der Weltherrschaft nachzugehen. Doch die geeinten Heere der Menschen brachten ihm nach schweren Kämpfen eine Niederlage bei. Statt ihn zu töten und so eine weitere Bedrohung auszuschliessen wurde er verbannt. Im Exil stellt er ein gewaltiges Heer aus den Kreaturen der Finsternis auf, das sich für den Sturm auf das Königreich Vagliostrien rüstet. Ein gewaltiges Heer, in der Masse sind die Oger, Orks und anderen so gross, dass es die Armee Vagliostrien niemals mit ihm aufnehmen könnte.

In Hrad Spine soll es jedoch eine Hoffnung gegen den Usurpator geben. Hrad Spine ist eine riesige, von der Mehrzahl der Menschen vergessene Grabanlage. Hier befindet sich alten Überlieferungen zufolge ein magisches Artefakt. Mit ihm soll es möglich sein, den Unaussprechlichen erneut zu bannen. Allerdings ist der Weg nach Hrad Spine äusserst gefährlich und in den unterirdischen Katakomben droht jedem Unvorsichtigen ein grauenhafter Tod. Um das unbekannte Artefakt zu bergen sind unterschiedliche Expeditionen dorthin aufgebrochen. Nur sehr wenige Überlebende kehrten, schwer verwundet an Leib und Seele, nach Awendum zurück. Der König von Vagliostrien ist verzweifelt. Wenn seine kleinen Suchtrupps nicht erfolgreich sind, droht schweres Ungemach das Land heimzusuchen, um es einmal vorsichtig auszudrücken. Er überlegt sich einen riskanten und waghalsigen Plan. Unter Leitung des Meisterdiebs Garrett soll das als Horn des Regenbogens bekannte Artefakt geborgen werden. Garrett ist ein Meisterdieb, dessen Arbeitsplatz die Stadt Awendum im Königreich Vagliostrien liegt. Als freischaffender Eigentumsüberträger ist Garrett natürlich ein Freigeist, der gerade die Freiheit liebt und der Knastologie und Gitterkunde abhold ist. Um dieser Freiheit zu frönen unternimmt er alles, um

gesiebter Luft zu entgehen. Als bald wird er, sehr zu seinem Ärger, mitten in die politischen Auseinandersetzungen seines Königs verwickelt.

Die Grenzen zu den Reichen der Menschen und magischen Wesen sind in Gefahr. Orkhorden machen an den Grenzen des Öden Landes auf sich aufmerksam. Siala scheint endgültig dem Untergang geweiht zu sein. Wären da nicht Garrett und seine Gefährten und ein letztes magisches Artefakt, genannt das Horn des Regenbogens. Wie das mit magischen Gegenständen so ist, wurde es vor Jahrhunderten von Zauberern geschaffen, die dazu das Gerücht in die Welt setzten, die Waffe könne den Unaussprechlichen besiegen. Garrett erfährt davon, dass dieses sagenhafte Horn in den unterirdischen Palästen von Hrad Spine zu finden sein soll. Doch aus den Maulwurfsschloss genannten Örtlichkeiten ist seither niemand mehr lebend heraus gekommen.

Gemeinsam mit seinen Freunden macht er sich auf den Weg. Dafür hatte der König eine Belohnung ausgesprochen und als Garrett zudem von göttlicher Seite gedrängt wird, nimmt er die Berufung auf sich. Peinlich wird es für Garrett, als der Meisterdieb bestohlen wird. Plötzlich ist sein Schlüssel, der Zugang für Hrad Spine verschwunden. Um seinen Auftrag zu erfüllen macht er sich auf den Weg, den Dieb zu bestehlen, den Schlüssel zurück zu erobern und herauszufinden, wer der geheimnisvolle "Herr" ist, der den Schlüssel in seinen Besitz bringen will.

Die abenteuerliche Reise zieht sich nicht nur in die Länge, sondern ist tödlich wie eine Giftschlange. Hinter der kleinen Gruppe auf Reisen sind die unterschiedlichsten Gegner her, um sie an der Ausführung ihres Auftrages zu hindern. Ein Hindernis ist sicherlich der unheimliche Wald von Sagrabas, bis es in die unheimlichen unterirdischen Räumlichkeiten geht.

Die Welt steuert einer totalen Vernichtung entgegen. Der Unaussprechliche regt sich nach Jahrhunderten wieder. Eine Arme aus Orkhorden, Giganten und Kreaturen des Todes machen an den Grenzen des Öden Landes die Welt unsicher, verbreiten Leid und Schrecken. Die Reiche der Menschen, Elfen, Gnome und Zwerge drohen unterzugehen. Es obliegt dem Schattentänzer Garrett und seine Gefährten, das Heer des Unaussprechlichen endgültig zu besiegen und zu vernichten. Inzwischen liegen die unterirdischen Paläste Hrad Spines vor ihnen. Hier soll das sagenumwobene Horn des Regenbogens verborgen sein. Das sagenhafte Relikt einer vergangenen Zeit wurde von den Zauberern von einst geschaffen. Garrett der Meisterdieb will den Preis von 50.000 Goldstücken in Empfang nehmen und wagt die Reise in den unterirdischen Palast, wohlwissend, dass aus den Katakomben seit Jahrhunderten niemand lebendig herauskam. Schliesslich macht sich Garrett allein auf, um das Horn des Regenbogens aus den Katakomben zu holen, um nicht so leicht entdeckt zu werden. In Hrad Spines lauern neben uralten Gefahren auch die Gegner. Der Dieb schleicht durch Hard Spines, findet Schätze, überlistet Monster und ermordet ein paar Untote. Ausserdem besitzt er immer viel Glück.

Es ist dem Piper Verlag hoch anzurechnen, dass er die Trilogie noch einmal in einem Band herausgegeben hat. Dabei wurde es ein wirklich schwergewichtiges Werk mit über 1.500 Seiten. Intelligente Papierwahl und eine passable Schriftgrösse macht daraus aber ein Buch, dass nur unwesentlich dicker ist, als ein Teil mit normalen Papier. Da das Buch in einem Stück vorliegt, macht es noch mehr Spass darin zu lesen.

Der Vorteil der Erzählung liegt in der vielschichtig angelegten Handlung. Selbige ist immer wieder wie ein hakenschlagender Hase zu betrachten, weil sie plötzlich die Richtung wechselt. Wer immer glaubt zu wissen, wohin die Geschichte

führt, wird enttäuscht. Die Geschichte von Schattenwanderer ist weitaus abwechslungsreicher, als es zunächst den Anschein hat. Seine Handlungsträger in den Haupt- wie auch in den Nebenrollen sind sehr vielfältig und durchaus sympathisch. Der Leser hat keine Probleme, sich mit den einzelnen Personen zu identifizieren. Und damit haben sie die gleichen Stärken und Schwächen wie auch der Leser. DIE CHRONIKEN VON SIALA bieten dem Abenteuer-Fantasy-Leser viel Lesestoff. Allerdings erkennt man, dass der Autor gerade im amerikanischen Bereich seine Vorbilder sieht.



Jugendliteratur

Robinson Wells

Originaltitel: variant (2011)

Titelbild: bürosüd

Fischer Jugendbuch Verlag (05/2014)

ISBN: 978-3-8414-2140-1 (TB mit Klappbroschur)

www.fischerverlage.de

DU KANNST KEINEM TRAUEN

Übersetzung: Alice Jacubeit

465 Seiten

14,99 €



Der 18-jährige Benson hat ein Stipendium für ein Elite-Internat ergattert. Doch die Schule ist nicht wie erwartet: Umgeben von Stacheldraht und hohen Mauern, ohne Kontakt zur Außenwelt sind die Schüler dort Gefangene. Es gibt keine Lehrer, aber strikte Regeln, deren Einhaltung durch Kameras überwacht und mit harten Strafen geahndet wird.

Die Schüler sind gezwungen, um ihr Überleben an der Schule zu kämpfen. Gegen die Regeln verliebt sich Benson in Jane. Als sie bei einem brutalen Kampf schwer verletzt wird, macht Benson eine grauenvolle Entdeckung ... (Verlagstext)

Benson musste sein ganzes Leben, in 12 Jahren bei insgesamt 33 Pflegefamilien, verbringen, immer wieder neuen Pflegefamilien, da er als schwierig betrachtet wurde, immer wieder neue, schlechte Schulen. Er bewirbt sich für ein Stipendium an dem Internat „Maxfield Academy“. Und hat Erfolg damit. Die Fahrt zum und das Internat erscheinen ihm zurecht merkwürdig, denn ein hoher Zaun mit Maschendraht umgibt den ganzen Komplex. Die Schüler, die seine Ankunft an den Fenstern beobachten reagieren seltsam, schenkt ihnen zuerst jedoch keine Beachtung. Die grossen Überraschungen treten jedoch erst zu Tage, als seine Betreuerin Ms Vaughn ihn dort abgibt, die Tür sich hinter ihm schliesst und es kein Zurück mehr gibt. An dieser Akademie, wie sie sich nennt, gibt es keine Erwachsene, die Schüler müssen alle Arbeiten selbst übernehmen. Eine Flucht von der Schule scheint unmöglich, denn die überall angebrachten Kameras sehen alles. Zudem gibt es strenge Regeln. Benson erstes Gespräch im Internat führt er mit Becky. Das Gespräch verläuft ziemlich seltsam. Sie ist die erste Person, mit der er und die Neuankömmlinge im Allgemeinen in Kontakt treten. Sie unterrichtet sie über den Ablauf und die Besonderheiten der Schule. Die Schüler organisieren sich selbst in den unterschiedlichsten sozialen Gruppen, die jede für sich einzigartig ist. Sie kämpfen miteinander oder gegeneinander, hoffen jeder, die besten Aufgaben zugeteilt zu bekommen. In diese

für Benson seltsamen Machtstrukturen ist Benson erst einmal auf sich allein gestellt, obwohl jede Gruppierung ihn gerne im Team sehen würde. Schritt für Schritt lernt Benson, der die Geschichte aus seiner Sicht erzählt, die Gruppierungen in Maxfield kennen. Da sind die Society, die der Meinung ist, ein regelkonformes Leben würde in die Freiheit führen, die mächtigen Havocs, die nur Party im Sinn haben und die Variants, kurz Vs. Er muss sich entscheiden, denn als Aussenseiter ist man auf dieser Schule verloren. Letztlich schliesst sich Benson den Vs an. Das System an sich macht Benson neugierig. Er versucht rauszufinden, was und wer dahinter steckt und vor allem: Wofür wird dieser ganze Aufwand betrieben? Wozu die Kameras und wer bedient sie? Warum gibt es im relativ grossen Internat so wenig Schüler? Die wichtigste Frage ist jedoch, warum will niemand wirklich weg? Neben diesen Gedanken begeht Benson den Fehler, gegen eine Regel zu verstossen. Er lernt Jane kennen und lieben und genau das ist verboten.

***Robison Wells** hat mit *Du kannst keinem trauen* einen spannenden Auftakt geschrieben, der mich vollkommen überzeugen konnte. Es gibt zwar einige Romane in dieser Richtung, die ebenfalls das Thema Gruppenzwang und ähnliches aufnehmen, auf einsamen Inseln oder sonstigen abgeschiedenen Orten spielen, aber der leichtgängige Schreibstil hielt mich auf den Seiten gefangen und bot ein paar neue Eindrücke. Der Spannungsbogen hält sich konstant über die gesamte Erzählung hinweg. Gänsehautfeeling und Adrenalin pur sind vielleicht etwa übertriebene Bezeichnungen doch mit jedem neuen Geheimnis, das Benson an der Schule aufdeckt, steigert sich diese noch etwas mehr.*

Die Erklärungen sind logisch aufgebaut und hinterlassen keine offenen Fragen, während die Leser lediglich Häppchenweise erfahren worum es in diesem Internat in Wirklichkeit geht.

*Die Entwicklung von Benson war deutlich spürbar. Anfangs wilde Unterstellungen gegenüber allen bereits länger Anwesenden, lernt er Zug um Zug die Hintergründe ihres Handelns kennen. Er überlegt, was zu ihrer Entwicklung geführt haben mag. Gut dargestellte Charaktere und eine tolle Grundidee machen dieses Buch zu einer Spannungslektüre. Mit seiner Umsetzung einer bereits bekannten Idee konnte mich **Robison Wells** überzeugen. ☺☺☺☺*

Übrigens, auch ein Buch, dass in der Rubrik Krimi / Thriller seinen Platz gefunden hätte.

Christiane Lind

ENDLICH SCHNURRLAUB

Titelbild: Konrad Wothe

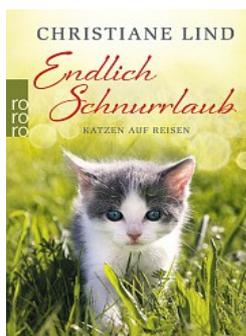
rororo Verlag 26833 (06/2014)

215 Seiten

8,99 €

ISBN: 978-3-499-26833-5 (TB)

www.rororo.de



Manchmal muss eine Katze das Schicksal in die eigenen Pfoten nehmen: Als Kater Lucky, mit Haut und Fell Berliner, im Tierheim in Niedersachsen landet, steht für ihn fest: Ein echter Straßenkater eignet sich nicht als Stubentiger. Und so macht Lucky sich mutig auf die Reise in die ferne Hauptstadt. Auch Hope treibt das Heimweh nach Hause. Auf dem Weg einmal quer durch Australien trifft das schüchterne Kätzchen auf nachdenkliche Dromedare, listige Dingos und ein skeptisches Wombatpärchen und muss mehr als einmal beweisen, dass auch sie Krallen hat. Stadtkatze

Mimi hingegen ist wenig begeistert von den Ferienplänen ihres Frauchens, denn das bedeutet für sie: Zwangsurlaub auf dem Bauernhof!

Abenteuerliche, heitere und erstaunliche Geschichten über unsere schnurrenden Freunde auf Reisen. (Verlagstext)

Die vielen kleinen Geschichten sind unterhaltsam und konnten mich zum Schmunzeln bringen. Christiane Lind schildert Situationen, die wohl jeder Leser irgendwann einmal so oder in ähnlicher Form, erlebt hat. Als Leser konnte man sich schnell mit den Tieren anfreunden. Dieses Buch sorgt für Kurzweil und gute Laune. Die Autorin schildert das Leben von Katzen in Form von Anekdoten und kleinen Erzählungen, ausgerichtet auf ein sehr jugendliches Publikum.

Die Leser erfahren viel darüber, wie die Katze ihre Umwelt wahrnimmt und über die Motive für ihr Verhalten. Oder was die Autorin dafür hält. Mit fünf eigenen Katzen, weiss sie natürlich, worüber sie schreibt. Die Autorin hat das Buch aus der Perspektive der Katzen geschrieben, es verweist den Katzenbesitzer auf den Platz, der ihm zusteht, nämlich als Katzendiener dazu beizutragen, dass die Katze glücklich wird.

Die beteiligten Katzen sind die Ich-Erzähler/innen und wirken, trotz ihrer vielen Differenzen und Konflikte mit den Menschen eher menschlich, denn tierisch. die Helden und Heldinnen dieses Buches sind Katzen und Kater, und es ist leicht zu erkennen, dass nicht alle Katzen wie auch Menschen gleich denken. Ein humorvolles, geistreiches Geschenkbuch für Katzenfreunde zwischen 9 und 99 Jahren. Es ist einfach ein wunderbarer Lesegenuss, vermittelt Heiterkeit und Zufriedenheit und. hat man einmal angefangen, kann man es nur mehr sehr schwer aus der Hand legen. ☺☺☺

Krimi / Thriller

Anne Goldmann

LICHTSCHACHT

Titelbild: Martin Grundmann

Ariadne Kriminalroman (2014)

284 Seiten

12 €

ISBN: 978-3-86754-220-3 (TB)

www.argument.de

Lichtsacht ist die Geschichte von Lena. Lena ist neu in Wien. Lena hält sich mit diversen Jobs und Arbeitsangeboten über Wasser und geniesst die schöne Dachgeschosswohnung ihrer Freundin, in der sie leben darf.

Eines Abends blickt sie sich nach getaner Arbeit aus ihrem Wohnungsfenster. Sie beobachtet zwei Frauen und einen Mann, die auf dem Dach des gegenüberliegenden Hauses sitzen und offenbar etwas feiern. Plötzlich sind es nur noch ein Mann und eine Frau. Die Dritte ist plötzlich verschwunden. In dem kurzen Augenblick, da Lena nicht hinsah, kann sie nicht einfach gegangen sein. Lena kann sich nicht erklären, wohin die zweite 'Frau' verschwunden ist. Sie denkt, ein Verbrechen beobachtet zu haben, doch in den Nachrichten ist nichts davon zu erfahren. Lena zweifelt ein wenig an sich selbst, aber nur so lange, bis eine Frau auftaucht, die eine angeblich verschwundene Freundin sucht. eigene Forschungen erbrachten kein Resultat, aber mit der neuen Freundin wird die Angelegenheit doch noch spannend.

Ein Lichtsacht ist wohl nicht mehr jedem geläufig. Denn die Beschreibung am Beginn des Buches ist gerade für diejenigen Leser wichtig, die nie in alten

Wohnvierteln gewohnt haben. **Anne Goldman** schuf einen Thriller, der alle Elemente enthält, die ein Thriller haben muss. Im Gegensatz zu vielen anderen Krimi / Thriller Romanen flacht hier die Spannungskurve nicht ab, sondern gibt dem Roman die gewisse undurchdringliche Spannung mit. Gerade Lena als Hauptfigur wirkt für die Leser lebensecht, sie ist nicht eine Figur, weil man sie braucht um eine Geschichte zu erzählen, sie ist einer Figur, die die Geschichte lebt. ☺☺☺

Jilliane Hofman

ARGUS

Originaltitel: the cutting room (2012)

Übersetzung: Sophie Zeitz und Tanja Handels

Titelbild: any.way

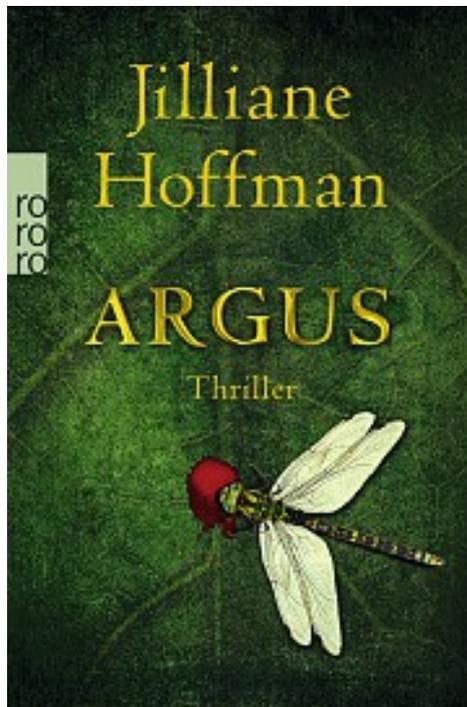
rororo 25389 (12/2013)

494 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-499-25389-8 (TB)

www.rororo.de



ARGUS ist der dritte Teil der CUPIDO Trilogie. CUPIDO war der erste Thriller von **Jilliane Hoffmann** und hat mich von Anfang an gefesselt, Ich konnte die Geschichte um die Staatsanwältin Cloe und dem Ermittler Dominick Falconetti, die einen Serienmörder jagen, kaum aus den Händen legen. Chloe hat ein persönliches Anliegen, Cupido zum Tode zu verurteilen, da sie in ihm ihren Vergewaltiger aus der Vergangenheit erkennt. Doch ist der verhaftete Bill Bantling auch der gesuchte Cupido, der 13 Frauen abgeschlachtet hat?

Ich habe im Anschluß den zweiten Teil, MORPHEUS, gelesen. Dabei hatte ich natürlich eine gewisse Erwartungshaltung an das Buch. Auch wenn es spannend geschrieben ist und auf den ersten Teil aufbaut, war ich nicht ganz so begeistert wie bei CUPIDO. Die Ermittler, die Chloe im ersten Band geholfen haben, Bill Bantling zur Todesstrafe zu verurteilen, werden in MORPHEUS einer nach dem anderen brutal ermordet. Chloe muss erneut um ihr Leben zittern. Sie erkennt, dass es nicht um einen einzelnen Serienmörder geht, sondern einen Snuff Club.

Mit ARGUS kommen eine andere Staatsanwältin, Daria DeBianchi sowie ein neuer Ermittler, Manny Alvarez, in den Mittelpunkt. Erneut kommt es zu brutalen Morden des Snuff Clubs, bei denen die Mitglieder über eine Live Schaltung via Internet dem brutalen Morden zuschauen. Daria und Manny arbeiten zusammen an dem Fall. Sie tappen ziemlich im Dunkeln, bis sie erkennen müssen, dass nur einer die Namen der Mitglieder kennt: Cupido, alias Bill Bantling. Dieser sitzt auch nach 10 Jahren noch in der Todeszelle und hat nur ein Ziel : seine Flucht und die Rache an Chloe, die allerdings mit unbekanntem Wohnort unter einem falschem Namen abgetaucht ist. Bill will mit der Staatsanwaltschaft kooperieren, verlangt er dafür allerdings seine Freilassung....

Der Amerikanerin **Jilliane Hoffmann** ist mit diesem Band ein wirklich guter Thriller gelungen, der zwar an die beiden Vorgänger anknüpft aber auch ohne

Vorkenntnisse gelesen werden kann. Der Leser wird in Argus immer wieder in die Vergangenheit geführt. Dies geschieht in kurzen Abschnitten die einen auch dann nicht langweilen wenn man die Vorgeschichten gelesen hat. Im Gegenteil, mir wurde durch diese Ausflüge wieder vieles ins Gedächtnis gerufen was ich schon vergessen hatte, da ja eine gewisse Zeitspanne zwischen den drei Büchern liegt.

Ich kann ARGUS wirklich jedem empfehlen der brutale Thriller mag und auch gern eine Liebesgeschichte im Hintergrund laufen lässt. Ich fand das Buch allerdings für seine 494 Seiten im Vergleich zu anderen 500 Seiten Bücher ziemlich dick , was es etwas unhandlich zum Lesen machte. Allerdings konnte man durch das dickere Papier die Seiten besser umblättern. Allerdings wiegt es mehr als vergleichbar andere Bücher.

Der Schluß war für mich überraschend, da es nicht das von mir erwartete und schon oft gelesene Happy End gab.



Susanne Giesecke

Valentina Berger

Titelbild: Pepperrak Brand

Piper Verlag (08/2010)

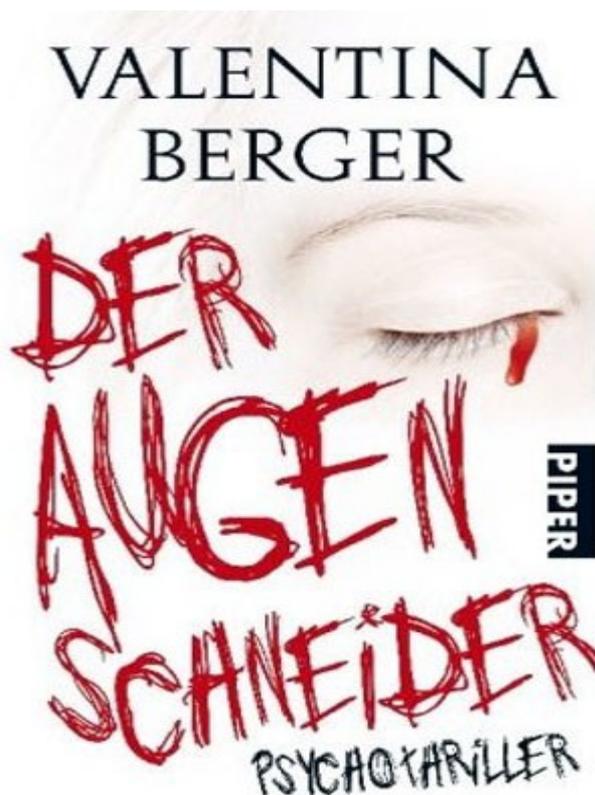
ISBN: 978-3-492-25812-8 (TB)

www.piper.de

DER AUGENSCHNEIDER

286 Seiten

8,95 €



Valentina Berger, die mit bürgerlichem Namen **Berta Berger** heißt, schreibt unter diesem Namen Märchen und Kinderbücher. Als Valentina Berger gelingt ihr hier ein spannendes Thrillerdebüt. Die 1969 geborene Autorin lebt mit ihrer Familie in der Nähe von Wien und hatte schon immer eine Leidenschaft für Krimis.

Er schneidet ihnen bei lebendigem Leib die Augen heraus, jungen, schönen Frauen. Denn er braucht ihr Augenlicht....

Dieser Klappentext sowie auch die Aufmachung des Titelbildes gefielen mir so gut dass ich das Buch von einem Wühltisch in der Fußgängerzone kaufte. Mit seinen 286 Seiten ist es deutlich dünner als viele andere Thriller und lässt sich bequem an einem Wochenende lesen

Ein Psychopath versetzt Wien in Angst und Schrecken. Seine Opfer werden auf

brutale Weise gefoltert, zurück bleiben geschundene Leichen mit leeren Augenhöhlen. Das zusammengestellte Ermittlerteam muss sich beeilen den Täter zu fassen, denn ihr Kollege, der Pathologe Heinz Martin, ist persönlich betroffen. Er bekommt mit den Leichen Botschaften übermittelt, eingeritzt in die Haut der Mädchen.

Der Krimi ist aus mehreren Perspektiven geschrieben, aus Sicht der Opfer, deren Qualen man nur zu gut nachempfinden kann, aus Sicht des Mörders, der immer wieder in neue Identitäten schlüpft um seine Opfer kennen zu lernen und natürlich aus Sicht der Ermittler.

Das Team der Ermittler setzt sich aus dem Gerichtsmediziner Heinz Martin, seines Freundes Helmut Wagner, dessen Kollegen Moser und Laura Campelli zusammen. Innerhalb des Teams kommt es zwischen Moser und Wagner immer wieder zu kleinen Machtkämpfen die aber weder nerven noch zu ausführlich beschrieben werden, unheimlich gut hat mir an dem Buch gefallen, dass alle Charaktere in dosierten Häppchen beschrieben werden so das man ihr Handeln und Denken sehr gut nachempfinden kann. Selbst der immer übel gelaunte Moser wird einem mit der Zeit sympathisch, da der Leser Einblicke in seine Vergangenheit bekommt. Es hat mich weder gestört schon nach wenigen Seiten den Namen des Täters zu kennen, noch hat es mir die Spannung genommen.

Der Thriller ist von Anfang an fesselnd, baut mit der Entführung von Martins Schwester Emily einen guten Spannungsbogen auf und das Ende überrascht. Einzig den Titelnamen des Buches hätte ich mir anders gewünscht da er sehr an **Fitzeks AUGENJÄGER** und **AUGENSAMMLER** erinnert, die ich beide begeistert gelesen habe. ☺☺☺☺

Susanne Giesecke

Oliver Welter und Michael Gantenberg LANG SIND DIE SCHATTEN

Titelbild: nicht genannt

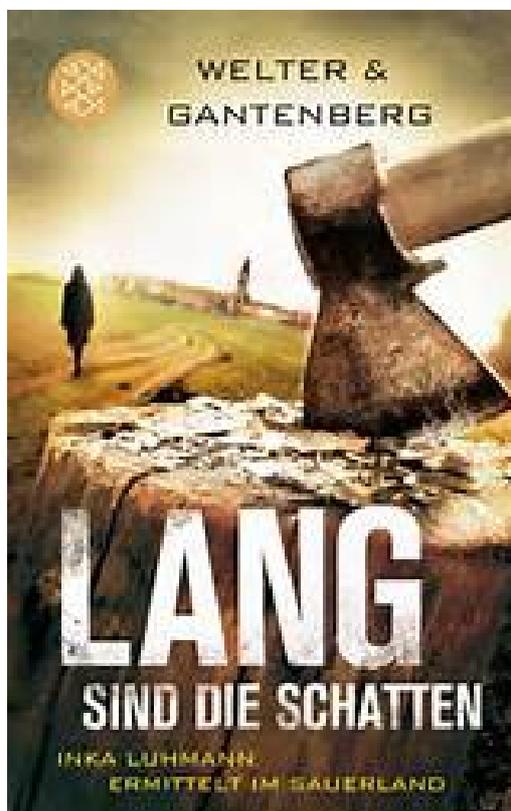
Fischer Verlag 19802 (06/2014)

396 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-596-19802-3 (TB)

www.fischerverlage.de



LANG SIND DIE SCHATTEN ist der zweite Sauerlandkrimi mit der Kommissarin Inka Luhmann. Wie bereits im ersten Band KALT GEHT DER WIND jagen Luhmann und ihr Kollege Pfeil einen Serienmörder, der, so stellt sich bei den Ermittlungen heraus, als Motiv einen persönlichen Rachefeldzug startet. Sein Motto lautet: Gerecht ist der Tod!

Das Autorenduo **Oliver Welter** (Jahrgang 1969) und **Michael Gantenberg** (Jahrgang 1961) ist dabei ein krimierprobtes Autorenduo.

So hat **Michael Gantenberg** als Radiomoderator gearbeitet, für DIE ZEIT und die FAZ geschrieben. Er wurde unter anderem mit dem Grimmepreis und dem deutschen Fernsehpreis ausgezeichnet. Auch schrieb er zahlreiche Folgen für UNTER VERDACHT, NORD, NORD, MORD sowie eine Tatortfolge. Er lebt mit seiner Familie im Sauerland.

Sein Kollege **Oliver Welter** arbeitet als Autor zum Beispiel für TV TOTAL, MORDEN IM NORDEN, schrieb für zahlreiche TV Serien. Er gewann ebenfalls den deutschen Fernsehpreis.

Oliver Welter und seine Familie leben im Rheinland.

Obwohl ich KALT GEHT DER WIND nicht gelesen habe konnte ich mich in die Geschichte um das Ermittlerteam von Inka sofort reinlesen. Die Kommissare lernt man während dem Lesen schnell kennen und auch ihr privater Bereich kommt dabei nicht zu kurz, was ich immer sehr sympathisch finde. Inka hat nach dem Umzug ins Sauerland die Stelle ihres Ehemannes, eines Einheimischen, übernommen, während er sich um Kinder und Haushalt kümmert. Keine einfache Konstellation in einer konservativen Kleinstadt, in der jeder jeden kennt. Aber nach dem Erfolg in ihrem ersten Ermittlungsfall, der sie fast ihr Leben gekostet hätte, hat sie den nötigen Respekt und die Anerkennung ihrer Kollegen. Die Arbeit macht ihr weiter Spass. Im aktuellen Fall aber merkt sie, dass ihr Mann Henne in den Fall verwickelt ist. Was verschweigt er ihr? Eine Krise ist vorprogrammiert. Dadurch erschwert sich Inkas Arbeit so erheblich, dass sie über eine Versetzung nachdenkt.

Oliver Welter und **Michael Gantenberger** entführen den Leser immer wieder kurz in die Vergangenheit, so dass man die Zusammenhänge versteht auch ohne Band 1 gelesen zu haben. Das Buch ist spannend, aber trotzdem mit einer Prise Witz und Humor geschrieben. Es hat einen angenehmen Schreibstil der mich neugierig macht wie das die zwei Autoren zusammen geschrieben haben. Ich werde mich auf jeden Fall um ein Interview mit den beiden bemühen.

Das Buch springt von der Erzählweise zwischen der Sicht der Kommissare, den Opfern und dem Mörder, dessen Motiv der Leser so ein Stück weit gut nachvollziehen kann. Es ist mit seinen 396 Seiten gut gegliedert und ich hatte nie das Gefühl etwas überlesen oder nicht verstanden zu haben.

Fazit : Ein spannend geschriebener Thriller der Lust auf mehr Werke von den Beiden macht. ☺☺☺

Susanne Giesecke

Emily Arsenault

ROSENROT, ROSENTOT

Originaltitel: in search of the rose notes (2011)

Übersetzung: Sabine Schilasky

Titelbild: Wojciech Zwolinski

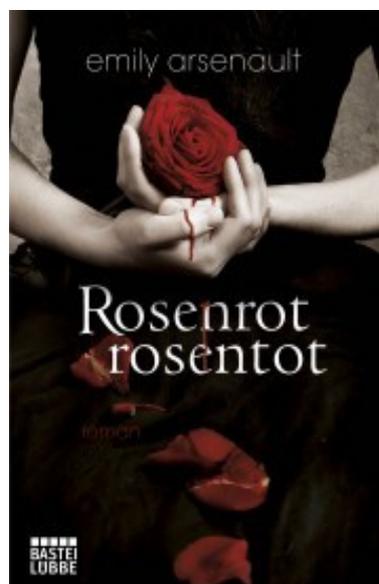
Bastei Lübbe Verlag 16818 (05/2013)

414 Seiten

8,99 €

ISBN: 978-3-404-16818-7 (TB)

www.luebbe.de



Nachdem ich den Klappentext von ROSENROT, ROSENTOT gelesen hatte war ich sofort begeistert. Ich stellte mir einen spannenden Thriller vor. Als Nora und Charlotte elf Jahre alt sind verschwindet in ihrer kleinen Heimatstadt ihr Kindermädchen Rose spurlos. Sechzehn Jahre später werden die sterblichen Überreste von Rose gefunden und die beiden jungen Frauen machen sich auf die Suche nach den wahren Geschehnissen von damals.

Leider hält das Vorwort nicht das was es am Anfang verspricht. Aber vielleicht hätte ich auch einfach beachten sollen dass es sich bei dem Buch um einen Roman und keinen Thriller handelt.

Roses Verschwinden wird schon auf den ersten Seiten abgehandelt ohne das man einen Bezug zu ihr aufgebaut hatte. Schnell wird dem Leser klar , das die

Geschichte eine Reise in die Vergangenheit wird. Der Roman wechselt häufig zwischen den Zeiten: den kindlichen Freundinnen Nora und Charlotte, die durch allerlei Voodoo und Beschwörungen versuchen, Kontakt zu Rose aufzunehmen und der Gegenwart 16 Jahre später. Man erkennt, dass die Freundschaft der beiden von der dominierenden Charlotte ausgeht und Nora sich nicht immer wohl in ihrer Nähe fühlt. Ein paar Jahre später reißt das Band der Freundschaft dann ab. Es vergehen Jahre bis sie sich wieder treffen. Nach dem schockierendem Fund der Leichenteile ruft Charlotte Nora an um ihr zu berichten. Diese reist in ihre Heimatstadt zurück um mit ihrer Vergangenheit abzuschließen. Im Laufe des Buches erfährt man so immer mehr über eine kaputte Freundschaft und die Hintergründe einer verschlossenen Nora, aber auch einiges über Rose. Am Ende schaffen die beiden es dann das Geheimnis um Rose zu lüften aber ihre Freundschaft zu retten ist weitaus schwieriger.

Es fällt mir schwer dieses Buch zu beurteilen da ich mir etwas anderes erhofft hatte. Ich habe mich deswegen mit dem Lesen etwas schwer getan. Aber ich fand es spannend die Geschichte von Nora und Charlotte zu verfolgen, da es leider im Leben oft so ist, dass sich ehemals beste Kinderfreundschaften nicht halten und man sich aus den Augen verliert. Das Annähern der beiden nach dieser langen Zeit hätte ich mir zwar etwas herzlicher gewünscht, aber es spiegelt so eher die Realität wieder. Die Story um Rose rückte für mich dabei in den Hintergrund. Beim Lesen habe ich immer wieder selbst an alte Freundschaften aus der Schulzeit denken müssen. Mit seinen 414 Seiten ist **Emily Arsenault** ein netter Roman gelungen der ein wenig zum Nachdenken anregt und durchaus seine spannenden Aspekte hat.

☺☺

Susanne Giesecke

Krischan Koch

Titelbild: Gerhard Glück

dtv 21515 (2014)

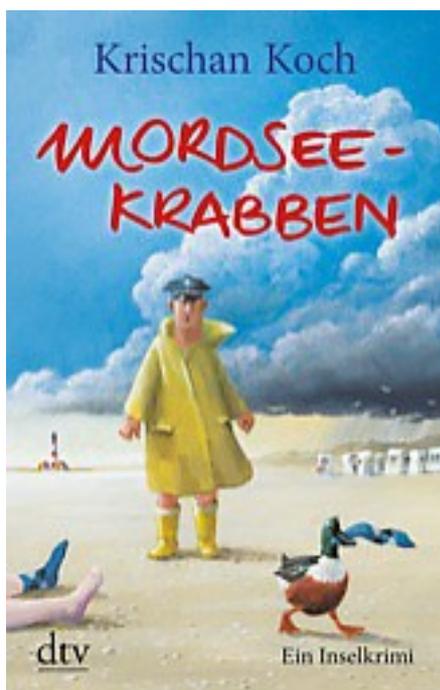
ISBN: 978-3-423-21515-2 (TB)

www.dtv.de

MORDSEE-KRABBEN

270 Seiten

9,95 €



Nachdem ich in der letzten Zeit viele blutige Thriller gelesen habe kam mir das Buch von Krischan Koch gerade recht. Ein nettes Titelbild wie aus einem Kinderbuch versprach eine lockere Urlaubslektüre.

Der Fredenbüller Dorfpolizist macht auf der Nachbarinsel Amrum seinen Familienurlaub und stolpert gleich zu Beginn über zwei Leichen, wobei eine davon immer wieder verschwindet. Da er mit dem Wellnesshotel, dass seine Frau so sehr genießt, gar nichts anfangen kann, fängt er lieber auf eigene Faust zu ermitteln an, was seine Frau natürlich auf die Palme bringt. Da helfen auch Yoga und Klangschalen nicht, um eine Ehekrise abzuwenden....

Krischan Koch wählt in seinem Buch ein einfaches Klischee: man nehme zum einen die konservativ verschrobenen Inselbewohner von Amrum, deren Dialekt sich in dem Buch sehr positiv liest, und zum anderen eine Handvoll neureicher Geschäftsleute,

die dort eine Ferienanlage mit Golfplatz planen. Die paar Morde, die zufällig an die Hitchcockklassiker aus dem Kino erinnern, fallen bei dem ganzen Trubel dann gar nicht so sehr auf.

Die Charakteren der Personen sind gut ausgewählt und runden die Geschichte witzig ab.

Mordseekrabben ist mit seinen 270 Seiten ein Inselkrimi ohne Tiefgang, der phasenweise etwas zu chaotisch wirkt, den man sich gerne als Urlaubslektüre in den Koffer packen kann. ☺☺☺

Susanne Giesecke

Hörbücher / Hörspiele

SHERLOCK HOLMES 13. Folge

Arthur Conan Doyle

DER BUND DER ROTSCHÖPFE

Titelbild: Firuz Askin

Sprecher: Joachim Tennstedt, Detlef Bierstedt, Regina Lemnitz, Gudo Hoegel, Tobias Lelle, Erich Ludwig, Harald Dietl, Hans Bayer, Max Felder, Johannes Steck, Bene Gutjan

Titania Medien (16.05.2014)

1 CD = 59 min

8,99 €

www.titania-medien.de

Der kauzige Jabez Wilson führt eine mehr schlecht als recht laufende Pfandleihe. Vor zwei Monaten ist er auf eine merkwürdige Zeitungsannonce aufmerksam gemacht worden, in der der „Bund der Rotschöpfe“ eine leichte Arbeit ausschrieb. Unter allen rothaarigen Bewerbern erhielt er überraschenderweise den Zuschlag. Für seinen Nebenverdienst soll Mr. Wilson die Einträge der Encyclopædia Britannica abschreiben – unter der strikten Auflage, dass er das Büro während der Arbeitszeit auf keinen Fall verlassen darf ... (Verlagstext)

Die Serie wurde mit dem *Blauen Karfunkel* der Deutschen Sherlock Holmes-Gesellschaft ausgezeichnet!

Der Pfandleiher Jabez Wilson hat Probleme. Seine Pfandleihe läuft sehr schlecht und er ist gezwungen, sich einen Nebenjob zu suchen, damit er leben kann. Also schaut er sich um, eine neue Beschäftigung zu finden, die ihm etwas Geld bringt. Durch eine Anzeige in der Zeitung wird er auf ein lukratives Angebot aufmerksam. Lukrativ aber auch seltsam. er soll vier Stunden pro Tag Texte aus der Encyclopædia Britannica abschreiben. Allerdings soll er in dieser Zeit die Büroräume nicht verlassen. Das Geld kommt ihm gelegen, doch als er näher darüber nachdenkt, wendet er sich an Londons besten Privatdetektiv und dessen Kompagnon. Er trifft auf Sherlock Holmes und schildert den Fall, wobei Sherlock Holmes beeindruckende Einzelheiten aus dem Leben seines Auftraggebers herausfindet. Anhand der Erklärung des relativ naiven und gutgläubigen Mannes findet Holmes schnell den Übeltäter und klärt das Geheimnis auf. Sherlock Holmes und Dr. Watson greifen erst langsam in den Verlauf der Handlung ein, die sehr kurzweilig erzählt wurde. Gleichzeitig werden neue Anhaltspunkte für die Lösung angeboten, die die Hörer auf neue, falsche fährten führt.

Stephan Bosenius und Marc Gruppe widmeten sich mit der dreizehnten Folge ihrer Sherlock Holmes Erzählungen eine der beliebtesten Erzählungen um den Ermittler. Sir Arthur Conan Doyles DER BUND DER ROTSCHÖPFE ist eine

*klassische Erzählung, wie sie besser nicht sein könnte. Das Stammtrio aus **Joachim Tennstedt**, **Detlef Bierstedt** und **Regina Lemnitz** bildet wieder die erfolgreichen Sprecher dieser preisgekrönten Reihe. Unterstützt werden sie von Guido Hoegel als Jabez Wilson und Tobias Lelle als dessen Assistenten Vincent. Die szenische Gestaltung des Hörspiels ist gelungen und lässt eine eingängige Stimmung entstehen, die die Hörerinnen fesselt. Die unterstützende Musik ist sanft und unaufdringlich, wirkt aber gleichzeitig als wichtiger Teil der Inszenierung. Sie beeinflusst die knisternde Atmosphäre und setzt leise Akzente.*

Alles in allem ist das Hörspiel, ohne auf Einzelheiten eingehen zu wollen, wieder exzellent. Marc und Stephan punkten wieder einmal mit einer hervorragenden Produktion. 😊😊😊😊

GRUSELKABINET 89. Folge

Per McGraup

HEIMGEKEHRT

Titelbild: Ertugrul Edirne

Sprecher: Stephanie Kellner, Benedikt Weber, Ursula Sieg, Reinhilt Schneider, Christoph Jablonka, u.a.

Titania Medien (16.05.2014)

1 CD = 55 min

8,99 €

www.titania-medien.de

HEIMGEKEHRT ist die dritte Geschichte von **Per McGraup** innerhalb des Gruselkabinetts und die direkte Fortsetzung von der Episode 83 HEIMGESUCHT. Seine erste vertonte Erzählung war die Episode 21, HEXENFLUCH.

Es ist der zweite Einsatz für Alwyne und Colin Hargreaves, die sich einem Spukhaus widmen müssen.

Das Ehepaar Sean und Julia Carmichael kauften und renovierten ein altes Hotel aus der Tudorzeit. Das Haus war sehr günstig und für den schmalen Geldbeutel der beiden bestens geeignet. Doch langsam aber sicher erkennen sie, warum das alte Hotel so günstig zu ersteigern war. Es scheint ein Spukhaus zu sein, wovon Sean zu Beginn gar nicht überzeugt ist, aber je länger er im Haus ist, desto mehr Sonderbares fällt ihm auf. Bei einer Seance mit einem Ja-Nein-Brett wird er jedoch sehr schnell vom Gegenteil überzeugt. Da kommt es gerade recht, dass eine Bekannte das Ehepaar Hargreaves zu Hilfe bitten kann. Im Verlauf der Ermittlungen stellt sich heraus, dass es sich um zwei Geister handelt. Alwyne und Colin Hargreaves stürzen sich in ein Abenteuer, tatkräftig von dem Besizerehepaar und der Haushälterin Mrs. Hughes unterstützt. Der weitere Verlauf ist kurzweilig und spannend erzählt, immer tiefer tauchen Colin und insbesondere Alwyne in das düstere Geheimnis des Hauses ein. Aber selbst bei den beiden Geistern gibt es Unterschiede. Und wenn man an den sadistischen Charakter des einen Geistes und dessen Namen Jack denkt, fallen sogleich Parallelen zu anderen literarischen und tatsächlichen Personen auf. Durch ihr beherztes Einschreiten können die beiden Geisterjäger den Fall zu einem guten Ende führen.

Die Erzählung von Per McGraup besitzt viele unheimliche Momente, wie es den Schauerromanen der zurückliegenden Jahrhunderte eigen war. Dem Autor gelingt es sehr gut, eine unheimliche Spannung aufzubauen, aufgelockert mit einigen witzigen Momenten. Dadurch wird das ganze Hörspiel wesentlich lebendiger. Das hat mir an diesem Hörspiel besonders gefallen.

*Die Sprecher **Stephanie Keller** und **Benedikt Weber** spielen ihre Rollen als Ehepaar Hargreaves sehr glaubhaft. Dies gilt genauso für **Monika John** als resolute*

Mrs. Hughes. **Christoph Jablonka** in der Rolle von Sean Carmichael und **Reinhilt Schneider** als seine Frau überzeugen ebenfalls. Nur die Gastrolle von Mrs. Randall wirkt sehr gezwungen. Sylvia Dakis und der Begriff Sprecherleistung passen leider nicht ganz zusammen, denn die Rolle wirkt lediglich abgelesen. Das Hörspiel an sich ist in der Tontechnik bestens bearbeitet, die Musikbegleitung während der Dialoge ist sehr stimmig gelungen. Mit Musik und Geräuschen professionell umgesetzt ergibt sich ein wunderbares Hörvergnügen. ☺☺☺☺

GRUSELKABINET 88. Folge

William Wymark Jacobs

DIE AFFENPFOTE

Titelbild: Ertugrul Edirne

Sprecher: Hasso Zorn, Harald Dietl, Regina Lemnitz, Max Felder, Erich Ludwig, Johannes Steck

Titania Medien (16.08.2014)

1 CD = 47 min

8,99 €

www.titania-medien.de

William Wymark Jacobs' Erzählung, DIE AFFENPFOTE, 1902 zum ersten Mal als THE MONKEY'S PAW veröffentlicht, findet sich sehr oft in alten Kurzgeschichtenbänden aus der Rubrik Schauerroman und Gruselgeschichten. DIE AFFENPFOTE beginnt trügerisch leicht und humorvoll, was das anschließende Grauen umso stärker wirken lässt und ist eine schaurige Variante des Motivs der drei Wünsche.

An einem ungenannt bleibenden Ort, abgelegen irgendwo in England, lebt Mr. James White mit seiner Frau und seinem erwachsenen Sohn Herbert in der "Villa Laburnam". Mr. White erhält Besuch von Sergeant-Major Morris. Die Nacht ist genau passend für eine Horrorerzählung, denn sie ist nass, kalt und stürmisch. Morris ist ein alter Freund des Vaters und erzählt gern von seinen gefährlichen Abenteuern, die er rund um die Welt erlebte. Und von seiner Mitbringsele. So trägt er eine mumifizierte Affenpfote mit sich herum, die ihm Glück bringen soll. Beeindruckt würde Mr. White gern mal andere Orte ausserhalb Englands besuchen, doch Morris wiegelt ab. Da ist nichts, was sich wirklich lohnt. So erzählt der Sergeant-Major von der Affenpfote und welche Bewandnis es mit ihr hat. Angeblich erfüllt sie ihrem jeweiligen Besitzer drei Wünsche. Auch ihm habe sie drei Wünsche erfüllt, doch er spricht weder über die Wünsche noch über die Erfüllung. Auch die Berichterstattung über die Vorbesitzer lässt nichts Gutes von der Pfote erwarten. Plötzlich wirft Morris die Pfote ins flackernde Feuer, aber Mr. White holt sie schnell wieder heraus. Da er scheinbar alles hat, was er sich wünscht, fällt ihm die Äusserung eines Wunsches schwer. Sein Sohn sagt, er soll sich 200 Pfund wünschen, damit das Haus bezahlt werden kann. Zuerst einmal geschieht nichts, am anderen Tag ist der Sohn tot und die Firma die für den Tod verantwortlich zeigt, überbringt 200 Pfund.

Damit beginnt die Geschichte und mit den beiden letzten Wünschen wird es nicht besser. Gnadenlos zeigt uns der Autor, was mit Wünschen und dem Korrigieren derselben geschieht. Die Arbeit des Autors wird nun durch die Sprecher unterstützt.

Hasso Zorn ist nicht nur ein ausgezeichnete Sprecher, der wunderbar zu der romantischen-gruseligen und bildreichen Sprache passt. Sondern er versteht es darüber hinaus, den Hörer mit seiner rauhen Stimme zu fesseln. Seine pointierte Betonung beeindruckt, und so manches Mal ist man mehr von der Stimme als von der Sprache gefesselt.

*Die eindrucksvoll kräftigen und äusserst stimmig gewählten Worte erwecken die einzelnen Situationen vor dem geistigen Augen zum Leben und sind abermals Beweis für **Harald Dietls** Fingerspitzengefühl, wenn es um treffliche Formulierungen geht. Damit ist er fast der stimmliche Gegenpol zu **Hasso Zorn**, ohne ein Gegner zu sein. **Regina Lemnitz** hat mich mit ihrer leicht kratzigen Stimme, die aus vielen Rollen bekannt ist, begeistert. Da auch die Sprecherin **Regina Lemnitz** es versteht, ihre Figur **Maggie White** mit Leben zu füllen, ist das Hörspiel ein echter Hörgenuss.*



Mark Brandis gehört inzwischen zu den Klassikern unter den Science Fiction Serien. Zumal bis vor kurzem der Wurdack Verlag die Serie komplett neu herausbrachte inklusive einem Sonderabenteuer nur für Abonnenten. Gleichzeitig lief die Reihe als Hörspiel an. Zweifelsohne gehört die Reihe, ob Buch, ob Hörspiel, zu den beliebtesten und erfolgreichen Serien. Daher bleibt es nicht aus, das Projekt Mark Brandis weiter auszuschlachten und eine Vor-Serie zu veröffentlichen. Die ersten beiden Teile der sechsteiligen Reihe sind bereits bei Folgenreich erschienen. Basierend auf der gleichnamigen Buchreihe von **Nikolai v. Michalewski** beeindruckt die Macher mit interessanten Produktionen. Mark Brandis hebt sich von anderen Science Fiction Serien ab, weil nicht futuristische Technik oder Weltraum-schlachten, sondern Menschen im Vordergrund steht.

Seit dem 23. Mai startet die neue Hörspielserie Mark Brandis - Raumkadett. Die neue Reihe spielt am Ende des 21. Jahrhunderts vor den bekannten Mark Brandis Romanen.

MARK BRANDIS - RAUMKADETT 1. Folge

Balthasar von Weymarn

AUFBRUCH ZU DEN STERNEN

Sprecher: Michael Lott, Daniel Claus, Peter Groeger, Joanna Praml,

Sebastian Kluckert, Reinhard Scheunemann, Wanja Gerick, Friedel

Morgenstern, Oliver Seidler, Leyla Rohrbeck, Konstantin

Seidenstücker, Jessica Müller, Leon Boden, Jonathan Schuster

Titelbild: Alexander Preuss

Folgenreich (23.05.2014)

1 CD = 65 min

8,99 €

www.folgenreich.de

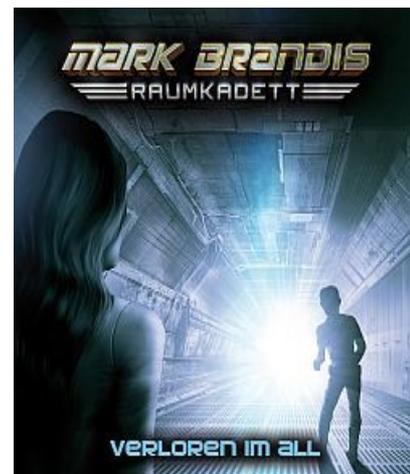
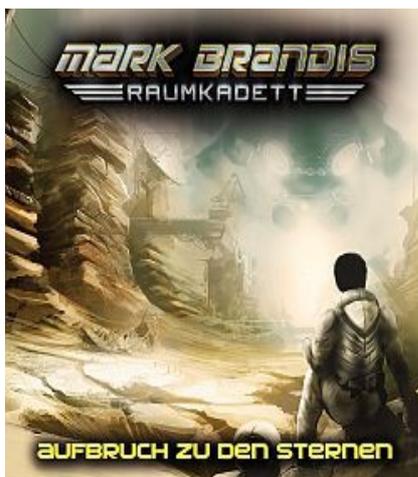
Zusatz: Kurzgeschichte: **Nikolai von Michaelwski** - AUFBRUCH ZU DEN STERNEN

Zusatz: Comic: **Michael Vogt** - AUFBRUCH ZU DEN STERNEN

Träume können in Erfüllung gehen, wenn man gezielt daraufhin arbeitet, so auch für Mark Brandis. Er wird an der Astronautenschule der VEGA angenommen. VEGA steht für Venus-Erde-Gesellschaft für Astronautik. Er ist einer der jüngsten Kadetten an dieser Schule und muss sich den Respekt seiner älteren Mitschüler verdienen. Überraschend steht eine Testfahrt ins All an und alle, Schüler wie Ausbilder, sind beschäftigt, sich darauf bestmöglich vorzubereiten.

Wir lernen Mark Brandis nicht sofort als Helden kennen, sondern als stinknormaler Auszubildender mit Träumen und Plänen für die Zukunft, die sich schneller in Luft auflösen können, als ihre Planung durchzuführen. Wie jeder Raumfahrer muss er sich in einer Ausbildung zuerst die notwendigen Kenntnisse aneignen. Aufbruch zu den Sternen ist ein verlockender Titel, die Chance dahin zu kommen verbockt der junge Mark Brandis fast. Und das nur um der etwas älteren

Nina zu imponieren. Mark bricht ins Trainingscenter der ESA ein und wird natürlich erwischt. Seine Leichtsinnigkeit sorgt dafür, dass seine Chancen einen begehrten Platz in der Astronautenakademie zu erhalten stetig gegen Null streben. Viel mehr gibt es zur ersten Folge nicht zu erzählen. Es ist die typische Einstiegsgeschichte, die mit ein paar Logiklöchern nicht ganz meinem Geschmack entspricht. Dazu wird Mark als hochintelligent beschrieben, führt sich aber manchmal wie ein kleiner Junge auf. Hier ist die Charakterisierung nicht so strikt und geradlinig, wie die sehr lebendige Handlung. Wer die Serie kennt, wird wissen, wie das Abenteuer ausgeht, überraschende Wendungen werden nicht erwartet und nicht geboten. Handwerklich recht ordentlich merkt man schon, dass kein Roman hinter dem Hörspiel steckt, sondern ein Hörspiel-Drehbuch. Mark und die andern neuen Kadetten der Ausbildungsreihe werden gut dargestellt, die Extremsituation gut aber zu oberflächlich beschrieben. Wie aus der bisher gelaufenen Hörspielreihe wird auch in dieser Folge wieder auf einen bewährten Mix aus zahlreichen Liedfolgen, effektvollen Geräuschen und dramatischen Stimmen gesetzt. Sie überzeugt durch eine beeindruckende Klangqualität. Zudem glänzt die erste Folge mit zwei zusätzlichen Bestandteilen. Es findet sich eine Originalkurzgeschichte von **Nikolai von Michaelwski** mit Mark Brandis, sowie von **Michael Vogt** ein Comic, beide unter dem gleichen Titel wie das Hörspiel.



MARK BRANDIS - RAUMKADETT 2. Folge

Balthasar von Weymarn

Sprecher: Michael Lott, Daniel Claus, Peter Groeger, Joanna Praml, Sebastian Kluckert, Reinhard Scheunemann, Wanja Gerick, Friedel Morgenstern, Oliver Seidler, Leyla Rohrbeck, Konstantin Seidenstücker, Jessica Müller, Leon Boden, Jonathan Schuster

Titelbild: Alexander Preuss

Folgenreich (23.05.2014)

1 CD = 57 min

8,99 €

www.folgenreich.de

Mark Brandis als Raumkadett und Raumfahrtanfänger ist sicher eine gute Idee, wenn er denn auch das Anfängerkwissen hätte. Leider scheint es, dass er vom Autor mehr Wissen mitbekommt, als er zu diesem Zeitpunkt haben dürfte. Dennoch ist der Weg interessant zu sehen, wie er vom Kadett zum Raumpiloten wird. Wie sich Mark Brandis und verschiedene Schüler und spätere Freunde entwickeln ist eine

gute Idee. So kann der interessierte Hörer erfahren, wie er sich zu einem loyalen und verantwortungsbewussten Mann entwickelt.

Die strikte Handlung wird sehr ruhig vorgetragen, bildet einen Spannungsbogen aus, der den Hörer fesselt und dabei hält. Der Schwerpunkt liegt gekonnt auf den wichtigen Szenen des Lebens. Fünf Kadetten der Raumfahrtakademie müssen sich hier beweisen. Nachdem ich die Situation bekannt war, Mark Brandis und die anderen vier Raumkadetten hilflos in einer Schiffssektion eingesperrt zu sein, musste natürlich eine Lösung gefunden werden und hier zeigt sich gerade Mark mit seinem Wissen den anderen deutlich überlegen. Zu überlegen.

Dabei sind die beiden ersten Abenteuer sehr ähnlich der Jugend-Perry-Rhoden-Hörspiele um Gucky angelegt. Junge Leute müssen sich mit einer Extremsituation auseinandersetzen. Hier heisst es, wie bei den berühmten Musketieren, Einer für Alle. Wenn das nicht klappt, kann keiner überleben.

Neben einem ansprechenden Titelbild ist das Hörspiel, wie auch die anderen, günstig käuflich zu erwerben. Mit unter 10 € ist der Preis gut gestaltet und wird sicherlich seine Käufer finden. Das Hörspiel selbst wird mit passender Musik und akustischen Effekten zum Text unterstützt. Nebenbei wird ein wenig Hintergrundwissen eingebracht, ist es doch wichtig, wie es mit den gesellschaftlichen Blöcken auf der Welt steht. Hier kann man wieder das berühmte Kopf-Kino bemühen und sich den entsprechenden Science Fiction Film vorstellen. Ganz nebenbei finden sich in der jetzigen Reihe Hinweise auf die bekannte Serie, so dass zumindest ein inhaltlicher Bogen gespannt wird und man nicht ohne Bezug dasteht.

Auch die zweite Folge des Mark Brandis ist gelungen inszeniert. Dazu kommen die Sprecher, die ihre Sache nicht nur ernst nehmen, sondern auch lebensecht übertragen. Nachteil für Science Fiction Fans, es gibt sehr viele Anspielungen an bestehende Serien, sei es Buch oder Film. Hier müsste die Serie wieder eigenständiger werden. Anspielungen gern, aber zurückhaltender.

Fan-Magazine / Magazine

Zauberwelten

MONSTER, MAGIER, MÄRCHENWELTEN

Titelbild: bound by flames

Zauberfeder Verlag (Frühjahr 2014)

52 Seiten

kostenlos

www.zauberfeder-Verlag.de

Das neue Magazin ZAUBERWELTEN erhielt auf dem diesjährigen Marburg Con am 26. April. Das Titelbild hat mich diesmal nicht angesprochen, aber weil das Magazin immer wieder interessante Artikel, Bilder und Veranstaltungen bietet, habe ich es mitgenommen und gelesen. Das Magazin berichtet aus den drei Welten Spiele, Sinne und Larp. Hier finden sich die unterschiedlichsten Beiträge, die immer wieder wissenswertes vorstellen. Passend zum Titelbild BOUND BY FLAMES wird von den Franzosen des Verlages Spiders ein neues Computerspiel vorgestellt. Grossformatige Bilder reichern den informativen Text von **Marc Haarmann** an. Auch wenn ich die Beiträge zu den Computerspielen recht interessant finde, kann ich nicht wirklich viel damit anfangen, weil ich nicht am PC spiele. Anders sah es beim TableTop DROPZONE COMMANDER aus. In der Dienstagsrunde spielen wir etwas ähnliches. Aliens versuchen die Welt zu übernehmen und wir versuchen sie daran zu hindern. Allerdings mit nur zwei - fünf Charakteren, keine Kampfgruppen oder gar Kompanien. Der Beitrag SCHLEMMEN WIE IN WESTEROS greift die Essgewohnheiten und Rezepte bei DAS LIED VON FEUER UND EIS auf. Leider

sind Kochbücher zu Romanen nichts weiter als Abschriften von anderen Rezepten, auf Fantasy oder andere Genre getrimmt. Dann doch lieber MUSS ES IMMER KAVIAR SEIN.

Der Gesamteindruck für dieses kostenlose Magazin ist wie immer gut. Unterschiedliche Themen werden angesprochen und auf diese Weise lernt man mehr über die Welt der Phantastik kennen. ☺☺☺

GAMES ORBIT April / Mai 2014

Titelbild: Krosmaster Arena

Pegasus Spiele

48 Seiten

kostenlos

www.pegasus.de

Sechs mal im Jahr erscheint das kostenlose Spielmagazin Games Orbit. Der Pegasus Spiele Verlag macht dort entsprechende Werbung für seine Produkte, was natürlich völlig legitim ist, wie sonst will man sonst einem breiten Publikum bekannt geben, was neues im Verlag heraus kommt. Gleichzeitig wird Werbung aufgenommen, um das Magazin kostenlos verteilen zu können. Doch das Heft ist nicht nur mit Neuvorstellungen zu Spielen von Pegasus vorbehalten. Ein grosses Team freischaffender Mitarbeiter stellt Spiele der unterschiedlichsten Art vor. Angefangen bei Computerspielen über Brett- und Kartenspielen, bis hin zu Würfel- und Papier- und Bleistift Spielen. Dabei gehen die Spieletester und Berichterstatter sehr objektiv vor. Nach einigen ersten Spielvorstellungen wird ein sehr ausführlicher Terminkalender von Pegasus vorgestellt. Auf vielen Messen und Spielständen werden hier die eigenen Spiele vorgestellt und gesponsert. Doch dann kommt der wichtigste Bericht. Passend zum Titelbild wird Krosmaster Arena und Krosmaster Frigost vorgestellt. Ein Brettspiel mit vielen Karten und anderem Material, dass von der Farbe bereits ein Hingucker ist. Die Figuren selbst sind wundervoll gearbeitet und könnten zu einem Sammel-Figuren-Spiel erweitert werden. Die ausführliche Besprechung macht Lust, das Spiel zu kaufen und selbst auszuprobieren. Nette Erinnerungen bietet das 1986 erschienene Spiel Junta.

Neben Spielen finden sich auch Hinweise auf Bücher und Kurzbesprechungen. Etwa Cthulhu - Die Bestie 1 - 3. Drei spannende Bücher zum Spiel und zum Lovecraft-Mythos. Aber auch andere Bücher und Comics finden Erwähnung. Ein Bericht zur RPC, Filmgesprächen, Händlerliste und anderes mehr bietet das Magazin. Bestens geeignet, für die schnelle Information von Lesern, Spielern und anderen. ☺☺☺

Comic

Gratis Comic Tag 10.05.2014

U-Comix Deutschlands freie Zeichner

30 Jahre nach 1984

Undergroundcomix

52 Seiten

Gratis

www.undergroundcomix.de

Horror Schocker

Weisbelch Comics

32 Seiten

Gratis

www.weisblechcomics.com

Pauls Fantastische Abenteuer

Émile Bravo

Sprung in die Zukunft

Carlsen Comics

32 Seiten

Gratis

www.carlsencomics.de

Auch in Darmstadt beteiligte sich der örtlich Comichändler mit seinem Comic Cosmos am diesjährigen Gratis-Comic-Tag. Seit 2010 findet dieses Ereignis statt und die Veranstalter freuen sich wieder einmal mehr darüber, dass noch mehr Händler sich an dieser Aktion beteiligen. Je mehr Händler, desto mehr Leser. Auf diese Weise können viele neue Leser, neue Comics kennenlernen. Bei meiner Person ist es eher so, dass ich zwei Hefte in Augenschein nahm, die schon seit langer Zeit auf die ein oder andere Weise bestehen. Lediglich mit dem Carlsen Comic wagte ich mich auf unbekanntes Gebiet.

So kannte ich U-Comix schon, bevor der erste Herausgeber in Konkurs ging. Mit dem Titel 30 Jahre nach 1984 erinnerte mich das Heft an die Ausstellung Bildwelten und Weltbilder die im besagten Jahr in Kassel stattfand. Natürlich fand sich auch der Hinweis auf Eric Blair, der unter George Orwell den gleichnamigen Roman schrieb. Das Heft beglückte mich dann auch gleich mit einem sehr gelungenen Einseiter, der sich unverständlicherweise auf der Rückseite befand. Der gelungenste Comic des Heftes. Die Unterschiedlichkeit der einzelnen Beiträge macht den Reiz aus. Dazu kommt Sex, Gewalt, Religion, Aliens. Eine gelungene Mischung.

Mit dem Horrorschocker verhält es sich ähnlich wie mit dem U-Comix. In den 1970er gab es ein Comic mit dem Titel Horror, seit vielen Jahren in der Romantruhe das Heft Gruselschocker und seit gut zehn Jahren den Horrorschocker. Ihnen gemein sind die unterschiedlichsten Horrorthemen. Auch das vorliegende Heft bietet unterschiedliche Kurzgeschichten mit ebensovielen unterschiedlichen Zeichenstilen. Dabei ist nicht jeder Stil mein Favorit.

Sprung in die Zukunft ist ein gelungener Kindercomic. Ein Junge von vielleicht zehn Jahren, Intelligent und aufgeschlossen. er wird auserwählt, mit einem zweiten Kind auf die Reise nach Alpha Centauri zu gehen. Zwischenstation ist eine Raumstation, die an 2001 erinnert mit einem Kommandanten König, der an den Kommandanten von Space 1999 (besser bekannt als Mondbasis alpha 1) erinnert. Von dieser Station geht es mit einem Raumschiff weiter, dass an eine Taschenlampe erinnert. Sehr schön gemacht, für Jugendliche geeignet und für Erwachsene mit jeder Menge Anspielungen. ein Grund, das komplette Heft zu kaufen.

Das waren nur drei von 30 kostenlosen Comics. Viel mehr wollte ich auch nicht haben, weil man nicht alles lesen kann. Manche der Titel sprachen mich gar nicht an, andere waren nicht mein Thema. Sicherlich sehen andere Leser den Gratis Comic Tag anders, haben vielleicht die Marvel-Comics für sich entdeckt oder gar Rabbid Invasion oder Donald Duck.

LUSTIGES TASCHENBUCH HISTORY 3. Band **GEFAHREN IM MITTELALTER**

Erzählung: Giorgio Pezzin, Luciano Bottaro, Claudia Salvatori, Alessandro Sisti, Giovan Battista Carpi & Guido Martina,

Zeichnungen: Massimo de Vita, Luciano Bottaro, Marco Palazzi,

Sergio Asteriti, Comicip, Gigi Piras, Giovan Battista Carpi

Egmont Ehapa Verlag (05/2014)

299 Seiten

8,99 €

www.lustiges-taschenbuch.de

www.ehapa.de

Ab sofort gibt es im EHAPA-SHOP die neue Reihe Lustiges Taschenbuch History. Die sechs Bände versetzen Sie an die spannendsten Orte der Weltgeschichte. Lesen Sie nach, was unsere Entenhausener Helden in der Frühgeschichte bis hin zur Moderne alles erleben. So zumindest heisst es in der Vorankündigung des Verlages. Inzwischen ist Band drei der Reihe erschienen und drei weitere werden noch folgen. Das vorliegende, vollfarbige Taschenbuch beschäftigt sich mit dem Mittelalter. Das neue LTB History schreibt Geschichte - mit historischen Disney-Klassikern in zeitgemäßer Bearbeitung und vielen exklusiven Erstveröffentlichungen. Aber genauso viele recycelte Erzählungen. In dieser Zusammenstellung hat mir das Buch gut gefallen, begeben sich die Goofys und Ducks auf die Reise durch die Weltgeschichte. Sehr liebevoll zusammengestellt, etliche neue Geschichten und Goofys und Donalds Vorfahren als Helden der Geschichte. Der Inhalt des Buches ist systematisch aufgebaut und lässt sich gut lesen. Das Buch **GEFAHREN IM MITTELALTER** ist durchaus gelungen und leuchtet nach meiner Meinung alle Facetten unserer Geschichte sehr gut aus. Von mir für dieses wirklich hübsch aufgemachte Lustige Taschenbuch und durch die Zusammenstellung hochinteressanten Comic volle fünf Punkte. Einige klassische Erzählungen und deren geschichtlichen Fortsetzung in einem Band. ☺☺☺

HALO

Brian Reed

DER AUSLÖSER

Originaltitel: initiation

Übersetzung: Bernd Kronsbein

Titelbild und Zeichnungen: Marco Castiello

Panini Comic Verlag (05/2014)

76 Seiten

9,99 €

www.paninicomics.de (Klappbroschur)

Längst generieren die HALO-Games mehr Umsatz als die größten Hollywood-Blockbuster. HALO-4-Autor **Brian Reed** erzählt in diesem abgeschlossenen Comic jetzt die Vorgeschichte zur beliebten HALO-Figur Sarah Palmer.

HALO - DER AUSLÖSER ist ein spannender Einstieg in die Serie, um die beliebte Spielerfigur Sarah Palmer, der viele interessante Hintergrund-Infos zur Entstehung der Spartaner-Truppe gibt. Der Comic, sehr schön umgesetzt und in Bilder gefügt, enthält natürlich für einen Nichtspieler einige Überraschungen. Es ist interessant, einige Dinge aus Sicht der Revoluzzer bzw. der Spartaner geschildert zu bekommen. Empfehlen kann ich diesen Comic jedem Halo-Fan der mehr über die Hintergründe erfahren möchte. Es ist ein Comic für jedem Science Fiction Fan, der gerne Bücher über Weltraumabenteuer liest, gleichsam aber auch Intrigen und Ränke mag. Diesen Comic kann ich allen Halo Fans ans Herz legen. Von der Gründung der Spartaner bis zur versuchten Entführung des Raumschiffs UNSC Infinity geht es rund im Halo-Universum. Der Comic wird nie langweilig und wenn man ihn einmal angefangen hat

will man ihn am liebsten gleich ganz durchlesen. Rasant, kraftvoll und unkompliziert, so lautet das Motto der gesamten Geschichte. Die Geschichte um die Spartanerin Sarah Palmer erzählt, was einen waschechten Spartaner ausmacht. Jede Menge unkomplizierte und auch intelligente Action. ☺☺☺

PATHFINDER 1. Band

Jim Zub

DIE FINSTERE FLUT

Originaltitel: pathfinder

Übersetzung: Gerlinde Althoff & Bernd Kronsbein

Titelbild: Matteo Scalera

Zeichnungen: Andrew Huerta, Jake Bilbao, Ivan Anaya

Panini Comic Verlag (19.05.2014) 224 Seiten 19,99 €

ISBN: 978-3-86201-961-8 (Klappbroschur)

www.paninicomics.de

Pathfinder ist ein Rollenspiel, das hier seine bildliche und geniale Umsetzung findet. Das vorliegende Heft bietet die Bände 1 - 6 der amerikanischen Serie, sowie als Bonus die Geschichte: Der letzte Goblin im Mooswald. Die Geschichte beginnt damit, dass man die Hauptakteure kennenlernt und nicht nur mit ihren Stärken und Schwächen, sondern auch gleich mit ihren besten Eigenschaften, sich in ein Kampfgetümmel zu werfen.

Valeros ist der Barbar der Gruppe, der Haudrauf und Schlagetot, der sich erst ins Getümmel wirft, alles niedermetzelt und vielleicht hinterher die Frage stellt, warum er gekämpft hat. Sein liebster Spruch ist dann auch: Blut und Massaker. Keine Frage, dass ihn seine Begleitung, etwa die beiden weiblichen Mitglieder Seoni und Merisel nicht zurückhalten können. Aber auch der alternde Magier ist nicht dazu geeignet. Auf dem Weg zum Treffpunkt mit dem Magier in einer Dorfkneipe in Sandspitze, treffen sie auf eine Gruppe entstellter Goblins, die entgegen aller Meinung, plötzlich auch tagsüber angreifen. Um diesen seltsamen Verhalten der Goblins auf die Spur zu kommen, heuern sie einen Zwerg als Pfadfinder an und erhalten Verstärkung von einer weiteren Frau, die sich auf kämpferische Künste versteht.

Was immer die Gruppe erwartet, es ist nicht das, was tatsächlich kommt. Eine Goblinarmee will über Sandspitze herfallen und Valeros macht sich, ohne nachzudenken, über die Goblins her, mit eben jenem Spruch: Blut und Massaker. Aber die neue Kriegerin steht Valeros in nichts nach. Sie ist eine Gläubige und sofort bereit, alle Ungläubigen umzubringen. Auch wenn sie in der Mehrzahl sind, stärker und Magier sich dabei befinden, wie eben bei den Goblins, die sie im Wald aufstöbern. Und schon sind wir mitten in der Erzählung. Es geht nicht mehr um Goblins, die von fremden Magiern gefügig gemacht werden, sondern eine Frau soll Lamatschus Kind auf die Welt bringen. eine besonders hässliche Monströsität.

Ab diesem Zeitpunkt ist klar, wessen Abenteuer sich die Gruppe verschreibt.

Ich bewundere den Panini Verlag immer wieder, der Sammelbände in Deutschland veröffentlicht, auf die jeder Amerikaner neidisch zurückblickt. Keine Werbung in den Heften, wie in Amerika üblich, sondern gute Zeichnungen, aufgelockert von den Titelbildern der Originalhefte inklusive der Varianten. Ein ausführliches Vorwort vom Autor sowie Kartenmaterial und Informationen zu den Spielfiguren, die Grundlage für die Abenteurergruppe darstellen. Ich kenne nicht die Originale, mir gefällt aber die gekonnte Übersetzung. Sie lässt sich leicht lesen, trägt

dazu bei, die handelnden Personen auch durch Worte zu charakterisieren. Die Qualität des Comics mit seiner Klappbroschur ist wieder einmal sehr gelungen. Wie überhaupt sich die meisten Paninicomics durch gute bis sehr gute Qualität auszeichnen. Manche Comics können aber nicht besser gemacht werden, wenn die Originalzeichner schlampig arbeiten. Hier jedoch gibt es nichts zu meckern. Spannung, Action, rasante Handlung.



PUNISHER

Scott M. Gimple

Zeichner: Mark Texeira

Panini Verlag (27.05.2014) 124 Seiten 16,99 €

www.paninicomics.de

NIGHTMARE

Übersetzung: Robert Syska

Amerikanische Miniserie

- 1.) Der Feind ist nah
- 2.) Endstadium
- 3.) Gefährdet
- 4.) Statistik
- 5.) Aus und vorbei

Der Punisher alias Frank Castle, ist eine fiktive Figur des Marvel Comic Universums. Er ist ein Verbrecherjäger, der gleichzeitig Richter und Henker ist, indem er Selbstjustiz ausübt. Dabei geht er mit seinen Opfern nicht gerade zimperlich um und schreckt auch vor gewalttätigen Praktiken wie Töten, Entführung, Erpressung, Nötigung und Folter nicht zurück. Der Hintergrund ist unterschiedlich dargestellt. Das eine mal ist er der Rächer, weil bei einem schönen Picknick im Park mit seiner Familie, als Verbrecher auftauchten, die angeheuert wurden, um Frank zu erschießen, da dieser als einziger Cop des Reviers nicht käuflich war. Die Verbrecher erschossen alle, nur Frank überlebte schwer verletzt. In einer alternativen Version, die auch die gängigste Hintergrundgeschichte wurde, war Castle ein hochdekoriertes Mitglied der U.S. Marines. Seine Kinder wurden bei einem Picknick durch Zufall Zeugen eines Mafia-Mordes, und da sie keine Zeugen gebrauchen konnten, schossen die Mafiaschergen die gesamte Familie nieder. Nur Castle überlebte und schwor den Verbrechern Blutrache. Da er als Soldat ein Spezialist und Meister in Nahkampf, Tarnung, strategischer Planung war, Waffen aller Art handhaben kann, ist er der beste Rächer.

Als Autor Garth Ennis im Jahr 2000 die beliebte und erfolgreiche Comicserie The Punisher übernahm, änderte er zwei Dinge: einmal ließ er den Punisher altern und er stellte die Frage nach der Moral. Diese Frage steht auch bei Scott M. Gimple, seinem Nachfolger und Autor dieser Miniserie, im Vordergrund. Nightmare ist nicht, wie man vermuten könnte, der Alptraum eines heilen Bürgertums, sondern eine weitere Person. Nightmare erlitt ein ähnliches Schicksal wie der Punisher, denn seine Familie wurde von Verbrechern ermordet und er konnte schwer verletzt überleben. Punisher verspricht dem Ex-Soldaten zu helfen, doch dieser will selbst Rache nehmen. Dies mag Frank Castle überraschen, aber er versteht den Antrieb, den der Soldat Johnny unterliegt. Doch nach und nach ändert sich nicht nur die Einstellung des Punishers, sondern auch der Mann der sich kurz darauf Nightmare nennen wird. Dieser wurde zu einem Experiment der Army und entwickelte sich dabei zu einem wahren Monster. Wobei Monster nur so zu verstehen ist, dass er seine menschliche Gesinnung vollkommen aufgibt.

Standen die beiden Männer eine zeitlang auf der gleichen Seite, entwickeln sie sich auseinander und aus Johnny wird Nightmare, ein von Hass zerfressener, von der Army zu verbotenen Experimenten benutzter Mann. Und hier sieht sich Punisher plötzlich einem neuen Gegner gegenüber. Er kann ihn zwar verstehen, aber nicht billigen, was er treibt.

Natürlich ist die Geschichte wieder einmal sehr gewalttätig. Aber der Leser kann sich sehr gut mit ihm identifizieren, da er gegen das Böse, das Verbrechen kämpft. Manch einer der Leser würde gern mal einem Verbrecher eine reinhauen.

Seinen ersten Auftritt hatte der Punisher 1974 in Amazing Spider-Man Nr. 129. Dieser Comic wurde von Gerry Conway geschrieben und von Ross Andru gezeichnet. Das Aussehen des Punishers wurde allerdings von John Romita Sr. entworfen. Von Beginn an war die Figur sehr erfolgreich, kämpfte jedoch mehrmals mit der Absetzung, dann wieder kamen Seitenreihen hinzu. Punisher ist ein Comic für Männer. Ein Film mit dem Rächethema wie in den Filmen „Ein Mann sieht rot“ oder „Der Profi“. In der Tat geht es im Comic brutal zu, aber nicht so, dass man von „Übermässig“ sprechen könnte. Eine Gewaltverherrlichung findet dabei nicht statt. 😊😊😊

Spiele

Klaus Teuber

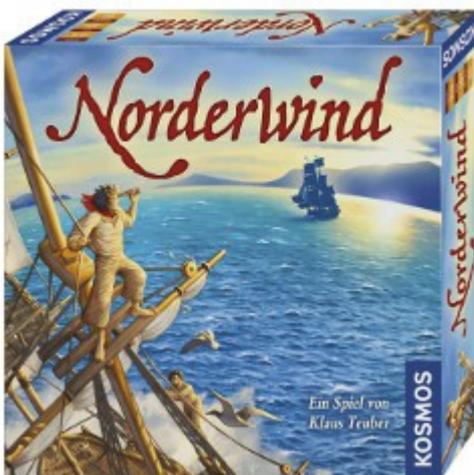
NORDERWIND

**Zeichnungen, Graphiken etc.: Franz Vohwinkel,
zwei bis vier Spieler, ab zehn Jahre, Spieldauer 45 – 80 Minuten, je
nach Spielerzahl und Kenntnissen**

Kosmos Verlag (2014)

29,95 €

Klaus Teuber, 1952 geboren, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleentwickler. vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet.



Das Spiel NORDERWIND hat mich angesprochen und ich wollte es einfach nur haben, um auf der Norderwind, einem der vier Schiffe, auf grosse Fahrt zu gehen. Es galt Waren zu tauschen, kaufen und verkaufen, sich gleichzeitig aber auch gegen Piraten zur Wehr zu setzen, die unbedingt Schiff und Waren erobern wollten. Das Spiel wurde von **Klaus Teuber** entwickelt, der den meisten Menschen durch seine Siedler von Catan bekannt wurde.



Wer die Spieleerweiterung die Seefahrer von Catan kennt, oder STERNENSCHIFF VON CATAN, der wird einige Spielmechanismen schnell erkennen und natürlich die Hintergründe dazu. Vorab sei gesagt: NORDERWIND ist ein wunderschönes Familienspiel. Die zwei bis vier Spieler übernehmen die Rollen von Handelskapitänen, die im Handelsbund der Küstenstädte Norderkap, Trutzhavn und Olesand, durch regen Kauf und Verkauf zu Reichtum gelangen und zudem die plündernden Piraten zurücktreiben sollen. Die Aufgabe, um zu gewinnen ist es, Aufträge der Städte Norderkap, Trutzhavn und Olesand zu erfüllen. Für die erledigten Aufgaben gibt es Siegpunkte.

Schon in der Spielvorbereitung hat man Spass, da die Schiffe erst aus Karton herausgedrückt und danach zusammengesteckt werden müssen. Nach dem Spiel kann man die Masten wieder entfernen und so die Schiffe komplett im Karton verstauen. Clever gemacht, aber es stellt sich die Frage, wie oft man das macht, ohne dass die Schiffsmasten kaputt gehen. Auch Münzen und Kanonen werden herausgedrückt und für den Einsatz bereitgehalten. Dazu kommen hölzerne, vielfarbige Spielsteine.

Vier Schiffe die zu schönen Modellen zusammengesteckt werden, 16 Kanonen, eine Siegpunktetafel, 24 Meereskarten, 8 Handelsbriefe, 42 Goldmünzen, 64 Spielfiguren, 40 Siegpunktesteine in vier Farben, ein Ereigniswürfel, ein Kampfwürfel

Das Spielmaterial ist hervorragend gestaltet. Das Spiel ist schnell aufgebaut und erklärt sich fast von selbst. Die sechsseitige Erklärung dazu ist gut aufgebaut, bildlich schön gestaltet, so dass auch jüngere Kinder schnell damit klar kommen. Die zwei bis vier Spieler erhalten zu ihrem Schiff noch jeweils fünf Goldstücke als Startkapital und einen Handelsbrief. Hinzu kommen vier hellblaue

Mannschaftsfiguren und vier Kanonen, von denen nur eine an Bord des Schiffes befestigt wird. Weitere Kanonen können erst im Lauf des Spiels aufgestellt werden. Als letztes folgen für den späteren Einsatz zehn Siegpunktsteine.

Das Schiff ist in drei Bereiche aufgeteilt. Am Bug befindet sich das Gefängnis, in dem maximal 2 Piratenkapitäne gefangen gehalten werden können. Im Laderaum finden bis zu sechs Waren ihren Platz, von denen maximal zwei gleichfarbige Waren ihren Platz finden dürfen. Fünf Mannschaftsmitglieder finden in der Kajüte am Heck sowie auf dem Ausguck Platz.

Im Mittelpunkt des Spiels, in der Mitte des Spieltisches findet die Spieltafel ihren Einsatz. Sie zeigt über den drei Hafenstädten je neun Zielfelder mit ihren einzelnen Bedingungen, die erfüllt werden müssen, um hier je einen Siegpunktstein zu hinterlegen. Vor den Häfen liegen jeweils ein Stapel mit acht Meereskarten. Je nach Angabe der Karten müssen bestimmte Aufgaben erfüllt werden.

Jeder Spieler nutzt sein Schiff nach besten Wissen und Gewissen. Schnell ist die Spieltaktik klar und mit genügend Gold kann man sein Ziel erreichen. Man entscheidet sich zu Beginn seines Spielzuges für eines der drei Gewässer vor den jeweiligen Städten, welche durch Kartenstapel dargestellt werden. Dieser Kartenstapel stellt nun das Meer dar, in dem man segelt. Bis zu vier Karten kann man ziehen, aber nur zwei Karten dürfen als Aktion ausgeführt werden. Diese teilen sich in Handel und Kämpfe gegen Piraten auf.

Das waren jetzt die grundlegenden Spieleigenschaften. Das Spiel selbst ist nach dem ersten langsamen und Erklärungsbedürftigen Spiel voller Elan. Jedes weitere Spiel sorgt für mehr Spielspass. Natürlich hätte ich gern mit Klaus Teuber einmal gespielt, wohnt er doch, wie ich, in der Nähe von Darmstadt. Je öfter man das Spiel durchführt, desto schneller ist der Spielfluss. Aber es macht in jedem Stadium Spass, wirkt nie ermüdend, langweilig oder wiederholend. Das liegt zum Einen an den Spielern selbst und den immer wieder neu zu mischenden Kartenstapeln. Daraus ergeben sich bis über 500 Möglichkeiten der Spiel. Ein rund herum stimmiges Spiel mit eingängigen und gut verständlichen Mechanismen. Unter Berücksichtigung des Spielmaterials und des Spielspass, verdient das Spiel



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 oder im Internet veröffentlicht werden, **wenn die Quelle genannt wird**. Abdruck honorarfrei. Eine kurze Nachricht, ein Verweis auf die Webseite 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. Im e-book-store www.vss-ebooks.de kann er ebenfalls kostenlos heruntergeladen werden. Auf der Seite 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 insgesamt etwa 5.000 pdf-Ausgaben (Stand 01.05.2014) heruntergeladen. Weitere Buchbesprechungen sind bereits im Internet verteilt.

Der phantastische Bücherbrief kann als pdf-Datei angefordert werden.

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