

Der phantastische Bücherbrief

November 2003 unabhängig kostenlos Ausgabe 353

Ruse 3. Band	Mark Waid	Crossgen Comics
Das Dritte Testament 4. Band		
Johannes oder Der Tag des Raben	Dorison & Alice	Carlsen Comic Verlag
Raubtiere 4. Band		
Jäger der Nacht	Dufaux & Marini	Carlsen Comic Verlag
Flieger 36. Band	Dieter Steinseifer	FAN-Magazin
Genotype 2		
Sprecher der Anderen	Martin Hoyer	Atlantis Verlag
Perry Rhodan Heftroman 2203. Band		
Die neuen Sonnen	Michael Nagula	Verlagsunion Pabel Moewig
Perry Rhodan Heftroman 2204. Band		
Planet der Mythen	Claudia Kern	Verlagsunion Pabel Moewig
Perry Rhodan Heftroman 2205. Band		
Das Blut der Veronis	Ernst Vlcek	Verlagsunion Pabel Moewig
Perry Rhodan Heftroman 2206. Band		
Gesang der Hoffnung	Frank Borsch	Verlagsunion Pabel Moewig
Professor Zamorra 768. Band 2. Teil		
Das Ende der Ewigkeit	Dario Vandis	Bastei Lübbe Verlag
Professor Zamorra 769. Band 3. Teil		
Das Kollektiv	Dario Vandis	Bastei Lübbe Verlag
Wolfgang Hohlbeins Raven 6. Band		
Das Phantom der U-Bahn	Wolfgang Hohlbein	Bastei Lübbe Verlag
Wolfgang Hohlbeins Raven 7. Band		
Der Kristallschädel	Karl-Ulrich Burgdorf	Bastei Lübbe Verlag
Wolfgang Hohlbeins Raven 8. Band		
Der Magier von Maronar	Karl-Ulrich Burgdorf	Bastei Lübbe Verlag
Wolfgang Hohlbeins Raven 9. Band		
Im Turm der lebenden Toten	Karl-Ulrich Burgdorf	Bastei Lübbe Verlag
Maddrax 99. Band		
Der Feind meines Feindes	Claudia Kern & Bernd Frenz	Bastei Lübbe Verlag
Maddrax 100. Band		
Die neue Spezies	Jo Zybell	Bastei Lübbe Verlag
Bad Earth 15. Band		
Die Dschungelwelt	Horst Hoffmann	Bastei Lübbe Verlag
Bad Earth 16. Band		
Hinter dem Schattenschirm	Manfred Weinland	Bastei Lübbe Verlag
Star Trek - Enterprise 4. Band		
Suraks Seele	Jeanne M. Dillards	Wilhelm Heyne Verlag
Die Abenteuer von Gotrek und Felix 5. Band		
Dämonenkrieger	William King	Wilhelm Heyne Verlag

Die Abenteuer von Gotrek und Felix 6. Band Vampirkrieger	William King	Wilhelm Heyne Verlag
Warhammer 40.000 3. Band Der graue Jäger	William King	Wilhelm Heyne Verlag
Mechwarrior - Dark Age 1. Band Geisterkrieg	Michael A. Stackpole	Wilhelm Heyne Verlag
Die Schwerter von Oranda Dust 1. Band	Christiane Zina	Piper Verlag
Die Legion von Scardeen	Martin Kay	Atlantis Verlag
Sturm über Windhaven	George R. R. Martin & Lisa Tuttle	Phoenix Verlag
Die Feuer von Troia	Marion Zimmer Bradley	Fischer Verlag
Sternentanz	John Clute	Wilhelm Heyne Verlag
Die letzte Generation	Arthur C. Clarke	Wilhelm Heyne Verlag
Die letzte Schlacht der Orks	Mary Gentle	Wilhelm Heyne Verlag
Das schwarze Auge - Rhiana die Amazone 1. Band		
Der Flammenbund	Hans Joachim Alpers	Wilhelm Heyne Verlag
Der Wüstenplanet - Die Legende 1. Band		
Butlers Dihad	Brian Herbert & Kevin J. Anderson	Wilhelm Heyne Verlag

Netzwerk:

www.crossgen.de
www.carlsencomics.de
www.perry-rhodan.net
www.atlantis-verlag.de
www.bastei.de
www.heyne.de
www.piper.de
www.fanpro.com
www.fischer-tb.de

Ruse 3. Band

Crossgen Comics

68 Seiten

7,80 €

Autor : Mark Waid

Bleistift: Butch Guice

Tusche: Michael Perkins

Übersetzt: Steve Kups

Die Geschichte von Simon Archard ist immer noch überschattet von seiner Begegnung mit seinem alten Partner Malcolm Lightbourne. Lightbourne tritt in einem Variete als Bühnenmagier „Der erstaunliche Corradino“ auf. Lightbourne bringt einen Mann um, von dem er weiss, dass er ihn verfolgt. Simon Archard kann den Mörder fast zur Strecke bringen, aber nur fast.

Gemeinsam mit Emma Bishop seiner Assistentin, wie er und Partnerin wie sie es nennt, ist er unterwegs, um Lightbourne zu finden. ihr Weg führt sie zum Dorf Telestroud. Dieses Dorf wirkt aber so abschreckend, dass dort der Dampfzug nicht hält. Da Archard nicht daran vorbeifahren möchte, springen er und Emma Bishop vom fahrenden Zug ab. Sie kommen in das Dorf, das wie ausgestorben daliegt. Kein Mensch ist zu sehen. So mieten sie sich kurzerhand in einem kleinen Gasthof ein. Kaum haben sie ihre Zimmer bezogen, und draussen ist es nacht geworden, schon finden sich die Dörfler ein. Sie liegen im Kampf mit einem Zigeunerstamm der in der Nähe des Dorfes lagern. Die Dörfler leiden unter einer seltsamen Krankheit und sie

nehmen die Frauen der Zigeuner gefangen, um diese zu schwängern und so die Erbkrankheit mit frischem Blut aufzuhalten.

Zurück in Partington geraten sie in einen Mordfall, der sich zuerst als ein Unfall tarnt. Lightbourne mischt sich in die Erbschaftsstreitigkeiten einer Familie ein. Auf der einen Seite die beiden erbungswilligen Töchter von Lionel Oxford-Collins. Auf der anderen Seite ist die Vertreterin der Kirche der Dryadinen. Sogar eine Schaustellerin taucht auf, die auf einem Teil des Grundstücks mit ihren Leuten campieren will. Seltsamerweise ist die Dryadinen-Priesterin, wie auch die beiden Töchter strikt dagegen. Simon Archard und Emma Bishop beginnen, den Mordfall aufzuklären. Und wieder sind sie Malcolm Lightbourne auf der Spur.

Die Welt, in die uns der Comic „Ruse“ entführt, ist die eines viktorianischen Englands, in dem Sherlock Holmes und Dr. Watson, aber auch Kapitän Nemo und Alain Quatermain leben könnten. Aber es ist nicht die entsprechende Zeit und nicht der richtige Ort. Partington ist zudem ein wenig magisch, geheimnisvoll und auch unnahbar. Dort leben Menschen, die wir immer nur in kleinen Schritten kennenlernen. Wir haben die Hauptpersonen und ein paar Nebenpersonen. Doch der Rest dieser Stadt bleibt uns verschlossen. Das macht die Stadt aber interessant. Mit jedem Ausflug in den Comic lernen wir die Stadt besser kennen. Zudem ist das Crossgen Universum sehr verschachtelt und man kann durchaus weitere Serien dazu lesen. Aber es reicht eine Serie um alles zu verstehen.

Diese Comicwelt, die es nach Deutschland geschafft hat, ist vom Preis relativ teuer und kann nur im Fachhandel und nicht frei an Kiosken gekauft werden. Das ist schade, denn die Zeichnungen sind in der Regel sehr gut und die Kriminalgeschichten um diesen unbekanntes Sherlock Holmes laden ein zum mitraten.

empfehlenswert

Das Dritte Testament 4. Band

Johannes oder Der Tag des Raben

Carlsen Comic Verlag

Titelbild: Alex Alice

Xavier Dorison & Alex Alice

77 Seiten

14 €

Übersetzt: Tanja Krämling

Das dritte Testament ist ein geheimnisvolles Papier, das Gott einst den Evangelisten anvertraute. Dieses Papier ist der Grund für Kriege, Intrigen, Mord und Totschlag, der Grund für einen erbarmungslosen Machtkampf innerhalb des Christentums.

Die Horde des Bischofs Uther des Purpurnen und der mächtige Orden der Templer schrecken vor nichts zurück. Es geht zuerst darum die Reisetagebücher des Julien von Samarien zu finden. Doch diese gehen verloren. Und damit auch scheinbar der genaue Ort der Aufbewahrung des dritten Testaments.

Der ehemalige Inquisitor Conrad von Marburg wird beauftragt, das Testament zu suchen. Dabei wird ihm die Junge Frau Elisabeth, die Tochter eines Freundes, anvertraut, denn der Freund stirbt. Unterstützung erhalten sie dabei von Gerhard Steiner, dem Herrn des okkulten Kapitels und der Kirchenspione. Als Marburg wegen des Testaments unterwegs ist, führt ihn sein Weg nach Schottland. Hier residiert der eingangs erwähnte Bischof Uther mit seinen dunklen Horden. Aber nichts scheint sich so durchführen zu lassen, wie es geplant ist. Die Flucht aus Schottland gelingt, doch Steiner wird festgenommen. Der junge Mönch Trevor, Marburg und Elisabeth werden gefangen genommen. Conrad von Marburg fand indessen den wahren Mann im Hintergrund heraus. Es ist der Graf von Sayn.

Bei der Flucht stürzt Elisabeth in einen Fluss und wird von Trevor gerettet. Wobei sie immer der Meinung ist, es wäre Conrad von Marburg gewesen. Marburg ist auf dem Weg, um das dritte Testament zu finden. Auf der Suche, auf dem falschen Weg, gerät er in die Hände der Templer. Elisabeth, des Rätsels auf der Spur, findet den Weg und weil sie meint, nicht allein dort anzukommen, wendet sie sich an die Templer. Auf dem Weg zum Gipfel des gesuchten Berges kommt es zur Entscheidung zwischen Conrad von Marburg, einem Nachfolger der zwölf Apostel, und dem Grafen von Sayn, eigentlich der jüngere Bruder von Jesus.

Mit dem Vorliegenden Comic geht die Geschichte um den Inquisitor von Marburg zu Ende. Wir haben erlebt, dass er der Nachkomme der alten Apostel ist, der eine ganz bestimmte Aufgabe zu erfüllen hat. So trifft er auf dem Berg Nidmiv auf den Bruder von Jesus. Der Comic, der in seiner Heimat Frankreich einen guten Ruf hat, scheint auch in Deutschland seinen kleinen Erfolg zu haben. Im Gegensatz zu dem franko-belgischen Sprachraum sind Comics in Deutschland noch lange nicht so erfolgreich, die Auflagen wesentlich kleiner. Dennoch bin ich überzeugt, dass die beiden Autoren und Zeichner, Xavier Dorison und Alex Alice es schaffen, sich in Deutschland einen guten Namen zu machen.

Raubtiere 4. Band

Jäger der Nacht

Carlsen Comic Verlag

Originaltitel: rapaces IV

Jean Dufaux & Enrico Marini

56 Seiten

12,- €

Übersetzt: Tanja Krämling

Die Nacht ist die Zeit der Opfer. Der Polizist Benito Spiaggi ist auf der Suche nach den Mördern. Dabei hat er die Bekanntschaft mit Vampiren gemacht und seine Vorgesetzte Vicky Lenore an die Blutsauger verloren. Jetzt will er mit den Blutsaugern einen Handel abschliessen. Die Vampire sollen es ihm ermöglichen, in der Position zu steigen, den Job von Vicky Lenore zu übernehmen. Als Gegenleistung bietet er an, die Vampire zu verschonen.

Gleichzeitig sind Camilla und Drago unterwegs, um ihrer Rache genüge zu tun. Auch der Aussenseiter Aznar Akeba ist unterwegs. Und irgendwie ist das gemeinsame Ziel der alte Vampir Do Santo.

Es kommt zu einer grossen Abrechnung.

Den Comic alleine zu lesen ist ein grosser Fehler. Es ist wirklich wichtig, alle vier Bände zu lesen, um die Geschichte zu verstehen. Der Comic allein glänzt durch die Bilder. Die gezeichneten Szenen sind ein wenig „posing“, dann wieder eher ein Stilleben. In jedem Fall sind die Bilder sehr gut gelungen und es macht Spass, sie anzusehen.

Flieger 36

Fanmagazin

Selbstverlag

Titelbild: Dieter Steinseifer

12 Seiten

Dieter Steinseifer

Austauschmagazin

Dieter Steinseifer stellt das Magazin im Zusammenhang mit dem Projekt FAN (Science Fiction Amateurpressegruppe) vor. Das Thema in dieser Ausgabe, die bereits im September 2003 erschien, ist die Erklärung des Multiversums. Neben einem Beitrag von **Max Tegmark** über die Paralleluniversen, schliesst sich ein Modellvergleich des Herausgebers selbst an. Zu guten Schluss folgt ein Beitrag von **Heinrich R. Arenz** aus Mjoelnir 48.

Genotype 2

Sprecher der Anderen

Atlantis Verlag

Titelbild: Emmanuel Henné

Martin Hoyer

98 Seiten

6,90 €

Jon und Juliette sind in der Wildnis des ehemaligen Grossbritanniens unterwegs. Ihr Weg führt sie weg vom Habitat 4, dem ehemaligen London. Doch warum sie unterwegs sind, geht innerhalb der Geschichte verloren. Im Prinzip geht es darum, Aaron zu treffen. Auf dem Weg in die Wildnis werden die beiden von drei jungen Männern angegriffen. Auf dem weiteren Weg treffen sie auf ein Dorf. Dieses Dorf wird vom Bürgermeister Tom Harring geführt. Hier erhalten die beiden ein Satellitentelefon um mit Aaron Kontakt aufzunehmen. Dieser warnt den Bürgermeister, dass eine Art Armee auf dem Weg ist, das Dorf anzugreifen. Entgegen der Erwartung von Jon sind diese Leute nicht unterwegs, um Aaron und die Mutanten, die sich selbst Hybriden nennen, zu fangen. Dem Anführer Peyton und seinem Stellvertreter Duncan geht es um ein Vermächtnis eines Mannes, der hier eine Zeitlang gelebt hat. Den Angriff auf Aaron nimmt er nur zum Vorwand.

Aaron hingegen lebt friedlich mit den Dörflern. Das was seine Hybriden benötigen, aber nicht kaufen können, bekommen sie von den Dörflern. Dafür schützen sie das Dorf vor anderen Banden, Söldnern und sogar den Resten der Armee. Um die Söldner zu vertreiben, greift Aaron das Dorf an.

Der zweite Handlungsstrang gilt der Firma Ceenel, geleitet von der Adoptivtochter des Gründers Echo Ceenel. Sie hat mit Henri Daniels vor, eine Sabotage an Regierungseigentum vorzunehmen. Der Grund liegt darin, dass die Firma ihr Eigentum an den Staat übertragen muss. Der Staat hat dagegen vor, einen alten Staatsbunker neu auszubauen.

Der vorliegende Roman ist sehr spannend. Der Grund warum die beiden Hauptpersonen in der Wildnis unterwegs sind geht verloren. Dennoch ist es ein guter Roman geworden. Martin Hoyer schreibt spannend, abwechslungsreich und mit vielen Ideen. Der Gag mit dem Hinweis auf den „Rettungskreuzer Ikarus“ kam gut an. Die Beschreibungen der Personen sind lebensecht und Wirklichkeitsnah. Nichts wirkt aufgesetzt. Andererseits verliert er aber den Überblick und die Handlung wird selbstständig. Ich kann mir jedoch gut vorstellen, dass er bei professionellen Verlagen einsteigen könnte.

Perry Rhodan Heftroman 2203. Band

Die neuen Sonnen

Verlagsunion Pabel Moewig

Titelbild und Zeichnung: Dirk Schulz

Michael Nagula

53 Seiten

1,65 €

Kantiran und Mal Detair sind mit Perry Rhodan unterwegs in das Sternenarchipel Hayok. Es stellt sich heraus, dass nach dem Sternenbeben in diesem Sektor ganze Kugelsternhaufen mit immens grossen Sonnenmassen im Normalraum erscheinen. Noch sind die Sonnen nicht zu sehen, sondern durch hyperphysikalische Besonderheiten nur anzumessen. Dann erscheint jedoch der erste Planet und Atlan, Perry und Kantiran machen sich auf zu einem Erkundungsflug.

Später erscheint ein Bote von ES, Letho Keraete, der Atlan und Perry zu einer Erkundung mitnimmt. Er will den beiden etwas zeigen, doch stirbt er bei der Ankunft am Bestimmungsort.

Gleichzeitig macht sich Kantiran wieder selbstständig. Zusammen mit dem Tierheiler verlässt er an Bord der Dirici das Kommandoraumschiff Leif Erikson.

Michael Nagula gefällt mir sehr gut als zusätzlicher Autor in der Perry Rhodan Redaktion. Sein Roman ist spannend und die Gefühlswelt von Kantiran, dem diesmal etwas nicht gelingt, ist sehr gut beschrieben.

Perry Rhodan Heftroman 2204. Band

Planet der Mythen

Claudia Kern

Verlagsunion Pabel Moewig

61 Seiten

1,65 €

Titelbild und Zeichnung: Alfred Kelsner

Perry Rhodan und Atlan stranden auf einem fremden Planeten. Baikhal Cain erweist sich als eine Winterwelt, mit eiskalten Stürmen und wenig geeignet zu überleben. Während die beiden relativ unbeschadet die Bruchlandung überleben, landet Lotho Keraete tief im Schnee und Eis und kann von Perry und Atlan nicht gerettet werden. Die beiden Unsterblichen machen sich auf den Weg, um irgendwo Leben und Städte zu finden, in der Hoffnung, den Planeten wieder verlassen zu können. Sie kommen in Kontakt mit einheimischer Bevölkerung und lernen viel. Dennoch haben sie ihr Ziel nicht erreicht.

Claudia Kern ist ein „Hans Dampf in allen Gassen“, wenn man bedenkt, wo sie inzwischen überall mitschreibt. Ihre Liebschaft zu Star Trek lässt sich nicht verleugnen, ist doch die erste Beschreibung ihrer Arkoniden eher die eines Klingonen. Und ein Lektor hat auch gefehlt. Ganz zu Anfang wird beschrieben wie die Silberkugel, ihr Transportmittel, abstürzte. Wörtlich heisst es: „... zu dem Krater, den die Explosion der Silberkugel gerissen hatte. Niemand konnte eine solche Detonationswucht überlebt haben, egal ob er aus Fleisch und Blut oder aus Metall war.“ Na da frage ich mich dann, sind Perry und Atlan jetzt Geister? Und was ist Lotho, wenn er später gerettet wird? Im Prinzip ist Lotho überflüssig. Diese Situation hätte man auch ohne Super-Intelligenz-Abgesandten schaffen können.

Perry Rhodan Heftroman 2205. Band

Das Blut der Veronis

Ernst

Vlcek

Verlagsunion Pabel Moewig

53 Seiten

1,65 €

Titelbild und Zeichnung: Alfred Kelsner

Perry Rhodan und Atlan sind Gefangene der Kybb-Cranar. Die beiden müssen mit den Einheimischen, Motana genannt, in einem riesigen Berg Sklavenarbeit erledigen. Die Beiden haben jedoch den Nachteil, sie können den Schaumopal, den sie fördern sollen, nicht von tauben Gestein unterscheiden. Aber sie schaffen es, die Arbeit neu zu organisieren und sie erhalten von den Motana ihre zuviel geschürften Opale. Atlan bezahlt dafür mit Geschichten aus seinem Leben. Ganz zum Schluss gelingt es ihnen, den Berg zu verlassen und zu fliehen.

Ein spannender Roman, der uns zeigt, dass Rhodan mutiert ist. Im letzten Roman erfuhren wir, dass beide Geister sein müssen. Jetzt erfahren wir auf Seite 7, Perry Rhodan hat wie ein Blue hinten am Kopf Augen. So heisst es hier: „Atlans

weissblonder Bart stach Rhodan ins Auge. Der Arkonide stand, hinter Rhodan, als einziger aufrecht.“ Mal sehen, wie es weitergeht.

Perry Rhodan Hefroman 2206. Band

Gesang der Hoffnung

Frank Borsch

Verlagsunion Pabel Moewig

59 Seiten

1,65 €

Titelbild und Zeichnung: Swen Papenbrock

Karte: Rainer Castor

Die beiden Handlungsträger sind weiterhin auf der Flucht. Der Weg aus der Gefangenschaft ist lang und gefährlich. Atlan und Perry treffen im Wald von Pardahn auf Zephyda, einer Motana, die dort wohnt und sich auskennt. Weil Perry die Hinterlassenschaft ihres gestorbenen Mitflüchtlings übergibt, werden er und Atlan anerkannt und zur Königin der Motana gebracht. Hier lernen sie aber auch Rorkhete kennen, der sie bereits eine zeitlang verfolgte.

Frank Borsch schrieb einen unterhaltsamen Roman, der lediglich in dem Punkt unlogisch ist, wo Rorkhete auftaucht. Woher soll diese Person wissen, dass Perry und Atlan aus der Sklaverei flohen.

Professor Zamorra 768. Band

Das Ende der Ewigkeit 2. Teil

Dario Vandis

Bastei Lübbe Verlag

54 Seiten

1,35 €

Titelbild: Del Nido

Zeichnung: Alex Maier

Professor Zamorra ist in Begleitung seiner Sekretärin Nicol Duwal unterwegs. Zuerst nur von Frankreich und seinem Chateau nach Italien zu Ted Ewigk. Selbiger ist aber nicht zuhause. Nach Zamorras letztem Besuch machte er sich auf den Weg und ist mit einem der Kleinraumschiff unterwegs zum Planeten der Unsichtbaren. Dort trifft Ted Ewigk auf eine Restbesatzung der Ewigen. Leider scheint er auf die gleiche Art zu Enden wie diese. Als dafür Professor Zamorra den Planeten erreicht, finden sie lediglich sein Raumfahrzeug.

Gleichzeitig in der Firma T. I. Dort wird der afrikanische Doktor Berenga von einem Wachmann entführt. Der Wachmann selbst wird von Unsichtbaren unter Druck gesetzt, seine Frau und seine Kinder entführt. Dabei scheint es unter den Unsichtbaren zwei verschiedene Gruppen zu geben. Und diese Gruppe will den Arzt entführen, um die Menschen besser kennen zu lernen.

*Mit diesem Roman hatte ich den Eindruck , es hat jemand anderes geschrieben. Der erste und der vorliegende zweite Teil sind stilistisch sehr unterschiedlich. Der Roman gefällt mir sehr gut und ist doch um einiges besser als der vorherige. Nett fand ich jedenfalls die Erwähnung des Ewigen Erik Scribere. Sie erinnerte mich wieder an die Zeit, als **Werner Kurt Giesa** des öfteren seine Bekannten in den Romanen auftauchen liess.*

Professor Zamorra 769. Band

Das Kollektiv 3. Teil

Dario Vandis

Bastei Lübbe Verlag

52 Seiten

1,35 €

Titelbild: Del Nido

Zeichnung: Sylvia Fischer

Mit dem vorliegenden Roman wird eine erfolgreiche Trilogie zuende geführt. Professor Zamorra und seine reizende Begleiterin Nicole können ihren gemeinsamen Freund Ted Ewigk retten. Dazu ist jedoch etwas Hilfe von den Unsichtbaren nötig. Sie treffen auf den Abtrünnigen Wvlaat. Der erkennt, dass das Kollektiv fehlgeleitet ist. Mit seiner Hilfe ist die Flucht von diesem Planeten im letzten Augenblick möglich. Denn kurz darauf stossen die beiden Planeten des Doppelplanetensystems zusammen und zerstören sich selbst. Mit ihnen stirbt das Kollektiv und die Urpflanze der Regenbogenblumen.

*Die Trilogie von **Dario Vandis** ist in sich schwankend in der Qualität. Der erste Band begann etwas langweilig, der zweite Band war eindeutig der Beste und der dritte Band glänzt mit Ballast. Da gibt es Absätze, die nichts mit dem Roman zu tun haben und nur als Füllung einer düftigeren Handlung dienen. Betrachtet man die Trilogie jedoch im Ganzen, dann kann man als Leser durchaus zufrieden sein.*

Wolfgang Hohlbeins Raven 6.Band

Das Phantom der U-Bahn

Bastei Lübbe Verlag

Titelbild: Monica Pasamon

62 Seiten

Wolfgang Hohlbein

1,50 €

Im vorliegenden Roman wird der Privatdetektiv Raven in einen Fall verwickelt, in dem es um die Suche nach einem Mädchen aus begütertem Haus geht. Sie ist mit einem Drogenhändler unterwegs und gerät in den Londoner U-Bahnschächten in Lebensgefahr. Der Grund liegt im Auftauchen eines monströsen Wesen und einem seltsamen Zirkel, der die Herrschaft der Wesen wieder heraufbeschwören soll, die vor den Menschen auf der Erde lebten.

Ein einfacher Hefroman, dem das Flair der Vergangenheit anhaftet. Er ist genau so wie vor zwanzig Jahren die Hefchen geschrieben wurden. Ohne viel Handlung, mit vielen, zum grossen Teil unlogischen, Aktivismus.

Wolfgang Hohlbeins Raven 7.Band

Der Kristallschädel

Bastei Lübbe Verlag

Titelbild: Fabian Fröhlich

61 Seiten

Karl-Ulrich Burgdorf

1,50 €

Es beginnt mit einem Aufstand gegen den mittelamerikanischen Gewaltherrscher Prinz Montezuma. Dieser Aufstand wird niedergeschlagen und 12.300 gefangene Aufständische werden auf Altären zu Gunsten der Götter geopfert.

Nick Jerome und Jeff Kurtz sind Schatztaucher. Ihre Suche führt sie durch die ganze Welt und hier an der Stelle, finden sie nun den Kristallschädel. Dieser nimmt sie bald gefangen und kontrolliert sie.

Dann kommt wieder Raven, der erfolglose Privatdetektiv ins Spiel.

***Karl-Ulrich Burgdorf** nimmt sich der Figur des erfolglosen Privatdetektivs so an, wie der Privatdetektiv Raven angelegt ist. Mit ihm als Autoren bekommt Raven etwas mehr Gesicht und figürliche Tiefe. War Raven vorher nur irgendjemand, so wird er jetzt persönlicher.*

Wolfgang Hohlbeins Raven 8.Band

Der Magier von Maronar

Bastei Lübbe Verlag

Titelbild: Blas

Karl-Ulrich Burgdorf

61 Seiten

1,50 €

Der Privatdetektiv kommt wieder einmal mit der Welt des Unheimlichen in Berührung. Und wie üblich aus irgend einen dummen Zufall. Diesmal geht es um die Magier von Maronar, die mit ihren Kristallschädeln sich aufmachen um die Weltherrschaft zu übernehmen.

*Auch dieser Roman ist aus der Feder des Freundes von **Wolfgang Hohlbein**, **Karl Ulrich Burgdorf**. Raven entspricht ganz dem Bild aller anderen Geisterjäger und besticht durch keinerlei eigenes Profil.*

Wolfgang Hohlbeins Raven 9.Band

Im Turm der lebenden Toten

Bastei Lübbe Verlag

Titelbild: Gonzales

Karl-Ulrich Burgdorf

60 Seiten

1,50 €

Bestand bei der Reihe Raven bisher alles aus einem losen, unerklärlichen und unlogischen Zusammenwürfeln von Abenteuern, kommt endlich ein Faden hinzu, der aufzeigt, warum der Privatdetektiv ständig mit Geistern und Unheimlichen Geschehnissen zu tun hat. Diese Lösung des Reihenproblems ist das wichtigste, was man zu diesem Roman zu sagen vermag.

Maddrax 99. Band 2. Teil

Der Feind meines Feindes

Bastei Lübbe Verlag

Titelbild: Koveck

genannt

Claudia Kern und Bernd Frenz

54 Seiten

1,35 €

Zeichnung: nicht

Matthew Drax, Namensgeber der Serie, befindet sich mit seinen Kumpels in Leeds. Dort hat er einige Probleme, denn die Krieger der Nordmann-Flotte greifen über den Fluss kommend mit ihren Dampfbooten die Stadt an. Zwar kann der Angriff von Matt und dem Stadtkommandanten von Leeds zurückgeschlagen werden, doch ist er noch nicht zufrieden damit. Als ihn dann noch Bruder Viktor nervt, ist er bereit, diesen zu den Nordmännern zu fliegen. Allerdings ist Bruder Viktor sehr schnell von seiner Mission kuriert, den Nordmännern den Frieden zu bringen. Er steigt noch nicht einmal aus dem Hubschrauber aus, als er die Greuel der Nordmänner persönlich sehen kann.

***Claudia Kern** und **Bernd Frenz** schliessen mit diesem 2. Teil nicht nur den Doppelband ab. Es wird auch ein Zyklus abgeschlossen, von dem ich nicht verstanden habe, woraus er bestand.*

Maddrax 100. Band 1. Teil

Die neue Spezies

Bastei Lübbe Verlag

Titelbilder: Koveck

Jo Zybell

53 Seiten

1,50 €

Zeichnung: Jürgen Speh

Maddrax ist tot. Aruula ist verzweifelt. Sie sah wie die Maschine, in der Mathew Drax sass, explodierte. Trotzdem gibt sie nicht auf. Sie glaubt fest daran, dass der Vater ihres Kindes noch lebt.

Der Kratersee, den der Meteorit „Christopher-Floyd“ schlug ist bewohnt. nicht nur von den vier Hauptvölkern, sondern von unbekanntem Lebewesen, die mit dem biologischen Material Versuche starten. Ziel ist es, Körper zu schaffen, die sie übernehmen können.

Unter Wasser. Josef Smith wird von Wesen gefangen gehalten, die ihn als zukünftigen Herrn des Planeten sehen. Es stellt sich dabei heraus, sie sind vom gleichen Schlag wie die Wesen aus dem Kratersee, doch es sind anscheinend die Guten.

Maddrax lebt. Er kämpft, schwer verletzt gegen riesige Untiere und gleichzeitig gegen vier der gefährlichen Nordmänner. Er kann sich gerade mal so retten, bevor ihn Aruula, die sich auf die Suche nach ihm machte, findet.

Das Heft hat zwei Titelbilder, sechzehn Extraseiten mit einer Zusammenfassung der letzten neunundneunzig Romane. Letzteres ist wichtig, um die Hefte zu verstehen. Gleichzeitig gibt es ein Gewinnspiel und die entsprechende unverhohlene Werbung der Preisgeber. Der Roman war unterhaltsam, was will man mehr. Zumindest geht es jetzt darum, eine neue Spezies zu bekämpfen, die in der Lage ist, ganze Völker zu unterjochen. Allerdings ist es erst der erste Band und hat somit noch viele Handlungsfäden offen.

Bad Earth 15. Band

Die Dschungelwelt

Bastei Lübbe Verlag

Titelbild: Candy Kay

Horst Hoffmann

53 Seiten

1,50 €

Zeichnung: Harry Messerschmid

Die beiden GenTecs Resnick und Jarvis stiegen in der RUBIKON in eine Kapsel ein und verliessen damit ungewollt das Raumschiff. Die beiden geklonten Menschen erreichen eine seltsame Station, die mitten in einem riesigen See steht. Die beiden verlassen die Kapsel um die Station und schliesslich das Ufer des Sees zu erkunden. Dabei treffen sie auf Monster im See, halbintelligente Affen und degenerierte Nachkommen der Vaaru.

*Der Einstiegsroman des Perry Rhodan Autors **Horst Hoffmann** ist spannend und daher gut gelungen. Jedoch lässt es wieder einmal an Logik mangeln. Da gibt es „Termitenhügel“ die sich aus der Erde herauschieben, Monster im See, die nur einzeln sind, das letzte Lebewesen seiner Art. Da ist plötzlich der See trockengelegt, von einer Minute auf die andere und statt Schlamm, toten Tieren und ähnlichem findet sich auf dem Grund eine zerstörte Stadt, wo man ohne Probleme entlang gehen kann.*

Bad Earth 16. Band

Hinter dem Schattenschirm

Bastei Lübbe Verlag

Titelbild: Candy Kay

Manfred Weinland

54 Seiten

1,50 €

Handlung 1:

Algorian und Cy sind zusammen mit Darnok unterwegs zur Hauptwelt des CLARON. Dort wollen die beiden Ausserirdischen Darnok verlassen. Darnok hingegen fliegt weiter in Richtung Erde, da er sich dort mit John Cloud und der RUBICON II treffen will. Allerdings gerät er in eine Falle, als er das SOL-System erreicht.

Handlung 2:

John Cloud und Scobee fliegen in das SOL-System ein. Dabei erkennen Sie, dass dort seltsame Tätigkeiten stattfinden. Gleichzeitig verliert John die Kontrolle über den Rochen. Glaubte er, das Schiff einigermaßen unter Kontrolle zu haben, musste er nun erkennen, dass ihn die künstliche Intelligenz des Schiffes getäuscht hat. Zudem erscheint an Bord plötzlich Sobek. Er übernimmt nicht nur das Raumschiff, sondern wirft die beiden raus. Die beiden Menschen landen plötzlich auf der Erde. Diese Erde ist jedoch nicht mehr identisch mit der Erde, von der sie aufbrachen.

Dieser Roman gefiel mir nicht. Ich musste mich zwingen ihn richtig zu lesen. Ständig war ich geneigt, nur oberflächlich darüber zu lesen. Spannung nahm mich keine gefangen und so ist dieser Roman der bisher Schlechteste der Reihe, der ausgerechnet vom Erfinder selbst kommt. War ich mit dem Band 10 wirklich zufrieden, so bin ich diesmal enttäuscht.

Star Trek - Enterprise 4. Band

Suraks Seele

Wilhelm Heyne Verlag 6803

Originaltitel: sarak`s soul

Titelbild: Filmfoto

J. M. Dillard

185 Seiten

Übersetzt: Andreas Brandhorst

7,95 €

Die Crew der Enterprise unter dem Kommando von Jonathan Archer ist damit beschäftigt, die Sternenkarten die ihnen zur Verfügung stehen zu vervollständigen und zu ergänzen. Diese eintönige Arbeit, leblose unbekannte Planeten, ebenso langweiliger Sonnen aufzuzeichnen, wird plötzlich von einem ärztlichen Notruf vom Planeten Oan unterbrochen. Captain Jonathan Archer entscheidet sich spontan zu einem Rettungseinsatz, um dem Volk der Oani zu helfen. Die Menschen kommen jedoch zu spät. Alle Lebewesen starben an einer unbekanntem Seuche. Dr. Phlox, der Bordarzt der Enterprise, sieht sich jedoch nicht imstande, diese Seuche zu erkennen. Er steht ziemlich ratlos vor der Epidemie des Planeten Kappa Xi II, wie die Crew den Planeten nennt. Beim Planeten angekommen beginnt ein Wettlauf mit der Zeit, weil die Crew noch Lebenszeichen erhält, die jedoch immer schwächer werden. Jedes mal, wenn die ausgeschleuste Mannschaft bei einem Überlebenden ankommt, stirbt diese Person unter ihren Händen.

Dann kommt es plötzlich zu einer Kontaktaufnahme. Die Vulkanierin T'Pol wird von einem Energiewesen, dass sich selbst als „Wanderer“ bezeichnet, mittels Telepathie angesprochen. Dieses Wesen, der Wanderer, überzeugt die Vulkanierin,

es an Bord der Enterprise einzuladen. Wanderer, ein amorphes Wesen mit blaugrünem Leuchten, erzählt, die Oani seien an einer unbekanntem Strahlung gestorben. T'Pol überredet Jonathan Archer, das Wesen an Bord zu lassen. Der eher ablehnende Archer kommt der Aufforderung dennoch nach. Mit dieser verhängnisvollen Entscheidung holt er sich Ärger an Bord. Der Wanderer ist nämlich nicht so freundlich wie er anfangs tut. Und die Crew leidet unter seinem Besuch. Nur der Maschinenraum bietet Schutz vor dem Unbekannten.

***Jeanne M. Dillard** gefällt mir als Autorin sehr gut. In ihren Romanen beschäftigt sie sich in der Regel mit den Abenteuern der Classic-Crew. Zudem ist die Geschichte mit einem „mysteriösen Energiewesen“ nicht neu, davon gibt es bei Star Trek inzwischen genug. Ein wenig erinnert diese Geschichte doch an die Classic-Reihe und ein wenig an Vampire. Auch hier muss man erst den Vampir einladen hereinzukommen, wenn er es nicht schafft einzudringen, bevor er über den Gastgeber herfällt.. **Jeanne M. Dillard** ist diejenige Autorin, die der Buchreihe ihren Stempel aufdrückte. Mit anderen Lesern stimme ich der Meinung überein, dass sie diejenige ist, von der die besten Romane stammen. Allerdings ist dieser Roman mit seinen 185 Seiten eher eine Kurzgeschichte, im Vergleich zu anderen Romanen die die Autorin ablieferte. Surak's Seele liefert vergnügliche Spannung, was will man mehr.*

Die Abenteuer von Gotrek und Felix 5. Band

Dämonenkrieger

Wilhelm Heyne Verlag 9120

Originaltitel: beastslayer

Titelbild: Adrian Smith

William King

367 Seiten

8,95 €

Übersetzt: Christian Jentsch

Gotrek Gurnisson ist Zwergesschlächter, der auf dem Schlachtfeld gegen die Mächte des Chaos antreten will, um so eine Sühne mit einer heldenhaften Tat zu vollbringen. Er will unbedingt den Tod auf dem Schlachtfeld erleiden, denn nur so ist seine Sühne erbracht. Mit Felix Jaeger ist er unterwegs, um überall den Kampf zu suchen. Sein Weg führt ihn gemeinsam mit Felix nach einigen Abenteuern in die Stadt Praag. Die Stadt scheint für Gotrek geradezu ideal zu sein. Nähert sich dieser doch ein riesiges Heer von Chaoskriegern, geradewegs aus der Chaoswüste kommend. Dieses Heer sahen sie, als sie die Wüste verliessen, die sie im Luftschiff „Geist Grungris“ von Malakai Makaisson überquerten. Praag ist das Ziel der grössten Chaosarmee seit mehr als 200 Jahren. Die Streitmacht aus Tiernmenschen, Chaosrittern, Harpyien, Barbarenstämmen und Chaosgläubigen umzingelt die Stadt Praag. Alleine durch ihre Überzahl sind sie eine mehr als nur ernstzunehmende Angriffsmacht. neben der schierem Überzahl an Lebewesen kommt noch eine ungebändigte übernatürliche Macht hinzu. Schwarzmagische Kraft, durch Dämonenpriester und ähnliches gebändigt und gebündelt.

Felix Jaeger ist nicht so glücklich, mit dem Tod vor Augen. Er hat seine Probleme mit Ulrika. Liebt sie ihn noch oder nicht, das ist eine seiner Fragen. Ist der Zauberer Max sein Gegenspieler? Und kann er sie schützen, wenn der Angriff auf Praag rollt? Und dann ist da noch seine Pflicht, den Kampf von Gotrek zu dokumentieren.

Ein weiterer Handlungsstrang gilt dem rattenähnlichen Skaven Thanquol, dem Grauen Propheten. Seit Anbeginn der Reihe um Felix versucht er gegen die beiden Krieger der Ordnung vorzugehen und sie zu vernichten. Allerdings verlor er dabei

sehr viele seiner Untergebenen. Jetzt sitzt er bei seinen Kollegen fest, die ihm Böses und zudem seine Stellung wollen.

Vor allem geht es jedoch um Arek Dämonenklaue, den Chaoskrieger vor den Toren der Stadt Prag. Mit seinen beiden Dienern, den Zwillingenzauberern, wirft er tausende von seinen Kreaturen gegen Praag. Dabei sieht er auf den Mauern den Zwergen Gotrek mit der magischen Axt und seiner göttlichen Ausstrahlung, sowie seinen Begleiter Felix. Arek Dämonenklaue ruft seine Zauberer und in einer Vision sieht er seinen eigenen Tod. Um diesen zu entgehen, aktiviert er seine Kultisten in Praag, deren Anführer Alrik in Praag sein Unwesen treibt.

Die Romane um den Zwerg Gotrek Gurnisson und den Menschen Felix Jaeger spielen im Fantasy Warhammer Universum. Neben diesen gibt es noch Warhammer 40.000. Warhammer ist ein TableTop-Spiel, in dem es darum geht, möglichst grosse und gefährliche Schlachten zu schlagen. Das Buch selbst glänzt mit einer heldenhaften Verteidigung der Stadt Praag. Grausame Kämpfe, Verrat und magischen Auseinandersetzungen. Das sind die Punkte die diesen Roman lesenswert machen. Nach all den recht harmlosen und seichten Fantasy-Romanen die in den letzten Monaten erschienen, sind gerade die Romane sehr handgreiflich. Ein wenig Gewalt, Beschreibung von Schlachten und den Verlust von Blut und Gliedmassen ist auch realistisch genug.

William King ist ein ideenreicher Schriftsteller, der mit vielen Tricks eine erfolgreiche Spannung aufbaut. Als Leser habe ich des öfteren das Gefühl mitten in einer Schlacht zu stehen oder einfach nur als Beobachter einer Szene daneben zu stehen. Damit gelingt William King etwas, was vielen anderen Autoren fehlt. Den Spannungsbogen gekonnt auf den Lesenden zu übertragen.

*Gleichzeitig bin ich gewillt, dem Übersetzer **Christian Jentsch** eine hervorragende Arbeit zu attestieren.*

Die Abenteuer von Gotrek und Felix 6. Band

Vampirkrieger

Wilhelm Heyne Verlag 9240

Originaltitel: vampirslayer

Titelbild: Adrian Smith

William King

414 Seiten

8,95 €

Übersetzt: Christian Jentsch

Praag wäre fast gefallen. Der Dämon Arek Dämonenklaue ist geköpft, seine Chaos-Horden fliehen. In Praag geht der Wiederaufbau weiter. Währenddessen ist Malakai Malakaison mit seinem Luftschiff unterwegs. Er handelt im Auftrag der Zarin, ob zu sehen ist, wohin die Chaos-Horden fliehen, bzw. was die nachrückenden Tiermenschen machen. Zuerst sieht alles gut aus. Die Horden fliehen, ziehen sich zurück. Doch dann geschieht das Unglaubliche Felix Jaeger, der den Zwergenwissenschaftler begleitet, sieht die riesige Schiffsflotte. Jedes dieser unheimlichen Schiffe kann tausende Chaoskrieger fassen und fährt fast lautlos und ohne sichtbaren Antrieb. Mit dem Luftschiff der Zwerge geht es zurück nach Praag.

Gleichzeitig geht in Praag das Grauen um. Immer wieder werden Frauen aufgefunden, denen das Blut ausgesaugt wurde. Felix nimmt dies zwar wahr, kümmert sich aber nicht darum. Ulrika geht ihm immer noch nicht aus dem Kopf, obwohl sie sich beide getrennt haben. Ulrika nimmt ihn, Gotrek und Snorri Nasenbeisser sowie Max Schreiber, den Zauberer, mit zu einem ihrer Verwandten. Der sucht Schutz vor jemanden, der unbedingt ein Artefakt von ihm haben möchte. Zuerst scheint alles klar zu gehen, doch dann erfolgt ein Angriff. Adolphus Krieger

kommt mit Schergen in das Anwesen. Dabei wird der alte Mann getötet, Max fällt ins Koma und Ulrika wird entführt. Auch das Artefakt wird von Adolphus Krieger mitgenommen. Felix und die beiden Zwergenslayer können nichts machen. Erst als Max aus dem Heilschlaf erwacht kann sich ein Trupp unter Führung von Ulrikas Vater auf den Weg machen. Sie folgen einer nur zauberisch sichtbaren Spur, deren Urheber Max ist. Unterwegs durch das verschneite unwirklich Land treffen sie auf jede Menge Monster und eine kuriose Gesellschaft. Bald stellt sich heraus, dass die Gräfin, ähnlich wie Krieger, eine Vampirin ist. Sie ist jedoch bereit, Felix zu helfen, weil sie Angst hat, dass Krieger zu mächtig ist.

Von da an ist es eine Verfolgungsjagd quer durch das Land. In der Burg Drachenhof lässt sich Krieger endlich nieder und stellt den Verfolgern eine Falle, die zum grossen Endkampf führt. Dabei wissen Felix und Max nicht, dass Ulrika inzwischen eine Vampirin wurde. Für welche Seite wird sie sich beim Endkampf entscheiden?

***William King** ist ein ausgezeichnete Autor und der Übersetzer **Christian Jentsch** hinterlässt eine hervorragende Arbeit. Ich kenne das Original nun nicht, doch gefällt mir sehr gut, wie hier ein Abenteuer geschrieben und die handelnden Personen beschrieben werden. In diesem Roman werden nur wenig Klischees bedient. Um so erfreulicher, der Wortwitz, den **Christian** mit in das Abenteuer einbringt. Ich bin sicher, dass im Original andere Witze gebracht wurden, die nicht ins Deutsche zu übersetzen sind. Ein gut zu lesendes Buch. Jedem der Abenteuerfantasy liebt, mit einem kleinen Überschuss Gewalt, dem sei dieses Buch ans Herz und in die Hand gelegt.*

Warhammer 40.000 3. Band
Der graue Jäger
Wilhelm Heyne Verlag 5559
Originaltitel: grey hunter
Titelbild: nn

William King
334 Seiten **7,95 €**
Übersetzt: Christian Jentsch

Eben noch im Angriff auf die Feste, über der die Flagge des Chaos flattert, dann wieder zurück am Lagerfeuer. Während der Prolog, wie in den beiden Romanen vorher nur davon berichtet, wie die Wolfsbrüder am Feuer sitzen und Geschichten erzählen, folgt danach die eigentliche Geschichte.

Das Abenteuer beginnt mit Sven und Ragnar, die auf Eisdämonenjagd sind. Entlang der Küsten hatten die Dämonen ganze Mastodonherden abgeschlachtet und es ist an der Zeit, ihnen eine Lektion zu erteilen. Dies ist jedoch nur ein Geplänkel im Vergleich zu dem Feldzug, der noch folgt. Zwischen dem Xecutor-Feldzug und dem folgenden Angriff auf den Industrieplaneten Garm bleibt den Wölfen mit Ragnar unter Führung Berek Donnerfaust's nicht viel Zeit zum Ausruhen. Im Prinzip will Ragnar das gar nicht. Er hungert nach Kampf und Gefahr. Ganz ähnlich geht es auch seinen Kampfgefährten. Kaum sind die paar Eisdämonen erledigt, werden die beiden Kämpen zurück zur Festung gebracht. Hier erschallt, quasi mit ihrem Eintreffen, das Unheilshorn. Selbiges erklingt nur, wenn Gefahr für das Imperium und den Wolfsorden besteht. Der heilige Schrein auf Garm ist an die Ketzer gefallen. Der Feind eroberte Russ' Speer. Ein Heiligtum des Wolfsordens. Diese Schande, ein verloren gegangenes Heiligtum, kann der Wolfsorden nicht auf sich belassen. Unter Führung von Berek Donnerfaust wird ein Feldzug gegen Garm ausgerüstet.

Auf dem Weg nach Gar wird das Führungsschiff, auf dem sich auch Ragnar befindet, in eine Schlacht verwickelt. Das gegnerische Schiff will eine Landung auf

Garm durch den Wolfsorden verhindern. Doch ist dieser Kampf nur ein harmloses Geplänkel im Gegensatz zu dem, was den Wolfsorden auf Garm erwartet.

William King ist wahrscheinlich DER Autor des Warhammer-Universums. Neben seinen Fantasy-Romanen um Felix Jaeger und Gotrek Gunnarson, sind seine Zukunftsabenteuer um den Marine Ragnar, die Handlungsträger im Warhammer Universum. Zwar erschienen bereits andere Bücher, doch diese Autoren sind beileibe nicht so erfolgreich wie **William King**. Warhammer an sich ist Abenteuer pur, rasant, gewaltig, gewalttätig. Das entspricht auch ganz dem Regelwerk, denn das TableTop-Spiel entspricht ganz dem, was der meist jugendliche Spieler möchte. Gewaltige Schlachten schlagen, Strategien entwickeln und Feinde besiegen. Das geht nur mit Gewalt. Daher sind die Warhammer-Romane auch heftiger in der Beschreibung mit mehr Blutverlust, als andere Phantastik-Romane.

Der Stil von William King ist sehr geradlinig, einfach und etwas „unfein“ in der Ausdrucksweise. Aber nie obszön. Gute Unterhaltung.

Mechwarrior - Dark Age 1. Band

Geisterkrieg

Michael A.

Stackpole

Wilhelm Heyne Verlag 6271

428 Seiten

7,95 €

Originaltitel: ghost war

Übersetzer: Reinhold H. Mai

Titelbild: Franz Vohwinkel

Karte: nn

Nach der Zerschlagung des interstellaren Kommunikationsnetzes von Comstar ist die Welt nicht mehr die selbe. Die Informationen der Planeten beschränkt sich auf die, die per Sprungschiffe transportiert und weitergereicht werden. Seit zwei Generationen herrscht Frieden in der bekannten Galaxis. Die Mechwarrior sind abgeschafft. Die BattleMechs, einstige Herrscher der Welt, sind nicht mehr. Die einzigen die es noch gibt, sind wenige Ritter der Republik und vor allem Arbeitsmaschinen.

Eine solche Arbeitsmaschine, einen Holzfäller, wird von Sam gefahren. Er befindet sich im Wald und soll weiter Bäume fällen, so viele wie möglich, den ein richterlicher Beschluss steht vor der Tür, um den Wald als Schutzgebiet auszuweisen. Ihm geht es nicht sehr gut, hatte er am Vorabend doch eine Schlägerei mit zwei Frauen. Beide gaben sich als Vertreter der MADSU zu erkennen, einer militanten Tierschützerorganisation. Während er sich im Wald befindet, bemerkt er, wie ein Mensch sich anschleicht, um an seinem Mech eine Bombe zu platzieren. Durch fällen eines Baumes macht er den Mann unschädlich. Dann tauchen jedoch weitere Ökoterroren auf. Es erfolgt ein Angriff, in den sich plötzlich die Planetenmiliz einmischt. Sam ist nicht klar, wo die Terroristen herkommen und warum die Miliz auch schon da ist.

Allerdings kommt ihm die Miliz nicht nur Wirklich zu Hilfe. Stattdessen wird er der Mittäterschaft angeklagt. Daraus ergibt sich für Sam, er fliegt aus seiner Firma, bekommt sein letztes Geld ausgezahlt und steht ab sofort auf der Strasse. Nach einiger Zeit entführt man ihm aus dem Obdachlosenasyll und er findet sich bei den Terroristen wieder. Sie benötigen unbedingt einen Mann, der einen Mech bedienen kann. Kurzerhand wechselt Sam die Seiten.

Die neue Reihe Mechwarrior - Dark Ages basiert auf dem neuen Regelwerk des Battletech-Universums. Nachdem die letzte Reihe etwas abrupt beendet wurde, führt man das Universum mit neuen Regeln, neuen Figuren und einem Zeitsprung

*weiter. Dabei ist dieser erste Roman in gewisser Weise eine doppelter Einstieg. Zum einen beginnt der Roman in einer neuen Zeit und wurde von **Michael Stackpole** in Ich-Form geschrieben. Das macht den Roman lesenswerter. empfehlenswert.*

Die Schwerter von Oranda

Christiane Zina

Piper Verlag

312 Seiten

8,90 €

Titelbild: Julie Bell

Chantal Bergner ist eine junge Historikerin. Sie lebt und forscht auf dem Planeten Oranda. Dieser ist unbewohnt, hatte aber einmal eine Kultur, dem irdischen Mittelalter nicht unähnlich. Das war vor ungefähr 300.000 Jahren. Zu jenem Zeitpunkt muss es eine grosse Katastrophe gegeben haben, die die komplette Kultur auslöschte. Mittels Zeitreise, dem sogenannten Chronotransit, gelingt es der Historikerin in eine abenteuerliche Epoche des Planeten Oranda zu reisen. Ausgerüstet ist sie mit einer eingepflanzten Kamera, die in unregelmässigen Abständen Bild- und Tonaufnahmen ermöglicht.

Als Chantal das erste Mal in Oranda ankommt, spielt sie eine junge Frau, die ihr Gedächtnis verloren hat. Sie nennt sich Vionuri und trifft mit ein paar Kindern zusammen. Fast gleichzeitig trifft sie auf Aglon, der von fremden Männern verfolgt und angegriffen wird. Sie greift, überrascht über sich selbst, in den Kampf ein. Obwohl verletzt kann ihr Aglon helfen. Als dann noch ein grosser Raubvogel in das Geschehen eingreift, fliehen die Angreifer.

Das war ihre erste Ankunft in Oranda. Nach einiger Zeit der Genesung im nahegelegenen Dorf machen sich beide auf dem Weg zum Herzog des Landes Isudan. Ihm berichten sie von dem Überfall und das der Friede dadurch bedroht wird. Immer mehr Angriffe werden durchgeführt und es stellt sich heraus, dass dahinter der Herzog von Artarin steckt. Während ihrer Abenteuer in Isudan erfährt die junge Historikerin immer mehr über den Planeten und seine Geschichte. Es ist aber auch immer wieder die Rede von den neun lebenden Schwertern. Diese Schwerter und ihre Diener, die Schwerträger, sollen für den allumfassenden Frieden auf dem Planeten gesorgt haben. Die Schwerter sollen aber nicht ganz einig sein, bei dem was nun geschieht, ja, sie sollen sogar generationenlang nicht auf dem Planeten weilen. Schliesslich ist sogar von einem zehnten Schwert die Rede.

Eines Tages erscheint ein Diener des Schwertes beim Herzog von Isudan und Chantal bekämpft ihn. Nicht nur, dass sie damit zum ersten Mal seit langer Zeit sich ein Schwert zeigt, kommt sie dabei nicht ums Leben. Die Schwerter gelten als Unbesiegbar. Daher verwundert es alle Anwesenden, dass das Schwert sie verschont.

Eine zweite Person, die junge Heilerin Atinui, kommt ins Spiel. Sie lebte als Tochter der Heilerin in dem Dorf, indem Aglon und Vionuri geheilt wurden. Atinui kann mit den grossen intelligenten Raubvögeln, den Avarinen sprechen. Damit ist sie die erste Frau, die diese Gabe seit vielen Generationen das erste Mal wieder einsetzen kann.

Bald kommt es zu einer Auseinandersetzung zwischen den beiden Herzögen, als die Tochter von Herzog Artarin erscheint. Anscheinend ist sie im Besitz des zehnten Schwertes.

Die Historikerin muss sich mit dem Problem auseinandersetzen, dass sie in zwei Welten lebt. Auf der einen Seite wird sie immer wieder in die Zukunft, ihre Gegenwart, geholt. Zum anderen lebt sie in der Vergangenheit Orandas. So wird ihr, die sich auf Oranda engagiert, vorgeworfen, sie würde ihre Objektivität als Historikerin verlieren. Sie mag sich das gar nicht eingestehen, und doch wird die

junge Frau nicht nur in die Geschehnisse der Vergangenheit hineingezogen, sie wird auch gewissermassen zur Lösung.

*Die Autorin **Christiane Zina**, ihres Zeichens Pfarrerin von Beruf, legt einen sehr eindrucksvollen Roman vor. Er vermischt Zeitreise, Sagen eines Landes und letztlich die Vergangenheit eines Planeten miteinander. Dadurch entsteht ein sehr abwechslungsreicher und nie langweilig werdender Roman. Die Erzählung kommt mit recht wenig Gewalt aus und lebt von sich heraus. Mit Eingreifen der Historikerin Chantal in die Geschichte von Oranda geht es sogar so weit, dass anscheinend die grosse Katastrophe verhindert werden kann. Doch diese Schlussfolgerung muss die Leserin und der Leser selbst treffen. Vieles bleibt offen und Gedankengänge müssen selbst geführt und beendet werden. Mir gefiel nicht, als **Christiane Zina** begann, die Zeitreise zum Ende des Buches zu erklären. Man wurde in eine Welt hineingestossen in der es diesen Chronotransit gibt, nahm ihn hin und war damit zufrieden. In diesem Roman hätte man es auch im Nachhinein nicht mehr erklären müssen. Dieses Taschenbuch ist eines der wenigen, die auf www.taladas.de fünf Sterne erhält. Sehr empfehlenswert.*

Dust 1. Band

Die Legion von Scardeen

Atlantis Verlag

Titelbild: Rick F van Koert

214 Seiten

Martin Kay

12,90 €

Simon Thomas McLaird ist ein Computerfachmann, Motorradfan und Kraftsportler. Er ist mit seinem Freund Calvin Nash für ein Motocrossrennen in der kalifornischen Wüste verabredet. Das Rennen beginnt ganz normal, bis die beiden Zeuge werden, wie ein Raumschiff mit seltsamer Zigarrenform auf langen Stelzen landet. Die Mannschaft kann fliehen und nur noch zwei Personen, eine Frau und ein Mann bleiben zurück. Und plötzlich greift ein fremdes Raumschiff an. Der erste Schwebler wird mitsamt der Besatzung vernichtet. Simon Thomas McLaird nimmt sich der beiden Überlebenden Ausserirdischen an und bringt sie zu sich nach Hause. Damit schafft er sich eine Menge Ärger. So viel wie er sich nie wünschte. Eine so geheime Organisation, die selbst der Präsident der Vereinigten Staaten nicht kennt, ist unter dem Namen Shadow Command tätig. Ebenso wie die zweite Gruppe Ausserirdischer sind sie hinter den beiden Überlebenden des Absturzes her. Ken Dra und die bildhübsche Kommandantin Jee A Maru schaffen es, Hilfe herbeizurufen. Zum Dank darf Simon mit ins Raumschiff, um weitere Abenteuer zu erleben.

*Der Roman gefiel mir recht gut. Bevor er beim Atlantis-Verlag erschien, so sagte mir der Autor **Martin Kay** auf dem Buchmessecon, habe er das Heft im Eigenverlag herausgegeben. Der vorliegende Band ist der erste einer Reihe weiterer Romane und dementsprechend fällt es mir nicht leicht eine Eindeutige Wertung abzugeben.*

Namensgeber der Serie ist übrigens ein Kristall, mit dem bewiesen werden soll, es gibt neben der Technik auch andere kosmische Kräfte. Und diejenigen, die das beweisen wollen werden von den bösen Leuten abgeschossen. Wenn ich dabei an diese ökologische Form einer kosmischen Kraft denke fallen mir natürlich wieder die „TERRANAUTEN“ ein und als Schauplatz die alte Heftserie und Filmserie „STAR GATE“. Ich bin gespannt darauf wohin sich diese Serie entwickeln wird. In jedem Fall ist sie, wenn auch eine teure, Alternative zu den professionellen Heftserien.

Sturm über Windhaven
Phoenix Verlag 10531
Originaltitel: windhaven
Titelbild: Paul Lehr

George R. R. Martin & Lisa Tuttle
352 Seiten **22 €**
Übersetzt: Angelika Fuchs
Karten: nn

Dies ist die Geschichte von Maris auf der Wasserwelt Windhaven. Windhaven besteht aus einer grossen Anzahl von Inseln und Inselgruppen. Es ist eine wilde Welt voller Stürme und Einsamkeit zwischen den Inseln. Die einzige Verbindung zwischen den Inseln sind die Flieger mit ihren metallenen Flügel, die sie von ihren Vorfahren erben, die von den Sternen kamen. Oder eben ein paar mutige Fischer, die kurze Wege über das Meer nehmen.

Maris läuft schon als vierjähriges Mädchen lieber an die Klippen um den Fliegern zuzusehen, statt ihrer Mutter zu helfen. Bald nimmt ein Flieger sie an Kindes statt an. Maris von der Insel Amberly hat die Hoffnung, die Flügel zu erben. Doch dann bekommen ihr Adoptivvater und seine Frau einen Jungen. Coll überlebt die schwierige Geburt aber die Mutter stirbt. Maris wird zur grossen Schwester und Mutterersatz. Als Coll jedoch alt genug ist, die Flügel zu übernehmen, flieht sie damit, weil sie die Flügel behalten will. Coll will gar nicht die Flügel, er möchte lieber Sänger werden. Aber die Tradition verlangt es. Bei der Flucht zu ihren Fliegerfreunden verlangt sie ein Fliegertreffen. Hier erringt sie einen kleinen Erfolg.

*Das Buch des Autorenpaares **George R. R. Martin** und **Lisa Tuttle** ist für mich ein schönes Fantasy-Buch. Seit der Mensch den Wunsch zum Fliegen verspürt, ist dieses Buch eines der schönsten. Es ist die Geschichte von Marlis von Amberly, beginnend im Alter von vier Jahren und endet mit ihrem Tod als alte Frau. Marlis ist eine sanfte Rebellin. Ihren Wunsch nach Veränderung in der Vergabe der Flügel ist für diese traditionelle Gesellschaft eher Revolutionär. Alle anderen Veränderungen gehen langsamer vonstatten, bis sie sich kurz vor ihrem Tod selbst auf die Tradition beruft. Die Geschichte zeigt auf, wie sich eine Kind zu einer Frau entwickelt. Mit dem Hintergrund einer Fantasy-Welt ist diese Entwicklung sehr interessant beschrieben.*

Die Feuer von Troia
Fischer Verlag 50630
Originaltitel: firebrand
Titelbild: Foto

Marion Zimmer Bradley
643 Seiten **6 €**
Übersetzt: Manfred Ohl & Hans Sartorius
Karte: nn

Die Frau in der Geschichte gibt die Macht an die Männer ab. Die Königin Hekabe, selbst Amazone und Kriegerin, unterwirft sich diesem Schicksal. Sie soll einen neuen Platz einnehmen. Den Platz im Haus und am Herd. Nur noch Mutter und Geleibte sein. Der Sohn soll jetzt das Erbe übernehmen, die Tochter soll nur noch als Gebärmachine dienen. Königin Hekabe soll daher nur noch Söhne in die Welt setzen. Vor der Geburt des Sohnes erlebt sie einen intensiven Traum, den sie als Vorahnung deutet. Ihr Sohn wird die Fackel entzünden, die Troia zum Brennen bringt, die Stadt bis auf die Grundmauern abfackelt. Hekabe gebiert Zwillinge im Palast von Troia. Einen Sohn, Paris genannt und eine Tochter namens Cassandra. Der Sohn Paris wächst als Hirte auf, Cassandra bleibt am Hofe Königs Priamos, weil auch er das böse Omen fürchtet. Cassandra entdeckt früh ihre seherischen Kräfte. Sie sind Gabe und Fluch zugleich, da sie durch diese Gabe in die Zukunft sehen kann und damit den Willen der Götter erkennt. Cassandra ist nicht in der Lage die

Geschichte zu verhindern. Die Geschichte nimmt ihren Lauf, unveränderbar. Cassandra nimmt bei ihrer Tante, einer Amazonenkriegerin, Unterricht

Zurück in Troia weiht Cassandra ihr Leben als Priesterin dem Sonnengott Apollo in seinem Tempel. Inzwischen kehrte Paris ebenfalls nach Troia zurück. Bei öffentlichen Spielen wird er als Sieger mit offenen Armen empfangen. Die Probleme beginnen erst, als Paris die verheiratete Helena aus Sparta entführt. Der jahrzehntelange Krieg zwischen Troia und Griechenland nimmt seinen Anfang. Paris Schwester sieht den drohenden Untergang voraus und sucht einen Weg, das Unvermeidliche aufzuhalten.

*Die Geschichte um Troia ist bekannt. Auch die diversen schriftstellerischen Spielereien der unterschiedlichsten Autoren trugen zur Geschichte mit und um Troia bei. Viele, vor allem amerikanische, Autoren, darunter auch **Marion Zimmer Bradley**, sind leider nicht in der Lage einen Atlas zu lesen. Daher finde ich persönlich es besonders traurig, wenn von guten Autoren, einfach die Wirklichkeit ignoriert wird. Offensichtliche Fehler hätten vielleicht die Übersetzer noch ausbügeln können. Wie bei den meisten Büchern von **Marion Zimmer Bradley**, wird auch diese Erzählung wieder aus der Sicht einer Frau, Cassandra, erzählt. Das Buch als kostengünstige Sonderausgabe war spannend, was will man mehr.*

Sternentanz

William Heyne Verlag 6448

Originaltitel: appleseed

Titelbild: Chris Moore

John Clute

363 Seiten 8,95 €

Übersetzt: Hannes Riffel

Nathaniel Freer ist unabhängiger Unternehmer. Sein Gewerbe ist Handel und Transport von Waren. Er lebt im vierten Jahrtausend der Menschheit. Überall in der bekannten Galaxis leben Menschen und andere Humanoide in friedlicher Eintracht mit tierischen und pflanzlichen Intelligenzen. Die Galaxis ist vernetzt und Nathaniel kann überall Handel treiben. Allerdings macht sich eine Katastrophe bemerkbar. Überall stürzen die Computerprogramme ab. Die Kommunikation bricht zum Teil zusammen und manch ein Planet stürzt ins totale Chaos.

Nathaniel fliegt trotz, oder gerade wegen, dieser Systemprobleme mit seinem Raumschiff weiterhin die maroden Planeten an. Einer dieser Planeten ist „Schanzer“. Nathaniel Freer fliegt ihn an, um eine Ladung Materie-Compiler an Bord seines Raumschiffes zu nehmen. Der Bestimmungsort der Ware ist zunächst unbekannt. Freer wird misstrauisch. Das Misstrauen hilft ihm aber nicht sonderlich. Er gerät in eine Auseinandersetzung, die er nicht versteht. Der Ursprung liegt in der Vergangenheit und wirkt sich nicht nur auf Nathaniel Freiers Gegenwart, sondern auch auf dessen Zukunft aus.

***John Clutee**, Kanadier, geboren am 12.9.1940, lebt seit 1969 in Grossbritannien. Er gilt als profunder Kenner und als führender Science Fiction Kritiker. Seine Beiträge erscheinen in den allgemein bekannten Magazinen aber auch in überregionalen Zeitschriften. Neben seinen literaturkritischen Texten zur Science Fiction beschäftigte er sich auch mit der Fantasy.*

Sternentanz ist ein Science Fiction Abenteuer Roman. Spannend geschrieben mit vielen kleinen Seitenhieben auf die etablierte SF und diversen Zitaten und Anleihen.

Die letzte Generation Arthur C. Clarke
Wilhelm Heyne Verlag 8222 283 Seiten 8 €
Originaltitel: childhood's end
Übersetzt: Else von Hollander-Lossow Vorwort: Peter F. Hamilton
Neu überarbeitet und Übersetzung des Vorworts: Bernhard Kempen
Titelbild: Michael Whelan

ehemals:

Die letzte Generation Arthur C. Clarke
Gebrüder Weiss Verlag 235 Seiten Preis ?
Originaltitel: childhood's end Übersetzt: ?
Titelbild: ?

auch als

Die letzte Generation Arthur C. Clarke
Goldmann Verlag 24763 251 Seiten Preis ?
Originaltitel: childhood's end Üb.: Else von Hollander-Lossow
Titelbild: ?

Die Overlords erscheinen mit ihren riesigen Raumschiffen über dem Planeten Erde, dem abgelegenen Planeten des Sol-Systems in einem ebenso abgelegenen Spiralarm der Milchstrasse. Die friedlichen Eroberer erscheinen über jeder grösseren Stadt und erweisen sich dem Menschen technologisch wie geistig-moralisch überlegen. Im Auftrag einer anderen, höher gestellten Macht wollen sie die Menschen an das geistige Niveau der übrigen Galaktiker heranführen und stellen sie daher unter Aufsicht. Die Overlords sind der Meinung, dass sie bei den Menschen schwer arbeiten müssen, damit sie die gleiche moralische Reife erhalten, die die anderen Galaktischen Völker bereits haben. Die erste Handlung der Overlords besteht darin, Kriege und andere gewalttätige Zwistigkeiten zu unterbinden, weil sonst sich die Menschheit selbst umbringt. Im Anschluss daran setzen sie ihren Willen durch und eine Weltregierung ein. Die Menschheit versteht die Handlung der Overlords nicht. Dabei weigern sich die Overlords, sich zu zeigen. Eine Untergrundbewegung der Menschheit versucht zu erzwingen, dass sich die Overlords in ihrer wirklichen Gestalt zeigen. Gewaltlos beenden die Overlords diese Tätigkeit.

Jahrzehnte später sind anscheinend alle Utopien der Menschheit wahr geworden. Die Overlords meinen, dass die Zeit gekommen ist, sich den Menschen zu zeigen. Die Menschheit ist geschockt. Sehen die Overlords dem Gehörnen, dem Teufel, so „verteuflich“ ähnlich. Aber immer noch bleibt die Frage offen, wer sich hinter den angeblichen Marionettenspielern befindet, die die eigentlichen Fäden ziehen. Die jüngste Generation Menschen verändert sich selbst. Sie träumt von fremden Sonnen und Planeten, von nichtmenschlichen Intelligenzen und mehr. Die Entwicklung geht weiter. Die letzte menschliche Generation vereinigt sich geistig mit dem Overmind, der Macht hinter den Overlords. Overmind ist ein Seelensammelbecken, ein rein geistiges Bewusstsein. Als die letzten Seelen den Planeten verlassen, stehen die Overlords ziemlich überflüssig herum.

*Deutlich spürt der Leser das Alter des Buches. Im Jahre 1953 geschrieben spiegelt es den Zeitgeist jener Jahrzehnte des letzten Jahrhunderts wieder. So muss man sich nicht wundern, wenn die Personen ein wenig blass erscheinen und viel Wert auf den Umkreis und die Handlung gelegt wird. **Arthur C. Clarke** erzählt den*

*Werdegang der Menschheit unter der Obhut der Overlords bis hin zur Vereinigung mit dem Overmind zu einer grossen Superintelligenz. In dieser Erzählung verquickt Arthur C. Clarke wissenschaftliche Elemente mit der Erzählkunst eines Abenteuerromans. Dort des hohen der Erzählung ist sie immer noch nicht veraltet. Das Buch soll unter der Regie von **Kimberly Peirce** verfilmt werden, aber nicht vor 2004 ins Kino kommen.*

Die letzte Schlacht der Orks
Wilhelm Heyne Verlag 9159
Originaltitel: grunts
Titelbild: Didier Graffet

Mary Gentle
654 Seiten **9,95 €**
Übersetzt: Christian Jentsch

Zwischen Gut und Böse oder Licht und Dunkelheit, wie man es gerne sehen möchte, herrscht immer Krieg. Die Auseinandersetzung strebt immer wieder einem Höhepunkt, einer Entscheidungsschlacht, zu. Bekanntlich sind auf der Seite des Guten die Paladine und guten Zauberer, Zwerge und Elfen. Auf der Gegenseite stehen die bösen Herrscher mit ihren Magiern, Monstern und als Schlachtvieh, die Orks, die nur zum Kämpfen und zum Sterben geboren wurden. Ihr vorbestimmtes Schicksal ist es als Schutzwall gegen die Guten zu dienen. Sie sind die Soldaten der Dunkelheit, die immer zu tausenden ihr Leben lassen müssen. Die Orks sind nämlich alle böse und zudem leistungsstarke und billige Kampfmaschinen.

Ashnaks Truppe bekommt daher einen gefährlichen Auftrag. Im Namen des Namenlosen Nekromanten sollen die Orks die hinterhältigen Halblinge Ned und William Brandiman bei einer geheimen Mission unterstützen. Ziel ist der , versteckte Hort des Drachen Dagurashibanipal. Der Drache sammelte aus allerlei Ländern und Welten geheimnisvolle Waffen. Die Waffen sind im Kampf gegen das Gute eine brauchbare und ungewöhnliche Ausrüstung. Der Besuch des Horts mit anschließendem Erleichtern, gefällt dem Drachen gar nicht. Dagurashibanipal schützte seinen Hort jedoch mit einem wirkungsvollen Fluch. Und dieser besagt sehr eindeutig: „Du wirst, was du stielst“. Dieser Zauber wirkt sich sofort auf die ganze Gruppe aus, die den Überfall auf den Hort durchführt und jede Menge Beutestücke entwendet. Aus dem unorganisierten Haufen dämlich dargestellter Schlächter, entwickelt sich eine disziplinierte Truppe von Ork-Marines. Die gut gedrillte Armee befindet sich plötzlich in der Lage, Maschinenpistolen, Granaten und ähnliche moderne Technologie einzusetzen, gestohlen aus anderen Dimensionen durch Dagurashibanipal. Dazu lassen sie sich ganz modern mit Hubschraubern zu ihren Einsatzorten bringen. Die Truppe von Ashnak ist sehr ungewöhnlich. Sie schmähen ihren Gegner nicht mehr um daraufhin selbstlos die gegnerischen Stellungen anzugreifen. Stattdessen bleiben sie in Deckung und versuchen von dort aus den Gegner gründlich zu bekämpfen. Gleichzeitig versuchen sie ihre grosse Schwäche, die Magie, auszumerzen.

Mary Gently beschreibt ihre Helden ganz und gar nicht so, wie die Leserinnen und Leser die Kampfmaschinen gewohnt sind. Die Orks fügen sich nicht in ihr Schicksal, sondern nehmen es in die eigene Hand. Diese Hand ist etwas gross, ungeschlachtet und ohne ausgeprägtem Feingefühl. Daher fällt das Schicksal etwas ungewöhnlich aus. Neben den Orks werden jede Menge weitere Fantasy-Klischeés durch den, manchmal etwas kalten, Kakao gezogen. Neben den humoristischen Einlagen gibt es sehr viele blutige Begebenheiten. Hier kommt das gewalttätige Element der Orks zum Tragen. Ein kleiner Ausflug ins Splattergenre sorgt aber dafür, dass wir wieder im Klischeé der Orks mittendrin sind. Das einzige Manko ist vielleicht die Übersetzung. Hier hätte man ein wenig mehr Sorgfalt walten lassen sollen. Von **Christian Jentsch** als Übersetzer bin ich sonst bessere Qualität gewohnt.

Das schwarze Auge - Rhiana die Amazone 1. Band

Der Flammenbund

Wilhelm Heyne Verlag 6101

Titelbild: nicht genannt

Hans Joachim Alpers

359 Seiten

7,95 €

Rhiana von Talania ist die Tochter der Kriegsgöttin Rondra und des Königs Arlos. Ihr Vater wurde von Thronräubern ermordet, sie selbst konnte mit einigen Getreuen fliehen. Die Thronräuber stellen ihr aber immer noch im Exil nach. Die Flucht vom Inselkönigreich der sieben Winde auf das Festland hat ihr nicht viel geholfen. Ihre Mutter legt ihr das Schicksal des Landes Aventurien in ihre Hände, während die Amazone Neel, Tjalmar der Thorwaler und andere für eine umfassende Ausbildung als Kriegerin sorgen. Die junge Frau ist zunächst gar nicht begeistert. Erst als sie in die Hände von Verschwörern gerät, ihr väterlicher Freund und Beschützer Tjalmar getötet wird, nimmt sie den Kampf gegen die dunkle Bedrohung auf. Ihr sorgloses Leben als Teenager ist mit einem Schlag zuende. Rhiana macht sich auf den Weg, den Mord an ihrem Vater aufzuklären. In ihrer Begleitung finden sich ihr Wolfshund Eisfell und die Halbfelin Finni. Zu dritt nehmen sie den Kampf auf. Dabei lernt sie zum ersten Mal dunkle Magie und ihre Auswirkungen kennen. Unter anderem erfährt sie von den Plänen ihrer Stiefmutter. Die albernische Baronin ist im Thronraub verwickelt, da sie die Herrschaft über Talania übernehmen will. Es gibt aber noch die geheimnisvolle Gruppierung, der „Flammenbund“, vor dem sich das junge Mädchen in acht nehmen muss. Der Flammenbund will einen der mächtigen Ur-Drachen wieder ins Leben zurückrufen. Dabei stört eine lebende Halbgöttin aber.

*Die neue Reihe aus der Welt Aventuriens, die die alten Bücher, die mit Band 73 eingestellt werden, ablöst, wendet sich an ein wesentlich jüngeres Publikum. Schon dadurch, dass hier mit einem 15jährigen Mädchen die Heldenklasse eröffnet wird, zeigt wohin es bei diesem Fantasy-Roman geht. Für den ersten Roman benötigt die Leserin keine Kenntnisse des Rollenspiels oder der Welt Aventuriens. Damit ist „Rhiana - Der Flammenbund“ der perfekte Einstiegsroman für neue Leser. **Hansjoachim Alpers** bietet einen Roman mit schneller Handlung, festgelegten Figuren und ein wenig Sex und Crime. Die Mischung ist gut gewählt und das Abenteuer überall möglich. Ich kann mir gut vorstellen, dass hier ein wenig auf die Erfolge von **Rawlings** „Harry Potter“ oder **Gaimans** „Coralina“ und anderen Zauberlehrlingen angeknüpft werden soll. Nur das die Heldin eben nicht zaubert.*

Der Wüstenplanet - Die Legende 1. Band

Butlers Djihad

Wilhelm Heyne Verlag 8315

Originaltitel: the butlerian jihad

Titelbild: Frank M. Lewecke

Brian Herbert & Kevin J. Anderson

787 Seiten

14 €

Übersetzt: Bernhard Kempen

Wir befinden uns 10.000 Jahre in der Vergangenheit vor der Übernahme des Planeten Arrakis durch die Familie Atreides. Die Welten der „Liga der Edlen“, die synchronisierten Welten und die unverbündeten Welten liegen im Krieg. Überall tauchen die Cyborg-Krieger auf und bedrohen und unterdrücken die Menschen. Durch die Macht der künstlichen Intelligenzen begann der Aufstieg der Bene-Gesserit die eine Gratwanderung zwischen den Menschen und den künstlichen Intelligenzen vollziehen.

Die vorliegende Erzählung berichtet aber von Serena Butler. Die Frau, die sich gegen die Allmacht der künstlichen Intelligenzen erhebt und die Sklaverei abschüttelt. Der Aufstieg der künstlichen Intelligenz zur planetaren Macht verdient sie dem Herrscher Titan Xerxes. Dieser übergab dem planetaren Netzwerk immer mehr Aufgaben, so dass die KI nachher alles übernahm. Auch die Macht.

Den Beginn der Revolte gegen die KI kann man eigentlich mit einem Gespräch von Omnius, auch Allgeist genannt, mit dem Wissenschaftler Erasmus bezeichnen. In einem Widerstreit der Worte versucht Erasmus der KI klarzumachen, dass man keine Loyalität von Sklaven erwarten kann. Es kommt zu einem Wettstreit, wo eine Gruppe zuverlässiger Sklaven von Erasmus dazu gebracht werden soll, einen Aufstand gegen die KI zu führen. Allerdings ist dies eine zweischneidige Angelegenheit. Sollte Erasmus gewinnen, hätte er der KI den Grund geliefert, die Menschheit auszurotten.

Aus diesem Anlass heraus entstand grob gesagt, die Revolte. Und Serena Butler war eine der Anführerinnen.

*Der vorliegende Band ist ein lesenswertes, spannendes Buch, der tief in die Vergangenheit von **Frank Herberts** Wüstenwelt zurückführt. Wer jetzt ein Buch im Stil von **Frank Herbert** erwartet, wird allerdings enttäuscht sein. Sein Sohn **Brian** in Verbindung mit dem Mainstream-Autor **Kevin J. Anderson** zeigt einen ganz anderen Stil. Zudem finde ich es vermessen, den Sohn mit dem Vater zu vergleichen. Und wer bedenkt, in welcher Zeit **Frank Herbert** den ersten Roman schrieb und wie viel Zeit seither vergangen ist, der kann den „Stil-Bruch“ verstehen und annehmen. Die Bücher sind wesentlich einfacher geschrieben, nicht so stark miteinander verknüpft und ohne die philosophischen Gedankengänge. Der Einfluss von **Kevin J. Anderson** und dessen Erfahrung mit seinen „Star Wars“-Romanen fällt auf und ist, wohl mit Blick auf eine jüngere Leserschaft, gewollt.*

Der direkte Zusammenhang zu den Büchern seines Vaters fehlt, kann auch gar nicht vorhanden sein, spielt die Erzählung doch tief in der Vergangenheit. Zwecks Wiedererkennungswert wurden jedoch die bekannten Namen der Häuser und der Planeten beibehalten.

Der phantastische Bücherbrief erscheint monatlich **kostenlos**.

Die Auflage beträgt zurzeit 750 gedruckte Ausgaben und liegt in Buchhandlungen und Comicläden aus sowie verschiedenen Fanzines bei. Er darf teilweise oder ganz vervielfältigt werden, **wenn die Quelle genannt wird**. Abdruck honorarfrei. Eine kurze Nachricht und / oder Belegexemplar wären nett.

Im Internet finden sich auf www.phantastik.de und www.taladas.de weitere Rezensionen. Zudem wird er auf den Internetseiten www.sftd-online.de, www.terranner-club-edon.com und auf der Seite www.homomagi.de zum Herunterladen bereitgehalten. Weitere Rezensionen sind bereits im Internet verteilt.

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

Verantwortlich: Club für phantastische Literatur, Erik Schreiber, Kranichsteiner Strasse 9, 64289 Darmstadt, eriksreiber@gmx.de

Das Fantasy Jahrbuch 2003
zu beziehen bei:

www.magira.com

