



das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs Nr. 68 – Ausgabe 08/2004

Liebe TERRACOM-Leser,

im Januar hat Klaus N. Frick in einem *Logbuch der Redaktion 2004* als das *Atlan-Jahr* bezeichnet. Dass er damit nicht Unrecht hatte, zeigen die zahlreichen Aktivitäten der PR-Redaktion, die sich mit dem unsterblichen Arkoniden befassen.

In der Atlan-Buchreihe begann mit Band 24, der unter dem Titel »Die letzten Varganen« erschien, der *Varganen-Zyklus* im Rahmen der Jugendabenteuer. Mit Nr. 25 »Attacke der Maakhs« wird die Serie im Herbst fortgesetzt.

In Kürze erscheint im HJB-Verlag »Erben der Lemurer«, der zweite Band der Buchausgabe des *Centauri-Zyklus*.

Auch in der Perry Rhodan-Serie spielt der »Beuteterraner« in der Handlungsebene des *Sternenozeans von Jomondi* eine Hauptrolle.

Und natürlich ist Atlan auch in seiner eigenen Heftserie »Obsidian« von besonderer Bedeutung. Der auf zwölf Bände ausgelegte Minizyklus ist mit dem aktuellen Band 6 nun bereits zur Hälfte erschienen. Aus diesem Anlass wird in diesem TERRACOM, neben den üblichen Rezensionen zu Atlan Nr. 5 und 6, auch eine ausführliche Halbzeitbilanz gezogen. Aber, wie jetzt bekannt wurde, geht es auch nach dem Obsidian-Zyklus mit der Atlan-Heftserie nahtlos weiter. Mehr dazu im News-Flash auf der nächsten Seite.

Noch ein paar Worte zum restlichen Inhalt dieser Ausgabe. Ralf König hat Rezensionen zur Perry Rhodan- und BE-Serie beigeleitet und mit Manfred Weinland, dem Macher von »Bad Earth«, ein interessantes Interview geführt. Weiterhin finden sich im TERRACOM 68 die üblichen News sowie Rezensionen zur Anthologie »Eine Trillion Euro«, »Das Elfenportal« und Nebular Band 3.

Soweit zur aktuellen Ausgabe, jetzt aber noch zwei Aufrufe an euch:

Stories gesucht!

Im TERRACOM möchte ich auch wieder verstärkt Kurzgeschichten veröffentlichen. Wenn ich denn welche hätte ... Daher mein Aufruf: Schickt mir Science Fiction-Shortstories! Ich bin sicher, dass sich in den Weiten des Internets viele talentierte Autoren befinden, die ihre Werke zum TERRACOM beisteuern könnten. Die Kurzgeschichten sollten einen Umfang von 1 bis max. 6 Layoutseiten haben und inhaltlich natürlich Science Fiction-Bezug besitzen. Es können Perry Rhodan-Stories sein, Geschichten, die in einem der anderen bekannten SF-Universen spielen, oder auch etwas gänzlich neues darstellen. Hauptsache ist, die Handlung ist originell, gut erzählt und interessant.

Grafiken gesucht!

In den letzten TERRACOM-Ausgaben konntet ihr beeindruckende Grafiken bewundern, die hauptsächlich von Heiko Popp und Lothar Bauer stammen (alle Anderen, die ich jetzt unterschlagen habe, mögen mir verzeihen).

Aber es gibt unter euch bestimmt noch viele andere Künstler, die mit dem Computer oder auf die klassische Weise interessante Bilder mit Science Fiction-Bezug kreiert haben. Solche Grafiken suche ich sowohl für die PROC-Gallery als auch für das TERRACOM-Cover (im letzteren Fall bevorzugt im Hochformat.)

- Impressum**TERRACOM**

Nr. 68 – Ausgabe 08/2004

Simple-PDF-Ausgabe

Das TERRACOM ist eine nichtkommerzielle Publikation des Perry Rhodan Online Clubs e.V. und erscheint monatlich unter:
www.terracom-online.net

Verantwortlicher Chefredakteur:

Stefan Friedrich
Hütweg 38 B, 84518 Garching a.d. Alz
terracom@proc.org

Textbeiträge:

Lothar Bauer, Stefan Friedrich, Ralf König,
Wolfgang Ruge, Tobias Schäfer

Copyright:

Das TERRACOM darf nur in unveränderter Form, mit allen Dateien, weiterverbreitet werden. Das Copyright der Beiträge/Grafiken liegt bei den jeweiligen Autoren und Zeichnern. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion, des Clubs oder deren Vertreter wieder.

© 2004 by Perry Rhodan Online Club e.V.

Leserbriefe:

Bitte schickt eure Leserbriefe per EMail an **terracom@proc.org**. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion das Recht auf Kürzung vor.

Quellangaben der News:

PR-InfoTransmitter	www.perry-rhodan.net
HJB-News	www.hjb-shop.de
Eins A Medien	www.eins-a-medien.de
ESPost	www.prsm.clark-darlton.de
SF-News Epilog	www.epilog.de
Astronews.com	www.astronews.com
NASA	www.nasa.gov
ESA	www.esa.int/export/esaCP/Germany.html
Wissenschaft Online	www.wissenschaft-online.de

Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlag Pabel-Moewig KG, Rastatt.

Also, bitte schickt mir eure Shortstories oder Grafiken an **terracom@proc.org**. Ich freue mich auf eure Einsendungen!

Ad astra!
Stefan Friedrich

P.S.: Natürlich bin ich auch an eurer Meinung zum TERRACOM interessiert. Bitte schreibt mir an die oben angegebene E-Mail-Adresse.

News**Atlas - das absolute Abenteuer geht weiter**

Wie VPM am 30. Juli bekannt gab, wird die Atlas-Heftserie nach Abschluss des Obsidian-Zyklus nahtlos fortgesetzt. Nach den Exposés von Uwe Anton werden die Bände ab dem 22. Oktober 2004 im gewohnten zweiwöchentlichen Rhythmus erscheinen.

Über Inhalt und die beteiligten Autoren sind bisher noch keine Einzelheiten bekannt.

Quelle: www.perry-rhodan.net

PR Band 2250 - die zweite Zyklus-Hälfte

Band 2241 enthält als Zugabe einen Stickerbogen. Neben den Klassikern – Perry-Kopf, Shallowain, PR-Logo – sind u.a. noch die Waringer-Akademie und die SOL als Aufkleber enthalten.

Viel interessanter ist aber die Vorschau auf die zweite Zyklus-Hälfte, die sich auf der Innenseite des Stickerbogens befindet:

Perry Rhodan und Atlas – die beiden Aktivatorträger werden mit dem Bi-ionischen Kreuzer SCHWERT in das Mikrouniversum von Arphonie verschlagen. Es ist die Zuflucht von *Tag Kharzani*, dem Ewigen Verräter!

Die Koalition der Moral – sie sucht das legendäre Paragonkreuz und trifft die Monstren von Schloss Kherzesch!

Reginald Bull und Perry Rhodans Sohn Kantiran – sie bieten dem Gott Gon-Orbhon die Stirn!

PRAETORIA – der große militärische Machtfaktor der Erde steht auf verlorenem Posten: gegen die Kybb-10-Titanen und die mächtigen Motoklone!

Quelle: VPM

Weitere Infos zur PR-Handlung

Auch während des Perry Rhodan-Tages in Berlin am 17. Juli gab es von Robert Feldhoff und Klaus N. Frick einige neue Infos zur Serienhandlung:

- Die SOL wird erst nach Band 2300 wieder eine Rolle spielen und auf die Reise gehen.
- Alaska Saedelaere erscheint ebenfalls erst wieder nach Band 2300 und zwar im Zusammenhang mit den Friedensfahrern.
- ES und Wanderer werden wieder erscheinen, ebenso die Geburtshelfer von ES.
- Wir befinden uns am Beginn eines neuen Großzyklus namens *Die Friedensfahrer*.
- Im November erscheint parallel zu Band 2249 ein PR-Extra mit ca. 100 Seiten. Für den Inhalt ist Robert Feldhoff verantwortlich.

- Perry Rhodan Nr. 2251 wird momentan von Frank Böhmert geschrieben (und zwar per Hand!). Thomas Ziegler wird Band 2256 verfassen.

Quelle: Martin M. im Eastside-Forum

Atlans neues »Gesicht«

Nachdem das klassische Bildnis Atlans von Johnny Bruck bereits aus den 70er Jahren stammt, hat nun Dirk Schulz dem unsterblichen Arkoniden ein »neues Gesicht« gegeben.

Seine Atlan-Darstellung zierte die aktuelle Broschüre »Die Welt des Atlan«, die es kostenlos bei der Perry Rhodan-Kommunikation und zum Download auf der PR-Homepage gibt.

Sieht ja ganz gut aus, nur Atlans Beinhaltung ist etwas seltsam.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Atlan Obsidian

Zur Halbzeit des Minizyklus wurden auf der Perry Rhodan-Homepage die Titel und Autoren der weiteren Atlan Obsidian-Hefte bekannt gegeben:

Band 8 »Die Technostadt« von Bernd Frenz

Band 9 »Braune Pest« von Arndt Ellmer

Band 10 »Im Land der Silbersäulen« von Ralf Schuder

Band 11 »Die Macht des Kristallmondes« von Michael H. Buchholz

Band 12 »Die Obsidian-Kluft erwacht« von Uwe Anton

Die Titelbilder der dritten Staffel (Band 9-12) werden von Swen Papenbrock gestaltet.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Atlan-Leserbefragung

In Atlan-Obsidian 6 und auf der Perry Rhodan-Homepage wird seit kurzem auch eine Leserbefragung zur Atlan-Serie durchgeführt. Bis zum 27. August können die Fans der Redaktion ihre Meinung mitteilen. Attraktive Preise gibt es natürlich auch zu gewinnen.

Quelle: www.perry-rhodan.net

phantastisch! 15 erschienen

In der aktuellen Ausgabe des Magazins *phantastisch!* findet sich u.a. auch ein Porträt von Perry Rhodan-Autor Hanns Kneifel.

Der Münchener gehört zu den produktivsten und beliebtesten Science Fiction-Autoren Deutschlands. In zwei Jahren kann er sein 50-jähriges Jubiläum als Schriftsteller feiern und es spricht einiges dafür, dass er auch dann noch keinerlei Ermüdungserscheinungen zeigen, sondern munter weiter schreiben und veröffentlichen wird. So wie während der letzten Jahrzehnte seit 1956, als im Münchener AWA-Verlag sein erster Roman, »Uns riefen die Sterne«, erschien.

Zum Jahresende 2003 kam es bei den Vorbereitungen zu einer Sendung des Bayerischen Rundfunks zwischen Achim Schnurrer und Hanns Kneifel zu einem längeren Gespräch. Dabei gewährte der SF-Autor seltene Einblicke in seine Jugend.

Desweiteren findet sich in *phantastisch!* 15 ein ausführlicher Artikel über Ursula K. LeGuin, Interviews mit Andreas Richter und Jonathan Carroll sowie News, Rezensionen und Stories. Das Cover von *phantastisch!* 15 stammt vom bekannten SF-Autor Michael Marrak.

Das Magazin phantastisch! erscheint vierteljährlich im Verlag Achim Havemann, Hitzacker. Das Abo über vier Ausgaben kostet 17 Euro, die Einzelausgabe 4,90 Euro. Wirklich empfehlenswert!

Quelle: www.phantastisch.net

Kalender

Termine im August

03. Aug. 1961: Uschi Zietsch (Susan Schwartz) geboren
04. Aug. 1961: Andreas Findig geboren
06. Aug. PR 2242 »Letoxx, der Fälscher« von Robert Feldhoff
09. Aug. 1952: Hubert Haensel geboren
13. Aug. PR 2243 »Die Mediale Schildwache« von Frank Borsch
Atlan Obsidian 8 »Die Technostadt« von Bernd Frenz
Jahrescon des ACD in Hildesheim (bis 15.08.)
20. Aug. PR 2244 »Bürgergarde Terrania« von Horst Hoffmann
PalantineCon (SFCD-Jahrescon) in Neustadt an der Weinstraße (bis 22.08.)
26. Aug. 1945: Dirk Hess geboren
27. Aug. PR 2245 »Operation Kristallsturm« von Arndt Ellmer
Atlan Obsidian 9 »Braune Pest« von Arndt Ellmer
31. Aug. 1981: Winfried Scholz (W.W. Shols) gestorben

Weitere Neuerscheinungen im Aug.:

- Atlan Centauri-Buchausgabe Band 2
»Erben der Lemurer«

Quelle: *Infotransmitter, HJB-News, PRFZ-Jahrbuch 2002 etc.*

Star Wars: Titel der Episode III und neue DVDs

Mit dem Untertitel "**Revenge of the Sith**" soll am 19. Mai 2005 die dritte Episode des Weltraummärchens "Star Wars" in die Kinos kommen. Der hierzulande wahrscheinlich mit "Die Rache der Sith" untertitelte Film befinde sich in der abschließenden Produktionsphase, in der für den nächsten Monat noch einige weitere Szenen gedreht werden sollen, hieß es bei LucasFilm.

Auf der Messe "Comic-Con" im kalifornischen San Diego lief die Vermarktungsmaschinerie für den kommenden Blockbuster an. So begann u.a. StarWarsShop.com mit der Vermarktung eines T-Shirts mit dem neuen Filmtitel als Motiv.

Den Käufern der DVD-Box zur klassischen Trilogie werden Einblicke in die Episode III gegeben. Bisher nicht gezeigte Bilder aus der "Star Wars"-Galaxie sollen Fans auf der Bonus-Scheibe zur klassischen Trilogie sehen können. Eine Vorschau darauf ist seit Kurzem beim Internet-Händler Amazon möglich. Auf der Website ist ein etwa vierminütiger Trailer mit Ausschnitten aus allen drei Filmen abrufbar. Die DVD soll unter anderem einen Ausblick auf die Episode III enthalten.

Quelle: www.starwars.com

Perry Rhodan-Kalender

Der neue PR-Kalender 2005 ist erschienen. Die zwölf großformatigen Bilder wurden vom PR-Illustrator Dirk Schulz gezeichnet. Der Kalender kostet 11,90 Euro (ISBN 3-8118-7670-8).

Quelle: www.perry-rhodan.net

Douglas Adams für die Ohren

Douglas Adams, 2001 im Alter von nur 49 Jahren plötzlich verstorbener Science-Fiction-Autor (Per Anhalter durch die Galaxis), wird in der kommenden Radio-Hörspielversion der letzten drei Bücher seiner Anhalter-Serie zu hören sein.

Der Autor hatte die Rolle des Ag-rajag-a (oder zumindest Teile davon), einem Charakter, der immer wieder stirbt und wieder aufersteht, in den 18 Monaten vor seinem plötzlichen Tod aufgezeichnet, die Produzenten nutzten darüber hinaus digitale Technologie, um seine Stimme zum Leben zu erwecken.

Die Serie wurde in ihrer Radioversion im Jahre 1978 begonnen, fünf Mitwirkende der ersten Teile, darunter Simon Jones als Arthur Dent und Geoffrey McGivern als Ford Perfect, werden auch in den neuen Teilen ihre Rollen sprechen.

Die Aufnahmen sollen später im Jahr beginnen, der Stoff soll dabei in 14 Teile unterteilt werden.

Die Macher sollen sich dem Vernehmen nach dabei an Adams' Instruktionen und Hinweise gehalten haben, die dieser für diese Radioproduktion hinterlassen habe.

Quelle: www.scifi.com

FandiX Science Fiction Vol. 1

Die neue FandiX-CD "Science Fiction Vol. I" ist erschienen. Enthalten sind 16 SF-Reihen aus dem deutschsprachigen Raum. Highlights sind sicher Ren Dhark, Terra Extra, aber auch zahlreiche kleinere Reihen wie Dr. No, Sirius, Gaarson Gate und Utopische Welten sind ein nicht wegzudenkender Teil der deutschen SF-Publikationsszene.

FandiX stellt alle Infos und Bilder dieser Reihen mit diesem Sampler vor, inklusive der neuen Benutzeroberfläche, die ganz neue Suchoptionen ermöglicht.

Quelle: www.fandix.de

William Voltz Award: Die Abstimmung läuft!

William Voltz war bis zu seinem frühen Tod 1984 einer der wichtigsten Autoren der Perry Rhodan-Serie. Seine Familie schreibt nun, um sein Andenken zu wahren, den ersten William Voltz Award, einen Literaturpreis für phantastische Kurzgeschichten, aus.

Bis zum 15. August 2004 können Autoren über die Award-Seite www.williamvoltz.de ihre Geschichten einreichen – jetzt sind auch die Leser am Zug:

Auf dieser Webseite sind die bisher eingereichten Stories abrufbar und können von den Lesern bewertet werden. Aus den zehn besten Geschichten in der Leserwertung ermittelt eine Jury die drei Sieger, die im Rahmen

der Frankfurter Buchmesse 2004 prämiert werden.

In diesem Jahr besteht die Jury aus Frank Borsch, Hubert Haensel, Michael Nagula und Ernst Vlcek.

Quelle: www.williamvoltz.de

Silberedition 4 erschienen

Vor kurzem ist bei Eins A Medien die Silber Edition 4 erschienen. In bewährter Weise liest Josef Tratnik als Erzähler auf 12 CDs in ungekürzter Fassung von »Der kosmische Lockvogel«. In Vorbereitung sind die nächsten Silber Editionen:

SE 5 »Vorstoß nach Arkon«

SE 6 »Der Robotregent«

SE 7 »Atlas«

Ebenso neu erschienen ist das bereits seit längerer Zeit angekündigte Hörbuch Nr. 15 »Raumkapitän Nelson« von H.G. Ewers.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Klassische PR-Hefte in der Webchronik

In der Webchronik wird Nikolaus Kelis in Zukunft die klassischen PR-Hefte des M87-Zyklus ab Nr. 300 zusammenfassen.

Weiterhin werden nach und nach die Inhaltsangaben zu den PR-Heften ab Nr. 1900 aus der "alten" Webchronik von Thomas Rabenstein eingepflegt, der diese Texte zur Verfügung gestellt hat.

Quelle: www.zweikiesel.de/prsite

Atlas Obsidian Band 5

Im Zeichen des Kristallmondes

von Bernhard Kempen

Zusammenfassung:

Atlas und Tamiljon werden am Obsidiantor auf Vinara Vier von den Perleträgern von Helmdor angegriffen. Doch der schwarzhäutige Humanoide kann mit seinen telekinetischen Kräften den Ansturm der Kuttenträger zunächst aufhalten. Während Tamiljon mit dem Kristallstab das Tor zum Planeten Vinara Drei aktiviert, wehrt Atlas die restlichen Angreifer ab. Nach dem transmitterähnlichen Durchgang werden der Arkonide und sein Begleiter bereits von der Garde von Aroc erwartet. Sie können jedoch fliehen und im bunten Treiben Arocs untertauchen. Das technische Niveau in der Stadt am Ufer des Arocan-Sees auf dem Kontinent Viina entspricht etwa dem mittleren Zeitalter der Industrialisierung am Ende des neunzehnten Jahrhunderts auf der Erde.

Während Tamiljon Kontakt zum inneren Zirkel des Litrak-Ordens aufnimmt, wird Atlas im Gasthaus des Arkoniden Kutron untergebracht, dessen Tochter Kalitra der Li da Zoltral sehr ähnlich sieht. Nach einigen Tagen bringt Tamiljon den Ordens-Großmeister Lelos Enhamor zu Atlas. Der Litrak-Orden will zum 2000 km entfernten Casoreen-Gletscher vorstossen und die Eisgruft des Ewigen aufsuchen. Bevor sie weiter beratschlagen können, müssen sie vor den Perleträgern von Helmdor fliehen. Ihre Flucht durch die Stadt führt sie in eine riesige Lagerhalle in der sich ein Zeppelin befindet, eine originalgetreue Replik des Luftschiffs HINDENBURG. Obwohl die Verfolger ihnen wieder näherrücken, gelingt den Ordensbrüdern mit Atlas und Tamiljon an Bord in letzter Minute der Start mit dem LITRAK benannten Luftschiff. Als Atlas sich während der Fahrt im Zeppelin umsieht, trifft er auf den Epsaler Peon Hoprald, der das Luftschiff anhand eines Buches über die HINDENBURG konstruiert hat. Die Originaltreue geht so weit, dass die Gaszellen mit hochentzündlichen Wasserstoff gefüllt sind. Am nächsten Tag erreicht die LITRAK die Stadt Malenke, das Tempelzentrum des Litrak-Ordens. Während der Landung fängt das Schiff jedoch urplötzlich Feuer ...

Li da Zoltral, die auf der *Vergessenen Plattform* durch das Leuchten von Hoagh gegangen war um auf den Kristallmond zu gelangen, kommt jedoch nicht auf Vadolon an, sondern ist als halb materielle Existenz in der

Bewertungssystem (analog zur PRP)

KOSMISCH
SEHR GUT
GUT
NICHT ÜBEL
LAU
MIES
NUR FÜR SAMMLER

weißen Lichtsäule auf dem Weg nach Vinara. Dabei trifft sie auf On- und Noon-Quanten, die aus dem Hyper-speicher entkommen sind. In einer Vision sieht sie auch eine kobaltblaue Walze, ein Raumschiff der Kosmo-kraten. Schliesslich ist Lis Transport durch den Hyperraum abgeschlossen und sie materialisiert auf Vinara in der Nähe eines mächtigen Wesens ...

Derweil wird der unheilvolle Einfluss des Kristallmonds in Sardaengars Geist stärker, er kann ihn jedoch so weit zurückdrängen, dass er handlungsfähig bleibt.

Der *Herr der Welten* begibt sich von Grataar, seiner Bastion im Herzen des Ograhan-Gebirges, zu einem Obsidiantor, das sich im Innern einer Silbersäule befindet. Die Säule besteht aus Nanomodulen unbekannter Herkunft. Er will das Obsidiantor auf Vinara IV blockieren um Atlan auf dem Planeten festzusetzen, damit er Kontakt mit ihm aufnehmen kann. Jedoch wird der psychische Sturm, der in Sardaengars Geist tobt, immer stärker, so dass er sich für längerer Zeit in Erinnerungen flüchten muss. In seinen Visionen sieht der Lemurer die ursprüngliche Obsidian-Kluft als eine zeitlose Späre in der sich nur der Kristallmond befindet. Als die ersten Raumschiffe in der Kluft stranden, gibt es zunächst keine Überlebenden. Nur Sardaengar konnte sich aufgrund seiner besonderen Natur behaupten. Der Kristallmond reagierte schliesslich auf die Veränderungen indem aus einem Teil seiner Substanz die Sonne Verdran und die fünf Spiegelwelten entstehen. Dort siedeln sich im Laufe der Zeit die gestrandeten Raumfahrer an. Auch Litrak, ein Geschöpf des Kristallmondes materialisiert. Er will zusammen mit Sardaengar das Potenzial des Kristallmondes nutzen. Doch der lemurische Tamrat verfolgt eigene Pläne. Es kommt zum Kampf in dem Litrak unterliegt und in die Eisgruft verbannt wird.

Als Sardaengar aus dem Erinnerungsschub wieder erwacht, ist Atlan bereits auf Vinara Drei angekommen. Nachdem der *Herr der Welten* die Silbersäule wieder verlassen hat, nimmt er die Ausstrahlung der *Imaginären* in unmittelbarer Nähe wahr. Er beschliesst sich der Konfrontation mit dem Wesen zu stellen ...

Lethem da Vokoban und seine Begleiter entkommen auf Vinara I knapp dem Tod als Brocken des Kristallmondes als Meteoriten auf den Planeten stürzen. Der Zug in dem sie sich befinden, wird um wenige Meter verfehlt, jedoch der Schienenstrang vor der Lokomotive zerstört. Aus dem Meteoritenkrater steigen bläulich weiße Schwaden auf, in die sich die Substanz des großen Mondsplitters verwandelt hat. Der Nebel zieht sich zusammen und kondensiert zu winzigen Kristallen, die sich zu humanoiden Kristallwesen zusammenlagern. Nach kurzer Zeit lösen sich die Gestalten jedoch wieder auf.

Nach der notdürftigen Reparatur der Gleise fährt der Zug weiter und erreicht am nächsten Tag die Stadt Helmdor am Fuß des Ograhan-Gebirges. In ihrem Zentrum befindet sich die Schwarze Perle, das Hauptquartier der Perlenträger von Helmdor. Auf einem quaderförmigen Sockel befindet sich eine schwarze Kugel von hundert Meter Durchmesser. Nach der Übernachtung in einer Herberge, während der ein Großteil ihrer Lithras gestohlen wird, macht sich die Gruppe an die Erkundung Helmdors. Dabei bemerken sie, dass sie von mehreren Perlenträgern heimlich beobachtet werden. Sie lauern ihren Verfolgern in einem Hinterhalt auf und überwältigen sie. Verkleidet mit den erbeuteten Kutten dringen sie in die Schwarze Perle vor. Jedoch werden sie rasch bemerkt und es entbrennt ein heftiger Kampf. Dabei gerät Enea von Ammenonter in höchste Not und Lethem versucht sie in letzter Sekunde zu retten ...

-sf-

Rezension von Ralf König

Mal ehrlich – die Cliffhanger sind eine schöne Sache, aber sie sind eben nur eine Weile schön. Wenn sie als Stilmittel in jedem Roman eingesetzt werden, dann verlieren sie irgendwie an Wirkung. Sie regen kaum noch auf, weil die Geschichte ja irgendwie weitergehen wird. Und jeder von denen wird schon nicht sterben, schon gleich gar nicht Atlan in seinem brennenden Luftschiffchen. Aber da kann Bernhard Kempen eher weniger dafür, das zwingt ihm höchstwahrscheinlich das Expose auf.

Freudig stellt man fest, dass die Geschichte einen Zusammenhang hat und damit bisher nicht ohne Überbau auskommt. Man muss schon den Zusammenhang kennen, um der Geschichte ganz folgen zu können. So soll eine – vor allem kurze – Serie sein.

Bernhard fängt stilistisch sauber, wenn auch nicht aufregend an, verbeisst sich dann aber regelrecht in das Thema und die Lektüre des Romans macht mehr und mehr Spass. Auf der Ebene Atlans sogar noch mehr, als auf der Ebene Lethems und Kytharas. Die Schilderung einer Parallelwelt ist nicht wirklich neu, trotzdem ist sie mehr als gelungen und die HINDENBURG wurde offensichtlich sauber recherchiert. Auch die Personen han-

deln nachvollziehbar und sind gut charakterisiert. Bemerkenswert ist, dass Bernhard auch auf Anhieb mit dem Charakter eines Unsterblichen sehr gut zurecht kam.

Interessant auch der Hinweis von Li auf On und Noon-Quanten. Das habe ich bisher nur im Zusammenhang mit Sporenschiffen gehört. Ein Backupsystem soll diese Obsidiangruft sein. Wofür? Für ein Sporenschiff? Haben die Oldtimer, die Stefan im Verdacht hatte, doch nichts damit zu tun? Auf der anderen Seite gingen aus ihnen ja die Querionen hervor, die unter anderem auch den Schwarm erbaut haben, der dereinst in der Milchstrasse landete. Und das hat sehr wohl auch was mit der Steigerung von Intelligenz und der Schaffung neuen Lebens zu tun.

Es wird wohl tatsächlich eine Überraschung geben. Für Neueinsteiger ist der Zyklus jedenfalls nur bedingt geeignet.

Fazit: Bernhard hat einen guten Roman vorgelegt, der mir sehr gefallen hat und genau so ist somit auch die Wertung: ein lockeres **GUT**.

Das Titelbild wollen wir nicht unerwähnt lassen. Bereits im letzten Zyklus gefielen mir die Arbeiten von Hank Wolf, der die letzten vier Bilder des Centauri-Zyklus geschaffen hat, sehr gut. Und mit dieser Grafik knüpft er genau da an, wo er zuvor aufgehört hat. Sehr schöne Zeichnung.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Bringt den Charakter der Stadt Aroc gut rüber - grau in grau, Smog, Abgase. Technisch trifft Hank Wolf meinen Geschmack.

Roman: Ich bin ziemlich unzufrieden mit diesem Beitrag von Bernhard Kempen. Was ich bei den letzten Bänden schon kritisiert habe, nämlich die Darstellung Atlans als naiver Gefolgsmann von Tamiljon und davor der Savannenreiter, wird hier nochmals übertroffen. Diese Art, sich von Tamiljon bevormunden zu lassen (in der Gaststätte, wo ihm befohlen wird, sie nicht zu verlassen) ist bisher die unglaublichste Szene im Zyklus.

In der Lethem-Ebene wurde die von Uwe Anton stark gezeichnete Varganin Kythara plötzlich von Lethem dominiert (auch im letzten Band schon) und zeigt nichts von ihrer Überlegenheit als Maghalata. Dass sie schon sehr viel länger auf den Spiegelwelten weilt als die TOSOMA-Arkoniden, scheint nicht ausschlaggebend zu sein. Und alle involvierten Personen üben sich in Schweigsamkeit. Hätten wir da nicht ganz auf sie verzichten können? So wirkt es nur sehr seltsam und - leider zum wiederholten Mal - unglaublich. Wenn wir mit Atlan oder meinetwegen auch mit Lethem und seiner Gruppe unterwegs sind und nicht auf diese Informationsträger stossen, muss man auch keinem künstlich den Mund verbieten.

Enaa wurde von Uwe Anton ebenfalls gut eingeführt: Starke, selbstbewusste Persönlichkeit mit großer Nahkampferfahrung und -überlegenheit, quasi die Leibwächterin von Kythara. Schon im letzten Band wurde sie als schwächliche, zarte Akonin dargestellt. Und Bernhard Kempen treibt die Gruppe hier in gefährliche Situationen, wo vor allen anderen Enaa in Bedrängnis gerät. Das passt alles nicht so richtig zusammen. Einziger Lichtblick in einem ansonsten unbefriedigenden Roman: Der uralte Sardaengar. In einer kurzen Phase denkt er zurück an die Entstehung der Obsidian-Kluft und seinen Kampf mit Litrak. Zwar wird das nur kurz angerissen, aber das sind ja die Informationen, die den Hintergrund zum Zyklus liefern und die Atlan auf seiner abenteuerlichen Reise erkämpfen muss, um sich und seinen Gefährten eine Rückkehr zu ermöglichen.

Fazit: Ein kurzer Absatz Informationen steht gegen ein Heft ohne befriedigende Handlung. Schade, aber in meinen Augen ist Kempens Erstling für das Perryversum ziemlich in die Hose gegangen. Bewertung: **LAU**

Rezension von Stefan Friedrich

Inzwischen liegt Band 5 der Obsidian-Miniserie vor und die Handlung kommt immer noch nicht so richtig in Fahrt. Auch im Roman von Bernhard Kempen, der damit seinen ersten Beitrag zum Perryversum vorlegt, passiert nicht allzu viel. Atlan ist bereits seit einigen Bänden unterwegs zur Eisgruft des Ewigen Litrak und immer noch nicht angekommen. Ähnlich geht es der Gruppe um Lethem da Vokoban und Kythara. Auch ihrem Ziel, der Bastion des Uralten Sardaengar, sind sie zwar näher gekommen, haben es aber immer noch nicht erreicht. Auch diesmal werden wieder ein paar neue Informationshäppchen in den Roman eingestreut, die jedoch - wie üblich - mehr Fragen aufwerfen als beantworten. Die Handlung der bisherigen fünf Bänden hätte Uwe Anton leicht in drei Romanen untergebracht ohne auf die ausführlicher Schilderung der Verhältnisse auf den Vinara-Welten verzichten zu müssen. So ist es teilweise schon eine ziemliche Seitenschinderei, die Bernhard Kempen in seinem Roman betreiben muss. Dementsprechend fallen dann auch die Abenteuer, die die Protagonisten er-

leben, alles andere als spannend aus. Die Handlung schleppt sich zäh dahin und der Lesefluss wird zusätzlich durch den andauernden Wechsel der Handlungsebenen extrem gestört. Kaum ein Abschnitt ist länger als drei Seiten!

Stilistisch kann Bernhard Kempens Roman durchaus gefallen, dafür handeln die Personen alles andere als logisch und nachvollziehbar. Atlan lässt sich z.B. einerseits von Tamiljon bevormunden. Andererseits setzt er sich völlig ohne Not der Gefahr aus, als er mit Kalitra auf den Narador-Platz geht um sich die Spiegelgaukler anzusehen. So soll sich ein Unsterblicher mit zehntausendjähriger Erfahrung verhalten?

Noch schlimmer ist es auf der Handlungsebene um Lethem da Vokoban. Ohne triftigen Grund will sich die Gruppe im Hauptquartier der Perlenschleifer von Helmdor "einfach mal umsehen". Es wird noch nicht einmal ausgesagt, was sie dort wollen. Um in das Gebäude zu gelangen, lauern sie ihren Verfolgern auf und im Kampf tötet Enaa einen Blue. Nachdem die Gruppe in die Schwarze Perle eingedrungen ist, ermordet Lethem kaltblütig einen weiteren Perlenschleifer um ihre Entdeckung zu verhindern. Eine nicht nachvollziehbare und absolut abstoßende Handlungsweise!

Fazit: Bernhard Kempens Roman weiß zwar stilistisch zu gefallen, aber das ist auch schon das einzige Positive. Das rettet den fünften Obsidian-Band auch nicht vor dem **MIES**.

Atlan Obsidian Band 6

Die Eisgruft

von Hans Kneifel

Zusammenfassung:

In der *Schwarzen Perle*, dem Hauptquartier der Perlentträger von Helmdor auf Vinara I, kämpfen Lethem da Vokoban und seine Begleiter um ihr Leben. Dabei wird die Akonin Enaa von Ammenonter durch den Schwertstich eines Blue getötet. Nach schwerem Kampf siegen die Eindringlinge zunächst und sammeln sich wieder. Die Varganin Kythara führt die Gruppe auf verschlungenen Wegen durch das Gebäude in eine Bibliothek. Dort finden sie Karten und Folianten mit der Wegbeschreibung nach *Mertras*, dem Land der Silbersäulen. Durch einen Ausgang am Sockel der Schwarzen Perle können sie aus dem Gebäude fliehen und in Helmdor untertauchen. Sie finden in einem Gasthaus Unterschlupf und während die Gefährten die erbeuteten Folianten und Karten studieren, organisiert Kythara in der Stadt Reittiere und Ausrüstung für die Reise nach Mertras. In Richtung Westen verlassen sie im Morgengrauen die Stadt der Perlentträger. Nach einigen Tagen erreichen sie die Taneran-Schlucht, die auch *Canyon der Visionen* genannt wird. Vergeblich versuchen sie den in den Karten eingezeichneten Serpentinpfad durch die Schlucht zu finden. Kythara und Lethem lassen sich an Seilen über den Felsabsturz hinunter. Lethem da Vokobans Seil scheuert sich jedoch allmählich an der Felskante durch und reißt schliesslich. Mit einem Schrei auf den Lippen stürzt er rückwärts ...

Atlan entkommt auf Vinara Drei nur knapp der Katastrophe der LITRAK indem er sich aus dem Luftschiff abseilt und aus großer Höhe zu Boden fallen lässt. Dabei wird er von einer unsichtbaren Kraft abgefangen, so dass er sich nicht verletzt. Auch Tamiljon und Lelos Enhamor sind unter den Überlebenden. Verursacht wurde der Brand durch eine Explosion an Bord - eindeutig Sabotage.

In Malenke, der Tempelstadt des Litrak-Ordens, kommt Atlan in Kontakt mit dem Inneren Zirkel des Wächterordens, deren Sprecher Acazar Cateiro ist. Die Großmeister erkennen sofort Atlans Aura, die deutlich stärker als die der Varganin Kythara ist. Atlan erfährt auch, dass die TOSOMA auf den Spiegelwelten angekommen ist und bekommt die Bestätigung für die Bedrohung der Planeten durch die Brocken des Kristallmondes. Die Ordensmitglieder berichten ihm ebenfalls von dem gewaltigen Kampf Litraks vor Urzeiten gegen Sardaengar, den *Mann der tausend Gestalten*.

Gemeinsam wird die weitere Expedition zur Eisgruft des *Untoten Gottes* vorbereitet. Durch ein Obsidiantor gelangt die zwanzigköpfige Gruppe in das Basislager I am Casoreeen-Gletscher von wo aus sie mit dem Luftschiff LITRAKS RETTUNG zur 275 Kilometer entfernten Basis II fliegen. Nahe dem Lager befindet sich eine Silbersäule, die Atlan näher untersucht. Beim ersten Kontakt, kann er mit seinem Arm in die Säule eindringen. Bei den nachfolgenden Versuchen erweist sich die Säule aber auch für den Arkoniden als undurchdringlich. In der Nähe der Lagers befindet sich auch eine Eishöhle mit Fossilien, die von den Litrak-Wächtern bei früheren Expeditionen entdeckt und ausgegraben wurde. In der Höhle befinden sich die Körper von sieben uralten We-

sen, die an Riesenkraken erinnern. Zwei der Wesen wurden vollständig freigelegt. Als Atlan das eine Wesen aufschneidet, zuckt es kurz und zerfällt dann rasch zu Schleim. Im gleichen Augenblick erwacht das andere Wesen zum Leben und stösst Laute in einer Vorläufersprache der Sprache der Mächtigen aus. Atlan kann das Wort *Sra-kenduurn (Sammelplatz)* verstehen, das schon einmal im Zusammenhang mit der Wiedererrichtung des Virenimperiums von Bedeutung war. Kurz darauf zerfällt auch das zweite Krakenwesen zu zellulärem Brei.

Vom Basislager II aus geht es mit Zugtieren und Schlitten weiter in Richtung Eisgruft. Dabei wird der mentale Einfluss immer stärker, der Verstand und Körper der Ordensbrüder zu lähmen droht. Nach einigen Tagen erreicht die Expedition schliesslich die Eisgruft des *Ewigen Litrak*. Es handelt sich um eine Schirmkuppel, die einhundert Meter über den Casoreen-Gletscher aufragt und am Boden ungefähr 650 Meter Durchmesser besitzt. Durch das Eislabyrinth dringt die Gruppe in die Gruft ein.

Im Zentrum der Anlage befindet sich ein vieleckiger Turm, der von einer Kuppel gekrönt ist, hinter denen ein roter Lichtschein brennt. Am Fuß des Turms steht eine Silbersäule, die mit zwei weiteren Säulen ein gleichseitiges Dreieck bildet. Im Zentrum des Dreiecks strahlt blendend helles Licht aus einer runden Ruine. Der zwanzig Meter hohe Kegelstumpf ist wie viele der Gebäude der Gruft von einem messingfarbenen Schwamm überzogen, der das Material zerfrisst. Atlan und seine Begleiter schlagen mit Äxten eine Bresche in den Wall, wobei ein Blue von einem herabstürzenden Brocken erschlagen wird. Sein Körper wird von der braunen Kriechpest in kurzer Zeit zerfressen. Als dagegen wenig später auch Atlan in Kontakt mit dem braunen Schwamm kommt, springt dieser sofort wieder von der Haut des Arkoniden.

Schliesslich ist die Lücke im Kegelstumpf gross genug und die verliebte Gruppe dringt in das Zentrum vor. Dort befindet sich eine Kristallwolke, die sich wie in einem heftigen Schneesturm bewegt. Die Ordensbrüder werfen die mitgebrachten Kristallstäbe und -splitter in den Wirbel, doch zunächst geschieht nichts. Erst als Atlan sich der Kristallwolke nähert, fügen sich ausgelöst durch die Aura des Arkoniden die Kristallsplitter zu einem Lebewesen zusammen.

Zunächst bilden sich nacheinander drei Fabelwesen, Mischungen aus den verschiedensten Lebewesen. Danach entsteht die Gestalt eines Kosmokratenroboters. Doch auch dieses Wesen zerfliesst wieder in Kristallsplitter und es bildet sich schliesslich ein riesiger Körper, der an eine Mantis, eine Gottesanbeterin, erinnert. Mit seinen Greifklauen tötet das Wesen drei Ordensbrüder, ein Kristallsplitter trifft Tamiljon am Hals. "Ich lebe!" schreit das Wesen, stapft auf Atlan zu und holt zum tödlichen Hieb aus ...

-sf-

Rezension von Ralf König

Hans Kneifel war schon immer ein sprachgewaltiger Autor und das stellt er in diesem Roman auch wieder unter Beweis. Die für einen Roman dieses Autors absolut typisch zergliederten Absätze, in denen zwischen zwei Elementen eines Dialoges philosophische Betrachtungen angestellt werden, können den Lesegenuss diesmal nicht trüben. Zu dieser Art von Geschichte passt sein ausschweifender Erzählstil jedenfalls durchaus. Anders als in seinem letzten Beitrag zur PR-Serie, handeln die Figuren schlüssig. Im Gegensatz zum Showdown zwischen Kantiran und Shallowain, hat er allerdings auch wesentlich greifbarere Figuren vor sich und im Gegensatz zu der Geschichte aus PR muss er sich nicht auf dem eher glatten Parkett einer drittklassigen Spionagegeschichte bewegen, sondern genau dort, wo er sich wohl fühlt.

Mit Atlan in einer barbarisch anmutenden Welt.

Das kann der Autor der Chronologie der Menschheit, die er mit Atlan als Hauptdarsteller erzählt hat, wie kein zweiter. Atlan ist eine Figur, die endlich einmal konsequent und nachvollziehbar handelt. Seine Begleiter bereichern die Geschichte, anstatt im Weg zu stehen und die Geschichte kann insgesamt voll überzeugen.

Auch die zweite Ebene um Lethem ist interessant und gelungen. Mit Varganen kann der Autor ebenfalls umgehen und so kommt der Roman den Stärken des Autors auch absolut entgegen.

Was allerdings wiederum eher wenig erfreulich ist, sind die Cliffhanger. Zur Abwechslung muss ja auch mal jemand sterben und diese undankbare Rolle bleibt der Akonin vorbehalten. Der Angriff aus Band 5 erweist sich als ziemlich tödlich. Sie verliert nicht nur im übertragenen Sinne den Kopf. Am Ende der Geschichte muss natürlich fast zwanghaft wieder ein solcher Cliffhanger erfolgen, der allerdings nur ein halber ist. Lethem hängt nun also die nächsten zwei Wochen zwischen Himmel und Erde fest, bevor er entweder unten aufschlagen darf oder gerettet wird. Und unser unsterblicher Superheld steht einer Gottesanbeterin namens Litrak gegenüber, die offensichtlich in ihrer eisigen Schlafstatt etwas wirr geworden ist und nicht nur ihn töten will. Sehr spannend,

wenn man bedenkt, dass der Arkonidenhäuptling in der Jetztzeit der PR-Serie gesund und munter an Perrys Seite durch den Sternenozean streunt. Quasi ein Cliffhanger, der keiner ist. Wie bei der alten Zorro-Serie, fragt man sich eigentlich schon nicht mehr, ob, sondern wie der Arkonide da rauskommt.

Und Lethem ist meines Erachtens immer noch nicht interessant genug, um wirklich das Interesse für zwei Wochen zu konservieren. Da interessiert mich schon eher, wie die Geschichte sich vor dem Hintergrund der Historie der PR-Serie weiterentwickelt. Und was eine Gottesanbeterin mit Übergröße für Händel mit einem Lemurer hat.

Was ebenfalls erstaunt, anscheinend gab es durchaus gute Gründe, in diesen Perlenstützpunkt einzusteigen. Und zwar die Karten und Unterlagen, die die Varganin daraus entwendet. Dieses klitzekleine Detail hat uns aber Bernhard Kempen im Vorgängerband unterschlagen. Was man im Nachhinein mit Herunterstufung der Wertung würdigen müsste. Aber ich will mal nicht so sein ;-).

Fazit: Hans Kneifels Roman jedenfalls verdient seine Wertung durchaus. Er hat mir **GUT** gefallen.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Erstaunlich, dass Hank Wolf und Dietmar Krüger für ihre Illustrationen diesmal beide das gleiche Motiv gewählt haben. Dabei fällt auf, dass das Bild von Krüger zum ersten Mal einigermassen annehmbar ist. Die karikaturhaften Darstellungen der letzten Hefte waren immer irgendwie abschreckend.

Das Titelbild zeigt Atlan und Tamiljon in der Eishöhle am Basislager II, auf dem Weg zu Litraks Eisgruft. Krakenähnliche scheinotote Wesen im Auftrag der Kosmokraten? Auf jeden Fall gefallen mir die Bilder von Wolf sehr gut.

Roman: Kneifel beginnt langsam und langatmig mit Beschreibungen der Landschaft, durch die sich die Expeditionen (Atlans und Lethems) bewegen. Gut gefallen hat mir die Aufteilung: Weniger aufgetrennt kann man sich in die beiden Handlungsstränge gut einfinden, ohne zwei Zeilen später in eine andere Umgebung geworfen zu werden.

Lethem scheint noch mit Kythara anzubandeln, die laut dem Litrak-Wachtgroßmeister eine ähnliche, schwächere Ausstrahlung haben soll wie Atlan. Der Cliffhanger um Lethem ist recht eindrucksvoll, da schon einige seiner Gefährten das Zeitliche segneten. Dabei wirkt der Tod von Enaa am unglaublichsten, die ja von Uwe Anton im zweiten Band des Zyklus als hervorragende Kämpferin und Leibwächterin Kytharas eingeführt wurde.

Überhaupt deutet mich die Mordlust dieser Gruppe seltsam an: Zielloses Eindringen in die Masterkugel der Perlenschleifer, nur Kythara wusste um die Karten. Rechtfertigen diese Karten den mehrfachen Tod von Perlenschleifern und guten Gefährten wie an der Spitze Enaa? In meinen Augen eine unverantwortliche Handlungsweise von Kythara und vor allem Lethem, der aus purer Neugierde in das Hauptquartier eingedrungen ist und damit für den Tod verantwortlich ist. Aber immerhin hängt er jetzt in Todesangst bis in zwei Wochen im freien Fall über dem Abgrund der Schlucht...

Atlan handelt endlich wieder vernünftig, beschafft sich alle vorhandenen Informationen beim Litrakorden. Da sind also nicht alle so verstockt wie Tamiljon. Übrigens könnte dieser der Verräter sein – reine Vermutung. Natürlich wissen wir etwas mit dem kobaltblauen Zylinder anzufangen: Kosmokratenwalze? Alles spricht dafür.

Sehen wir mal von der gewagten Wanderung zur Eisgruft ab, verläuft die Handlung in angenehmer Geschwindigkeit. Hier störte nur die unbewachte Rast vor den Toren – des Feindes? Zumindest scheint dort in der Eisgruft nicht alles so friedlich zu sein, wie man es sich wünschen würde. Zumindest Atlan hätte Wache stehen können, immerhin müsste er als Aktivatorträger widerstandsfähiger sein als die Brüder des Ordens.

Was bewirkte die Wandlung der Kristallsplitter in einen Samkar-Roboter und schliesslich dessen Metamorphose in diese gefährliche, wahnsinnige Riesengottesanbeterin, die ihre Befreier niedermetzelt und sich dann Atlan, dem Katalysator ihrer Befreiung, zuwendet – der natürlich überleben wird, wie wir wissen? Aber wir wissen auch schon, dass Tamiljon diesmal nicht helfen können, da er selbst am Hals verletzt wurde.

Atlan ist ein mythisches Wesen. Während diese amöboide Parasitenmasse jeden Ordensbruder sofort zersetzt, schreckt sie vor unserem Helden regelrecht zurück und lässt ihn unberührt. Und Atlan erweckt die Krakenwesen zu neuem, wenn auch kurzfristigen Leben, katalysiert Litraks Wiedergeburt und dringt teilweise in die Silbersäule ein, was bisher nur von Sardaengar bekannt war. Dieser, von Atlan als Vielgestaltiger bezeichnet und irgendwie bekannt, kennt wiederum den Arkoniden ganz genau... Seien wir auf seine Botschaft in zwei Wochen gespannt!

Übrigens: In diesem Beitrag gab es auffällig viele Tipp- oder Druckfehler. So wurde gleich mindestens dreimal aus der TOSOMA die TOSAMA, einige andere Fehler von ähnlicher Beschaffenheit liessen mich stirnrunzeln.

Fazit: Trotzdem einer der besseren Romane dieses Zyklus nach bewährter Kneifel-Manier. Möge es so weiter gehen! Insgesamt: **GUT**.

Rezension von Stefan Friedrich

Mit dem sechsten Band "Die Eisgruft" liefert der Atlan-Experte Hans Kneifel seinen Beitrag zum Obsidian-Zyklus ab - und er widmet sich auch ausführlichst dem unsterblichen Arkoniden. Die Handlungsebene um Lethem da Vokoban beschränkt sich auf ein paar Seiten, der Erzählstrang um Sardaengar und Li da Zoltral wird in diesem Heft überhaupt nicht weitergeführt.

War Atlan in den bisherigen Bänden des Obsidian-Zyklus bisher nur unterwegs, so kommt er in diesem Heft tatsächlich an der Eisgruft an. Dass Atlan zu Beginn den Absturz der LITRAK überlebt, wenn auch wieder mit der Hilfe Tamiljons, war vorauszusehen.

Der andere Cliffhanger aus dem letzten Band endet dagegen tragisch. Enaa von Ammenonter wird in der Schwarzen Perle geköpft. Ein rasches Ende für die Akonin, die von Uwe Anton in Band 2 gekonnt eingeführt wurde, danach aber sehr blass blieb. Danach passiert auf dieser Handlungsebene nicht mehr viel. Die Gruppe um Lethem und Kythara erbeuten Karten für den Weg nach Metras, machen sich auf den Weg und gelangen bis zur Taneran-Schlucht. Dass Lethem wirklich in die Schlucht stürzt und zu Tode kommt, halte ich für sehr unwahrscheinlich. Auch für diesen Cliffhanger wird es wohl eine Rettung in letzter Sekunde geben ...

Zurück zur Atlan-Handlungsebene. Die Reise zur Eisgruft ist zwar nicht sehr aufregend, wird von Hans Kneifel aber routiniert geschildert. Höhepunkte sind die Untersuchung an der Silbersäule und die sieben "Fossilien" in der Eishöhle. Durch die Aura Atlans zu kurzem Leben erweckt, stösst das Wesen den Begriff *Sra-kenduurn* hervor, der im Zusammenhang mit der Wiedererrichtung des Virenimperiums bereits einmal eine Rolle in der Perry Rhodan-Serie spielte. Na, dann bin ich mal gespannt, was daraus wird.

In der Kuppel der Eisgruft wird Atlan mit einer messingfarbenen, schwammartigen Masse konfrontiert, welche die Gebäude zersetzt. Dass diese braune Kriechpest auch im weiteren Verlauf des Minizyklus noch eine Rolle spielen wird, legt der Titel von Band 9 »Braune Pest« von Arndt Ellmer nahe.

Schliesslich gelingt es durch das Zusammenspiel der Kristallsplitter und Atlans Aura den Ewigen Litrak wiederzuerwecken. Das entstehende Kristallwesen reagiert aber feindlich und greift Atlan und die Ordensbrüder an ...

Hans Kneifel schildert in seinem Roman gekonnt die Ereignisse um Atlan und die Litrak-Ordensbrüder. Die Expedition zur Eisgruft an sich ist nicht allzu aufregend und bezieht ihre Spannung hauptsächlich von dem Ziel der Reise, das letztendlich auch erreicht wird. Stilistisch ist Kneifel sehr sicher, seine opulent fabulierende Schreibweise kann man mögen oder nicht. Mir sagt sein Stil - in nicht zu häufigen Dosen genossen - durchaus zu.

Negativ fallen in diesem Band lediglich ein paar Fehler auf, die durchgeschlüpft sind. So ist zweimal die Rede von der TOSAMA (richtig: TOSOMA) und vom Kristallmond Vodalon (richtig: Vadolon). Etwas mehr Aufmerksamkeit bitte, Herr Lektor!

Fazit: Hans Kneifel legt einen soliden Roman vor, in dem er seine Stärken bei der Schilderung des unsterblichen Arkoniden voll ausspielen kann. Ein "typischer Kneifel" - im besten Sinne. **GUT**

Atlan Obsidian – eine Halbzeitbilanz

Die ersten sechs Hefte des Obsidian-Minizyklus sind erschienen.

Nach Traversan und Centauri ist der Obsidian-Zyklus bereits die dritte Atlan-Miniserie und die zweite in Folge nach den Exposé-Vorgaben von Uwe Anton.

Zunächst etwas zum Inhalt der ersten sechs Bände:

Durch das Auftauchen der *Vergessenen Plattform* in Omega Centauri werden Ereignisse ausgelöst, die sowohl Atlan als auch die TOSOMA in die Obsidian-Kluft verschlagen. Umgeben von einer Sphäre aus Obsidian umkreisen fünf Vinara-Planeten, die *Spiegelwelten*, die Sonne Verdran auf einer gemeinsamen Umlaufbahn.

Die Obsidian-Kluft scheint, ähnlichwie die Sternenozeane, in den Halbraum eingebettet zu sein. Die Bevölkerung des Systems ist ein buntes Gemisch aus vielen galaktischen Völkern, Nachfahren von Raumfahrern, die in der Obsidian-Kluft gestrandet sind.

Vinara I besitzt einen Mond, der Vadolon genannt wird und aus kristallisierter Psi-Materie besteht. Der Mond bedroht durch abstürzende Kristallsplitter das Leben auf den Vinara-Planeten.

Dies ist der in kosmischen Maßstäben sehr eingeschränkte Schauplatz auf dem die Protagonisten sich bewegen. Atlan wird nach Vinara Vier verschlagen, die TOSOMA muss auf Vinara Eins notlanden.

In der Obsidian-Kluft versagt die Technik der Galaktiker völlig, so dass sie sich mit einfachsten Hilfsmitteln begnügen müssen.

Nachdem die Besatzung der TOSOMA von Ovalrobotern aus der Ebene der Wracks nach Vinghodor gebracht wurde, wird Lethem da Vokoban, der zweite Pilot, auf eine Rettungsmission für Atlan geschickt. Begleitet wird er dabei von der so schönen wie geheimnisvollen Varganin *Kythara* sowie einigen Besatzungsmitgliedern der TOSOMA und Mitstreitern der *Maghalata*. Ihr Ziel ist *Metras*, das *Land der Silbersäulen*, wo der *Uralte Sardaengar* in seiner Bastion herrscht. Die Abenteuer dieser Reisegruppe bildet die zweite große Handlungsebene neben der des unsterblichen Arkoniden Atlan.

Überraschend taucht auch Li da Zoltral wieder auf, deren Körper von Samkar wiederbelebt wurde und nach wie vor mit dem aufgepfropften Bewußtsein versehen ist. Die wirkliche Li da Zoltral war am Ende des Centauri-Zyklus im Körper des lemurischen Tamrats Nevus Mercova-Ban gestorben. Unklar bleibt bisher, welchen Auftrag "Li da Zoltral" von Samkar bekommen hat. Bereits in Omega Centauri sollte sie auf Atlan aufpassen, da er "noch gebraucht wird". Ob ihre Mission diesmal komplexer ist? Von der *Vergessenen Plattform* will Li zum Kristallmond gelangen, wird aber vom *Leuchten von Hoagh* nach Vinara I in die Nähe Sardaengars transferiert.

Eine weitere Mini-Handlungsebene beschäftigt sich mit eben diesem *Sardaengar*, dem *Herrn der Welten*. Der ehemalige lemurische Hohe Tamrat wurde vor mehr als fünfzigtausend Jahren in die Obsidian-Kluft verschlagen. In einem gewaltigen Kampf mit dem *Ewigen Litrak*, einem Geschöpf des Kristallmondes, obsiegte er. Litrak wurde von ihm als *Untoter Gott* in die Eisgruft im Casoreen-Gletscher auf Vinara Drei verbannt.

Dorthin ist Atlan zusammen mit Tamiljon, dem geheimnisvollen Träger eines Kristallstabes und Mitglied des Litrak-Ordens, unterwegs. Dabei werden sie von den Perlenschleifern von Helmdor, Hilfstruppen Sardaengars, verfolgt.

Schließlich gelingt die Wiedererweckung Litraks, doch nach der langen Zeit scheint der Geist des Ewigen verwirrt zu sein, denn er greift seine Befreier an.

Dies ist in groben Zügen der Stand der Handlung nach den ersten sechs Obsidian-Bänden.

Einige der vielen Fragen, die bisher offen geblieben sind:

- Was hat es mit der Aura Atlans auf sich, welche die Schamanin Dendia und die Litrak-Ordensbrüder gespürt haben und warum besitzt *Kythara* eine ähnliche, aber schwächere Aura?
- Warum ist Sardaengar immer noch am Leben? Ist er unsterblich?
- Woher kennt Sardaengar Atlan?
- Warum wird Sardaengar der *Mann der tausend Gestalten* genannt?
- Besitzt Tamiljon telekinetische Kräfte für deren Nutzung er von anderen Vitalenergie abziehen muss?
- Ist es Zufall, dass der Durchmesser des Kristallmondes 1126 km beträgt, genau wie bei einem Sporenschiff?
- Warum wird die Obsidian-Kluft auch als *Backup-System* bezeichnet?
- Ist es Zufall, dass die Namen der Schamanin der Tulig auf Vinara Vier und der Bulaki auf Vinara I Anagramme sind (Dendia und Adined)?

Der erste Obsidian-Band von Hubert Haensel schließt nicht nur zeitlich unmittelbar an den Centauri-Zyklus an, sondern zeigt auch inhaltlich viele Anknüpfungspunkte. Und das war auch eine der Schwächen des Zyklusanfanges. Ohne weitere Erläuterungen wurden viele Begriffe und Zusammenhänge aus Centauri, der alten Atlan-Serie und Perry Rhodan vorausgesetzt. Für Altleser kein Problem, aber viele Neueinsteiger dürften davon zumindest irritiert, wenn nicht sogar abgeschreckt worden sein.

Altleser werden mit den angeschnittenen Themen (Varganen, Lemurer, Rätsel aus der Vergangenheit, Kosmokratenroboter, On-Noon-Quanten etc.) durchaus angesprochen. Andererseits unterfordert die nicht sehr komplexe Handlung des Obsidian-Zyklus mit der starken Abenteuer- und Actionorientierung viele Altleser. Diese Problematik zog sich von Beginn an durch die erste Hälfte des Minizyklus.

In den ersten beiden Romanen wurden die Protagonisten (Atlan, Lethem) an den Schauplatz gebracht, neue Figuren eingeführt (Kythara) und eine ganze Reihe von Fragen aufgeworfen. Seitdem ist jedoch nicht allzu viel passiert. Die Handlung wird nur recht schleppend vorangetrieben. In jedem Heft wird dem Leser zwar ein kleines, leicht verdauliches Häppchen an neuen Informationen vorgesetzt, aber der große Durchbruch gelang noch nicht ...

Zumindest Hans Kneifel scheint dies auch aufgefallen zu sein, denn er lässt es Atlans Extrasinn auf den Punkt bringen: "Die Zeit vergeht, ohne dass du Erfolge hast, Arkonide!" (Band 6, Seite 16) .

Die Bände 3 bis 6 muten eher wie ein Roadmovie an. Der Weg ist das Ziel und gegen die Beschreibung der Protagonisten und deren kleiner Abenteuer tritt der große Rahmen in den Hintergrund. Mal ehrlich, die Handlung der ersten sechs Hefte könnte man ohne Probleme in drei Romanen unterbringen ohne Wesentliches wegzulassen oder auf eine ausgiebige Schilderung der Verhältnisse auf den Spiegelplaneten verzichten zu müssen.

Ob das Erzähltempo sich wenigstens im zweiten Teil des Minizyklus steigert, bleibt abzuwarten und zu hoffen.

Was an der Obsidian-Serie aber wirklich sehr nervt, ist das immer gleiche und absolut gezwungen wirkende Actionschema: Zu Beginn jedes Hefts eine Actionsequenz und gleich mehrere Cliffhanger am Romanende. Gähn...!

Abgesehen von diesen konzeptionellen Kritikpunkten, konnte die erste Hälfte des Obsidian-Zyklus durchaus gefallen. Die einzelnen Romane waren, ohne Berücksichtigung des negativen Ausrutscher von Band 5, alle durchaus unterhaltsam und interessant geschrieben. Die Szenerie ist farbenprächtig und weiß zu gefallen. Viele Fragen und Rätsel wurden aufgeworfen, deren befriedigende Beantwortung bzw. Auflösung in den nächsten sechs Bänden anstehen. Jedoch hat Uwe Anton bereits angekündigt, dass am Ende nicht alle Fragen beantwortet werden. Warten wir es ab.

Insgesamt machen die ersten sechs Bände des Obsidian-Zyklus durchaus Spaß auf mehr!

P.S.: Auffällig ist, dass gleich drei der vorgesehenen Autoren (Michael Nagula, Dirk Hess und Claudia Kern) ihre Exposés zurückgegeben haben, so dass Uwe Anton und Michael Marcus Thurner entgegen der ursprünglichen Planung jeweils zweimal zum Einsatz kamen und zudem Arndt Ellmer einspringen musste.

-sf-

Perry Rhodan 2226
Zwischen den Äonen
 von Uwe Anton

Der Planet Ash-Irthumo stürzt aus dem Sternenozean in den Normalraum zurück. Im Gegensatz zu den bisherigen Rückstürzen haben die Bewohner überlebt. Der Grund dafür liegt, so vermutet Bully, darin, dass sich der Sternenozean immer mehr dem Normalraum angleicht. Da der Planet aber ohne seine Sonne in den Normalraum zurückgestürzt ist, droht er zu erkalten. Bully tut alles um den Planeten zu retten, und lässt Kunstsonnen installieren.

Die auf Ash-Irthumo lebenden Motana sind gerettet und Bully erfährt von ihnen, dass Perry und Atlan sich vor kurzen auf Ash-Irthumo aufgehalten haben, und ist nicht sonderlich glücklich darüber sie verpasst zu haben.

Währenddessen suchen Trim, Startac und Lyra in einer Oldtimerstation auf dem Planeten Korphyria nach einer Silberkugel. Als sie dort eindringen, erwecken sie jedoch den Cremashen Aago von Gem, einen Humanoiden mit perfekten Aussehen, aus seinem ewigen Schlaf.

Aago ist ein ewiger Diener der Oldtimer und hat die Aufgabe die Station zu bewachen.

Durch die Psi-Fähigkeiten der Mutanten fühlt sich der ewige Diener bedroht und er überlegt Trim und Startac zu töten. Er entschliesst sich jedoch dagegen als er Lyra sieht, die er als rein und wunderschön empfindet.

Während sie die Station erkunden entdeckt Trim einen Zugang zu einem Planetarium das die Milchstrasse und den Sternenozean zeigt. Als er das Planetarium wieder verlässt entdeckt er das Lyra und Startac in einer Falle gefangen wurden. Diese Falle nimmt auch Trim gefangen.

Während die Mutanten weiterhin zur Untätigkeit verdammt sind, erlöst Aago Lyra aus der Falle um sich mit ihr zu unterhalten und feststellen ob sie wirklich so schön und rein ist, wie er glaubt. Bei einem intensiven Ge-

sprach kommen sich Aago und Lyra näher. Die beiden haben das Gefühl für einander bestimmt zu sein. Dank ihrer Psi-Kräfte können sich Trim und Startac aus der Falle befreien. Aago hat nun noch mehr Angst vor der Macht der beiden, und will sie töten, was aber durch das Eingreifen Lyras verhindert werden kann.

Nachdem Aago die Mutanten als Freunde akzeptiert hat, gibt er ihnen Informationen auf welche die Terraner schon warten.

Der Sternenozean wird, wie schon vermutet, durch die Stationen der Oldtimer im Hyperraum-Kokon gehalten, und nähert sich nun, da die Stationen durch die erhöhte Hyperimpedanz ausfallen, immer näher dem Normalraum an. Dies erkennt Aago daran, dass sich der bisher verlangsamte Zeitablauf im Sternenozean immer mehr dem der Milchstrasse annähert. Ein vollkommener Rücksturz ist nicht zu verhindern und nur noch eine Frage der Zeit.

Ausserdem erfahren die Menschen, dass früher zwei Mächte, die im Sternenozean und in den großen Magellanschen Wolken beheimat waren, einen für alle Völker der Milchstrasse vernichtenden Krieg führten, und deshalb von ES in zwei Hyperkokons verbannt wurden. Diese Hyperkokons stürzen nun in den Normalraum zurück.

Trotz der wichtigen Informationen ist die Mission kein Erfolg. Die Terraner müssen feststellen, dass sich keine Silberkugel mehr in der Station befindet.

Aago hat nur noch eine bauähnliche Phasenkugel zur Verfügung, welche nicht in der Lage ist, in den Sternenozean vorzudringen.

Lediglich für das junge Glück Aago und Lyra gibt es ein Happy End. Der Cremashe versiegelt die Station und alle anderen Stützpunkte der Oldtimer, die dadurch für Terraner unzugänglich sind. Dann entschwindet er mit Lyra in einer Phasenkugel in die Weiten des Universums...

-wr-

Kritik

Ein schöner Roman. Toll geschrieben, das muss man dem Uwe lassen. Aber – mal ehrlich – der war doch wohl ein klein wenig zu brav, oder? Die Handlung ist durchaus gelungen und die Charaktere sind gut beschrieben. Aber alles auf eine Weise, die einen schalen Nachgeschmack hinterlässt.

Da ist ein Reginald Bull, der einen ganzen Planeten voller Motana rettet. Was ja an sich durchaus begrüßt werden kann. Allerdings erzählt man uns in jedem Roman, ob wir das nun hören wollen oder nicht, dass die Menschheit und alle anderen keine Energie mehr haben. So wenig sogar, dass ein Roboter, der wohl nicht wirklich viel davon braucht, nicht mehr betrieben werden kann. Und dann kommt ein Solarmarschall, der mal kurz die Ärmel hochkrempeln lässt und sorgt dafür, dass Unmengen von Energie von einer Vielzahl von Atomsonnen bereitgestellt werden kann. Wie glaubwürdig ist das denn?

Und dann diese merkwürdige Phasenkugel, die zwar keine Silberkugel ist aber offensichtlich von der Hyperimpedanz noch nie was gehört hat?

Geht es nur mir so, oder hat noch jemand den Eindruck, dass die Technik unlogischer dargestellt wird, seit sie eingedampft wurde, als davor, wo sie angeblich nicht mehr handelbar ausgefertigt ist?

Zurück zum Roman. Da gibt es also eine Frau, die unter ihrer Hässlichkeit leidet. Und diese trifft auf einen Schönling, der sich prompt in sie verliebt. Soweit hat die Geschichte ja durchaus einen gewissen Reiz. Angesichts der Rolle des Schönlings als Ewiger Wächter, hätte man sich allerdings mehr erwartet. Er ist irgendwie nicht sehr faszinierend.

Die Frau ist zwar interessant beschrieben, aber wenn sie doch unter ihrer Hässlichkeit leidet, warum hat sie dann nicht schon längst was dagegen getan? In diesen Zeiten dürfte das kein Problem sein und Gründe hat sie offensichtlich viele. Stattdessen quält sie sich durchs Leben. Einsam und verlassen. Die Motivation hätte mich durchaus interessiert. Und der Figur sicher noch mehr Tiefe verliehen.

Insgesamt ist der Roman zwar gut, aber oberflächlich. Uwe kann das definitiv besser.

-rk-

Perry Rhodan 2227

Menschenjagd auf Hayok

von Hans Kneifel

Bully bekommt auf der PRAETORIA Besuch von einem Juristen, welcher ihn darüber aufklärt, dass eine Auslieferung des Kralasenen Shallowain juristisch nicht ganz sauber wäre. Bully entschliesst sich, erst einmal die Suche nach Shallowain einzustellen und nichts zu unternehmen.

Doch er hat seine Rechnung ohne Kantiran und Mal Detair gemacht. Die beiden schleichen sich verkleidet und maskiert aus der Praetoria. Auf Hayok finden sie eine sichere Unterkunft bei einem TLD-Agenten in einer Positronikfabrik. Da Kantiran, von allen arkonidischen Geheimdiensten gesucht wird, darf er sich nicht selbst auf die Suche nach Shallowain machen. Die Agenten des TLD und der USO helfen ihm, weil sie für die im Speicher vom Hund begangenen Verbrechen Rache üben wollen.

Nach einigen Tagen, und vielen Alpträumen, in den seinen geliebte Thereme Kantiran um Rache bittet, wird Shallowain gefunden. Dieser hat sich, nachdem ihm sein Unterschlupf in einer geheimen Celistas-Niederlassung zu unsicher geworden ist, eine Tarnexistenz als Techniker auf einem Raumschiff. Kantiran versucht ihn zu stellen. Shallowain flüchtet, und kann schliesslich, nachdem bei dem Kampf der beiden ein Museum in Schutt und Asche gelegt wurde, entkommen. Kantiran verliert bei der Jagd ein positronisches Taschenmesser.

Als er Kantiran entkommen ist, wird Shallowain klar, dass er den Sternenbastard stellen muss, wenn er seinen alten Posten wieder haben möchte, er macht sich also auf die Suche nach Kantiran. Das verlorene Taschenmesser bringt ihn auf die richtige Spur und führt ihn in die Positronikschmiede. Er dringt ein, und tötet die Wache, welche die Fabrik bewacht. Nun sind nur noch er und Kantiran im Gebäude. Es kommt zum Endkampf zwischen den beiden.

Die beiden schießen ohne Rücksicht auf die Positronikfabrik aufeinander. Aber keinen gelingt es einen Vorteil zu erlangen. Nachdem beide ihre Magazine leergeschossen haben, und von der Positronikfabrik nicht mehr viel übrig geblieben ist, kämpfen sie mit bloßen Händen gegeneinander.

In einem spannenden Kampf, in dem jeder einmal die Überhand gewinnt, gelingt es Kantiran schliesslich Shallowain zu besiegen. Auch sich selbst besiegt Kantiran. Er beschliesst den Hund entgegen seiner früheren Absichten nicht zu töten, sondern übergibt diesen lebend an die Terraner, welche ihn in einem Arrestzelle einquartieren.

In der darauf folgenden Nacht, träumt Kantiran von Therme, die ihm sagt, sie sei nun gerecht. In diesem Traum nimmt er endgültig Abschied von seiner Liebsten.

Währenddessen stellt Bully bei der Abschlussbesprechung fest, dass es vielleicht besser gewesen wäre, wenn Kantiran Shallowain getötet hätte, weil die Terraner dann eine Sorge weniger hätten.

-wr-

Kritik

Eigentlich ist Hans Kneifel ja auf Arkoniden spezialisiert. Allerdings v.a. auf solche, die auf der Erde leben. Entsprechend scheint er sich in diesem Umfeld auch unwohl zu fühlen. Und schildert damit Kantiran genauso, wie man ihn eigentlich nicht erleben will. Wieder einmal als sturen, kindlichen Superarkonidentrottler, der kaum nachvollziehbar aus dem derzeit wohl wichtigsten Schiff der Erde entkommt und sich in Vhalaum, noch genauer im terranischen Viertel dieser Stadt, verbirgt. Um ziemlich auffällig-unauffällig nach Shallowain zu suchen. Der zeitgleich in einem Versteck der Celistas durchaus vergnüglicher mit einer Agentenkollegin treibt.

Meistens allerdings schlagen sie sich miteinander. Der Roman besteht im Wesentlichen aus genau zwei gewaltigen Aufeinandertreffen dieser beiden Herren. Das Ergebnis: Ein verbeulter Kantiran, ein ebenso verbeulter und besiegt Shallowain und eine Menge toter Ameisen, die allerdings merkwürdigerweise doch wieder zu leben beginnen.

Insgesamt ein denkbar überflüssiger Roman, der im Gegensatz zu Hans Kneifels Auftritt in der Atlan Obsidian Serie nicht zu überzeugen weiß.

-rk-

Perry Rhodan 2228

Der Bionische Kreuzer

von Robert Feldhoff

In der Feste von Shoz entdeckt Rorkhete einen bionischen Kreuzer. Der Nomade, die Galaktiker und Zephyda betreten diesen. Das Schiffsgehirn, eine Biotronik die auf den Namen Echophage hört, erkennt die Epha Motana

Zephyda als Kommandantin an. Diese tauft den Kreuzer auf den Namen SCHWERT. Zuerst ist die Biotronik Atlan und Perry gegenüber feindseelig eingestellt, doch sie erkennt Zephydas Wunsch die beiden an Bord zu haben an. Die Ablehnung schlägt sogar in Interesse um: Echophage will wissen, was es mit der Ritteraura auf sich hat. Das geheimnisvolle der SCHWERT liegt darin, dass diese keine Antriebe oder Energieerzeuger besitzt sondern ihre Energie aus dem osmotischen Netz des Schiffes zieht. Dies gelingt dadurch das irgendwie das psionische Netz angezapft wird.

Die SCHWERT wird bemannt. Neben einer Epha die den Kreuzer fliegt, sind 11 Quellen von Nöten. Ausserdem werden ein „Beistand“ für die Biotronik und ein Todbringer gebraucht. Ein so genannter Vernetzer würde das Fliegen des Schiffes erleichtern, dieser kann aber kein Motana sein, und befindet sich auch nicht an Bord.

Der Beistand ist schnell gefunden, und erklärt sich auch bereit die Aufgabe zu übernehmen. Es handelt sich um den schwächlichen Motanamann Epasarr. Als Todbringer wird vom Schiff Selboo auserkoren, der sich jedoch gegen diese Aufgabe sträubt, weil ein Todbringer in den Gesängen der Motana immer ein verachtenswertes Geschöpf war.

Auch ohne Todbringer beginnen die ersten Probeflüge. Nachdem nach wenigen Testläufen die 50.000 Überlicht erreicht werden, werden größere Sprünge unternommen. Auf einer Fahrt begegnet die junge Motana Crew einem havarierten Händlerschiff SHINTONG. Es wird von dem Volk der Besch bemannt. Die Händler haben eine nicht funktionierende Positronik im Maschinenkeller. Atlan und Perry gehen auf Problemsuche und stellen fest, das die feuchte Atmosphäre für den Ausfall der Positronik verantwortlich ist. Sie legen den Maschinenraum trocken und reparieren die Positronik. Während der Arbeit agieren Sie mit freiem Oberkörper, was viele schaulustige Motana Weibchen anlockt, darunter auch Aicha. Zephyda wird eifersüchtig, als sie bemerkt wie Aicha Atlan anschaut, und schickt die Motana zurück in die SCHWERT.

Für die Reparatur der Positronik erhalten die Galaktiker als Dank eine Karte des Sternenozeans von Jamondi, *den Stenenkatalog*, den nicht einmal die Kybb-Cranar besitzen.

Echophage versucht Selboo zu überreden, dass er den Posten des Todbringers annimmt, doch dieser bleibt stur. Er sucht aber Atlan auf, und bittet diesen um Rat. Dieser rät ihm den Posten anzunehmen, weil auch ein Todbringer einen wichtigen Posten bei den Motana der Zukunft, den stellaren Motane wie er sie nennt, hat. Nun nimmt die SCHWERT Kurs auf Bahikal Cain um dort den im Eis liegenden Lotho Keraete zu retten.

Wieder auf Bahikal Cain träumt Perry Rhodan wieder einmal von der medialen Schildwache.

Atlan begibt sich mit Selboo und Rorkhete nach draussen und beginnt den Boten von ES aus dem Eis zu befreien. Kurz vor dem Ende der Arbeiten, erscheinen 12 Schiffe der Kybb Cranar und greifen die SCHWERT an. Atlan zwingt Selboo mit Gewalt den Posten des Todbringers auszufüllen, und Rorkhete befreit mit einem Gewehrschuss den Lotho Keraete aus dem Eis. Der Körper des Mannes aus Metall wird geborgen und der Bionische Kreuzer hebt ab. Selboo führt seine Aufgabe als Todbringer hervorragend aus. Der SCHWERT gelingt die Flucht.

Nach dem überstandenen Abenteuer ereignet sich an Board der SCHWERT noch eine „Tragödie“. Atlan macht nach langer Überlegung mit Zephyda Schluss. Diese kann die Entscheidung nicht akzeptieren, weil sie weiß, dass Atlan gegen seine Gefühle handelt.

-WT-

Kritik

Eindeutig zu selten greift der Serienchef selbst in die Tasten und viele meinen ja, er sollte lieber wieder selbst schreiben und die Exposearbeit einem anderen überlassen. Ob dem so sein muss, mag dahingestellt sein. Eines aber kann man über diesen Roman absolut sagen: Er ist sehr lesenswert.

Robert überzeugt durch sehr gut charakterisierte Figuren. Atlan im Gespräch mit dem Todesbringer fasziniert und bewegt. Die Handlung um die Besch ist zwar etwas unmotiviert – wieso sollen ausgerechnet unbedeutende Händler darauf kommen, sich ein Schiff auf Positronikbasis zu bauen, wenn die wesentlich wichtigeren Kybb Cranar offensichtlich nicht so schlau sind? – aber sehr unterhaltsam. In vielen Bereichen hat die Episode an Romane von Leo Lukas erinnert. Wie das Schiff der Besch ge-säubert wird, ist jedenfalls klasse.

Merkwürdig mutet doch an, dass ausgerechnet die Besch über einen Chip verfügen sollen, der so hochsensible Daten wie das Versteck einer freien Motana-Welt enthält. Und das über so lange Zeit, ohne dass die Kybb-Cranar da ran kommen.

Übrigens ist „Episode“ ein gutes Stichwort. Der Roman hat eigentlich kaum einen Handlungsbogen aufzuweisen, besteht vielmehr aus mehreren Episoden, von denen die erste sicher noch die am wenigsten interessante ist. Die Beschreibung des Kreuzers ist jedenfalls etwas hölzern geraten. Aber danach kommt Robert richtig in Fahrt und liefert in der Folge einen sehr spannenden Roman ab, der absolut lesenswert ist. Mit einer kleinen Einschränkung. So gut die Figuren ansonsten charakterisiert sind, so merkwürdig ist es doch, dass der Arkonidenhäuptling plötzlich anscheinend seine Tage kriegt und nix mehr mit seiner Freundin zu tun haben will. Aber dazu später mehr.

-rk-

Perry Rhodan 2229

Zuflucht der Motana

von Frank Borsch

Echophage hat die Auswertung des von den Besch erhaltenen Sternenkatalogs abgeschlossen. Sie bringt keine neuen Erkenntnisse: Ein Großteil des Sternenozeans ist, von den Kybb-Cranar besetzt. Auf den ersten Blick scheinen auch alle von den Motana bewohnten Planeten von den Kybb-Cranar kontrolliert zu werden, aber bei genauerer Betrachtung, sieht man, dass es im Sternenozean noch einen freien Motana-Planeten gibt. Es handelt sich um Tom Karthay. Zephyda beschliesst mit der SCHWERT dorthin zu fliegen.

Dort angekommen, stellt die Besatzung der SCHWERT fest, dass es sich bei Tom Karthay um einen Welt handelt, die von heftigen Stürmen gebeutelt wird, und fragt sich, ob hier wirklich Motana überleben können.

Zephyda entschliesst sich zur Landung. Wie es der Zufall so will, stossen sie schon bei der Landung auf eine Gruppe Motana. Es handelt sich um die Alten des Planeten, die, aufgrund von Träumen, die Planetare Majestät Kischmeide gebeten haben, eine Nacht im Freien zu verbringen. Das Interessante an den Träumen ist, dass in ihnen mehrere Sterne vom Himmel stürzen werden, ein Szenario, dass den Rücksturz des Sternenozeans in den Normalraum darstellen könnte. Im Gegensatz zu den anderen Motana wissen die Bewohner Tom Karthays über die Vergangenheit ihres Volkes und über die Bionischen Kreuzer Bescheid.

Die Delegation der SCHWERT, bestehend aus Zephyda, Atlan und Perry, wird von Kischmeide, freundlich empfangen. Zephyda versucht die planetare Majestät für einen Kampf gegen die Kybb-Cranar zu bewegen. Diese glaubt nicht so recht daran, dass die Kybb-Cranar zu besiegen sind, ruft aber die Wegweiserinnen und lokalen Majestäten des Planeten zusammen, um eine Entscheidung zu treffen.

Bis diese eintreffen, lässt Kischmeide die junge Botin Venga an Bord der SCHWERT zurück. Bei dieser handelt es sich um eine junge (17 Jahre alte), sehr attraktive Motana, die gerne Männern den Kopf verdreht, und auch mehr die Freuden des Lebens als ihren Dienst im Kopf hat. Venga ist recht naiv, und spricht auch das aus, was andere für sich behalten würden.

Diese junge Botin stellt Fragen und kaum einer an Board der SCHWERT, kann sich ihrer naiven Art widersetzen. So bringt sie viel über die SCHWERT und ihre Besatzung in Erfahrung, und berichtet dies der planetaren Majestät Kischmeide.

Doch nicht nur Venga, die sich sogar mit dem von den anderen Motana gemiedenen Selboo unterhält, stellt ein Problem auf der SCHWERT dar. Selboo der Todbringer, wird mit seiner Aufgabe als Todbringer und vor allem mit der Tatsache, dass ihn die anderen Motana meiden, nicht fertig. Er bittet Zephyda um ein Strafgericht, welches entscheiden soll, wie mit ihm verfahren wird. Das Strafgericht tagt, und Zephyda versucht die Motana davon zu überzeugen, dass auch Selboo eine wichtige Aufgabe erfüllt, und in die Gemeinschaft integriert werden muss. Sie stösst auf viel Widerstand, und ihr Vorhaben scheint zu scheitern, weil die anderen Motana noch zu sehr an das in den Chorälen gezeichnete Bild vom Todbringer als Gefahr für die Motana glauben, bis Epasarr, der Beistand der Biotronik eingreift, und den Motana deutlich macht, dass sich die Zeiten geändert haben, und ein Todbringer gebraucht wird, um die Kybb-Cranar zu besiegen. Die Versammlung beschliesst Selboo in seiner Funktion als Todbringer anzuerkennen und ihn zu unterstützen.

In der Nacht träumt Perry Rhodan wieder von einer Schildwache, er wacht schweißgebadet auf, und stellt fest, dass Venga sich in seine Kabine geschlichen hat und nun neben seinem Bett sitzt. Er erzählt ihr von seinem Traum, und Venga weiß zu seiner Überraschung, dass viele Motana auf Tom Karthay von dieser Schildwache, der ehernen Schildwache träumen. Diese soll nach der Blutnacht von Barrinx, auf dem Planeten Zuflucht gefunden haben.

Am nächsten Tag, sind alle wichtigen Persönlichkeiten Tom Karthay in Kimte, der Hauptstadt des Planeten eingetroffen, um über Zephydas Bitte sie im Kampf gegen die Kybb-Cranar zu unterstützen zu entscheiden. Die Versammlung findet im Zentrum Kimtes im so genannten Blisterherzen statt, wo sich zu Zephydas Überraschung auch ein Mann einfindet, was in der von Frauen dominierten Gesellschaft der Motana sehr ungewöhnlich ist. Zephyda versucht in einem flammenden Appell die Motana des Planeten auf ihre Seite zu ziehen, doch anstatt Beifall, erntet sie Misstrauen. Die Motana Tom Karthays glauben nicht daran, dass die Kybb Cranar zu besiegen sind, und sehen ihren Weg der Isolation als einzig richtigen. Venga bricht aus Angst vor Zephyda und ihren Plänen sogar in Tränen aus. Kischmeide hält eine Rede, und überzeugt die Einwohner Tom Karthays den Weg der Isolation weiter zu gehen. Zephydas Versuche die Motana des Planeten doch noch auf ihre Seite zu ziehen scheitern.

Auf dem Rückweg zum Schiff wird Zephyda von dem männlichen Motana aus der Versammlung angesprochen. Er stellt sich vor als Yanathon. Er ist ein Botschafter des Karthog aus der Feste Roedergorm, und lädt Zephyda dorthin ein, mit dem Versprechen, ihr dort einen gebührenden Empfang zu bereiten.

-wr-

Kritik

Der Autor Frank Borsch schreibt noch nicht sehr lange für die Serie, dafür aber um so besser. Besser vor allem, als so mancher der etablierten Autoren. Seine Romane haben bisher allesamt überzeugt und die Geschichte auf der einzig freien Welt der Motana ist eine wunderschöne.

Sie enthält einen sehr gut gespannten Handlungsbogen und darüber hinaus tolle Figuren, vor allem eine Botin, die liebevoll und detailliert charakterisiert wird. Venga schafft es, zu berühren und ist mir im Verlaufe des Romans immer sympathischer geworden.

Man könnte den Roman also als absolutes Highlight bezeichnen. Allerdings sind da doch einige Kleinigkeiten, für die aber der Autor absolut nichts kann. Bemerkenswert ist jedenfalls, dass wir nun den dritten Viererblock im Reiche der Motana erleben und mittlerweile den dritten unabhängigen Volksstamm der Motana vorgestellt bekommen. Was ebenfalls auffällt, die Geschichte erinnert merkwürdig an den ersten Doppelband, den Frank Borsch im Zyklus geschrieben hat. Der Verlauf ist doch sehr ähnlich. Und was doch sehr unangenehm auffällt, ist der Schluss der Geschichte. Gibt es überhaupt einen sinnvollen Grund, warum sich Kischmeide weigert, die Motana zu unterstützen? Im Vergleich zum Rest der Geschichte, macht dieses Verhalten keinen wirklichen Sinn. Man hat eher den Eindruck, dass die Geschichte dringend auf vier Folgen aufgebläht werden musste und anstatt gleich zum Finden weiterer Motana-Kreuzer überzugehen, macht man einen eher sinnlosen Schwenk hin zu einem weiteren Volk der Motana. Das ist eine überflüssige Streckung, die dem absolut positiven Eindruck, den der Roman ansonsten hinterlässt, einen kleinen Kratzer verleiht.

Ach ja: Der Arkonidenhäuptling und die Amazone sind noch immer über Kreuz ...

-rk-

Perry Rhodan 2230

Krieger für Jamondi

von Arndt Ellmer

Zephyda begibt sich zusammen mit Perry, Atlan und Rorkhete zur Feste Roedergorm. Dort erwartet sie ein Kulturschock. Auf der Feste haben die Männer das Sagen. Die Frauen dürfen nur niedere Tätigkeiten wie Putzen übernehmen, und haben den Status von Dienern. Sogar das Singen, wurde Frauen von den Männern untersagt.

Zephyda kann diese Verhältnisse nicht akzeptieren, und gerät mit manchen Männern in Streitigkeiten. Was die Besucher nicht wissen, ist, dass der Zeitpunkt für ihren Besuch recht ungünstig liegt. Maphine, genannt Eisenpanzer, möchte den herrschenden Karthog stürzen und sich selbst diesen Posten einnehmen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht.

Die Gruppe von der SCHWERT wird von Corestaar, dem Karthog (Oberbefehlshaber) der Feste Roedergorm empfangen. Dieser erklärt ihnen, dass die Hauptaufgabe der Einwohner der Feste darin besteht, Eisenerz für die Bewohner der Städte zu schürfen. Durch den harten Bergbau sind die für Motana unüblichen Strukturen auf Roedergorm gewachsen. Corestaar sichert Zephyda seine Unterstützung zu, und die Epha-Motana schickt Besatzungsmitglieder der SCHWERT zur Feste, um die Männer dort zu Sängern auszubilden. Wie sich heraus-

stellt, eignen sich die Männer hervorragend als Quellen, als Epha-Motana kommen aber nur Frauen in Frage.

Maphine kann nicht damit leben, dass der Karthog sich einer Frau unterordnet und beschliesst dem ein Ende zu setzen. Er fordert Zephyda zu einem Zweikampf auf Leben und Tod heraus. Diese nimmt an. Der Kampf soll beim nächsten Vollmond stattfinden.

Während der Vorbereitungen auf den Kampf, treibt Maphine seine Intrige weiter voran. Er versucht Yanathon den Boten des Karthog zu töten. Perry und Rorkhete gelingt es in letzter Sekunde den Boten zu befreien.

Es bricht ein Sturm herein, doch auch Eisenpanzer kann sich in die Feste retten. Er zieht sich zurück bereitet sich auf den Kampf vor.

Atlan macht sich derweil Sorgen um seine geliebte Zephyda, und möchte ihr helfen, indem er ihr die Dargor-Kampftechnik beibringt. Erst lehnt Zephyda ab, aber als Atlan ihr die Wirksamkeit Dargors an Selboo demonstriert, gibt sie nach.

Es kommt zum Zweikampf zwischen Eisenpanzer und Zephyda. Der Krieger legt seine Rüstung ab, und es stellt sich heraus, dass er vom Immergrün einer parasitären Pflanze, die Körper von Lebewesen befällt, infiziert ist. Dieser Versuch der Einschüchterung auf Zephyda wirkt nicht. Als Waffen werden Messer gewählt. Der Kampf scheint zugunsten Eisenpanzers auszugehen, als Zephyda diesen mit einer Dargor-Technik lähmt und danach tötet. Corestaar ist von der Entschlossenheit Zephydas begeistert. Er begibt sich von der Feste nach Kimte um dort die planetare Majestät Kischmeide von Zephydas Anliegen zu überzeugen.

Ein paar Tage später lädt Kischmeide die Führungsoffiziere der SCHWERT ein, sie ist zwar noch nicht überzeugt, aber dem Anliegen schon freundlicher gesonnen. Um Sie vollkommen zu überzeugen, lädt Zephyda die Planetare Majestät und den Karthog zu einem Flug mit der SCHWERT ein. Die beiden sind vollauf begeistert, und Kischmeide stellt sich auf die Seite Zephydas. Die Feste Roedergorm stellt sich auf Corestaars Wort unter das Kommando Zephydas.

Ihre Hilfe geht sogar weiter als erwartet. Sie offenbart Perry, Atlan, Rorkhete und Zephyda ein Geheimnis ihres Volkes, das bis jetzt nur die planetaren Majestäten kannten. Die Gründermutter Kimtes, Trideage, hat einen Speicherkristall einen Speicherkristall hinterlassen. Auf diesem berichtet Sie, dass sie auf dem Planeten Ham-Erelca, im Nachbarsystem Tom Karthays, 60 Bionischen Kreuzer deponiert hat. Womöglich sind diese Kreuzer noch intakt. Zephyda beschliesst mit der SCHWERT ins Ham-System zu fliegen.

Auf Feste Roedergorm brechen neue Zeiten an. Corestaar ruft eine weibliche Motana, die von Eisenpanzer besonders misshandelt wurde, zu sich. Und ermöglicht ihr eine Ausbildung zur Epha-Motana zu beginnen.

-wr-

Kritik

Diesmal treffen wir auf eine sehr ungewöhnliche Abwandlung des üblichen Motana-Themas der letzten Zeit. Denn erstmals erleben wir einen Motana-Stamm, der von Männern regiert wird. Und die sind wirklich Männer, wie man sie sich vorstellt. Machos durch und durch, die Frauen unterdrücken und absolut nicht ernst nehmen, sich in merkwürdige Ritterrüstungen hüllen und eine merkwürdige Art des Zusammenlebens entwickelt haben.

Und so kommt genau das, was kommen muss. Unsere Amazone, die ohnehin sauer auf den Arkonidenfürsten ist, versteht die Welt nicht mehr. Und diese komischen Kerle schon gleich gar nicht. Was sich in einer heftigen Attacke gegen einen der Kerle entlädt, der ihr im Weg herumsteht. Und sichtlich überrascht erleben muss, dass er von einer Frau besiegt wird.

Danach treten sie dem Karthog gegenüber, der so eine Art Fürst dieser Welt ist. Er hat auch einen Paladin, der sein Nachfolger werden soll und keine Zeit verliert, um sich sofort mit Zephyda anzulegen. Und so fordert er sie zum Zweikampf heraus. Den sie natürlich gewinnt. Eine andere Möglichkeit scheint es gar nicht geben zu dürfen, wenn man der Argumentation Zephydas so folgt. Etwas ungeschickt vom Autor aufbereitet, denn es nimmt dem Zweikampf viel von seiner Spannung.

Der Roman ist aber insgesamt auch eher als gut zu bewerten, auch wenn er besser mit seinem Vorgänger zusammengelegt worden wäre. Das Ergebnis ist jedenfalls endlich das, welches man erwartet hat. Die Motana lassen sich auf den Deal mit Zephyda ein und werden ausgebildet, um eventuelle Schiffe bemannen zu können.

Und diese lassen sich durchaus finden. Auf einer anderen Welt allerdings, zu der sie erst hinfliegen müssen. Aber sie ist nicht weit weg. Alte Aufzeichnungen bringen sie auf die richtige Spur. Übrigens ist das Thema im Garten Kischmeides durchaus geklaut. Da gibt es also eine Kamera, in der die Aufzeichnungen von einer der großen Epha-Motana gespeichert sind. Und diese Kamera – dass Arndt sie nicht gleich einen Spiegel nennt ;-)

– ist energetisch etwas unterversorgt, weshalb jede gerade regierende Planetare Majestät nur einmal im Leben hineinschauen kann. Natürlich hätten Perry und seine Begleiter genug Energie. Aber Kischmeide will das nicht, sie will dass alles beim Alten bleibt. Offensichtlich hat Ellmer seinen Eschbach gelesen. Die Serie erinnert doch stark an das Jesus Video.

Überflüssig zu erwähnen, dass Atlan und Zephyda immer noch nicht normal miteinander umgehen können.

-rk-

Perry Rhodan 2231

Der Klang des Lebens

von Ernst Vlcek

Karel Vanidag ist ein unsterbliches, körperloses Wesen, das lange war der Blutnacht von Barinx von einen unbekanntem Schöpfer und aus ihm unbekanntem Grund erschaffen wurde. Sein Name bedeutet übersetzt „Gott aller Zeit“ von anderen Lebewesen wird er als Nebel wahrgenommen.

Vanidag wird getrieben von einer unbeschreiblich starken Gier anderen Lebewesen den Lebensfunken, das S'toma wie er ihn nennt, auszusaugen. Zu Beginn seines Lebens, entvölkert er ganze Planeten. Doch mit der Zeit macht ihm die Einsamkeit. Er erschafft sich aus dem S'toma seiner Opfer eine körperliche Gefährtin – Arinach. Diese stellt ab nun das Zentrum von Vanidags Leben dar.

Doch das Glück nimmt ein Ende. Die Schutzherren des Sternenozeans von Jamondi schaffen es Arinach zu töten. Vanidag ist von dem Tod seiner Gemahlin so geschockt, dass er für kurze Zeit handlungsunfähig ist. Den Schutzherren, gelingt es ihn in ein Gefängnis einzusperren, und ihm so die Möglichkeit zu nehmen S'toma aufzunehmen. Vanidag legt, auf diese Art gedemütigt, den Titel Karel ab, und nennt sich nur noch Vanidag.

Nach langer Leidenszeit nimmt Vanidags Exil ein Ende. Den Kybb gelingt es Vanidags Gefängnis zu zerstören. Die Explosion zerreisst zwar auch Vanidag in Stücke, doch seine Bewusstseinsplitter finden von selbst wieder zusammen.

Vanidag gelingt es an Board eines Motana-Raumers von seinem Exilplaneten zu entkommen. Aus Furcht vor den Schutzherren, will er den Sternenozean verlassen, er saugt einigen Besatzungsmitgliedern des Raumers ihr S'toma aus und macht durch die Furcht die anderen gefügig. Doch im Laufe des Fluges gelingt es Vanidag nicht seine Gier zu zügeln. Er saugt der ganzen Besatzung des S'toma aus. Nur der Pilot bleibt am Leben. Aber auch dieser hat nicht mehr als zu lang zu Leben. Er kann die Grenze des Sternenozeans nicht überwinden, und das Raumer stürzt auf dem Planeten Ham Erelca ab. Während des Absturzes saugt Vanidag auch dem Piloten das Leben aus.

Auf dem Planeten findet Vanidag S'toma in großer Menger vor. 60 Bionische Kreuzer haben hier Unterschlupf gefunden. Vanidag fegt durch die Schiffe, und nimmt Unmengen an S'toma in sich auf. Er hat soviel gesammelt, dass er mit der Neuerschaffung seiner Gemahlin Arinach beginnt.

Als des S'toma aufgebraucht ist, leidet Vanidag lange unter Hunger, bis wieder der Klang des Lebens nach Ham Erelca schallt. Bei diesem handelt es sich um den Bionischen Kreuzer SCHWERT an dessen Board sich neben Atlan und Perry Rhodan auch Lotho Keraete befindet. Vanidag nimmt die beiden Zellaktivatoren in Lothos Körper als unermessliche S'toma-Quelle war. Er versucht nun an dieses Stoma heranzukommen. Allerdings ist Vanidag der Auffassung, dass es sich bei Atlan und Perry, um Schutzherren handelt. Zu dieser Auffassung kommt er durch die Aura, die die beiden seit ihren Tagen als Ritter der Tiefe umgibt. Sobald die Beiden ihn seine Nähe kommen ergreift Vanidag die Flucht.

Die Motana der SCHWERT versuchen herauszufinden was auf dem Planeten geschehen ist, und schicken mehrere Erkundungsmissionen los. Die Motana sehen in dem sie umgebenen Nebel eine Gefahr, aber Atlan tut dieses als Nervosität der unerfahren Besatzung ab.

Auf dem Rückweg zur SCHWERT wird Zephydas Gruppe von Vanidag angegriffen, doch da Atlan um seine große Liebe besorgt, zu dieser eilt, zieht sich Vanidag zurück.

Es werden weitere Erkundungstrupps losgeschickt. Einer besteht aus Atlan, Rorkhete und Epasarr. Atlan betritt zusammen mit Rorkhete und Epasarr einen Bionischen Kreuzer, der wie alle anderen auch, vollkommen intakt aber ohne Besatzung ist. Die Biotronik des Kreuzers hat eine Aufzeichnung über das Geschehen und die Besatzung der SCHWERT weiß nun welche Gefahr droht. Den meisten Erkundungstrupps gelingt die Rückkehr in die SCHWERT vor einem erneuten Angriff Vanidags. Doch eine Gruppe bestehend aus drei Motana fällt dem

Gott aller Zeit zum Opfer. An dieser Stelle erinnert sich Zephyda an eine Choral der Motana, das den Karel Vanidag besingt.

Die Besatzung der SCHWERT beschliesst Vanidag zu bekämpfen. Da sie um dessen Angst vor Perry und Atlan und seine Gier auf Lotho Keraete weiß, wird Lotho in die Zentrale geholt und als Lockvogel missbraucht. Der Plan geht auf. Vanidag erscheint, und Perry stellt sich zwischen ihn und Lotho Keraete. Vanidags Gier siegt über seine Angst vor den Schutzherren und er stürzt sich auf Perry Rhodan. Perry gelingt es seinen Geist mit dem von Vanidag zu vereinen ohne von diesem aufgesogen zu werden, und erkennt die Schwachstelle Vanidags. Es gelingt ihm die Verschmelzung der beiden Geister zu beenden, und er gibt Selboo den Befehl auf Arinach, die auf einem Thron aus Eis ruhen soll, zu feuern. Selboo macht den Thron aus, und mit Arinach kurzen Prozess. Vanidag ist von dem erneuten Tod seiner Gemahlin so geschockt, das er sich zurückzieht. Der SCHWERT gelingt die Flucht.

Wieder auf Tom Karthay angekommen, stellt Zephyda zwei Mannschaften zusammen, welche, die Bionischen Kreuzer auf Ham Erelca bergen soll. Aicha soll die SCHWERT fliegen, da Zephyda eine Pause dringend nötig hat.

Am Ende gibt es noch zwei erfreuliche Ereignisse zu vermelden. Zum einem kehrt Atlan reumütig zu seiner Zephyda zurück, zum anderen erscheinen die ozeanischen Orakel per Teleportation beim Teich der Trideage.

-wr-

Kritik

Wieder einmal ein Abschied und insofern ein durchaus trauriger Klang ist dieser Roman von Ernst Vlcek. Es wird der letzte reguläre Beitrag des beliebten Autors zur Serie sein. Was angesichts des Romans durchaus schade ist.

Man hat den Eindruck, dass Ernst richtig Spaß an der Geschichte hatte. Er erzählt und weiß zu unterhalten. Schade ist, dass er ein Expose mit einer Monster-Geschichte erhalten hat, was ja ab und zu nicht nur bei Perry Rhodan vorkommen soll ;-). Ich hätte ja eine Geschichte passender gefunden, bei der er etwas außerhalb der eigentlichen Serienhandlung noch einmal seine alten Stärken ausspielen darf. Aber die Geschichte ist auch so eine der absolut besseren dieses Zyklus.

Das nebelhafte Wesen scheint einem Horrormoman zu entstammen, was ja ein zweites Standbein des Autors war. Und das Wesen ist Karel, was mit Gott übersetzt wird. Naja, der singende Barde aus dem goldenen Prag passt ja irgendwie zu den singenden Motana ;-). Eine Szene, die durchaus zum Schmunzeln reizte.

Wesentlicher Sinn der unterhaltsamen Geschichte ist aber die Entdeckung von immerhin 60 weiteren unversehrten Bionischen Kreuzern, die man nur noch abholen muss. Wenn man denn an dem Karel vorbei kommt, der vor undenklichen Zeiten die Motana an einer Rückkehr hinderte, indem er ihr S'toma aussaugte. Was wohl ihre Lebensenergie ist. Und damit ist er mit seinen Brüdern in Transsilvanien verwandt, wenn auch eher entfernt.

Perry Rhodan muss mit seiner Ritteraura, die sich immer mehr als doch „die Richtige“ entpuppt, eingreifen und den Kampf zu ihren Gunsten entscheiden, indem er im entscheidenden Augenblick an den Todesbringer eine wichtige Information übermittelt. Nämlich wo sich die Freundin des Karel befindet. Und nach der Vernichtung derselben, ist unser nebelhafter Freund und Gegner so abgelenkt, dass die Menschen entkommen können.

Und das mit drei Motana weniger als der „absoluten Mindestbesatzung“. Was es nicht alles gibt.

Übrigens, Atlan ist immer noch kindisch. Nein halt, diesmal hat er die Kurve gekriegt und will wieder bei Zephyda einziehen. Wenn sie ihn nur mal wieder reinlässt...

Mal ehrlich – war diese alberne und absolut unverständliche persönliche Krise des Arkoniden wirklich nötig? Genau vier Folgen lang hat er ein Problem mit seiner Freundin. Und warum? Weil sie ja sterblich ist! Klar, die Abenteuer im Sternenozean kommen einem schon zäh vor. Man ist in den paar Wochen gleich um Jahre gealtert, da ist es nur verständlich, dass auch Zephyda Atlan plötzlich wie eine alte Frau vorkommt. Ein Glück, dass wenigstens der Extrasinn das richtig sieht. Das hätte sich Atlan ruhig früher überlegen können! Es ist erstaunlich, dass eine junge Motana erheblich reifer ist, als der alte Arkonidensack, der immerhin schon zweimal zehntausend Jahre erlebt hat und in diesen vier Geschichten eher zum kleinen Arschloch mutiert. So stellt sich die Episode als eher überflüssiger Versuch dar, dem Arkoniden ein Gefühlsleben zu verpassen. Was scheitern muss, denn dass ausgerechnet Atlan in seinem über zwanzigtausendjährigen Leben nicht gelernt haben soll, mit dem ständigen Schmerz klarzukommen, ist kaum vermittelbar.

Hans Kneifel jedenfalls hat das in den Zeitabenteuern erheblich geschickter gemacht. Und gerade vor diesem Hintergrund wirkt das Verhalten des Arkoniden nicht nur albern, sondern eher sogar ärgerlich. Ein Glück, dass wenigstens das vorbei ist.

-rk-

Eine Trillion Euro

Rezension von Wolfgang Ruge

Allgemeines

Mit eine Trillion Euro stellt Bestsellerautor Andreas Eschbach (*Das Jesus Video, Der letzte seiner Art*) eine Anthologie der europäischen SF vor. Auf 466 Seiten tummeln sich Autoren aus allen Ländern, die der Eurozone angehören – nur Irland und Portugal fehlen.

Die Themen der Geschichten sind vielfältig, das Spektrum reicht von Öko-SF (z.B.: *Eine Trillion Euro*) und Schreckensvisionen bis hin zu humorvollen Kurzgeschichten (*Chip Ahoi*). Durch diese große Auswahl dürfte für jeden, die passende Geschichte dabei sein.

Highlights und Tiefpunkte

Soviel zu den objektiv feststellbaren Daten. Nun komme ich zu meinen persönlichen Highlights und Tiefpunkten.

Fangen mir mit dem Negativen an: *Spukhaus Rakenstraße 1*, *Die Wahrheit über Marats Tod* und *Vaucansons Ente* sind in meinen Augen keine SF. *Vaucansons Ente* von Marcus Hammerschmitt liest sich noch recht angenehm, aber bei den anderen Beiden rate ich dazu die Geschichten zu überspringen.

Zum Glück gibt es mehr Highlights als Tiefpunkte. Die Geschichten von Michael Marrak und Wolfgang Jeschke sind einfach klasse. Marraks Beitrag überzeugt durch überraschende Wendungen in der Geschichte, Jeschke schafft es in den wenigen Seiten die eine Kurzgeschichte zur Verfügung stellt voll und ganz den viel zitierten „Sense of Wonder“ aufleben zu lassen.

Ebenfalls zu den Highlights zählt für mich die Geschichte von Leo Lukas. Mit *Chip Ahoi* liefert der Österreicher eine humorvolle Geschichte ab, die eine herrliche Pointe hat.

Weitere Highlights sind:

- Cesar Mallorqui - *Die Mauer für eine Trillionen Euro*
- W. J. Maryson - *Verstummte Musik*
- Elia Barcelo - *Tausend Euro, ein Leben*

Last but not least soll die Titelstory von Andreas Eschbach erwähnt werden. *Eine Trillion Euro* strotzt nur so vor Informationen, was den Lesefluss ein wenig stört. Ein bisschen weniger Daten hätten der Geschichte sicherlich nicht geschadet. Dennoch ist die Geschichte noch gut, und muss allein deshalb gelesen werden, weil es noch kein Autor geschafft hat, eine Raumschiffslandung so unspektakulär zu schildern, wie Andreas Eschbach es in dieser Geschichte tut.

Leichte Kost?

Wer in dieser Anthologie nach Trivilliteratur sucht, wird nicht fündig werden. Die meisten Geschichten beschäftigen sich mit ernsten Themen und den Gefahren die Entwicklung mit sich birgt. Passend zum Titel stellt sich in vielen Geschichten die Frage, welchen Stellenwert Geld in der zukünftigen Gesellschaft hat. Ein unter den Autoren sehr beliebtes Thema ist die wachsende Kluft zwischen Arm und Reich.

Verschiedenes

Interessant ist die Tatsache, dass viele Geschichten in dieser Anthologie, nicht dem klassischen Klischee von SF entsprechen. In kaum einer der Geschichten kommen Außerirdische vor, und nur Wolfgang Jeske verlässt den Planeten Erde.

Fazit

Mit dieser Anthologie zeigt Andreas Eschbach viele Facetten von SF auf, und räumt mit den leider weit verbreiteten Vorurteil auf, dass sich SF nur um Weltraumkriege mit aggressiven Aliens drehen muss. Für jeden SF-Fan ist diese Anthologie ein Muss. Und auch Bücherwürmer, die sich mit dem Genre bislang nicht anfreundeten konnten, sollten mal ein Blick in diese Sammlung riskieren.

Andreas Eschbach (Hrsg.)
Eine Trillion Euro
Bastei-Lübbe, Bergisch Gladbach
466 Seiten
Preis 8,90 Euro
ISBN 3-404-24326-9

Mit Stories vertreten sind:

- aus Frankreich: Pierre Bordage, Jean-Marc Ligny und Jean-Claude Dunyach,
- aus Spanien: Elía Barceló, Eduardo Vaquerizo und César Mallorquí,
- aus Belgien: Alain Darteville und Sara Doke,
- aus den Niederlanden: Wim Maryson,
- aus Italien: Valerio Evangelisti,
- aus Finnland: Pasi Jäskeläinen,
- aus Griechenland: Thanassis Vembos,
- aus Österreich: Leo Lukas
- und aus Deutschland: Wolfgang Jeschke, Michael Marrak, Marcus Hammerschmitt und Andreas Eschbach

Herbie Brennan

Das Elfenportal

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Henry glaubt nicht an Elfen. Er ist schließlich schon vierzehn! Früher, vor unendlich langer Zeit, als er noch ein Kind war - damals glaubte er die Geschichten über kleine, geflügelte Wesen, die guten Menschen drei Wünsche gewährten. Heute glaubt er nicht mehr an Elfen. Doch was, wenn ihm ein Elf begegnet?

Der Autor

Herbie Brennan hat zahlreiche Bücher für Kinder und Erwachsene geschrieben, die in mehr als fünfzig Ländern und in einer Gesamtauflage von über 7,5 Millionen Exemplaren erschienen sind. Nebenbei entwickelt er Spiele und Software und arbeitet fürs Radio. Er lebt in County Carlow in Irland.

Der Inhalt

Der Purpurkaiser herrscht gerecht über das Volk der Elfen. Die Lichtelfen sind zufriedene Untertanen, doch die Nachtelfen scheinen übles zu planen. Das allein bereitet dem Kaiser schon genug Kopfschmerzen, doch zu allem Überfluss ist sein Sohn Pyrgus, der Kronprinz, verschwunden.

Pyrgus ist ein Tiernarr. Er kann es nicht ausstehen, wenn Tiere gequält werden. So entwendete er den Phönix aus dem Haus Lord Hairstreaks, wobei er unglücklicher Weise erlappt wurde. Auf seiner Flucht gelangt er in die Leimfabrik Chalkhill & Brimstone, wo er das nächste erschütternde Erlebnis hat: Die Zauber-klebe-formel besteht in einem lebenden Kätzchen, das täglich dem Leim geopfert werden muss! Hier ist also wieder eine Rettungsaktion gefragt - doch diesmal wird Pyrgus prompt von den Wächtern der Fabrik festgenommen, fast zu Tode geprügelt und dem Geschäftsführer - Brimstone - vorgeführt, der gerade einen teuflischen Pakt mit Beleth, dem Fürsten der Dämonen, abgeschlossen hat. Zufälliger Weise ist es Pyrgus, den der Dämon als Opfer verlangt, und so kommt Brimstone die Gefangennahme sehr gelegen.

Kurz vor dem Opfergang kommt es zu einem Zwischenfall, der Pyrgus aus dem Dämonenkreis befreit. Bevor Brimstone eingreifen kann, erscheint die Palastwache des Purpurkaisers und eskortiert Pyrgus zum Palast.

Politische Verwicklungen zwischen Licht- und Nachtelfen verlangen höchste Sicherheit für den Kronprinzen, und so soll Pyrgus durch das Elfenportal, das sich im Besitz der Kaiserfamilie befindet, in die Gegenwelt transportiert werden, um dort das Ende der Streitigkeiten zu erwarten. Eine einsame Insel in der Karibik ist das Ziel, doch als man nach gelungenem Transfer überprüfen möchte, ob es dem Prinzen gut geht, ist er nicht auffindbar. Offensichtlich wurde er durch Sabotage an einen anderen Ort befördert...

In der Gegenwelt: Henry's Eltern liegen im Streit. Die Mutter hat eine Affäre mit der Sekretärin ihres Mannes, und der soll darum aus dem Familienleben austreten. Ob all dieser Ungerechtigkeiten bleibt dem vierzehnjährigen Jungen nur die zeitweilige Flucht. Er geht zu Mr. Fogarty, um dem alten Mann beim Aufräumen seines Hauses oder Gartens zu helfen. Kaum steht er vor dem bruchfälligen Schuppen, als Fogarty's Kater einen Schmetterling einfängt.

Henry, der sehr tierlieb ist, verbietet dem Kater seine Beute und fördert - keinen Schmetterling zu Tage, sondern ein geflügeltes kleines Menschlein, offenbar ein Elf! Henry glaubt nicht an Elfen, aber er weiß, dass Mr. Fogarty an sie wie auch an Außerirdische und dergleichen glaubt. Also bringt er seinen Fund in die Küche, und mit Hilfe des alten Mannes bringen sie ein Verstärkergerät zu Stande, dass die Stimme des kleinen Wesens hörbar macht.

Henry's Weltanschauung ist über den Haufen geworfen. Es ist tatsächlich ein Elf, und zwar Pyrgus, der Sohn vom Purpurkaiser des Elfenreichs! Ärgerlich für Pyrgus ist, dass der Filter des Portals versagt haben muss und er nun in der lächerlichen Gestalt eines kleinen fliegenden Würmchens in der Gegenwelt ist. Auf jeden Fall ist allen klar, dass Pyrgus so schnell wie möglich in seine Welt zurückkehren muss. Dort steht mittlerweile eine große Konfrontation zwischen Nacht- und Lichtelfen bevor, und auch die Dämonen scheinen einen Plan zu haben...

Meinungen, Gedanken

"Das Elfenportal" mutet erstmal wie ein Jugendroman an - Vierzehnjährige, die in Abenteuer verstrickt werden und das Schicksal der Welt in den Händen halten. Doch Brennan verstrickt in dieser Geschichte Abenteuer gekonnt mit Fantasy, Ironie und Humor, zeigt auf diese Art nicht nur Ausschnitte aus dem - unheimlich vertrauten - Elfenreich, sondern auch Aspekte unserer Gesellschaft, des Familienlebens und des Klischees, dass immer die Ehemänner Affären mit ihren Sekretärinnen haben, wenn eine Ehe zu Bruch geht.

Interessant ist auch die Verknüpfung der Elfengeschichte - klein, geflügelt, drei Wünsche - mit dem Außerirdischen-Mythos - dürre, graue, großköpfige Wesen mit riesigen Augen, die Unmengen Amerikaner entführen. Nach diesem Buch wissen wir, woher diese Ausserirdischen kommen und was es mit unseren kleinen, niedlichen Elfchen auf sich hat. Und wir haben einen spannenden Einblick in das Leben der echten Elfen bekommen, das sich von dem unsrigen gar nicht so sehr zu unterscheiden scheint. Natürlich gibt es im Elfenreich andere Technik - dort als Magie bezeichnet - und andere Mythen, aber die Wesen scheinen zu fühlen wie Menschen, unabhängig davon, dass sie sich Elfen nennen.

Es hat auf jeden Fall nichts mit den Elben Tolkiens Herrn der Ringe zu tun und steht also Abseits der Diskussion, ob die weitverbreiteten Fantasy-Elfen mit Tolkiens Elben identisch sind. Hier handelt es sich tatsächlich um diese kleinen, geflügelten Geschöpfe unserer Märchen, die - wie wir nun wissen - eigentlich gar nicht so klein und schon gar nicht geflügelt sind.

Der Konflikt zwischen Lichtelfen und Nachtelfen sowie den Dämonen ist facettenreich geschildert, und ein Lösungsansatz führt genauso in die Irre wie der nächste. Jede Partei ist überzeugt, die anderen zu durchschauen und hintergehen zu können oder ihnen überlegen zu sein, bis es im Finale zu einer überraschenden Wendung kommt, bei der auch der mysteriöse Mr Fogarty eine Rolle spielt. Die Geheimnisse, die dieser Mann mit sich herum trägt, tragen allerdings nur noch zu Henry's Verwirrung bei. Ist ihm irgendwann aber auch egal, denn er trifft ja auf Holly Blue, die Schwester von Pyrgus.

Wo wir grad bei den Geschwistern sind: Comma, der dritte im Bunde, steht nach Pyrgus in der Thronfolge. Und hier sieht man wieder einen Aspekt, der - da nicht eindeutig erwähnt - evtl. aus diesem Buch mehr macht als nur ein Jugendbuch. Mit Ironie wird deutlich, dass Comma zwar auch hintergangen wird, aber als einer der wenigen vom Verschwinden Pyrgus' profitiert hätte.

Fazit

Ein schnelles Buch, wenn ich diesen Ausdruck mal kreieren darf. Und wirklich kurzweilig. Wie Mr. Colfer auf dem Umschlag bemerkt, ist dieser Plot durchaus der einen oder anderen Erweiterung fähig. Ein schönes Lesevergnügen, bei dem man nicht selten zum Schmunzeln, aber auch zum Nachdenken angeregt wird. Empfehlenswert - mal wieder für jedermann!

Ein wenig Kritik am Einband: Es prangt das Symbol "dtv premium" darauf. Aber bezieht sich das nur auf den Inhalt, und nicht auf die Verarbeitung? Die Verklebung der Seiten lässt - zumindest bei meiner Ausgabe - doch sehr zu Wünschen übrig.

Herbie Brennan
 Das Elfenportal
 dtv premium
 ISBN 3-423-24374-0
 Preis 14,00 Euro
 356 Seiten
 Originaltitel "Faerie Wars"
 Übersetzung Frank Böhmert

»Der Weg zu Ruhm und Reichtum ist dornig ...«

Interview mit Manfred Weinland, geführt von Ralf König

Manfred Weinland (geb. 23.04.1960 in Zweibrücken/Pfalz) ist einer der interessantesten Autoren der zeitgenössischen deutschen Phantastik. Seine schriftstellerischen Wurzeln liegen in der Science Fiction, aber er orientierte sich rasch auch in den Mystery-Bereich und schrieb u.a. an Heftserien wie Professor Zamorra, Vampir, Damona King und Gespenster-Krimi mit. Später schuf er sich mit Vampira eine ureigene Welt, die es bei Bastei auf 50 Hefte und 60 Taschenhefte brachte und nun in Hardcover-Form bei Zaubermond als Volk der Nacht weiterläuft. Seit gut einem Jahr erscheint mit Bad Earth unter seiner Regie eine lupenreine Science Fiction-Serie.

Wann und wie bist Du zum Schreiben gekommen? Was war der Auslöser und welcher Verlag hat Dein erstes Manuskript akzeptiert?

Seit 1977. Meine erste Veröffentlichung überhaupt war eine Story in der William-Voltz-Anthologie „Das zweite Ich“, innerhalb der Terra-Astra-Reihe. Der erste Roman folgte, nachdem ich bei der Romanagentur Grasmück (Dan Shocker) unter Vertrag genommen wurde und von dieser Seite die Anfrage nach Gruselromanen kam. So

entstand mein erster Zauberkreis-Silber-Gruselkrimi, der tatsächlich – ich kann es heute noch kaum fassen – ohne irgendwelche Beanstandung angekauft wurde. Es folgte ein weiterer, ehe ich mich Bastei und seinen Serien wie Gespenster-Krimi, Professor Zamorra, Damona King und dergleichen zuwandte. An SF, meine heimliche Liebe, war leider noch nicht zu denken. Ich schätze, ich selbst war, rein was da damalige Können angeht, auch noch nicht so weit. Es ist m.E. um vieles einfacher, den Plot eines Gruslers umzusetzen als den eines SF-Romans.

Was schreibst Du lieber? Krimis aus der Jerry Cotton-Ecke oder Science Fiction oder Horror? Oder würdest Du gerne mal einen Roman verfassen, der nicht in einer Serie spielt?

Letzteres. Ich arbeite auch dran. Ideen gibt es genug, allein die Umsetzung tut Not. Es kommen halt immer wieder Terminalsachen dazwischen, und vorrangig gilt es erst einmal den Lebensunterhalt zu bestreiten. Aber wie gesagt: Auf dem Sektor Historischer Roman ist etwas in der Mache, ebenso im Jugendfantasy-Bereich. Generell genieße ich die Abwechslung, möchte weder nur SF noch nur Krimi oder Horror schreiben.

Hast Du schon selbst an einer Schreibwerkstatt teilgenommen? Bist Du an einer solchen auch einmal als Referent beteiligt?

Zweimal nein. Als Referent wüsste ich gar nicht, was ich dem hoffnungsvollen Nachwuchs an Weisheiten mit auf den Weg geben sollte. Da gibt es berufenere Leute. Generell halte ich die Einrichtung solcher „Werkstätten“ aber für etwas Positives.

Mit dem Internet gibt es ja auch eine ganze Reihe kleiner Verlage, in denen man seine ersten Schritte machen kann, auch die Möglichkeiten mit Schreibwerkstätten scheinen immer mehr zu werden. Andererseits sind aber gerade die etablierten Verlage kaum noch bereit, ein Risiko mit neuen Autoren aus Deutschland einzugehen und holen sich dafür lieber Stoffe aus dem Ausland, die schon erfolgreich waren. Deiner Einschätzung nach: Ist es heute schwieriger für neue Autoren, oder eher einfacher?

Ich weiß nicht, wie leicht oder schwer es früher war. Die Situation heute für engagierte Newcomer sehe ich gar nicht so schwarz. Im Gegenteil. Letztlich wird sich ein guter Autor immer durchsetzen. Was den Erfolg in Form von Bestsellern angeht, gehört sicher immer eine gehörige Portion Glück dazu. Aber gerade im Hefromanbereich stehen Leuten, die spannend und originell schreiben können, alle Türen offen. Hier hat sich Bastei stets positiv hervorgehoben. Und somit kann ich interessierten Schreibern nur raten, Kontakt zu den jeweiligen Redaktionen zu suchen. In aller Regel erhält man zumindest wertvolle Tipps. Danach sind die Leute selbst gefragt: Wichtig ist, sich nicht von ersten Absagen oder zu harsch empfundenen Kritiken entmutigen zu lassen. Der Weg zu Ruhm und Reichtum ist dornig. ;-)

Wie schreibst Du eigentlich? Mit dem Computer? Hast Du noch mit der Schreibmaschine angefangen oder arbeitest Du auch hin und wieder mit der Hand?

Ich arbeite hin und wieder mit der Hand, aber nicht, wenn ich schreibe. ;-) Der Computer hat seine unleugbaren Vorzüge.

Wie baust Du einen Roman auf? Wird da genau vorausgeplant und jede Wendung vorher festgelegt, oder weichst Du von Deinem eigenen Expose auch mal ab und lässt die Geschichte in eine Richtung laufen, die Du nicht beabsichtigt hast?

Ich weiche auch mal ab. Aber innerhalb einer Serie wie beispielsweise Bad Earth, wo ja schon Kollegen parallel an den Folgegeschichten arbeiten, muss wenigstens die Übergabe des „Staffelholzes“ so fließend und harmlos erfolgen, dass der Leser nicht nur noch Bahnhof und Abfahrt versteht bzw. es eben keinen logischen Übergang gibt. Das wäre fatal und sollte so auch nie passieren. Um das zu vermeiden gibt es aber auch noch die Instanz des Lektors.

Die Arbeit als Schriftsteller ist eine sehr einsame Sache. Wenn Du an Deinen Computer gehst, um zu schreiben, ist entsprechende Ruhe sicher vonnöten. Arbeitest Du in vollkommener Stille, nur begleitet vom Klappern der eigenen Tastatur, oder darf da auch Musik laufen? Wenn ja, welche Art von Musik muss man sich da vorstellen?

Ich habe früher mit Kopfhörer und schallend lautem Grönemeyer-Gegröhle auf den Ohren geschrieben. Es ging. Heute ginge es nicht mehr. Dafür habe ich meine Vorlieben und meine Arbeitsweise zu sehr auf Ruhe umgestellt. Etwas klassische Musik im Hintergrund schadet nicht, aber besten ist aber tatsächlich Stille.

Wie zwingst Du Dich zu der nötigen Disziplin, um alle Termine einhalten zu können?

Ich halte sie selten bis nie ein. Ich bewege mich eigentlich stets auf dem schmalen Grat dessen, was an „Überziehung“ so drin ist. Darauf bin ich nicht stolz, aber irgendwie gelingt es fast nie, fristgerecht abzugeben. Umso erstaunter bin ich immer wieder, was ich unter Druck zu leisten imstande bin. Auch mengenmäßig. Mein einsamer Rekord liegt bei einem halben Romanumfang an einem Tag. Danach musste ich mich allerdings auch ein paar Tage von meinem Anfall „schöpferischer Raserei“ erholen. :-)

Du warst ja auch schon als Übersetzer tätig und bist es wahrscheinlich immer noch. Wie kommt man dazu? Bewirbt man sich da auch bei einem Verlag oder wird man da eher entdeckt? Wie weißt man seine Kenntnisse nach, wenn man nicht gerade das Studium einer entsprechenden Fremdsprache hat? Wie unterscheidet sich die Übersetzertätigkeit von der als Autor?

Ich habe vor vielen Jahren mal ein paar Sachen aus dem Englischen übersetzt. Das waren alles eher stilistisch anspruchslosere Dinge wie einige Star Wars-Young Jedi Knights-Sachen oder kürzere Erzählungen für das von Ronnie Hahn herausgegebene *Magazine of SF & Fantasy* bei Heyne.

Ach ja: TITAN A.E. und X-MEN (zusammen mit Winfried Czech) waren auch dabei. Ich habe das eigentlich nur des Geldes wegen getan – aber da unterscheide ich mich wohl nicht grundsätzlich von den meisten Übersetzern. ;-)

Nein, Ambitionen in dieser Richtung habe ich zurzeit nicht. Wer das will und anstrebt, der sollte einfach Kontakt zu den Genre-Verlagen aufnehmen. Ich denke, er wird erst mal einen Probetext übersetzen müssen. Dann zeigt sich, ob er zum Zuge kommt oder nicht.

Kommen wir zu Deiner Arbeit an konkreten Serien.

Vampira war eine Serie, die vor allem in ihrer zweiten Phase im Taschenheft nicht mehr nur von Dir geprägt war, sondern auch von Timothy Stahl.

Bei Bad Earth werden die Romane meistens von einem Autor verfasst, nicht von zweien. Hättest Du einen Timothy Stahl auch gerne in der Bad Earth Serie? Wie schreibt man einen Roman zu zweit? Hat da jeder seine Handlungsebene, oder mailt ihr euch die Fortsetzungen jeweils zu und schreibt dann daran weiter?

Ich hätte niemanden lieber als Timmy mit bei Bad Earth. Es hat nicht sollen sein. SF liegt ihm nicht so, dass er dafür alles andere stehen und liegen lässt. Er hatte ja kürzlich seine eigene Kurzserie WÖLFE, die guten Anklang fand. Ansonsten ist er ziemlich mit Übersetzungen ausgelastet.

Wir träumen aber ständig „laut“ davon, endlich mal wieder was zusammen zu machen. Ich hoffe, es lässt sich realisieren. Mit keinem anderen habe ich jemals diese intuitive Übereinstimmung beim Schreiben erlebt wie mit Timmy. Wir konnten uns quasi mitten im Satz die Story übergeben... Das waren Zeiten!

Die praktische Seite sieht so aus, wie du vermutest. Wir haben uns die jeweiligen Anschlüsse immer zugemailt. Meist ohne festes Exposé mit ein paar Zeilen, wie man sich den weiteren Verlauf vorstellt. Das Ende stand auch oftmals – nicht immer – fest, und so konnten wir uns immer wieder nette neue Wendungen einfallen lassen. So macht es wirklich mehr Laune als das Schreiben nach fixer Vorgabe.

Rückblickend betrachtet, was gefiel Dir besser? Die Taschenhefte oder jetzt wieder die Heftrömane? Warum waren die Taschenhefte nicht so erfolgreich?

Es gab ja keinen qualitativen Unterschied zwischen Taschenheft und Heft. Warum die Taschenhefte sich nicht durchsetzten? Keine Ahnung. Vampira war halt nicht der Megaseller. Was sich nicht genügend verkauft, wird eingestellt.

Vampira war als Taschenheft und als Heftroman erfolgreich und läuft ja immer noch, in Form der Buchserie bei Zaubermond.

In welchem Format gefiel sie Dir am Besten? Hättest Du damit gerechnet, dass die Serie so lange laufen würde? Hat die Umstellung ins Buchformat und der Verlagswechsel der Serie eher geschadet oder genützt?

Anfangs nach dem Wechsel ins Buch hatte die Serie, glaube ich, noch einmal einen qualitativen Schub. Aber dann trugen viele Dinge dazu bei, dass auch diese Hoffnung versandete.

Inzwischen sind die neuen Abenteuer ja auch bei Zaubermond eingestellt. Einzig die letzten Classic-Bände werden noch bis zum Erreichen der ursprünglichen Heftnummer 50 weiterlaufen. Ich persönlich mag auch nicht mehr über Vampire schreiben.

Inzwischen hat ja auch der Bastei Verlag das Internet für sich entdeckt und alle Serien haben inzwischen ihre eigenen Seiten, über die diese auch vermarktet werden. Eine solche gab es ja auch für Vampira, aber diese war offensichtlich lange nicht so bekannt, wie das jetzt bei Maddrax und Bad Earth der Fall ist. Hat das Internet eine treibende Rolle für eine solche Serie? Wäre Bad Earth oder Maddrax ohne das Internet überhaupt noch denkbar?

Das Internet wird doch total überbewertet, was den Einfluss (das Pushen oder Totsagen von Serien) angeht. Vampira ist an der Internet-Zeit ja noch fast unbemerkt vorbeigeschrammt, und das hat ihr weder geschadet noch genutzt.

Auch Du selbst bist ja sehr aktiv in entsprechend einschlägigen Webforen, sogar bei der direkten Konkurrenz wie Perry Rhodan oder bei Ren Dhark. Könntest Du Dir heute noch vorstellen, ohne diesen Kontakt zu den Fans auszukommen?

Aber ja. Ich möchte nicht auf Kontakt generell verzichten, aber es gibt ja auch so altmodische Möglichkeiten wie Briefe schreiben oder die Beschränkung auf Mailaustausch. Dann noch die Cons, von denen ich einige sehr schätze, den BuCon beispielsweise oder neuerdings (neu für mich) den ColoniaCon.

Welche Figuren sind Dir lieber, die aus dem Bad Earth-Universum oder Deine andere Serienheldin in Vampira und ihre Freunde und Gegner?

Ich kann mich in alle gut hineinversetzen. Wobei dunkle Charaktere ihre Vorzüge haben. ;-)

Ich muss ja zugeben, dass ich bei Ren Dhark eher befangen bin, denn ich bin mit Remittenden der zweiten Auflage und dann natürlich der dritten Auflage bei Kelter aufgewachsen, für mich ist die Serie mehr als Kult, vielleicht sogar mehr als Perry Rhodan.

Wie war das für Dich, als Du erfahren hast, dass Du Gelegenheit haben wirst, die Serie zu betreuen und sie zu neuen Erfolgen zu führen?

Anfangs habe ich die Aufgabe eher nüchtern als weitere Möglichkeit des Broterwerbs betrachtet. Aber mit jedem Buch, das ich bearbeitete, bin auch ich der Faszination mehr erlegen und in den Kosmos hineingewachsen. Ich schätze Ren Dhark heute mehr denn je und möchte mich auch nicht vollständig aus der Serie verabschieden.

Einige Fragen zu Deinem aktuellen Projekt Bad Earth. Wie kamst Du darauf, ausgerechnet eine böse Erde in den Mittelpunkt einer SF-Serie zu stellen?

Och, die Gutmenschen sind doch langweilig. Oder? Vor allem aber unrealistisch. Und es gibt ja beileibe nicht nur schlechte Menschen auf der schlechten Erde.

In den ersten 25 Bänden gab es eine ganze Reihe verschiedener Autoren. Das scheint sich in den ersten Bänden seit Band 25 (bis Band 33) geändert zu haben, da sind eigentlich nur noch fünf Autoren zu finden. Kann man sagen, dass das Team mittlerweile „steht“ – wobei das natürlich sicher auch nur ein vorübergehender Zustand ist?

Es steht. Was nicht ausschließt, dass immer mal wieder wer dazukommt oder ausscheidet – aus welchen Gründen auch immer.

Wie einfach ist es, für neue Autoren einen Roman bei Bad Earth zu platzieren? Wie erfahren muss der Autor sein, um ein Probeexpose zu erhalten? Wählst Du die Autoren aus und fragst sie dann selbst, oder ist die Redaktion (sprich Mad Mike) da die treibende Kraft?

Der Redakteur heißt Holger Kappel. Mad Mike macht Maddrax und betreute früher Vampira. Um aber zur Frage zurückzukommen: Neuauforen werden in Absprache zwischen Holger und mir „ausprobiert“. Mal macht der eine, mal der andere einen Vorschlag. Genies werden grundsätzlich nicht abgewiesen, alle anderen müssen a) einen passenden Zeitpunkt erwischen und b) durch ihre Schreibe überzeugen. Dann gibt es noch c) Sie müssen serientauglich sein, nach Exposé arbeiten können.

Wird es bei dem zweiwöchentlichen Rhythmus für die Serie bleiben?

Ja.

Ist es vorstellbar, dass neben den Romanen bei HJB, die ja die Serie in überarbeiteter Form widerspiegeln, auch eine Art von Planetenromanen erscheinen wird? Was müsste passieren, dass es zu einer solchen kommt?

Der Verleger müsste sein Interesse bekunden. Der Bastei-Verlag und ich müssten zustimmen. Geschichten zu erzählen gäbe es genug.

Da die Serie Bad Earth heißt, können die Guten ja eigentlich im Kampf um die Erde gar nicht gewinnen. Wie lange wird die Serie unter diesen Voraussetzungen laufen ;-)?

Bis sie eingestellt wird. Vom Konzept her kann sie „ewig“ laufen/funktionieren. Schauen wir mal, ob ich das beweisen darf. ;-)

Bad Earth ist ein Serientitel, der im Gegensatz zu „Perry Rhodan“, „Ren Dhark“ oder „Rex Corda“ nicht auf eine Person abstellt. Im Unterschied zu „Star Trek“ oder „Raumschiff Prometheus“ aber auch nicht auf ein Schiff oder einen Schauplatz, sondern auf eine Situation. Insofern kann man schon fast behaupten, dass wir hier einem ungewöhnlichen Experiment beiwohnen. Fraglich ist, ob dieser Titel auf Dauer glücklich gewählt ist, denn eigentlich wollen wir ja die Guten siegen sehen. Was wird geschehen, wenn die Guten gewinnen?

Konsequenterweise müsste das ja das Ende der Serie sein. War es nicht ein Risiko, einen solchen Titel zu wählen?

Das ganze Leben ist Risiko. Ich finde das etwas engstirnig betrachtet. Das Szenario, das Bad Earth inzwischen absteckt, ist so gewaltig, dass sich tausend Facetten auftun, um hier und dort spannende Verzweigungen auszubauen. Bad Earth bedeutet ja nur, dass die Erde, die Erinjij „böse“ agieren – aber sie tun es aus einem bestimmten Grund, der in den Bänden bis 100 erhellt wird. Erhellte – aber nicht beseitigt.

Gibt es schon Planungen für einen Zyklus Nummer 3 (oder 2,5 denn eigentlich ist der zweite Zyklus ja eine direkte Fortsetzung des ersten)?

Wenn ja, werden die alten Figuren da wieder aktiv sein (sprich in erster Linie Scobee und Cloud und natürlich auch die Überreste des GenTec)?

Die Planung steht, natürlich. Es werden neue Charaktere auftauchen und behutsam eingeführt, und es wird ein Wiedersehen mit „Typen“ wie Jiim oder Darnok geben. Von Letzterem haben wir ja seit Band 25 nichts mehr gehört. Da wartet noch eine kleine Überraschung auf die Leser...

Aylea und Jelto waren offensichtlich nur in den Terra-Romanen wirklich wichtig, denn im Moment verkümmern sie doch sehr. In Marc Tannous Geschichten scheint auf jeden Fall Jelto etwas besser in die Handlung eingebaut zu werden. Wie viel Sinn macht es, diese zwei Figuren lange mitzunehmen? Für die derzeitige Handlung scheinen sie ja eher nicht geschaffen.

Ich sehe das anders. Die Helden-Crew besteht ja nicht nur aus Mitgliedern, die ständig „gebraucht“ werden, um das Schiff oder das Universum zu retten. Aylea und Jelto gehören „zur Familie“. Daran wird sich auch so bald nichts ändern.

Der Kontakt zu den Fans ist für eine solche Serie ja sehr wichtig. Wie wichtig ist es für Dich, dass die Serie auch auf Cons entsprechend präsentiert wird? Bist Du gerne auf Cons?

Klar ist das wichtig – und klar engagiere ich mich gerne. Auch wenn die Mittel und Möglichkeiten leider oft sehr beschränkt sind.

Die Titelbilder werden ja überwiegend von Candy Kay – in den meisten Fällen auch sehr schön – gestaltet. Eine Schwäche der gerenderten Bilder sind aber Figuren, während Raumschiffe und Weltraumszenen sich wunderbar darstellen lassen. Wird es auch künftig gezeichnete Bilder geben? Wäre es nicht eine gute Idee, hier mehr abzuwechseln, Candy die Weltraumszenen zu überlassen und möglicherweise Zeichner für die Figuren zu beschäftigen? Oder gar Candy mit einem Zeichner zusammenarbeiten zu lassen, um die Figuren besser präsentieren zu können?

Ich bin völlig zufrieden mit Candy. Wie wir Autoren, hat auch sie Stärken und Schwächen. Es überwiegen die Stärken. Sie hat sich wunderbar gemausert. Ihre Cover werden von mal zu mal ansprechender. Und wer objektiv ist, wird die Highlights, die immer mal wieder darunter sind, nicht leugnen. Cover wie #11, #16 oder #24 sind schlichtweg grandios.

Wir haben in Perry Rhodan ja mittlerweile sehr ausgefeilte Schilderungen über die Technik der Serie, während das bei Bad Earth weit weniger repräsentiert ist. Das liegt sicher auch an den Kenntnissen und Neigungen der Autoren, die Charakterisierungen sind jedenfalls durchaus nicht schlecht. Gibt es jemanden, der die Technik ausarbeitet? Wenn nein, wird es jemanden geben, der sich darum kümmert, wenn sich die Serie auch als Langläufer erweisen würde?

Wir haben nicht vor, das bestehende Konzept zu ändern, das genau die Dinge hervorhebt oder weniger in den Vordergrund stellt, die du gerade genannt hast.

Vielen Dank für das Interview und die interessanten Antworten!

TC-Info

Mehr zu Manfred Weinland im Internet (u.a. mit einer ausführlichen Bibliographie):
http://www.phantastik-autoren.de/Autoren/Manfred_Weinland.htm

Bad Earth 30

Jeltos Traum

von Marc Tannous

Der Pflanzenwächter Jelto ist an Bord der SETHA mehr als einsam. Er kommt kaum damit zurecht, dass ihm sein gewohntes Umfeld fehlt. Mehr und mehr will er in seinen Wald zurück, wieder Pflanzen um sich haben und diese pflegen und betreuen dürfen. Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass der Klon unglücklich ist.

Aylea bemerkt das Aufleuchten seiner Aura, denkt sich aber nichts dabei, als sie die Kabine verlässt, um John Cloud aufzusuchen. Der ist mittlerweile aber mit anderen Dingen beschäftigt. Einerseits versuchen sie immer noch, ihr Treffen mit den Spinnen zu bewerten denn ihm ist nach wie vor nicht ganz geheuer, dass Sobek rücksichtslos die Energie dieser Wesen entwendete. Andererseits beginnen sie mit Sobeks Genehmigung damit, das Schiff zu erkunden. Scobee und Jarvis übernehmen diese Aufgabe und gehen auf Wanderschaft durch das Schiff.

Jelto kommt in scheinbare Schwierigkeiten und Cloud eilt mit Aylea und Sobek zur Kabine des Klons. Sie stehen verwundert vor einer grünen Wand, die die Türe zu verschließen scheint. Offenbar hat es Jelto irgendwie geschafft, an Pflanzen zu kommen und dafür gesorgt, dass diese zu blühen begannen. Sobek kennt da allerdings wenig Rücksichtnahme. Er beginnt sofort damit, die Pflanzen auszureisen. Aylea und Sobek hindern ihn aber daran, denn Jelto leidet offenbar körperliche Schmerzen, wenn seine Pflanzen angegriffen werden. Was sollen sie nun tun?

Scobee hat derweil andere Sorgen. Bei ihrer Erkundung kommen sie auch an den Quartieren der Besatzung vorbei und wundern sich darüber, dass sie lange Zeit ausschließlich an offensichtlichen Unterkünften vorbeigehen. Schliesslich aber erreichen sie auch andere Bereiche des Schiffes. Und kommen an eine Tür, hinter der sich ein merkwürdiger Raum befindet. Dieser Raum hat eine Art Schutz vor den Wänden, den beide nicht einordnen können. Und plötzlich erscheint wie aus dem Nichts eine Gestalt, die aus einem ähnlichen Material zu bestehen scheint wie Jarvis in seiner neuen Hülle, aber völlig gesichtslos ist. Dasselbe Material kann es aber nicht sein, denn die Oberfläche ist vergleichsweise eher starr. Das stimmt aber auch nicht ganz, denn als Scobee die Gestalt, die sie für einen Roboter hält, eine Zeit lang betrachtet, beginnt diese, sich zu verändern. Und bildet nach und nach eine Gestalt aus, die Scobee nur zu vertraut ist. Denn es ist sie selbst.

Fassungslos betrachtet sie das Wesen, das vor ihr steht. Nachdem sie gebührend gestaunt hat, will sie sich umdrehen und aus dem Raum wieder verschwinden, weil ihr das doch nicht ganz geheuer ist. Dieser Roboter hatte sie nämlich zu einem Duell gefordert! Als sie sich umdrehte, spürte sie einen Stich im Rücken. Der Roboter schoss offensichtlich auf sie, um sie zu provozieren. Und Scobee lässt sich auf das Duell ein. Schnell muss sie aber erkennen, dass sie ein Risiko eingegangen ist, das sie nicht überblicken konnte.

Aylea schafft es mittlerweile, zu dem Klon vorzudringen. Die Pflanzen scheinen vor ihr zurückzuweichen und sie macht sich auf den Weg, ins Innere des Raumes. Sie findet den Klon auf einer Liege, umgeben von seinen Pflanzen. Und aus seiner Brust, dort, wo sich das erste Korn befindet, sprießt eine prächtige Blume mit einer roten Blüte. Jelto hat die Geschichte des ersten Kornes einmal Cloud erzählt. Dieses Korn war sozusagen seine Abschlussprüfung. Er musste daraus eine Pflanze erblühen lassen und sie dann wieder in das Korn zurückzwingen. Dies ist ihm gelungen und seither trägt er das erste Korn bei sich. Nun hat er daraus die Blume entstehen lassen, es sieht aus, als wachse sie direkt aus seiner Brust. Ein Anblick, der Aylea einen Schrei der Panik entlockt, was Cloud und Sobek vor der Tür zwar registrieren, aber Cloud will nicht, dass Sobek in irgendeiner Form eingreift. Also passiert zunächst einmal nichts, außer dass Sobek dem Menschen Unentschlossenheit vorwirft.

Scobee kämpft inzwischen mit ihrem Schatten. Sie erhält eine Waffe von dem Wesen und erfährt die Spielregeln, die denkbar einfach sind. Wenn das Signal ertönt, müssen sich beide umdrehen und schießen. Und wer zuerst trifft, der hat gewonnen. Hört sich einfach an, das Problem ist aber, dass das Wesen nicht nur Scobees Äußeres zu kopiert haben scheint, sondern auch dessen inneres. Als das Duell beginnt, hat Scobee konsequenterweise auch keine Chance und kriegt den Strahl der Waffe ab. Jetzt ist sie sauer und verlangt Revanche. Die sie auch erhält, aber ebenso kläglich verliert. Und jetzt erkennt sie die Perfidie dieser Falle. Denn die Waffen der Kontrahenten geben plötzlich erheblich mehr Energie ab, als beim ersten Duell. Anstatt eines Nadelstichs, bekommt sie eine höhere Dosis ab, die erheblich mehr schmerzt. Und aus dieser Spirale kann sie nicht entkommen, denn ob-

wohl sie ein Ende des Kampfes einfordert, nimmt der Roboter wieder Aufstellung und konfrontiert sie mit ihrer Vergangenheit, als sie noch willfährige Sklavin des amerikanischen Geheimdienstchefs war. Nicht nur scheint sie dieser Mensch wie ein Schatten zu verfolgen. Nein, dieses Wesen verwendet ihre Vergangenheit auch noch gegen sie, konfrontiert sie mit einer Seite, die sie absolut verwundbar macht. Fassungslos muss sie erkennen, dass es kaum ein Entkommen für sie geben kann. Und als sie die nächste Dosis abbekommt merkt sie, dass sie wohl an der übernächsten sterben wird.

Gerade, als alles zu Ende scheint, im letzten Duell, kippt sie vornüber, eine Reaktion, die der Roboter nicht voraussehen konnte. Der Strahl aus der Waffe des Roboters geht über sie hinweg, wird von etwas reflektiert und trifft den Roboter, der ihr daraufhin zum Sieg gratuliert und verschwindet. Es ist Jarvis, der im letzten Moment auf Befehl von Sobek eingetreten ist. Sie verschwinden schnell aus der Trainingsanlage, die offensichtlich für wesentlich robustere Wesen geschaffen wurde, als es Scobee ist. Und das obwohl sie als GenTec ja ohnehin schon besser, als jeder normale Mensch, reagieren kann. Dafür setzen sie aber die Erkundung des Schiffes fort.

Aylea gerät inzwischen in den Bann des Traumes von Jelto, der davon träumt, wie er dereinst in den Wald um das Getto gebracht wurde. Die Soldaten, die er nicht mochte, haben ihn dort abgesetzt und ihm Kirko vorgestellt, der die Pflanzen bisher verwaltete. Jelto ist jung und vollgestopft mit den Parolen, die ihm die Machthaber der Erde eingetrichtert haben. Immer und immer wieder. Und deshalb nimmt er fassungslos wahr, wie eine Pflanze einen der Soldaten angreift und beinahe erwürgt. Der andere beendet den Angriff, indem er Kirko bedroht. Und Jelto erkennt als einziger, was wirklich passiert ist. Die Pflanze wurde von Kirko auf den Soldaten gehetzt. Er wundert sich, warum der Grüne, wie er von den Soldaten genannt wird, das tut. Und muss langsam erkennen, dass die Dinge nicht so sind, wie sie zu sein scheinen. Kirko jedenfalls ist ein alter Gärtner, der schon sehr lange in diesem Urwald lebt. Und er sieht genauso aus, wie Jelto, nur eben viele Jahre älter. Zum ersten Mal steht er einem anderen Klon seiner Baureihe gegenüber und kann sich an das alte Antlitz, das seinem so sehr ähnelt, fast nicht gewöhnen.

In der Folge lernt er alles, was er lernen muss, von dem alten Mann. Allerdings nicht wirklich alles, zumindest hat er dieses Gefühl. Kirko macht ihm aber klar, dass es Dinge gibt, bei denen er ihn nicht beeinflussen will. Er meint dabei zum Beispiel das Getto. Und er ermahnt Jelto, vorsichtig zu sein und niemandem zu vertrauen. Das Buch, in dem er immer wieder liest, bekommt Jelto aber niemals zu Gesicht. Anscheinend enthält es Dinge, die den Machthabern der Erde nicht gefallen würden. Als Jelto eines Tages in seinem Wald zwei Menschen trifft, bemerkt er schnell, dass Kirko recht hatte. Der eine ist bereits von einer der Pflanzen getötet worden. Die Frau aber lebt noch. Und sie erzählt ihm, dass sie aus dem Getto geflohen sind. Aber in dem Urwald hatten sie wenig Chancen. Gerade, als Jelto Hilfe holen will, holen die Wachen den alten Kirko ab und bringen ihn weg. Er übergibt damit offiziell alle Geschäfte an Jelto. Und der kann sich gerade noch beherrschen, als ihm einfällt, dass man ihm Vorsicht angemahnt hatte. Er sagt besser nichts. Aber die Frau überlebt den Angriff der Pflanzen nicht. Als er wieder bei ihr ist, ist sie bereits tot.

Scobee erfährt auch eine Geschichte. Als sie in einem labyrinthartigen Bereich des Schiffes merkwürdige Gerüche wahrnimmt, suchen sie nach dem Ursprung und finden schließlich Siroona, die dort offensichtlich im Gebet vertieft ist. Zunächst ist die Hirtin ungehalten, aber schließlich lässt sie die Menschen zu und zeigt ihnen den toten Körper Monts, der dort aufgebahrt liegt. Und sie erzählt ihnen eine Geschichte. Als sie noch sehr jung war, musste sie miterleben, wie ihr Vater von merkwürdigen, mutierten Spinnenmonstern mit Giftstachel und Scheren enthauptet wurde. Sie kam nur wenige Momente zu spät, fand den toten Körper des Vaters und musste miterleben, wie einer ihrer Begleiter von einem solchen Monster zuerst aufgespießt und dann geköpft wurde. Ihr Retter in höchster Not, als sie allein und Waffenlos vor dem Monster stand, war kein anderer als der junge Mont. Sie macht Scobee klar, welche Gefühle sie gegenüber dem anderen Hirten von Anfang an hegte. Offensichtlich war er ein guter Freund.

Jelto muss seinen schlimmsten Kampf bestehen, als Sobek sich endlich entschließt, einzugreifen. Zunächst will er Aylea befreien, die aber von alleine nach dem Ende der Geschichte aus dem Raum kommt und Sobek aufhalten will. Dann will er aber dem Spuk ein Ende machen und greift an. Jelto wehrt sich, indem er die Pflanzen auf Sobek hetzt. Als der Forone regungslos von den Pflanzen gefesselt in der Luft hängt, scheint alles vorbei. Aber die KI des Schiffes greift auf Befehl des Foronen ein und lässt die Kabine schrumpfen, in der sich Jelto befindet. Das kontert der Klon, indem er den Foronen ins Innere der Kabine zieht. Dafür lässt Sobek die Liege, auf der der Klon liegt, nach oben fahren, um ihn an der Decke zu zerquetschen. Cloud will beide stoppen und schließlich schafft es Aylea, die mit der Blume redet, die von Jeltos Brustkorb gerutscht ist. Der Angriff wird unterbro-

chen, Sobek auf den Boden gelassen und seine Beine befreit. Die Arme bleiben aber noch gefesselt. Und Sobek erkennt die Friedensbemühungen an und gibt nach. Nicht nur das, als der Kampf beendet ist, erklärt er sich bereit, dem Klon einen Bereich der SETHA zur Verfügung zu stellen, in dem er sich ein Pflanzenparadies erschaffen darf. Einen hydroponischen Garten also, nach dessen Fertigstellung Jelto stolz Aylea sein neues Reich zeigt.

Und die Menschen begeben sich mit Sobek wieder in die Zentrale. Um festzustellen, dass direkt vor der Großen Magellanschen Wolke einige schwarze Sterne einen Ruf aussenden. Dem Sobek auch zu folgen gedenkt.

Fazit

Der Roman ist eigentlich nur dazu gedacht, die Zeit bis zum Eintreffen in der Großen Magellanschen Wolke zu überbrücken. Auch in anderen Serien sind solche Geschichten durchaus üblich, wenn lange Reisen gemacht werden, nur führen die zumeist in entlegene Gegenden des Universums. Und solche Romane sind natürlich ideal dafür geeignet, einen neuen Autor auszuprobieren, bevor man ihn auch an wichtigere Aufgaben innerhalb einer solchen Serie lässt. Marc Tannous meistert seine Aufgabe aber mit Bravour. Zwar ist Sobek nicht ganz konsistent geschildert, er ist etwas zu sarkastisch, andererseits schadet dem Foronen eine solche Haltung gar nicht. Auch nutzt der Autor seine Stärken und bringt den Gruselfaktor ein, den viele seiner bisherigen Romane auszuzeichnen schienen, denn er kommt aus einer eher von Horror geprägten Richtung, sowohl was seine Romantic Thriller bei Kelter angeht, als auch was seinen kurzen Auftritt bei „Vampire“ betrifft, für die er eine Folge beigesteuert hat.

Die Geschichte ist insofern wesentlich von seinem Hang zum Grusel geprägt, egal ob nun Scobee ihrem eigenen Ich begegnet oder merkwürdige Spinnenmonster Foronen fressen. Oder ob Jelto Fleischfressende Pflanzen gegen Sobek hetzt. Die Geschichte ist insofern nicht ganz SF, aber auch nicht ganz Horror. Sie ist ein Zwischending, das aber vor allem einem hohen Anspruch gerecht wird: Es bereitet Spaß, diese Geschichte zu lesen. Marc Tannous ist ein Autor, der mit Worten umzugehen weiß und stilistisch sauber agiert. Er hat kaum Probleme mit dem Handwerk und schafft es außerdem, eine lesenswerte Geschichte abzuliefern, die Spannung erzeugt und Interesse weckt. Insofern ist es durchaus erfreulich, dass mit Band 31 gleich noch ein Beitrag des Autors erfolgt. Insgesamt wird es jetzt aber schon Zeit, dass wir die Große Magellansche Wolke erreichen und dort erste Abenteuer erleben.

Was wohl aus den Virgh geworden ist?

-rk-

Bad Earth 31

Der Ruf der schwarzen Sonne

von Marc Tannous

John Cloud macht sich wieder einmal Gedanken. Nicht nur über seine eigene Situation, in die er so unverhofft geraten ist, sondern auch über die Situation seines Vaters, der vor langer Zeit auf den Mars geflogen und dort spurlos verschwunden ist. Erst viele Jahre später, als die beiden GenTec Jarvis und Resnick auf dem Mars angekommen sind, finden sie eine Spur der damals verschollenen Besatzung. Wir kennen die Geschichte bereits. Die damalige Besatzung wurde eingefroren in einer merkwürdigen Substanz und in einem tiefschlafähnlichen Zustand gehalten. Jetzt sind sie schon so lange in diesem Zustand, dass kaum abzusehen ist, wie sie bei einer Erweckung reagieren. Und natürlich ist zu erwarten, dass sie nicht mehr bei Verstand sein werden, erste Experimente in dieser Hinsicht lassen genau das erwarten.

Und so entschied sich John dazu, seinen Vater in diesem Zustand zu belassen. Schließlich ist es besser, ihn immer wieder in einem merkwürdigen Stadium zwischen Tod und Leben besuchen zu können und damit auch zu hoffen, als ihn endgültig tot zu sehen.

Als er die Stelle in der langen Reihe von Eingefrorenen erreicht, n der sein Vater steht, friert er selbst zunächst für wenige Sekunden ein, denn diese bestimmte

Stelle ist leer. Zunächst denkt er noch, er hätte sich verzählt, aber dem ist nicht so. All die vertrauten Gesichter, die ihm Respekt und das Gefühl von Verlorenheit einflößen, sind noch da. Nur eben sein Vater nicht.

Und damit schlägt der Mensch erst einmal Alarm.

Er beeindruckt seine unfreundlichen Freunde aber nicht damit. Die Foronen zeigen sich wenig interessiert an der Hysterie eines Menschen und kümmern sich viel lieber um ihre eigenen Probleme. Zum Beispiel diese

schwarzen Sonnen, die so merkwürdig undurchdringlich sind. Und einen merkwürdigen Lockruf ausstrahlen. Kein Orterstrahl kommt dazwischen. Der Bereich zwischen den Sonnen wirkt wie ein abgeschiedener Hof, den niemand jemals erreichen kann. Zumindest kann ihn niemand jemals wieder verlassen. Das beweisen auch die Sonden, die von den Foronen ins Innere des Sonnenhofes geschickt werden. Sie verschwinden, werden zerstört, noch bevor sie überhaupt ihre Aufgabe verrichten können. Und das ist ein erheblich wichtigeres Problem, als diese lächerlichen Probleme eines Menschen.

Trotzdem hört Sobek zu und stellt dem Menschen einige Helfer an die Seite. Zunächst geht er selbst mit und schaut sich die Situation an. Es macht ihn doch nachdenklich, als ihm bewusst wird, dass da nicht nur eine Gestalt in einer Tiefschlafeinrichtung fehlt, sondern auch noch alle dazugehörigen Aufzeichnungen nicht mehr zugänglich sind. Das System ist einigermaßen einfach zu bedienen und vor allem John mit seiner Affinität zu der Technik der Foronen kommt sehr schnell dahinter. Deshalb kann er Sobek zeigen, dass viele der Informationen nicht mehr zur Verfügung stehen, einfach verschwunden scheinen. Auch das Bordgehirn kann nicht weiterhelfen.

Ratlos schauen sich die Menschen an und müssen erkennen, dass Sobek immer noch ein schwer auszurechnender Charakter ist. Er hat schnell eine Lösung parat und lässt kurzerhand einen der anderen Wissenschaftler, die Clouds Vater auf der Reise zu Mars begleiteten, aus seiner Erstarrung erwecken. Da die Technik den Foronen wohlvertraut ist, kommt es zu wenigen Problemen bei der Erweckung. Kein Zerfall, kein schreiender Wahnsinn, der sich nur noch in sinnloser Zerstörung und dem eigenen Tod äußert, sondern ein wieder erwachter Wissenschaftler, der aber offensichtlich nicht mehr Herr seiner Sinne ist. Er ist nicht ansprechbar und wird von einer energetischen Zwangsjacke gehalten. Alexej Wolinow sieht eigentlich aus wie immer, aber seine Augen, sein Blick, erzählen eine andere Geschichte. Er reagiert zunächst kaum, horcht aber auf, als er den Namen eines vertrauten Menschen hört. Cloud, das sagt ihm etwas. Und nicht nur das, da war noch etwas anderes. Wolinow war nicht allzu weit von Clouds Vater entfernt geparkt und hat deshalb Dinge mitbekommen, die keiner der anderen gesehen hat. Und er erzählt ihnen von dem katzenhaften Schatten, liefert eine Beschreibung, die bei Jarvis eine Erinnerung auslöst. Eine Erinnerung, die er eigentlich gar nicht mehr haben dürfte - Boreguir.

Das Wesen, das sie auf dem Mars kennen und schätzen gelernt hatten und das kurz nach ihrer Ankunft auf dem Schiff einfach verschwand oder besser vergessen wurde. Und Jarvis erinnert sich plötzlich an einen Namen, immer mehr Einzelheiten kommen ihm zu Bewusstsein. Die anderen erinnern sich zunächst nicht. Aber mehr und mehr kommt ihnen zu Bewusstsein, dass da etwas war. Und Wolinow nicht nur ein Gespenst gesehen hat.

Und auch Boreguir ist erstaunt, dass sich jemand an ihn erinnert. Das ist noch keinem Vergessenen passiert.

Jelto und Aylea haben ebenfalls einen Auftritt. Sie betreten die Halle mit einer Pflanze, die Jelto in seinem neuen Garten gezüchtet hat. Dabei handelt es sich um eine Pflanze, die die Gegenwart von anderen damit quittiert, dass sie sich einfach schließt und unglaublich zu stinken beginnt. Jelto kennt sie und auch Aylea ist kein Problem, denn sie wird von Jelto gegenüber der Blume sozusagen legitimiert. Aber plötzlich schließt sie sich scheinbar unmotiviert und versetzt die beiden Menschen in Angst und Schrecken. Sie sind mit zwei Foronen unterwegs gewesen, aber das hilft ihnen im Augenblick nichts, denn die beiden sind um die nächste Ecke verschwunden und können ihnen nicht helfen.

Aber der Moment der Panik vergeht.

Auch Scobee hat plötzlich den Eindruck, etwas zu hören. Sie beschleicht gekonnt einige der Tiefschlafbehälter, hinter denen sie den Schatten vermutet und steht unvermutet einer durchaus vertrauten Gestalt gegenüber. Jarvis und Scobee schauen sich verblüfft an, lachen dann aber über den Schrecken, den sie sich vermeintlich gegenseitig eingejagt haben. Den Schemen, der kurz nach ihnen auf leisen Sohlen verschwindet, sehen sie aber nicht mehr.

Doch dann verdrängen die Probleme mit dem Sonnenhof doch die Schwierigkeiten mit dem verschwundenen Menschen. John Clouds Vater ist nicht vergessen, aber in den Hintergrund gerückt, als die Menschen sich in der Zentrale versammeln. Zumindest John selbst und Scobee tun das, teilweise unterstützt von Jarvis. Aylea und Jelto hingegen helfen noch etwas bei der Suche.

Die Sonden sind vernichtet, aber die SETHA selbst kann ja durchaus noch aktiv werden. Und so brechen sie schließlich ins Innere des Sonnenhofes auf. Das gelingt zwar auch, sie kommen in den Hof hinein. Dafür verlieren sie kurz darauf die Kontrolle über das Schiff. Hilflos müssen sie mit ansehen, wie das Schiff sich immer näher auf eine Ansammlung von anderen Schiffen zu bewegt, die zunächst einen Alarm ausgelöst haben, sich aber bei genauerer Betrachtung als Wracks erweisen. Die SETHA ist zwar noch kein solches, aber der Antrieb

reagiert kein bisschen mehr. Und so kommen sie den Wracks immer näher. Das ist aber noch lange nicht das Schlimmste. Plötzlich beginnt es.

Überall im Schiff beginnen die Foronen, das Bewusstsein zu verlieren und legen sich an Ort und Stelle hin. Auch Sobek bleibt nicht verschont. Innerhalb kürzester Zeit erlischt jegliches Leben im Schiff. Mit einigen wenigen Ausnahmen. Die Menschen sind noch aktiv und auch Boreguir ist noch durchaus bei Bewusstsein. Aber kein einziger Forone bewegt sich mehr. Und sie sind nicht wieder zum Leben zu erwecken.

Auch die Übernahme der Steuerung und damit verbunden die Koppelung an die künstliche Intelligenz des Schiffes helfen John nicht. Er erfährt lediglich, dass der schlimmste anzunehmende Fall eingetreten ist. Die Foronen sind tot. Alle. Ohne jegliche Ausnahme.

Das heißt, zwei Ausnahmen gibt es da doch. Zum einen Sobek, zum anderen aber auch Siroona. Nur die beiden Hohen sind noch am Leben und das auch nur deshalb, weil sie in ihre Schutzanzüge gehüllt waren. Spinnenartige Roboter, die Aylea und Jelto in Angst und Schrecken versetzen und vor denen Jelto in Panik davonrennt, die ihn aber einfach an der Decke überspringen, nehmen die Körper auf und tragen sie davon. Irgendwohin, wo Cloud sie nicht mehr erreichen kann.

Und notgedrungen wird er von der künstlichen Intelligenz erneut als Kommandant der SESH A akzeptiert. Sie meldet, dass der Funkspruch, der sie bisher angelockt hat, verstummt ist. Stattdessen wird ein gänzlich anderer Funkspruch in eine gänzlich andere Richtung abgestrahlt. Dessen Ziel liegt in Samragh. Und die KI kennt sogar die Sprache, die verwendet wird. Es ist die Sprache der Virgh.

Offensichtlich ist der Sonnenhof eine geschickt vorbereitete Falle, in der sich der große Feind auch prompt verfangen hat ...

Fazit

Der Roman steht in seiner Qualität der Nummer 30 in nichts nach. Wiederum erzählt Marc Tannous eine spannende Geschichte voller durchaus interessanter Wendungen, die, wenn auch nicht überraschen, so doch in besonderem Maße unterhalten können. Und so ist auch die Nummer 31 ein Roman, der Neugier auf mehr macht.

Einziger Kritikpunkt: Aylea und Jelto erscheinen in dem Roman, wie in einem billigen Horrorfilm, als die krei-schenden Frauen, die immer genau dort sind, wo es gefährlich wird und natürlich wie gelähmt der Gefahr entgegensehen. Das passt nicht zu den beiden. Eine aktivere Rolle würde ihnen zwar durchaus stehen, dann aber eher so wie in der Nummer 20, wo sie auch wirklich agierten und nicht nur einfach reagierten.

Die Menschen sind also die Einzigen, die an Bord der SESH A noch aktiv sein können und die Große Magel-lansche Wolke ist nicht sehr weit entfernt. Aber das hilft keinem, denn sie sind gefangen in einer Falle, die offensichtlich schon seit Äonen an dieser Stelle steht, wohl fast ebenso lange, wie der Auszug der Foronen aus ihrer alten Heimat. Und die offenbar nur einen Zweck hat, nämlich den alten Feind aufzuhalten und die Virgh zu warnen, wenn er wieder nach Hause kommt.

Langsam wird es interessant.

Aber leider nicht sofort, was auch kaum zu erwarten war. Bevor wir die Virgh kennen lernen, müssen wir erst noch die Bekanntschaft der Gravo-Läufer machen, die offensichtlich angreifen wollen. Dabei treffen sie auch auf das Volk der Merimden, wie der Teasertext verrät. Ob es sich dabei um die Gravo-Läufer handelt? Das werden wir wohl von Alfred Bekker erfahren, der nun ebenfalls zwei Romane in Folge abliefern wird. Wir dürfen gespannt sein.

Bad Earth-Vorschau

Bad Earth 32.....	Bad Earth 37
Angriff der Gravo-Läufer	Das Geheimnis der Spore Auri
von Alfred Bekker	von Alfred Bekker
Bad Earth 33.....	Bad Earth 38
Der Vergessene	Der große Krieg
von Alfred Bekker	von Alfred Bekker
Bad Earth 34.....	Bad Earth 39
Der Meister des verbotenen Wissens	Virgh-Patrouille
von Manfred Weinland & Marten Veit.....	von Manfred Weinland
Bad Earth 35.....	Bad Earth 40
Planet aus Glas	Das Echo
von Michael Marcus Thurner	von Marten Veit
Bad Earth 36.....	Bad Earth 41
Die Brut	Das falsche Universum
von Manfred Weinland	von Marc Tannous

Nebular Band 3

Scorch, der kosmische Schrotthändler

von Thomas Rabenstein

Homepage: www.scifi-world.de

Zusammenfassung

Toiber Arkoid, ein Mariner aus Agua City, ist der Leiter der Spezialabteilung für extraterrestrische Angelegenheiten, kurz SEA. Er wird zu Rate gezogen, als ein unbekannter Flugkörper mit hoher Geschwindigkeit in das Sonnensystem eindringt und Kurs auf die Erde nimmt.

In einem Funkspruch bittet ein gewisser *Scorch* "um Anweisungen für den Anflug des Handelspostens." Das ausserirdische Raumschiff wird zur Erd-Orbitalstation V gelotst, auf der sich inzwischen auch Toiber Arkoid mit seinem Assistenten Sammy Atkins befindet. Nach einer weiteren Kontaktaufnahme über Funk, dockt die *Yax K'uk'Mo'* an der Station an. Scorch stellt sich als Schwacke vom Planeten Hexaquotl', der vierten Welt der Sonne Gamma Draconis, vor. Der etwa ein Meter fünfzig große Extraterrestrier bewegt sich auf einer muskulösen Kriechsohle vorwärts. Sein unförmiger Körper wird von einem Kranz aus Tentakeln umgeben. Das Sehorgan der Schwacken umgibt als ringförmiger Wulst den oberen Teil des Körpers.

Währenddessen werden von den SETI-Einrichtungen auf Triton extraterrestrische Funksignale aufgefangen. Diese wurden durch die Lücke in der Abschirmung des Sonnensystems empfangen, die durch die Vernichtung Quaoars entstanden ist.

Als Scorch die Tarnvorrichtung seines Raumers abschaltet, wird dessen wahre Form erst sichtbar. Die Handelsschiffe der Schwacken erinnern entfernt an die Stufenpyramiden der Mayas und sind Heimstätte, Raumschiff und Lager in einem.

Scorch, der bereits vor 1500 Jahren die Erde besucht hat, schliesst mit den Menschen einen Handel ab. Im Tausch gegen ozeanische Biomasse überlässt der kosmische Schrotthändler ihnen u.a. einige Trägheitsdämpfer, mit denen man auf Raumschiffen auftretende Beharrungskräfte kompensieren kann.

Unterdessen erwacht in einer Station unter dem Eis der Antarktis ein Körperwanderer, der wenig später Sammy Atkins geistig übernimmt, von Scorch aber wieder vertrieben werden kann.

Als Arkoid den Schwacken mit Aufnahmen des Globusters konfrontiert, wird dieser panisch. Scorch erkennt einen *Wächter*, die immer einem Globuster-Fürsten dienen. Überhastet flieht der Ausserirdische mit seinem Raumschiff aus dem Sonnensystem.

In der Antarktis bricht derweil ein gewaltiger kegelförmiger Turm durch die Eisdecke. Der Globuster-Fürst ist endgültig erwacht und stellt fest, dass einer seiner Diener nicht mehr am Leben ist. Er beschliesst die Menschen in ihre Schranken zu verweisen ...

Kritik

Thomas Rabenstein legt mit *Scorch, der kosmische Schrotthändler* bereits den dritten Band der Fanserie *Nebular* vor.

Wird in Band 1 noch der feindliche Erstkontakt mit einer ausserirdischen Spezies, den Globustern, geschildert, so nimmt nun ein freundlich gesinnter Alien mit den Menschen Kontakt auf.

Der Schwacke Scorch wird gut eingeführt, ausführlich charakterisiert und sorgt mit seiner Skurilität dafür, dass der Humor nicht zu kurz kommt.

Der kosmische Schrotthändler hatte bereits von 1500 Jahren die Erde besucht und dabei Kontakt mit den Mayas aufgenommen, die ihre Pyramiden nach der Form von Scorchs Raumer erbauten. Kurz nach seinem Abflug war die Tachyonenspur der Sonne erloschen und erst vor kurzem wieder aufgeflammt. Dies hatte Scorch wieder angelockt. Somit lässt sich der Zeitpunkt der totalen Abschirmung des Sonnensystems durch die Globuster ziemlich genau datieren.

Interessant ist auch, dass sich aus den Äusserungen des Schwacken ableiten lässt, dass die verschiedenen Menschenrassen aufgrund ihrer unterschiedlichen genetischen Struktur ursprünglich von verschiedenen Planeten stammen könnten.

Aus einem bisher unbekanntem Grund wurden die Menschen durch das System der Globusterstationen absichtlich von der galaktischen Aussenwelt isoliert. Nach Scorchs einung muss dafür ein schreckliches Verbrechen verantwortlich sein. Zusätzlich zu den Stationen befindet sich ein Globusterfürst, der nun langsam erwacht, in der Antarktis.

Als Scorch von der Anwesenheit von Globustern im Sonnensystem erfährt, flüchtet er in Panik mit seinem Raumschiff. Die Menschen sind nun alleine mit dem Globusterfürsten konfrontiert ...

Nach dem kleinen Durchhänger bei Heft 2 ist der aktuelle Nebular-Roman nicht nur eine Steigerung, sondern ist sogar noch besser gelungen als der Auftaktband. Denn zum einen wird eine originelle Handlung präsentiert. Zum anderen gibt es keine stilistischen Ungeschliffenheiten wie im zweiten Band. Es hat sich ausgezahlt, dass Thomas sich diesmal mehr Zeit für die Ausarbeitung des Romans genommen hat.

Nicht nur der Schwacke sondern auch die menschlichen Protagonisten sind gut charakterisiert und handeln logisch und nachvollziehbar (ich weiß, das müsste man eigentlich nicht extra betonen, aber es gibt ja Gegenbeispiele). Die unterhaltsame Romanhandlung liest sich sehr flüssig, ist nicht vorhersehbar und bietet einige unerwartete Wendungen.

Sogar der Humor kommt mit dem kosmischen Schrotthändler Scorch nicht zu kurz.

Der Roman hat einfach Spass gemacht - mit anderen Worten: **SEHR GUT**.

Astro News

Alte Galaxien im jungen Universum

Große massereiche Galaxien, so die bisherige Lehrmeinung, entstehen durch Verschmelzen von vielen kleinen Galaxien. Also sollten im jungen Universum kaum massereiche Galaxien zu finden sein. Ein internationales Astronomenteam hat jetzt aber vier Galaxien im frühen Universum aufgespürt, die ähnlich groß sind wie die größten Galaxien heute. Müssen die Lehrbücher also umgeschrieben werden?

Doch nicht nur die Form von Galaxien unterscheidet sich, auch ihre Masse ist unterschiedlich, also grob die Anzahl von Sternen, die sie beherbergen. Eine der großen Fragen der Astronomie ist nun, wie sich Galaxien im Laufe der Zeit entwickelt haben und wie sie entstanden sind. Die bislang populärste Theorie geht davon aus, dass sich im jungen Universum zunächst viele kleine Galaxien befanden, die dann im Laufe von Milliarden Jahren zu immer größeren Einheit verschmolzen sind. Astronomen nennen dies "hierarchisches Verschmelzen".

Eine Folge dieses Szenarios ist, dass sich im jungen Universum - also in großer Entfernung - keine massereichen, elliptischen Galaxien finden lassen sollten, da diese erst durch Verschmelzungen vor relativ kurzer Zeit entstanden sind. Bisher hat man auch in großen Entfernungen keine dieser Galaxien auffindig machen können - bis jetzt: Ein internationales Team von Astronomen hat nämlich das Very Large Telescope der Europäischen Südsternwarte in Chile für eine detaillierte Suche nach massereichen elliptischen Galaxien im jungen Universum genutzt. Das ist, auch mit einem Riesenteleskop keine leichte Aufgabe, da elliptische Galaxien hauptsächlich alte, rötlich leuchtende Sterne enthalten und also relativ leuchtschwach sind. Das rötliche Licht der Sterne wird außerdem durch die Rotverschiebung in den infraroten Bereich des Spektrums verschoben, was die Entdeckung zusätzlich erschwert.

Doch das Astronomenteam hatte Erfolg: In einem Bereich am Himmel, der etwa ein Zehntel so groß ist wie der Vollmond, untersuchten sie 546 sehr leuchtschwache Objekte, unter denen sie vier alte und massereiche Galaxien entdeckten. Diese vier Galaxien existierten zu einer Zeit, in der das Universum nur etwa 3,5 Milliarden Jahre alt war. Ihre Spektren sprechen aber dafür, dass sie Sterne enthalten, die zwischen einer und zwei Milliarden Jahre alt sind, so dass diese Systeme entstanden sein müssen, als das Universum zwischen 1,5 und 2,5 Milliarden Jahre alt war.

Quelle: astronews.com

Wiedersehen mit dem Orion-Nebel

Das Sternbild Orion ist wohl eines der auffälligsten und bekanntesten Sternbilder des Winterhimmels. Jetzt veröffentlichte die Europäische Südsternwarte ESO ein neues Bild des Orion-Nebels, der sich knapp unterhalb des Gürtels des Orion ausmachen lässt. Es ist ein gewaltiges Sternentstehungsgebiet, das man sogar mit bloßem Auge erkennen kann.

Der Orion-Nebel, auch Messier 42 genannt, ist eine wahre Fundgrube für Astronomen: Er besteht aus einem Komplex aus Gas und Staub, der von zahlreichen heißen und massereichen Sternen erleuchtet wird. Im Zentrum des Nebels befindet sich der berühmte Trapez-Haufen. Der Orion-Nebel ist eines der uns am nächsten gelegenen und gleichzeitig eines der aktivsten Sternentstehungsgebiete in unserer Milchstraße: Zehntausende neuer Sterne sind hier innerhalb der letzten zehn Millionen Jahre entstanden - für Astronomen eine sehr kurze Zeit. Mit seiner Entfernung von nur 1.500 Lichtjahren ist der Orion-Nebel damit eines der wichtigsten Studienobjekte für Astrophysiker und ein großer Teil unseres Wissens über Sternentstehung stammt aus Beobachtungen im Orion-Nebel.

Quelle: astronews.com

Die unwirklichen Welten um Tau Ceti

Der Stern Tau Ceti in nur zwölf Lichtjahren Entfernung ist der uns am nächsten gelegene sonnenähnliche Stern. Allerdings dürfte das Leben auf einem potentiellen Planeten im Orbit um Tau Ceti alles andere als gemütlich sein: Britische Astronomen entdeckten nun, dass es um die ferne Sonne rund zehn Mal mehr Asteroiden und Kometen gibt. Mit ständigen Einschlägen ist also zu rechnen.

Das bedeutet, dass sich Astronomen erneut Gedanken machen müssen, wo genau sie nach möglichem intelligenten Leben in unserer Milchstraße fahnden. Warum es um Tau Ceti so viele Kometen gibt, ist den Astronomen noch nicht ganz klar.

Die neuen Ergebnisse basieren auf Beobachtungen mit der weltweit empfindlichsten Submillimeter-Kamera SCUBA, die am Royal Observatory in Edinburgh entwickelt wurde und am James Clerk Maxwell Telescope in Hawaii montiert ist. Die Bilder von SCUBA zeigen eine Scheibe aus sehr kaltem Staub um Tau Ceti. Dieser Staub entsteht durch Kollisionen zwischen Asteroiden und Kometen.

Quelle: astronews.com

Das Geheimnis von Eta Carinae

Der Stern Eta Carinae gehört vermutlich zu den ungewöhnlichsten Objekten in der Milchstraße: Der Riesenstern verändert regelmäßig - und aus bislang nicht bekanntem Grund - sein Spektrum. Gibt es einen nicht entdeckten Begleiter oder sorgt eine Staubhülle für den Effekt? Ein Astronomin von der Ruhr-Universität in Bochum will das im Rahmen ihrer Habilitation herausfinden.

Eta Carinae dürfe etwa die 120-fache Masse unserer Sonne haben. Solche massereichen Sterne haben eine vergleichsweise kurze Lebensdauer und entwickeln sich schnell von stabilen Sternen zu Leuchtkräftigen Blauen Veränderlichen (LBV), die kühler sind und durch Sternwinde viel von ihrer Masse verlieren. Geladene Teilchen werden dabei von der Oberfläche ins All geschleudert. Die Helligkeit der LBVs variiert, manchmal kommt es auch aus bisher ungeklärten Gründen zu großen Eruptionen, in denen der Stern schlagartig seine Helligkeit um mehr als das hundertfache steigert. Auch das Spektrum der LBVs verändert sich.

Quelle: astronews.com

Astronomen bestimmen Masse eines Einzelsterns

Amerikanischen Astronomen gelang es erstmals, die Masse eines einzelnen Sterns direkt zu messen. Dabei "wogen" sie einen kleinen roten Zwergstern in rund 1.800 Lichtjahren Entfernung. Die Forscher hatten allerdings Hilfe: Einsteins Relativitätstheorie, ein zweiter weit entfernter Stern und das Hubble-Weltraumteleskop.

Der sehr lichtschwache rote Zwergstern fiel den Astronomen erstmals im Jahr 1993 auf, als er - von der Erde aus gesehen - direkt vor einem anderen weit entfernten Stern vorüberzog. Er sorgte dadurch für einen sogenannten Microlensing-Effekt, der auf Einsteins Relativitätstheorie zurückgeht. Die kleine punktförmige Masse im Vordergrund krümmt den Raum derart, dass sie als Linse wirkt und das Licht des dahinterliegenden Sterns verstärkt. Von der Erde aus beobachtet man also ein kurzes Aufleuchten des Hintergrundsterns.

Quelle: astronews.com