

Der phantastische Bücherbrief

Juni 2010

unabhängig kostenlos

Ausgabe 544

Deutsche Phantastik

Herausgeber Geisterspiegel.de	Dark Vampire	Romantruhe Verlag
Jörg Olbrich	Der Kristall der Weberin	BOD
Ullrich Freier zu Axberg	Die vierte Gabe	Noel Verlag
Andreas Wilhelm	Projekt Atlantis	Blanvalet Verlag
Raimund Alsbach	Satans Schatten	Schweitzerhaus Verlag
Karin Leichthammer	Jule Vanderstraat auf magischen Wegen	Schweitzerhaus Verlag
Karl Plepelits	Zu Gast bei Aphrodite	Schweitzerhaus Verlag
Raoul Yannik	Hexenmacht	Schweitzerhaus Verlag
Labyrinth Lord		
Dan Proctor	Herr der Labyrinth	Mantikore Verlag
Magnamund Spielbuch		
Joe Dever	Banedons Auftrag	Mantikore Verlag
Moritz Mehlem	Die Larm Chroniken	Mantikore Verlag
Marliese Arold	Das Isis Tor	Piper Verlag
Der Sohn des Sehers		
Torsten Fink	Nomade	Blanvalet Verlag

Internationale Phantastik

Peter Morwood	Der schwarze Dämon	Piper Verlag
Daniel Fox	Geschmiedet in Feuer und Magie	Blanvalet Verlag
Assassin's Creed		
Oliver Bowden	Renaissance	Panini Verlag
Rob Thurman	Nachtgeister	Piper Verlag
Star Wars - Wächter der Macht 9. Band		
Troy Denning	Sieg	Blanvalet Verlag
Arthur Ténor	Die fantastische Reise ins Königreich der sieben Türme	cbj Verlag
Die Legende von Ayesha 2. Band		
Ange Guéro	Pakt der Könige	Penhaligon Verlag
S.T.A.L.K.E.R. 7. Band		
Wasilij Orehow	Im Kreuzfeuer	Panini Verlag
Dan Wells	Mr. Monster	Piper Verlag

Vampire

Sookie Stackhouse 6. Band		
Charlaine Harris	Vampiregeflüster	dtv
Steffi von Wolff	Saugfest	Fischer Verlag

Fan-Magazine / Vereinszeitschriften / Zeitschriften

Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler

Zunftblatt 02/2010

Projekte

Stefan Heilemann

Laugh, Cry and Scream

Heilemania

Netzwerk:

www.geisterspiegel.de

www.romantruhe.de

www.blanvalet.de

www.noel.de

www.paninicomics.de

www.schweitzerhaus.de

www.piper.de

www.piper-fantasy.de

www.dtv.de

www.heilemania.de

www.penthaligon.de

www.fischerverlage.de

www.cbj-verlag.de

www.mantikore-verlag.de

Deutsche Phantastik

Herausgeber Geisterspiegel.de

DARK VAMPIRE

Titelbild: Michael Sagenhorn

Romantruhe (05.06.2010)

244 Seiten

9,95 €

ISBN: keine

Vanessa Dungs

Ruf des Blutes

Es war einer dieser nassen Novembertage ... Die Geschichte beginnt schon gut, man ist sofort bereit, das Wetter zu glauben und die eigene Vorstellungskraft sorgt dafür, in der Geschichte sofort dabei zu sein. Die Entwicklung ist jedoch ganz anders, überraschend.

Elisabeth Weißenburger Wandlung

Zuerst war ich der Meinung, ich hätte doch eine dieser weichgespülten Vampirgeschichten vor mir. Die ganzen Streicheleinheiten waren mir in der Tat zu viel. Dann erhält die Geschichte die Wendung. Schliesslich sollten gerade keine Weichspülergeschichten veröffentlicht werden.

Thomas Pielke

Am Ende der Welt

Am Ende der Welt findet sich nicht nur eine Insel, sondern auch das Ende der Protagonisten. Aber ein Ende muss nicht immer endgültig sein.

Andreas Zwengel

Letzte Warnung

Die Vampire sind in der Gesellschaft bekannt und werden gezügelt. Doch wer immer das ablehnt, lebt gefährlich. Denn es gibt Vampirjäger die für Ordnung sorgen.



Anthologie

Dark Vampire

GEISTERSPIEGEL.DE

ROMANTRUHE

Andreas Flögel Opfer der Wissenschaft

Wenn etwas Wissen schafft, nennt man es Wissenschaft. Dabei kommt es weder auf den Wissenschaftler noch auf das zu untersuchende Objekt an. Wenn sich die Rollen vertauschen wird die Sache jedoch interessant.

Andrea Hoch Blutnacht

Biss in der Hochzeitsnacht ... ist bestimmt nicht romantisch. Er macht einsam, vor allem wenn man nicht willens war, gebissen zu werden.

Markus K. Korb Mantodea

Eigentlich gefallen mir die Erzählungen von Markus gut. Dazu möchte ich auf die Sammlung DIE ERNTEN DES SCHRECKENS im Atlantis Verlag verweisen. Doch diesmal war ich mit dem Beitrag nicht zufrieden. Die Fussnoten wirkten störend und nicht dem Inhalt zuträglich.

Esther S. Schmidt Anwarter

Arana ist eine Anhängerin der Gothic Szene. In einer dunklen Nacht sieht sie sich als Retterin eines kleinen Mädchens, dass in sich in heftiger Bedrängnis befindet. Die HelferIn bezahlt mit dem Tod und das Mädchen ...?

Annemarie Lewandowsky Unterweger meets Batory

Dies ist die Geschichte eines Mannes, der in Wien hinter einer schönen Frau herläuft. Er ist ein Mörder und will seiner Passion nachgehen. Und Frauen in hohen Stöckelschuhen erregten ihn schon immer.

Maren Frank Blutiges Begehren

Das ist eine Vampir-Liebesgeschichte und passt dennoch in die dunkle Sammlung. Trotzdem ist es keine reine Liebesgeschichte.

Mara Laue Ein verdammt gefährlicher Plan

Ein verdammt gefährlicher Plan ist sicher für den einen oder anderen gefährlich. Aber wenn man sich freiwillig dafür meldet sollte man einen Plan B dabei haben.

Arthur Gordon Wolf Cairn's End

Die Ich-Geschichte von Brandon Yawkins berichtet uns über seinen Wohnort Cairn's End. Es ist eine etwas andere Geschichte über Vampire.

Erik Schreiber Mein Kind, dein Kind, Kains Kind

Eine Böse Geschichte die das Thema Kindesmissbrauch und Vampire aufgreift und miteinander verschachtelt.

C. J. Walkin Avalancha

Die Geschichte beginnt mit einer Jagd durch den Wald. Und es spielt das Kreuz der Kirche eine grosse Rolle. Es bietet Trost und Schutz, glaubt sie, doch es sind die Männer des Kreuzes, die die Jagd anführen.

Sinje Blumenstein (Nimmer)Wiedersehen

Marcus hatte unverbrüchliche Freundschaft geschworen, damals vor zehn Jahren. Und heute vor zehn Jahren, hatten sie sich zum letzten Mal gesehen. Daher setzte er den Spaten im Nadelwald an um die Freundschaft zu erneuern.

Melanie Brosowski Dunkler Adel

Da gibt es tatsächlich Geschichten, in denen Vampire erlöst werden. Doch nicht mit einem Pfahl im Herzen oder einem abgetrennten Kopf.

Christina Günther Blut und Scherben

Wenn die Menschenkenntnis versagt liegt das möglicherweise daran, dass das Gegenüber nicht (mehr) zu dieser Spezies zählt.

Karin Jacob Milch

Eine Erzählung um Xavier und um das seltsame Verhalten von Kühen und Bauern. Eine durchaus seltsame dafür um so interessantere Erzählung, (die mir jedoch bekannt vorkommt).

Gunter Arentzen Scham

Dies ist die zweite Geschichte um **Gunters** Heldin Patricia McPherson. Eine Frau, die mit den Vorurteilen über Vampire aufräumt. Gründlich aufräumt.

Ein Hinweis auf die erste Novelle findet sich als Fussnote im Buch.

Mit der zweiten Anthologie des Geisterpsiegel.de feierte die Internetseite wieder einmal Geburtstag. Dies geschieht zum zweiten Mal mittels einer Kurzgeschichtenausschreibung. Da in den letzten Jahren die weichgespülten Liebes-Romane mit erotisch angehauchten Vampiren die Regel waren, setzten die Betreiber des Online-Magazins auf das Gegenteil. Mit ihren dunklen, düsteren und manchmal etwas blutigen Erzählungen setzt die Kurzgeschichtensammlung einen Gegenpol zu den Mainstream-Veröffentlichungen. Neben bekannteren Autoren wie **Gunter Arentzen** und **Markus K. Korb** finden sich weniger bekannte, aber nichts desto trotz ebenso gute Autoren wie **Maren Frank** und **Mara Laue**, von denen ich bereits einiges lesen konnte. Aber auch die anderen Autorinnen und Autoren, die sich beteiligen sollen nicht unerwähnt bleiben. Lesenswert allemal. Empfehlenswert ganz bestimmt. Eines haben sie gemeinsam, sie sind immer düster und spielen in den meisten Fällen in der Nacht, manchmal bei Gewitter. Stimmungen, bei denen man keinen Hund vor die Tür jagt, geschweige denn Menschen freiwillig gehen. Das Buch kann über Romantruhe.de bestellt werden. ☺☺☺☺

Jörg Olbrich
Titelbild: Foto

DER KRISTALL DER WEBERIN

BOD (2009)

61 Seiten

5 €

ISBN: 978-3-839-11861-0 (Heft)

Der junge Mönch Chan lebt mit seinen Brüdern im Kloster der Mönche des Wega-Ordens. Ihre Aufgabe ist es, einen Kristall zu bewachen, der der Göttin Chik-nyo geweiht ist. Die besondere Eigenschaft des Kristalls ist der Legende nach, dass der Geist der der Göttin in diesem Kristall gefangen sei.

Mit dem Mord an den Wachen und dem Verschwinden des Kristalls beginnt das Abenteuer von Chan. Er wird ausgeschickt, das Land Korea vor einer Katastrophe zu schützen. Diese soll unweigerlich über das Land hereinbrechen, wenn der Kristall nicht gefunden wird und in zwei Tagen nicht auf seinem Platz steht.

Die Geschichte um den Mönch Chan ist das Begleitbuch zur gleichnamigen Aufführung, durchgeführt von der Budoschule Leo. Sie bildet die Rahmenhandlung des Taekwondo-Kampftheaters. Auf diese Weise wird nicht nur eine Fantasie-Geschichte erzählt, sondern auch gleichzeitig das Können der jugendlichen Teilnehmer im passenden Rahmen eindrucksvoll demonstriert. Allein für sich ist das Buch gut zu lesen. Wer die Veranstaltung gesehen hat, wird gern noch einmal zugreifen um die Geschichte schnell durchzulesen. ☺☺☺

DIE BRUT DES FALKEN

Ullrich Freier zu Axberg

Titelbild: nn

Karten: nn

Noel Verlag (2010)

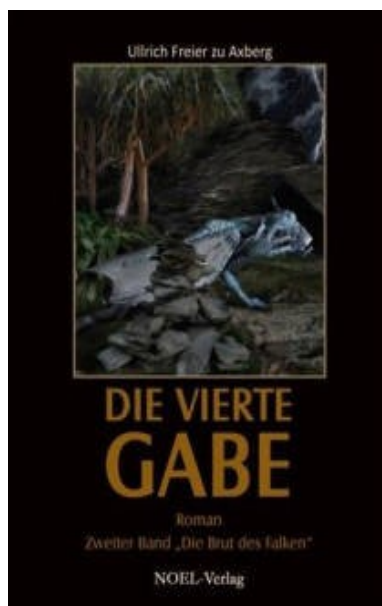
ISBN: 978-3-940-209-47-4 (TPB)

DIE VIERTE GABE

441 Seiten

16,90 €

Es begab sich zu einer Zeit, als dereinst die Wesen der Welt in Frieden und Eintracht gottgefällig miteinander lebten. Da gab es keine Unterschiede zwischen Menschen, Elben, Orks, Drachen, Trollen und anderen Wesen. Jedes für sich war gleich viel Wert vor dem Antlitz der Götter. Doch irgendwann im Laufe der Zeit zeigten sich erste Zweifel. Manch einer meinte, etwas Besseres zu sein, als die anderen. Manche Wesen stünden über den anderen. Menschen und Elben besiedelten das Land und machten selbiges, sowie die Tierwelt sich untertan. Andere wurden neidisch auf deren Erfolg und missgönnten ihnen das friedliche Leben. In der Folge kam es zu einem Krieg zwischen den Wesen und in einer heftigen, endgültigen Schlacht siegten Menschen und Elben mit ihren Verbündeten gegen das Böse. Dies war die Geburt eines magischen Artefaktes, dass die Elben den Menschen hinterliessen. Aber es war nur eine Schlacht geschlagen, das Böse nicht ausgerottet. Jetzt war es in der Welt und verbreitete sich unerbittlich. Einstige Freunde, eine schlagkräftige Allianz, zerfiel. Die einzelnen Völker blieben für sich und schotteten sich gegen die anderen ab. Besonders hart traf es die Elben. Der Grossteil des Volkes wurde vernichtet, nur wenigen gelang eine Flucht in die tiefen Wälder. Nach und nach wurde die Anwendung von Magie verboten, was dem Bösen an sich nur weiteren Nährstoff gab und seine Kraft erstarken liess.



An dieser Stelle kommt einer der Handlungsträger ins Spiel. Gideon Palfinger, der ein Blutgericht überlebte, und nur knapp dem Tod entkam. Er war der Lehrling eines Magiers und damit ein verwerflicher Mensch, der sich mit den verbotenen Künsten beschäftigte. Dabei zählte nicht, welche Absicht sich dahinter verbarg. Vor seiner, Gideons Tür wird ein Findelkind abgelegt und er zieht den Jungen mehr schlecht als recht in der Abgeschiedenheit seiner Hütte auf. Als Magus, so heisst der Junge, elf Jahre alt wird, ereignen sich viele merkwürdige Dinge. Während Magnus auf dem Weg ist, um ein paar nötige Utensilien einzukaufen, wird sein Ziehvater überfallen. Bei seiner Rückkehr findet er alles verwüstet vor. Die Sorge um Gideon ist gross, verwandelt sich aber in Erleichterung, als er den alten Mann verletzt aber lebend vorfindet. Daraufhin muss Magus, mit Gideon

die selbstgewählte Einsamkeit aufgeben. Sie fielen mit ihrem eigenbrötlerischen Leben den falschen Leuten auf. Um ihrer weiteren Aufmerksamkeit zu entgehen schliessen sie sich einer Gauklertruppe an. Aber sicher sind sie nicht. Und so kommt es, dass sie auf der Flucht sind und Gideon alte Zauber einsetzt, etwa um Menschen zu heilen, sich aber sofort mit dieser Handlung in Gefahr begibt.

An anderer Stelle geht es um das Königsgeschlecht der Armoviner. Die Adligen, wie auch das gehobene Bürgertum sind damit beschäftigt sich im königlichen Spiel der Ränke und Intrigen zu ergehen. Niemand ist vor den anderen sicher. Die einzelnen Adligen gehen immer wieder ihre eigenen Wege und der König ist beschäftigt sie zusammenzuhalten, wie ein Haufen Nestflüchter. Nestflüchter ist

vielleicht sogar der richtige Begriff für die eigensinnigen Burgherren. Ihnen ging es lang genug gut, um jetzt eigene Wege gehen zu wollen. Man benötigt den Nachbarn nicht, eher seine Burg um das eigene kleine Reich zu vergössern. Argwöhnisch beobachtet der König die Adligen, das Bürgertum, die Bettelmönche, den Orden der Peroniten und wen es sonst noch in den Mauern der Burgen und im Herrschaftsbereich umher treibt.

An anderer Stelle geht es um Prinzessin Aegwina. Die Braut von Prinz Lundolf. Mit der Zeit benimmt sich dieser jedoch etwas seltsam, die Prinzessin fühlt sich verfolgt und und und ... Und eine Gräfin im gebärfähigen Alter ... Der Prinzessin wird sogleich klar, als sie dies lauschen an einer Tür vernimmt, dass sie lediglich ein Tauschgeschäft ist. Ein Ding. Nichts weiter.

*Mit DIE VIERTE GABE aus der Reihe DIE BRUT DES FALKEN liegt ein weiteres Buch für Fantasy Fans vor. **Ulrich Freier zu Axberg** erzählt viel und gern, kommt in diesem Roman aber zu keinem Schluss. Der Autor führt den Leser in eine mit sehr viel Liebe gestaltete Welt. Leider voll mit den üblichen Wesen, ohne etwas Eigenes zu schaffen. **Ulrich Freier zu Axberg** orientierte sich mit seiner Fantasy zunächst an **J. R. R. Tolkien**. Er entwarf eine Welt voller Wesen und entwickelte eine Geschichte, die mit Mythen begannen, deren Spuren sich bis weit in die Gegenwart der Geschichte auswirkten, von denen die Menschen zunächst nichts ahnen. Die Hauptfiguren sind ausführlich dargestellt, ebenso die Welt in der sie leben. Das ist aber auch gleichzeitig eine Schwäche des Buches. Die Kapitel sind manchmal sehr kurz, unter einer Seite. Damit wird die Handlung schneller, doch mit jeder zusätzlichen Handlungsebene unübersichtlicher. Dadurch verliert nicht nur ein geübter Rezensent und Vielleser den Überblick. Zum Ende hin bleibt die Handlung offen und läuft darauf hinaus, sich den dritten Band auch kaufen zu müssen, um mit einem befriedigenden Abschluss die Reihe aus der Hand legen zu können. Dabei begann es doch recht gut, denn mit dem Prolog findet eine kleine Einführung statt. Der Start blieb zwar immer noch etwas schwammig, doch fand man mit der Zeit in den Mittelroman einer Trilogie rein. Allerdings fragt man sich als Leser um was es eigentlich geht. Was ist das Artefakt, welche Auswirkungen hat es auf das Leben der Bewohner und wie wirkt es gegen das Böse? Was ist die Brut des Falken (habe ich etwas überlesen und nicht verstanden?) **Ulrichs** Erzählstil ist gelungen, obwohl an manchen Stellen das althergebrachte durchkommt. Ein breites Spektrum an Worten und Formulierungen macht mit der Zeit Spass den angenehmen, manchmal anstrengenden, Stil zu lesen. Dazu gehört es jedoch auch, sich auf diesen Stil einzulassen, unterscheidet er sich doch etwas, positiv, vom augenblicklichen Mainstream.*



Andreas Wilhelm

PROJEKT ATLANTIS

Titelbild: Bilderdienst

Blanvalet Verlag 37454 (07/2010)

441 Seiten

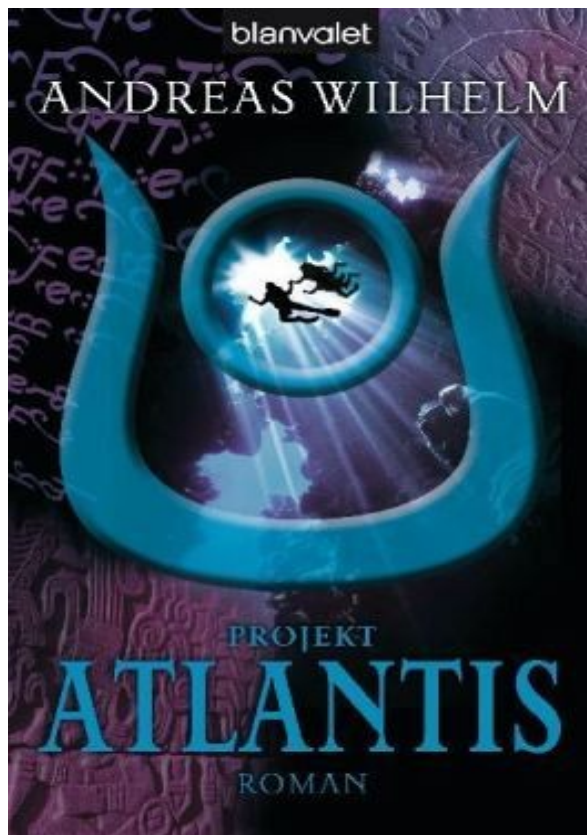
8,95 €

ISBN: 978-3-442-37454-0 (TB)

Der griechische Gelehrte **Platon** sollte allen ein Begriff sein, die sich mit dem Thema Atlantis auseinander setzen. Er war es, der den Namen Atlantis als erster aufbrachte, ähnlich wie Thomas Morus den Begriff Utopia ... Die Liste liesse sich sehr lang weiterführen. Daher ist es gar nicht verwunderlich, wenn ein verschollenens Schriftstück Platons auftaucht, ebenso wie ein alter Mayacodex.

Patrick Nevreux, französischer Ingenieur und Abenteurer taucht eines Tages bei seinem langjährigen Freund, dem britischen Historiker Professor Peter Lavell mit einer geheimnisvollen Tafel aus dem südamerikanischen Urwald auf. In den Händen hält er eine alte Mayatafel, während sein Freund zum gleichen Thema ein verschollenes Papyrus sein eigen nennt. Diese unbekannte Tafel scheint tatsächlich den Weg zum legendären Atlantis zu weisen. Die beiden Wissenschaftler und Schatzsucher sind bereits seit vielen Jahren auf der Suche nach der geheimnisvollen Insel im Atlantik, die zum ersten Mal bei Platon erwähnt wurde. Atlantis. Ein Name der überall auf der Welt bekannt ist, dessen Geheimnis jedoch nie gelüftet wurde. Gemeinsam mieten sie das moderne Forschungsschiff *Argo* und machen sich auf den Weg ins ebenso legendäre Bermuda-Dreieck. Die Suche nach Atlantis ist für Patrick nur ein großes Abenteuer. Ihn zieht es in die Welt, immer neuen Geheimnissen auf der Spur, während für Peter die Suche nach Atlantis eine Sache der Glaubwürdigkeit darstellt. Scheitert die Expedition so ist seine Reputation als Wissenschaftler dahin. Er büßt seinen guten Ruf ein, und so ist ihm eine erfolgreiche Expedition bedeutend wichtiger als er Patrick vielleicht zugeben würde. Die beiden Männer von Kathleen begleitet, einer Frau die eine eigene Fernsehsendung besitzt, die sich für übernatürliche Phänomene interessiert. Sie will den Männern bei der nötigen Pressearbeit helfen und sich somit die exklusiven Senderechte an der Geschichte sichern. Natürlich sorgt eine solche Suche nach Atlantis auf der ganzen Welt für Aufsehen und Aufregung. Gleichermassen wie die Neugierde der Menschen steigt, so steigen auch Neid und Missgunst. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, wenn den Männern auf der *Argo* bald Zwistigkeiten ins Haus stehen, wenn andere an

ihren Erfolgen teilhaben wollen. Die Freunde lassen sich nicht von ihren Gegenspielern abschrecken und verfolgen ihr Ziel unbeirrt weiter. Diese Leichtgläubigkeit erweist sich als schwerer Fehler. Plötzlich wird ihre Expedition von Sabotagen aus den eigenen Reihen der *Argo*-Mannschaft geschüttelt. Die Suche nach dem oder den Schuldigen erbringt vorerst kein Ergebnis. Aber auch Unterwasser, bei einer suche 3.000 Meter unter der Oberfläche, lauern Gefahren auf die Mannschaft. Dafür schaltet sich das US Militär ein. Der Expedition wird verboten sich weiter dem geheimnisvollen Atlantis zu nähern, welches noch keiner gesehen hat. Scheinbar ist alles verloren, viel Geld ausgegeben, Mannschaft und Schiff angeheuert, für



Nichts und wieder Nichts? Den beiden Forschern bleibt nur noch übrig, zu einer List zu greifen um an ihr Ziel zu gelangen.

*Der vorliegende Roman ist ein Spekulationsobjekt. Die ganze Grundlage des Wissenschafts-Krimi-Abenteuer-Romans baut auf Annahmen auf. Die Frage Was wäre wenn ... stellt sich hier nicht, sondern wird stillschweigend als beantwortet angesehen. Es gibt mittlerweile hunderte von Erzählungen, die sich damit beschäftigen nach Atlantis, El Dorado, Shangri-La und ähnlichen verschollenen Ländern zu suchen. Der wissenschaftlich-mystische Einstieg dieser Erzählung wirkt dabei erfrischend. Vor allem wenn sich **Andreas Wilhelm** über all die Leute auslässt, die sich mit bestimmten Themen auseinandersetzen. Es gibt immer wieder bestimmte Gruppen, die sich überall wiederfinden. Die Skeptiker, Hochstapler, verkannte Genies, und andere mehr. Jede der Gruppen finden sich, zum teil überspitzt dargestellt, in diesem Buch wieder. Manch einem Leser wird die Geschichte etwas zu technisch ausfallen, zu wenig Mystik. Das ist gut so, denn damit hebt sich das Buch PROJEKT ATLANTIS von der Fernsehserie AKTE X ab.*

Das Buch geht eine Verbindung zwischen Fiktion und Wahrheit ein und diese Kombination ist gut gelöst. Der lebhafte Schreibstil und Aufbau der Abenteuergeschichte ist schön klar und übersichtlich, geprägt von geschichtlichen Einflüsse mit Rückblicken in die Vergangenheit und ihren Vermutungen aus den letzten Jahrhunderten über die ewige Suche nach Atlantis. Andererseits schleichen sich Unstimmigkeiten ein. Unglaubliche Handlungen, wie die Flucht aus Guatemala, unlogische Handlungen wie tauchen im Sturm etc. Die wissenschaftliche Sicht überwiegt dabei, was ein wenig auf Kosten der mystischen Stimmung geht, aber das hatte ich schon gesagt. Das Schiff, die Technik, die Mannschaft, die Organisation. Auch das Verhalten der Medien in der Person von Kathleen wurde gut getroffen.



Raimund Alsbach

SATANS SCHATTEN

Titelbild: nn

Schweitzerhaus Verlag (08/2009)

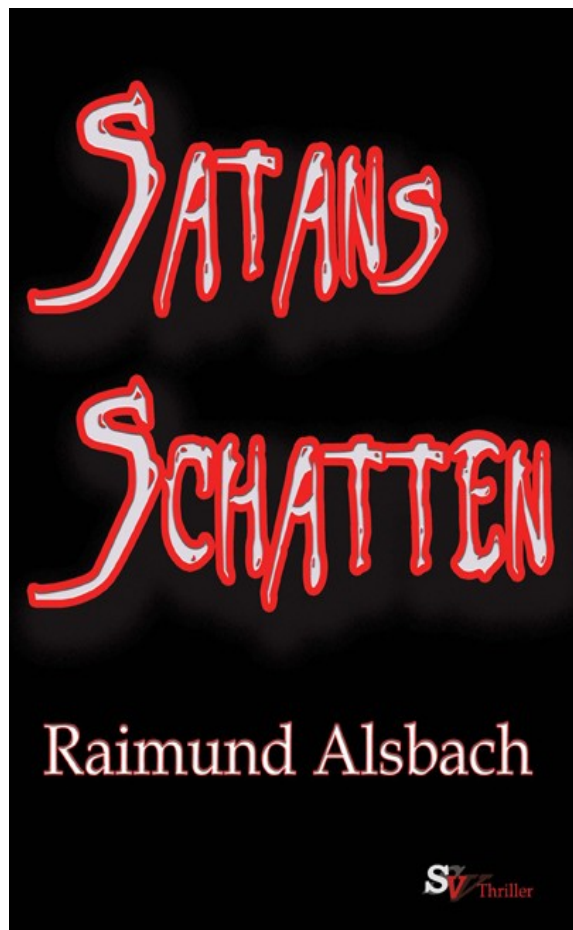
614 Seiten

15,50 €

ISBN: 978-3-8939475-37-8 (TPB)

Der fette, ehrgeizige Unternehmer Rian Tryback steht kurz vor dem Herzinfarkt. Um nicht zu sterben, muss er zur Kur und nimmt dort mit seinem Kurfreund eine unheimliche Diät auf. Kurz danach beginnt ein wahrhaft satanisches Spiel und sein Kurfreund sorgt zudem überraschend für Sprengstoff: Ihre Diät bringt sie beide langsam, aber sicher um.

Verzweifelt jagen sie zusammen der Ursache nach und werden plötzlich selbst erbarmungslos verfolgt. Von der tödlichen Präzision ihrer Jäger entsetzt stellen sie fest, dass sie sich in der Gewalt eines geheimnisvollen Psychoterrors befinden. Immer heftiger spüren sie die wahrhaft bittere Ohnmacht gegen eine unfassbare Bedrohung anzukämpfen, ohne Aussicht auf einen Ausweg. Sie sind praktisch schon tot. Aber kann es überhaupt schlimmer kommen, als zu sterben? Ja, das kann! Denn Satans Schatten sind überall. Sie greifen unbarmherzig nach ihren Seelen und handeln dabei grausam, brutal und absolut Gefühlskalt. Sie kleben hautnah an ihnen, lassen sie ahnungslos in ihrem Netz zappeln und machen sie auf schockierende Art heimtückisch fertig. Wie soll das jemand ohne die Hilfe eines schützenden Engels überleben?



In der Kur, während der Essenszeit dreht Rian Tryback durch, kreischt wie wild rum, weil das Essen nicht so ist, wie es sein soll, weil er sich in der Kur langweilt und sonst keine Herausforderungen findet. Als ehrgeiziger Unternehmer steht er tagtäglich vor Entscheidungen und hier findet er nur Langweile vor. Der Nährboden unzufriedener Menschen ist genau das, was ein phantastischer Krimi benötigt. Hinzu kommt dann recht schnell ein zweiter Mann, der sich als Freund und Leidensgenosse ausgibt. Zu zweit lässt sich das Leben gewiss besser ertragen.

Die recht einfach gehaltene Umgangssprache, in der das Buch geschrieben wurde, gefällt mir gar nicht, aber das ist Geschmacksache. Vielleicht mag es jemand, wenn von Geld als Kohle und Money gesprochen wird. Wenn viele Begriffe einfach zu aufgesetzt wirken. So wie das Buch geschrieben wurde, habe ich noch niemanden sprechen hören. In seinem Nachwort schreibt der Autor: Je

älter wir werden, desto mehr müssen wir lernen, im Leben bewusster loszulassen.

Genau das habe ich mit dem Buch getan. Es kommt nicht sehr häufig vor, dass ich ein Buch nicht zuende lese. Aber spätestens wenn man am Sonntagabend etwas zu essen bekommt, als erste Mahlzeit des Abends und die Leute hauen mit Heisshunger rein (um mal im Jargon zu bleiben) ist es für mich schon befremdlich, da doch kurz vorher drei Menschen aus deren Mitte starben. Das Buch, obwohl flott geschrieben bleibt mit seinen über 600 Seiten doch oberflächlich. Die Personen werden beschrieben, doch das war's. Ihnen fehlt das Leben. ☺☺

Karin Leichthammer JULE VANDERSTRAAT AUF MAGISCHEN WEGEN

Titelbild: Karin Schweitzer

Schweitzerverlag (2009)

172 Seiten

13,50 €

ISBN: 978-3-93947542-2 (gebunden)

Erwachsen werden ist manchmal schwer. Und dann entdeckt Jule Vanderstraat, dass sie zaubern kann. Zudem entdeckt sie ein unsichtbares Krafttier, einen Begleiter, den nur sie wahrnehmen kann. Ssnoossel, so der Name des Begleiters hat eine sympathische Sprachstörung, er lispelt.

Wir lernen Jule kennen, wie sie verschläft, weil sie am Vorabend mit Mutter Ilse zusammen einen schönen Abend hatte. Beide gedachten an Florian, Vater und Ehemann, der nicht bei Ihnen sein konnte. Am Morgen danach eilt sie verspätet zur Schule nur um festzustellen, wieder einmal mehr das Gespött der Klasse zu werden. Durch die Beschreibung der Karrikatur auf der Schultafel lernen wir Jule kennen. Ihr Aussehen und durch die Reaktion auf die Karrikatur lernen wir zudem ihr Verhalten

und ihre Eigenschaften kennen. Gleichzeitig lernen wir das "blonde Engelchen Sylvia" kennen, die Intimfeindin, die für alle Bösartigkeiten zuständig ist.

In Eusebius findet sie einen Mann, der gern bereit ist, ihr zuzuhören. Ihm erzählt sie ihre Probleme, die die Mutter nicht hören soll, da sie sowieso nicht zuhört. Durch Eusebius lernt sie schliesslich Ssnoossel kennen. Der macht sich im Buch nicht nur durch sein grünes Aussehen auf dem Titelbild, sondern auch durch grüne Schrift bemerkbar. Ssnoossel ist es, der nicht nur ihr hilft, sondern der sie verleitet, anderen zu helfen.

Das Buch ist in seiner Art ein Buch für jugendliche Mädchen, die sich auf dem Weg zum Erwachsenen befinden und eine Art Hilfestellung erhalten. In spielerischer Weise werden Werte vermittelt, die den jungen Menschen helfen sollen, sich zurecht zu finden. Eine freundliche Geschichte, ein liebenswertes Hilfswesen und eine lehrreiche Handlung. Gerade richtig für Kinder. ☺☺☺

Karl Plepelits

Titelbild: Sandro Botticelli

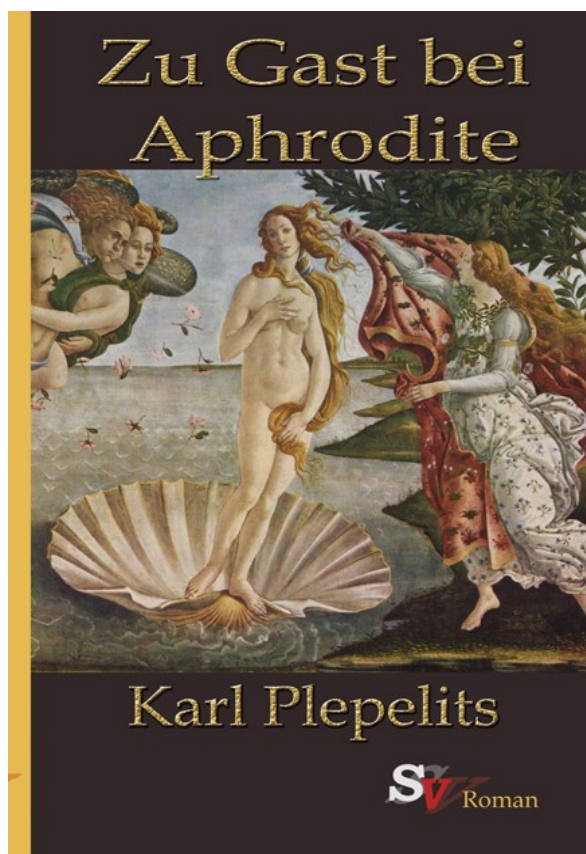
Schweitzerhausverlag (2009)

ISBN: 978-3-939475-79-8 (gebunden)

ZU GAST BEI APHRODITE

306 Seiten

15,50 €



Scheinbar leben die Götter doch noch, wenn man an sie glaubt. Denn Unsterbliche können eben nicht sterben. Oder so ähnlich. Es gibt genügend Beispiele, wo es doch geschah. Und angeblich sind sie lediglich vom Jahwe gelähmt worden. Während der „liebe Gott“ wie er immer nur genannt wird, dem Untergang der Menschheit zusieht, hegt der alte Dionysos aber ganz andere Pläne. Dieser ist besorgt um das Schicksal der Menschheit, denn ohne Menschen keine Götter und lässt darum ein geeignetes Paar in den Olymp bringen. Seine Kolleginnen und Kollegen im Götterhimmel sollen sich mal wieder um die Menschen kümmern, was wiederum die Götter aus der von Jahwe verursachten Lethargie reissen würde. Gleichzeitig würde die göttliche Einmischung den Menschen wieder zeigen, wozu Götter gut sind. Es ist

wieder an der Zeit, alte Regeln aufleben zu lassen und neue zu schaffen. Ein wichtige Rolle spielt dabei wieder einmal mehr der Göttervater Zeus, auf der Erde bekannt als Frauenverführer und Erfinder des Sex mit Tieren, war er es doch, der als Schwan oder als Stier auftrat. Also muss Aphrodite her, um den alten Gott wieder etwas flott und in den Lenden stark zu machen.

So gelangen Mann und Frau, Gregor und Sibylle (eine Anspielung auf die griech. Seherinnen?), Eva und Adam? in einen Himmel der mit seinen Ränkespielen nichts anderes darstellt als die irdische Menschheitsgeschichte im Kleinen. Entführt

von hinduistischen Göttern auf den Kailash, stehen sterbliche einem blauen Gott mit Elefantenkopf und einem Adlerköpfigen gegenüber. Der Himmel ist aber nicht nur mit den ollen Griechen bevölkert. Dort tummelt sich alles, was für irgendwelche Religion mal heilig war. (Manche Grundlos). Die beiden Menschen sind sich im Himmel, welchen auch immer, sich der Aufmerksamkeit der Götter bewusst. So werden auf sie Attentate verübt, sie werden entführt, von Jesus zum Tod auf dem Scheiterhaufen verurteilt und anderes mehr.

Der Roman ist a) ziemlich an den Haaren herbei gezogen, b) ziemlich wirr und daher c) nicht sehr unterhaltsam. Er ist a) provozierend und b) verkrampft. Letzteres bezieht sich darauf, die Antike in die Gegenwart zu transportieren, ohne Rücksicht auf Verluste. Gerade dieser Teil des Romans gefiel mir persönlich gar nicht. Positiv zu vermelden ist der Umgang mit der Sprache. Der Umgang und der gekonnte Einsatz sagten mir sehr zu. In dieser Hinsicht würde ich gern mehr lesen. ☺☺☺

Raoul Yannik

HEXENMACHT

Titelbild und Zeichnungen: Karin Schweitzer

Schweitzerhausverlag (2009)

529 Seiten

22,50 €

ISBN: 978-3-939475-21-7 (gebunden)

In kurzen Episoden erzählt **Raoul Yannik** die wirklichkeitsnahe und findige Geschichte von Johanna und Noui im dritten Jahrtausend nach unserer Zeitrechnung. Die zwei leben in der Zukunft, in einer Welt, die bald zur bitteren Wirklichkeit werden kann, sich von der heutigen jedoch kaum unterscheidet. Es ist eher eine Spekulation und daher weniger eine SF-Erzählung. Die natürlichen und leicht erreichbaren Rohstoffe neigen sich dem Ende zu. Die Suche nach neuen Rohstoffen und vor allem Energie treibt kuriose Blüten. Der rigorose Raubbau treibt die Wirtschaft in einen Wirtschaftskrieg, jeder gegen jeden. Dazu mehren sich die Anzeichen einer weltweiten Umwälzung durch Naturkatastrophen. Das Leben auf unserem blauen Planeten wird sich dramatisch ändern.

Als Ausweg für die Menschen, aber eigentlich auch nur denen, die es bezahlen können, ist die Auswanderung auf einen neuen Planeten. Erdähnlich muss er sein. Darauf leben muss man können.

Auf jenem anderen Planeten gibt es jedoch schon Bewohner. Diese standen vor Jahrhunderten vor den gleichen Problemen wie die Menschheit heute. Sie sind in ihrer Mentalität jedoch von den Menschen völlig verschieden.

Das Leben für Noui und damit die Erzählung, beginnt mit einer Traumfrau. Sie ist die Erfüllung all seiner Phantasien und nur für ihn gemacht. Eine künstliche Intelligenz mit den idealen Körpermassen. Dabei träumt er von einem sorglosen Leben, ohne Ärger und Existenzkampf. Die tatsächlichen Veränderungen in der Gesellschaft sieht er nicht, oder will sie nicht sehen. Seine Jugendliebe Johanna stellt sich dieser Traumfrau entgegen.

Der Roman liest sich recht gut, stellt die Liebe zweier Menschen in den Mittelpunkt und ist somit eher ein Liebesroman mit gesellschaftskritischen Einschlägen. Die Hintergründe sind sehr genau und mit vielen Einzelheiten beschrieben.

Sicherlich interessant für die Leser sind die unterschiedlichen Sichtweisen, in denen das Buch erzählt wird. Dabei werden die Motive der einzelnen Handlungsträger plausibel und Nachvollziehbar. Manche seiner Ansichten, die in diesem Buch beschrieben werden, finden jedoch nicht meinen Anklang. Gerade der

Umgang mit dem weiblichen Geschlecht und dem sehr verzerrten Frauenbild, merkt man, das Buch hat ein Mann geschrieben.

Der Titel selbst irritiert und man möchte das Buch weglegen, wenn man nicht das findet, was der Titel verspricht. Horror-Hexen-Geschichten sind es jedenfalls nicht. ☺☺☺

LABYRINTH LORD

Dan Proctor

Originaltitel: labyrinth lord (o.J.)

Übersetzung: Thorsten Gresser, Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus Sollmann, Jörg Theobald

Titelbild und Zeichnungen: Steve Zieser

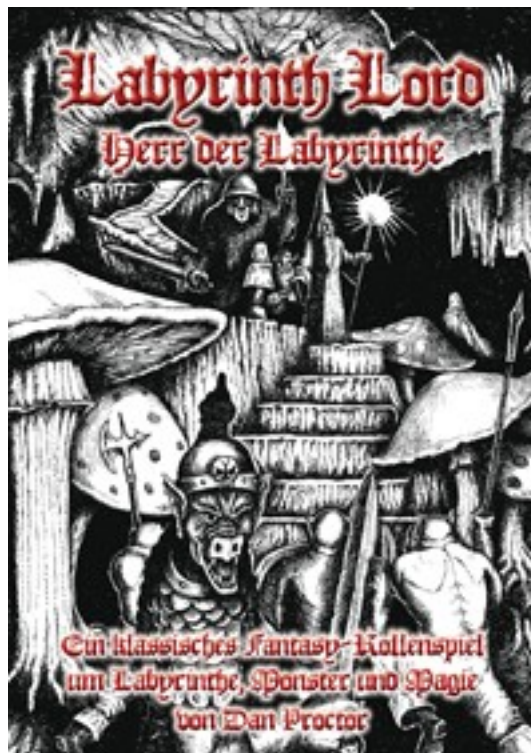
Mantikore Verlag (2010)

ISBN: 978-3-9812812-4-8 (Heft)

HERR DER LABYRINTHE

145 Seiten

19,95 €



LABYRINTH LORD, das Regelwerk von **Daniel Proctor**, erschien bereits zur RPC 2009 als Softcover im DIN A 4 Format mit 145 Seiten. Das Spielbuch ist in die für das Spiel wichtige Dreiteilung getrennt. Auf der einen Seite das Regelwerk zum Erzeugen der Charaktere um ihnen Leben einzuhauchen, einen Regelteil der klar festlegt, wann das Leben wieder ausgehaucht wird und einem umfassenden Handbuch der Monsterrkunde. Dem Spielleiter werden zusätzliche Informationen zur Verfügung gestellt.

Nachdem Vorwort von **Daniel Proctor** folgt eine kurze Einleitung die Spiel und Spielkonzept vorstellt. In der nachfolgenden Rubrik gelangen wir auch schon in die Eingangs erwähnte Charakterdarstellung. Hier wird besprochen, wie man sich selbst zum Spieltyp verwandelt. Ob nun als

stummelfüssiger Zwerg, als hochnäsiger, spitzohriger Elf, als Messwein saufender Kleriker, wütender Kämpfer, langfingeriger Dieb, Sprüche klopfender Magier oder gar als unausgegorener Halbling. Für jeden Spieler ist etwas dabei, ob männlich oder weiblich. Hat man sich für einen Charakter entschieden, kann man die Eigenschaften einzeln ausarbeiten, wobei die Zaubersprüche von Kleriker und Magier in Bereiche getrennt sind. Und dann wird es spannend. Alles was für eine Konfliktsimulation benötigt wird, findet Eingang auf den nächsten Seiten. Lustig ist ein Abenteuerleben, he ha he ha ho. Jetzt kann es losgehen. Also macht den Spielleiter fertig. Wenn ihr es nicht macht, macht der Spielleiter euch fertig und wenn ihr überlebt, gibt es entsprechende Erfahrungspunkte. Was ihr damit machen könnt, ist ebenfalls geregelt.

Wenn ihr bislang gedacht habt, nun geht's los, dann könnt ihr Euch auf eine erquickliche Anzahl von Monstern gefasst machen. Vertraut eurem Spielleiter. Über 100 Monster stehen ihm zur Verfügung und eines davon macht Euch platt. Dann

fangt ihr von vorn an und lernt, wie man einen neuen Charakter schneller und besser macht. Lediglich die sechs wichtigen Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma, wie auch die einzelnen Fähigkeiten sind schnell zusammengestellt.

Sollte euer fieser Spielleiter keine Monster mehr aus dem Hut zaubern, geht es an die Verteilung von Schätzen, vorausgesetzt, sie sind vorgesehen. Vielleicht haben die Monster aber nur ein noch stärkeres Monster bewacht. (Möglicherweise ist es aber der Spielleiter). Für den gibt es in der letzten Rubrik noch fiese Tipps, wie man dem Spieler und dessen Charakter das Leben schwer macht.

Das Regelwerk, von Fans für Fans übersetzt, macht einen guten Eindruck. Ein paar Kleinigkeiten gibt es immer zu bemängeln, das liegt aber hauptsächlich darin begründet, wie der einzelne Spielleiter das Heft nutzt. Insgesamt gesehen ist das Regelwerk für ein schnelles Rollenspiel geeignet. Die Regeln sind sehr einfach gehalten aber besonders gut geeignet für ein schnelles Spiel. Ein erfahrener Spielleiter schüttelt mal eben ein Szenario aus dem Ärmel und dann kann es auch schon losgehen. Vor allem für Einsteiger empfehlenswert. Der günstige Preis macht ein Übriges. ☺☺☺

MAGNAMUND SPIELBUCH

Joe Dever

BANEDONS AUFTRAG

Originaltitel: dawn of the darklords (o. J.)

Übersetzung: Alexander Kühnert

Titelbild und Zeichnungen: Rich Longmore

Mantikore Verlag (2010)

42 Seiten

9,95 €

ISBN: 978-3-9812812-6-2 (Heft)

Legen wir doch gleich einmal die Rollen fest, schliesslich ist es ein Rollenspiel. Und Du, genau DU, bist Banedon. Du bist in Ausbildung, Azubi bei einem Zauber namens Toran. Ob der eine Ausbildungsbefähigung nachweisen kann sei dahin gestellt. Als Du bist Du nicht etwa Lehrling eines Elektroanlageninstallateurs, eines Technikers oder Systemprogrammierers, obwohl einiges dafür spricht, dass sie ähnlich gelagert sind, sondern Magie-Lehrling. In der Gilde der Magier zählst Du zu den Adepten der weissen Magie. Also zu den Guten. Halte Dich da dran. Wie immer braucht der Chef jemanden, der die Brötchen holt. Heute hast Du gewonnen. Du hast den Auftrag, mach was draus. Aber nicht zum Bäcker, sondern zum Grossmeister der Kai, bring ihm eine Botschaft. Falls es die Kais noch nicht wissen, ihr Land wird überfallen von den Bösen Lords und Du sollst ihnen die Nachricht bringen, dass dem so ist. Dementsprechend müssen die Lords gegen die Schwarzen Lords antreten, weil sonst die Welt untergeht. Gut dass Du kein Waise bist, sonst müssten wir Dich jetzt Harry Potter nennen. Und weil das Schicksal der Welt in Deiner Hand liegt, bist Du der Mittelpunkt des Abenteuers in der Spielwelt Magnamund. Trödel nicht rum, tu was.

Neben dem Abenteuer enthält das Buch eine gut gelungene Farbkarte und das Lexikon der Giaksprache. Die Karte ist wichtig, damit Du weisst, wo es lang geht und die Sprache ist wichtig, weil Du sonst nix zu tun hast und mit lernen beschäftigt bist. Wer beschäftigt ist, stellt keine Fragen. Zum Beispiel warum in einem vierundvierzigseitigen Heft zehn Seiten Wörterbuch drin sind. Damit kürzt sich das Abenteuer um 25 Prozent. ☺☺☺

Moritz Mehlem

Originaltitel: the larm chronicles (2000)

Mehlem, Murray Murchinson, Marcus Sollmann, Florian Findeis

Titelbild: Mark Allan

Zeichnungen: Andy Taylor, Brian Thomas, Filip Stojak

Mantikore Verlag (2010)

82 Seiten

14,95 €

ISBN: 978-3-9812812-5-5 (Heft)

DIE LARM CHRONIKEN

Übersetzung: Moritz

Als Abenteurer der unterschiedlichsten Rollenspielsysteme musste ich natürlich auch das vorliegende Abenteuer **DIE LARM CHRONIKEN** ausprobieren. Das Titelbild, das leicht unter dem Begriff Naive Kunst abgelegt werden kann ist recht ansprechend gestaltet. Der Druck ist in Ordnung, aber der Lektor hätte noch einmal darüber gemusst. Wenn mir auf der Rückseite das Wort Beispieldungen sofort ins Auge fällt, dann fallen mir im Heft selbst auch die anderen Fehler auf. Doch darum geht es eindeutig nicht.

Im Kapitel eins lernt man erst einmal das kleine unscheinbare Dörfchen Larm kennen. Die beschauliche Ruhe wird nur durch einen Spielleiter gestört, der unbedingt eine Abenteuergruppe beschäftigen will. Das gelingt recht gut, ist mit dem Dörfchen und seinen Bewohnern erst einmal eine gute Voraussetzung gegeben. Dann geht es Schlag auf Schlag und in den einzelnen weiteren Kapiteln lernt die Gruppe das Grauen kennen, indem sie Abenteuer erleben muss. Bei DIE MÜHLE und DER VERGESSENE TEMPEL DES THARON sind erst einmal die Anfänger gefragt, die sich durch das Heft, unter kundiger Anleitung eines Spielleiters bis hin zu DIE RÜCKKEHR DES BERGKÖNIGS durch und hocharbeiten können.

Hier gibt es viel Spiel, Spass und Spannung für kleines Geld. Das Regelwerk, dass mit wenig Regeln auskommt, ist für einfach Spieler gedacht. Aber die Abenteuer sind von der Art her für jedes andere System geeignet. Vor allem das ausgearbeitete Dörfchen erspart viel Arbeit. Die Hintergrundinformationen zu den einzelnen Personen bietet neben den hier beschriebenen Abenteuern noch viel Potential.

Interessant ist auch das Abenteuer auf einer der letzten Seiten. Auf nur einer Seite bietet es viel Spielspass. Man kann also auch mit nur wenig Beschreibung ein spannendes abendfüllendes Abenteuer hinlegen. Das ganze Heft ist in sich "rund". Es passt alles zusammen.

☺☺☺

Marliese Arold

Titelbild: Bilderdienst

Piper Verlag (10.05.2010)

434 Seiten

19,95 €

ISBN: 978-3-492-70168-6 (gebunden mit Schutzumschlag)

DAS ISIS-TOR

Das Isis-Tor bietet eine Zeitreise in das alte Ägypten, das noch von den Pharaonen von Ober- und Unter-Ägypten beherrscht wird. Das stimmungsvolle Titelbild verspricht einiges. Zwei Personen aus der heutigen Gegenwart gelangen in das alte Reich. Dort wird die Vergangenheit zur Gegenwart und sie müssen sich dort nicht nur zurechtfinden, sondern auch überleben. Betroffen von dieser Zeitreise sind Sonja Morhardt und ein Physiker namens Jonas Steffens.



Doch von vorn. Die blonde, fünfunddreissigjährige Heldin dieser Erzählung heisst Sonja, studierte Archäologie und schloss ihr Studium mit einer Arbeit über Nofretete, deren Büste im Berliner Alten Museum auf der Museumsinsel steht, ab. Sie war schon immer von dieser weltbekannten, dennoch geheimnisumwitterten Herrscherin des alten Ägyptens fasziniert. Vor mehr als 3300 Jahren wurde von ihr eine Büste hergestellt, die seit der Auffindung im Jahr 1912 für Spekulationen sorgt. Leider brachte die Beschäftigung von Sonja mit der Pharaonin nicht sehr viel ein. Nun arbeitet sie an der Seite ihres Professors, statt im heissen Wüstensand nach Altertümern zu graben. Ihre Chance kommt, als in Ägypten der Grabungsleiter verschwindet, der die Suche nach der Grabstätte Nofretetes vorantreibt. Das ägyptische Altertumsamt fragt bei Sonja an, ob sie nicht die Leitung des Suchtrupps übernehmen möchte. Besser so als gar nicht, denkt sie und nimmt die Aufgabe an,

sehr zum Verdruss ihres Freundes Claus Bronnbach. Dessen Trauer dauert nicht lange, er beschäftigt sich statt mit Altertümern mit einer jungen Studentin. Sonja hingegen muss sich erst einmal bei der Ausgrabungsgruppe durchsetzen. Verständlicherweise fühlen sich die einzelnen Mitglieder übergangen. Erst als die Auseinandersetzungen bereinigt sind, kann daran gegangen werden, die Suche aufzunehmen. Nach anfänglichen Reibereien und Animositäten der sich übergangen fühlenden Mitarbeitern gehen die Forschungsarbeiten inklusive der Suche nach dem verschollenem Grabungsleiter erfolgsversprechend voran.

Sonja Morhardt lernt einen netten Physiker mit Namen Jonas kennen, zu dem sie sich hingezogen fühlt, dessen Spinnereien die Wissenschaftlerin über die Isis-Tore sie nicht teilen kann. Sein Hintergrund sind die Möglichkeiten von Zeitreisen. Einen Ausflug in die Wüste mit kleinem Tet-a-tet nimmt sie gerne an. Eine folgenschwere Entscheidung, wie sich alsbald heraus stellt. Denn das bekannte Leben endet um einem neuen Leben Platz zu machen. Mit dem für Sonja so unglaublichen Umstand, in der Vergangenheit gelandet zu sein, zur Zeit der sagenhaften Nofretete und ihres Mannes Echnaton. Sie landen in Achataton, die Pharaon Echnaton zu Ehren des einen Gottes Aton aufbauen liess. (übrigens gehen alle Ein-Gott-Religionen in Vorderasien auf ihn zurück). Das Forscherpaar wird von den Schergen des Pharaos gefangen genommen, eingesperrt, hochnotpeinlich befragt und auch sonst nicht zimperlich behandelt. Sie treffen auf den Zeitreisenden Nachtpaaten, der ihnen bei der Flucht behilflich ist. Uneigennützig jedenfalls nicht. Die Gegenleistung für seine Hilfe: Sie sollen ihm behilflich sein, das Totenbuch der Isis zu finden. In dem Buch soll beschrieben stehen, wie eine Totenerweckung vonstatten geht. Zudem soll dort das Geheimnis der Zeitreise beschrieben sein. Denn die unfreiwilligen Zeitreisenden möchten in ihre Zeit zurück. Doch es gibt da noch eine kleine Gruppe verschwörerischer Priester, die sich die sieben Skorpione nennen.

Seit den ersten Ausgrabungen, der Erboberung durch Napoleon und darüber hinaus ist Ägypten ein Land der Geheimnisse. Gerade die aufgeklärten Europäer waren es, die das Landes ausplünderten, kein Respekt vor Toten zeigten und im Namen der Wissenschaft Schätze stahlen. Dieser Diebstahl von Kunst ist bis in die heutige Zeit ein Streitpunkt zwischen den Regierungen. Im Fall der Büste von Nofretete wird davon gesprochen, es sei zu gefährlich sie zu transportieren. Daher könne man sie nicht zurückgeben. Aber eine erneute Untersuchung der Büste konnte vorgenommen werden. Und es wurde nicht das Gerät transportiert.

Es gibt inzwischen hunderte von Romanen, die sich der Herrscherin Nofretete und ihrem Mann Echnaton beschäftigen. Warum sollte also eine Jugendbuchautorin nicht auch das Thema für sich gewinnen? Mit ihrer verärgerten Heldin, die sich nicht mit einem Job an der Uni abfinden will, mit einer kaputten Liebe und einer neuen ist dieser Roman trotz der Zeitreise eher ein Liebesroman mit ungewöhnlichen Handlungshintergrund. Die Verschwörung, andere Zeitreisende etc. wirkt dann etwas zu aufgesetzt und bietet keine runde Geschichte. Selbst die Beschreibungen der wissenschaftlichen Untersuchungsmethoden, der Grabungsarbeiten etc. werden nur oberflächlich beschrieben, so als sei ihr dies nicht wichtig und nur Mittel zum Zweck. Aber auch die Beschreibung der Vergangenheit ist eher oberflächlich gehalten. Aus diesem Grund würde ich den Roman eher als historisch angehauchten Liebesroman bezeichnen.

Die anderen Bestandteile des Roman sind mit der Verschwörung eher ein Thriller, mit der Gefangennahme eher ein Krimi, die Idee mit den Star Gate ähnlichen Toren ein SF-Roman. Das Buch lässt sich nirgends einordnen. Die Geschichte ist recht unausgereift.



DER SOHN DES SEHERS

Torsten Fink

Titelbild: nn

Blanvalet Verlag 26691 (06/2010)

ISBN: 978-3-442-26691-3 (TB mit Klappbroschur)

NOMADE

Karte: nn

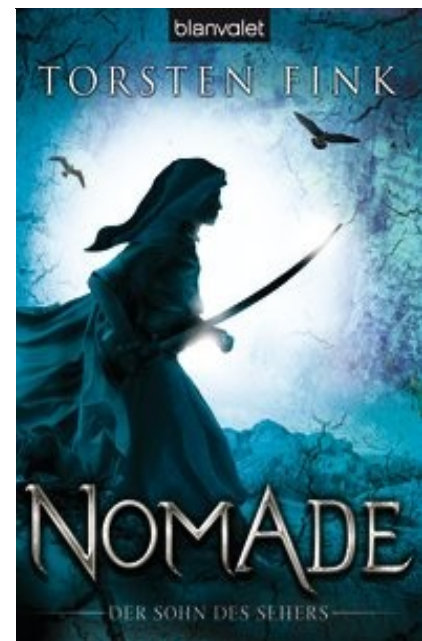
458 Seiten

9,95 €

Der junge Seher Awin kämpft darum, als Krieger anerkannt zu werden. Doch die nomadisierenden Wüstenbewohner, die Hakul, sind nicht gerade begeistert von dem jungen Mann. Sein Ausbilder sorgt durch seine infame Art dafür, dass er jedes Selbstwertgefühl verliert und sich unsicher fühlt. Dabei überflügelte der junge Mann mit seinen Fähigkeiten schon längst den Meister und Ziehvater Curru und könnte seine Stellung einnehmen. Dies will aber sein Meister nicht, wer will schon arbeitslos werden. Curru erinnert ihn immer wieder daran, das Awin eigentlich nicht zum Stamm gehört. Der Sohn des Sehers kam als Kind zum Clan der schwarzen Berge, als sein eigenes Volk vollständig umgebracht wurde. Sein Talent wird jedoch rasch von den Hakuls erkannt, insbesondere des Clanoberhauptes, einem sympathischen Anführer, dessen Sohn jedoch nur Verachtung für Awin übrig hat. Der begabte Schüler ist mit Feinden gesegnet, die er sich nicht aussuchte, aber auch einen mächtigen Gönner. Diese Tatsache macht die Geschichte allein schon sehr interessant. Das eigentliche Abenteuer beginnt damit, dass ein Artefakt auch Heolin oder Lichtstein genannt, von Grabschändern gestohlen wird. Gemeinsam mit dem Clan machen sich Awin und Curru auf, den Schatz der Hakul wieder nach Hause zu holen. Nicht alle Hakuls befürworten den Kriegszug. Dabei müssen sich die Clanmitglieder darauf verlassen, was die beiden Seher prophezeien. Durch den Zwist der Beiden kommt es zu Missverständnissen und Fehlinterpretationen. Die

Geschichte wird spannend gehalten indem der Clan auf seinem Kriegszug Merege und Salina, zwei reisende Frauen trifft, die eine Art Zauberinnen zu sein scheinen.

Torsten Finks *NOMADE* ist ein spannend geschriebenes Buch. Der Inhalt selbst ist nicht neu. Die Ausgangssituation gab es so oder ähnlich schon oft. Als Beginn seiner zweiten Trilogie, nach *MAGIERS*, ist das Buch gut gelungen. Wer die *MAGIERS* nicht gelesen hat, sollte dies unbedingt nachholen, da die Geschichte mit dem *SOHN DES SEHERS* wahrscheinlich nicht zu Ende sein wird, eine dritte Trilogie wird sicher folgen. Die einzelnen Handlungsträger sind gut ausgearbeitet und die Geschichte hat kaum Längen. ☺☺☺



Internationale Phantastik

Peter Morwood

DER SCHWARZE DÄMON

Originaltitel: the demon lord (1983) Übersetzung: Christian Jentzsch

Titelbild: Camille Ching-Yun Kuo

Piper Verlag 9160 (05/2010)

456 Seiten

9,95 €

ISBN: 978-3-29160-6 (TB)

Es ist die Welt der Pferdefürsten, in der Ritter Aldric Talvalin lebt. Als er zu seiner Heimatburg zurück kommt, muss er feststellen, dass seine Familie von Kalarr cu Ruruc und dem Totenbeschwörer Duergar hingemetzelt wurde. Die Familie ist tot, nur der Vater Haranil hält sich krampfhaft am Leben und nimmt ihm auf dem Sterbebett das Versprechen ab, furchtbare Rache zu üben. Vier Jahre später, die Ritter Aldric Talvalin im Exil verbrachte, kehrt er mit König Rynert und einem ausgerüstetem Heer aus Reitern und waffenstarrenden Fusssoldaten nach Dunrath, der Heimat seiner Ahnen zurück. Er vertreibt unter Mithilfe seines Schwertes Witwenmacher, seinen Feind, den finsternen Totenbeschwörer Duergar Vathach. Der Totenbeschwörer hatte seine Familie auf dem Gewissen und jeden anwesenden umgebracht. Mit einem Angriff über Geheimgänge kann er in die Burg eindringen und seinen Widersacher töten.

Des Königs Hilfe ist jedoch nicht umsonst. Für seine Leistung fordert König Rynert als Gegenleistung den mächtigen Schwarzmagier Crisen zu erschlagen. Crisen verwandelt angeblich Menschen in Werwölfe und versetzt damit das Land des Pferdefürsten in Angst und Schrecken. Ritter Aldric Talvalin macht sich auf den Weg, sein Versprechen zu erfüllen. Die Reise ist sehr gefährvoll und wilde Kämpfe begleiten ihn. Bis hin zu einem Gegner, der es darauf anlegt, sich das Schwert Witwenmacher anzueignen. Doch das ist noch nicht alles, er gerät in eine tödliche Falle. Diese führt dazu, einen weiteren Krieg zu führen, diesmal um Seghar, um Marek und vor allem um Gueynor, die neue Hochkönigin.

Peter Morwoods Fantasyreihe um seinen Helden Aldric erinnert mich sehr an David Gemmell und seine DRENAI-SAGA, jedoch noch viel mehr an Michael Moorcock und seinen ELRIC (man beachte die Namensähnlichkeit) und dessen besonderem Schwert. Die Fantasy die Peter Morwood schreibt findet seit Jahrzehnten Verwendung und präsentiert in der Tat nichts neues. Es sind die gleichen Voraussetzungen, die man für Fantasy-Rollenspiele nimmt und die in den Computerspielen ihre Entsprechung gefunden haben. Ich persönlich halte den vorliegenden Roman für eine gesunde Mischung aus Unterhaltung und Spannung. Denn auch wenn es nichts Neues beschreibt ist es eine schöne Unterhaltungslektüre. Peter Morwood greift altbekannte Ideen auf, schreibt sie ein wenig um und so entsteht eine neue abwechslungsreiche Reihe. Diese besteht aus vier Teilen. Die beiden Romane THE DRAGON LORD und THE WARLORD'S DOMAIN befinden sich in Vorbereitung. Ob die nachfolgenden Titel, die 300 Jahre später spielen, GREYLADY und WIDOWMAKER, erscheinen werden kann ich nicht sagen. ☺☺☺

Daniel Fox **GESCHMIEDET IN FEUER UND MAGIE**
Originaltitel: dragons in chains (2009)
Übersetzung: Maïke Claußnitzer
Titelbild: John Long
Blanvalet Verlag 26675 (05/2010) **607 Seiten** **9,95 €**
ISBN: 978-3-442-26675-3 (TB)

Auf der Insel Taishu, die viele Ähnlichkeiten mit dem frühen Taiwan aufweist, leben vor allem Fischer und Bergleute. Die Bergleute werden benötigt, die dort befindliche Jade abzubauen. Die Jade ist allein dem Kaiser vorbehalten, denn sie ist es, die seine übernatürlichen Fähigkeiten unterstützt. Chien Hua ist dieser Kaiser und lebt in der fernen Verbotenen Stadt. Durch einen politischen Umsturz zur Flucht genötigt gelangt Chien Hua auf die Insel Taishu, weit vor dem Festland. Die Aufständischen sind ihm und dem Rest seiner einstmals stolzen Armee dicht auf den Fersen. Natürlich gelingt dem Kaiser die Überfahrt, die Rebellen jedoch müssen sie die Meerenge mit wesentlich mehr Booten überqueren. Dieses Vorhaben ist jedoch nicht so einfach. Ein Problem liegt in der Person einer Drachin, mit der auch gleich das Buch beginnt. Angekettet, durch Magie und Feuer, auf dem Meeresgrund fristet sie ihr unsterbliches Leben. Dummerweise ist ihr Bewacher für seinen Job gar nicht geeignet. Es rächt sich sehr schnell, dass der Kaiser und Rebellen nicht an das magische Wesen glauben. Die Drachin zerrt an ihren Ketten, ein Ausbruch der Kreatur steht kurz bevor, wenn sie weiter an den Ketten zerrt und ihr Bewacher weiterhin eher unfähig die Kontrolle mehr und mehr schleifen lässt.

Die Geschichte wechselt jedoch zuerst einmal zu Han, dem Lehrling eines Schreibers, an den ihn sein Vater verkaufte. Bei der Rundreise über die Dörfer werden sie angegriffen und Meister Doshu ermordet. Verkauft an einen Kapitän lernt er Yerli kennen, der in die Zukunft sehen kann.

Mei Feng ist der nächste Handlungsträger. Auf einem Schiff. Und so geht es weiter, wir lernen in den kurzen Kapiteln erst einmal die Handlungsträger kennen, bevor sich **Daniel Fox** aufmacht, die Handlung und den dazugehörigen Faden aufzunehmen.

***Daniel Fox' GESCHMIEDET IN FEUER UND MAGIE** ist ein Roman, der viele Anspielungen auf die chinesische Geschichte enthält. Es gibt in der neueren*

*Geschichte den Hinweis auf Mao und Chiang-Kai Tschek. Dessen Flucht, mit vielen Kulturschätzen nach Taiwan kann durchaus der geschichtliche Hintergrund bilden. Wobei sich kein historischer Roman dem Leser erschliesst. **Daniel Fox** greift für seinen Fantasy-Roman auf uralte chinesische Mythen zurück, in denen Drachen und Jade durchaus eine tragende Rolle spielen. Gerade der Drache, der, anders als westliche Drachen keine Schwinge besitzt und durch die Luft und über Wolken läuft, hat eine besondere Bedeutung. Der Fünfezhige Drache ist die Verkörperung des Kaisers, während die vierzehigen Drachen, die übliche Drachenbevölkerung stellen. Er bringt seine Magie, gebunden an die Jade des Kaiser, sehr sparsam in seine Fantasy-Welt. Ausführlich berichtet er jedoch über die Welt, die Landschaft und die Handlungsträger. Mit seiner intensiven, ja fast intimen Beschreibung der Welt, fällt es dem Leser leicht, sich dort zurechtzufinden. Sehr schön sind die Unterteilungen der einzelnen, kurzen Kapitel, die immer wieder den Erzähler wechseln. Das mag zwar zuerst ein wenig verwirrend gestaltet sein, hat für den Leser jedoch den Vorteil, er findet in jedem Fall seine Identifikationsfigur. ☺☺☺☺*

ASSASSIN'S CREED

Oliver Bowden

Originaltitel: renaissance (11/2009)

Titelbild: Computergraphik

Panini Verlag (17.03.2010)

ISBN: 978-3-8332-2044-9 (TB)

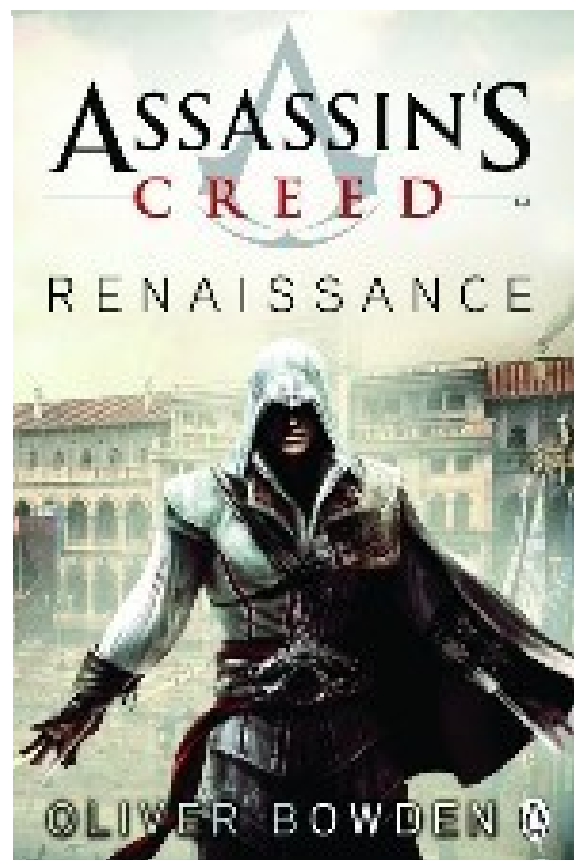
RENAISSANCE

Übersetzung: Timothy Stahl

448 Seiten

12 €

Der Held der Erzählung, der arrogante Ezio Auditore, wächst als Sohn einer reichen Bankiersfamilie unbeschwert im Florenz des 15. Jahrhunderts auf. Von seinem Vater wird der Erbe langsam auf die Übernahme der Geschäfte vorbereitet. Das Schicksal hat mit dem jungen Mann jedoch etwas anderes vor. Sein Vater und seine beiden Brüder werden festgenommen und nach einem Schauprozess, der intriganter nicht sein könnte, öffentlich hingerichtet. Der siebzehnjährige Ezio flieht mit seiner Schwester und seiner Mutter zu seinem Onkel in die Toskana. Auf dessen Burg verstecken sie sich, so gut es geht. Sein Oheim klärt ihn über die Hintergründe des Mordes auf, und weiht den jungen Ezio in die Geheimnisse der Assassinen ein. Dies sind die besten Voraussetzungen, einen Rachefeldzug zu beginnen. Ezio arbeitet hart an sich und im Auftrag des Ordens der Assassinen. Er rächt sich an all denen, die für den Tod seines Vaters und seiner Brüder verantwortlich hält. Der Personenkreis, der durch seine Rache sich langsam aber sicher dezimiert, setzt sich fast ausnahmslos aus Mitgliedern des Templerordens zusammen. Damit wird Enzo aber immer mehr zum Spielball



zwischen den Templern und den Assassinen. Enzo wird zu einem einsamen Held, der allein in der Lage ist, die Herrschaft des Templerordens zu vereiteln.

Oliver Bowden hält sich sehr genau an die Spielvorlage des PC-Spieles. Besonders gut gelungen ist ihm die Beschreibung des mittelalterlichen Italiens. Während einer Sendung des csmag bei Radio Darmstadt, konnte ich mir einen Eindruck des Spieles und der Geschichte verschaffen. Der Autor erzählt sehr flüssig die Geschichte des Assassinen Ezio Auditore und seinen Rachefeldzug gegen die Templer. Er befasst sich sehr ausführlich mit der Person Enzo, nicht nur als "Action-Held" sondern eben auch als Mensch. Ihm ist es wichtig darzustellen, dass er keine Tötungsmaschine ist, sondern eine Familie, Freunde und Bekannte hat, in ein soziales Umfeld eingegliedert ist. Er erzeugt dadurch eine komplexe Geschichte mit allem was ein guter Roman besitzen muss. Gleichzeitig nimmt er mit den Schlagworten Templer, Kirche, Meuchelmörder, den Leser mit in dessen eigene Vorstellungskraft. Ergänzt wird diese durch eine in Einzelheiten gehende Beschreibung von Florenz, Venedig und anderen Städten des Landes. Gleichzeitig wird aus diesem Roman aber auch Lehrbuch über Architektur. Eingebaut in der Handlung wird im Endeffekt ein logisch aufgebautes Werk. Das Buch ist so gut geschrieben, dass es einfach nicht langweilig werden kann. Vom Schreibstil her kann man sich nicht über dieses Buch beklagen. Es lässt sich leicht lesen und es ist größtenteils verständlich beschrieben. Ebenso glücklich gewählt sind italienische Redewendungen, die ganz selbstverständlich in die Dialoge einfließen. Damit wird die Erzählung in sich stimmig.

Positiv als Ergänzung noch anzumerken: Ein Wörterbuch am Ende des Romans und eine Personenliste. ☺☺☺☺

Rob Thurman

Originaltitel: nightlife (2006)

Titelbild: Chris McGrath

Piper Verlag 6734 (06/2010)

ISBN: 978-3-492-26734-2 (TB)

NACHTGEISTER

Übersetzung: Barbara Röhl

412 Seiten

9,95 €

Die beiden Halbbrüder Caliban, genannt Cal, und Niko Leandros wachsen bei ihrer Mutter auf. Während Nikos Vater ein normaler Mensch ist und der Familie kurz nach Nikos Geburt den Rücken zukehrte, ist der jüngere Cal ein Halbdämon. Cal ist es daher gewöhnt, von der Dämonenseite ständig unter Beobachtung zu stehen. Ein Mischwesen, halb Mensch und halb Dämon ist schon etwas besonderes, vor allem wenn nicht ganz klar ist, warum sich sein Mutter mit einem Dämon einliess. Was bewog nur Cals und Nikos Mutter sich mit einem Vertreter der dunklen Seite zu paaren? Plötzlich ist jedoch Schluss mit lustig. Die Dämonen versuchen Cal habhaft zu werden. Den Brüdern bleibt nur die Flucht, doch das ist lediglich ein Aufschub, denn ganz entkommt den Dämonen niemand. Mit Gelegenheitsjobs versuchen sie sich über Wasser zu halten, fliehen jedoch sobald sie der Meinung sind, wieder entdeckt zu werden. Eine besondere Verbindung scheint dabei zwischen Cal und seinem dämonischen Vater zu bestehen. Die Geschwister wollen einfach nur am Leben bleiben und in Ruhe gelassen werden. Daher führt sie ihre flucht immer wieder in Gegenden, in denen sie nicht bekannt sind und nicht gefunden werden sollten. Theoretisch.

Selbst in einer Millionenmetropole wie New York finden die Geschwister keine Ruhe. Nachdem bei einer Auseinandersetzung Niko einen der Auphe genannten Dämonen tötete will er schnellstens wieder verschwinden. Das Vorhaben der beiden

Jungs scheitert an einer kleinen, unbedeutenden Sache. Der schnöde Mammon. Er reicht nicht aus, ein Auto zu kaufen. Zum Glück gibt es Zufälle, die niemand erwartet, denn bei dem Versuch sich ein Autor günstigst unter den Nagel zu reißen, treffen sie auf Robin Goodfellow. Der redegewandte Autoverkäufer will sich den Brüdern anschließen. Sie sind zwar zuerst dagegen, doch sind sie dann zu Dritt. Robin, ein Puck, stellt sich als Bereicherung der kleinen Gemeinschaft dar, denn er haut die beiden aus so mancher prekären Situation. Leider gelingt das nicht immer, denn der Banshee Grendel übernimmt Cal. Seitdem ist Nikos Halbbruder unterwegs und macht die Stadt unsicher. Nicht nur die Stadt, insbesondere startet er Angriffe auf Niko und seine Freunde, versucht sie zu töten. Um nicht selbst getötet zu werden muss Niko zur Endlösung greifen und versuchen Cal zu töten. Scheinbar gibt es keine andere Möglichkeit, selbst am Leben zu bleiben.

*Da die ganze Erzählung aus der Sicht von Cal erzählt wird wird sie nicht ganz ernst erzählt. Spätestens wenn der Körper von einem Dunkling ganz übernommen wird, steigt auch der humorige Anteil. Etwa, als er vor der Kloschüssel steht, seine Blase entleert, und dort von seinem Chef aufgesucht wird. Hier hat die Übersetzerin **Barbara Röhl** gute Arbeit geleistet. Das gleiche gilt ebenso für den schlaksigen Tonfall, der ganz gut auf den eines Teenagers passt. Allerdings lässt sich **Rob Thurman** mit der Einführung der Personen und ihrer Beschreibung viel Zeit. Gut ein Viertel des Buches benötigt sie, um "in die Gänge" zu kommen, verliert dabei ein wenig das Ziel aus den Augen. Im Vordergrund steht das Geschwisterpaar und ihre Gegner bleiben etwas im Dunkeln. Zwar erfährt der Leser, wer die Gegner sind, Auphe, Dämonen, Vampire, Fabelwesen eben, doch ein wenig düsterer als zur Zeit gängig, beschrieben. Hinzu kommt ein gelungenes Titelbild, dass mit seinem düsteren Regenmotiv sehr gut gelungen ist.* ☺☺☺

STAR WARS - WÄCHTER DER MACHT 9. Band STAR WARS - LEGACY OF THE FORCE **9.**
Troy Denning **SIEG**
Originaltitel: invincible (2008) **Übersetzung: Andreas Kasprzak**
Titelbild: Jason Felix
Blanvalet Verlag 26685 (07/2010) **444 Seiten** **9,95 €**
ISBN: 978-3-442-26685-2 (TB)

Trista und Taryn Zel sind Zwillingsschwestern und etwa um 20 NSY geboren. Trista, mit fünf Minuten Vorsprung geboren, ist die ältere der beiden sympathischen Mädchen. Eine Besonderheit sind die Verwandtschaftsverhältnisse. Über die Verwandtschaft des Vaters sind sie mit der Königinmutter des Hapes-Konsortiums verwandt. Sie sind aus diesem Grund Cousinen von Tenel Ka. Somit gehören beide ebenfalls zum Königshaus. Diesem dienen sie treu und ergeben, als sie in die Hapanische Sicherheitsabteilung eintraten. Die Königin hielt die Beziehung zwischen ihr und Trista und Taryn Zel geheim. In ihrer Eigenschaft lernen sie den Jedi-Ritter Ben Skywalker kennen. Da war der zweite galaktische Bürgerkrieg beendet. Tenel Ka und Prinz Isolder beauftragten das Zwillingspärchen, sich mit dem dem flüchtenden Jedi in Verbindung zu setzen. Ben Skywalker hatte sich auf die Station Nova zurückgezogen. Der Standort der Station ist der Carida-Nebel, wo früher der Planet Carida um seine Sonne seine Kreise zog. In der Big-Boom-Bar treffen sie den untergetauchten Jedi. Trista und Taryn wollen Ben zu Prinz Isolder bringen, der wiederum Ben zu den anderen überlebenden Jedi-Rittern bringen will. Die wenigen anderen Jedis sitzen auf Shedu Maad und harren der Dinge, die da kommen. Die

Zwillinge eskortieren Ben zu ihrer Fähre. Die Fähre soll sie zu Isolders Schiff bringen. Auf dem Weg dorthin werden sie angegriffen. Ben zerstört den Spionagedroiden. Das nutzt jedoch nichts, denn ein Sternenerstörer bringt das Schiff von Prinz Isolder auf. Mit Mühe und Not gelingt dem Trio die Flucht.

Kurz darauf tobt die Schlacht um Shedu Maad. Das Trio verteidigt die Shedu Maad gegen die Truppen von Anakin Skywalker. Dabei lernen sie die hapanische Generalin Livette näher kennen und ihre dunkle Seite. Sie treibt ein doppeltes Spiel, wird gegenüber ihrer Königin untreu und wollte sich mit den imperialen Streitkräften Verbünden. Die gebrochene Treue nützt ihr jedoch nichts. Das soziale Nichts hat nun mal kein Auffangnetz. von Trista unter Arrest gehalten kämpfen Taryn und Ben, Seite an Seite, gegen die Truppen von Tahiri Veila.

Jaina Solo bereitet sich bei Boba Fett auf den grössten Kampf ihres Lebens vor. Sie tritt gegen ihren eigenen Bruder Jacen an. Dieser ist mittlerweile ein Sith-Lord und lebt unter dem Namen Darth Caedus. Als solcher ist er eine Geisel des Universums. Ihre Eltern Han und Leia sind mit dem Auftrag des Jedi-Rates einverstanden. Sie sind der Meinung, dass Darth Caedus nur noch wie ihr Sohn aussieht, aber nichts mehr mit ihm gemeinsam hat. Für sie ist ihr Sohn Jacen schon lange gestorben. Während Luke Caedus mit Machtvisionen ablenkt, startet Jaina ihren ersten Versuch, der leider schief geht. Dafür wird Boba Fetts Tochter Mirta auf Nickel Eins gefangen genommen. Ben Skywalker gerät inzwischen in die Gefangenschaft der GGA und Tahiri versucht den Jedi, auf ihre Seite zu ziehen, was natürlich misslingt. Während der folgenden Wirrungen und Irrungen gelingt es, eine Blutprobe in Caedus Hände zu spielen. Daraus kann nun eine Nanowaffe gegen das Königshaus geschaffen werden.

Der Roman ist der Abschlussband einer nun etwas länger laufenden Subreihe innerhalb des STAR WARS Universums. Von Autoren, die bereits erfolgreich Romane geschrieben haben, erwartete ich nichts anderes als einen spannenden Roman mit einer logischen Handlung. Die Welt von STAR WARS ist so vielschichtig dass man darüber nicht genug schreiben kann. Die handelnden Personen entsprechen den üblichen Verdächtigen, sie leben ihre Rollen aus und sind für den Leser jederzeit nachvollziehbar. Auch das Ende bietet keine Überraschung. Ein unterhaltsamer, routinierter Roman bleibt übrig, der die Subreihe WÄCHTER DER MACHT zu einem guten Abschluss bringt. ☺☺☺

Arthur Ténor

DIE FANTASTISCHE REISE INS KÖNIGREICH DER SIEBEN TÜRME

Originaltitel: Voyages Extraordinaire au royaume de Sept Tours (2006)

Übersetzung: Stefanie Mierswa

Titelbild: Andreas Adamek

Cbt Verlag (06/2010)

350 Seiten

14,95 €

ISBN: 978-3-570-16034-3 (gebunden mit Schutzumschlag)

2062 ist es möglich geworden, die phantastische Reise in Bücherwelten, die sich sonst nur lesend erschliessen. So ist es Thédric Tibert möglich, fantastische Expeditionen in die endlosen Welten der Phantastik, dank Entdeckung der Quantentunnel und deren Nutzung, durchzuführen. Ähnliches konnte **Jasper Fforde** mit THUESDAY NEXT bereits beschreiben. Wer also Urlaub macht wie in unserem Fall Thédric Tibert, der kann zur Erkundung fremder Welten und ihrer Bewohner in andere Dimensionen aufbrechen. Der Jurastudent von Papas Gnaden, träumt davon in die Welt der Fanta-

sy zu reisen. Bislang hielten ihn die Kosten und mangelnde Expeditionsbereitschaft und Abenteuerlust von einem Aufbruch ins Unbekannte ab. Nachdem die Universität wieder einmal mehr durch einen langweiligen Unitag glänzte, schlendert Thédric die Rue Tolkien entlang. In dieser Strasse gibt es eben jenes besondere Reisebüro, dessen bunte Plakate ihn locken und verführen wollen, seine Reise doch endlich anzutreten. Mit Imaginoport sieht er die Möglichkeit gegeben und nimmt das Geld, dass eigentlich für ein neues Motorrad gedacht war, um es für die Reise anzulegen. Die Versuchung wirkt und ehe er sich versieht, findet er sich im Inneren des Reisebüros wieder, mit einem frisch unterzeichneten Reisevertrag und kompletter Buchung für ein Abenteuer mit viel Gefühl in seinen Händen. Ein kleiner Nachgeschmack bleibt, weil Imaginoport eine Garantie für körperliche Unversehrtheit oder auch nur Rückführung ausdrücklich ablehnt.

Nach wenigen Tagen tritt er seine unglaublich anmutende Reise an. Sein Reiseziel, DAS KÖNIGREICH DER SIEBEN TÜRME hat einen besonderen Reiz auf ihn ausgeübt. Er hält das Hinterland der königlichen Hauptstadt Isparin für recht unerforscht und so könnte er als wagemutiger Entdecker dorthin reisen. In Empfang genommen wird er am Beginn seiner fast zweiwöchigen Reise von einem recht schweigsamen Krieger, der ihn mit in den Titanenwald nimmt, die erste Attraktion auf seiner Reise. Thédric in Begleitung eines orstansässigen Touristenführers ist recht gut gelaunt, als er die Reise mit dem erhofften Nervenkitzel antritt. Der Nervenkitzel kann sich aber sehr schnell in eine reale Angst umwandeln und hat dann nichts Phantastisches mehr an sich. Das ist der Zeitpunkt, wo er sich wünscht, ein Buch in den Händen zu halten. Das ist spätestens dann der Fall, als aus dem hohen Norden sich der ultimative Gegner erhebt, seine waffenstarrten Krieger gegen das Königreich der Sieben Türme mit der Musik von Kriegstrommeln schickt und die Welt übernehmen will. Zumindest beginnt er mit dem unbescholtenen Königreich, dass als touristisches Reiseziel einen kleinen Aufschwung erlebt. Mit Beginn der kriegerischen Handlungen wird der lokale Imagoport geschlossen und unser Held, der noch keiner ist, sitzt in dem für ihn immer noch fremden Land fest. Bald findet er sich im Kampf gegen die Horden der Finsternis wieder, als die Orks das Land überrennen wollen.

*Der Franzose **Arthur Ténor** schickt seinen touristischen Helden, der alles aus seiner Sicht erzählt, auf eine phantastische Reise die gerade bei der Jugend und den Alten, aber jugendlich gebliebenen Lesern sehr gut ankommen dürfte. Die leichte Sprache dürfte von **Arthur Ténor** vorgegeben sein, wurde aber locker flockig und unterhaltsam von der Übersetzerin **Stefanie Mierswa** gelungen umgesetzt. Das Jugendbuch verbindet die üblichen klassischen Bestandteile eines Fantasy-Romans mit den ebenso klassischen Erwartungen des Lesers. Genauso klassisch ist aber auch unser überheblicher Tourist, der alles besser weiss, da seine Welt ihm so viel besser vorkommt. Der Kulturschock, Krieger trifft Tourist und umgekehrt wirkt auf beide ernüchternd. Neben den üblichen bunten Wesensmix aus Orks, Drachen, Elfen finden sich auch neue Ideen. Diese zu erfahren, oder besser zu erlesen, überlasse ich dem Leser. **Arthur Ténors** Welt entpuppt sich, wie eine Märchenwelt. Überschaubar, klar aufgeteilt in Gut und Böse. Ähnlich überschaubar ist die Menge an Königreichen, die eine Rolle spielen, an sagenhaften Landschaften und ähnlichem mehr. Gleichzeitig ist dies die Geschichte eines zaghaften Mannes, der endlich zum wahren Mann, ja zum Helden wird. Aus dem Sesselpupser wird ein Abenteuer, der am Ende sein Mann steht. Im wahrsten Sinn der geschriebenen Worte. Wer Jugendbücher mag, ist mit diesem Buch sicher gut bedient, auch wenn der jugendliche Leser inzwischen UHU (Unter Hundert) ist. Kommen Sie, reisen Sie, staunen Sie. ☺☺☺*

DIE LEGENDE VON AYESHA 2. Band

AYESHA

Ange Guéro

PAKT DER KÖNIGE

Originaltitel: la légende du peuple turquoise (2005)

Übersetzung: Maïke Claußnitzer

Titelbild: Christopher Nagy

Karte: nn

Penhaligon Verlag (05/2010)

350 Seiten

12,95 €

ISBN: 978-3-7645-3061-7 (TPB mit Klappbroschur)

Die Erzählung beginnt mit dem Brand einer Stadt, mit der Belagerung durch Meriniden und den absoluten Tötungsbefehl, niemanden lebend die Stadt verlassen zu lassen. Schon mit dem ersten Satz ist der Leser mitten in einem Inferno. Zuerst glaubt Arekh, dass er wie alle anderen auf der Terrasse im Brand der Stadt überleben will. Zuerst denkt er, es gibt kein entkommen. Doch dann findet er noch einen Weg, eilt zur Stadtmauer um zu entkommen. Versperrt von Meriniden, ist er gezwungen, sie umzubringen. Dies sieht ein kleines Mädchen, dass in seiner Angst alle Hoffnung, die sie noch hat auf ihn überträgt. Er soll ihr helfen, sie aus der Stadt zu bringen. Arekh wollte sich erst nicht mit dem Kind belasten, entschliesst sich dann jedoch, sie mitzunehmen. So ist der ehemalige Sklave mit einer Sklavin unterwegs. Doch wohin soll er sich wenden? Er erinnert sich an ein altes Orakel, dass er ausführt, um den Willen der Götter zu erfahren. Die einzige Antwort die er erhält ist, in seine alte Heimat zu ziehen. Er nimmt das kleine Mädchen, das keinen eigenen Namen hat, mit. Nach einer langen und beschwerlichen Reise gelangen die beiden in das Heimatdorf von Arekh. Als er dort schliesslich ankommt, kann sich jeder aus seinem Dorf an ihn und seinen Namen erinnern. Dennoch ist die Heimkehr nicht einfach. In einem Wirtshaus wird er in eine Schlägerei verwickelt, die damit endet, dass er einige der Schläger umbringt. Das führt dazu, dass er eine kleine Armee von Männern anführen soll, die gegen die dunklen Geschöpfe in den Krieg ziehen. Diese neue Aufgabe erfüllt ihn nicht gerade mit Freude. Vor allem, als sich die Gegner zeigen und er einige von ihnen erkennt ...

Marikani ist die junge Königin von Harabec und die einzige Hoffnung ihres kleinen Volkes. Mit viel Arbeit, Intrigen und Aufopferung gelingt es ihr den Thron zu erringen, mit dem ehrgeizigen Harrakin an ihrer Seite. Doch dann beginnt sie, die als die Verkörperung der Göttin Ayesha gilt, Harrakin die Wahrheit über sich und ihre Vergangenheit zu erzählen. Ein Fehler, der damit endet, den Verlust des Thrones hinnehmen zu müssen, verstossen von ihrem eigenen Mann. Sie ist wieder am Anfang. Kann sie die Hoffnung ihres Volkes doch noch erfüllen?

*Das Buch ist wieder gut geschrieben, doch habe ich des öfteren den Eindruck, in der Übersetzung wurden ganze Kapitel ausgelassen. Auf der einen Seite wird eine Arbeit angefangen, eine Tätigkeit begonnen und wenige Seiten weiter ist dies bereits (fast) fertig. Diese Lücken gefallen mir beim lesen wenig. Dann doch lieber ein paar Seiten mehr. Wenn jedoch nicht **Maïke Claußnitzer** dafür verantwortlich ist, bislang fand ich ihre Arbeit immer gut, dann ist das Buch etwas unausgegoren. Da hätten wohl die Autoren **Anne** und **Gérard** etwas besser arbeiten müssen. Spannend geschrieben, keine Frage. Aber mit einigen Abstrichen.*

☺☺☺

S.T.A.L.K.E.R. 7. Band

Wasilij Orechow

Originaltitel: liniya ogn'a (2007)

Titelbild: nn

Panini Verlag (05/2010)

ISBN: 978-3-8332-2056-2 (TB)

IM KREUZFEUER

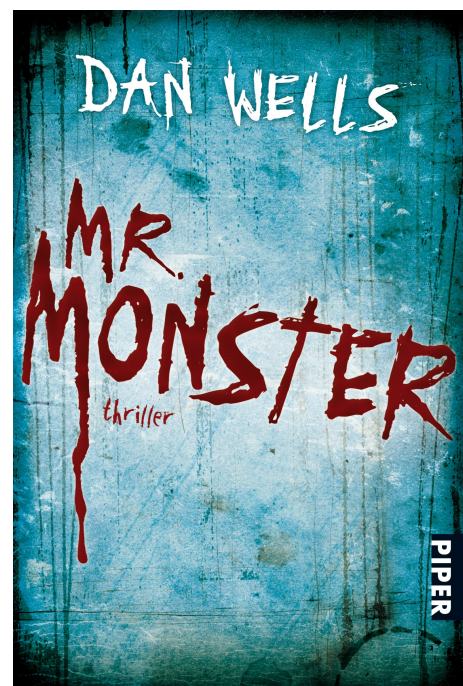
Übersetzung: Helena Walter

411 Seiten

12 €

Im gleichnamigen Spiel verkörpert jeder Spieler einen S.T.A.L.K.E.R. Dies ist eine Abkürzung für Scavenger, Trespasser, Adventurer, Loner, Killer, Explorer and Robber. Und hat gar nichts mit den Leuten zu tun, die hinter Prominenten herlaufen. Übersetzt bedeutet das soviel wie Plünderer, Eindringling, Abenteurer, Einzelgänger, Mörder, Entdecker und Räuber. Also im Prinzip Alan Quatermain, Indiana Jones und Tomb Raider in Verbindung mit modernsten Waffen in einer Person. Im Spiel durchkämmen Stalker die verseuchte Zone um Tschernobyl, dass nach dem Atomunfall vom russischen Militär abgeriegelt wurde. Diese aktive Rolle im Spiel kann der Leser nur inaktiv am Buch begleiten. Es ist daher eine Umstellung, wenn man aktiver Spieler ist, sich nur mit Lesen zu begnügen. Dafür kann man jedoch die Füße hoch legen und sich gemütlich zurücklehnen. Die Suche nach Artefakten und die Kämpfe mit tierischen und menschlichen Mutanten spielen sich also nur im Kopf des Lesers ab, was auch nicht schlecht ist. Allerdings verzettelt sich **Wasilij Orechow** etwas mit der Vielzahl seiner Mutanten. Etwas weniger dieser, trotz allem interessanten Figuren, wäre das oft bemühte Mehr gewesen. Band 7 vermisste im Vergleich zu Band 4 etwas an Spannung, aber die verstrahlte Zone ist relativ klein und so freut man sich über das Wiedersehen mit Hemul, dem Sumpfdoc und anderen mehr einem Rundgang in Prypjat, und natürlich den bösen Mitgliedern von Monolith. Im Gegensatz zu den letzten Büchern wird einem die Zone wieder etwas nahe gebracht. In den zwanzig Kapiteln wird viel Spannung aufgebaut. Die sich zudem in einer kleinen Liebesgeschichte, wenn auch nur angedeutet, entspannt. Vieles wird aufgeklärt, aber bereits Hinweise auf weitere Abenteuer gegeben.

Mit einigen sarkastischen und zynischen, aber auch durchaus nachdenklichen und spirituellen Elementen, ist der Roman nicht nur die Weiterführung von Band vier,



des gleichen Autors, sondern auch eine gute Umsetzung des Spiels. Mit seiner einfachen, aber immerhin abgestuften Zivilisationskritik, einer ausgefeilten Erzählkonstruktion sowie seiner ungewöhnlich dichten Atmosphäre steht S.T.A.L.K.E.R. IM KREUZFEUER für eine neue Qualität bei Computerspiel-abenteuerbücher im Bereich für ge- und beschriebene Erwachsenenspiele. ☺☺☺

Dan Wells

MR. MONSTER

Originaltitel: mr. monster (2010)

Übersetzung: Jürgen Langowski

Titelbild: Anke Koopmann

Verlag (10.05.2010)

399 Seiten

12,95 €

ISBN: 978-3-492-26726-7 (TPB)

Mein Name ist John Cleaver. Ich bin 16 Jahre alt und lebe in Clayton County. Ich habe eine Mutter, eine Schwester und eine Tante. Ich mag Lesen, Kochen und ein Mädchen namens Brooke. So stellt sich dem Leser der junge Held dar, der nun sein zweites Abenteuer zu erleben hat. Diese Kurzvorstellung ist aber nur die eine Seite des relativ normal erscheinenden jungen Mannes. Die andere Hälfte von sich bezeichnet er als Mr. Monster. Diese Hälfte phantasiert über Feuer und Tod, fühlt sich in der Nähe von Toten wohler als von Lebenden und hat somit alle Anzeichen eines Serienkillers. Damit ist John eigentlich schizophran, oder aber auch Besessen. Das kommt nicht ganz klar raus und bietet so eine angenehme Unsicherheit, die beim Lesen des Buches mitspielt und im Hintergrund immer präsent ist. Genauso wie der innere Kampf von John gegen Mr. Monster. Diese andere Persönlichkeit schiebt sich immer wieder in den Vordergrund. Gut, dass April, seine Mutter ein Bestattungsinstitut leitet. Auf diese Weise ist er nicht immer davon angetan, jemanden umzubringen.

Johns Leben ist nicht sehr einfach. Im vorangegangenen Roman erkannte und bekämpfte er einen Dämon, den schliesslich das zeitliche segnete. Auch diesmal sieht sich John einer neuen Gefahr gegenüber. Eine brutale Mordserie sucht den Heimatort von John heim, man findet die Leichen von furchtbar zugerichteten und gefolterten jungen Frauen. Die Bewohner von Clayton Country sind stark verunsichert, kann doch jeder Bürger, vor allem aber junge Frauen davon betroffen werden. Der zweite Handlungs- oder besser Gefühlsstrang ist das Verhältnis zu Brooke, einem Mädchen aus der Nachbarschaft. Er interessiert sich für sie, findet sich in seinen Träumen jedoch in Situationen wieder, in denen er dem Mädels Schmerzen zufügt. Dies beunruhigt nicht nur ihn, sondern auch sein Alter Ego Mr. Monster.

Das Buch MR. MONSTER ist eindeutig ein Jugendbuch, eine Art soziologische Studie über einen pubertären Jungen mit den Elementen des Horror und des Krimi. Aus der Sicht von John erzählt, erhält der Leser sehr schnell einen umfassenden Einblick in dessen Gefühlsleben, das sich zusätzlich durch Regeln einschränkt, um sein zweites Ich unter Kontrolle zu halten.

Wer den ersten Teil ICH BIN KEIN SERIENKILLER nicht gelesen hat, muss sich nicht grämen, denn es werden immer wieder Rückblenden und Erklärungen geliefert. Daher kann der zweite Teil der Trilogie durchaus gelesen werden, ohne den ersten Band zu kennen. Dan Wells versteht es sich in das Wesen des Soziopathen John hineinzusetzen und dem Leser verständlich zu machen. John ist jederzeit dem Leser sympathisch, mal mehr mal weniger. Man leidet mit ihm und versteht ihn in seinen unangenehmen Lagen, die man eigentlich nicht verstehen will.

Der Stil von Dan Wells ist zu jeder Zeit sehr fesselnd, flüssig und unterhaltsam geschrieben. Die gleiche positive Beurteilung erhält er für die

zwanghaften Verhaltensweisen von John, die jederzeit Nachvollziehbar sind. Bei einigen Beschreibungen wie der Einbalsamierung oder der Folterung habe ich meine Probleme. Als Erwachsener möchte ich die Jugend gern von solchen Dingen fernhalten, als Jugendlicher habe ich solche Beschreibungen gern gelesen. Zudem gelingt es ihm, einen fantastischen Hintergrund so beiläufig zu erzählen, als sei er bekannt und lässt der Phantasie des Lesers genug Raum ihn selbst auszufüllen.

Die Einzige Frage die sich mir als Leser stellt ist doch die: Bin ich schon Soziopath, oder übe ich noch? ☺☺☺☺

Vampire

SOOKIE STACKHOUSE 6. Band

Charlaine Harris

Originaltitel: dead and gone (2009)

Titelbild: nn

dtv (06/2010)

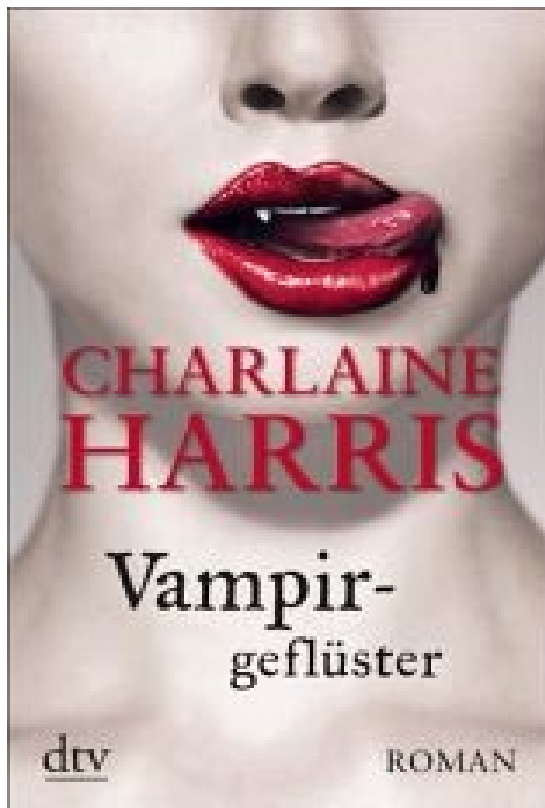
ISBN: 978-3-423-21222-9 (TB)

VAMPIRGEFLÜSTER

Übersetzung: Britta Mümmeler

348 Seiten

8,95 €



Der Vampirkrieg scheint beendet, das Leben von Sookie Stackhouse eine ruhigere Gangart einzuschlagen. Die Ruhe, die sie für kurze Zeit umgibt ist jedoch trügersich. Die Vampire ziehen sich inzwischen aus Los Angeles zurück. Das Leben in Bonetemps, Luisiana ist jedoch schnell gestört. Nachdem die Vampire sich öffentlich outeten, nahm sich die Werwölfe das gleiche Recht in Anspruch. Während sie wieder im Bonetemps kellnert, wird in der Nähe eine junge Frau, ihre Schägerin Crystal, an ein Kreuz genagelt, während sie sich in der Wandlung zum Werwolf befindet. Verdächtigt wird Crystals Bruder Jason. Aber das ist noch nicht alles. Ein Mordversuch von Seiten ihrer ehemaligen Freundin Arlene und ihrer aktiven Teilnahme an der versuchten Kreuzigung, trifft Sookie hart. Andererseits hat sie mit Eric eine Liebesnacht, was ihr wieder Auftrieb gibt. Die beiden sind nun ein

Paar. Dies ist aber noch nicht das ende. Ihr Urgroßonkel Niall ist jedoch dabei einen neuen Krieg loszutreten. Er hasst alle Elfenwesen, die nicht vollständige Elfenwesen sind, sondern Halbblut jedwelcher Art darstellen. Andererseits gibt es eben auch Elfen die die Halbwesen tolerieren. Zwischen denen droht nun ein neuer Krieg auszurechnen.

Irgendwo, auf einem unbekannten, kleinen Bezahlsender läuft die Fernsehserie TRUE BLOOD. Vorbild sind die Romane von **Charlaine Harris**, die seit einigen Jahren einen grossen Erfolg in den Vereinigten Staaten darstellt. In Deutschland kommt die Autorin mit ihrer Serie nicht überall gut an. Auf der einen Seite wird sie hochgelobt, auf der anderen Seite wird sie abgelehnt. Aber wie auch

*immer der einzelne Leser oder besser Leserin, sich entscheidet, das Buch ist für sich immer lesenswert. Vorausgesetzt ist jedoch, man bleibt der Serie treu. Ein Späteinsteiger wird Probleme haben, alles zu verstehen, weil immer wieder auf Wissen zurückgegriffen wird, dass in den vorherigen Bänden eine Rolle spielte. Wenn Sookie aus ihrem Leben berichtet, geht es immer etwas chaotisch zu. Manchmal bin ich der Meinung, es kommt viel zu viel auf einmal auf den Leser zu. Ähnlich wie bei **Stephen Kings** Kleinstädten geht es in dem kleinen Ort hoch her. Das Buch erzählt viel über Sookie, die als Ich-Erzählerin viel über ihr Leben und ihre immer wieder missliche Lage nachdenkt.*

☺☺☺

Steffi von Wolff

SAUGFEST

Titelbild: A. Dagli Orti

Fischer Verlag 18595 (07/2010)

255 Seiten

8,95 €

ISBN: 978-3-896-18595-5 (TB)

Helene Messmer, 29, ist die schlechtestgelaunte Taxifahrerin von Hamburg. Schon mal kein schlechter Anfang eines Romans. Ihr kotzt ein Fahrgast ins Auto, noch schlimmer, in ihren Nacken und sie kann den Rücksitz sauber machen. Ihre Freundin heiratet einen Blödmann und wird von Annkathrin von der Hochzeit verjagt. Man weiss sofort mit wem man es zu tun hat und im Kopf spielen sich die ersten Bilder eines neuen Films ab, den man erwartet. Und so passend, es ist ein Dienstag Abend im Juni, quasi heute. Und nun soll Helene in tiefster Nacht an einem abgelegenen, spärlich beleuchteten und unheimlich wirkenden Ort Fahrgäste abholen.

Damit beginnt eine Geschichte, die mit William Wallace enden könnte und mit Kilts nähen. Weil wir beim Nähen sind, man könnte auch Leichen oder Opfer nähen, nur regt man sich darüber auf, weil für eine Oberschenkelnaht stumpfe Nadeln genommen wurden. Und was hat das mit Hubertus, dem Wolf bei Kassel zu tun? Ausser dem Gebrüder Grimm Museum und Rotkäpchen und der Wolf gibt es dort Wölfe nur in Büchern.

*Die Wahlhamburgerin **Steffi von Wolff** ist bekannt dafür, dass sie komische Bücher schreibt. Es musste ja so kommen, im Tross der ganzen Vampirromane mit den weichgespülten Helden, den Liebesromanen mit Untoten, Sex mit Leichen, musste eine Parodie geschrieben werden. Warum also nicht von **Steffi von Wolff**. Mit anderen Stoffen hatte sie Erfahrung sammeln können und führt dies nun mit dem Vampirroman fort. Der Titel ist dabei gleich ein Wortspiel. Ist es ein Fest des Saugens oder ist jemand nur immun gegen Sauger, also saugfest, ähnlich wie trinkfest? Fragt die Autorin, sie weiss es. Ehrlich gesagt hatte ich mir mehr davon verprochen, als ich dies Buch zum Lesen auswählte. Es ist zwar in Ansätzen humorvoll, doch wirkt das Buch eher als Schnellschuss auf mich. Frei nach dem Motto, Frau **von Wolff**, schreiben sie uns schnell mal was ...*

☺☺☺

Projekte

Stefan Heilemann

LAUGH, CRY AND SCREAM

Titelbild, Fotos etc.: Stefan Heilemann

Heilemania (2010)

140 Seiten

27,90 €

ISBN: 978-3-3933-95514-2 (gebunden)

Ein Bilderbuch. Ich dachte schon immer ich bin aus dem Alter raus, aber Generation Grossvater fängt jetzt schon wieder damit an. Wobei ich bei diesem hochwertigen Bilderbuch keine Jugendliche unter 16 dran lassen werde. Das Buch ist einfach in der Qualität überzeugend. Verarbeitung, Papier etc. alles gelungen. Bis auf mein übliches Genörgel, ich hasse glänzendes Papier, weil man unter einer Lampe nur Spiegelungen erhält und nicht etwa den guten Eindruck von den Bildern.

Mit dem vorliegenden Band LAUGH, CRY AND SCREAM stellt der Fotokünstler **Stefan Heilemann** ein wunderbar gestaltetes Kunstbuch vor. Dabei möchte ich zwei Dinge hervorheben. *Fotokünstler*. Denn Künstler ist die richtige Bezeichnung, weniger die Bedeutung des Mediums Foto. *Kunstbuch*. In diesem Fall kommt Kunst von Können und nicht von künstlich, was wiederum sich so anhört wie gewollt und nicht gekonnt.

Haben wir dies nun geklärt, können wir, ohne weiteres Geschwätz zu den Bildern übergehen. **Stefan Heilemann**, der sich in der Kunst auch als **Heilemania** bezeichnet ist Graphikdesigner in Stuttgart, der sich in der Hauptsache mit Models beschäftigt, die nach seinen Ideen Modell stehen. Sind die Bilder, leicht morbid, düster und Gothic angehaucht, erst einmal im Kasten, damit meine ich nicht nur den Fotoapparat, sondern auch den Rechner, geht die Arbeit erst richtig los. Eine Auswahl muss getroffen werden und von diesen Bildern schaffen es nur wenig, bearbeitet zu werden. Diese rigorose Auswahl nach **Stefans** eigenen Kriterien sorgt dafür, dass nur das Beste vom Besten bearbeitet wird. Es fällt schwer die Bilder einzuordnen. Nicht jede Schublade, die man öffnen will ist geeignet. Die Bilder sind durchweg - ungewöhnlich! Sie sind durchweg düster. Alle Bilder sind mit einem schwarzen Rahmen versehen, bis auf die Ausreisser in der Mitte, die aus welchen Gründen auch immer, einen weissen Rahmen besitzen. Die Bilder selbst sind ironisch verfremdet, sie sind unterschwellig erotisch, auch dort, wo man sie nicht direkt sieht. Man kann lange bei einer Seite verweilen und während im Hintergrund die stimmungsvolle Musik läuft, verliert man das Gefühl für die Zeit. Es gibt drei Hauptthemen die **Stefan Heilemann** immer wieder in den Vordergrund stellt. Einzeln oder in Kombination. Mädchen, Pflanzen, Waffen. Nachdenklich lässt er den Betrachter zurück, wenn ein Mädchen in Schulmädchenuniform mit einer Waffe dort sitzt. Genauso nachdenklich, wenn ein Hippimädchen ein Sturmgewehr in der Hand hält. Gewaltablehnung mit der Waffe in der Hand ist eher paradox. Es tummeln sich Märchengestalten wie Alice und das kiffende weisse Kanninchen in dem Buch. Surreal wird es, wenn sich ein Mädchen den Gurkenarm in Scheiben schneidet oder wenn Buchstabennudeln auf der Zunge das Wort Illusion ergeben. Eine perfekte Illusion, die den Betrachter das Unmögliche sehen lässt. Skurrile Ideen und ausdrucksstarke Models entführen den Betrachter in eine bizarre Welt. Dadurch entsteht eine ganz eigene Welt. Fotos, perfekt in Szene gesetzt, fotografiert und in der Regel mit einem Programm zusätzlich bearbeitet. In den meisten Fällen wird an den Models kaum etwas bearbeitet und wenn doch dann so, dass es nicht auffällt. Die meist dunklen Farben, wirken erstaunlich kraftvoll und unterstützen die von den Bildern gemachten Aussagen. Die Gefühle die mit dem Bild ausgedrückt werden sollen, kämen auch rüber, wenn nur das Gesicht der durchwegs hervorragenden Modelle zu sehen wären. Im Zusammenhang mit dem Bildhintergrund lässt der Künstler und das Modell den Betrachter manchmal ratlos zurück. Man scheint dem eigenen Geist zu begegnen, einmal verstörend, dann wieder Lachend. Nur um dann wieder schreiend und weinend umzublättern.

In Strict Confidence bietet mit ihre CD, die dem Buch beigeheftet ist, einen genialen Soundtrack und machen das Buch so zu einem wahren Erlebnis aus betrachten und hören. Die Musik von **In Strict Confidence** bietet ebenso abwechslungsreiche wie ungewöhnliche

Stücke. Mit insgesamt dreizehn Titeln wird der bildhafte Eindruck des Buchs auch musikalisch untermauert und entstanden, als ob sie zur Vertonung der Bilder wie gemacht scheinen.

- 01 Dornenschmerz
- 02 Set Me Free
- 03 Seven Lives (Clubmix)
- 04 Forbidden Fruit (Tragic Loss Edit)
- 05 My Despair (Monozelle Remix)
- 06 SnowWhite
- 07 Pearl
- 08 Silver Bullets (Extended Version)
- 09 Zauberschloss
- 10 Promised Land (Going Far Edit)
- 11 Heal Me (Cacophonü Edit)
- 12 In Favilla
- 13 Manchmal Redest Du Im Schlaf (Heia Version)



Treibender Beat, harter Gitarrensound, dann wieder verträumte Atmosphäre. Bei **In Strict Confidence** scheint alles zu passen. Die einzelnen Musikstücke passen zum Bildband wie die berühmte Faust aufs Auge. Ob es nun die musikalischen Arrangements sind oder die Stimmen die die Texte umsetzen, alles scheint nur auf diesen einen Moment hingearbeitet haben. Musik trifft Band, Foto trifft Künstler, alle treffen sich in LAUGH, CRY AND SCREAM. Es ist, als ob sich eine neue Dimension öffnet. ☺☺☺☺☺

Fan-Magazine / Vereinszeitschriften / Zeitschriften

Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler

Zunftblatt 02/2010

Titelbild: Brom Zeichnungen etc.: Andreas Widman, Zoe Linnhoff, Tatjana "Taki" Kirsten

Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler (06/2010) 60 Seiten 3,50 €
ISSN: 1868-629X (Heft)

Unerwartet, aber erfreut, erhielt ich das neue Zunftblatt am 23.06.2010 in den Briefkasten geworfen. Natürlich blättere ich Zeitschriften schnell mal durch. Was mir gefiel, fand sich auf Seite 55. Der Comic DAS SCHWARZE OHR. Eine gelungene Persiflage auf Rollenspieler bzw. deren Charaktere. Was mir nicht gefiel, fand ich im ganzen Heft verstreut. Buchbesprechungen, deren Beschreibung des Buches kürzer als der Klappentext ist und dazu kam die Empfehlung zum Buch. Wenn man nichts zu sagen hat, sollte man keine Rezensionen schreiben. Davon hat keiner was, wenn sie so kurz gehalten sind. Das Thema Feen, Elfen und Märchen zieht sich durch das ganze Heft und bringt durchaus lesenwerte und abwechslungsreiche Artikel und Interviews. Die Stärke des Heftes sollte daher auch weiterhin dort liegen und ausgebaut werden. Des weiteren finden sich weitere Themen, wie etwa die Neuauflage von **Joe Devers** EINSAMER WOLF. Unter der Rubrik Abenteuer fand sich GRIMM WELTENBUCH. Dieses Abenteuer hat mir von der Erzählung und den handelnden Personen gut gefallen. Es eignet sich durchaus für unterschiedliche Rollenspielsysteme. Sehr schön gemacht. Ein weiteres Thema ist HORUS HERESY, DER GROSSE BRUDERKRIEG. Die Informationen dort fand ich sehr nützlich. Weniger nützlich die beiden Beschreibungen der RPC 2010 und des Tanelorn-Wintertreffen 2010. Beide wurden etwas kurz abgehandelt, so als gäbe es über solche Treffen nicht wirklich viel zu berichten.

Fanden die ersten Hefte noch meine ungeteilte Zustimmung, bin ich mit dem neuen Heft nicht mehr so zufrieden. Die Aufmachung ist gleich geblieben. Da gibt es nichts zu mäkeln. Aber bei vielen Beiträgen wurde ich enttäuscht. Wenn man nichts oder nur oberflächliches zu erzählen hat, sollte man es lassen. ☺☺☺

Verfasservermerk:

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

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

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

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

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

