

Der phantastische Bücherbrief

September 2010 unabhängig kostenlos Ausgabe 549

Liebe Leserinnen und Leser, die Überraschung des neuen Bücherbriefes liegt heute darin, dass ich nur zwei Bücher deutscher Autoren vorliegen hatte. Der Monat war für deutsche Autorinnen und Autoren nicht sehr erfolgreich. Dafür war der Anteil der amerikanischsprachigen Autorinnen und Autoren sehr hoch. Als erstes möchte ich jedoch auf **Ursula K. LeGuin** hinweisen. Ihre ERDSEE-Trilogie, und ich weise wirklich nur auf die Trilogie hin, ist ein Klassiker der Fantasy-Literatur. Ich habe die drei Bücher wieder einmal mehr gelesen und möchte sie heute noch einmal vorstellen und Euch ans Herz legen. Für mich war die ERDSEE-Trilogie zuende und jedes weitere Buch nur ein "Aufsetzen" auf einen Erfolg. Die anderen Geschichten waren interessant, aber nicht wichtig.

Ein weiterer Klassiker, der Neu aufgelegt wurde ist von **Tad Williams** DAS GEHEIMNIS DER GROSSEN SCHWERTER. Diesen Monat erschien der dritte Band, dessen erster Teil. Aber auch die folgenden neuen Romane und Kurzgeschichtensammlungen sind nicht zu verachten.

Und werft zur Abwechslung mal einen Blick auf die Sekundärliteratur. Empfehlenswert sind beide Produkte.

An dieser Stelle, viel Spass beim Lesen.

Deutsche Phantastik

Marcus Hammerschmidt Mike Brandt	Yardang James K. in: Piraten	Verlag Sauerländer Drachenmond Verlag
-------------------------------------	---------------------------------	--

Internationale Phantastik

Fantasy Klassik		
Erdsee-Trilogie 1. Band		
Ursula K. Le Guin	Der Magier der Erdsee	Wilhelm Heyne Verlag
Erdsee-Trilogie 1. Band		
Ursula K. Le Guin	Die Gräber von Atuan	Wilhelm Heyne Verlag
Erdsee-Trilogie 1. Band		
Ursula K. Le Guin	Das ferne Ufer	Wilhelm Heyne Verlag
John Saul	Die schwarze Stadt	Wilhelm Heyne Verlag
Der magische Zirkel 1. Band		
Lisa J. Smith	Die Ankunft	cbt Fantasy
Der magische Zirkel 2. Band		
Lisa J. Smith	Der Verrat	cbt Fantasy
Der magische Zirkel 3. Band		

Lisa J. Smith	Die Erlösung	cbt Fantasy
John Saul	Die schwarze Stadt	Wilhelm Heyne Verlag
Septimus Heap 5. Band		
Angie Sage	Syren	Hanser Verlag
Monster Blood Tattoo 2. Band		
Die Anklage	D. M. Cornish	Hanser Verlag
Das Rad der Zeit 33. Band		
Robert Jordan und Brandon Sanderson	Die Macht des Lichts	Piper Verlag
Das Geheimnis der grossen Schwerter 3. Band		
Tad Williams	Die Nornenkönigin	Klett-Cotta Verlag
Star Wars		
Joe Schreiber	Der Todeskreuzer	Blanvalet Verlag
EVE		
Tony Gonzales	Die Revolution der Imperien	Blanvalet Verlag
Die Königsmörder-Chroniken 1. Band		
Patrick Rothfuss	Der Name des Windes	Klett-Cotta Verlag
Shadowmarch 3. Band		
Tad Williams	Die Dämmerung	Klett-Cotta Verlag
Guildwars		
Matt Frobeck und Jeff Grubb	Die Geister von Ascalon	Panini Verlag
Elder Scrolls		
Greg Keyes	Die Höllenstadt	Panini Verlag
Martin Millar	Kalix - Fluch der Werwölfe	FJB Fischer Verlag
Primeval		
Dan Abnett	Der Tag des jüngsten Gerichts	Cross Cult Verlag
Diverse Autoren	Halo - Evolutionen	Panini Verlag

Sekundärliteratur

Utopie und Phantastik in deutscher Sprache 16. Band		
Sammlung Ehrig	Bestandskatalog	Eigenverlag
Magazin für klassische und moderne Phantastik 13. Band		
Robert N. Bloch und Gerhard Lindenstruth	Arcana	Verlag Lindenstruth

Vampire

Moonshine 1. Band		
Alaya Johnson	Stadt der Dunkelheit	Knauer Verlag
Savannah Russe	Rendezvous mit Biss	Knauer Verlag

Fanzine, Magazine u.a.

Zunftblatt 4. Band		
Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler e. V.		Selbstverlag

Netzwerk:

www.heyne.de
www.cbt-jugendbuch.de
www.septimusheap.de
www.hanser-literaturverlag.de
www.monsterbloodtattoo.de

www.klett-cotta.de
www.verlag-lindenstruth.de
www.blanvalet.de
www.eveonline.de
www.guildwars.com
www.paninicomics.de/videogame
www.zunftblatt.de
www.fischerverlage.de
www.drachenmond.de
www.cross-cult.de

Deutsche Phantastik

Marcus Hammerschmidt

YARDANG

Verlag Sauerländer (15.01.2010)

194 Seiten

13,90 €

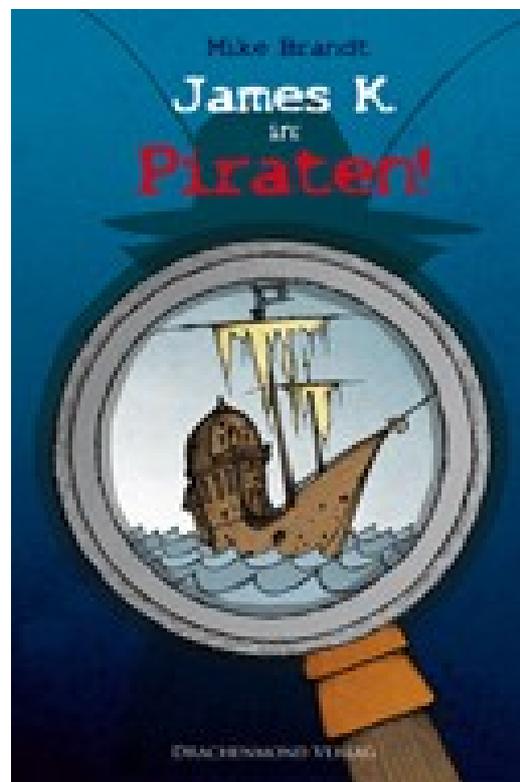
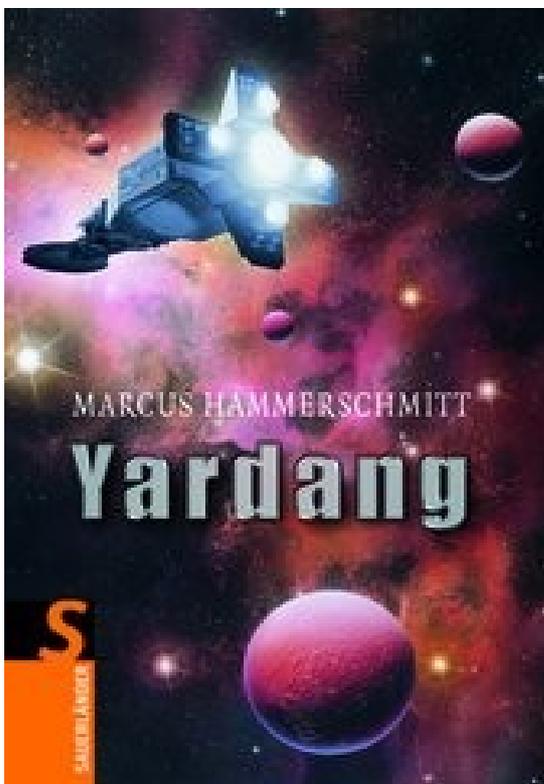
ISBN: 978-3-7941-8082-0 (gebunden)

Sylvain, ein typisch genervter Teenager, wie er in jedem Zeitalter vorkommt, der viel mit Erwachsenen zu tun hat, aber doch lieber von ihnen getrennt sein möchte, erkennt, dass sein Vater Probleme hat. Er lebt mit ihm auf einer Raumstation, die einen unbewohnbaren aber rohstoffreichen Planeten des Yardang-Systems umkreist. Sylvains Vater ist Ingenieur und an einer illegalen Sache beteiligt. Denkt er zuerst an kriminelle Aktivitäten, wird er bald zum Mitwisser einer viel grösseren Sache. Beim unerlaubten Lesen von Computerdateien die seinem Vater gehören, kommt Sylvain langsam dahinter, dass sein Vater an einer Rebellion gegen die Erde beteiligt ist. Diese sind Separatisten und fordern die Unabhängigkeit des Yardang-Systems von der übermächtigen Erde. Heimlich arbeiten die Rebellen daran, eine kleine Raumschifflotte aufzubauen. Mit ihnen wollen sie in den Krieg ziehen, um eine endgültige Loslösung herbeizuführen. Sylvain entdeckt die Raumschiffwerft und erkennt in ihr eine Chance. Dem tristen und langweiligen Leben, wie er meint, kann man sich nur durch Flucht entziehen. Gemeinsam mit seinen Freunden Thomas, Shosa und Adiabele, die ähnliche Aussichten aufs Leben sehen wie er, kapert er eines der Schiffe. Die vier stehlen das von den Rebellen entwickelte Raumschiff namens Ubuntu und stürzen sich in ein Abenteuer. Was sie nicht wussten ist, dass sie sich mit der eigensinnigen künstlichen Intelligenz der Ubuntu auseinandersetzen müssen. Jetzt hat er zwar das Abenteuer, das er sich erträumt, aber in der Folge sicher so nicht wollte. Die Rebellen sind hinter dem gekaperten Schiff her, weil sie ihre Pläne gefährdet sehen und die Erdstreitkräfte, weil sie in ihm ein Rebellenschiff sehen.

*Dabei wurde das Abenteuer nur durch die Welt der Erwachsenen heraufbeschworen. Teenagern wird selten erklärt, wie das Leben der Erwachsenen abläuft, weil die meisten Erwachsenen dies selbst nicht wissen. Eine Rebellion der Jugendlichen gegen die Erwachsenen zeigt sich im politischen Massstab in einer Rebellion einer jungen Kolonie gegenüber der Erde. Das Thema ist in beiden Fällen gleich, findet sich aber mit unterschiedlichen Lösungsansätzen und letztlich Lösungen wieder. Sympathisiert man mit den Rebellen und einer Loslösung von der Erde, will man als Leser keine Freiheit für die Jugendlichen, sondern eine Einbettung in das Leben der Erwachsenen. Diesen letzten Punkt wollen die Erwachsenen erreichen, indem sie die Jugendlichen in eine Art Besserungsanstalt stecken, wo sie sich kennenlernen. Aus unterschiedlichen Sichtweisen erzählt **Marcus Hammerschmidt** die Abenteuer der vier Jugendlichen. Er arbeitet, nicht nur bei*

ihnen, die Stärken und Schwächen heraus. Die Eigenschaften werden, ob gut oder schlecht, glaubwürdig dargestellt. Dadurch werden die Personen dem Leser sehr gut näher gebracht. Die Geschichte spielt in der Zukunft, wirkt jedoch immer glaubwürdig. Spannung erreicht der Autor dadurch, dass er unerwartete Wendungen der Handlung vornimmt und mit der unberechenbaren K.I. der Ubuntu einen immer wiederkehrenden Spannungsfaktor einbaut. Doch auch der Humor, kleinere Fehlschläge und Situationskomik kommen nicht zu kurz. Sicher ein grossartiger Science-Fiction-Roman für alle Altersklassen. Lassen wir an dieser Stelle mal den Begriff All-Age, dass in der Fantasy über Gebühr strapaziert und meist unzutreffend benutzt wird, weg. Science Fiction war schon immer ein Genre, dass kein Lesealter kannte.

Marcus Hammerschmidt schrieb bereits mehrere SF-Romane und schreibt auch viel für www.Telepolis.de. Für die Interessierten. Der Name Ubuntu stammt von dem gleichnamigen Betriebssystem für Computer. ☺☺☺



Mike Brandt

Titelbild und Zeichnungen: Jan Rademacher

Drachenmond Verlag (09/2010)

ISBN: 978-3-931989-48-4 (gebunden)

JAMES K. IN: PIRATEN

243 Seiten

14,95 €

Nach einer kurzen Einführung durch das Tagebuch von James K., wissen wir, was im letzten Abenteuer geschah. Und dann geht es gleich weiter. Es ist dunkel, Mitternacht um genau zu sein und Caruso hat bei Kater Karlo, auch Tante Klara genannt, eine weitere Unterrichtsstunde. Dabei befließigt sich Autor **Mike Brandt** allerlei Wortspiele, um die Abenteuer von Carlo zu erzählen. Etwa wenn er von Bang Bibbernden Bleichen Berhardinern erzählt wobei jedes Wort mit B anfängt oder mit W oder oder. Es macht Spass diesen Wortspielerreien zu folgen. Auf dem Heimweg trifft Kater Caruso noch ein paar rappende Kanninchen. Doch dann geht es ohne

Umwege zu James K. dem geheimsten Agenten aller Geheimagenten. Dummerweise verspielt er gerade bei der Kampf-gänsemafia aus Erlangen Heim und Hof. In diesem Moment kommt seine Frau, die Motte. Und er hat mehr als nur ein Problem. Aber das ist noch nicht alles. Denn beim Computerspiel muss Grossvater wieder aktiv werden. Er spricht mit dem Nordwind, gefangen auf dem Schiff Bugvollerlöcher von ElKretin. Der Nordwind muss gerettet werden, komme was da wolle und da kommt Grossvater. Mit einer Gieskanne wässert er den Computer und wutsch, gibt es einen Kurzschluss. Nachteil, der Nordwind ist nicht befreit, aber die Bugvollerlöcher kreuzt vor der norddeutschen Küste wie ehemals Klaus Störtebecker. Ausgerechnet Xavier, einer der Helden, heuert auf dem Schiff an. Der Nachteil ist, Kapitän ElKretin schneidet ihm seinen Schatten ab.

Und endlich gelingt es, wovon alle Leser träumten. Die Rettung des Nordwindes. Aber ist das wirklich alles? **Mike Brandt** hält noch einige Überraschungen parat sonst würde dies die erste Trilogie mit nur zwei Büchern werden. Das Abenteuer geht weiter, denn die Bugvollerlöcher wurde erobert. Die neuen Abenteuer von James K., der unterwegs auf Panne-Ma trifft und ihren wirklichen Namen errät, sind noch lange nicht zu Ende. Auf dem Schiff sehen sie die Bohrstationen auf dem Meer und das ist schon die Überleitung zu: James K. in: Ö!

Internationale Phantastik

Fantasy Klassik

ERDSEE Trilogie 1. Band

Ursula K. Le Guin

DER MAGIER DER ERDSEE

Originaltitel: a wizard of earthsea (1968)

Übersetzung: Margot Paronis

Karten: Erhard Ringer

Zeichnungen: Hubert Schweizer

Titelbild: Jürgen Rogner

Wilhelm Heyne Verlag 3675 (1979)

206 Seiten

4,80 DM

ISBN: 3-453-30594-9 (TB)

ERDSEE Trilogie 1. Band

Ursula K. Le Guin

DIE GRÄBER VON ATUAN

Originaltitel: the tombs oa atuan (1971)

Übersetzung: Margot Paronis

Karten: Erhard Ringer

Zeichnungen: Hubert Schweizer

Titelbild: Jürgen Rogner

Wilhelm Heyne Verlag 3676 (1979)

189 Seiten

4,80 DM

ISBN: 3-453-30595-7 (TB)

ERDSEE Trilogie 1. Band

Ursula K. Le Guin

DAS FERNE UFER

Originaltitel: the farthest shore (1972)

Übersetzung: Margot Paronis

Karten: Erhard Ringer

Zeichnungen: Hubert Schweizer

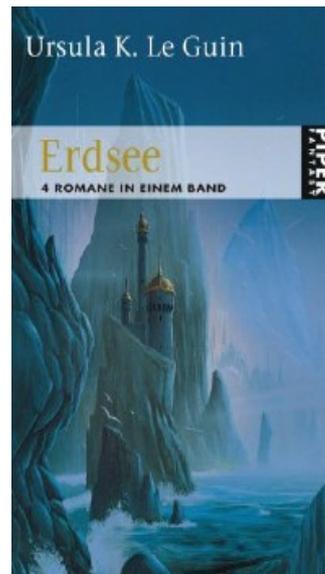
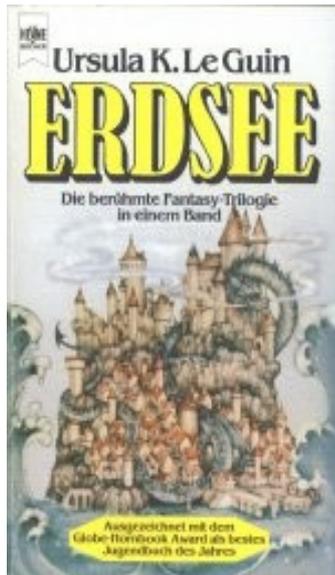
Titelbild: Jürgen Rogner

Wilhelm Heyne Verlag 3677 (1979)

220 Seiten

4,80 DM

ISBN: 3-453-30596-3 (TB)



Zu den Büchern die einen tiefen Eindruck bei mir hinterliessen, wie etwa **Brian W. Aldiss** MALACHIA-GOBELIN, gehört in jedem Fall auch die ERDSEE-Trilogie mit DER MAGIER DER ERDSEE, DIE GRÄBER VON ATUAN, DAS FERNE UFER von **Ursula K. Le Guin**. Achtzehn Jahre später erschien TEHANU, als vierter Band und weitere elf Jahre später RÜCKKEHR NACH ERDSEE, der Kurzgeschichtenband. Dieser Eindruck, bewegende Personen, wundervolle Atmosphäre und überzeugende Handlung bleibt auch viele Jahre nach dem ersten Lesen bestehen. Es ist eine wunderbare Geschichte, poetisch, spannend und doch von grossem Tiefgang. Seither sind ein paar Jahre ins Land gegangen. Ich las die Trilogie noch einmal, als der Piper Verlag eine Neuauflage des Sammelbandes herausgab, der zuerst beim Wilhelm Heyne Verlag erschien. Einzelheiten der Handlung waren längst vergessen, als mir die alte Trilogie, noch die Einzelbände, wieder in die Hände fiel. Und da blieben sie erst einmal, bis die letzte Seite umgeblättert, das letzte Wort gelesen und der allerletzte Punkt akzeptiert war. Die Faszination des Wortes, die fesselnde Handlung und Figuren, die zu leben scheinen hinterliessen einen tiefen Eindruck.

Der ERDSEE-Zyklus von **Ursula K. Le Guin** ist für mich eine dieser prägenden Trilogien.

Die verwendete Sprache erweckt in der Tat zunächst den Eindruck, ein Jugendbuch in der Hand zu halten. Die Faszination entsteht dadurch, dass eine Autorin in der Lage ist, mit einfachen Worten etwas zu beschreiben, wofür andere Autoren Seiten benötigen. Irgendwo habe ich mal den Satz gelesen: „Mit ihrer einfachen und wunderschönen Sprache trifft **Ursula K. Le Guin** die Leser mitten ins Herz.“ Ob er nun Wortgetreu ist, kann ich nicht mehr sagen, aber er stimmt. **Ursula K. Le Guin's** erfundene Welt trat mit der Kurzgeschichte DAS LÖSENDE WORT 1964 im Original als THE WORD OF UNBINDING zum ersten Mal auf. Die Welt ist von der Idee eines Gleichgewichts geprägt. Jedes Ding, ob lebendig oder tot hat eine Entsprechung. Jede Handlung setzt eine entsprechende Gegenhandlung in Gang. Das führt dazu, dass jeder auf dieser Welt bestrebt ist, keine Handlung durchzuführen, die weitreichende Folgen nach sich zieht. Daher ist das wichtigste Element in **Ursula K. Le Guin's** ERDSEE-Zyklus die Magie. Wer das Glück oder das Pech hat, mit der Gabe der Magie geboren zu werden, der wird auch in der Lage sein, sie zu beherrschen und mit seinem Willen zu formen. Der normale Bewohner von Erdsee wird nie in der Lage sein sie zu verstehen oder anzuwenden. Bevorzugt werden die männlichen Magiekundigen, die in der Magierschule auf Rok das nötige

Rüstzeug lernen. Währenddessen sind magiekundige Frauen, gemeinhin als Hexen bezeichnet, benachteiligt. Das männlich-beherrschende Element lässt Frauen nur als zweitklassige Personen mit weniger Ansehen zu. Diese Aussage ist jedoch verwunderlich, da **Ursula K. Le Guin** mit ihrem Feminismus den Schriftstellerinnen gehört, die gerade für die Gleichberechtigung der Frauen eintritt. Eine andere Gruppe der magiebegabten Männer sind die Zauberer. Sie sind praktisch wilde Magier ohne Ausbildung und daher auch nicht so stark. Die Grundlage für die Magie ist der wahre Name eines Objektes. Daher ist Duny nicht Duny, sondern wird Sperber genannt, bis er von Ogion seinen wahren Namen erfährt. Wer den wahren Namen erfährt, kann denjenigen oder dieses Ding, beeinflussen. Daher hält jeder seinen wahren Namen geheim, um nicht Ziel einer Beeinflussung zu werden. Mit dem wahren Namen kann jeder Fremde Macht ausüben. Andererseits ist die Mitteilung untereinander ein grosser Vertrauensbeweis.

Der Magier von Erdsee

A Wizard of Earthsea

Der junge Duny, Sperber genannt, wächst bei der Tante und dem Vater, einem Bronzeschmied, auf der Insel Gont auf. Die Inselwelt der Erdsee besteht aus hunderten von Inseln und Inselgrüppchen und ist von einem riesigen Ozean umgeben. Niemand weiss, wie es dahinter aussieht, es wird nur einmal erwähnt, dass es weit im Westen noch andere Länder geben soll, wo unter anderem die Drachen ihr Reich haben. Im Laufe der Erzählung wird Sperber auch auf die Drachen treffen. Er erfährt dann in nur wenigen Beschreibungen, wie die Drachen leben, von der Geburt bis zum Tod. Die meisten Inseln, die für den Werdegang von Sperber wichtig sind, sind die Heimatinsel Gont, die Magierinsel Rok, die Inseln Atuan, Havnor, Weg und Iffish. Sperber beherrscht ein wenig die Magiekraft, gefördert durch seine Tante, die Dorfhexe und mit dieser gelingt es ihm, als zwölfjähriger Bengel die Insel zu retten. Gont wird von Piraten heimgesucht. Es gelingt ihm, das Wetter zu beeinflussen und die Angreifer mittels eines von ihm erzeugten magischen Nebels zu verwirren und sie über eine Klippe in den Tod stürzen zu lassen. Damit wird der zwölfjährige Sperber zum Held des Tages und sein Erfolg spricht sich überall herum. Diese Berichte erreichen den Magier Ogion, der sich aufmacht den Jungen zu suchen. Er entdeckt, dass Sperber ein sehr grosses Talent darstellt und gibt ihm seinen wahren Namen. Der wahre Name muss geheim gehalten werden, weil das Wissen darum der Schlüssel zur Macht der Magier darstellt. Etwa ein Jahr lernt er bei Ogion, wobei ihm seine eigene Ungeduld im Wege steht. Sperber, oder Ged, wie er nun heisst, soll auf die Insel Rok, der Insel der Magier, um dort eine Ausbildung anzutreten. Ogion ist der Meinung, der Junge könnte es bis zum Erzmagier schaffen. Dort angekommen beeindruckt er die dortigen Magier mit seiner schnellen Auffassungsgabe, seinem guten Gedächtnis und dem extremen Lernwillen. Sein Magiepotential wird schnell erkannt und wird für eine schnelle Karriere innerhalb des Magierzirkels sorgen.

Ged ist stolz auf seine Leistungen und Übermütig. Dies hat zur Folge, dass er von einem ältern Schüler herausgefordert wird. Während des Wettkampfes setzt Ged verbotene Magie ein. Die Nekromantie, das Rufen der Toten, ist viel zu gefährlich, daher nicht erlaubt. Die Folge davon ist, Ged beschwört unbeabsichtigt einen bösartigen Schatten, einen sogenannten Gebbeth verwundet Ged schwer, und ist darauf aus, den Jungen zu töten, weil er auch derjenige ist, der ihn besiegen kann. Von nun an lebt Ged ständig in Gefahr. Er flieht von Rok mit seinem besten Freund Vetsch, der es sich mit der Magie etwas schwer tut. Die beiden nehmen unterschiedliche Stellen als Dorfmagier an, um vor dem Gebbeth in Sicherheit zu

sein. Nicht auffallen ist die Devise. Doch Ged ist zu umtriebig. Er lernt unter anderem Drachen kennen und beschäftigt sich mit kleineren Unannehmlichkeiten und Bedrohungen, denen er ein Ende setzt. Er gelangt aber auch zu Ogion, der Ged davon überzeugt, sich der Gefahr zu stellen. So nehmen die beiden Freunde die Suche nach dem Gebbeth auf. Dieser ist als ständige Bedrohung immer im Hintergrund vorhanden. Die Bürde trägt er mit sich herum und langsam erlernt er das Wissen, um sich dem Gebbeth zu stellen. Als es dann zur Begegnung kommt, stellen sie verblüfft fest, dass sie die beiden Teile ein und derselben Person sind. Übrig bleibt ein geheilter Ged.

Die Gräber von Atuan

The Tombs of Atuan

Das junge Mädchen Tenar wird an ihrem fünften Geburtstag nach Atuan gebracht. Dies ist eine der vier Inseln der Kargish, die sich in Sprache und Gebräuche von den anderen Erdsee-Bewohnern unterscheiden. Sie wird zur Hohepriesterin der Gräber ausgebildet und trägt fortan den Namen Arha „Die Verzehrte“. Ihr neuer Lebensmittelpunkt ist eine Art Oase in der Wüste, die nur von Frauen oder Eunuchen betreten werden darf. Sie lebt in einem Tempelbezirk der es lohnt, erkundet zu werden. Unter der Thronhalle findet sie ein Labyrinth, von dem gesagt wird, hier befinde sich ein geheimnisvoller, sagenhafter Schatz. Einer Legende nach soll sich im Labyrinth der fehlende Teil des Ringes Erreth-Akbe befinden, den die Magier angeblich stehlen wollen. Dort soll die zerbrochene Rune des Friedens eingraviert sein. Eines Tages trifft sie im Labyrinth auf einen der verhassten Magier. Zudem ist er ein Mann dem der Besuch dieses Ortes von vornherein untersagt ist. Arha findet den Mann gegen Ende ihrer Ausbildung auch nur deshalb, weil es ihre Aufgabe ist, jeden Fussbreit Boden kennenzulernen und die Wiedergeburt ihrer Vorgängerin zu erwirken. Nur sie darf die heiligen Räume betreten und entscheidet über die Todesart der Opfersklaven, die in den unterirdischen Verliesen schmachten.

Daher beschliesst sie, den jungen Mann nicht zu umzubringen. Stattdessen nutzt sie die Macht über ihn, um ihn zu quälen. Sie geht jedoch nie soweit, dass er sterben könnte und erhält ihn am Leben. Sie schliesst ihn in einem Verlies ein, wohl wissend, dass sie die Einzige im Labyrinth ist, die ihm je wieder freilassen kann. Denn Arha ist die einzige Priesterin, die von seiner Anwesenheit weiss. Während ihrer Gespräche mit dem Gefangenen, der sich als Ged herausstellt, erkennt sie, dass auch sie eine Gefangene ist, nur mit anderen Voraussetzungen. Das Ritual, dass sie zur Hohepriesterin der Kargish macht, macht sie auch zu einer Gefangenen, einer einsamen Frau, die vielleicht deshalb den einzigen Mann gefangen hält. Beide erkennen, dass es besser wäre, diesen Ort zu verlassen. Mit den beiden Hälften des Friedenringes gelingt ihnen die Flucht nach Havnor. Tenar wird in der Stadt der Könige hoch angesehen und geehrt. Ged wäre es jedoch lieber, wenn sie zu seinem alten Lehrer Ogion auf Gont zieht, um bei ihm zu lernen. Ein anderer Punkt ist die Verliebtheit von Ged und hofft, dass die Frau bei Ogion sicher ist.

Das ferne Ufer

The Farthest Shore

Ged wurde nach einigen Widrigkeiten zum neuen Erzmagier von Rok und dem mächtigsten Mann des Inselreiches. Gemeinsam Arren, Prinz von Enlad, bricht er zu einer Suche auf, deren Ergebnis die Erkenntnis bringen soll, warum die Magie der Erdsee ihre Kraft zu verlieren scheint. Nach einigen Abenteuern gelangen sie nach Seligor, der westlichsten Insel der Dracheninseln. Nach einer langen Reise mit vielen

Irrwegen erreichen sie das Ende der Welt. Ihre Suche führt sie in das Reich des Todes. Das Land wird von Cob beherrscht. Cob gelang es, die Wand zwischen Leben und Tod einzureissen. Sein bescheidenes Ziel ist es, die Unsterblichkeit zu erlangen und über das Land der Lebenden, wie das Land der Toten zu herrschen. Unsterblichkeit geht über die natürlichen Grenzen der Wesen hinaus. Cobs Streben beeinträchtigt das Wirken der Magie. Nicht nur die Magier, auch die Drachen bemerken die Veränderung. Die Sprache der Drachen stellt als Besonderheit die Sprache des Schöpfens dar, in der allen Dingen und Personen ihre wahren Namen gegeben werden. Daher ist es gerade für die Magier wichtig, die Ursprache zu beherrschen. Die Magie ist eine Gabe, mit der man geboren wird. Ohne die Kunst, die Magie in ihren Feinheiten durch intensives lernen zu beherrschen bleibt der Zauberer oder die Hexe nur eine schwache magiebegabte Person. Je nach Begabung dauert es Jahre oder gar ein Leben lang, bevor der wahre Name eines Dinges oder Person erkannt wird. Die Magie an sich ist ohne Wertung, kann aber für Gutes wie für Böses verwendet werden.

Zwischen Ged und Cob kommt es zum Kampf, beraubt ihn seiner Kraft und macht ihn so hilflos. Aber auch Ged hat sich verausgabt. Um Cob zu besiegen und den Riss zu schliessen, opfert er seine gewaltige magische Kraft als Erzmagier. Zu seinem Glück ist Arren da, der ihn wieder gesund pflegt. Als sie Wieder in der Welt der Lebenden erkennt Arren, dass eine jahrhundertalte Vorhersage sich erfüllte:

"Der soll meinen Thron erben, der das dunkle Land lebend durchquert hat und zu den fernen Ufern des Tages gekommen ist."

Der Drache Kalessin, einer der größten und ältesten Drachen, erklärt sich bereit, die beiden zurück ins Reich der neunzig Inseln zu tragen. Auf seinem Rücken, die lebensspendende Hitze des Drachen wohligh in sich aufnehmend, gelangen sie zurück nach Rok. Hier begrüsst Erzmagier Ged Arren als neuen König des verwaisten Throns. Danach bringt Kalessin den machtlosen Erzmagier in seine Heimat Gont.

*Der ERDSEE-Zyklus ist eine der erstaunlichsten Geschichten oder Erzählungen im Bereich der Fantasyliteratur und erzählt den Weg von Sperber. Der Weg eines Jungen, der noch im Kindesalter ist, sich aber in einer Welt der Erwachsenen durchschlagen muss. Er wird gezwungen den Weg zu sich selbst zu finden, seine Pläne entwickeln und ihnen folgen. Es ist eine Auseinandersetzung mit sich und seinen Eigenschaften. Oftmals ist er übermütig und denkt nicht über die Auswirkungen seines Handelns nach, vor allem im Zusammenhang mit der Magie. Ein Meisterwerk der Jugendfantasy, dass den Stolz, den Hochmut und das Erwachsen werden zum Grundthema hat. Stimmungsvoll lässt **Ursula K. Le Guin** den Leser in eine magische Welt eintauchen und gleichzeitig den schwierigen Entwicklungsweg aufzuzeigen, den ein Junge gehen muss, um in der Welt der Erwachsenen anzukommen. Es wird die Geschichte erzählt, wie schwierig es ist zum Manne zu reifen, an dessen Ende der ganze Mensch steht. Wichtiger als Macht und Kampf ist Selbsterkenntnis und Selbstkontrolle.*

Sperber ist im ersten Teil noch mit sich selbst beschäftigt. Von einem kleinen Bauernjungen, über die Lebensstation plötzlich Held und Retter des Dorfes zu sein, bis hin zur Schule auf Rok durchläuft er einen Lebensabschnitt, den andere Kinder nie durchlaufen müssen. Mit seiner heldenhaften Tat bekommt er plötzlich Aufgaben und Verantwortung, für die er nicht ausgerüstet ist. Weder vom schulischen Aspekt noch von der geistigen Reife. Da ist es fast eine Befreiung, als er in die Lehre von Ogion genommen und später auf die Schule geschickt wird.

Im zweiten Teil beeindruckt die fesselnde Geschichte durch ihre tiefgehende Symbolik, lässt sich dafür aber etwas Zeit und beginnt etwas langatmig mit umfangreichen Beschreibungen des Tempellebens. Die Symbolik liegt tief in der Geschichte. Auf der einen Seite gilt es den zerbrochenen Ring von Erreth-Akbe wieder zusammenzufügen, indem Ged das fehlende Teil in den Gräbern von Atuan sucht. Auf der anderen Seite sind es gerade die Kargish, die die Einheit von Mann und Frau zerstörten. Und mit Einsetzung einer Hohepriesterin in ihrer einsamen Zuflucht vertiefen sie die Kluft zudem. Arha wird zur Einsamkeit verdammt, die erst endet, als sie den Eindringling Ged in ihrem Labyrinth gefangen nimmt. Ged gibt Arha ihren wahren Namen zurück. Damit legt er den Grundstein, um ihr ihre Freiheit und ihren Frieden wiederherzustellen und damit die zerbrochene Rune des Friedens. Die Gespräche zwischen dem weltgewandten und klugen Erzmagier und der eher unerfahrenen, aber umso mächtigeren Arha sind gemütvoll und berühren die Seele, machen aus einer abenteuerlichen Fantasy ein nachdenkliches Werk. Die Zeit in den Katakomben mit anschliessender Flucht vor den dunklen, namenlosen Mächten ist eine stimmungsvolle Erzählung. Die Quintessenz der zweiten Erzählung ist schlicht und einfach in ein paar Worte zu fassen. Man muss frei und in Frieden leben können.

Im abschliessenden dritten Band zeigt **Ursula K. Le Guin**, welche Versuchungen sich einem mächtigen Zauberer bieten. Vor allem aber, welche Kraft er aufbieten muss, um der Versuchung nicht zu erliegen. Und sollte er ihr erliegen, wird klar herausgestellt, was er an Anstrengungen aufbringen muss, ihren Schaden wiedergutzumachen. In diesem Roman beeindruckt die Philosophie, die in wirklichkeitsgetreue Gedanken und Handlungen umgesetzt wird. Die Autorin beschreibt zwei mögliche Enden der Erzählung. Im einen segelt Ged nach der Krönung Arrens allein auf den Ozean hinaus und man hört nie wieder von ihm. Im anderen Abschluss kehrt Ged in den Wald seiner Heimatinsel Gont zurück. Und es heisst er wäre auf den Berg gestiegen, wohin ihm aber niemand folgen wollte.

Es ist die Magie der Sprache die **Ursula K. Le Guin** benutzt und damit die Trilogie lesenswert macht. Viel zu selten findet man sprachgewandte und schöne Beschreibungen. Dazu kommt eine gelungene Übersetzung von **Margot Paronis** die die feine Stimmung ins Deutsche überträgt. Erdsee ist wirkliche "High Fantasy". Erwähnenswert an Erdsee ist der große Bezug zur Ursprünglichkeit. Dazu kommt ein gut gelungenes Konzept der Magie. Die Erdsee-Trilogie ist eines der seltenen Beispiele, in der es bei der eingesetzten Magie nicht um Effekte geht, sondern um eine Philosophie, die sich hinter allem verbirgt. Diese äussert sich insbesondere darin, dass der eigentliche Name der Dinge und Menschen von hohem Wert ist und eine grosse Machtfülle beinhaltet und daher vor allen anderen verheimlicht werden muss.

Das zentrale Thema dieses Buches verzichtet auf alles überflüssige und vereinfacht sich auf das chinesische Yin und Yang Prinzip. Mann und Frau, Gut und Böse, Tod und Leben gehören zusammen. Jeder Versuch, Unsterblichkeit zu erreichen und so ein Prinzip zu stören, kann nur ein Irrweg sein. Die Erzählung endet mit dem Schliessen des Risses zwischen den Welten. Dem nunmehr machtlosen Erzmagier bleibt einzig die Fähigkeit mit den Drachen zu sprechen. Dafür besitzt das Land hat einen neuen König. Damit erreicht die Erdsee-Trilogie einen überzeugenden und endgültigen Abschluss.

Band vier TEHANU und die Kurzgeschichtensammlung DAS VERMÄCHTNIS VON ERDSEE sind ein nettes Zubrot, doch nicht mehr. ☺☺☺☺

John Saul

DIE SCHWARZE STADT

Originaltitel: black creek crossing (2004)

Übersetzung: Christine Roth-Drabusenigg

Titelbild: Daniel Furon

Wilhelm Heyne Verlag 43158 (05/2006)

431 Seiten

12 €

ISBN: 978-3-453-43158-4 (TPB)

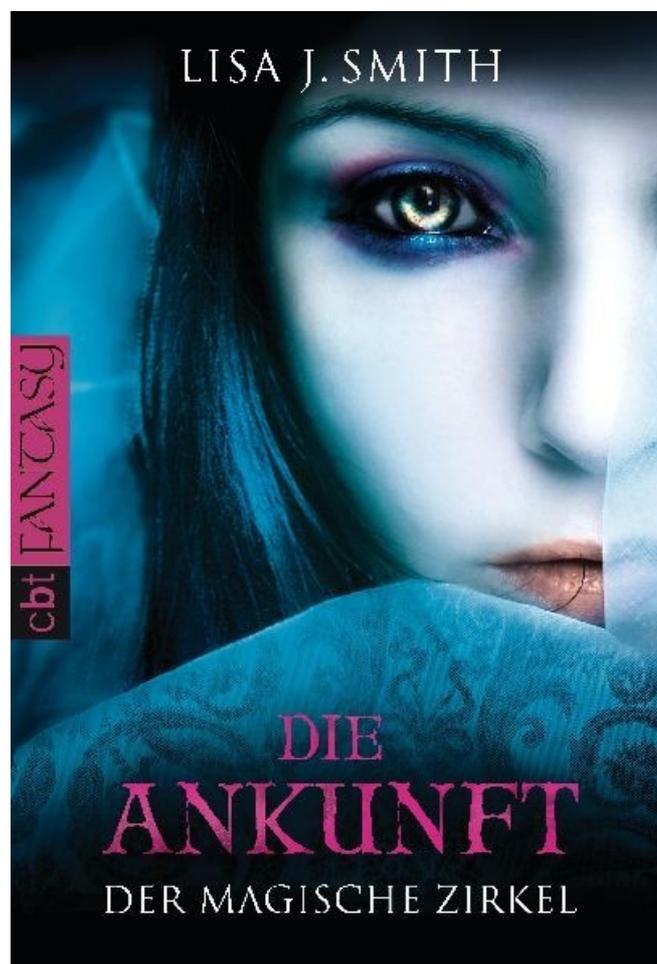
Das Leben von Angel Sullivan ist nicht schön. In der Schule gehört sie nicht zu den gefragtesten Mädchen und zuhause ist es auch nicht schön, denn ihr Vater Marty verliert wegen Alkoholismus ständig seine Arbeit. Ihre Mutter Myra schlägt sich als Putzfrau bei Pater Raffaello durch und träumt von einem eigenen Haus. Ein Geldsegen überfiel die Familie nicht und daher kommt es ihr wie ein Traum vor als ihre Schwester Joni Fletcher eines Tages anruft. Sie erzählt Mary sie hätte das perfekte Haus für sie und ihre Familie gefunden. Das Haus gehört der Bank und scheinbar interessiert sich für das Haus niemand. Den Sullivans kommt die Sache etwas merkwürdig vor. Auf Nachfrage erklärt Joni das ein Mann in diesem Haus seine Frau und seine Tochter ermordete. Der Familienrat berät sich und beschliesst das Haus zu kaufen. Die Eltern von Angel werden in der kleinen Stadt in Massachusetts, heimisch. Angel, die bislang an der alten Schule nicht sehr glücklich war, freut sich natürlich, nur um an der neuen Schule festzustellen, dass sich verschiedene Dinge nicht ändern. Etwa das unbeliebteste Mädchen zu sein. In dieser Hinsicht zieht sie mit dem dreizehnjährigen Seth Baker gleich, der den Rang bei den Jungs inne hat. Die gemeinsame unschöne Lage verbindet die Beiden und sie schliessen sich zusammen.

Seth Baker wird von den anderen nur verspottet und ausgeschlossen. Zuhause verdrischt ihn sein Vater regelmässig mit dem Gürtel. Sein einziges Interesse gilt einem mysteriösen Haus am Black Creek Crossing. Aus diesem Grund ist er auch genau an dem Tag dort als die Sullivans die Immobilie käuflich erwerben.

Es gibt noch etwas, dass die beiden Jugendlichen verbindet. Die Neugier oder besser ausgedrückt, ein unbändiger Wissensdurst. Dieser erstreckt sich auf das Haus aus dem 17ten Jahrhundert in dem Angel und ihre Eltern einzogen. Scheinbar hat das Haus Geheimnisse, die sich nicht sofort erschliessen. Seit vor vielen Jahren eine Mutter und ihre Tochter als Hexen auf dem Scheiterhaufen landeten, werden immer wieder grausame Taten begangen, die sich auf das Anwesen konzentrieren. Als bei Angel und ihrem Vater furchtbare Alpträume einsetzen, versuchen die zwei dem Geheimnis des Hauses auf die Schliche zu kommen. Hier kommt der magisch begabte Kater Houdini ins Spiel. Angel fand ihn in ihrem Zimmer und hat sei einfach behalten. Er beschützt die zwei Leidensgenossen vor ihren Mitschülern, unter denen sich auch Angels Cousin befindet, die ihnen immer wieder auflauern. Houdini erscheint immer, wenn Angel seine Hilfe braucht. Dabei bilden verschlossene Türen für ihn kein Hindernis. Er ist es auch, der Angel und Seth zu einem versteckten Buch und einer kleinen Höhle, mit Wasser und einer Kochstelle führt.

Tragischerweise wird der Kater von einigen Jungs, die Seth und Angel nachstellen getötet. Hernach benutzen die Beiden das Buch zum ersten Mal und stellen fest, dass es sich dabei um Hexensprüche handelt. Doch je öfter sie das Buch mit ihrer Hexenkraft nutzen, um so abhängiger werden sie davon. Bis zu diesem Zeitpunkt empfindet man für die beiden Kinder noch Sympathie und wird dafür belohnt, dass man kurze Zeit später nur noch Abneigung für sie empfinden kann und sie gegen Ende des Buches als besessen bezeichnet.

Das Buch lässt sich, wie bei **John Saul** gewohnt, flüssig lesen. Er baut seine Spannung langsam auf, lässt sie jedoch zum Ende hin ein wenig früh ausklingen. Man kann sich nur allzu oft denken was als nächstes geschieht. **John Saul** lässt in dieser Erzählung einiges an *Mysterie* einfließen und garantiert Gänsehaut. Die Personen sind sehr glaubhaft dargestellt, vor allem der saufende Vater. Während des Lesens musste ich oft an die Schulzeit denken, was da an Hänseleien und Sticheleien alles ablief, doch irgendwie konnten wir uns damals besser wehren. Es war mir daher auch recht gut möglich, mich in die Probleme der beiden Teenager hineinzudenken. ☺☺☺



DER MAGISCHE ZIRKEL 1. Band
Lisa J. Smith
Originaltitel: the initiation (1994)
Titelbild: Valentina Kallias
cbt Verlag 30660 (09/2010)
ISBN: 978-3-570-30660-4 (TB)

THE SECRET CIRCLE
DIE ANKUNFT
Übersetzung: Ingrid Gross
256 Seiten **8,95 €**

DER MAGISCHE ZIRKEL 2. Band

Lisa J. Smith

Originaltitel: the captive part 1 & 2 (1994) Übersetzung: Ingrid Gross

Titelbild: Valentina Kallias

cbt Verlag 30661 (09/2010)

253 Seiten

8,95 €

ISBN: 978-3-570-30661-1 (TB)

THE SECRET CIRCLE

DER VERRAT

DER MAGISCHE ZIRKEL 3. Band

Lisa J. Smith

Originaltitel: the captive part 1 & 2 (1994) Übersetzung: Ingrid Gross

Titelbild: Valentina Kallias

cbt Verlag 30662 (09/2010)

269 Seiten

8,95 €

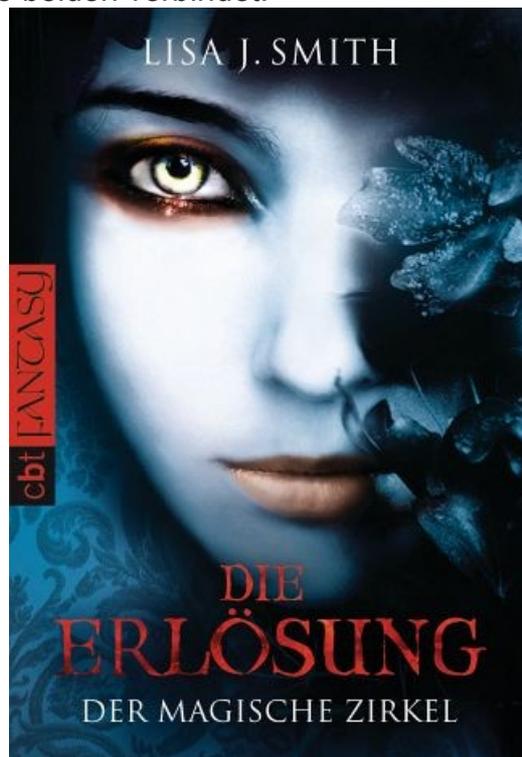
ISBN: 978-3-570-30662-8 (TB)

THE SECRET CIRCLE

DIE ERLÖSUNG

Cassie Blake, Teenager-Göre aus dem sonnigen Kalifornien ist tief betrübt, als sie in das ebenfalls eher trübe New Salem umziehen muss. Dabei ist das bereits der zweite Umzug in kurzer Zeit. Dazwischen war sie in Boston einem eher kühlen Ort. Mit ihrer neuen Freundin Portia, die in die gleiche Schule geht, setzt sie sich an den Strand von Cape Cod, die Sonnenstrahlen zu genießen, die ihr seit Kalifornien fehlen. Plötzlich reagiert Portia sehr seltsam und bezeichnet einen Jungen in der Nähe als Hexer. Sie läuft daraufhin weg, um ihre beiden Brüder zu holen.

Cassie reagiert gelassen und schaut sich den jungen Mann genauer an. Sie findet ihn, und den dazugehörigen Hund, liebenswert. Plötzlich kommt der Junge angerannt, als sei er auf der Flucht. Sie zeigt ihm ein Versteck und gleich darauf erscheinen Portias Brüder, einer davon bewaffnet. Als sie weg sind, kommt der Junge aus seinem Versteck. Zum Dank für die Hilfe schenkt er Cassie einen magischen Stein und einen Kuss. Cassie wird ganz anders und erkennt plötzlich ein silbernes Band, das die beiden verbindet.



Noch am gleichen Tag ziehen sie und ihre Mutter erneut um. Über Salem auf eine Insel, wo New Salem errichtet wurde. Hier wohnt Cassies Grossmutter.

Spätestens mit dem Dorfnamen ist klar, was nun folgen wird, denn im 17ten Jahrhundert wurden hier Hexen verfolgt. New Salem scheint eine geschlossene Gemeinschaft zu sein, die sich hier angesiedelt hat, und das älteste Haus stammt tatsächlich aus dem 17ten Jahrhundert. Hier wohnt Cassies Grossmutter. Cassie freut sich über das rosa Himmelbett, in dem sie nun schlafen darf, doch eine Antwort, warum sie dauernd umziehen muss, erhält sie nicht.

Der Ernst des Lebens beginnt für Cassie als sie in die Schule muss. Wie ganz New Salem wurde sie 1693 erbaut. In der Schule fallen ihr drei Mitschülerinnen der Highschool auf. Sie kleiden sich anders und verhalten sich ebenso. Sie beherrschen die anderen, wirken verführerisch und sind äusserst gemein.

Faye, Suzan und Deborah hecken etwas aus, wie sie zufällig mitbekommt. Das Opfer scheint Jeffrey, der Freund der Schulsprecherin Sally zu sein. Sally will die drei zur Rede stellen, doch irgendwie erscheint sie plötzlich eher kleinlaut. Die jüngere Kori aus der Unterstufe will am fünfzehnten Geburtstag in die Clique aufgenommen werden. Dazu muss sie ein Aufnahme ritual bestehen, wie Cassie mitbekommt. Auch sie würde gern dazu gehören, doch dies scheint nicht sehr einfach. Als die drei Mädchen Cassies ungewollten Lauschangriff entdecken, ergeht es ihr schlecht. Tag für Tag ereignen sich höchst unerfreuliche Dinge in deren Mittelpunkt sie als neue Schülerin steht. Es sind aber nicht nur Faye, Suzan und Deborah die ihr Streiche spielen. Die anderen Schüler zeigen sich unbeeindruckt, im Gegenteil, sie tun so als ob Cassie gar nicht existiert. Selbst in der Cafeteria wird sie gemieden, als wäre sie aussätzig. Cassie beschwert sich beim Rektor, doch der hat kein Mitleid. Suzan und ihre Freundinnen locken sie in eine Falle. Cassie ist total mit den Nerven runter. In diesem Augenblick tritt Diana auf. Diese weist die anderen zurecht und nimmt Cassie mit nach Hause. Dort kann sie baden und die Kleider wechseln.

Sie fühlt sie sich in der Nähe der hübschen Blondine ausgesprochen wohl und lernt deren Freundinnen Laurel und Melanie kennen.



Etwas ungeheuerliches geschieht, als Kori, die in Suzans Clique aufgenommen werden wollte tot am Fuss einer Klippe aufgefunden wird. Alle rätseln, ob sie Selbstmord begann, und aus welchem Grund, oder ob gar jemand nachhalf und ein Mord geschah. Die Polizei verhört viele Schülerinnen, darunter auch Cassie die besonders unter den anderen zu leiden hatte. Cassie erhält ein Angebot von Diana. Sie dürfte dem magischen Zirkel der Mädchen als Neu-Mitglied beitreten. Den weisen Jungfrauen, wie sie sich nennen, fehlte eine Person. Beim Aufnahme-ritual am Strand stellt sie fest, dass der Zirkel aus zwölf Mitgliedern besteht. Einer davon ist Dianas Freund Adam. Der Junge, dem Cassie in Boston half. Durch ihre verbotene Liebe zu Adam, weil er eben zu Diana gehört, hat sich Cassie so tief in die dunklen Rituale der machtgerigen Hexe Faye verstrickt, dass ihr keine Wahl bleibt als dabei zu bleiben. Sie verstrickt sich immer tiefer in ein Netz aus Lügen die durch Faye's Erpressung geknüpft wird. Cassie soll den gläsernen Schädel eines Zauberers stehlen. Nur so meint sie, den Fängen von Faye zu entkommen. Gleichzeitig ist ihr aber auch bewusst, dass sie damit das Böse entfesselt. Dies alles nur, damit Faye die Anführerin des Hexenzirkels wird. Gleichzeitig ist Cassie dabei, die sanfte Diana damit zum zweiten Mal zu verraten. Zudem wird das Städtchen New-Salem kurz vor Halloween durch zwei weitere Morde aufgeschreckt. Eine grausige Gewissheit bestätigt sich, weil jedesmal wenn sie den Kristallschädel benutzen ein Mord verübt wird. Schliesslich wird die schwarze Magie als sie den Glasschädel am Friedhof benutzen, zufällig ganz freigelassen. Black John feiert Auferstehung, kehrt dank des Verrates von Cassie in die Hexenstadt Salem zurück um hier die Macht des Bösen für immer regieren zu lassen. Das Böse dringt in Form des Zauberers, Black John in das Haus von Cassies Grossmutter ein. Die Grossmutter stirbt, ihr gelingt es vorher Cassie einiges aus der Vergangenheit der Familie zu erzählen und verrät ihr das Versteck ihres "Buch des Schattens". Damit lernt Cassie die Werkzeuge kennen um Black John zu vernichten. Dieser hat es geschafft, den Körper des Schuldirektors Brunswick zu übernehmen. Cassie und der Hexenzirkel muss jetzt nur noch dafür sorgen, dass beide zusammenkommen und so Black John erneut gebannt wird. Cassie gesteht im magischen Kreis ihren Verrat. Sie wird zum grausamen Intrigenspiel von Black John in die Hauptrolle des Geschehens gerückt, ohne es zu wollen. Dies liegt wohl auch daran, dass zwischen Cassie und Black John eine ungeklärte Verbindung besteht.

Die Trilogie ist ein leicht zu lesendes Jugendwerk, welches ohne "Sex and Crime" auskommt. Die Handlung lässt sich einfach verfolgen und die auftretenden Figuren sind zeitlos. Sie können in der Jetztzeit spielen, in der Vergangenheit oder gar in jeder Art von Fantasy-Schauplätzen. Der menschliche Mittelpunkt ist eindeutig das verliebte Mädchen Cassie und der magische Gegenstand, ein Glasschädel, in dem der Geist des Zauberers Black John gebannt wurde. Die Beziehungen sind jedoch recht oberflächlich. Dies bezieht sich durchaus auf alle unterschiedlich dargestellten Beziehungen der Menschen. An manchen Stellen für jugendliche emotional spannend, ist es für einen normal lesenden Erwachsenen eher ein kleiner Nostalgetrip. Man merkt der Trilogie ihr Alter von über 15 Jahren an. In der schnelllebigen Zeit verändern sich Automodelle, Telefone und Konsumverhalten von Jugendlichen sehr schnell.



SEPTIMUS HEAP 5. Band

Angie Sage

Originaltitel: syren (2009)

Titelbild und Zeichnungen: Mark Zug

Hanser Verlag (16.08.2010)

ISBN: 978-3-446-23592-2 (gebunden)

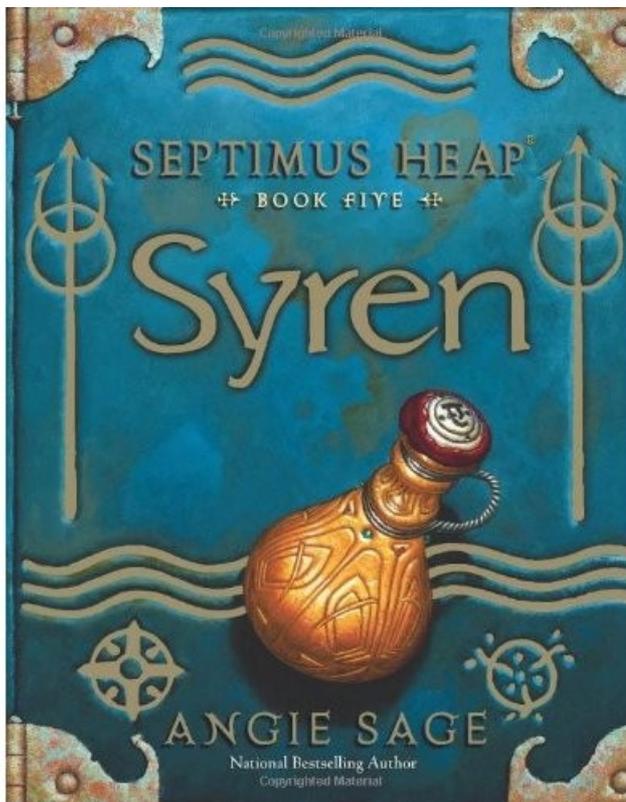
SYREN

Übersetzung: Reiner Pfeleiderer

508 Seiten

17,90 €

Septimus Heap bestand nicht nur die letzte Aufgabe erfolgreich, sondern er überlebte sie. Dom Daniels Schüler Merrin Meredith wurde besiegt. Septimus Heap kommt zurück in die Burg und kann zum ersten Mal in seinem bisherigen Leben im Dienst der Zauberin Marcia ausschlafen. Er wird wach als seine Hausmaus ihm einen Brief zustellt. Marcia Overstrand, aussergewöhnliche Zauberin, bittet ihn, zu ihm in ihre Kanzlei zu kommen.



Sie BITTET ihn. Das gab es ja noch nie. Wenn sie etwas von ihm wollte unterbrach sie den aussergewöhnlichen Lehrling wann immer sie wollte. Die Bitte machte Septimus misstrauisch und so war er bestrebt, pünktlich um 12 Uhr in ihrem Studierzimmer zu sein. Um so überraschter war er, als er von ihr die lila Streifen eines Oberlehrlings erhielt. Eine so schnelle Beförderung wurde, so wie er wusste noch nie ausgesprochen.

Oberlehrling zu sein bringt nicht nur viele neue Pflichten mit sich, sondern auch genauso viele neue Rechte. So darf ein

Oberlehrling selbstständig Entscheidungen treffen und muss nicht ständig seinem Ausbilder, in diesem Fall Ausbilderin Rechenschaft ablegen. Septimus nutzt die neu gewonnenen Rechte, um seine Freunde nach Hause zu holen. Also macht er sich auf, Jenna, Nicko, Snorri und Beetle zu suchen. Mit seinem Drachen Feuerspei macht er sich auf den Weg.

Im nächsten Kapitel wechselt die Geschichte in die Marram-Marschen. Tante Zelda schickt ihren Lehrling, den Wolfsjungen auf eine Mission, nur um selbst kurz darauf den Weg in die Burg zu suchen und die Aussergewöhnlichen Zauberin aufzusuchen. Sie muss unbedingt Septimus warnen, weil er in Gefahr ist. In der Burg trifft sie auf Barney Pott, der Septimus den Sicherheits-Charms bringen soll, der diesen benötigt, ohne es bisher zu wissen. Doch die Übergabe vermasselt Barney, weil er den Namen von Tante Zelda zu spät nennt. Dafür erhält Zelda von Cerys, der Königin, die Erlaubnis den Wolfsjungen als Lehrling zu nehmen, obwohl er kein Mädchen ist.

Die Geschichte beginnt recht langsam, nicht unspannend aber langsam. Mit der Zeit wird die Geschichte spannender und Septimus Heap gerät in Gefahr. Bei seinem Flug zu seinen Freunden in Foryxhaus gerät er in einen Sturm. Schwer verletzt stürzt Feuerspei ab. Zu ihrem Glück befinden sich über eine Inselgruppe. Auf einer der Inseln trifft Septimus auf das Mädchen Syrah Syara. Das Mädchen wird von einem Unsichtbaren gesteuert. Diese Kraft versucht nun von Septimus zu übernehmen.

Septimus wäre nicht der aussergewöhnliche Lehrling, pardon, Oberlehrling, wenn er nicht auf sein Geschick, und sein Wissen erfolgreich zurückgreifen könnte. Er bietet all seine magischen Kräfte auf, um mit seinen alten und neuen Freunden unbeschadet auf die Burg zurück zu kehren.

***Angie Sage** hat mit ihren Büchern um den Helden Septimus Heap eine wunderbare Erzählwelt geschaffen. Auch ihr neuer Roman ist ein lesenswertes und spannendes Buch geworden. **Angie Sage** ist eine in vielen Dingen verblüffende Autorin. Ihr gelingt es nicht nur sehr plastisch zu schreiben, sondern ihrer Handlung immer wieder Wendungen zu geben, die man als Leser so nicht erwartet. SYREN ist von der ersten Seite an wieder sehr angenehm zu lesen und ist auch witzig geworden. Die Abenteuer um Septimus machen einfach Spass. Die fünf Geschichten um Septimus finden keinen endgültigen Abschluss, sondern nur das einzelne Buch ist für sich abgeschlossen und ich bin mir sicher, dass die britische Autorin an weiteren Abenteuern schreibt. ☺☺☺☺*

MONSTER BLOOD TATTOO 2. Band

D. M. Cornish

DIE ANKLAGE

Originaltitel: lamplighter (2008)

Übersetzung: Reiner Pfeleiderer

Titelbild, Zeichnungen, Karten: D. M. Cornish

Hanser Verlag (06.09.2010)

617 Seiten

17,90 €

ISBN: 978-3-446-20984-8 (gebunden)

Dies sind die Abenteuer des kaiserlichen Lampenanzünders Rosamund Buchkind. Der Junge mit dem Mädchennamen stammt aus der Marineanstalt für Findlingskinder von Madame Opera und wurde später zum Lampenanzünder ausgebildet, als ihn Mister Sebastipol abholte. Bei seiner Arbeit erkennt er, dass der Halbkontinent schwer unter den Attacken der Monster zu leiden hat. Gemeinsam mit der jungen Threnody wird er in die Gegend ausgesendet, wo die meisten Monsterattacken stattfinden. In ihr hat er eine kampferprobte Kameradin, denn sie ist in der Lage Energieschauer als Waffe einzusetzen. Diese Kraft kommt den beiden sehr gelegen. Bei einem Angriff von riesigen Nickern können beide nur mit List und Tücke und viel Mut entkommen.

Rosamund wird an die Schule der kaiserlichen Laternenanzünder zurück beordert. Sein Bericht über die Monsterattacken ist für die Oberen sehr wichtig. Aber langsam wird ihm klar, dass es weniger um die Berichte, sondern mehr um ihn und seine Einsätze geht. Man unterstellt ihm, dass er nicht alle Monster für Böse hält und sie nicht alle bekämpft. Doch die schlimmste Behauptung kommt erst noch und könnte einen schnellen Tod für ihn bedeuten. Man wirft ihm vor, er selbst stamme von Monstern ab.

Der kaiserliche Sekretär Sicius ist mit dem Falschmenschen Pile dabei, den Helden Rosamund zu beschuldigen. Er der die Nicker tötete, soll deren Freund sein. Rosamunds Partnerin Threody versucht gemeinsam mit Lady Vey ihm zur Seite zu

stehen. In Wirklichkeit versuchen sie ihn, der ein Monster Tattoo ablehnte, als einen Sedorner, an den Galgen bringen. Doch der Chirurg Honorius Ludius Grotius Swill macht die Sache noch schlimmer. Er behauptet, Rosamund sei ein Rosamunderling, ein Monster in Menschengestalt.

D. M. Cornish ist ein äusserst vielseitiger Mensch. Neben den 617 Seiten die der Roman für sich allein hat, bietet das Buch jede Menge Zeichnungen und Karten, die ebenfalls von D. M. Cornish hergestellt wurden. Damit ist es aber noch nicht getan. Zusätzlich findet sich ein fast einhundertseitiger Anhang in dem die meisten Begriffe erklärt werden. Leider fand ich den Begriff Sedorner nicht. Aber das ist nur ein kleines Beispiel. Die Mühe, die sich Herr Cornish mit seinem Buch gab ist aussergewöhnlich. In allem steckt viel Liebe zum Detail. Seine Welt ist auf der Karte sehr gut ausgearbeitet und doch lernen wir nur einen kleinen Ausschnitt der Welt kennen. Somit sind Rosamundes Abenteuer bislang nur regional zu sehen. Bei dieser Welt könnte ich mir durchaus vorstellen, dass noch andere Helden und Heldinnen Abenteuer erleben. Rosamund ist eine Person, die bei den Jugendlichen sehr viel Anklang finden wird. Das Bild von ihm im Buch ist so gezeichnet, dass er sein Gesicht abwendet. Damit bleibt der Junge ganz den Vorstellungen der Leserschaft überlassen. Die anderen Personen, wie zum Beispiel Frau Europa oder der Nicker, sind sehr fein ausgearbeitet und entsprechen den Beschreibungen im Buch. Um bei Rosamund zu bleiben, er ist ein Junge wie jeder andere auch, der in die Lehre geht und langsam aber sicher Verantwortung übernehmen muss. Als ehemaliges Waisenkind ist er ohne grosse soziale Bindungen. Diese finden sich erst langsam wieder, indem er andere Menschen kennenlernt. Etwa seine Begleiterin Threody. Doch er ist ungewöhnlich, denn er findet auch in den Monstern Freunde. Etwas, dass er als Unterlaterner gar nicht haben dürfte. Die Monster, jedes Monster, sind Feinde der Menschheit. Egal wie freundlich sie sich benehmen. Rosamund ist aufgeschlossen anderen gegenüber, lässt auch andere Meinungen gelten und ist nicht so engstirnig, wie die meisten Erwachsenen dargestellt werden. In seinem Job als Unterlaterner lernt er langsam die Regeln der Erwachsenenwelt kennen. In seiner Unwissenheit, weil kaum Regeln erklärt werden, verstösst er auch ab und zu dagegen. Dies Buch ist nicht nur ein Abenteuerbuch, sondern zeigt gerade den jüngeren Lesern, dass man sehr viel lernen muss. Gleichzeitig sagt es aber auch aus, dass bei all den Widrigkeiten, die einem entgegen schlagen, es immer eine Lösung gibt.



DAS RAD DER ZEIT 33. Band

Robert Jordan und Brandon Sanderson DIE MACHT DES LICHTS

Originaltitel: a gathering storm 2. Teil (2009)

Übersetzung: Andreas Decker

Titelbild: Vladimir Bondar

Karte: Ellisa Mitchell

Piper Verlag 8632 (08/2010)

540 Seiten

9,95 €

ISBN: 978-3-492-28632-9 (TB)

Dies ist die lang ersehnte Fortsetzung zum RAD DER ZEIT. Es geht weiterhin um den Helden Rand al'Thor, den wiedergeborenen Drachen. Die Art und Weise wie er mit seinen Feinden umgeht, entsetzt nicht nur seine Freunde, auch der Leser erhält langsam das Gefühl Rand sei Wahnsinnig geworden.

Rand al'Thor ist alles andere als Wahnsinnig, er ist nur ein Mensch in einer Menge Menschen, der das Pech hatte, über alle erhoben zu werden, ohne es zu

wollen. Er sieht in den Seanchanern die Eroberer, den Feind. Er sieht aber auch, wie sie die normalen Menschen behandeln. Sie sind gut zu ihnen. Es geht ihnen gut, solange sie nicht in der Lage sind, die eine Macht zu handhaben. So lange der Bürger die Macht nicht lenken konnte, war er in Sicherheit. Was die Seanchaner dieser Gruppe von Menschen antaten, war einfach nur entsetzlich.

Rand hatte sich entschlossen einen Weg zu gehen, der ihn an den Rand des Wahnsinns brachte. Mit seinen Erinnerungen an die Zeit der Legenden erkennt er, das es genau dieser Weg und diese Entscheidungen waren, die ihn zu einem harten Mann machten, der selbst bei seinen Freunden Angst erzeugte. Es würde ihn nicht weiter erschrecken, wenn seine Freunde sich von ihm abwenden würden, es nicht vielleicht schon getan haben und nun ihren eigenen Weg und ihre Interessen vorantreiben.

*Der neue Roman um Rand al'Thor und seine Freunde ist wieder einmal mehr sehr spannend und eindrucksvoll. **Robert Jordan** war ein guter Autor und mir gefällt **Brandon Sanderson**, der die Reihe fort- und zu Ende führt. Eine zeitlang war **Robert Jordan** ein „elender Zeilenschinder“. Dies hat sich inzwischen etwas gelegt, die Handlung geht voran und verzettelt sich nicht mehr so sehr in einzelne Handlungsstränge und verliert sich dabei nicht in Einzelheiten, die zwar schön, aber überflüssig sind. Die bemerkenswerte Erzählkunst des Amerikaners **Robert Jordan** und die Weiterführung durch **Brandon Sanderson** machen dieses Werk zu einer sehr angenehmen Unterhaltungsektüre. Leserinnen wie Leser werden in eine fremde, exotische Welt entführt, die vor Leben und Liebe nur so strotzen. Doch Leben und Friede kann ohne Krieg nicht sein. Der Dunkle König liegt wie ein schweres Leichentuch über den bekannten Ländern. Neben der Entwicklungsgeschichte der Charaktere erfährt die Leserin sehr viel aus einer Welt der Phantasie. Fremde Länder, Menschen und Tiere begegnen uns in einem spannenden "Kopf-Film". Es lohnt sich wieder die Reihe **RAD DER ZEIT** zu lesen und vor allem dem Ende entgegen zu fiebern. Die Macht des Lichts ist wieder eine kraftvolle Fantasy geworden. Auch die Übersetzung von **Andreas Decker** ist gelungen. Keine Sprünge, keine Handlungsbrüche, wie sie nur zu häufig in anderen Übersetzungen vorkommen.*



DAS GEHEIMNIS DER GROSSEN SCHWERTER 3. Band

Tad Williams

DIE NORNEKÖNIGIN

Originaltitel: to green angel tower 1 (1993)

Übersetzung: Verena C. Harksen

Neu durchgesehen: Andy Hahnemann

Titelbild: Keren Beyit

Karten: nn

Zeichnungen: Jan Reiser

Klett Cotta Verlag (09/2010)

840 Seiten

24,95 €

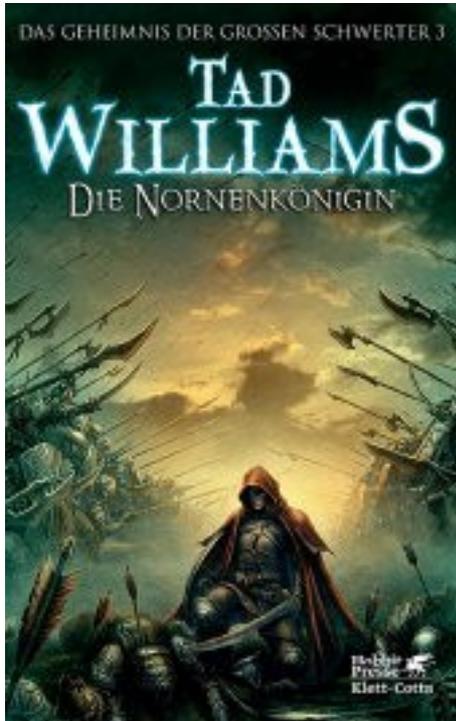
ISBN: 978-3-608-93868-5 (gebunden mit Schutzumschlag)

Utuk'ku, die Nornenkönigin, Jahrtausende alt und von eiskalter Bosheit, wohnt tief im Innern des Berges Sturmspitze, fern im Norden von Osten Ard. Dort, im Brunnen der Atmenden Harfe, haust auch Ineluki, der untote Sturmkönig. Gemeinsam wollen sie endlich ihren grossen Plan, die Ausrottung der Menschen in Osten Ard, in die Tat umsetzen.

Auf der Burg Hochhorst wird das Verhalten von Hochkönig Elias immer seltener und jeder der kann verlässt seine Umgebung. Nur sein vertrauter Ratgeber,

der tote Zauberpriester Pryrates, bewohnt nach wie vor den von Utuk'kus Nornen bewachten Hjeldinturm und geht dort seinen grausamen Geschäften nach.

Inzwischen versuchen Prinz Josua und seine Getreuen vom Stein des Abschieds aus, den Widerstand gegen Elias zu organisieren. Klappentext



Simon, Binabik, Valada Geloe, Josua und sein Gefolge erreichten nach mühevollen Wanderungen und schrecklichen Erlebnissen den Sesuad'ra, den Abschiedsstein. Die geheiligte Stätte der Sithi ist die letzte sichere Bastion gegen den Winterkönig Ineluki, der Osten Ard mit einem grausamen Winter überzog. Immer mehr Menschen finden sich dort ein, in der Hoffnung dem wahnsinnig gewordenen König Elias und seinen Schergen zu entkommen. Der einst heiligen Ort wird in der neu gegründeten Siedlung Neu-Gadrinsett zum Sammelpunkt der Getreuen um den Widerständler Prinz Josua. Es ist eine Art letzter Aufruf zum Widerstand gegen König Elias. Auch Aditu, die Sitha-Prinzessin und Schwester von Jiriki trifft dort ein.

Die Belagerung des Abschiedssteins, allen voran König Elias und dessen Vasallen Herzog Fengbald, hat nur ein Ziel, König Elias will Prinz

Josua tot sehen. Die Verteidiger um den Prinzen und Simon Schneelocke liefern sich schwere Kämpfe mit dem Gegner. Die Lage für die Menschen wird zunehmend hoffnungsloser. Herzog Fengbald bedient sich des Verrates um näher an die Freunde heranzukommen und sie zu töten. Zudem scheint er klüger zu sein, als Prinz Josua es angenommen hatte. Doch Josua kann Fengbald eine Falle stellen und töten. Der Widerstand der Freunde wird aber immer schwächer. Wenn nicht bald Hilfe eintrifft, ist der Abschiedsstein der Stein des Abschieds. Denn irgendwann wird der Zeitpunkt kommen, da der schwache Widerstand gebrochen wird. Die Hoffnung stirbt zuletzt, heisst es für alle Menschen von Osten Ard. Ist die Hoffnung vielleicht in den Sithi zu sehen? Auch sie reiten in den Krieg. Ihre Pläne haben jedoch wenig mit den Plänen der Menschen zu tun.

Josua und seine Gefolgsleute halten einen Kriegsrat. Gleichzeitig geht Simon Schneelockes Wunsch in Erfüllung und er wird, sechzehnjährig, endlich zum Ritter geschlagen. Seine bestandenen Abenteuer sind ein guter Grund, aus dem ehemaligen Küchenjungen, der viel zu häufig Mondkalb genannt wurde, einen gestandenen Mann zu machen. Die uralte und boshafte Nornenkönigin Utuk'kuaus aus dem hohen Norden, plant gemeinsam mit dem untoten Sturmkönig schrecklichen Pläne. Ihr Ziel ist die endgültige Vernichtung der Menschen. Zu ihren manipulierten Figuren gehört auch Hochkönig Elias. Der König wird immer seltsamer und die Menschen in seiner Umgebung fliehen vor ihm. Gleichzeitig fällt dem scheusslichen Pryrates immer mehr Macht zu.

Inzwischen erreicht auch Graf Eloair den Abschiedsstein. Er überreicht Josua die Pläne über die unterirdischen Gänge des Hochhorstes. Die drei Schwerter müssen gefunden werden um Ineluki zu vernichten. Das ist eine klare Ansage und man setzt alles daran, sie zu finden. Das erste Schwert Dorn befindet sich in der Hand Josuas. Josua überreicht dem immer noch nicht ansprechbaren Ritter Camaris

das Schwert "Dorn" und ein Sithi-Horn. Der Geist des alten Ritters klärt sich und er ist bereit, für Josua zu kämpfen. Vom zweiten Schwert ist bekannt, es befindet sich auf dem Hochhorst in König Johans Presbyter Grab. Josua beschliesst, nicht sofort zum Hochhorst zu reiten, sondern zuerst ins Reich Nabban, wo Camaris der rechtmässige Herrscher ist.

Prinzessin Miriamel, in die Simon sich verliebt hatte, die Tochter von König Elias, sowie der Mönch Cadrach befinden sich immer noch als Gefangene auf dem Schiff des nabbanischen Adligen Aspitis Preves. Aspitis, fand Miriamels wahre Identität heraus und will sie zur Heirat zwingen, um eines Tages den Platz von König Elias einnehmen zu können. Cadrach warnt sie vor dem zweifelhaften Grafen. Viel zu spät begreift sie, dass Graf Aspitis ein Bündnispartner von Pryrates ist. Geradeso können sie mit Hilfe der Niskie Ghan Itai fliehen. Dabei erfährt Miriamel die Wahrheit über ihren Begleiter Cadrach, dessen richtiger Name Padreic ist. Der angebliche Mönch war einst ein Mitglied des Bundes der Schriftrolle, genau wie Pryrates, der Berater von König Elias. Cadrach gibt sich die Schuld daran, dass Pryrates die magische Kraft erhielt, die er heute beherrscht. *Pelippas Schüssel*, eine Spelunke in der Hafenstadt Kwanitupul ist das Ziel der Flüchtlinge. Es scheint, als würde das Schicksal selbst die Irrwege der Freunde neu zusammenführen. Cadrach, Prinzessin Miriamel Wranna Tiamak und Miriamels Onkel Herzog Isgrimmur, finden zusammen. Herzog Isgrimmur ist ein Freund und Verbündeter von Josua und einstiger Herrscher über Elvritshalla. Aspitis hat inzwischen die Verfolgung aufgenommen und sie müssen durch die Sümpfe fliehen. Noch verblüffter sind sie, den längst totgeglaubten Helden Camaris anzutreffen. Er redet nicht und erkennt niemanden und muss ohne eine Erinnerung an sein früheres Leben auskommen. Eine Entscheidung ist schnell getroffen, sie begeben sich auf den gefährlichen Weg zum Abschiedsstein. Ihnen auf den Fersen befinden sich immer noch Graf Aspitis. Doch er ist nicht der Einzige der die Freunde verfolgt.

Miriamel möchte eines Nachts verschwinden, wobei sie von Simon ertappt wird. Er folgt ihr ja, schwört ihr die ewige Treue eines Ritters. Miriamel ist glücklich und entsetzt zugleich, denn sie hat ein grosses Geheimnis vor Simon zu verbergen. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg zum Hochhorst, der sich unter der Herrschaft der Nornenkönigin in einen unheimlichen Ort verwandelt, um das Schwert zu finden.

Gleichzeitig geschehen im Lande Hernystyr unheimliche Dinge. Prinzessin Maegwin, die Tochter vom König Lluth, muss mit ansehen wie ihr Land zerstört und ihr Vater getötet wird. Mit den Resten ihres Volkes befindet sie sich auf der Flucht. Die Überlebenden folgen ihr in die Höhlen des heimischen Gebirges. Prinzessin Maegwin benimmt sich merkwürdig. Mitten im Winter ersteigt Meagwin einen grossen Berg und hat dort eine Erscheinung. Sie leidet an Wahnvorstellung. Angeblich kann sie mit den Göttern reden, die ihr erklären, dass ihr baldiges Eingreifen in den Krieg notwendig sei. Von ihren Visionen getrieben unternimmt sie mit ihrem Volk eine weitere, todbringende Reise. Mit dem kläglichen Rest ihres Volkes zieht sie ihrem Feind Skali unbewaffnet entgegen. Unerwartet erhält sie Hilfe. Die Schergen Königs Elias erleiden eine weitere Niederlage. Die Sithi, aufgerüttelt durch den Angriff der Nornenkönigin auf ihr verborgenes Reich, schwärmen aus, ihren alten Bundesgenossen beizustehen. Sie verjagen die Besatzer und befreien Maegwins Volk.

*So gut wie **Tad Williams** als Autor ist, Parallelen zu anderen Werken der Fantasy sind nach wie vor erkennbar. Er schafft es jedoch immer wieder, den Parallelen neue Ansichten abzugewinnen. Ich werde an dieser Stelle keine*

Vergleiche zwischen **Tad Williams** und **J. R. R. Tolkiens** Völkern ziehen. Doch sind die Ähnlichkeiten nicht nur gegeben, sondern in einigen Teilen besser ausgearbeitet. Die Charaktere sind ausgestattet mit Leben und eigenen Gedanken in den meisten Fällen für den Leser, sympathisch. Der Leser wird an ihren Wünschen und Sorgen beteiligt. Simon ist nicht mehr die naive Person aus dem ersten Roman. Er steht diesmal nicht so sehr im Mittelpunkt, was sich mit dem zweiten Teil des letzten Bandes noch ändern wird. Allmählich begreift er, warum König Elias sich mit dem toten Sturmkönig eingelassen hat. Möglicherweise versprach er ihm, seine vor einigen Jahren gestorbene Frau zurückzubringen.

Im Laufe der Handlung reifen **Tad Williams** Personen, werden erwachsener, auch wenn Simon immer noch ein Teenager ist. Ein Fehler des Autors ist, dass er sich trotz seines ausschweifenden Schreibstils oft wiederholt. Da finden sich Begrifflichkeiten in immer ähnlicher Situation wieder. Das wirkt beim Leser, etwas nervig. Besonders fiel es mir auf, als ich Band eins und zwei nacheinander gelesen hatte und nun im ersten dritten Teil wieder finde. Allerdings ist dieser Kritikpunkt lediglich ein kleiner Punkt. Dahingegen überwiegen die positiven Seiten, die diesen Punkt mehr als wett machen.

Die Osten Ard – Romane stellen eine farbenprächtige Welt dar. **Tad Williams** benutzt einen sehr ausschweifenden beschreibenden Stil, der für diese Welt gerade richtig zu sein scheint. DIE NORWENKÖNIGIN ist der dritte Teil der atemberaubenden Fantasy-Quatrologie DAS GEHEIMNIS DER GROSSEN SCHWERTER. Vor ein paar Monaten veröffentlichte der Verlag Klett-Cotta die ersten beiden Bände der Saga in überarbeiteter Übersetzung. Die gebundenen Bücher sind in einer fabelhaften Aufmachung, die Titelbilder einheitlich. Da passt wirklich alles. 😊😊😊😊😊

STAR WARS

Joe Schreiber

DER TODESKREUZER

Originaltitel: star wars – death troopers (27.10.2009)

Übersetzung: Andreas Kasprzak

Titelbild: Indika und Dave Stevenson

Blanvalet Verlag 37560 (16.08.2010)

286 Seiten

12,00 €

ISBN 978-3-442-37560-8 (TB)

Die Gefängnisbarkasse *Sühne* ist einer von vielen, die mal mehr, mal weniger stark mit Gegnern des Imperiums vollgestopft, zu ihrem Bestimmungsort, dem Gradient Sieben, unterwegs ist. Zwei ihrer Häftlinge sind die Brüder Kale und Trig Longo, die mit ihrem Vater von den Imperialen aufgegriffen wurden. Nach dem Tod des Vaters müssen sich die beiden gegen die Mitgefangenen und gegen willkürlich handelnde Offiziere und Wachmannschaften behaupten. Einer der größten Widersacher ist der Verbrecher Aur Myss. Bei einer Auseinandersetzung erhielt er von Kale eine Verletzung. So von einem Kind erniedrigt zu werden, schreit nicht nur nach Rache, er will die beiden tot sehen. Lediglich durch den Wächter Wembly erhalten die beiden Jungs etwas Unterstützung.

Auf der Krankenstation der Barkasse versieht die Ärztin Zahara Cody ihren Dienst. Zum letzten Mal, denn sie kündigte bei Direktor Kloth. Die aus gehobener Familie abstammende Ärztin besitzt andere Vorstellungen von ihrer Arbeit. Daher der Änderungswunsch. Da sie ganz gut mit den Gefangenen auskommt, sie von ihnen respektiert wird, ist ihr Ansehen bei der Wachmannschaft gesunken.



Unterwegs erleidet der Transporter einen Triebwerksschaden. Bewegungslos hängt das Schiff im All und hat scheinbar Glück im Unglück. Ein Sternenkreuzer des Imperiums steht in der Nähe und könnte helfen, wenn er denn auf die Signale der *Sühne* antworten würde. Der Schiffsführung kommt das Verhalten der anderen Besatzung seltsam vor und entsendet einen Trupp unter der Führung von Jareth Sartoris, der den Sternenkreuzer entert. Der Erkundungstrupp entdeckt nur ein leeres Schiff. Kein Hinweis darauf, warum das Schiff aufgegeben wurde und auch keine Hinweise, ob die Besatzung in der Nähe auf einen Planeten landete. Die Gruppe teilt sich in Trupps auf. Dafür gelingt es dem Trupp unter Sartoris dringend

benötigte Ersatzteile für die *Sühne* mitzubringen. Die zweite Hälfte des Enterkommandos erscheint nicht zum vereinbarten Termin am Treffpunkt und bleibt vorerst verschwunden. In ihrem Gepäck finden sich aber auch andere, unbekannte Mitreisende. Sie schleppen einen Virus ein, ohne ihn zu bemerken. Captain Austin infizierte sich auf dem Sternenkreuzer mit einem aggressiven Virus der sich durch ihn ungehemmt auf der *Sühne* ausbreitet. Es dauert nicht lange, bis sich sämtliche Besatzungsmitglieder und Inhaftierte anstecken. Der Erfolg ist ein qualvoller Tod. Allerdings nicht für lange. Ein paar der Gefangenen sind, aus welchem Grund auch immer, immun gegen die Infizierung. Zu den Immunen gehören die Brüder Longo, der Fiesling Aur Myss, die Ärztin Zahara Cody und Jareth Sartoris. Sartoris flieht mit einer Rettungskapsel von der Gefängnisbarkasse *Sühne*, wird aber von dem fremden Sternenzerstörer angezogen. Zahara Cody befreit zwei Personen aus ihrer Zelle, bei denen es sich um Han Solo und dessen Wookiee-Begleiter Chewbacca handelt. Aufgrund der Isolation ihrer Gefängniszelle vom Rest der Gefangenen blieben sie vom Virus verschont. Der Gruppe schliessen sich Kale und Trig an, von Wembly aus ihrer Zelle befreit wurden.

Das kleine Grüppchen muss nun zusehen, wie sie überleben und Hilfe erhalten. Das gestaltet sich zudem äusserst schwierig, da die Leichen der Virenopfer sich nicht wie Leichen verhalten. Sie stehen auf und suchen etwas essbares. Vorzugsweise lebende Lebewesen. Die Situation in die die Überlebenden geraten, eskaliert. Ein überleben scheint schwierig bis unmöglich. Es gelingt ihnen die Flucht von der Barkasse und gelangen so zum Zerstörer, bei dem alles begann. Der verletzte Kale bleibt mit der Ärztin im Hangar des Zerstörers zurück, während Trig, Han und Chewbacca zur Kommandobrücke aufbrechen. Ihre einzige Hoffnung liegt

dort, den Sternenkreuzer flott zu machen. Bei den Angriffen der Untoten, eine kleine Gruppe blieb beim entern ja zurück, wird Kale getötet, während Zahara Cody, Han Solo, Chewbacca und Trig Longo geradeso entkommen können. Auch Jareth Sartoris kann sich in einem imperialen Landungsboot in Sicherheit bringen. Hier trifft er auf Kommandant Gorrister und dessen restliche Besatzungsmitglieder. Die ursprüngliche Besatzung blieb dank eines Antivirus von der Infektion und dem Ausbruch der Krankheit verschont. Inzwischen erreichten sich Han und Chewbacca die Kommandobrücke. Zahara Codys Flucht vor den Untoten führte sie in ein Biolabor. Sie findet dabei die Ursache, nämlich ein imperiales Biowaffenprojekt. Wieder im Hangar flieht die kleine Gruppe mit einem Landungsboot.

*Wer die Romane von **David Moody** kennt, wird sich sehr schnell an die Situation gewöhnen, mit nur einem kleinen Unterschied, die Welt des **Joe Schreiber** ist kleiner und überschaubarer. Horror auf einem Raumschiff ist nicht neu, ist doch das grosse Vorbild der Film ALIEN. **Joe Schreiber** ist ein unterhaltsamer Autor, der sich erst in das Star Wars Universum einschreiben muss. Die beiden genannten Sympathieträger Han Solo und Chewbacka stellen lediglich das Verbindende Element in Nebenrollen dar. Ohne die beiden, mit anderen Namen oder anderem Aussehen, hätte der Roman auch funktioniert. Stattdessen stellt der Autor neue Personen in den Vordergrund. Damit erweitert er den Star Wars Kosmos um weitere Personen, die durchaus potential hätten. Dieser Roman ist der erste der in Deutschland von ihm veröffentlicht wurde. Ansonsten ist er unbekannt.*

Die Verbindung Horror – Science Fiction – Star Wars ist durchaus lesenswert, funktioniert aber auch, wenn man Science Ficiton durch Fantasy oder Jetztzeit ersetzt und Star Wars ist beliebig durch Star Gate, Star Trek, Raumpatrouille Orion oder oder ... zu ersetzen. Was bleibt ist ein Roman, der stellenweise ein wenig langatmig aber gut unterhaltend geschrieben wurde. Die stellenweise beklemmende Atmosphäre und natürlich eine gut dosierte Portion Horror sorgen für ein gelungenes Experiment.



EVE 1. Band

Tony Gonzales

DIE REVOLUTION DER IMPERIEN

Originaltitel: the empyrean age (2008)

Übersetzung: Claudia Kern

Titelbild: Computerspielausschnitt

Blanvalet Verlag (09/2010)

693 Seiten

9,95 €

ISBN: 978-3-442-26752-1 (TB)

An Bord eines Raumschiffs: Ein Mann erwacht. Er weiß nicht, wie er hierher gekommen ist oder auch nur, wer er ist – doch jemand versucht, ihn umzubringen.

Lichtjahre entfernt: Ein abgebrühter galaktischer Botschafter wird mit der eigenen Vergangenheit konfrontiert und entdeckt sein Gewissen.

Auf einem abgelegenen Minenplaneten: Ein Rebellenführer erfährt Unterstützung von einem ebenso rätselhaften wie einflussreichen Wesen. Ist er einen Pakt mit dem Teufel eingegangen?

Diese drei Ereignisse haben scheinbar nichts miteinander zu tun – doch sie führen zur Revolution der Imperien!
(Blanvalet Verlag)

Der Roman beginnt mit der Geburt eines Kapselpiloten. Nicht etwa als Baby, sondern als erwachsener Mensch. In einer Kapsel erwacht er und ist innerhalb kurzer Zeit wach und einsatzbereit. Genauso weiss er, dass er ein Kapselpilot ist.

Doch er kennt sich nicht. Keine Erinnerung, kein Name. Der Mensch hat Implantate im Kopf, die ihn mit dem Schiffcomputer und anderen externen Systemen verbindet. Sein Erwachen findet ausserplanmässig statt. Es geschieht an Bord eines Raumschiffes, in dem der Pilot erkennt, dass ein Attentäter an Bord ist und das System frühzeitig aktivierte. Kurz darauf stirbt der Klon von Falek Grange umbringt. Hilflos muss er zusehen, weil er nicht weiss, wie er, Lieutenant Thornsson, sich verhalten soll.

Falek Grange selbst ist nicht irgendein Mensch, sondern eine wichtige Persönlichkeit. Und sollte es gelingen, alle Klone zu töten, sowie ihn, ist nichts mehr von ihm vorhanden. Kein Wissen, kein Mensch, höchstens noch ein Angedenken an ihn. Da explodiert der Battlecruiser, in dem er sich befindet.

An dieser Stelle kommt das Raumschiff, die Frigate *Retford*, ins Spiel, dessen Besatzung das Raumschiff findet und möglichst viel von ihm bergen möchte. Die Teile bringen gutes Geld, wenn man sie an den richtigen verkauft.

Ein weiterer Handlungsträger ist der Parlamentarier Maleatu Shakor, der eine politische Gegnerin vernichten will, um das Volk, das sie repräsentiert, zu retten.

Obwohl der Umfang des Romans eher Ziegelsteincharakter besitzt, ist die Geschichte schnell erzählt. Die einzelnen Kapitel sind kurz und knapp, die Spannung steigt und erreicht, wie es sich gehört, zum Ende den Höhepunkt. EVE, das Buch zum Spiel, bietet alles was man als Spieler gern hat. Dazu gehört auch ein relativ unausgearbeiteter Charakter, denn der Spieler sieht sich selbst in der Pflicht und überträgt sich auf den Charakter im Spiel oder im Buch. Ein reiner Leser, der gern Revolutionen und Weltraumschlachten, also viel „action“ mag, ist hier mit der fesselnden, vielschichtigen und gut ausgearbeiteten Handlungsebene sehr gut bedient. Wer hingegen auf viele soziale Komponente setzt, Figuren, die dem Leben entsprechen, wird etwas enttäuscht sein.

Der Beginn einer neuen Reihe wird sehr viele Handlungsstränge offen lassen, was zu Enttäuschungen bei den Lesern führt. Ob diese berechtigt sind, wird sich erst zeigen, wenn der zweite Band erscheint und die Handlungsfäden aufgenommen werden oder nicht.

Für die Computer-Creativisten unter Euch noch eine Meldung, die in den letzten Tagen veröffentlicht wurde:

In Kooperation mit Deviantart startet CCP Games den Wettbewerb Create a Starship. Wer gewinnt, wird seine eigene Kreation schließlich mit vielen anderen durch das Universum von Eve Online fliegen können.

Das isländische Entwicklerstudio CCP hat mit Eve Online ein komplexes Universum erschaffen. Nun sucht der Entwickler nach neuen Ideen für die Spielwelt und hat mit der Künstlercommunity Deviantart den Create a Starship Contest gestartet. Der Gewinner bekommt neben einer Geforce-480-GTX-Grafikkarte und einer Deviantart-Premium-Mitgliedschaft für ein Jahr sein Schiff in Eve Online integriert. Außerdem vergibt CCP für jede regelkonforme Einsendung ein Geschenk in dem Onlinerollenspiel.

Bis zum 13. Oktober 2010 haben kreative Menschen Zeit, ihr Schiff digital zu zeichnen und einzureichen. Das Bild soll im GIF-, PNG- oder JPG-Format vorliegen. Die virtuelle Länge der Schiffe soll 50 bis 1.000 Meter betragen dürfen. Damit liegt es zwischen Fregatten und Battleships, ohne dass festgelegt ist, welchem Typ oder welchem der Ingame-Völker das Schiff zugeordnet wird. (ars)

DIE KÖNIGSMÖRDER-CHRONIK 1. Band

Patrick Rothfuss

Originaltitel: *the name of the wind. the kingkiller chronicle: day one* (2007) Übersetzung: Jochen Schwarzer und Hans-Ulrich Möhring

Titelbild: Kerem Beyit

Klett-Cotta Verlag (09/2010)

ISBN: 978-3-608-93878-4 (TPB)

DER NAME DES WINDES

860 Seiten

Karte: nn

16,90 €



Wir lernen Kvothe kennen, der Wirt des kleinen Gasthauses namens *zum Wegstein*, in der kleinen Ortschaft Newarre, in dem er den Rest seines Lebens verbringen will. Dabei ist er gerade einmal Mitte zwanzig, sieht mit seinem faltigen Gesicht jedoch viel älter aus. Seinem Gehilfen Bast erklärt er, er wäre früher Wächter einer Karawane gewesen, der einen Pfeilschuss abbekommen hat. Ein dankbarer Händler hätte ihm das Geld für dieses kleine Wirtshaus gegeben. Sein Leben ändert sich, als ein Fremder in sein Wirtshaus kommt und ihn als Kvothe erkennt. Ein Mann, der so gut singen konnte, dass der Besucher als Kind Rotz und Wasser geheult hat, so ergreifend war dessen Lied gewesen. Selbst die Pflastersteine wären zersprungen. Zuerst bleibt Kvothe bei seiner Geschichte, nur ein Wirt zu sein. Dem bekannten Chronist vieler

Königshöfe gelingt jedoch, was vielen anderen versagt blieb, nämlich Kvothe dazu zu bringen, die eigene, wahre Geschichte seines Lebens zu erzählen. Die einzige Bedingung die Kvothe stellt, er benötigt dafür exakt drei Tage. Und jedes Wort hat in derselben Form auf dem Papier zu stehen, wie er es erzählt. Und aus Kvothe, dem freundlichen und zurückhaltenden Wirt wird Kvothe der Zauberer.

Kvothe kam als Kind bei den umherziehenden Edema Ruh, einer fahrenden Schauspielertruppe von hohem Ansehen, auf die Welt. Seither kam er mit Schauspielern, Jongleuren und anderen fahrenden Künstlern in Kontakt und lernte viel von ihnen. Kein Geheimnis blieb vor ihm sicher und er lernte jeden Trick und jeden Kniff, der ihm gezeigt wurde und manchen der ihm nicht gezeigt wurde. Er lernte die Schauspielerei und die Liebe zur Musik, das Lautenspiel, kennen. Eines Tages schliesst sich der fahrenden Truppe mit Abenthy ein Mann an, der als Zauberer und Magier seine Tricks vorführt. Von Ben, wie er kurz genannt wird, lernt

er das ganze arkane Wissen. Er lernt alles über die Geheimnisse der Kräuter und ihre Anwendung. Das Gleiche gilt für alle anderen Substanzen, die für Tränke und Pulver verwendet werden. Ben kennt den wahren Namen des Windes und kann ihm daher Befehle erteilen. So wie jeder, der den wahren Namen der einzelnen Dinge und Lebewesen kennt, kann er diesen befehligen. Der Junge wächst behütet ohne sich um sein Leben kümmern zu müssen auf. Das sorgenfreie Leben endet mit einem Überfall der Chandrians. Als er vom Holzsammeln zurückkehrt, findet er nur noch Leichen im zerstörten Schauspielerlager. Die Mörder verstecken sich aber nicht vor ihm, sie reden mit ihm, und als sie sich vor seinen Augen in Nichts auflösen, weiss Kvothe, dass es die Chandrian waren, Angehörige eines dunklen und sagenumwobenen Zaubererordens. Die dämonischen, unsterblichen Lebewesen galten als Sagenfiguren und wurden gemeinhin als Kinderschreck eingesetzt. Kvothe lernt die andere Seite der Sagen kennen, den wahren Kern, der überall darin steckt. Das Leben des fahrenden Volkes wurde durch die Chandrians ausgelöscht und lediglich Kvothe überlebt, zuerst im Wald, dann als Bettelknabe in der Küstenstadt Tarbean. Immer dabei das Buch, das eine Empfehlung für die berühmte Universität von Imre enthält, welches er von Ben erhielt.

Endlich gelingt es ihm, an der Universität aufgenommen zu werden. Weil er die Aufnahmeprüfung mit Bravour meistert, erhält er ein Stipendium. Dieses gilt zwar nur für das erste Semester, aber immerhin, ein Anfang ist gemacht. War ihm schon als Junge das Wissen fast zugeflogen, so nimmt er das Wissen an der Universität auf, wie ein trockener Schwamm Wasser aufsaugt. Um möglichst viel zu lernen, schreibt er sich für alle Kurse in theoretischer und angewandter Magie ein und glänzt als Bester in allen Fächern. Der Antrieb für seinen Lerneifer ist einfach. Er schwor sich, den Tod seiner Eltern zu rächen. An der Universität lernt er wieder die Schönheit der Musik und das Lautenspiel lieben und entwickelt sich zu einem wahren Meister. Weil ihm scheinbar alles wie von selbst zufließt, hat er ein übersteigertes bis an Arroganz grenzendes Selbstbewusstsein. Das sorgt zudem dafür, dass er immer wieder die Grenzen der Universitätsregeln überschreitet. Er stolpert von einem Skandal in den nächsten, muss um den Fortgang seiner Studien bangen und schafft sich mächtige Feinde. Als eine Art Lieblingsschüler, weil er so gut lernt und bald den Lehrern ebenbürtig wird, wird ihm viel verziehen.

Trotzdem geht ihm auch einiges schief. Er will mit einer Teersorte arbeiten, ist jedoch nicht sorgfältig genug und bringt nicht nur sich sondern auch Fela und andere in Gefahr. Mit Glück im Unglück kommt Fela mit wenigen Verletzungen davon und auch Kvothe wird keinerlei bleibende Schäden behalten.

Natürlich gibt es auch eine Liebesgeschichte. Und diese stellt sich in Form der bezaubernden Denna ein, die Kvothe um den kleinen Finger wickeln kann.

*Warum erwähne ich gerade diese Szene wird man sich fragen? Nun, sie steht für jede andere Szene. Kvothe erzählt in Ich-Form, wie es ihm ergangen ist und in einer solchen Szene wird vieles deutlich. Eine Erzähltiefe, in der man sich lebhaft vorstellen kann, wie die Räumlichkeiten aussehen, was dort geschieht, wie er Leben rettet, das er selbst verschuldet in Gefahr brachte, dass er nicht der strahlende Held ist und vieles mehr. **Patrick Rothfuss** gelingt mit wenigen Worten etwas zu erzählen, wo andere Autoren fast einen ganzen Roman bemühen.*

In der letzten Zeit habe ich wirklich viele Romane gelesen, wo Kinder als Waise oder Halbwaise aufwachsen und aus Rache die halbe Welt umkrepeln. Es gibt genügend Roman, die eigene Welten aufbauen, wo sich unglücklich verliebte Frauen in den Helden vergucken, wo andere Frauen schnelllebig den Helden schöne Augen oder böse Feinde ihm das Leben schwer machen. Ja es gibt genug davon

und mehr als einmal habe ich gesagt. Jetzt reicht es. Trotzdem bin ich bei diesem Buch dabei geblieben, habe mir eine Nacht um die Ohren gehauen, weil ich nicht zu lesen aufhören wollte. Das alles, weil seine Sprache klar ist, und die Handlung den Leser in ein nachvollziehbares, gefühlsbetontes Lesewerk zieht. Der Autor glänzt mit Originalität. Einer Eigenschaft, die nicht jeder Autor sein Eigen nennt. Dabei enthält dieser Roman all die Dinge, die jeder andere Fantasy-Roman ebenfalls sein beinhaltet. Sehr gut gefiel mir, dass **Patrick Rothfuss** seine Welt nicht in allen Einzelheiten darlegte. So bleibt Platz für die eigene Phantasie und der Leser begleitet den Ich-Erzähler umso lieber. Gleichzeitig setzt er mit einer leicht oberflächlich erscheinenden Beschreibung ein tiefes Gefühlsleben der alles beherrschenden Erzählfigur voraus und vertieft es mit jeder weiteren Beschreibung. **Patrick Rothfuss** lässt sogar die Stille lebendig werden.

Der Held der Geschichte ist eine faszinierende Persönlichkeit. Er ist nicht nur der Gute Kerl, der reichlich Talenten gesegnet ist. Verschiedene Charaktereigenschaften weisen auf eine dunkle Seite hin und doch, er bleibt immer sympathisch.

DER NAME DES WINDES (Tag Eins) ist mit Abstand das beste Fantasybuch, das ich seit **J. R. R. Tolkien** und **Tad Williams** las.

Der einzige Unterschied zwischen der gebundenen Ausgabe und dem Tradepaperback ist als Bonus das erste Kapitel des Folgebandes.

Inzwischen gewann **Patrick Rothfuss** den Deutschen Phantastik Preis, der von Lesern vergeben wird. Ein Auswahlgremium trägt alle Neuerscheinungen eines Jahres zusammen und stellt sie zur Wahl. Nach einer Vorauswahl findet eine Hauptausscheidung statt. Diese zeigt eindeutig die Stimmung der Leser. ☺☺☺☺☺

SHADOWMARCH 3. Band

Tad Williams

DIE DÄMMERUNG

Originaltitel: shadowrise (2010)

Übersetzung: Cornelia Holfelder-von der Tann

Titelbild: Dietrich Ebert

Karten: Tad Williams

Klett-Cotta Verlag (09/2010)

686 Seiten

26,95 €

ISBN: 978-3-608-93719-0 (gebunden mit Schutzumschlag)

Vielfältig sind die Bedrohungen des Landes Eion. Von Norden dringt im Schutz undurchdringlichen Nebels ein Elbenheer vor, und im Süden schmiedet der machtbesessene Herrscher Sulepis Eroberungspläne. In diesen Wirren lastet auf Prinz Barrick und seiner Schwester Briony eine übergrosse Aufgabe.

Eine riesige Elbenarmee überschreitet die Schattengrenze, und nichts scheint sie aufhalten zu können. Als Barrick in die Hände der heimtückischen Feinde fällt, ist Briony gezwungen, aus der Südmarkfeste zu fliehen.

Ist es das Schicksal der Völker Eions, zwischen den Armeen der Elben und des Autarchen zerrieben zu werden? Gelingt es Briony, in der Fremde Unterstützung zu finden, um den Thron zurückzuerobern? Und ist Barrick der Herausforderung gewachsen, die ihn immer weiter in die Schattenlande hineinführt ...?

(Klett-Cotta)

Die Zwillingsgeschwister Barrick und Briony Eddon verliessen ihre geliebte Heimat, um auf getrennten Wegen den Fortbestand des Königreichs der Südmark zu garantieren.

Prinzessin Briony der Südmark, befindet sich weiterhin auf der Flucht vor ihrem Vetter Hendon Tolly. Briony lernt es endlich, ihren starken Willen hinten an zu stellen und entwickelt sich langsam zu einer echten Königin. Sie gab ihr versteckspielen innerhalb einer Schauspielergruppe auf und gab sich am Hof von Syan zu erkennen. Sie hofft jetzt auf die Unterstützung von König Enander als Verbündeten im Kampf gegen den Thronräuber Hendon Trolly. Eander hat aber eigene Pläne und scheint nicht wirklich daran interessiert zu sein, ihr zu helfen. Zumindest lässt er sich jedoch viel Zeit mit einer Reaktion. Ihre Tat, sich zu erkennen zu geben, verschafft Briony nicht nur Vorteile. Ein klein wenig Hoffnung bricht durch, als sie in Lady Ivgenia eine neue Freundin findet. Selbst Prinz Eneas zeigt mehr als nur das übliche Interesse an ihr. Allerdings kann Prinzessin Briony sich in Liebesdingen nicht recht entscheiden. Scheinbar ist sie in jeden Mann verliebt, der sie länger ansieht. Es spricht sich jedoch schneller herum als ihr lieb ist, dass sie noch unter den Lebenden befindet und schon bald ist die Prinzessin ihres Lebens nicht mehr sicher. Zudem taucht Cousin Trollys auf.

Prinz Barrick Eddon, der Zwillingsbruder der Prinzessin befindet sich weiter hinter der Schattengrenze. Er versinkt nicht mehr in Selbstmitleid und entwickelt langsam genug Selbstvertrauen, um als Mann zu handeln. Sein Ziel ist die Elbenfestung Qul-na-Qar. Er hat von seinem Freund, dem Elben Gyir, nach dessen Tod die Aufgabe übernommen, den Pakt des Spiegelglases zu erfüllen. Er versprach einen kleinen Spiegel zum König der Qar zu bringen. Das Schattenland birgt eine schier unübersehbare und unendlich scheinende Zahl von Gefahren. Barrick muss diese allein meistern, denn ihm steht lediglich ein sprechender Rabe Skurn zur Seite.

Das Leben von Barrick ist nicht leicht. Er flieht vor den sogenannten "Seidigen". Das sind nebelhafte Wesen, die den Prinzen bedrohen. Barrick flieht auf den verfluchten Hügel. Das ist ein Ort, den noch nie ein Mensch schadlos aufsuchen durfte.

Neben seiner Aufgabe, die er durchzuführen gedenkt, plagen ihn seltsame Träume. Da ist immer wieder Quinnitan, die sich auf dem Schiff des Söldners Daikonas Vo befindet. Der Mann des Autarchen von Xis will Quinnitan ausliefern. Damit scheint ein weiteres Schicksal geklärt zu sein.

Die Elben die Südmark Burg an. Sie dringen in die unterirdischen Gänge der Funderlingsstadt ein. Das kleine Volk wehrt sich unter der Leitung des verschollen geglaubten Fred Vansens. Der General der Südmark kämpft verbissen gegen die Angreifer. Doch scheint das Ende nahe zu sein. Mit Trommelsteinen werden letzte Hilferufe an weit entfernte Verwandte geschickt.

Der wahnsinnige Autarch Sulapis von Xis hat sich mit dem gefangen genommenen König Olin, dem rechtmäßige Herrscher der Südmark auf den Weg nach dorthin gemacht. Die Pläne des Wahnsinnigen bedeuten Tod und Verderben. Währenddessen halten die Qar die Belagerung der Südmarksburg aufrecht. Gebunden durch den Pakt des Spiegelglases herrscht ein zerbrechlicher Waffenstillstand.

*Bevor man sich in das Abenteuer eines neuen Buche stürzt, sollte man sich das ausführliche Glossar zu Gemüte führen. Auf diese Weise findet man schnell in die Geschichte hinein, frischt die Erinnerungen an Band eins und zwei auf, die man unbedingt vorher gelesen haben muss. Langsam lösen sich einige der Rätsel, auf die die Leser bislang warteten. Die grossen allumfassenden Lösungen werden aber auch noch etwas auf sich warten lassen, denn **Tad Williams** hat, zum zweiten Mal*

festgestellt, dass aus seiner Trilogie ein vierbändiges Werk wird. **Tad Williams** ist nun einmal ein grossartiger Erzähler. Seine Vorliebe, viele Handlungsstränge in einem Buch zu vereinen, praktisch Geschichten innerhalb von Geschichten, führt oft zu ausufernden Werken.

Daher wird noch nicht alles aufgelöst, doch sind einige Aussichten auf das Ende gegeben. Wer **Tad Williams** aus seinen anderen Werken kennt, wird wissen, dass noch nicht alles gesagt wurde und bestimmte Änderungen sehr überraschend auftreten. So scheint das Schicksal von Barrick klar vorgegeben zu sein. Die verschiedenen Erzählstränge führen langsam wieder zusammen, die Entscheidung wird in der Südmark stattfinden. Daher zieht der Autor die Spannung wieder an.

Tad Williams macht in der Erzählung dem Leser klar, dass die Götter einmal wirklich existierten. Die alten Legenden sind also wahr. Die jetzigen Auseinandersetzungen scheinen dahingehend nur eine Fortsetzung der alten Götterkriege zu sein. Alle Überlieferungen deuten darauf hin, denn die niemals beigelegten Fehden werden zu einem Krieg von heute. Doch leider verliert er sich bei den Beschreibungen der Sagen in zu vielen Einzelheiten. Sie sind schön zu lesen, führen die Handlung aber nicht wirklich weiter. Die entscheidende Rolle in der Auflösung werden die Götter einnehmen. Bislang traten sie eher zurückhaltend auf und stellen die Weichen für wichtige Handlungen. Es stellt sich immer mehr heraus, dass die Menschen, die Elben und ihre Götter eine gemeinsame Geschichte besitzen.

Tad Williams entwirft eigene Länder, siedelt Völker an und gibt ihnen Religionen und Kulturen. Man fühlt sich in ihnen schnell heimisch. Will mehr über die Länder und Wesen erfahren. Hoffentlich müssen wir nicht so lange auf den letzten Teil warten. Andererseits wäre es schön mehr über Land und Leute aus seiner Phantasie zu lesen. ☺☺☺☺☺

GUILDWARS

Matt Frobeck und Jeff Grubb

DIE GEISTER VON ASCALON

Originaltitel: ghosts of ascalon (07/2010) Übersetzung: Cora Hartwig

Titelbild: nn

Panini Verlag (24.08.2010)

329 Seiten

12,95 €

ISBN: 978-3-8332-2124-8 (TPB mit Klappbroschur)

Die Bewohner von Ascalon gelten als in sich gekehrt, manchmal Wortfaul und wirken immer etwas abweisend. Seit Jahrhunderten sind sie die Verteidiger des Nordwalls und liegen im ständigen Krieg gegen die Charr, einem furchteinflössendem Volk. Solange die Krieger Ascalons gegen die Charr antraten, konnten auch die Bewohner der Reiche Kryta und Orr in Frieden leben. Die Charr stürmten über den zerborstenen Nordwall und verwüsteten das Land. Menschen und Charr kämpften gegen einander, bis es zum Kampf König Adelbern und seinem magischen Schwert Magdaer gegen den Charr-Imperator und dessen magischen Klaue Khan-Ur. Als die Waffen aufeinandertreffen, entsteht ein magischer Strahl, der alles Leben vernichtet. Das einstmal schöne und fruchtbare Land wurde jedoch durch das magische Feuer vernichtet.

Die vorliegende Geschichte selbst beginnt mit einer bunt zusammen gewürfelte Gruppe von einzelnen Wesen verschiedenster Rassen. Gemeinsam begeben sie sich in ein Grabgewölbe um die letzte Ruhestätte eines Asura namens Blimm auszuräumen. Die Nekromantin Killeen ist eine immer ehrliche Sylvari. Diese

Lebewesen stammen von Pflanzen ab. Dougal, der Dieb, ist ein Mensch und drängt sich in die Heldenrolle. Dann ist da noch die drei Meter hohe Norn Gydar Seltsamsdottir. Sie kann, wenn sie ihr Totem ruft, sich in einen Schneeleoparden verwandeln. Die Norns waren Flüchtlinge aus einem anderen Teil des Landes, immer weg von den Drachen. Clagg, der Asura, der sich von einem Golem mit Namen Brecher tragen lässt und die anderen anheuert, dabei Wert auf die Feststellung legt, dass sein Golem teurer war, als die Gruppe anzuwerben. Claggs Volk kam vor zwei Jahrhunderten aus den Tiefen der Welt, als Vorbote der Veränderung des Landes Tyria.

Der Besuch in dem Grabgewölbe gerät zum Desaster und nur Douglas und Killeen können entkommen. Die anderen verlieren ihr Leben. Am Ausgang des Grabgewölbes verlieren die beiden erst einmal ihre Freiheit und werden von der Wache festgesetzt. Wenig später geht es erst richtig los, denn Dougal wird beauftragt, die legendäre Khan-Ur zu suchen.

*Der neue Spiele-Roman gefällt mir sehr gut. Da ist zum einen die gute Verarbeitung, das ansprechende Titelbild. Lediglich eine Karte fehlt mir, um etwas mehr über das Land zu erfahren. Die beiden Autoren **Jeff Grubb**, von dem bereits mehrere Bücher in Deutschland erschienen und **Matt Forbeck** können mit **DIE GEISTER VON ASCALON** überzeugen. Spannende Unterhaltung, die auf dem Computerspiel basiert. Die Feinheiten gehen am Leser vorbei, der das Spiel nicht kennt. Dennoch ist es fesselnd genug um der Abenteurergruppe auf ihrem Abenteuer Begleitung zu sein. Es ist eine typische Rollenspiel-Aufgabe, die gelöst werden muss. Dabei gefallen mir vor allem die Ideen die die Autoren in die Fremdvölker steckten. Wesen die aus Pflanzen wachsen, Verwandlungen in Tiere etc. Ein wenig zu kurz kommt mir jedoch die Magie. Killeen setzt ihre nekromantischen Fähigkeiten ein und das war es dann auch schon leider. Die Charaktere, werden erst nach und nach interessant, wenn die beiden Autoren mehr zu ihnen erzählen. Der Erzählstil ist flüssig und daher ist das Buch schnell durchgelesen.* ☺☺☺

ELDER SCROLLS

Greg Keyes

Originaltitel: the infernal city (24.11.2009)

Übersetzung: Andreas Kasprzak

Titelbild: Paul Youll

Panini Verlag (24.08.2010)

ISBN: 978-3-8332-2131-6 (TPB mit Klappbroschur)

DIE HÖLLENSTADT

314 Seiten

12,95 €

Das neue Buch aus dem Hause Panini sieht verdammt Edel aus. Der Umschlag und das Titelbild erinnern mich, gar nicht ungerne, an alte Holz- und Kupferstiche. Das Bild ist phantastisch anzusehen. Genauso phantastisch geht es im Roman weiter.

Vier Jahrzehnte nach der Oblivion-Krise wird Tamriel erneut von einer tödlichen Bedrohung heimgesucht: Der fliegenden Stadt Umbriel! In ihrem düsteren Schatten sterben Menschen, nur um sich dann wieder als Untote zu erheben.

(Verlagstext)

Die Geschichte spielt fünfundvierzig Jahre nach **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION**. Der Handlungsort ist das Land Tamriel. Eine geheimnisvolle fliegende Stadt

verbreitet Angst und Schrecken. Überall wo die Stadt auftaucht sterben die Leute in ihrem Schatten, nur um als Untote wieder aufzuerstehen. Die Handlung soll nahtlos ins THE ELDER SCROLLS-Universum und der dazugehörigen Mythologie passen.

Sul von Azura empfängt eine Vision von einem khajiitischen Schiff, welches der fliegenden Stadt Umbriel begegnet. Er nimmt diese Vision als Anlass sich sofort auf den Weg zu machen. Unheil bahnt sich an und eventuell kann er helfen.

Die junge Bretonin Annaïg und der Argonier Mere-Glim verfolgen in Schwarzmarsch ein angebliches Werkrokodil. Gross ist ihre Überraschung, als sich herausstellt, dass sie in Wirklichkeit einem Skooma-Schmugglerring verfolgt werden. Der Auftrag geht schief und nur Mittels eines Levitationstranks entkommt das Paar. Sie hören in Kleinmottien von einer fliegenden Stadt, die sich ihnen nähert. Die Neugier teibt sie um und sie wollen den Gerüchten auf den Grund gehen. Das ist nicht so einfach, denn Annaïg findet sich schnell auf einem Schiff wieder, das sie Leyawiin bringt. Ihr Vater hat berechtigte Angst um sie und will nicht, dass sie in die Nähe der Stadt gelangt. Mere-Glim kann Annaïg nach dem Ablegen befreien und gemeinsam schwimmen sie zurück. Von einem Felsen beobachten sie die näherkommende fliegende Insel, mit der unbekanntes Stadt darauf. Sie erkennen, Flucht ist der bessere Mut und versuchen es erneut mit einem Levitationstrank. Dummerweise landen sie unbeabsichtigt auf der Insel. Sie können beobachten wie alle Argonier, Menschen und Mer im Schatten der Stadt sterben und danach als Untote wiederauferstehen. Annaïg sendet einen kleinen Metallvogel aus, mit dem man sich über ein Medaillon über weite Entfernungen mit jemandem unterhalten kann. Ihr Ziel ist Prinz Attrebus, dem Sohn des Kaisers Titus Mede, um eine Warnung vor der Stadt zu senden. Um sich vor der Stadt in Sicherheit zu bringen verwenden sie wieder einen Levitationszauber und landen in der Stadt. Dieser ungewollte Besuch verändert das Leben der beiden jungen Leute. Die Bewohner der fliegenden Stadt entdecken die beiden und ihnen hilft nur eine heillose Flucht. Zuflucht finden sie bei einem Arbeiter der in Müllhalde tief im Berg arbeitet. Von ihm erfahren sie, dass die fliegende Stadt Umbriel heisst und sich von den Seelen der unter ihr gefallenen ernährt. Die toten Körper werden von Larven übernommen und sorgen damit, dass die Stadt eine beschützende Armee erhält. Der Arbeiter verspricht den beiden mit Leuten bekannt zu machen, die in der Küche arbeiten und in der Hierarchie über ihm arbeiten. Das Wissen der beiden ist begehrt und so kommt es zum Streit zwischen zwei Chefköchen und die Freunde werden getrennt.

In der Küche von Qijnes wird Annaïg Zeuge der Ermordung eines Kochs, weil dessen Fürst sich über das Essen beklagte. Köchin Slyr, die Annaïg zwang ihr Wissen über Alchemie niederzuschreiben, wird die Nachfolgerin. Annaïg wird zu ihrer Assistentin.

Endlich ihr Metallvogel Coe Attrebus und Annaïg berichtet ihm von der Gefahr durch Umbriel. Annaïg plant die Flucht von Umbriel und versucht einen neuen Levitationstrank zu mischen. Annaïg und Slyr erarbeiten sich einen guten Ruf für ihre Rezepte, die vor allem auf dem Wissen von Annaïg aufbauen. Neid auf die beiden sorgt dafür, dass ihre Küche angegriffen und alle umgebracht werden. Lediglich die beiden Frauen überleben als Gefangene von Toel, für den sie nun arbeiten müssen. Prinz Attrebus berichtet seinem Vater von Annaïgs Informationen über die entsetzliche Gefahr, die durch Umbriel droht. Sein Vater ist jedoch nicht interessiert, da die Schwarzmarsch kein Teil des Kaiserreichs mehr ist. Der Kaiser beschliesst erst einzugreifen, wenn sich die Stadt den Grenzen seines Reiches nähert. Für Attrebus ist diese Art, der Gefahr entgegenzutreten, nicht die richtige. Er beschliesst draufhin sich der Gefahr zu stellen und befiehlt seiner Garde sich in Lone zu sammeln.

Das Ziel ist die Schwarzmarsch. Auf dem Weg dorthin werden sie überfallen und Attrebus verliert das Bewusstsein. Wieder zu sich gekommen, stellt er fest, dass er von der Rothwardonin Radhasa verraten und entführt wurde. In Elsweyr versucht der Prinz die Flucht und erst im letzten Moment kann der Dunkelelf Sul ihn befreien. Beide sind auf der Suche nach Umbriel. Auf dem Weg nach Rimmen treffen sie auf eine Gruppe Khajiit.

Mere-Glim wird weil er unter Wasser atmen kann, als Arbeiter im Sumpf eingesetzt, einem See im Innern von Umbriel. Alle Bewohner werden hier geboren. Zudem findet man hier das Ingenium, den Antrieb der Stadt. Mere-Glim gelingt es Kontakt mit Annaig aufzunehmen. Diese kann ihren Levitationstrank fertigstellen. Gemeinsam unternehmen sie die Flucht, erkennen, dass sie sich auflösen, wenn sie zu weit von der Stadt entfernt sind.

*Ein neues Buch zu einem neuen Spiel. Spannend geschrieben entführt die Leser in eine unglaubliche Welt. **Greg Keyes** ist bekannt für seine originellen Ideen und seinen gekonnten Schreibstil. Beides stellt er hier wieder einmal mehr unter Beweis. Eine wundervolle Saga, die dem Leser den Atem raubt, schnell geschrieben, so dass die Handlung als rasend empfunden werden kann. Die Stellen, an denen sich **Greg Keyes** mit der Beschreibung von Land und Leuten aufhält, dienen nicht nur der Beschreibung der Welt, sondern auch der Erholung des Lesers. Das Buch ist empfehlenswert, weil es mit interessanten Figuren eine neue Welt erlebenswert macht. Gelungen ist der Nebenplot um Colin, der eine Verschwörung aufzudecken gedenkt. Alles in allem eine Phantastische Fantasy, eine faszinierende Handlung, schöne Charaktere. Wer nicht spielt, könnte direkt Lust bekommen, sich dem Spiel per PC und nicht per Buch zu nähern. ☺☺☺*

Martin Millar

KALIX - FLUCH DER WERWÖLFE

Originaltitel: curse of the wolf girl (2010) Übersetzung: Eva Kemper

Titelbild: Vivian Heinz

FJB Fischer Verlag (09/2010)

744 Seiten

16,95 €

ISBN: 978-3-8414-2102-9 (TPB mit Klappbroschur)

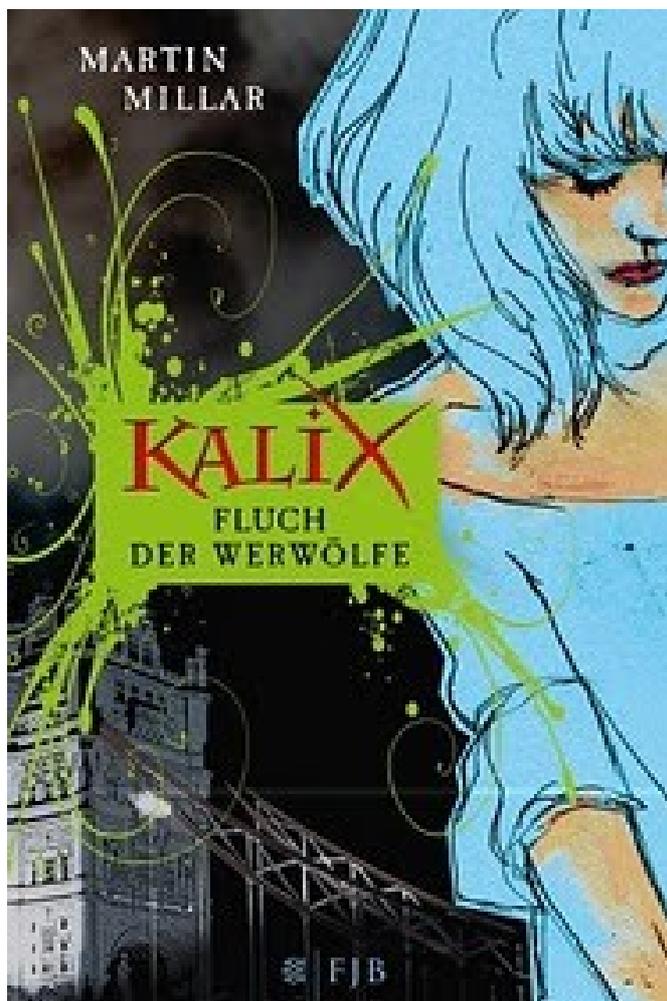
Teenager-Werwölfin Kalix MacRinnalch hat so einige Probleme: ihre Verwandten und die Gilde der Werwolfjäger wollen sie tot sehen und das verstärkt ihre gewaltige Depression ziemlich. Diese mit Drogen zu bekämpfen, vereinfacht die Sache allerdings auch nicht gerade. Zum Glück hat Kalix ihre menschlichen Freunde Daniel und Moonglow, die ihr in London Unterschlupf bieten. Doch die beiden naiven Studenten sind keine wirkliche Unterstützung, wenn es um fiese, modesüchtige Feurgeister und bösartige Gangster-Wölfe geht. Nur der hellseherisch begabte Werwolf Decembrius könnte Kalix helfen, doch er hat seine eigenen Gründe dafür...

(Verlagstext)

Im Mittelpunkt der Handlung stehen dieses Mal zwei verfeindete Völker von Feurgeistern, bei denen die beiden Anführerinnen streiten. Die Feuergöttin Malveria und ihre Widersacherin haben jedoch nur Modefragen als Thema. Das darüberhinaus eine heftige Auseinandersetzung ausbricht verdanken wir dem schrägen Humor des Autors Martin Millar. Nichtsdestotrotz sind sich die Wesen sicher, sie gehen über Leichen, notfalls mit hochhackigen Schuhen, um ihr Ziel zu erreichen. Das andere, wichtigere Thema ist die Verfolgung der Werwölfe durch die Gilde der Werwolfjäger. Dabei ist der Jäger in sein Opfer verliebt, will es sich aber nicht eingestehen. Werwölfin Kalix MacRinnalch ist hier besonders gefragt. Vor allem

weil nicht nur die Jäger ihr das Fell über die Ohren ziehen wollen, sondern auch, weil die eigene Familie diesen Wunsch hegt. Und das nur, weil sie ihren Vater bei einem Familienzweist tödlich verletzte. Und das alles nur, weil er ihren Geliebten Gawain verbannte. Also verbannte man sie vom Stammsitz der Werwölfe in Schottland zum Erzfeind England nach London. Doch auch da hat sie keine Ruhe. Bei den Studenten Daniel und Moonglow fand sie so etwas wie ein Zuhause. Aber eine wirkliche Hilfe sind sie auch nicht. Dennoch ist sie da nicht ganz sicher, weil Familienmitglieder schon kleinlich und nachtragend sein können, um Rache zu üben. Dabei hat die Prinzessin der Werwölfe ganz eigene Probleme. Zwar nicht damit, dass der Fürst der Werwölfe Frauenkleider trägt, sicher eine neue Variante des Wolfs im Schafspelz Sprichwortes, sondern weil sie drogenabhängig ist. Somit nimmt sie wieder einmal mehr eine Sonderstellung ein. Dabei war Kalix schon immer etwas besonderes. Sie wurde bei Vollmond geboren, was selten genug vorkommt, nahm als Prinzessin immer eine Sonderstellung ein und mit ihrer Drogenabhängigkeit ist es nun genau so. Es gibt bei Kalix so profane Probleme, lesen lernen zu müssen, weil sie es nicht kann. Sie geht nur deswegen zum Unterricht, weil sie so von ihrer Mutter eine Finanzspritze nach der anderen erhält. Meist geht das Geld aber für Drogen drauf. Mit den Drogen will sie hauptsächlich ihre Depressionen vertreiben, was sich nur zeitweise erreichen lässt. Wenn ihre Schwester Thrix, ebenfalls Werwölfin, aber auch Zauberin und von Beruf Modedesignerin, die nebenbei bemerkt mit Gawain ein Techtelmechtel hatte, nicht auf Drängen der Mutter immer wieder schützend eingreifen würde, sähe es für Kalix düster aus.

Abgesehen davon sieht es auch so düster aus. Überall wittert sie Verrat und Missgunst. Neid und Untreue sind die anderen Begleiter, die Kalix in den Wahnsinn zu stürzen drohen. Ihr übertriebenes Misstrauen ist nicht wirklich hilfreich. Manchmal muss sie sich überwinden, und Hilfe annehmen. Und zur Abwechslung wird ihr diese nicht nur angetragen, sondern auch gewährt. Vor allem, als es plötzlich rund geht, erweist sich wahre Freundschaft als hilfreich.



Martin Millars Werwolfclan der MacRinnalchs zielt auf die Jugend unter den Lesern ab. Die Erzählung lebt von den phantastischen Einfällen die die Leserin zu fesseln vermag. Die recht unterschiedlich und gut ausgearbeiteten Figuren heben sich von einer Vielzahl ähnlicher Romane ab. Kalix stellt niemals die durch und durch gute Heldin dar. Aber sie ist eine Hauptdarstellerin, mit der man sich identifizieren kann. Das gilt

auch für ihre noch nicht adoptierte Nichte Agrivex und bietet genügend Potential, um als Identifikationsfigur zu zählen. Ähnlich sind die Schurkenrollen aufgebaut. Sie werden mit genügend Hintergrund versehen, um ihr Handeln zu erklären. Die 744 Seiten waren schneller gelesen als gedacht, denn dank kurzer Kapitel, einem häufigen Szenenwechsel und einem locker-leichten Schreibstil, blieb man gern dabei.



Sekundärliteratur

UTOPIE UND PHANTASTIK IN DEUTSCHER SPRACHE 16. Band

Sammlung Ehrig

Titelbild: keines

Eigenverlag (09/2010)

BESTANDSKATALOG

1 CD = 1547 Titelbilder

64 Seiten

21,45 €

Fast ist es geschafft, nach dem neuesten Hinweis auf der Internetseite fehlen nur noch 9 Abonnenten, die für den Fortbestand der Reihe notwendig sind. Fortbestand deswegen, weil sonst Marianne Ehrig nicht wirklich gut weiterarbeiten kann. Das Problem sind weniger die Hefte Bücher und Artikel, die im beiliegenden Heft aufgelistet werden. Es ist die Zeit, die benötigt wird, die Daten aufzunehmen und nebenbei die Titelbilder einzuscannen. Diese Zeit ist es, die Marianne Ehrig aufbringen muss.

Mit der sechzehnten Ausgabe ihres Bestandskataloges ist sie beim Buchstaben G angelangt. Von **Stephen Goldin** und seinem ANSCHLAG AUF DIE GÖTTER bis zu **Anton Andreas Guha** und ENDE - TAGEBUCH AUS DEM 3. WELTKRIEG.

An dieser Stelle möchte ich nicht nur auf die Arbeit eingehen, die Marianne hat, sondern auch noch einmal explizit aufrufen, sich mit der Phantastik auch theoretisch auseinander zu setzen. Eine gute Möglichkeit bietet dieses Nachschlagewerk. Denn auch wenn die Sammlung Ehrig sehr gross ist, vollständig kann sie nicht sein. Vor dem Hintergrund der bekannteren Phantastischen Bibliothek in Wetzlar, ist ihre Arbeit weit aus interessanter und erfolgreicher. Obwohl die Bibliothek in Wetzlar 170.000 Titel ihr eigen nennt, ist in dieser Hinsicht nichts erschienen. Die eigene Buchreihe wird weder beworben noch vorgestellt und wenn ich nach Buchbesprechungen suche, finde ich nur meine eigenen zu Büchern die ich gelesen habe. Die Sammlung Ehrig verfügt über kein Geld. Dafür mehr Engagement und Erfolg. nach eigenen Angaben erfasste Marianne Ehrig 12.482 Einzelbände mit 28.074 Abbildungen. Das sind eindeutig 12.482 erfasste Informationen mehr, als die grössere und geförderte Bibliothek in Wetzlar.

Die bisher erschienenen Bestandskataloge können jederzeit nachbestellt werden. Entweder Einzel oder Gesamt. Dazu bietet sie unterschiedliche Formen des Abos an. Sehr wichtig. Man ist nicht gebunden. Man kann jederzeit sein Abo kündigen oder einsteigen. Wobei ich persönlich das EINSTEIGEN durchaus priorisiere.



Doch lassen wir zur Abwechslung die Perry Rhodan Autorin selbst zu Wort kommen:

"Die ganze Sammlung ist alphabetisch nach Autoren geordnet, das heißt, bei jedem Autor findet man alles, was mir (unter seinem Namen) zu ihm vorliegt, inklusive Hefte. Innerhalb der Autoren-Einträge sind die Bücher und Hefte alphabetisch nach Titeln geordnet. Grundsätzlich führe ich meinen Katalog nach den Gesetzen der Autopsie, ich nehme also nur solche Daten auf, die auch tatsächlich in

dem mir vorliegenden Druckwerk vorhanden sind. Steht also in einem alten Terra-Band kein Übersetzer drin, steht er auch nicht im Katalog. Ist im Nachdruck desselben Romans in Terra-Astra der Übersetzer genannt, kommt er selbstverständlich in den Terra-Astra-Eintrag rein. Dasselbe gilt für Originaltitel und sonstiges. Darum fehlt bei mir das Wörtchen "dito": jeder Band kriegt seinen individuellen Eintrag.

Grundsätzlich nehme ich auf: Vor- und Nachname des Autors (auch mit Hinweis auf verschiedene Schreibweisen), Titel, dem Titel zuzuordnende Untertitel (sofern sie nicht ohnehin auf der Cover-Abbildung zu lesen sind), die Publikationsform (Hc (wenn vorhanden: m SU), die Seitenzahl, die Größe (außer bei genormten Sachen wie normalwüchsigen modernen Heftromanen, Taschenbüchern, Leihbüchern, Reclambändchen), den Verlag, den Reihentitel (wenn vorhanden, also z.B. Heyne, SF-Bibliothek), die Band-Nummer innerhalb des Reihentitels, Auflage/Tsd, Verlagsort (bei deutschen Titeln wenn nötig mit dem Zusatz DDR), Jahr (wenn ohne Jahresangabe, möglichst mit Copyright, dieses dann aber in Klammern; wenn auch kein Copyright-Vermerk vorhanden ist, tragen Vorkriegsausgaben (identifizierbar oft über die Verlagswerbung und die dort angegebenen Preise) den Vermerk Vk), Cover-Graphiker, Illustrator. Bei Übersetzungen nenne ich den Original-Titel (gleich neben dem deutschen Titel) das Original-Copyright, das Herkunftsland, den Übersetzer.

In Storybänden führe ich alle Einzeltitel auf (auch wenn gelegentlich bei manchen Autoren mal ein nicht einschlägiger Beitrag dazwischen steht). Soweit im Buch/Heft angegeben, nenne ich zusätzlich für jede Story den Originaltitel, das Jahr des Copyrights, das Herkunftsland, den Übersetzer und den Illustrator (macht Heyne ja manchmal ganz gerne - jede Story von einem anderen illustriert). Das Druck-Land gebe ich nur dann an, wenn es nicht mit dem Verlagsstandort übereinstimmt.

Anthologien, Serien und anonyme Werke sind nach ihren Titeln eingeordnet. Auch bei den Anthologien sind alle Stories aufgeschlüsselt, selbst wenn es mal kein Inhaltsverzeichnis gibt und ich nach jedem einzelnen Geschichtchen blättern muß. Auch hier stehen selbstverständlich bei jeder Story der Originaltitel, das Erscheinungsjahr, das Herkunftsland und der Übersetzer (wenn der Verlag sie genannt hat). Kyrillische Originaltitel übernehme ich nicht.

Die einzelnen Bände von HC und TB-Serien sind unter dem Serientitel eingeordnet, innerhalb dieser Aufstellung nach Nummern geordnet, innerhalb dieser Ordnung aber wie Einzelbände behandelt, also mit dem vollen Datensatz. Die Bände von Heftserien sind ebenfalls nach Nummern geordnet, ich nenne die einzelnen Autoren (wenn sie dastehen) und in jedem Fall die Seitenzahl. Der Rest hängt vom Verlag ab: das Jahr des Erscheinens, Cover-Graphiker usw werden von denen ja leider meistens unterschlagen.

Jedem Heft liegt eine CD bei, in dem alle im Heft aufgelisteten Objekte abgebildet sind, und zwar rundherum. Cover, Rücken, Rückseite, das ganze mit und ohne Schutzumschlag, mit und ohne Streifband, mit und ohne Schuber. Rückseiten lasse ich nur dann weg, wenn sie einfarbig in der Grundfarbe des Umschlags sind und auch keinerlei Prägung oder sonstiges erhalten, oder bei rein(ähm!)weißen Leihbuckrückseiten. Klappentexte scanne ich nicht ein: ich ruiniere mir damit nur allzuleicht die teuren Schutzumschläge (ich bin leider gezwungen, so nach und nach dies und jenes zu verkaufen, weil der Katalog trotz der Affenarbeit, die da drinsteckt, nicht genug einbringt. Also muß ich schonend mit meinen Ressourcen umgehen). Bei neueren Büchern, speziell bei Tbs, findet man auf den Rückseiten meist die Originalpreise, die ISBN-Nummer, etwas über den Inhalt und oft sogar ein Bild und einen kurzen Werdegang des Autors. Bei Heften scanne ich normalerweise nur das

Cover. Die Rückseiten scanne ich, wenn sie Titel-Übersichten, Verlagswerbungen, Hinweise auf andere Verlagsprodukte oder auch einfach affengeile Werbung für echte Hexenlehrbücher oder Ähnliches enthalten. Für den Nachtragsband, der unweigerlich kommen muß, plane ich dann noch eine Palette ganz einfacher Werbung mit den bekannten Kleinanzeigen aus den verschiedensten Zeitaltern (auch sehr interessant). Die Bilder sind jpg-Dateien, mit 150 dpi gescannt (ich verwende einen alten Epson-Photoscanner mit hoher Grundscharfe, so daß es nach Aussage mehrerer Kunden kein Problem ist, auch mal einen Schutzumschlag nachzudrucken...)

Ich schreibe den Datenteil mit einem ganz normalen Textprogramm. Das gibt mir die Möglichkeit, überall da, wo es nötig ist, einfach was dazuzuschreiben, wie z.B. in diesem absurden Sonderfall:

Albert Robida

Das elektrische Jahrhundert (La vie électrique)

124 S, Frankreich, Ü/Bearbeitung: Marie von Scheve, Illus: W. Roegge

Enthalten in einem Hc, 11.7 x 17 cm, Kürschners Bücherschatz

Hermann Hillger Verlag, Berlin - Eisenach - Leipzig, o.J, Vk

Aus mehreren Ausgaben des "Bücherschatzes" mit eigener Seitenzählung zusammengebunden. "Bemerken möchten wir noch, daß die vorliegende Bearbeitung durchaus keine wörtliche Übersetzung sein will; im Gegenteil haben wir uns die Freiheit genommen, Manches zu ändern, z.B. den Impfpassus auszumerzen, in der Annahme, daß die Menschheit vor einem so kolossalen Rückschritt hoffentlich bewahrt bleiben wird. Und die deutschen Leser werden wohl damit einverstanden sein." Och, nö! Schade!

Böööse Marie von Schewe!

Das Buch enthält außerdem:

Maxim Gorki: Tschelkasch / Malva

(128 S, Ü: Wilhelm Thal, Illus: W. Roegge)

Lorin Kaye: Zwischen zwei Feuern (128 S)

Edmund Yates: Der stille Zeuge (GB, Ü: Arthur Roehl, 125 S)

Solche Bandwürmer sind selten, sonst würde ich irre, aber wenn´s nötig ist, mache ich eben auch sowas."

MAGAZIN FÜR KLASSISCHE UND MODERNE PHANTASTIK 13. Band

Robert N. Bloch und Gerhard Lindenstruth

ARCANA

Titelbild: nn

Zeichnungen: Lino Wirag

Übersetzung: Dr. Meinhard-Wilhelm Schulz, Roland Berens

Verlag Lindenstruth (09/2010)

64 Seiten

4 €

ISSN: 1610-7373 (Heft)

Zweimal jährlich erhält der Rezensent dieses PHANTASTISCHEN BÜCHERBRIEFES das Heft ARCANA. Inzwischen ist Band 13 der Reihe erschienen und erfreut mich wie immer. Es gibt nicht interessanteres für einen aktiven Phantasten, als andere aktive Phantasten, die zudem ein wenig mehr Informationen, bzw. andere Informationen haben. Angefangen mit modernen Autoren wie Andreas Schumacher, der gleich in der zweiten Nennung zu Schumaner mutiert, bis hin zu Autoren wie Amyas Northcote, den ich noch nicht kannte, finden sich Autoren, die lesenswert sind. In jeder Geschichte finden sich interessante Handlungen, überraschende Wendungen und skurille Personen. Neben den Erzählungen finden sich Zeichnungen, die extra

für die geschichte gezeichnet wurden. **Lino Wirag** gelingt es gut, Herrn Bechmann zu zeichnen.

Danach folgt die Übersetzung von **Dr. Meinhard-Wilhelm Schulz**. Er übersetzte die Erzählung BACKSTEINER BODEN von **Amyas Northcote**. Allerdings findet sich auf der ersten Seite der Erzählung die Fussnote 1 bis 3, in der der Übersetzer zum besseren Verständnis zuerst einmal die Überschrift erklärt. Die Erklärung ist wichtig, denn nicht jeder verbindet ganz bestimmte Erinnerungen und Wissen mit der Überschrift.

Bodo Wildbergs DAS AUGEN DER STEINEREN MASKE ist die Geschichte eines älteren österreichischen Schriftstellers. Sie stammt aus dem Jahr 1908 und muss in diesem Zusammenhang gelesen werden.

Robert N. Bloch stellt die Arbeit von **Olaf Spittel** vor. Der bekannte SF-Fan machte es sich zur Aufgabe ein Gesamtverzeichnis von **Arthur Conan Doyle** heraus zu geben. Wer jetzt glaubt, der Vater von Sherlock Holmes hätte nur diese Romane geschrieben irrt gewaltig. In nur vier Jahren entstanden insgesamt 31 Bände. Mir war diese Arbeit von **Olaf Spittel** nicht bekannt. Seine SF-Ambitionen kannte ich bereits.

DIE KÜNSTLICHE HÖLLE von **Horacio Quiroga** wurde von **Roland Berens** übersetzt und so dem deutschsprachigen Publikum zur Kenntnis gebracht. Neben den Beiträgen finden sich aber auch Rezensionen, sowie Informationen aus dem Verlagsbüro. Damit wird ein lesenswertes Heft erfolgreich abgerundet. Daneben enthält der Band aber auch Werbung und macht so auf Bücher aus dem Verlag Lindenstruth aufmerksam. Was gar kein Fehler ist. Die Werke des Verlags sind durchaus empfehlenswert. Das Heft übrigens auch. Es wird mit viel Liebe zweimal im Jahr heraus gegeben. Biete viele Informationen, Geschichten, die dem Vergessen anheim gefallen sind, oder von unbekannteren Autoren anheimfallen werden.



PRIMEVAL 3. Band

Dan Abnett

DER TAG DES JÜNGSTEN GERICHTS

Originaltitel: extinction event (2010)

Übersetzung: Joachim Riefer und Maria Morlock

Titelbild: Bilderdienst

Cross Cult Verlag (09/2010)

374 Seiten

14,50 €

ISBN: 978-3-941248-13-7 (TB)

Ein Entelodon, ein Saurier aus der Vergangenheit der Erde, verwüstet die bekannte Oxford Street im Herzen Londons. Eine Panik auf der belebten Strasse sorgt für Schlagzeilen in den Medien. Die britische Regierung, die Professor Cutter für Aufräumarbeiten und Vernichtung dieser Monster einsetzt, kann ein solch offensichtliches Phänomen nicht mehr vertuschen. Der Wissenschaftler Professor Cutter und sein eingespieltes Team sind bereits seit längerer Zeit dabei, die sich plötzlich öffnenden Zeitportale zu sichern und die daraus einstürmenden Monster aus der Vergangenheit zu vernichten. Während die Verantwortlichen noch der Meinung sind, die breite Masse liesse sich täuschen, das ist nicht ganz richtig. Wesentlich hellhöriger sind die Geheimdienste anderer Staaten, da nicht nur Grossbritannien das Problem der Zeitlöcher aufweist. Allen voran die russische Föderation kämpfen auch die anderen Länder mit urzeitlichen Wesen, die das Land in Angst und Schrecken versetzen. Das Auftauchen prähistorischer Tiere ist ein globales Phänomen. Da man selbst nicht über Experten verfügt, ist man bestrebt, die englischen Spezialisten zu engagieren. Gegebenenfalls nicht nur mit Geld und Gute Worte, sondern auch durch eine handfeste Entführung.

Kaum sind Professor Cutter, Abby und Conner verschwunden, macht sich Jenny mit einem militärischen Einsatzteam auf die Suche nach ihnen.

Wer die britische Fernsehserie nicht kennt, wird das Buch als leichte Unterhaltungskost schätzen. Ähnlich wie bei den Romanen zur STAR TREK Serie wird in den Romanen, nichts geschehen das dazu führt, dass sich die Fernsehserie ändert. So ist das Ende des Romans auch immer so, dass die Ausgangssituation sich nicht ändert und sich nur ein weiteres Abenteuer zwischen den Buchdeckeln findet. Die einzelnen Personen sind gut geschildert, doch manchmal auch austauschbar.

Monster und Saurier sind immer noch beliebt. Seit Erfindung des Films und den ersten Monstern von Ray Harryhausen und seinen Sindbad-Filmen gab es immer wieder neue und grössere Monster. Selbst King Kong wirkt blass, wenn ein Tyrannosaurus Rex auftaucht. Immer besser werdende Tricktechnik sorgt dafür, dass die "Monster-Filme" sich besser darstellen lassen. Während die gepixelten Monster sich in der britischen Serie nur auf dem Inselstaat breit machten, dürfen die Abenteurer in den Büchern auch endlich ins Ausland reisen. Das sorgt für neue exotische Orte und noch interessantere Monster. ☺☺☺

Diverse Autoren

HALO - EVOLUTIONEN

Originaltitel: evolutions - essential tales of the halo universe (2010)

Übersetzung: Claudia Kern, Jan Dinter, Andreas Kasprzak, Jonah

Tabéh, Tobias Toneguzzo

Titelbild: nn

Zeichnungen: Sparth, Robogabo

Panini Verlag (08/2010)

533 Seiten

16,95 €

ISBN: 978-3-8332-2125-5 (TPB mit Klappbroschur)

ALS DIE MENSCHHEIT damit begann, neue Welten zu entdecken, fernab der Geborgenheit der Erde, hätte sie niemals mit den tödlichen Gefahren gerechnet, die im Weltall auf sie lauerten. Das Zusammentreffen mit einer aggressiven Allianz von Außerirdischen forderte Millionen Leben - aber wenigstens ebenso viele Helden wurden im Feuer dieses epischen Konfliktes geschmiedet und stellten sich dem übermächtigen Feind. In einem galaktischen Schlagabtausch dieses Ausmaßes ist es nur zu wahrscheinlich, dass die vielen Einzelschicksale von Mensch und Alien in Vergessenheit geraten, anstatt zu Legenden zu werden. Dieser Sammelband enthält elf Erzählungen aus den Tiefen des HALO-Universums. (Verlagstext)

Jonathan Goff	Jenseits
B. K. Evenson	Der Ausgestossene
Eric Raab	Nachtreten, wenn's knallt
Frank O'Connor	Mitternacht auf der <i>Heart of Midlothian</i>
Tobias S. Bucknell	Dreck
Jonathan Goff	Acheron VII
Jonathan Goff	Kopfjäger
Fred Van Lente	Stumpfe Werkzeuge
Jeff Vandermeer & Tessa Kum	Die <i>Mona Lisa</i>
Jonathan Goff	Symbol
Robt McLees	Palasthotel
Karen Traviss	Menschliche Schwäche
Jonathan Goff	Verbundenheit
Eric Nylund	Das unmögliche Leben und der mögliche Tod des Preston J. Cole

Die vierzehn Beiträge des Buches enthalten elf Kurzgeschichten und dazu drei Beiträge mit Hintergrund. Elf unterschiedliche Autoren beteiligten sich an diesem Kurzgeschichtenband. Als Viel-Leser gefielen mir die Romane aus dem Halo-Universum bereits sehr gut. Als Kurzgeschichtenfan bin ich hellauf begeistert, dass sich hier nun eine wunderbare Kurzgeschichtensammlung dem Leser präsentiert. Faszinierend ist das Titelbild, das einen gepanzerten Soldatenkopf zeigt, hauptsächlich dunkel gehalten und mit einem orangefarbenen Sichtschildes.

Die unterschiedlichen Erzählungen bilden ein weitgefächertes Angebot eines noch unbekanntes Universums. Wer wie ich kein Computer-Spieler ist, wird sich nicht sofort in der Welt zurechtfinden. Doch mit jedem Roman, jeder Kurzgeschichte wird das Universum klarer. Freund und Feind stehen fest und man fiebert mit den einzelnen Handlungsträgern mit. Dabei versteht es **Jonathan Goff** mit seinen Beiträgen die Welten von Halo dem Leser näher zu bringen, ihn zu fesseln und zu einem Fan dieser Welt zu machen. **Eric Nylund** mit seiner Erzählung DAS UNMÖGLICHE LEBEN UND DER MÖGLICHE TOD DES PRESTON J. COLE hat nicht nur die Geschichte mit dem längsten und ungewöhnlichsten Titel geschrieben. Dabei hätte ich den Titel eher von **Jeff Vandermeer** erwartet, dessen Bücher beim Klett-Cotta Verlag erschienen. Die Geschichte, die Suche nach einem Grab, ist schon ungewöhnlich. Cole soll die Antwort auf politische, gesellschaftliche und militärische Rätsel stehen, vor denen die UNSC steht. **Jeff Vandermeer** und **Tessa Kum** beschreiben dahingegen eine ganz andere Geschichte, ebenfalls so wie nicht erwartet. Zumindest nicht von mir. Und so geht es mit den Überraschungen immer weiter. Ein SEHR lohnenswertes Buch. ☺☺☺☺☺

Vampire

MOONSHINE 1. Band

Alaya Johnson

Originaltitel: moonshine (2010)

Titelbild: Elisa Lazo de Valdez

Knauer Verlag 50716 (09/2010)

ISBN: 978-3-426-50176-2 (TB)

STADT DER DUNKELHEIT
Übersetzung: Christiane Meyer

426 Seiten

9,99 €

Zephyr Hollis zog von Montana in den Osten, genauer gesagt, nach New York. Ihr Vater ist ein sehr beherrschender Mann, und von Beruf Dämonenjäger. Das ist so etwas wie Polizei mit der Erlaubnis zu töten. Diese Menschen sind wichtig, denn das New York der 20er Jahre, wie es hier beschrieben wird, ist ein anderes als das wir kennen. In ein Paralleluniversum verlegt ist dieser Vampirroman das Äquivalent zu einem Krimi, denn die Vampire sind es, die als Mafiagesellschaft das Leben der Welt bestimmen. Sie sind die Herren über die Polizei, die geschmiert wird mit Dollars, genau wie die Politik. Die Schönen und Reichen, die Guten und Bösen, die Armen und die ganz Armen. Alle leben in der Prohibition und die kriminellen verdienen sich dumm und dämlich an illegal ausgeschenkten Alkohol. Hier lebt Zephyr und unterrichtet an einer Abendschule Vampire. Sie ist mit dem Fahrrad dorthin unterwegs und findet auf dem Weg ein kleinen Jungen, der von Vampirbissen übersät ist. Das Kind ist untot und wurde selbst zum Vampir. auf dem Weg zur Schule trifft sie den geheimnisvollen Amir. Dieser Mann ist unberechenbar, hilft ihr aber bei dem Kind, damit sie ihren Unterricht halten kann. Sie bringt Vampiren lesen und schreiben bei, rechnen und benehmen. Gleichzeitig hilft sie Menschen, die

weniger haben als sie und engagiert sich in der Frauenbewegung, die es schaffte, dass die Frauen endlich wählen dürfen.

Da Zephyr gerade finanziell etwas klamm ist, die Miete ist fällig, nimmt sie den Job an, den ihr Amir anbietet. Sie soll einen Mafiaboss ausfindig machen. Dabei kommt ihr eine besondere Eigenschaft zugute, die ihr ihr Vater vermachte. Sie ist immun gegen Vampirbisse. Das ist mit ein Grund, warum ihr Vater wollte, dass sie seine berufliche Nachfolge antritt. Sie verzichtete auf diesen zweifelhaften beruflichen Aspekt und macht nun doch etwas ähnliches. Sie sucht einen Vampir und soll ihm etwas abnehmen, was dieser Amir stahl.

Doch dann kommt etwas ins Spiel, was sie gar nicht erwartete. Eine neue Droge taucht auf den Strassen von New York auf. Sie, Faust genannt, ist besonders für die Vampire schlimm. Hunderte von Vampiren hätten fast den Flammentod erlitten, während sie noch im Bett lag. Die Droge löst in ihnen nicht nur einen Blutausch aus, sie lässt sogar den jüngsten Vampir brennen, als wäre er sechshundert Jahre alt geworden. Je mehr die Droge die Szene überschwemmt, desto mehr rinnt ihr die Zeit davon. Wie soll sie den Vampir-Mafiosi Rinaldo finden? Scheinbar kennt jeder den Namen, doch wer dahinter steckt, ist unbekannt, keiner hat ihn gesehen. Mit jedem Schritt, den die junge Frau mit Vorliebe für Jazzclubs in der zwielichtigen Welt von Sex and Crime unternimmt, gerät sie tiefer in ein faszinierendes Abenteuer hinein. Bislang habe ich noch nichts zu einer Liebesaffäre gesagt, die mit Amir, dem Dschinn-Prinzen angesagt ist. Aber natürlich kann so ein Roman nur damit enden.

New York in den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts hat ein gewisses Flair, man stellt sich unweigerlich den Charleston-Tänzer vor, die dazugehörige Tänzerin mit Federboa und allem Drum und dran. Al Capone als Gangster ist hier ein gewisser Vampir namens Rinaldo. Die Vampire haben sich die Stadtviertel untereinander aufgeteilt und wachen eifersüchtig über ihre Reviere. In diese Welt taucht nun die junge Frau ein, die als Einziges in die Waagschale werfen kann, Immunität gegen Vampire. Damit landet die sympathische Ich-Erzählerin in einer Detektivgeschichte, wie sei E. A. Poe erfunden haben könnte. Doch es half mir nichts, die Welt von damals vorzustellen. Ich fand mich zwar gut unterhalten, doch die Stimmung, die ich erwartete stellte sich bei mir nicht ein. Der Roman hätte überall und zu jeder Zeit spielen können.



Savannah Russe

RENDEZVOUS MIT BISS

Originaltitel: beneath the skin (2007) Übersetzung: Nina Scheweling

Titelbild: bilderdienst

Knauer Verlag 50717 (09/2010)

364 Seiten

8,99 €

ISBN: 978-3-426-50717-9 (TB)

Kleine Lügen schaden einer Beziehung nicht. Aber erstens muss Daphne in ihrem Job als Agentin schon genug Geheimnisse hüten, und zweitens ... ist sie eine Vampirin! Das zählt nicht gerade zu den kleinen Beziehungslügen. Und dann taucht auch noch ihr Ex-Lover wieder auf und das Chaos ist perfekt! (Verlagstext)

Darius della Chiesa ist die Liebe von Daphne Urban. Dabei ist es ihr erster Freund seit zweihundert Jahren. Aber nicht für lange, denn bald ist es ihr EX. Scheinbar hat man es als Vampirin nicht so schnell mit festen Beziehungen. Ihre Probleme liegen jedoch an anderer Stelle. Seit kurzem arbeitet sie für eine ultrageheime Spionageeinheit als Ermittlerin. Sie schläft in einem geheimen Raum in

ihrer Wohnung und dort nicht etwa in einem Bett, sondern stilgerecht in einem Sarg. So schreibt Daphne selbst, denn sie ist die Ich-Erzählerin ihres dritten Abenteuers.

Daphne erzählt locker leicht aus ihrem Leben. Etwa von ihrer Mutter, die sich mit ihr über ihren Vater unterhalten will. Das ist sehr ungewöhnlich, da sie dies seit vierhundert Jahren nicht gemacht hat. Aber das ist nicht alles. Der neue Auftrag der für das Team ansteht, soll ohne sie begonnen werden. Unsere Vampirin ist darüber mehr als nur erbost. Zuerst wird ihr Ex madig gemacht, weil er sie angeblich für sein Team anwerben wollte, dann wird ihr vorgeworfen, sie wäre blind vor Liebe gewesen. Das ist zwar erst der Beginn einer neuen Story, sagt aber schon einiges aus. Man will sie möglicherweise von einem Auftrag abhalten, der sie besonders fordert.

Savannah Russe versteht es, mit einfachen Worten die Leserinnen zu unterhalten. Angefangen von Einzelheiten, die nichts mit der Handlung zu tun haben, sondern das Leben der Vampirin darstellen, bis hin zu Begebenheiten, die zuerst nichts mit der abenteuerlichen Handlung zu tun zu haben scheinen. Für mich als Mann ist es z. B. nicht wichtig zu wissen, von welcher Firma die Schuhe sind, die sie anzieht, oder was sie anzieht. Da ist mir eine spannende Handlung wichtiger. Diese Handlung verdichtet sich zu einer Kurzgeschichte. Der Rest ist das relativ belanglose Leben einer Vampirin. ☺☺☺

Es ist soweit. Dies war jetzt der letzte Vampirroman. Ich glaube, es gibt keine Facette mehr, die ich nicht gelesen habe. Vampirjägerinnen, Vampirrechtlerinnen, Vampirpsychologinnen und so weiter. Fehlt mir nur noch die Vampirputzfrau. Gleichzeitig habe ich beschlossen mich nicht auf die neuen Engelromane einzulassen. Alles was ich darüber in Erfahrung bringen konnte, ist, die Bücher sind Vampirromane nur mit anderen Heldinnen. Wenden wir uns also mal etwas anderem zu. Etwa den kommenden Steam-Punk-Romanen. Ich denke das Thema wird in der Phantastik in der nächsten Zeit eine grössere Rolle spielen.

Fanzine, Magazine u.a.

ZUNFTBLATT 4. Band

Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler e. V.

DEIN PHANTASTIK- UND ROLLENSPIELMAGAZIN

Titelbild: Overkhill (Ulisses Medien)

Selbstverlag 27.09.2010

60 Seiten

3,50 €

ISSN: 1868-629X (Zeitschrift)

Das neue Zunftblatt steht diesmal ganz im Zeichen der Science Fiction. Unter anderem wird in der Rubrik Cinematisch über neue Science Fiction filme aus Deutschland gesprochen. Einer dieser Filme ist Nydenion. Während der Space Days in Darmstadt Eberstadt fanden sich die Macher des Films dort ein und stellten die Modelle der Raumschiffe aus. (ein paar Bilder unter Space Days bei myheimat.de)

Aber das ist nicht deer einzige Film. Mit Cool Age, Iron Sky und Extinction stehen noch drei weitere Filme bereit, die Kinos zu stürmen. Ich persönlich würde mich freuen, wenn nach Raumpatrouillie Orion wieder deutsche SF Erfolge feiert.

Weg von den Filmen befasst sich das Heft mit der Fortbewegung im All. Wie also bewegen sich die Lebewesen im All? Nur unterlichtschnell, mit Tiefschlaf, per Warp oder auf andere Art und Weise. Der mehrseitige Artikel ist gut genug

geschrieben um den Leser nicht nur zu unterhalten, sondern auch in deren Rollenspiel in Betracht zu ziehen.

Ein Magazin für Rollenspiele ist nur halb so gut, wenn die Rollenspiele fehlen. Nun, dies ist hier nicht der Fall. Mit Raumhafen Adamant von Ulisses Spiele wird dieser Teil der SF-Spiele eingeleitet. Mit Space 1889 und Brudermord und Traveller geht es mit Spielen und Abenteuern weiter. Eines der interessantesten Abenteuer ist jedoch Space Pirates.

Das Interview mit Graham McNeill einem der interessantesten Warhammer - Autoren ist sehr gelungen und man erfährt mehr über Warhammer.

Dies sind nur ein paar kurze Ausblicke auf das vierteljährlich erscheinende Heft. Es ist sehr abwechslungsreich gestaltet und mit dem Comic Das Schwarze Ohr bringt man auch noch eine humorige Note in das Heft. In dieser Ausgabe finden sich gleich zwei Abenteuer der kleine Gruppe. Die Beiträge in diesem Heft sind sehr angenehm zu lesen. Für informationshungrige Rollenspieler ein lesenswertes Heft. Für alle anderen ist es der berühmte Blick über den Tellerrand und eine Erweiterung des eigenen Horizonts



Verfasservermerk:

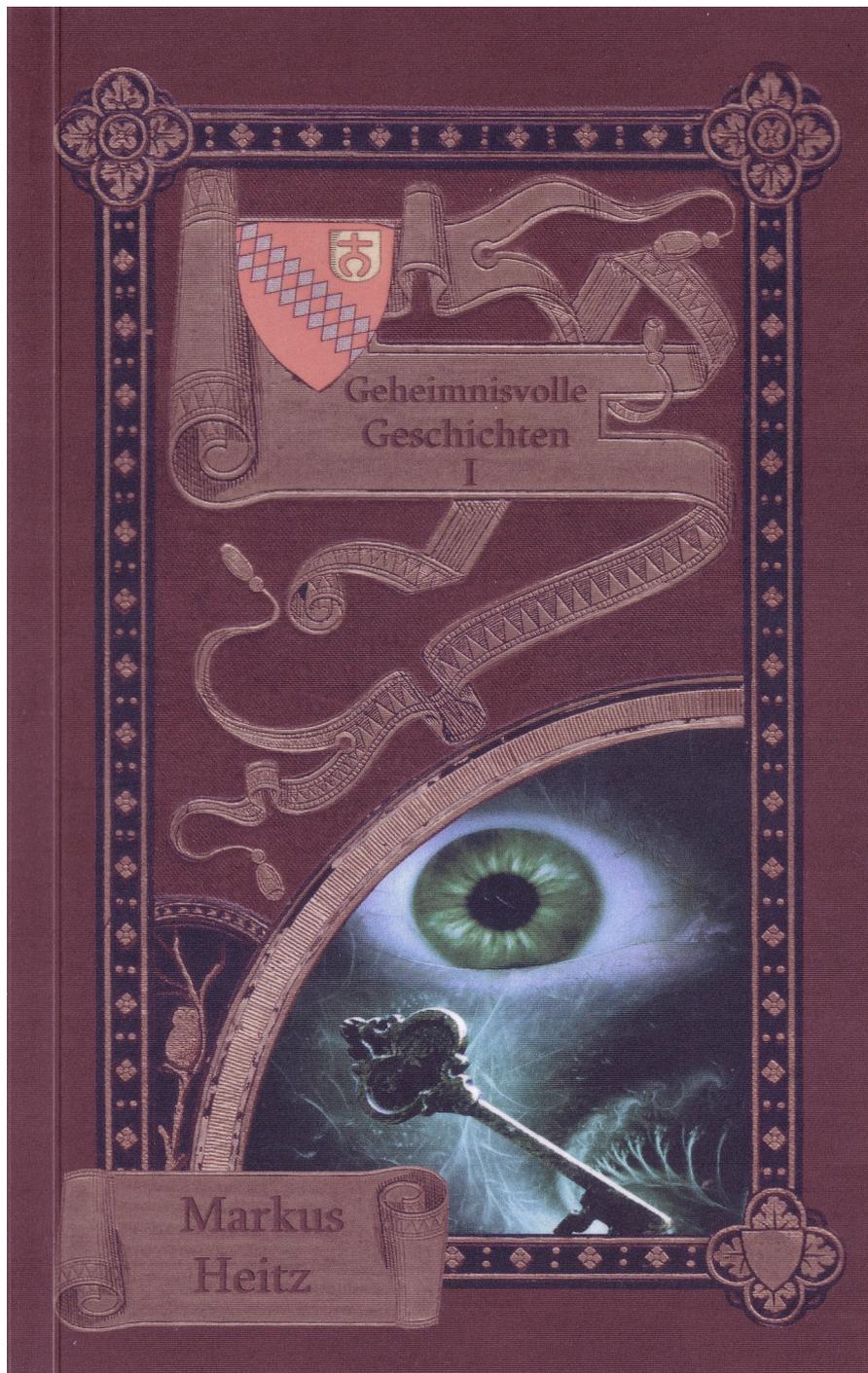
Der phantastische Bücherbrief erscheint regelmässig, monatlich **kostenlos**.

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



Geheimnisvolle
Geschichten

I

Markus
Heitz