

Der phantastische Bücherbrief

März 2013

unabhängig kostenlos

Ausgabe 592

Rettungskreuzer Ikarus

RETTUNGSKREUZER IKARUS, 1999 erdacht vom Autor **Dirk van den Boom**, ist eine Science-Fiction-Serie von Fans für Fans. In **Guido Latz**, dem Herausgeber und Verleger des Atlantis-Verlages fand er die notwendige Unterstützung, um die Serie ins Leben zu rufen und mit mittlerweile 50 Ausgaben auch am Leben zu erhalten. Die ersten beiden Romane stammten noch aus der Feder des Erfinders, doch schon folgten **Sylke Brandt**, **Irene Salzmänn** und **Martin Kay** als Autoren und ein Team ward geboren. **Dirk van den Boom** sieht sich mehr als Kopf hinter der Serie, die in Qualität und Inhalt professionellen Produkten in nichts nachsteht. Er betont jedoch immer wieder, dass die Reihe ein Teamprojekt darstellt und weniger ein Einzelprojekt mit Gastautoren. Im Gegenteil, er bleibt lieber diskret im Hintergrund und betont immer wieder, dass RETTUNGSKREUZER IKARUS ein Teamprojekt darstellt.

Die Serie entstand, als **Dirk** vor den Resten von Bits und Bytes eines Computerspiels stand, das nie die Farben des Monitors erblickte. Gemeinsam mit **Thorsten Pankau** entwickelte er das Computerspiel, aber als es sich nicht verwirklichen liess, wurde eine Serie daraus. Von **Olaf Menke** auf **Guido Latz** aufmerksam gemacht, wurde aus dem Konzept bald ein literarisches Werk. Eingang fanden die Hintergrundgeschichte und die Outsider von **Thorsten**, die Crew von und das Raumschiff von **Dirk**. Aus dem näheren Umkreis des Science Fiction Fans **Dirk** fand sich schnell ein kleines Team zusammen, das sich der Serie annahm. Seither ist die Serie aus dem Bereich der SF-Abenteuer nicht mehr wegzudenken, auch wenn sie nicht so bekannt ist, wie etwa **Perry Rhodan** oder **Mark Brandis**. Dafür steht ein Team zur Verfügung mit neuen Ideen und genügend Phantasie, die die Reihe attraktiv halten und die Leser immer wieder neugierig machen auf das folgende Exemplar. Das Team ist in seiner Arbeit sehr frei und nicht darauf aus, einen Massengeschmack zu bedienen oder gar bedienen zu müssen. Im Gegenteil, es entstehen moderne Science Fiction Geschichten, die zudem mit frischem Wind von Gastautoren immer wieder eine neue Richtung erfahren.

Die Serie Rettungskreuzer Ikarus aus dem Atlantis-Verlag beschreibt die Abenteuer von Raumschiff und Besatzung der Ikarus in einem Universum voller Gefahren und Geheimnisse, die noch nicht alle beschrieben und erlebt wurden. Der Hintergrund des RETTUNGSKREUZERS IKARUS liegt im Zusammenschluss von grossen interplanetaren Handelskonzernen eines Universums, das nicht nur von Menschen und anderen humanoiden Wesen bewohnt wird. Man trifft immer wieder auf ungewöhnliche Lebensformen, man denke nur an Thorpa. Das sogenannte Raumcorps ist dafür gegründet worden, die Schadensliste der Konzerne zu verkleinern. Denn in den Randgebieten des bekannten Universums sind vor allem die grossen Konzerne unterwegs, neue Rohstoffquellen ausfindig zu machen und der

Nutzung zuzuführen. Gleichzeitig ist das Raumcorps mit ähnlichen Aufgaben unterwegs. Die Rettungskreuzer dienen speziell der Rettung von Mensch und Ware im Weltraum, weil die neuen Gefahren, die auftreten können nicht direkt eingeschätzt werden können. Daher geraten die Raumschiffe und Prospektoren immer wieder in Gefahr und benötigen Hilfe. Die Verluste, die ein Konzern durch Unfälle und leichtsinnige Aktionen der Raumschiffbesatzungen einfährt, sind immens. Dann gilt es, den Menschen oder auch nicht-humanoiden Wesen zu Hilfe zu eilen. Schnell, effektiv und erfolgreich, sind die Rettungskreuzer dafür eingesetzt, havarierte Schiffe zu retten. Die *Ikarus* ist eines dieser Raumschiffe, die als Rettungskreuzer bezeichnet werden. Kommandant der *Ikarus* ist Roderick Sentenza, ein durch Intrigen, die gegen ihn gesponnen wurden, unehrenhaft aus dem Militärdienst entlassenen. Ingenieurin Sonja DiMersi, plagt sich mit Selbstvorwürfen, da sie ihren letzten Einsatz als einziges Besatzungsmitglied überlebte und sich die Schuld an dem Unfall gibt. Mit zur Besatzung gehört der Bordarzt Jovian Anande, der einer Gehirnwäsche unterzogen wurde, weil der Doktor sich Verbrechen gegen die Ethik schuldig machte. Der Androide Arthur Trooid und sein Schöpfer, der geniale Techniker Darius Weenderveen gehören ebenso zur Besatzung, wie das Baumwesen Thorpa. Später stösst die Bergungsingenieurin An'ta 35-7, eine Grey hinzu, die aber einiges vor den anderen Besatzungsmitgliedern zu verbergen hat. Die Besatzung der *Ikarus* ist so unterschiedlich, dass die Interessen aufeinanderprallen und die Besatzung einige Zeit benötigt, sich zu finden und letztlich als Team zusammen zu arbeiten. Auch das Verhältnis zu ihrer Vorgesetzten Sally McLennane ist zuerst nicht das Beste, aber immerhin gelingt es ihnen mit ihrer Hilfe eine Verschwörung innerhalb des Raumcorps aufzudecken zu lassen. Im Laufe der Zeit treffen sie auf die unterschiedlichsten Individuen, die ihnen durchaus mehrmals über den Weg laufen und sich als eine Art Dauergegner entwickeln wie Joran, der Erbe und Kronprinz des Multiimperiums, oder zu Freunden werden, wie etwa der freie Handelsfahrer aka Schmuggler Jason Knight und seine Begleiterin, die Vizianerin Shilla. Die geheimnisvolle Frau bietet dann auch mehr als eine Überraschung.

Langsam strebt aber auch eine Gefahr in den Vordergrund, die bislang nur gestreift wurde. Die sogenannten Outsider, die nur wenige Spuren im heimatlichen Universum hinterliessen, dringen in den bekannten Kosmos ein und versuchen die Welten unter ihre Kontrolle zu bekommen. Dies gelingt ihnen, indem sie Verbündete wie Joran finden oder ganz offen Planeten okkupieren. Dieser Versuch ist bislang nicht der Einzige, sondern sie versuchten immer wieder kleine Teile unter Kontrolle zu bekommen, bis hin zu dem grossangelegten Angriff der vor einigen Jahrhunderten nur mühsam zurückgeschlagen werden konnte. Während die Crew um Roderick Sentenza sich im heimatlichen Universum der Gefahr stellt, wird Jason Knight mit seiner Begleiterin in das Universum der Outsider verschlagen. Mit ihrem angeschlagenen Raumschiff erreichen sie eine Raumstation und werden alsbald Spielball der Mächte. Auf der einen Seite die machthungrigen Outsider, denen Shilla in die Hände fällt und auf der anderen Seite eine Rebellenorganisation, der sich Jason anschliesst.

Das ist aber noch lange nicht alles, denn kaum ist die Gefahr durch die Outsider gebannt, da tauchen insektenähnliche Wesen der T'snga auf um sich vehement in die Geschichte des Universums einzubringen, während an anderer Stelle eine Seuche alles intelligentes Leben bedroht.

Kurz gesagt, es sind gefährliche und abenteuerliche Zeiten in einer fernen Zukunft eines unbekanntes Teiles des Universums. Die Erde und die Menschheit existieren hier nicht, dafür umso mehr andere und abenteuerlichere Lebensformen.

Das Universum ist so vielfältig wie bei Perry Rhodan, so spannend wie die Orbit-Hospital-Reihe von T. H. White die Fernsehserien Start Trek, und andere mehr. Handel und Wandel, das Lüften von Geheimnissen und die Forschung, politische Ränkespiele und die Maßlosigkeit von Konzernen bestimmen die Entwicklung des Universums. Und mitten drin eine Crew, die wie anno dazumal die Besatzung der Raumpatrouille Orion, zum Mittelpunkt abenteuerlicher Erlebnisse wird. An dieser Stelle könnten wir wahlweise den Vorspann zu Star Trek oder zu Star Wars einspielen, vom Erbe des Universum Perry Rhodan oder gar vom Commandant Mark Brandis einspielen. Rettungskreuzer Ikarus ist nichts und alles von den genannten Serien. Rettungskreuzer Ikarus ist eine gelungene Mischung aus beliebten und Erfolgreichen Serienelementen und verwendet bekannte Versatzstücke aus der altbekannten Space Opera, ohne sie nachzuahmen, findet einen eigenen Weg und ist stellt keinen shavanischen Guttenberger dar, der gedankenlos kopiert. Andererseits, warum sollte man die Science Fiction neu erfinden, wenn es möglich ist, auf bestimmte erzählerische Erfolgsrezepte zurückzugreifen. Andererseits finden sich durchaus wieder Elemente des Sense of Wonder, wie er in den 1950er und 1960er Jahren der SF gang und gäbe war. Daraus entstand eine eigene Serie, die seit fast 15 Jahren einen ganz eigenen Reiz ausstrahlt.

Die aktive Autorencrew und einige Gastautoren schreiben leidenschaftlich und mit viel Spass an der Ausgestaltung der Serie, in der neue Ideen schneller entwickelt werden, als es möglich ist, die Abenteuer auf Papier zu bringen. Ihre Absprachen sorgen dafür, dass die Serie, trotz der unterschiedlichen Schreibstile ein homogenes Ganzes darstellt. So kommt es trotz der unterschiedlichen Vorlieben zu keinen grossen Stilbrüchen und die Unterhaltung der Leserschaft ist in jedem Fall gewährleistet. Die Exposees fussen auf den Ideen von **Dirk van den Boom**, der die Serie aus der Taufe hob, aber inzwischen mit eigenständigen Projekten glänzt. Dabei hält sich Dirk vornehm im Hintergrund. Noch auf der Hombuch Ende Februar 2013 erklärte er, dass das Team, das hinter der Serie steht, weit mehr Einfluss auf die Serie hat. Vor allem möchte Dirk nicht im Vordergrund stehen, weil sonst die Beiträge der Autorinnen und Autoren zu gering betrachtet werden können. Ist es doch inzwischen so, dass Dirk zwar richtungsweisende aber schon lange nicht mehr die Mehrzahl der Romane schreibt.

Inzwischen ist Band fünfzig der Serie erschienen, ein wenig am Konzept gearbeitet und die Weichen für die Zukunft gestellt. Ab dem nächsten Band greift die Autorinnencrew auf das Konzept von Trilogien zurück. Band 51 bis 53 stammen aus der Feder der überaus aktiven Irene Salzmann, die auch als Lektorin tätig ist, die nächste Trilogie stammt von Dirk van den Boom.

Eine Übersicht über die Romane

1	Dirk van den Boom	Die Feuertaufe
2	Dirk van den Boom	Das weiße Raumschiff
3	Sylke Brandt	Der Gott der Danari
4	Irene Salzmann	Die Spielhölle
5	Dirk van den Boom	Requiem
6	Martin Kay	Konvoi
7	Sylke Brandt	Netzvirus
8	Irene Salzmann	Das Janus-Elixier
9	Dirk van den Boom	Seer'Tak City-Blues
10	Dirk van den Boom	Aufstand der Toten
11	Martin Kay	Die Erleuchteten

12	Irene Salzmann	Verschollen im Nexoversum
13	Sylke Brandt	Das Leid der Schluttnicks
14	Martin Kay	Phönix
15	Dirk van den Boom	Die abwartende Dominanz
16	Irene Salzmann	Ansarek
17	Sylke Brandt	Das Anande-Komplott
18	Martin Kay	Präludium
19	Thomas Folgmann	Die Knotenwelt
20	Dirk van den Boom	Sankt Salusa
21	Dirk van den Boom	Putsch der Heiligen
22	Sylke Brandt	Die letzten Movatoren
23	Irene Salzmann	Flucht von Borsai
24	Achim Hiltrop	In den Gärten der Tomakk
25	Martin Kay	Kaisersturz
26	Dirk van den Boom	Antagonist
27	Thomas Folgmann	Memento Mort
28	Irene Salzmann	Welt der Adlaten
29	Irene Salzmann	Tod den Unsterblichen
30	Sylke Brandt	Held wider Willen
31	Achim Hiltrop	Das Projekt
32	Dirk van den Boom	Vor der großen Stille
33	Nicole Rensmann	Mister Zed
34	Irene Salzmann	Die Verschwörer
35	Irene Salzmann	Kontakt
36	Sylke Brandt	Schlacht um Vortex Outpost
37	Dirk van den Boom	Nemesis
38	Thomas Folgmann	Urlaub auf Shahazan
39	Irene Salzmann	Ehrliche Geschäfte
40	Achim Hiltrop	Flammende Begeisterung
41	Erik Schreiber	Sturmangriff der Ts'gna
42	Sylke Brandt	Gesandtschaften
43	Dirk van den Boom	Kasernenwelt
44	Irene Salzmann und Thomas Folgmann	Zusammenbruch
45	Achim Hiltrop	Wächter des Imperiums
46	Irene Salzmann	Welt der Schlafenden
47	Armin Möhle und Dirk van den Boom	Sudekas Traum
48	Thomas Folgmann	Kaiser und Gott
49	Sylke Brandt	Schritt vor dem Abgrund
50	Dirk van den Boom	Vince

Kurzgeschichtensonderbände

1	Legale Fracht
2	Saint Domina
3	Negatives Bevölkerungswachstum
4	Nur drei Stunden

IKARUS 50. Band
Dirk van den Boom
Titelbild: Allan J. Stark
Atlantis Verlag (2013)
gebunden

VINCE

97 Seiten

12,90 €

“Auf der Zentralwelt des untergegangenen Imperiums der Kallia kommt es zur entscheidenden Auseinandersetzung. Die Crew der Ikarus, verbündet mit Abertausenden von Klonen der Corps-Gründerin Sudeka Provost, stellt sich Noël Botero und seinen willenslosen Soldaten entgegen. Und dann gibt es noch die Freien und die Wilden, die sich entscheiden müssen, ob sie ihr Schicksal nun selbst in die Hand nehmen wollen ...” (Verlagstext)

Die Mannschaft des *Rettungskreuzers Ikarus* ist auf der Zentralwelt der Kallia gestrandet. Inmitten von Klonen der Corps-Gründerin Sudeka Provost findet sich die Mannschaft unter Roderick Sentenza beim Sturm auf das Hauptquartier des untergegangenen Reiches der Kallia wieder. Noël Botero hat sich hier eingerichtet, mit jeder Menge Menschen, die durch den Wanderlustvirus zu seinen hörigen Sklaven wurden. Noël Botero gerät stark in Bedrängnis, denn ein Krieg im Internet auf Bytegrösse legt seine Kommunikation lahm. Da hilft ihm weder das Wissen um die hinterbliebene Technologie noch sein Hairaumer, der mit seiner KI unterstützend eingreift. Die Klone der Sudeka, die sich durch ihre Tätigkeiten und unterschiedlichen Erfahrungen, nun selbst voneinander zu unterscheiden beginnen stürmen die unterirdische Bunkeranlage, in der sich Noël Botero verschanzte. Noch wähnt sich der Unsterbliche sicher. Dieser Zustand ändert sich, je erfolgreicher die Sudekas werden und je mehr Kommunikation zwischen Noël Botero und seinen virösen Anhängern unterbinden wird. Ohne die direkten Befehle unternehmen Noëls Krieger nämlich nichts, was ihr Leben gefährden würde. Der zukünftige Herrscher der Galaxis, zu der er sich selbst ausrufen wollte, sieht seine Fälle davonschwimmen. So bleibt ihm als letzte Waffe nur noch Vince, der Sklave, den er zu seiner Belustigung quälte und den er in einen Einsatz schickt. Dieser Sklave wendet sich plötzlich gegen seinen Herrn, der ein ziemlich unrühmliches Ende findet.

Nach fünfzig Bänden Rettungskreuzer Ikarus endet erneut ein grosses Thema, dass lange Zeit die Leser in ihrem Bann gefangen hielt. Seriengründer Dirk van den Boom schliesst den Spannungsbogen ab, indem er die Figur Vince in den Mittelpunkt rückt. Zumindest auf dem Titel, denn in Wirklichkeit nimmt er gar nicht so den Platz ein, der ihm zugestanden werden müsste. Leider, denn die Figur ist eine tragische, die es letztlich schafft, sich seiner Fesseln zu entledigen. Endlich frei von den Schikanen seines Herrn, nimmt er grausame Rache. Mit seiner Flucht im Hairaumschiff, dem keiner der Befreiungstruppen nachsetzt, könnte Noël Botero doch an Bord sein, bietet er Stoff für weitere Abenteuer.

Die Abenteuer können nun aber auch mit der Besatzung weitergehen. War der Androide Arthur Trooid gerade noch im Cyberkampf mit der KI von Botero beschäftigt, Sentenza mit dem Kampf gegen die virösen Gegner, allen voran Botero, so finden sich alle wieder zusammen und auch das Problem eines Massensterbens der Klone scheint gelöst.

Dem Autor gelingt es, alle offenen Enden zu einem harmonischen Abschluss zu bringen, die meisten offenen Fragen sind geklärt und nun kann es zu neuen Abenteuern gehen.

Ad Astra Ikarus

Deutsche Phantastik

Max Kruse	Das silberne Einhorn	Piper Verlag
Bernd Perplies	Im Schatten des Mondkaisers	Egmont Lyx Verlag
Andrea Tillmanns	Geister im alten Gemäuer	Südpol Verlag
Curt Letsche	Bilder einer anderen Welt	Editon TES Verlag
Christoph Marzi	Piper und das Rätsel der letzten Uhr	Arena Verlag
Gabi Neumayer	Undercover City	Beltz und Gelberg Verlag

Internationale Phantastik

Rachel Cohn	Beta	cbt Verlag
Pandämonium		
Andrew Prentice und Jonathan Weil	Die schwarzen Künste	cbj Verlag
Richard Ungar	Die Time Catcher	cbj Verlag
Shadow Falls Camp 3. Band		
C. C. Hunter	Entführt in der Dämmerung	Fischer Jugendbuch
Die Wächter 2. Band		
Veronica Wolff	vampire's kiss	Piper Verlag
Assasin's Creed		
Oliver Bowden	Verlassen	Panini Verlag
Andy Remic	Kells Rache	Blanvalet Verlag
Pseudonymus Bosch	Dieses Buch ist echt das Letzte	Arena Verlag
Charlaine Harris	Cocktail für einen Vampir	dtv
Die Geheimnisse des Nicholas Flamel 5. Band		
Michael Scott	Die silberne Magierin	cbj Verlag

Star Wars

Rob Valois	Kämpfer der Republik	Panini Verlag
Drew Karpyschyn	Vernichtung	Panini Verlag

Fan-Magazine / Magazine

Das kleine phantastische Literaturheftchen		
Ulrike Stegemann	Elfenschrift 37	Selbstverlag
Phantastisch! 49		Atlantis Verlag

Comic

Vampirelle 2 Masters Series		
Grant Morrison und Mark Millar	Heiliger Krieg	Panini Verlag

Deutsche Phantastik

Max Kruse	DAS SILBERNE EINHORN	
Titelbild: "sight" by french school		
Piper Verlag 30105 (04/2013)	144 Seiten	8,99 €
ISBN: 978-3-492-30105-3 (TB)		

www.piper.de

Autor Max Kruse, Sohn der bekannten Puppenmacherin Käthe Kruse, bekannt durch Bücher wie DER LÖWE IST LOS oder URMEL AUS DEM EIS, legt hier wieder ein hübsches Kinderbuch vor. Aufgebaut wie ein Märchen, ohne dessen fließenden Erzählstil, berichtet er von einem Fluch durch eine Fee, in der die junge Prinzessin verdammt wird, mit einem silbernen Einhorn zu ihr auf die Insel zu kommen, um den Fluch von ihrem Vater und dem Königreich zu nehmen. Das Märchen um den traurigen König, seine Tochter der Prinzessin und dem Fluch einer guten Fee, die beleidigt war, weil sie nicht eingeladen wurde, erinnert sehr an Dornröschen. In kurzen, in sich geschlossenen Kapiteln erzählt **Max Kruse**, wie sich die Prinzessin, ihr Freund der Müllersbursche und das Einhorn durch die Welt bewegen. Sie treffen auf immer wieder neue Menschen und Tiere, die allesamt in das Königreich des traurigen Königs geschickt werden.

Zum Schluss treffen sie natürlich auf die Fee und es kommt zum berühmten ... und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute. ☺☺☺

Bernd Perplies

IM SCHATTEN DES MONDKAISERS

Titelbild: Isabelle Hirtz

Vorsatzillustration und Vignette: Max Meinzold

Egmont Lyx Verlag (14.03.2013)

534 Seiten

19,99 €

ISBN: 978-3-8025-8638-5 (gebunden mit Schutzumschlag)

www.egmont-lyx.de

Carya und Jonan haben in Flammen über Arcadion die Flucht aus der Stadt geschafft. Nun gelten sie als Ausgestossene und sind genau bei denen recht einfühlsam untergekommen. So sicher wie das Amen in der Kirche ist, dass der Lux Dei sie verfolgen lässt. Man hat sich noch nicht richtig im Dorf eingelebt und kommt nach einem Jagdausflug zurück, nur um festzustellen, dass im Dorf ein Fremder auftaucht. Dieser entpuppt sich schnell als Spion. Also ist der Lux Dei ihnen tatsächlich auf die Spur gekommen und die einzige Möglichkeit, der Rache des Lux Dei zu entgehen, ist eine erneute Flucht. Zusammen mit Jonan und Pittlit, sowie ihren Eltern bricht Carya auf. Ihr Ziel bestimmen die seltsamen Koordinaten, die auf Caryas Herkunft hindeuten. Ihr Ziel befindet sich aber mehr als eintausend Kilometer entfernt im fernen Francia. Francia ist das Reich des Mondkaisers, wo Caryas Eltern ein neues Leben beginnen wollen. Aber Carya und ihre beiden Begleiter zieht es weiter. Dabei ist Jonan, der ehemalige Templer derjenige der meist besonnen bleibt, wenn Carya wieder einmal ihrem widerspenstigen Temperament folgt. So schafft er es immer wieder auf der Reise, die Wogen zu glätten, wenn es gilt, Streitigkeiten zu schlichten und eine Eskalation zu vermeiden. Carya, nach wie vor unerschrocken und selbstbewusst, führt die Gruppe an, sie wollen die Koordinaten erreichen, die sie in ihrer Kapsel fanden. Der unbeschwert lebende und manchmal naiv wirkende und handelnde Pittlit treibt die Charaktere in der Geschichte immer wieder voran. Der Weg führt die kleine Gemeinschaft der Drei in die Nähe der Stadt Paris. In der Stadt herrscht der Mondkaiser. Er bestimmt in dieser absolutistischen Gesellschaft den Weg seiner Gefolgsleute. Sein Wort ist das Gesetz Gottes und wer es nicht glaubt, dem zeigt der Kaiser, der in Prunk, Überfluss und Reichtum schwelgt, dass er durchaus skrupellos überzeugend wirkt. Gleichzeitig wirken Glanz und Gloria des Kaisers als krasser Gegensatz zu seinem Herrschaftsbereich, denn Paris ist eine Trümmerlandschaft.

Bernd Perplies erzählt die Geschichte seiner drei Helden weiterhin in der Vergangenheitsform, so dass wir nie wissen, wer von ihnen oder gar ein Aussenstehender, die Geschichte erzählt. Gleichzeitig aber ist die Geschichte aus der Sicht von Carya und Jonan erzählt. **Bernd Perplies** ist in seinen Grundsätzen treu geblieben, indem er eine interessante Idee überzeugend weiterführt, sie weder überdetailliert noch zu sehr dramatisiert. Dabei gelingt es ihm ohne weiteres die Leser geschickt von einer ungewöhnlichen und abenteuerlichen Lage zu führen und dabei unterhaltsam zu bleiben. Damit meine ich, dass die Spannung nicht der Spannung wegen aufgebaut wurde, sondern sie ist Teil der Erzählung und muss so sein. Schon am Anfang des neuen Teiles seiner Trilogie fühlte ich mich in seine Welt hineinversetzt, so als sei ich nie weg gewesen. Dazu kamen die sorgfältig eingeflochtenen Hinweise auf die Vergangenheit des ersten Bandes, so dass hier ein Werk entstand, dass sich wunderbar lesen liess. Zum Ende hin, klang die Geschichte in der Spannung etwas ab, das Buch ist in sich geschlossen und doch bleibt der Reiz, die Hoffnung und das Warten auf den dritten Band der Trilogie. ☺☺☺☺

1. Flammen über Arcadion
2. Im Schatten des Mondkaisers
3. Das geraubte Paradies (09/2013)

Andrea Tillmanns

GEISTER IM ALTEN GEMÄUER

Titelbild:

Südpol Verlag (01.02.2013)

200 Seiten

12,90 €

ISBN: 978-3-943086-04-1 (gebunden)

www.suedpol-verlag.de

Die Eltern von Judith sind vielbeschäftigt, ständig unterwegs. Daher vernachlässigen sie ihre Tochter. Judith selbst klagt über Alpträume und Halluzinationen. Ein junges Mädchen mit solchen eigenschaften kann man nicht lange allein und unbeobachtet lassen. Daher fällt den Eltern nichts Besseres ein, als Judith in ein Internat zu stecken. Natürlich ist man als junges Mädchen davon recht wenig begeistert, denn man muss Freunde und Schule hinter sich lassen und einen Neuanfang wagen. Dieser ist in der Regel nicht einfach. Trotzdem gewinnt sie schnell ein paar Freundinnen, denn sie haben eines gemeinsam. Sie haben am gleichen Tag Geburtstag.

Im Internat werden viele Gemeinschaftsarbeiten über sogenannte AG's abgewickelt. Und ausgerechnet die Archäologie AG sorgt für Aufregung. Man findet das Gewölbe eines alten Gemäuers und was die meisten nicht wissen, sondern nur die Freundinnen um Judith, einen Geist. Und damit beginnt das eigentliche Abenteuer und sorgt für Aufregung in der Schule.

*Das Titelbild macht neugierig auf das Kinderbuch. Darauf abgebildet drei Mädchen, die vor einem dunklen Loch hocken und neugierig hineinschauen. Das Loch selbst leuchtet grün und sorgt dafür, dass man wissen will, was dort vor sich geht. Die Gestaltung des Buches ist gelungen und mit der Zeichnung am unteren Buchrand, auf der man Gras und Schmetterlinge erkennt, hauptsächlich als Mädchenbuch erkennbar. **Andrea Tillmann**, die durch mehrere Bücher und Kurzgeschichten positiv auffiel, schreibt sehr flüssig. Das Buch ist angenehm zu lesen, den Leserinnen fällt es leicht, der Geschichte zu folgen. Die drei Mädels sind sympathisch beschrieben, vom Äusseren sehr unterschiedlich, aber leider ein wenig*

flach in der Charakterisierung. Zu oft hatte ich den Eindruck, sie wären untereinander austauschbar. Andererseits kommen gerade bei Judith ihre Ängste sehr gut zum Vorschein. ☺☺☺

Curt Letsche

BILDER EINER ANDEREN WELT

Titelbild: Gerd Michael Rose

Edition Tes Verlag (2012)

174 Seiten

11,80 €

ISBN: 978-3-932655-35-7 (TPB)

www.ulenspiegel-verlag.de

www.tes-erfurt.jimdo.com

Der Autor **Curt Letsche** ist bereits im Jahr 2010 verstorben und nach dem Vorwort, fand man diese Geschichte erst als Nachlass auf seinem Computer. Die Geschichte erzählt von Fremden auf einem fremden Planeten, ohne sie zu beschreiben, die Radio- bzw. Fernsehsendungen von der Erde empfangen und so sehr viel über die Menschen erfahren. Im Umkehrschluss erfahren wir einiges über die Fremden, ohne die Beschreibungen, die dazu notwendig wären zu erhalten. Die Fremdartigkeit der Wesen ergibt sich aus der Beschreibung der Menschen und wie seltsam sie aus der Sicht der Fremden aussehen. Daraus schliesst aber jeder Leser andere Beschreibungen. Dem Autor gelang es damit, eine Gesellschaft zu entwerfen, die so ganz anders ist, als die des Erdenmenschen. Mit der Geschichte gelingt es ihm, den Menschen in seiner Situation als fremd, ja ablehnend zu beschreiben. Für die Empfänger der Sendungen stellt sich die Frage, ob man den Menschen insoweit Vertrauen kann, mit ihm Kontakt aufzunehmen oder lieber nicht. Der vorliegende Roman ist eine Reflektion der Menschheit und macht den Leser durchaus nachdenklich. Denn durch die Beschreibung der Fremden aus der Sichtweise von ihnen verhält sich der Mensch der Erde nicht gerade rational.

Das Ende des sehr gut lesbaren Romans ist etwas überraschend, aber logisch nachvollziehbar. Wer sich einmal mit wirklich intelligenter Sozialfiction beschäftigen will, ist mit diesem Buch sehr gut bedient. ☺☺☺☺☺

Christopher Marzi PIPER UND DAS RÄTSEL DER LETZTEN UHR

Titelbild und Zeichnungen: Kristina Andres

Arena Verlag (2013)

190 Seiten

12,99 €

ISBN: 978-3-401-06863-3 (gebunden)

www.arena-verlag.de

Buckbridge-in-the-Moor ist ja wohl der langweiligste Ort der Welt, so die Meinung von Piper Hepworth. Das wird ihr langweiligster Sommer aller Zeiten. Wenn es schon so anfängt, dass sie ihr Gesicht in einer Pfütze betrachtet, weil sie sonst nix zu tun hat. Dabei soll sie lediglich ihren Onkel, den Bruder ihrer Mutter, besuchen. Der Besuch ist nicht das, was sie sich wünschte. Ihre Ankunft hatte sich bereits herumgesprochen, bevor sie überhaupt ankam. Die Ankunft bei ihrem Onkel, dem Bienenzüchter, erwies sich als wenig spektakulär. Anders wurde es, als sie den alten Schrankkoffer untersucht, durch unbekannte Türen eilen muss und dabei die seltsamsten Lebewesen kennenlernt. Etwa einen sprechenden Fuchs. Ihre Ankunft wird zu einer aufregenden Abenteuerreise in ein Land, in dem es nicht nur sprechende Tiere und gefährliche Piraten gibt. Damit nicht genug, herrscht hier noch ein unheimlicher Mann, der alles kontrollieren will in Septemberland. Doch Piper gibt

nicht auf, sie sucht nicht nur nach einem Ausgang aus dem Land, in das sie zufällig geriet, sie will auch die anderen Kinder retten.

Christoph Marzi schrieb ein wundervolles Kinderbuch. Selbst mir als Erwachsener hat es sehr zugesagt. ☺☺☺☺☺

Gabi Neumayer

UNDERCOVER CITY

Titelbild und Zeichnungen: Sebastian Meyer

Beltz und Gelberg Verlag (2013)

222 Seiten

12,95 €

ISBN: 978-3-407-82026-6 (gebunden)

www.beltz.de

Emily Brown hat die Faxen dick. Ständig muss sie mit den Eltern umziehen. Kaum ist sie irgendwo heimisch geworden, kommt ein kleiner dicklicher Mann und die Familie befindet sich innerhalb von ein paar Minuten auf der Flucht. Diesmal soll es jedoch anders sein, es soll der wirklich allerletzte Umzug sein. Undercover City ist eine geheime Stadt, die perfekt mit Hologrammtechnologie abgeschirmt ist. Ehemalige Agenten und deren Familien finden hier einen sicheren Unterschlupf. So erfährt Emily Brown vom legendären Agentenruhm ihrer Eltern. Gleich bei der Ankunft erhält jeder einen Chip implantiert, damit man jederzeit feststellen kann, wo sich die gesuchte Person befindet. Dabei lernt sie Taylor kennen, die keinen Chip trägt und der ihn bei Emily entfernt. Emilys Familie zieht in ein grosses Haus ein, welches Ähnlichkeit mit

Einem kleinen Schloss hat. Dahinter beginnt ein Pinienwald, den es zu erkunden gilt. Sie lernt John kennen und später Jack O'Malley, der in einem Holzhaus lebt. Emily hört von seltsamen Vorgängen im Wald und will der Sache auf den Grund gehen. Später in der Schule wird aber ein offizielles Verbot ausgesprochen den Wald aufzusuchen und der wird Wald überwacht. Nur Taylor könnte unbemerkt in den Wald, weil sie keinen Chip trägt.

*Das Buch ist für Erstleser gedacht und gut auf diese Zielgruppe mit grosser Schrift und Zeichnungen abgestimmt. Drei Freunde versuchen ein Geheimnis aufzudecken. Die Freunde sind neugierig, mögen Abenteuer und gehen gerne Wagnisse ein, von denen die Eltern ganz und gar nicht erbaut sind. **Gabi Neumayer** versteht es, in der Sprache der Jugendlichen zu schreiben und sie ganz in ihren Bann zu ziehen. Aber das Buch ist nicht nur für Erstleser gedacht, sondern auch zum Vorlesen geeignet.* ☺☺☺

Internationale Phantastik

Rachel Cohn

BETA

Originaltitel: beta (2012)

Übersetzung: Bernadette Ott

Titelbild: Bilderdienst

cbt Verlag (03/2013)

412 Seiten

17,99 €

ISBN: 978-3-570-16164-7 (gebunden mit Schutzumschlag)

www.cbt-jugendbuch.de

Die Welt von Rachel Cohn ist keine, die der Erde entspricht, aber viele Entsprechungen findet. So herrschten auf der Welt auch Kriege vor, nur mit dem

Unterschied, dass diese nun beendet sind. Nach den sogenannten Water Wars, schlossen sich alle Länder des vorherrschenden Kontinents zu einem grossen Land zusammen. Während sich die Welt von sich aus veränderte, änderte der Mensch kräftig mit. Es entstanden neue Megastädte, während an anderer Stelle die alten Städte verschwanden.

Doch wie immer haben die Reichen der Welt etwas Besonderes. So entstand auf einem Südsee-Archipel ein neues Refugium. Die Insel Demesne, einer nahezu perfekten Insel. Umspült vom blauviolett künstlich erschaffenen Meer von Ion, mit Sauerstoff angereicherte Luft und anderen Dingen mehr, lassen es sich die Ultrareichen gutgehen. Die dekadente Bevölkerung hat alles, was sie benötigt und darüber hinaus noch mehr. Sie besitzt eine ungewöhnliche Dienerschaft. Klone.

Elysia ist ein solcher Klon. Die Geschichte wird nicht nur über Elysia geschrieben, sondern zugleich auch aus ihrer Sicht. Sie wurde erst vor ein paar Wochen erschaffen, sieht aber dennoch ihrem 16jährigen Vorbild schon jetzt sehr ähnlich, denn als Klon ist sie ebenfalls 16 Jahre alt. Dies nutzt ihr nichts, denn ihr fehlt etwas sehr entscheidendes. Die Erinnerung. In dieser Eigenschaft ist sie wie jeder andere Klon, aber doch etwas Besonderes in dem Sinn, dass sie als Teen-Beta, also ein Test-Klon ist. Damit man Klone, die Dienerschaft der Reichen, von eben diesen unterscheiden kann, besitzen sie fuchsiafarbene Augen. Dazu kommt ein Schwertlilientattoo auf der rechten Schläfe. Elysias Vorbild muss kurz vor ihrer Erschaffung gestorben sein, denn nach 48 Stunden ist eine Klonung nicht mehr möglich. Elysia ist ohne Gefühle, Empfindungen und eigenen Willen. Als Elysia sich ihrer Person bewusst wird, trägt sie nur ihren implantierten Chip um Eindrücke zu speichern und abzurufen. Sie wird von der Frau des Governor in einer Boutique gefunden und vom Fleck weg gekauft, als Ersatz für ihre Tochter die an der Uni studiert und zur Unterhaltung der anderen beiden Kinder.

Nach und nach findet Elysia heraus, dass sie anders ist als andere Klone, dass sie Gefühle besitzt, obwohl sie die nicht haben sollte. Gleichzeitig erfährt sie von anderen Klonen, die ebenfalls defekt sind, denn es gibt noch mehr gefühlsbetonte Klone wie sie. Eigene Gefühle, eigene Meinung, ganz gefährlich. Hinzu kommt, dass Elysia lernt und sich weiterbildet, und es zeigt sich, dass verschüttete Erinnerungen ihren Weg ins Bewusstsein bahnen.

Seit dem Golem von Paris, dem Monster von Frankenstein, jeder Art von Robotern und Klonen und allen Halbwesen dazwischen, ist diese Idee nicht mehr neu. Klone, die geschaffen wurden, um der Menschheit zu dienen. Wobei Menschheit sicherlich übertrieben ist, weil sich nur Reiche einen Klon leisten können. Das Positive an den Klonen ist, sie können sich durch essen, trinken und schlafen selbst erhalten, müssen aber keinen anderen Bedürfnissen mehr nachgehen. Ihr von den Reichen bestimmtes Bedürfnis ist, dienen. Die Geschichte erklärt nicht die Einzelheiten, wer das Klonen erfand, wie es vor sich geht, wie lange es das Klonen bereits gibt und zu welchem Zweck die Klone eigentlich entstanden. Im vorliegenden Roman dreht sich die Handlung hauptsächlich darum, wie die Gesellschaft mit den Klonen im Allgemeinen bzw. im Einzelfall damit umgeht. Es finden sich ein paar ethische Ansätze wie die Frage ob man klonen überhaupt durchführen sollte und wenn, unter welchen Bedingungen. Letztlich bleibt die Frage: Besitzen Klone eine Seele? Erschreckend und kaltherzig war das Verhalten der Besitzer, die die Klone unmenschlich behandelten. Wieder einmal mehr wurde sozialkritisch gezeigt, wie brutal, gierig und schrecklich die Menschen im Einzelnen und die Menschheit im Besonderen sein kann.

Ein Buch mit einer spannenden Grundidee, die viele Entwicklungsmöglichkeiten in sich trägt, wird zur vorhersehbaren Geschichte. Fast durchgehend vorhersehbar, wusste man, was in groben Zügen geschehen wird. Die Geschichte plätschert vor sich hin, die Spannung lässt auf sich warten. Als Einführungsband eher langweilig, wird sich in den nächsten Bänden die Handlung sicherlich stärker aufbauen.



PANDÄMONIUM

Andrew Prentice und Jonathan Weil

Originaltitel: black arts (2012)

Titelbild: bürosüd

cbj Verlag (14.03.2013)

ISBN: 978-3-570-13602-7 (gebunden mit Schutzumschlag)

www.cbj-verlag.de

DIE SCHWARZEN KÜNSTE

Übersetzung: Ursula Höfker

478 Seiten

16,99 €

London, 1592. Als der Taschendieb Jack einem geheimnisvollen Fremden die Geldbörse stiehlt, gerät er in ein Abenteuer, das er niemals für möglich gehalten hätte. Plötzlich sieht er überall Dämonen. Tödliche Magie breitet sich in der Stadt aus und grausige Morde haben Hexenjäger auf den Plan gerufen. Der eifrigste unter ihnen, Nicholas Webb, ruft dazu auf, die Stadt von Dämonen zu befreien. Doch er spielt ein falsches Spiel. Und Jack hat ein ganz persönliches Motiv, ihn zu hassen: Webb hat seine Mutter umgebracht. Jack hat ihm Rache geschworen. Zusammen mit der Gaunerprinzessin Beth Sharkwell, dem zwielichtigen Spion Kit Morely und einem irrwitzigen Dämon nimmt er den Kampf auf gegen Webb, der über mehr Kräfte verfügt, als es scheint ... (Verlagstext)

Ein Waisenkind (das wievielte eigentlich?) rettet die Welt (zum wiederholten Mal!) ist nicht neu, eher langweilig bis überflüssig. In jeder Hinsicht. Dachte ich. Doch mit dem vorliegenden Buch habe ich mich eines Besseren belehren lassen. Statt einer langweiligen Wiederholung fand sich mit dem Jungen Jack und seiner Geschichte eine spannende und kurzweilige Erzählung. Reiner Lesespass. In jeder Hinsicht. Neugierig geworden?

London 1592. Jack ist arm wie die berüchtigte Kirchenmaus, seine Mutter krank. Geld ist Mangelware und damit er und seine Mutter überleben können muss Jack Geld verdienen. Schnell wird klar, dass ein solches Leben nicht lustig ist, nicht lustig sein kann. Ein Junge muss bereits in frühen Jahren die Verantwortung eines Erwachsenen tragen. Jack möchte eine Stelle als Taschendieb bei Sharkwell annehmen, für den seine Mutter bereits arbeitete. Sharkwell ist der berüchtigste Gauner in London und verfügt fast über eine Armee an Taschendieben und anderen Halunken. Jack wird aufgenommen und darf in der Hierarchie der Halsabschneider ganz unten anfangen. Der Einstieg bei Sharkwell läuft allerdings gehörig schief. Er klaut einem gewissen(losen) Herrn seine Geldbörse. Der Nachteil ist nicht, dass nun der Mann hinter ihm her ist und sein Geld zurückfordert, sondern eher der Umstand, dass Jack nun in der Lage ist, Dämonen und Geister zu sehen. Eine Eigenschaft, die ihm ganz und gar nicht gefällt. Dahinter steckt jedoch eher die Tabakspfeife, die in dem Beutel steckte und ein eigenartiges Pulver enthält. Ein wenig geriet in sein linkes Auge und etwas auf seine Hand. Beide jucken, aber unterschiedlich stark und nicht immer.

Noch dazu bringt er seine Mutter in Gefahr. Denn in London sind noch mehr seltsame Menschen unterwegs. Etwa ein gewisser Priester namens Nicholas Webb,

der die Gefahr durch Dämonen anprangert und diese und ihre Magie vernichten will. Allerdings scheint er sich eben dieser Magie zu bedienen, die er in jeder seiner Predigten verteufelt. Webb mischt sich plötzlich ein und dabei verliert Jacks Mutter ihr Leben. Jack kann geradeso entkommen.

Die Autoren schufen eine wirklichkeitsgetreue Welt, sieht man einmal von der Magie ab. Von Beginn an sind die Leser in dieser Welt einbezogen. Sie lernen Jack und mit Jack, die Welt kennen. So ist das London des Jahres 1592 näher gerückt, ohne eine wirkliche Zeitreise unternemen zu müssen. Die Magie, die beschrieben wird und der selbsternannte Magiebekämpfer Nicholas Webb wirkten erst einmal so, als ob dort ein „Spinner“ gegen etwas wettet, dass es nicht gibt. Jedoch mit dem Diebstahl durch Jack ändert sich plötzlich alles. Der Spinner hat recht, doch das wissen nur Webb, Jack und die Leser. Es entsteht eine Welt, in der sich die Wirklichkeit und die Magie mischen.

Pandämonium ist das erste Glanzlicht der Fantasy in diesem Jahr, dass ich ohne Einschränkungen empfehlen kann. Eine dunkle Stimmung, ab und zu mit ein wenig Witz erhellt, ein Junge voller Zweifel und Angst, aber der seinen Weg geht. Ein Abenteuerroman, der trotz des Reihencharakters für sich allein steht und in sich abgeschlossen ist. Da wartet man gern auf das nächste Abenteuer. ☺☺☺

Richard Ungar

Originaltitel: time snatchers (2012)

Titelbild: Owen Richardson

cbj Verlag (02/2013)

ISBN: 978-3-570-15574-5 (gebunden mit Schutzumschlag)

www.cbj-verlag.de

DIE TIME CATCHER

Übersetzung: Knut Krüger

412 Seiten

14,99 €

Wir schreiben das Jahr 2061. China und die USA sind ganz dicke Freunde geworden, überall in den ehemals Vereinigten Staaten kann man dies sehen, lesen und fühlen. Beginnend mit solch kleinen Dingen, wie die Namensänderung von New York in New Beijing. (Eine kleine Frage an intelligente Leser. Wisst ihr wieviel US-Dollar China als Währungsreserve hortet und was passiert, wenn China alles Geld auf den Markt wirft oder damit Teile der USA kauft?) So steht also alles im Zeichen der „Großen Freundschaft“ zwischen den beiden Staaten, die 2060 gefeiert wurde. Dies ist der Hintergrund einer abenteuerlichen Geschichte, deren Held der jugendliche Caleb ist. Er soll die Möglichkeit nutzen, in der Zeit zurückzureisen und die Freundschaftsfahne stehlen, die im Jahr 2060 weht, um die Freundschaft der beiden Staaten symbolisch zu dokumentieren. Der Hintergrund hierfür ist sein Auftraggeber, der immer nur Onkel genannt wird (ob nun EIN SOLO FÜR O.N.C.L.E., die uralte amerikanische Serie Pate gestanden hat, lässt sich nicht zur Zufriedenheit bestätigen) und dessen Firma „Edles für die Ewigkeit“ alles besorgt, was machbar ist. Seine Auftraggeber wiederum sind reiche Schnösel, die sich alles besorgen lassen, was sie für Sammelnswert erachten. So schickt Onkel seine „Time Catcher“ los, die Aufträge zu erfüllen. Time Catcher sind nichts anderes als Jugendliche, ausgebildet zu den besten Dieben, die in die Vergangenheit reisen, um Dinge zu finden, die noch niemand verloren hat. Dummerweise misslingt der Auftrag des 13jährigen Caleb und der Auftraggeber bleibt ohne „Souvenir“. Onkel ist natürlich verärgert und da auch andere Begebenheiten zum Missfallen von Onkel ausfallen, ist Caleb gefordert. Er muss versuchen, den Zorn von Onkel abzubauen und sich wieder lieb Kind bei ihm machen. Caleb galt bis dato als bester von den fünf Time Catchern oder auch Weltweisen. Doch der Status ist durch den Unmut von Onkel gefährdet. Den Ärger

von Onkel spüren auch die anderen Diebe und lediglich die Angst vor dem Onkel bindet sie noch an ihn. Zudem scheinen Ränkespiele gegen Caleb geschmiedet zu werden, so dass er sich von allen Seiten bedroht fühlt. Lediglich Abbie, Calebs Teampartnerin, scheint zu ihm zu stehen, doch der Leser merkt bald, dass da mehr ist.

Die Welt mit ihren chinesischen Einflüssen ist etwas Gewöhnungsbedürftig. Allerdings ist dieses Szenario gar nicht so unwahrscheinlich, kauft China doch inzwischen Land in Äthiopien und anderen afrikanischen Ländern um Nahrungsmittel für China anzubauen, während die Afrikaner weiterhin Hunger leiden. Die Geschichte um Caleb, dessen Charakter sich dem Leser erst langsam erschliesst und sich genauso langsam weiterentwickelt ist ein Junge, der so recht nach dem Geschmack der Leser ist. Der Kniff, die Geschichte aus seiner Sicht zu erzählen ist dabei gut gelungen, so fühlt man sich, als sei man direkt dabei. Auf diese Weise lernt man, dass Caleb nicht unbedingt zielgerichtet denkt, sondern ein wenig wirr, aber durchaus verständlich und nachvollziehbar seine Überlegungen anbringt. Andererseits lernt der Leser auch Calebs grössten Wunsch kennen, für den er alles geben würde. In Abbie findet er zumindest ein Mädchen, mit dem sich dieser Wunsch umsetzen liesse. Nur ist Abbie anscheinend nicht unbedingt auf Caleb festgelegt, sondern wirft auch einen Blick auf Calebs Konkurrenten Mario.

Ein weiterer interessanter Charakter, wenn man das von einer Maschine sagen kann, ist Phoebe. Eine auf menschlicher DANN basierte künstliche Intelligenz, die ihre literarischen Ursprünge bei „Mutter“ haben dürfte, dem Supercomputer bei „Schirm, Charme und Melone, den engl. Adventures. Mit ihren Stimmungsschwankungen erweckt sie den Eindruck eine in die Wechseljahre gekommene Frau zu sein.

*Der Sprachstil von **Richard Ungar** ist, dem Zielpublikum entsprechend sehr einfach gehalten und recht jugendlich im Sprachgebrauch. Kurze Sätze und einfache Umschreibungen, dazu eine spannende Grundidee machen es leicht, der Geschichte zu folgen. Die chinesischen Vokabeln störten nur diejenigen, der sich noch nie mit chinesisch auseinandergesetzt hat, mit der Zeit wurde aber klar, was gemeint war und dann lies sich das Buch wieder einfacher. Weniger einfach, sondern etwas brutaler waren die von Onkel verübten Bestrafungen.*

DIE TIME CATCHER ist aufregendes und die Fantasie anregendes Science Fiction Zeitreiseabenteuer. Dabei werden die unterschiedlichen Zeiten, in denen die Time Catcher unterwegs sind sehr lebendig und stimmig beschrieben. Vor allem sind die Einzelheiten zu den zu stehlenden Objekten lesenswert, denn man lernt noch etwas dazu. Es gab einmal eine alte Fernsehreihe, noch in schwarz-weiß (ja, ich bin ein alter Sack) mit dem Titel SPORT, SPIEL, SPANNUNG. Ähnlich sehe ich den ersten Band dieser Trilogie. Sportlich wird versucht, der beste der Diebe zu sein und die Aufträge fast spielerisch auszuführen und schliesslich spannend umzusetzen.

Das einzig Störende an der Geschichte ist dieses nagende Gefühl, diese Geschichte bereits gelesen zu haben, aber nicht sagen zu können, woher die Wurzeln des Buches stammen.



SHADOW FALLS CAMP 3. Band

C. C. Hunter

Originaltitel: taken at dusk (2012)

Titelbild: Hauptmann & Kampe

Fischer Jugendbuch Verlag (2013)

ISBN: 978-3-8414-2129-6 (TPB mit Klappbroschur)

ENTFÜHRT IN DER DÄMMERUNG

Übersetzung: Tanja Hamer

530 Seiten

14,99 €

»Geh, und stell dich deiner Vergangenheit – dann wirst auch du deine Bestimmung finden!«

Diese geheimnisvolle Prophezeiung gibt die Autorin **C.C. Hunter** ihrer Heldin Kylie mit auf dem Weg. Dieser geht die Prophezeiung nicht mehr aus dem Kopf. Im sogenannten Shadow Falls Camp lebt sie gemeinsam mit Hexen, Vampiren, Gestaltwandlern, und anderen Wesen, die zu phantastisch sind, als dass sie wirklich existieren könnten. Kylie hat keinen sehnlicheren Wunsch, als die Wahrheit herauszufinden. Sie hat keine Ahnung, was sie hier soll und wer oder was sie ist. Neben ihren eigenen Problemen, die sie von innen heraus in ihr Leben drängen, gibt es noch wesentlich wichtigere Probleme. Kylie fragt sich nämlich, welcher der Jungs, mit denen sie zu tun hat, der Richtige für sie ist. Lucas und sie kommen sich näher, Derek scheint eine neue Freundin zu haben, Miranda und Perry suchen einander und trauen sich dennoch nicht, den letzten Schritt zu wagen. Burnett ist immer noch in Holiday verliebt. Judiths Wahl zwischen Derek und Lucas fällt nicht leicht, aber immerhin auf den Werwolf-Jungen Lucas, doch dann erfährt sie, dass sein Rudel mit ihrer Beziehung ganz und gar nicht einverstanden ist.

Um sich vom eigenen Chaos abzulenken, versucht sie, einem Geist mit Gedächtnisverlust zu helfen. Dumm ist nur dabei, dass er ständig eine mysteriöse Botschaft wiederholt: »Jemand wird leben ... aber jemand anderes muss sterben.« Das Problem ist nicht leicht zu lösen und ein Weg zur Lösung führt ausgerechnet auf den sagenumwobenen und furchteinflößenden Friedhof von Shadow Falls.

Dabei hatte Kylie gehofft, neue Informationen zu erhalten, die sich auf ihre leiblichen Eltern beziehen. So trifft sich Kylie mit den Stiefeltern ihres leiblichen Vaters Daniel. Die erhofften Antworten bleiben jedoch aus. Stattdessen zeigen sich die Stiefeltern von einer seltsamen Seite, denn sie sind nicht die wirklichen Stiefeltern, aber niemand weiss, wer sie sind und eine Verfolgung durch Derek ergibt auch nichts neues, denn sie verschwinden einfach, als ob es sie nie gegeben hätte. Weitere seltsame Begebenheiten sind die mit Tieren. Ein Adler rettet sie vor einer Schlange, ein Hirsch verhindert den Tod durch Blitzschlag und anderes mehr. Nur, so stellt sich für Kylie die Frage, machen sie das? Wer steckt dahinter und warum haben die Tiere einen bösen menschlichen Blick, wenn es doch keine Gestaltwandler sind? Sind sie von einem Menschen besessen und wenn ja von wem und vor allem warum?

C. C. Hunter überrascht mit diesem rätselhaften Vorgängen die Leserinnen. Das Ergebnis, das sich zeigt, entspricht meist nicht dem, was die Leserinnen erwarten. Die Heldin der Erzählung ist ein typischer Teenager mit all den Problemen und Aufgaben, die ein normales Mädchen in diesem Alter hat. Zusätzlich kommt nur das Paranormale hinzu, das für zusätzliche Spannung oder auch manchmal humorige Entsprechungen, sorgt. Kylie akzeptiert inzwischen, dass sie von Geistern aufgesucht wird, während Lucas dies immer wieder für gefährlich hält. Sein Einwand, dass nicht alle Verstorbenen ihr wohlgesonnen sind, wischt sie ein fürs andere Mal vom Tisch. Seine Einstellung führt dazu, dass die beiden sich immer weniger verstehen und so ein weiteres Problem bei Kylie sorgt. Ist, so stellt sie sich die Frage, Derek vielleicht der bessere Lucas? Zumindest geht er mit ihr verständnisvoller um.

C. C. Hunters stets mitreissende und flüssig geschriebene Geschichte ist nicht von knisternder Spannung geprägt, überzeugt aber von der Handlung und den Personen. ☺☺☺

DIE WÄCHTER 2. Band

Veronica Wolff

VAMPIRE'S KISS

Originaltitel: vampire's kiss (2012)

Übersetzung: Birgit Reiß-Bohusch

Titelbild: Sabine Dunst

Piper Verlag 6861 (03/2013)

333 Seiten

12,99 €

ISBN: 978-3-492-26861-5 (TPB)

www.piper.de

Isle of Night ist für Annelise Drew inzwischen zur Heimat geworden. Sie befindet sich immer noch als Acari, eine Art Lehrling, dort um eine Ausbildung zu erhalten. Acari sind eine Wächtergruppe der Vampire und die Ausbildung von Annelise ist eine aufregende und gefährliche Zeit. Die älteren Acari-Anwärterinnen machten ihr jedoch das Leben auf der Insel der Nacht zur Hölle. Ihre Zeit als Wächteranwärterin liegt theoretisch hinter ihr und sollte mit dem öffentlichen Kampf auf Leben und Tod beendet sein. Doch ihr erster Auftrag, gemeinsam mit dem Alt-Vampir Alcántara, wird zeigen, ob sie für die Aufgabe geschaffen ist und diese auch erfolgreich meistert. Gleichzeitig überlegt Annelise jedoch, wie sie aus der aufgezwungenen Gemeinschaft ausbrechen und ihre Freiheit wieder erlangen kann. Auf der Isle of Night fand sie das erste Mal richtige Freunde. Daher fällt es der Jungvampirin schwer, ihre Fluchtgedanken auch in die Tat umzusetzen, die unwirtliche Insel mit den grausamen Bedingungen so schnell wie möglich zu verlassen. Auf der anderen Seite ist ihre enttäuschte Liebe zu Ronan natürlich ein weiterer Grund, die Flucht durchzuführen. Ronan und Amanda scheinen zudem Geheimnisse zu haben, die sie nicht mit Annelise teilen. Natürlich sind solche Heimlichkeiten keine Möglichkeit, Vertrauen zu bilden. Annelise wird misstrauisch und auch eifersüchtig. Das Gefühlschaos, in das sie fällt wird noch gesteigert, weil Alcántara ihre Nähe sucht. Ob nun aus Zuneigung oder aus dem Grund der Kontrolle und Aufsicht, kann sie nicht abschätzen. Daher macht sich eine gewisse Panik in ihr breit. Die Nähe zu Alcántara wird natürlich noch intensiver, da sie gemeinsam einen Auftrag zu erledigen haben, der scheinbar eine Nummer zu gross für die beiden ist.

*Die Handlung wird aus der Sicht von Annelise beschrieben. Im Vergleich zum Vorgängerband also keine Änderung und macht das Lesen leichter. Der Mädchenroman beschreibt hauptsächlich ihre Gedanken und Gefühle, also genau das, was die Zielgruppe lesen möchte. Ob die Vampire gut, böse oder neutral dargestellt werden, nimmt eigentlich überhaupt keinen Platz in der Erzählung ein. Der Hintergrund ist beliebig austauschbar. Egal wie verfahren Annelises Lage auch war, sie konnte mit ihrem Charakter und ihren Taten überzeugen, selbst wenn sie so handelte, wie ich es weder erwartete, noch wollte. Im Vergleich zu anderen Romanen dieser Art ist VAMPIRE'S KISS DIE WÄCHTER von **Veronica Wolff** ein spannendes Buch. Da es aber hauptsächlich um die Erzählerin geht, sind die anderen Personen meist nur sehr oberflächlich dargestellt.* ☺☺☺

ASSASIN'S CREED
Oliver Bowden

VERLASSEN

Originaltitel: forsaken (11/2012)

Übersetzung: Timothy Stahl

Titelbild: tab invisuell

Panini Verlag (02/2013)

407 Seiten

14,95 €

ISBN: 978-3-8332-2610-6 (TPB)

www.paninicomics.de

Dies ist die Erzählung wird aus der Sicht von Haytham Kenway erzählt, der in London des Jahres 1735 aufwächst. Nachdem das erste Mal das Haus abbrennt, zieht die Familie um und auf dem Lande wird es etwas ruhiger. Doch auch hier ergeht es der Familie schlecht und das Haus wird ebenfalls zerstört. Die Eltern sterben und Haytham erhält einen geheimnisvollen Lehrmeister, der seine Erziehung übernimmt. Vorher jedoch hat er versucht, das Heim zu retten, die Eltern zu rächen und die Entführung der Schwester zu verhindern. Doch es blieb bei einem Versuch.

Jahre später hat ihn sein Lehrherr in die Kunst des Tötens eingeführt. Haytham ist ein perfekter Krieger geworden, der für seine Auftraggeber und seine Überzeugung bereit ist zu töten. Als es soweit ist, begibt er sich auf einen Rachefeldzug, denn die Entführung seiner Schwester ist nicht vergessen. Lügen, Wahrheiten, Freundschaften, Verschwörung und Verrat werden zu einem ständigen Begleiter.

Das im Tagebuchstil geschriebene Buch erklärt die verschiedenen Stationen im Leben des achtjährigen Jungen Haytham Kenway, der seinen Vater Edward bei einem Überfall zuhause verliert dessen Schwester entführt wird. Die Handlung zeigt das Aufwachsen unter falschen Freunden und Lehrern. Ihm folgt der Weg nach Amerika um dort in den Unabhängigkeitskrieg einzugreifen. Ziel ist es, die Bestrebungen zu Gunsten des Templerordens zu verändern. Die Franzosen und die Engländer streiten sich über einen Kontinent, der später sich lossagen wird, vom den Europäern und einen eigenen Weg sucht. Dabei führen die Weissen in der USA nur das weiter, was die Engländer und Franzosen begannen, die Unterdrückung der Ureinwohner. Doch darum geht es in diesem Abenteuer weniger, obwohl durchaus sozialkritische Punkte angesprochen werden.

Der vorliegende Roman ist sicherlich eine Ergänzung zu den Spielen, die zu hunderttausenden auf diversen Rechnern gespielt werden. Das Buch ist sehr gut geschrieben, weil es sich flüssig lesen lässt, auch sehr schnell. Unterhaltsam in jedem Fall.



Andy Remic

KELLS RACHE

Originaltitel: clockwork vampires (o.J.)

Übersetzung: Wolfgang Thon

Titelbild: Bagus Hutomo

Blanvalet Verlag 26891 (02/2013)

509 Seiten

9,99 €

ISBN: 978-3-442-26891-7 (TB)

www.blanvalet.de

Krieg überzieht das Land, als das Heer der Vachine immer weiter vordringt. Unzählige Familien werden von den finsternen Schlächtern ermordet. Doch Kell kümmert das alles nicht. Ihm geht es nur darum, seine Enkelin Nienna aus der Hand ihrer Entführer zu befreien. Kell ist wild entschlossen, jeden, der sich ihm dabei in den Weg stellt, zu zerschmettern. Denn seine Axt kennt keine Unterschiede. Wer Kell aufhalten will, wird es bereuen – sei es eine Kreatur der Finsternis oder ein strahlender Ritter.

Kells Leben ist kein Pfifferling mehr Wert. Im Kampf mit seiner Dämonenaxt Ilanna gegen die Clockwork Vampire konnte er zwar beweisen, dass die unsterblich scheinenden Wesen sterblich sind. Der Preis, den er zahlte, war hoch, denn seine unschuldige Enkelin Nienna wurde entführt. Auch wenn Kells Einsicht, nichts gegen die Wesen ausrichten zu können und eine Flucht in starkem Zusammenhang stehen, so ist er nicht bereit aufzugeben. Kell setzt alles daran, seine Enkelin zu finden und aus den Händen der Eindringlinge zu befreien. Diese Aufgabe ist nicht einfach und wird dadurch erschwert, dass sich zwei Attentäterinnen, zwei grausame Vampirinnen, auf seine Fährte setzen.

Doch die Geschichte beginnt in der Stadt Alt Skulkra. Hier sitzen er und Saark in einer tödlichen Falle, in die sie wie Anfänger tappten. General Graal legt es darauf an, den Mann mit der tödlichen Dämonenaxt auszuschalten, denn er ist es, der den widerlichen Canker und der Eisernen Armee grosse Verluste bereitet. Letztlich ist es für Kell nur ein Abenteuer von kurzer Dauer, denn er gelangt in die Hände des Generals Graal, der letztlich nur eines von ihm will, seinen Seelenstein.

*Der zweite und wahrscheinlich auch abschliessende Teil des Abenteuers um Kell ist wieder ein Fantasy-Roman, der sich mir eher in der Tradition von **Robert E. Howards CONAN** sehe oder gar in der **WARHAMMER FANTASY Fantasy-Helden Felix und Grotek**. Dies wiederum sorgt dafür, dass diese gute Fantasy eher wenig beachtet wird. Das ist Schade, denn die beiden Romane ergeben ein grosses Werk. Eine interessante Handlung mit ungewöhnlichen Gegnern, die den Leser fesseln. **Andy Remic** ist zwar ein relativ neuer Autor in Deutschland, aber sicherlich nicht der Schlechteste. Warten wir es ab, was er noch zu bieten hat. ☺☺☺*

Pseudonymus Bosch **DIESES BUCH IST ECHT DAS LETZTE**

Originaltitel: you have to stop this (o.J.)

Übersetzung: Petra Koob-Pawis

Titelbild: Frauke Schneider

Zeichnungen: Sabine Völkers

Arena Verlag (2013)

310 Seiten

15,99 €

ISBN: 978-3-401-06835-0 (gebunden)

www.arena-verlag.de

Dies ist das neue unglaubliche Abenteuer der beiden Helden Kass und Max-Ernest. Es ist aber auch gleichzeitig das fünfte und letzte Buch dieser Reihe des Autors Bosch. Die Geschichte beginnt im alten Ägypten, 1200 Jahre vor Christie Geburt. Wechselt jedoch schnell wieder in die heutige Zeit. Kass ist auf den Weg zu ihren Grossvätern, die gerade dabei sind, einen grossen Flohmarkt zu veranstalten und alles zu verkaufen, was zu verkaufen geht. Kass hat plötzlich das Gefühl, dass ihre wichtige Kiste mit dabei sein könnte. Gerade noch rechtzeitig kann sie die Kiste vor kaufwütigen Interessenten retten. Und dann geht es weiter, denn plötzlich finden sich Kass, Max-Ernest und Jojo-shi mit einer Mumie, bzw. einer verschwundenen Mumie konfrontiert. Ihre Reise führt sie jedoch nicht in das alte Ägypten, sondern nach Las Vegas. In der Stadt der Spieler gibt es alles Mögliche, sogar alte Exponate aus dem frühen Ägypten. Dort müssen sie sich mit Lord Pharaos auseinandersetzen, denn es gilt immer noch, das Geheimnis zu lüften, bevor es Lord Pharaos macht.

***Pseudonymous Bosch** gibt jedem seiner Bücher Warnungen, Haftungsausschluss, Kleingedrucktes und so weiter mit, was das Buch interessanter*

erscheinen lässt. Mit seinem Schreibstil übermittelt er den Lesern den Eindruck, er wüsste immer genau, was der Leser in dieser Situation tut. Dabei erscheint er als ein grosser Bruder, der immer über die Schulter schaut und den Leser bei seinem Tun beobachtet. Die Geschichte selbst, locker leicht erzählt, die sympathischen Helden und die einfache Form der Erzählung sind der Erfolg der Jugendbücher.

Das jugendliche Zielpublikum wird, wie die jung gebliebenen Erwachsenen viel Freude an diesem Buch haben.



Charlaine Harris
Originaltitel: deadlocks (2012)

Titelbild: Bilderdienst

dtv 21428 (2013)

ISBN: 978-3-423-21428-5 (TB)

www.dtv.de

COCKTAIL FÜR EINEN VAMPIR
Übersetzung: Britta Mümmler

428 Seiten

9,95 €

Sookie Stackhouse hat ein Problem. Sie ertappt ihren Vampir-Liebhaber Eric Northman mit den Zähnen im Hals einer anderen Frau, im eigenen Schlafzimmer. Genau diese Frau wird kurz darauf tot in Erics Garten gefunden. Ein ungünstiger Zeitpunkt für Tote im Garten. Der Vampirkönig Felipe von Louisiana, Arkansas und Nevada hält sich gerade mit seinem Gefolge in der Stadt Shreveport auf. Er fordert von Eric Aufklärung über das Verschwinden seines Vertreters Victor. Bei der Anwesenheit vom Vampirkönig eine Leiche im Garten ist ungünstig. Eine Tote zum ungünstigen Zeitpunkt setzt Bill, den zuständigen Ermittler unter Druck und unsere gedankenlesende Kellnerin hilft ihm, das Verbrechen aufzuklären. Bei der Suche nach dem Mörder stößt Sookie auf Geheimnisse, die lieber unentdeckt geblieben wäre. Die Polizei verhört die Partygesellschaft, überzeugt davon, dass Eric in den Fall verwickelt ist. Sookie ist von Erics Verhalten enttäuscht. Die Ermittlungen schreiten nur langsam voran. Dabei kommen sie einer Intrige auf die Spur, in die auch die örtlichen Werwölfe und Elfen verwickelt zu sein scheinen. Damit nicht genug taucht jemand aus Erics Vergangenheit auf.

Die Geschichte beginnt spannend, langweilt in der Mitte und endet relativ überraschend. Leider fehlt irgendwie der Witz und der ersten Teile. Sookies bodenständige Art, die mit den ersten Romanen hochgelobt wurde, findet sich nun mit mitelmässigen Romanen wieder. Ihren flapsigen Humor behielt sie ebenso ihre Neigung von einem Fettnapf in den nächsten zu treten. Die leidenschaftliche Beziehung zu Eric ist inzwischen irgendwie schal, abgestanden und zerrüttet. Der Stil von Charlaine Harris ist einfach und flüssig zu lesen, aber leider nicht abgeschlossen. Es wird an der Zeit, dass die Reihe ein Ende findet. COCKTAIL FÜR EINEN VAMPIR konnte mich nicht restlos überzeugen. Allerdings, wer die Serie liebt, sollte das Buch lesen.



DIE GEHEIMNISSE DES NICHOLAS FLAMEL 5. Band

Michael Scott

Originaltitel: the enchantress (2012)

Titelbild: Michael Wagner

cbj Verlag (03/2013)

ISBN: 978-3-570-15434-2

www.cbj-verlag.de

DIE SILBERNE MAGIERIN

Übersetzung: Ursula Höfker

535 Seiten

18,99 €

Nach schweren Zerwürfnissen sind die Zwillinge Josh und Sophie nun endlich wieder vereint. Während Nicholas und Perenelle Flamel mit ihren letzten verbleibenden Kräften versuchen, die moderne Welt vor den Monstern zu retten, die auf Alcatraz freigesetzt wurden, reisen Josh und Sophie 10.000 Jahre weit in die Vergangenheit. Hier - auf der legendären Insel Danu Talis wird sich das Schicksal aller Zeiten entscheiden. Denn hier begann alles und hier wird alles enden. In der letzten Entscheidungsschlacht der Unsterblichen - müssen Josh und Sophie endgültig für sich bestimmen, auf welcher Seite sie stehen. Auf Danu Talis wird sich zeigen, wer von ihnen auserkoren ist, die Welt zu retten - und wer, sie zu zerstören. (Verlagstext)

In der Gegenwart tobt der Kampf auf der Insel Alcatraz, die vor San Franzisko liegt. Quetzalcoatl verbündet sich mit Bastet und will die Monster von Alcatraz auf die Menschen loslassen. Er schickt seinen Zwillingenbruder Xolotl auf die Insel, damit dieser im dichten Nebel mit den Monstern nach San Franzisko gelangen kann. Doch auf der Insel fanden sich einige andere zusammen, die gegen die Monster antreten. Billy the kid, Machiavelli, Hel, Odin und andere sind das letzte lebende Bollwerk der Gegenwart, bevor die Menschheit mit dem absolut Bösen konfrontiert wird. Gleichzeitig wollen die Flamels die Urspinne wecken, die auf der Insel schläft und sich gegen die Monster wenden soll.

Die Vergangenheit sieht jedoch ganz anders aus. Sophie, Josh, John Dee und Virginia Dare befinden sich in der Vergangenheit auf der Insel Danu Talis, die an Atlantis erinnert. Hier werden sie von Isis und Osiris empfangen, die sich als Eltern von Sophie und Josh zu erkennen geben. Gleichzeitig ist das Elternpaar aber auch der Auftraggeber für John Dee. Die Eltern stellen die Zwillinge dem Rat der Älteren in der Sonnenpyramide vor. Ihre Absicht ist es, die Zwillinge zu den neuen Herrschern zu machen. Aber die Zwillinge stellen sich gegen die Eltern. Sie hegen nicht die Absicht, irgendwo in der Vergangenheit zu herrschen.

Die Handlung schliesst direkt an den Vorgängerband an und nun kann man auch sagen, dass der Hänger am Ende des vorherigen Bandes eine nahtlose Fortführung erfährt. Auch wer die Reihe nicht kennt, kann sich schnell zurechtfinden, denn an den wichtigsten Stellen werden Rückblenden eingebaut, so dass man auch selbst wieder schnell in die Geschichte findet und nicht lange überlegen muss, wie die Geschichte denn damals war. Die ganze Geschichte um Nicholas und Perenelle Flamel sowie um Sophie und Josh finden ein in sich abgeschlossenes und stimmiges Ende. Ein kleiner Wermutstropfen ist, es wurden nicht alle Handlungsstränge bis zum Schluss verfolgt. Hier wären ein paar Seiten mehr sicher nicht verkehrt gewesen.

Die fünfteilige Reihe bietet eine sehr hohe Personendichte. Das Erzähltempo ist immer schnell und spannend, wirkt selten langweilig, aber nur um dann sofort wieder im Tempo anzuziehen. Die Geschichte eine gelungene Mischung aus unvermittelter Handlung mit heldenhaften Szenen und ruhigeren Beschreibungen von Orten und Personen. Auf die im Mittelpunkt stehenden Zwillinge legt der Autor sein besonderes Augenmerk. Nach dem Ende der Reihe muss man jedoch anmerken, dass sie unter der Vielzahl seiner Orte und Personen zu viel bietet. Einiges ist wirklich nur Beiwerk und spielt im Nachhinein keine Rolle. Leider. ☺☺☺

Star Wars

STAR WARS - THE CLONE WARS

Rob Valois

KÄMPFER DER REPUBLIK

Originaltitel: defenders of the republik (2010)

Übersetzung: Dominik Kuhn

Titelbild: aus der Fernsehserie

Panini Verlag (03/2013)

152 Seiten

7,95 €

ISBN: 978-3-8332-2598-7 (TB)

www.paninicomics.de

Das vorliegende Taschenbuch beinhaltet die beiden Geschichten KLONKADETTEN und REKRUTEN. Im Mittelpunkt steht das Domino-Geschwader, dass sich in der Ausbildung befindet und im zweiten Teil im ersten Einsatz. Dabei stellt sich das Team sehr dumm an und versammelt die meisten Prüfungen, weil sie nicht in der Lage sind, Befehle zu verfolgen und als Team zu arbeiten. Natürlich gäbe es keine zweite Geschichte, wenn sie in der ersten nicht als Team die Abschlussprüfung bestehen.

In der zweiten Erzählung sind sie auf Rishi, einen unbedeutend erscheinenden Posten versetzt, um ihre Klonheimat Kamino zu verteidigen. Wie nicht anders zu erwarten, erfolgt auch prompt ein Angriff auf den Aussenposten und auf die Heimatwelt.

Das Buch selbst ist für ein jugendliches Publikum zugeschnitten und daher weder sehr blutig, noch sehr militaristisch. Man erlebt die Abenteuer der Domino-Klone, die erst lernen müssen als Team aufzutreten, es aber dennoch immer wieder schaffen, ihren Auftrag zu erfüllen. Dies geht natürlich nicht ohne Verluste. Die Verluste werden jedoch nicht breit dargestellt, so dass das Buch für die Zielgruppe, die Fans der Fernsehserie, eine Bereicherung darstellt. Spannende Unterhaltung.



STAR WARS - THE OLD REPUBLIC

Drew Karpysyn

VERNICHTUNG

Originaltitel: annihilation (2012)

Übersetzung: Jan Dinter

Titelbild: Lucasarts

Panini Verlag (02/2013)

312 Seiten

12,95 €

ISBN: 978-3-8332-2608-3 (TPB mit Klappbroschur)

www.paninicomics.de

Mit STAR WARS THE OLD REPUBLIC geht es mal wieder wild her im Universum. Das Imperium der Sith befindet sich im Umbruch, grosse Veränderungen stehen an, die nicht immer Zielführend sind. Der Imperator wird vermisst und gilt als tot, während die Thronrevolte eines übereifrigen Sithlords so etwas von in die Hose geht. Ein Desaster Sondersgleichen. Etwa zur gleichen Zeit setzt die Kommandantin des Schlachtkreuzers Ascendant Spear alles daran, die Herrschaft der Sith zu festigen und gleichzeitig weite Teile der Galaxis in das Imperium der Sith einzugliedern. Es dürfte klar sein, dass die Pläne der gefürchteten Kommandantin Darth Karrid nicht gerade begrüsst werden. Widerstand regt sich in der Person von Theron Shan, dem Sohn von der Grossmeisterin Satele Shan. Satele selbst stösst immer wieder an ihre

Grenzen, denn sie muss auf der einen Seite die Familie schützen, auf der anderen Seite aber die Belange der Republik berücksichtigen. Ein Tanz auf Messers Schneide. Theron Shan arbeitet im Geheimdienst der Republik als Feldagent. Er setzt alles daran, Darth Karrid aufzuhalten. Unterstützung erhält er von dem hitzköpfigen Schmuggler Teff'ith. (Wer hier Parallelen zu Han Solo findet, liegt gar nicht so falsch). Doch diese Handlungsstränge bleiben nicht allein, Autor **Drew Karpysbyn** nimmt sich einer weiteren Person an, die bereits des öfteren auftrat, aber hier eine grössere Rolle spielen darf. Die Rede ist von Jedi-Historiker Gnost-Doral und ehemalige Meister von Darth Karrid. Bekannt wurde der Historiker vor allem als eine Nebenfigur. Hier erhält er seinen grossen Auftritt mit ebenso grossem Einsatz.

Der Roman ist phantastische Unterhaltungsliteratur mit einigen zusätzlichen Informationen zu den handelnden Personen, zum Universum und den ganzen Rest. Fesselnd geschrieben ist das Buch schnell durchgelesen und bot viel Abwechslung.

☺☺☺

Fan-Magazine / Magazine

DAS KLEINE PHANTASTISCHE LITERATURHEFTCHEN

Ulrike Stegemann

ELFENSCHRIFT 37

Titelbild: Miguel Worms

Selbstverlag (02/2013)

44 Seiten

2,50 €

ISSN: 1613-3293

Der Titel des kleinen phantastischen Literaturheftchens verspricht, sanfte, kuschelige Fantasy. Elfenschrift. Auf dem Titelbild, gestaltet von Miguel Worms findet sich aber eine ganz und gar nicht friedliebende Szene. In düsteren Farben finden sich Drachen, Skelette und ein Krieger, der schnell zum Opfer wird, weil er, so wie er das Schwert hält, nicht damit kämpfen kann.

Das Heftchen enthält diesmal vier Interviews und so können die Leser etwas mehr über Stephan Schacht, Ben B. Black, Saskia V. Burmeister und Hortense Ullrich erfahren. Fünf Kurzgeschichten runde das literarische Spektrum ab. Dazu bietet das Heftchen zwei Artikel, die sich mit Geistern beschäftigen und entsprechende Zeichnungen im Heft selbst. 13 Aktive in einem Heft, wenn das mal keine Glückszahl ist.

Das Heft erscheint regelmässig alle drei Monate und kann bei der Herausgeberin Ulrike Stegemann, info@elfenschrift.de bezogen werden. Das Heftchen lässt sich schnell und unterhaltsam lesen und sollte in keinem Briefkasten fehlen.

☺☺☺

Herausgeber Klaus Bollhöfener

PHANTASTISCH! 49

Titelbild: Jan Hoffmann

Selbstverlag (02/2013)

68 Seiten

5,30 €

ISSN: 1616-8437

Wenn Klaus Bollhöfener sich mit Zahlenmagie in seinem Vorwort befasst, so hätte er die Quersumme des Heftes, die 13 ergibt, auch erwähnen sollen. So bleibt es beim 13. Jahrgang im Jahr 2013. Das Heft hat sich in den 13 Jahren, seit es auf dem Markt ist nicht viel gewandelt. Der Aufbau und die Inhaltsschwerpunkte sind seit Jahren gleich. Rezensionen, Interviews. Der Artikel von **Herrmann Ibendorf** unter dem Titel: Wer Visionen hat, soll zum Arzt gehen ...“ ist ein lesenswertes Stück

Sekundärliteratur zum Thema Phantastik. Allein die Überschrift ist bereits ein bekanntes Zitat. Im Mittelpunkt steht der Autor Harlan Ellison und seine Kurzgeschichtensammlung Dangerous Visions. **Herrmann Ibendorf** versteht es, Neugierde zu wecken. Sein Artikel befasst sich intensiv mit den Kurzgeschichten und mit Harlan Ellison. Die Informationen waren für mich als Leser interessant, einiges sogar neu. Phantastisch im Dialog beschäftigt sich gleich darauf mit dem Hobbit. **Christian Endres** nimmt sich eines Themas an, das inzwischen nichts Neues zu bieten hat. **Achim Schnurrer** schreibt über Kassiber – Verbotenes Schreiben, was ich persönlich weniger interessant fand. Aber es wird sicherlich Leser geben, die sich dafür interessieren, denn wenn das Thema gänzlich unwichtig wäre, hätte **Achim Schnurrer** nicht darüber geschrieben. Fables ist eine amerikanische Comicserie, die ihren Weg auch nach Deutschland gefunden hat. **Sonja Stöhr** berichtet über die Serie, ihren Inhalt und die Zeichner. Die Serie besteht seit Jahren und hat inzwischen mehr als einhundert Hefte hervorgebracht. Zehn Jahre Piper Fantasy, ein Interview mit Carsten Polzin zum Thema, Sergej Prokofjew ein klassischer Literat, und weitere Themen runden das interessante Heft an. Noch eine Anmerkung zu Typologisch 10 von Günther Freunek. Ich bewundere seine Sachkenntnis, die dazu anhält, sich mehr mit dem Thema zu beschäftigen. Nur wenn er einen Beitrag über Typologie schreibt, was macht dann der Name Sebastian Pirling im Text. Die weisse Schrift viel wahrscheinlich auf weissem Grund nicht auf, aber so wurde auf grau gedruckt und ein Name erscheint, der sicher nicht geplant war.

Alles in allem ein Heft mit vielen Beiträgen und für die Leser sicherlich einiges Interessantes dabei.



Verfasservermerk:

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

Aus aktuellem Anlass erscheinen weitere Autorenbücherbriefe oder Themenbücherbriefe, die in der Nummerierung jedoch innerhalb des phantastischen Bücherbriefes zu finden sind. Er darf teilweise oder ganz vervielfältigt 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, www.dornendickicht.de und als erste Seite überhaupt, auf www.homomagi.de zum Herunterladen bereitgehalten. Auf www.phantanews.de wird es monatlich neu den Hinweis auf den Bücherbrief geben. Der EDFC e. V. veröffentlicht innerhalb der Publikation Fantasia meine Rezensionen des Vorjahres in ein bis drei Ausgaben. Während auf www.spielxpress.at im vierteljährlich erscheinenden Magazin weitere Rezensionen veröffentlicht werden. Der Spielxpress bietet zusätzlich zu meinen Buchbesprechungen auch eigene Artikel. Monatlich werden auf allen Internetseiten insgesamt etwa 3.000 pdf-Ausgaben (Stand 01.03.2012) heruntergeladen. 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