



Der phantastische Bücherbrief

Hellgate London

Januar 2008

unabhängig kostenlos

Ausgabe 472

Hellgate London ist ein Spiel, das am Rechner durchgeführt wird. Das Spiel selbst erinnert ein wenig an ein normales Rollenspiel mit den Elementen eines Hauen und Stechen Spiels. Es kommt nicht nur darauf an, möglichst viele Monster, Dämonen und ähnliches zu besiegen, sondern auch Missionen zu erfüllen, um die Menschheit von den Horden der Höllen zu befreien. Natürlich kommen solche Ideen auch immer mit Taschenbüchern und Comics und Filmen daher. Aus diesem Grund habe ich mich entschlossen, ein wenig über Hellgate London zu schreiben. Den Hintergrund vorzustellen und dazu den vor kurzem erschienenen Roman und den Comic. Ich fand die Idee mit der Invasion aus der Hölle gut und manch ein Leser des PHANTASTISCHEN BÜCHERBRIEFES kennt nur das Spiel oder nur das Buch oder nur den Comic. Ich hoffe, ich kann den Zusammenhang gut erklären, damit sich jeder auf seine Art mit Hellgate London auseinandersetzen kann.

Netzwerk:

www.paninicomics.de

www.paninicomics.de/videogame

Hellgate London ist ein Rollenspiel welches von den Flagship Studios entwickelt wurde. Die ehemaligen Blizzard-Mitarbeiter lehnten sich mit dem Spiel eindeutig an Diablo II an. Ziel scheint es zu sein, ein Rollenspiel am Personal Computer anzubieten, welches viel vom üblichen Rollenspiel hat, aber trotzdem einiges an Kampf und Gewalt, sowie Schnelligkeit bietet, wie es nur wenige Spiele anbieten. Manch einer mag das Spiel als ein ewiges Hauen und Stechen empfinden, doch sind die Rollenspielelemente stark ausgeprägt. Je nach Situation wird aus der Ich-Perspektive oder aus der Sicht der dritten Person gespielt. Der Spieler muss zahlreiche Aufgaben bewältigen, neue Orte erkunden und vor allem Erfahrung sammeln. Er verbessert damit seine Fähigkeiten die im Kampf gegen die fürchterlichen Ausgeburten der Hölle von Nöten sind.

Hellgate London spielt im Jahr 2038. Im Jahr 2020 öffnete sich in London ein Tor der Hölle. Unterhalb Londons gibt es Arcane Kraftlinie, die sich abschwächten und so der anderen Dimension einen Übergang ermöglichten. Als Folge daraus wird die Welt von Dämonen überrannt, die Metropole wird zerstört und wer überlebt, flieht in die U-Bahntunnel. Die Hölle mit ihren Dämonen und fremdartigen Ausgeburten versuchte schon immer in der Dimension der Menschen und auf deren Planeten Fuss zu fassen. Aber der Widerstand der Menschen war zu gross. Zwar gelang es den Monstern immer wieder, von Menschen Besitz zu ergreifen oder in Einzelfällen auf die Erde zu gelangen, doch nie für immer. Mit dem offenen Tor in London haben sie es jetzt geschafft. Die alten Bemühungen waren zum Scheitern verurteilt. Die neuen Angriffe wurden von Erfolg gekrönt.

In alten Berichten wurde von Invasionsversuchen aus der Hölle geschrieben. Hinweise und Spuren gab es genug, doch die Wissenschaftler waren der irrigen Meinung, alles rational erklären zu müssen. Sie schoben alle Wahrnehmungen auf umnebelte Geister, Sinnestäuschungen, Naturkatastrophen oder rein weg als Erfindungen, Märchen und Mythen.

Jahrhundertlang geschah nichts, es war ruhig auf der Erde und der Glaube an Monster und finstere Mächte ging verloren. Im gleichen Maße verschwand die schützende Magie, die die Erde einhüllte. Gleichzeitig sank auch die Zahl der Eingeweihten. Egal ob es selbsternannte Dämonenjäger oder seltsame Okkultisten sind, Templer des offiziell nicht mehr bestehenden Ordens oder Zauberer und Hexen die uralte magische Rituale ausüben. Die Zahl der Eingeweihten sank ständig.

Und die Dämonen verhielten sich still. Bis in das Jahr 2020, als sich plötzlich überall auf dem Planeten die Tore zur Hölle öffneten. Milliarden Menschen starben innerhalb kürzester Zeit. Die Militärs, zerstritten und in territoriale Kämpfe verwickelt konnte nicht schnell genug reagieren. Überrumpelt von der Plötzlichkeit und der Wucht der chaotisch angreifenden Horden der Finsternis standen die organisierten Armeen auf verlorenen Posten. Und was den Angriff noch verschlimmerte war die Tatsache, dass die Angreifer gegen die Waffen der Menschen Immun waren. Die Ausrüstung war schlichtweg nutzlos. Die Welt wurde überrannt, die Menschen starben wie Fliegen. Die Verbindungen der Länder und Städte untereinander sind abgebrochen. Niemand weiss, was in der übrigen Welt vor sich geht.

Nur wenige Menschen konnten den Sturm der Dämonen überleben, stehen in einem Kampf, der täglich aufs neue stattfindet.

Im Schauplatz London konnten einige Menschen sich gegen die Monster aus dem Jenseits behaupten. Unter Leitung der Freimaurer konnten die Templer grosse Teile des Londoner U-Bahn-Systems sichern und für die Menschen bewohnbar machen. Obwohl immer wieder Angriffe gestartet werden, sind die Menschen sicherer als auf der freien Erdoberfläche. Viele der Eingeweihten lieferten sich gegen die Höllenmächte eine verlustreiche Schlacht. Ihrem Einsatz und Wagemut

verdanken es die Nachkommen seit achtzehn Jahren, dass sie relativ sicher in den wenigen Verstecken leben können. Die Überlebenden lassen sich in drei Gruppen einteilen.

Die Templer

Die alten, lange tot geglaubten Tempelritter sagten in ihren uralten Büchern und Schriften die Dämonenherrschaft vorher. Seit Gründung des Ordens im fernen, vergangenen Mittelalter bereiteten sie sich mit Waffenkraft und Riten darauf vor, die Apokalypse zu überstehen und der Menschheit hilfreich zur Seite zu stehen. Die Mitglieder des Ordens, ob weiblich oder männlich, trainieren ihre körperlichen und geistigen Kräfte um dem Ansturm der Dämonenhorden zu überstehen. Heilige Magie und heilige Waffen sind in ihrem Besitz und schlagen furchtbare Lücken in den Ansturm der Horden der Finsternis. Sie gelten mit ihrem festen Glauben als die Behüter der Menschheit, die ihr eine neue Hoffnung geben wollen. Als Kampforden sind sie die Zerstörer des Bösen. Ihr jahrhundertlanges Training macht aus den Templern das letzte Bollwerk zur Verteidigung der Menschheit. Sie sind die Wächter der letzten Zufluchtstätten. Der Inhalt der Riten und Bräuche der Tempelritter hat sich über die Jahrhunderte erhalten und besagt letztlich nur eines. Die Menschheit in ihrem Fortbestehen zu unterstützen und zu beschützen. In den technischen Schmieden der Templer entstehen die Rüstungen, die an die alten Ritterrüstungen des Mittelalters erinnern. Im Gegensatz zu diesen sind die neuen Rüstungen eine Mischung aus Rüstung, modernster Technologie und Magie. Ein sehr effektiver Schutz gegen die Dämonen. Der Schutz ist wichtig, da die Tempelritter auf der Suche nach alten Artefakten und Reliquien sind, um die Dämonen dauerhaft bannen zu können.

Die Tempelritter sind die militärische Macht. Sie sind ganz klar hierarchisch geordnet. Einheitsdenken und Disziplin stehen im Vordergrund. Aus diesem Grund können sie erfolgreich in Gruppen antreten. Gleichzeitig sind sie es, die auch die Versorgung der menschlichen Enklaven sichern. Die Logistik ist fest in ihrer Hand.

Die Kabbalisten

Die Kabbalisten sind eine sehr lockere Gemeinschaft, die sich dem Kampf gegen die Dämonen verschrieben hat. Je nach Art ihrer Herkunft als Zahlenmagier, Nekromant, Suchender arkanen Wissens oder als Forscher an den Grenzen der Wissenschaft, kämpfen sie auf ihre Art gegen das Unheil, das über die Welt hereinbrach. Dabei sind sie meist Einzelkämpfer, die nur selten in Gruppen auftreten. So vielseitig wie ihr Hintergrund, so vielseitig ist die Macht die sie einsetzen. Immer ist es jedoch die den Dämonen eigene Kraft, die sie benutzen und schlagen sie mit ihren eigenen Waffen. Ihre innerste Überzeugung besteht darin, dass sie der Meinung sind, die Dämonen kann man nur besiegen, wenn man selbst beginnt dämonische Züge anzunehmen. Die Art, ob körperliche Züge oder geistig-moralische, unterscheidet die Kabbalisten noch einmal voneinander. Diejenigen, die eine Begegnung mit den Dämonen überlebten, führten eine solche Veränderung durch. Sie sind jetzt in der Lage, einen Einblick in die Hölle zu nehmen.

Das Ziel der Kabbalisten ist das sogenannte 'Erwachen'. Jene Befreiung des menschlichen inneren Wesens und damit der Aufstieg innerhalb der Evolution. Der letzte Schritt des Erwachens ist, so die Ansicht der Kultisten, wenn der Herrscher der Kabbalisten gegen den Herrn der Hölle antritt. Erst dann wird der letzte Schritt des 'Erwachen' durchgeführt. Mit ihrem Aussehen sind die Kabbalisten oft gefürchtet und mit ihren Ansichten eher missverstanden. Trotzdem gibt es an ihrer Loyalität zu den Menschen nichts zu rütteln. Die Kultisten wandeln auf einem schmalen Grat, der sie schwanken lässt, ob sie sich eher menschlich oder dämonisch weiter entwickeln.

Die Dämonenjäger

Jede Regierung hat ihre Spezialisten, egal ob sie bei der Polizei, dem Geheimdienst, dem Militär oder wo anders angesiedelt sind. Ausgerüstet mit der jeweils modernsten und besten Technologie arbeiteten sie aus dem Schatten der Namenlosigkeit heraus. So bekämpfen sie auch hier die Bedrohung aus der Hölle, indem sie auftauchen, zuschlagen und wieder verschwinden. In ihren Händen sind die Waffen immer tödlich, wenn sie auf die Jagd gehen. Die Dämonenjäger sind in ihrer Ausrichtung ganz ähnlich den Dämonen. Jäger jagt Jäger.

Als die Dämonen die Menschen fast vernichteten blieb eine sehr grosse Zahl der Geheimagenten übrig, da sie eher dazu ausgebildet waren zu überleben. Das Training der Agenten, ihr instinktives Handeln und der grössere Überlebenswille waren dafür die beste Voraussetzung. Die Treue und Redlichkeit gegenüber der alten Arbeitgeber wurde fallen gelassen. Das gemeinsame Ziel einte sie und sie fanden sich bald in kleineren Gruppen zusammen, um altbekannte Lager und geheime Örtlichkeiten zu nutzen. Sie teilten alles miteinander und entwickelten sich zu schlagkräftigen Kommandounternehmen. Jeder der Dämonenjäger hat gelernt, seine eigenen Fähigkeiten weiter zu entwickeln und gezielt einzusetzen. Er benutzt Technologie besonders gekonnt und ist durchaus gegen die Dämonen gewappnet. Weil die normale Waffentechnologie gegen die Dämonen jedoch meist versagt, mussten sie ihre Technologie den Gegebenheiten anpassen. Die fast unverwundbaren Dämonen sind Ziel eines geeigneten Studiums, um sie später gezielter auszuschalten. Die Jäger sind sehr technikgläubig und halten Magie oder Religion wenig geeignet, Dämonen zu vernichten. Sie schätzen ihr Können wesentlich höher ein, als jede andere Art von Gläubigkeit. Aus diesem Grund gibt es erst gar keine Auseinandersetzung über die Begriffe Gut und Böse.

Diese drei Gruppen bewegen sich durch den Untergrund von London. Hier gibt es alte römische Hinterlassenschaften, ein viktorianisches Kanalsystem mit den entsprechenden modernen Neuerungen, Schutzbunkern der weltkriege gegen die deutschen Soldaten, ein beachtliches U-Bahn-Netz mit entsprechenden U-Bahnhöfen, mit all seinen Vor- und Nachteilen.

Dies ist der Austragungsort des Spieles und all seiner literarischen Begleiterscheinungen. Neben dem grossen Höllentor, durch den die eigentliche Invasion stattfand, gibt es sogenannten Rifts. (Es gab mal ein wenig erfolgreiches Rollenspiel gleichen Namens). Diese Rifts sind Tore in das Reich der Höllenmonster. Es ist aber nicht ratsam dort hinein zu geraten, denn die andere Seite der Erde ist nicht sehr überlebensfreundlich. Mal abgesehen von den Bewohnern ist auch die Umgebung lebensfeindlich. Wer dennoch den Weg hinein wagt, mit entsprechender Ausrüstung versteht sich, muss damit rechnen, dass die instabilen Rifts sich plötzlich hinter ihm schliessen und der Rückweg verloren ist.

HELLGATE LONDON 1. Band
Mel Odom
Originaltitel: exodus 7/2007
Titelbild: nn
paninibooks 9/2007
ISBN: 978-3-8332-1646-6

EXODUS
Übersetzung: Jan Dinter

504 Seiten **12 €**

London im Jahr 2020. Die Stadt ist von Dämonen erobert, die Templer, die heroisch Widerstand lieferten, allesamt Tod. In Südafrika erfährt Templer-Aussteiger Simon Cross, von der Niederlage Londons und der Templer. Hellgate London wird zu einem Synonym für eine verlorene Stadt. Gemeinsam mit der geheimnisvollen Leah, die er in Afrika kennen lernte, reist er nach Grossbritannien, in der Hoffnung seinen Vater, der ebenfalls Templer war, wieder zu finden. Doch die Hoffnung zerstiebt im Wind wie Flugsand. Tatsächlich sind fast alle Templer den Heldentod gestorben. Nur ein kleiner menschlicher Rest kämpft seit der Nacht vor Allerheiligen gegen die tödlichen Heerscharen. Sie sind verzweifelt auf der Suche nach einer funktionierenden Waffe, die die Dämonen zurück in die Unterwelt verbannt. Simon Cross kämpft nicht nur gegen die Dämonen, nein er kämpft auch dafür, wieder in den Templerorden aufgenommen zu werden.

Warren Schimmer hat ganz andere Sorgen. Er sucht Lebensmittel in den zerstörten Häusern der Stadt um am Leben bleiben zu können. Dabei trifft er notgedrungen auch auf die Höllenmächte, die in der Person übler Monster die Stadt durchstreifen. Während einer gefährlichen Begegnung treten bei ihm plötzlich seltsame Kräfte zu Tage, die für ein Überleben ganz nützlich sind. Er fällt mit dieser Gabe jedoch auch den Magiern auf, die ihn für ihre Mittel einsetzen. Als jedoch ein Beschwörungsversuch misslingt, hat Warren ganz andere Sorgen. Gezeichnet von einem Dämonenlord führt er körperliche Veränderungen durch während er gleichzeitig dem Wahnsinn anheim zu fallen droht.

***Mel Odom** kenne ich als einen guten Autor, der oft mit hervorragenden Ideen glänzt. Hier habe ich den Eindruck, er hätte sehr enge Grenzen, in denen er die Erzählung schreiben muss. In wie weit sich diese auf das Spiel oder den dazugehörigen Comic beziehen, kann ich nicht beurteilen, da mir beide nicht vorliegen. Ein zentraler Punkt dieser Erzählung ist der Orden der Templer. Seit jeher waren sie der Meinung, dass ein Durchbruch der Dämonen von ihrer Daseinsebene auf die der Menschen bevorsteht. Immer schon gelangten die Dämonen auf die Erde, doch selten konnten sie wirklich Fuss fassen. Nun ist es ihnen gelungen und sie befinden sich auf Insel-Europa, denn nur in London konnten sie ein Hellgate öffnen. Die Templer, die eigentlich durch Philipp den Schönen von Frankreich vernichtet sein sollten, bestehen immer noch und haben es sich zur Aufgabe gestellt, die Menschen vor den Dämonen zu schützen.*

*Aber da gibt es noch andere Gruppen mit eigenen Zielen. Die Kabbalisten, die sich Warren Schimmer angenommen haben und eigene Wege gehen, die teilweise mit denen der Templer übereinstimmen mögen, aber in der Regel es nicht sind. Ihre Kräfte sind arkanen Ursprungs und haben jedoch nichts mit den jüdischen Kabbalisten gemeinsam. Alles in allem gesehen ist es der Mix, der sich des Hintergrundes eines Computerspieles annimmt. Manchmal meint man als Leser, **Mel Odom** hätte zu viele **JOHN SINCLAIR** Roman gelesen. Das Leben in London ist sicherlich nicht einfach, aber es gibt einem schon zu denken, wenn plötzlich weder*

Polizei noch Streitkräfte eine besondere Rolle spielen, sind sie es doch die eigentlich ständig bewaffnet sind. Statt dessen hofft jeder auf die Templer.

*Über die Dämonen und ihre Dimension, warum sie auf die Erde wollen und weshalb sie lediglich in London bleiben, wird so gut wie nichts erzählt. In diesem Zusammenhang bleibt uns **Mel Odom** mehr als nur eine Antwort schuldig. Seine Erzählung ist der Situation angemessen düster und unheimlich. Eine Welt nach der Apokalypse in der es zu überleben nicht lohnt und nur der menschliche Überlebenstrieb einen Massenselbstmord verhindert. Für sich allein gesehen ist das Buch etwas, dass ich gern als Fernsehserie sehen würde. London, eine vom Höllenfeuer verbrannte Stadt vor düsterem Nachthimmel, brennende Ruinen, Verwüstungen allenthalben. Eine Welt, wie ich sie mir (nicht) wünsche und wo man seine Aggressivität ausleben kann ohne gewalttätig zu werden. ☺☺☺*

HELLGATE LONDON - Der Comic

Ian Edginton

Originaltitel: hellgate london (2007)

Titelbild: Aleksi Briclor

Zeichnungen: Steve Pught

panini comics (2007)

ISBN: 978-3-86607-479-8

HELLGATE LONDON

Übersetzung: Jonah Tabéh

Farben: Dan Jackson

100 Seiten

12,95 €

Die Erzählung beginnt mit Lord Patrick Sumerisle und mit Jessica als junges Mädchen. Kurz darauf öffnet sich die Hölle und Jessica lernt die Dämonen handfest kennen.

Jahre später ist Jessica Sumerisle eine gestandene Kriegerin der Templer, denen auch ihr Grossvater angehörte. Die Templer verlieren mehr und mehr an Boden und auch an Material. Die letzte Hoffnung der Templer besteht darin, ein seltsames Zeichen, genannt Siglum, zu finden. Dieses Zeichen findet sich im Stadtgebiet von London und jeder der davon erfahren hat, gibt sich Mühe es zu enträtseln. Verschiedene Punkte des Siglum sind durch magische Energien verstärkt. Mit der Enträtselung hofft man, das Tor in London schliessen zu können und die Dämonen aus der Stadt zu vernichten. In jedem Fall sind alle Beteiligten daran interessiert, eine wirksame Waffe gegen die Horde der Finsternis zu finden.

Der Schlüssel für das Siglum scheint in einem alten Buch gefunden zu sein, als dieses unter UV-Licht geheime Schriftzeichen enthüllte. Die Templer allein sind jedoch nicht in der Lage, die Zeichen zu entschlüsseln, die Hinweise aus dem Buch zu folgen. Es muss unter allen Umständen ein Bündnis der drei bekannten Gruppen, Templer, Kultisten und Dämonenjäger, gebildet werden. Nur gemeinsam sind sie in der Lage, das gesuchte Artefakt zu finden.

Wir lernen daher zuerst Jessica kennen, wie sie im Kampf gegen die Dämonen eintritt. Dann sehen wir die Kabbalistin Seeker Crowe um letztlich auf den Jäger Captain Petrus zu treffen. Die Einzelkämpfe dienen dazu, die drei Personen, die demnächst die Helden darstellen werden, sowie die entsprechenden Gruppierungen, kennen zu lernen. Dies geschieht mit gut gezeichneten Personen und einem eher hingeschmierten Hintergrund. Dass es auch anders geht zeigt nicht nur das Titelbild, sondern auch die Zeichnungen am Ende des Comics.

Zurück zur Handlung. Der alte Foliant enthält Zeichnungen zu allen drei Gruppierungen. Das Siegel von Jessicas Ring, den sie von ihrem Grossvater erbt, die Klaue, die die Kabbalistin Seeker Crowe an Stelle eines Armes trägt und das

Zeichen von Captain Petrus, eine alte Kriegsverletzung. Alle drei Zeichen im Buch, alle drei Personen in einer Zeit, dies scheint der Hinweis zu sein, den alle suchten. Die drei Auserwählten machen sich auf die Suche und finden den Baum der Erkenntnis. Aber auch Verrat in den eigenen Reihen.

Die Erzählung und die Handlung sind naiv einfach. Eine Geschichte wird erfunden, eine Abenteurergruppe zusammen gestellt. Und dann geht es los, das Objekt der Begierde zu suchen, gegen Feinde zu kämpfen, das Artefakt zu verlieren, weil man verraten wird. Wie bereits erwähnt liegt die Kraft der Zeichnungen in den Personen im Vordergrund. Der Hintergrund ist einfach nicht wichtig, man hätte die Personen auch vor einem weissen Hintergrund agieren lassen können.

Die Anordnung der einzelnen Comicstreifen ist in Ordnung, man versucht sich mit neuen Formen, ohne ganz von den alten Streifen eines Flash Gordon oder Prinz Eisenherz zu lassen. Die Farben sind kräftig eingesetzt. Die Kontraste sind scharf und die Gesichter der Personen sind Wirklichkeitsgetreu. Bei den Dämonen kann ich das nicht sagen, ich kenne die echten Dämonen nicht. Vielleicht hätte man ja auch Merkel, Stoiber, Schröder, Busch und andere als Vorbild nehmen sollen.

Mir persönlich gefallen die drei handlungstragenden Persönlichkeiten. Ich benutze absichtlich den Begriff Persönlichkeit. Vor allem die ungewöhnlich aussehende Seeker Crowe hat es mir angetan. Die Handlungsträger überzeugen in Aussehen und Handeln. Allein deswegen zu empfehlen.

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 750 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, und www.taladas.de, www.drosi.de weitere Besprechungen von Büchern, Comics und anderem. Zudem wird er auf den Internetseiten www.terranner-club-edition.com, www.litterra.de, www.taladas.de, www.sftd-online.de, www.elfenschrift.de und als erste Seite überhaupt, auf www.homomagi.de zum Herunterladen bereitgehalten. Weitere Buchbesprechungen sind bereits im Internet verteilt.

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

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

FANTASY COMICS VOM FEINSTEN!!



Vergessene Reiche,
Bd. 1 Die Saga vom
Dunkelfelf: Heimatland
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1388-5



Vergessene Reiche,
Bd. 2 Die Saga vom
Dunkelfelf: Exil
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1438-7



Vergessene Reiche,
Bd. 3 Die Saga vom
Dunkelfelf: Neuland
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1439-4



DragonLance, Bd. 1
Die Legende von Huma
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1356-4



DragonLance:
Die Chronik der
Drachenlanze, Bd. 1
€ 12,95 (D)

ISBN 978-3-86607-348-7



DragonLance:
Die Chronik der
Drachenlanze, Bd. 2
€ 12,95 (D)

ISBN 978-3-86607-349-4



Conan Sonderband 1
Die Tochter des
Frostriesen
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1436-3



Conan Sonderband 2
Der Gott in der Kugel
€ 16,95

ISBN 978-3-8332-1437-0



Conan Sonderband 3
Der Elefantenturm
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-86607-281-7



Conan Sonderband 4
Die Halle der Toten
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-86607-373-9



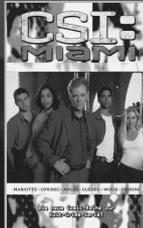
Die Abenteuer von
Conan, Bd. 1
€ 40,00 (D)

ISBN 978-3-86607-189-6



Die Abenteuer von
Conan, Bd. 2
€ 40,00 (D)

ISBN 978-3-86607-265-7



CSI, Bd. 1
Miami
€ 14,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1347-2



CSI, Bd. 2
Domino
€ 14,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1389-2



CSI, Bd. 3
Geheimidentität
€ 14,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1390-8



CSI, Bd. 4
New York
€ 14,95 (D)

ISBN 978-3-86607-375-3



CSI, Bd. 5
Das Dämonenhaus
€ 14,95 (D)

ISBN 978-3-86607-376-0



M. Moorcocks ELRIC:
Die Erschaffung
eines Hexers
€ 19,95 (D)

ISBN 978-3-86607-374-6



Tarot:
Witch of the Black
Rose Bd. 1
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1399-1



Tarot:
Witch of the Black
Rose Bd. 2
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1400-7



Tarot:
Witch of the Black
Rose Bd. 3
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1401-1



Silent Hill, Bd. 1
Drei blutige Erzählungen
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1392-2



Silent Hill, Bd. 2
Innerlich sterben
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-8332-1393-9



Silent Hill
Bd. 3: Tot/Lebendig
€ 16,95 (D)

ISBN 978-3-86607-186-5

Im Buch- und Comicfachhandel!

WWW.PANINICOMICS.DE **PANINI COMICS**