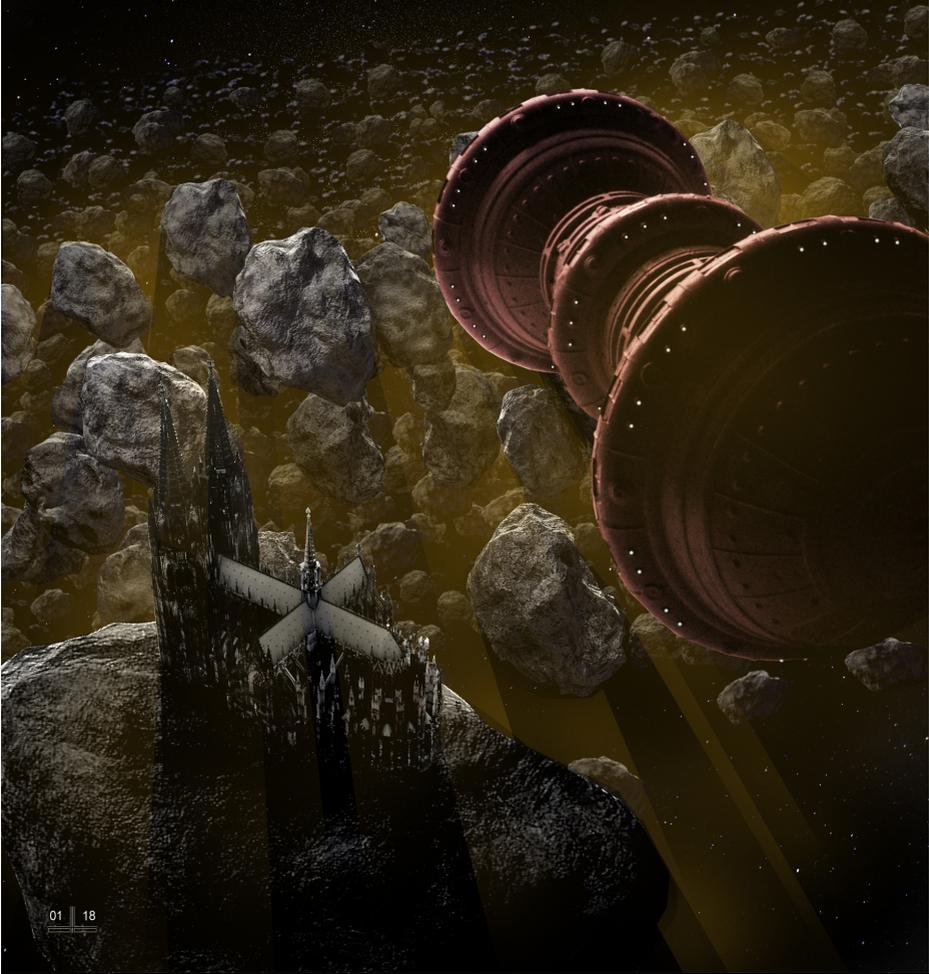


# ColoniaCon 23



## Vorwort

So, nun hat es auch mal mich erwischt. Mein erstes Conbuch. Ich hoffe, euch gefällt die Zusammenstellung. Nach einigen »Anlaufschwierigkeiten« bin ich doch richtig zufrieden mit den Texte, die mir – teilweise dann doch ohne betteln ; ) – zugeschickt wurden. Leider finden sich einige wenige Bilder in diesem Buch. Ich hoffe, das wird zum nächsten Mal besser. So ein Con-Buch ist immer eine schöne Gelegenheit, auch für Hobbyisten und Amateure, eigene Texte und Bilder gedruckt zu sehen. Nutzt es!

Ich habe mich um einen klassischen Schriftsatz und eine eher antike Schrift bemüht – ich hoffe, es gefällt euch. Auch möchte ich mich besonders bei Regina Schleheck bedanken, die sich mit nur rudimentären Wissen über das Pervyversum auch durch komplizierteste Texte gekämpft und unermüdlich jeden Tippfehler korrigiert hat.

Sehr ans Herz möchte ich euch den ersten und den letzten Text legen, bei denen es auch um einen guten Freund von mir geht. Ich denke, ihr kennt alle noch »Hellmut«, der von keinem Con wegzudenken war. Daher war es mir wichtig, das Buch mit ihm beginnen zu lassen und mit ihm zu beenden.

Ich wünsche euch viel Spaß mit der Lektüre und einen schönen ColoniaCon!  
Ad astra – und: Demons no entry!

Aki Alexandra Nofftz

*Köln, am 11. September 2018*



# Inhaltsverzeichnis

|  |   |     |
|--|---|-----|
| Winfried und Helmut – zwei von uns (Gegangene) .....     | <i>Achim Mehnert</i> ....                                     | 4   |
| Smart Matter .....                                       | <i>Michael Iwoleit</i> ....                                   | 7   |
| Meister der Insel – Extended .....                       | <i>Martin Ingenhoven</i> ....                                 | 14  |
| Das Geheimnis von Antakana .....                         | <i>Ute Raaseb</i> ....  | 18  |
| 30 Jahre (+) an Erinnerungen .....                       | <i>Hermann Ritter</i> ....                                    | 20  |
| Der Tourist — oder: Die verbotene Stadt .....            | <i>Yvonne Plum</i> ....                                       | 23  |
| Martins Apartment .....                                  | <i>Robert Corvus</i> ....                                     | 26  |
| Perry Rhodan 3000 und Maddrax 500 .....                  | <i>Robert Hector</i> ....                                     | 32  |
| Fehleinschätzung .....                                   | <i>Dieter Bobin</i> ....                                      | 77  |
| Der Kölner Perry-Rhodan- und Phantastik-Stammtisch ..... | <i>Bernd Robker</i> ....                                      | 79  |
| Fisch auf Wein, das lass sein! .....                     | <i>Gerhard Huber</i> ....                                     | 81  |
| Von Einem, der sich zum Lesen nicht zurückzog .....      | <i>Martin Ingenhoven</i> ....                                 | 84  |
| Mexiko!! .....   | <i>Alexandra Trinley</i> ....                                 | 87  |
| DORGON .....   | <i>Alexandra Trinley, René Spreer und Nils Hirseland</i> .... | 99  |
| Schwarze Seele .....                                     | <i>Roman Schleifer</i> ....                                   | 105 |
| Bevor die Welt sich wendet .....                         | <i>Horus W. Odenthal</i> ....                                 | 110 |
| ES .....   | <i>Jens Olaf Koch</i> ....                                    | 117 |
| Magie gibt es nicht .....                                | <i>Norbert Fiks</i> ....                                      | 119 |
| Hellmut Freisinger – 'ne escht Kölllsche Jung .....      | <i>Ronald M. Habn</i> ....                                    | 122 |

# Winfried und Helmut – zwei von uns (Gegangene)

Achim Mehnert



Den ersten ColoniaCon brachten wir 1982 über die Bühne, schon damals im Jugendpark. Geplant war von uns Schülern und gerade am Beginn der Ausbildung stehenden SF-Fans eine einmalige Veranstaltung. Hätte damals jemand prophezeit, dass es 2018 zur 23. Auflage unseres lieb gewonnenen kölschen Cons kommen würde, hätte derjenige kaum mehr als ein mitleidiges Lächeln geerntet. Und doch kam es so.

Im Laufe der Jahre und sogar der Jahrzehnte besuchte so mancher in der deutschen SF- und Phantastikszene namhafte Gast den ColoniaCon. Die Liste ist lang, und aus dem Kopf bekomme ich sie ganz sicher nicht mehr zusammen. Irgendwann ergab es sich, das ist nun einmal der Lauf der Dinge, dass ein früherer Gast zwischen den beiden Cons verstorben war. Fortan gab es kaum noch einen ColoniaCon, an dem wir uns nicht von einem früheren Gast verabschiedeten, der sich teilweise beim vorangegangenen ColoniaCon noch bester Gesundheit erfreut hatte. Ich denke spontan an Thomas Ziegler und Peter Terrid, an Wolfgang Jeschke und Robert Feldhoff.

Dass jemand aus den Reihen der Veranstalter und Kölner Stammtischteilnehmer von uns gegangen ist, gab es meines Wissens bisher noch nicht. (Obwohl, diese Einschränkung muss ich gleich vornehmen, Peter Terrid alias Wolfpeter Ritter einmal als Mitveranstalter genannt wurde.) Seit dem ColoniaCon 22 im Jahr 2014 sind gleich zwei unserer alten Kumpels gestorben. Der eine, nämlich Winfried Brand, war vom ersten ColoniaCon dabei. Der andere, Helmut Freisinger, gesellte sich zwar erst später dazu, stand dem Con und der ganzen Kölner Gruppe aber sehr nahe.

Es muss 1981 gewesen sein, als ich Winfried kennenlernte, kurz nachdem drei Kölner Jungs einen Science-Fiction-Club aus der Taufe gehoben hatten. Winy, wie er von allen genannt wurde, stieß schon wenig später dazu, wie dann auch bald sein jüngerer Bruder Wolfgang. Von da an war Winy für viele Jahre aktiver Bestandteil der Kölner SF-Szene, so halt auch in all seiner jugendlichen Frische auf dem ersten ColoniaCon 1982.

Bei den in den Achtzigerjahren noch jährlich stattfindenden ColoniaCons tat er sich als Helfer hervor. Vor allem aber publizierte er das Rezensions-Zine »Flash«, das jahrelang erschien und dem er sich mit Herzblut verschrieb. Es war Winy, der mich eines Tages zum SF-Stammtisch in Zollstock mitschlepp-



Winy beim ColoniaCon 1996

te. Ein Vierteljahrhundert dürfte das her sein. Ich habe ihn in der damaligen Zeit stets freundlich und meist gut gelaunt erlebt, gleichwohl er aber auch ein herber und gelegentlich hitziger Diskutant sein konnte. Der eine oder andere Stammtischteilnehmer dürfte ein Lied davon singen können.

Irgendwann machte sich Winy dann rar. Zwei Kinder kamen, eine räumliche Veränderung folgte – und andere private Dinge bestimmten sein Leben. Der Kontakt brach ab, und auch von den anderen Stammtischlern konnte niemand sagen, was Winy trieb. Bis er auf dem ColoniaCon 2014 plötzlich vor mir stand. Winy war wieder da, ich freute mich ihn zu sehen. Seitdem sind wir uns zu bestimmten Anlässen wieder regelmäßig über den Weg gelaufen. Er fuhr zum BuchmesseCon in Frankfurt, besuchte die Intercomic und war auch wieder auf dem ColoniaCon 2016 zugegen.

Der Szene blieb er bis zuletzt verbunden. Für verschiedene Verlage führte er Textarbeiten durch und erstellte E-Books. Auf dem BuchmesseCon 2016 in Frankfurt begegneten wir uns zum letzten Mal. Auf der Intercomic im November 2016 erschien er nicht, weil es ihm nicht gut ging. Eine Unpässlichkeit, die sicher bald hinter ihm liegen wird, dachten wir. Eine traurige Fehleinschätzung, leider. Winy starb am 12. Dezember 2016 nach kurzer, schwerer Krankheit. Er wurde nur 49 Jahre alt.

Helmut Freisinger kannte ich ebenfalls seit vielen Jahren, wenn auch nicht so lange wie Winy. Ich weiß nicht mehr, wann und wo wir uns kennengelernt haben. Gut möglich, dass unsere ersten Begegnungen beim Kölner SciFi-Stammtisch stattfanden. Es ist sogar sehr wahrscheinlich. Helmut war Perry-Rhodan-Leser, SF-Fan und Sammler.

Und natürlich begeisterter Congänger. Für mich ist Helmut nicht nur ein ColoniaCon-Urgestein, er besuchte in den letzten Dekaden auch alle möglichen anderen Cons in ganz Deutschland. Ich weiß nicht, wie oft wir auf solchen Veranstaltungen oder auch auf der Intercomic das eine oder andere Bier zusammen getrunken haben. Es waren nicht wenige. An eine Begebenheit beim Garching-Con, die zehn oder mehr Jahre zurückliegt, muss ich immer wieder zurückdenken.

Zu unserem Hotel gehörte ein Kelleretablisement, eine Mischung aus Kneipe und Disco, wo wir nachts mit weiteren Con-Besuchern einkehrten. Der Laden war leidlich gut besucht, und wie üblich sprachen wir dem Bier ebenfalls leidlich gut zu. Es lief schreckliche Musik aus den aktuellen Charts. Das überwiegend jüngere Publikum stand um die Tanzfläche herum, getanzt hat niemand. Nach einer Weile konnte Helmut als alter Rockmusikfan das Gedudel nicht mehr ertragen. In seiner unbekümmerten, offenerzigen Art fragte er den DJ, ob dieser nicht etwas anderes spielen könne. Nach einem kurzen Gespräch liefen plötzlich die Rolling Stones und danach nur noch Rockmusik. Plötzlich stand Helmut ganz allein mitten auf der Tanzfläche, umgeben von jungen Leuten, die den alten Mann verwundert beäugten. Helmut wäre nicht Helmut, hätte er sich davon abschrecken lassen. Im Gegenteil, in charmanter Weise animierte er das junge Publikum, das sich wenig später geschlossen auf der Tanzfläche austobte.

Übrigens wäre Helmut beinahe selbst zum Berufsmusiker geworden. Die legendäre und bis heute aktive Kölner Mundartband »Bläck Fööss« ging 1970 aus mehreren schon in den Sechzigerjahren aktiven Bands hervor. Eine davon waren die Beat Stones, in der nicht nur der heute immer noch bei den »Fööss« aktive Erry Stoklosa spielte, sondern eben auch Helmut Freisinger. Unter dem Künstlernamen »Misery« spielte er die Sologitarre. Helmut erzählte mir einmal scherzhaft, die anderen hätten sich dazu entschieden, Musiker zu werden, er selbst sei hingegen Perry-Rhodan-Leser geworden. Tatsächlich jedoch stieg er seinerzeit bei den Beat Stones aus, um sich auf den vor ihm liegenden bürgerlichen Beruf zu konzentrieren.

Helmut gehörte zur Nachkriegsgeneration, er wurde in den späten Vierzigerjahren geboren. Wann genau, ist mir nicht bekannt, doch jedenfalls hatte er einige Jährchen mehr auf dem Buckel als Winy. Seiner Leidenschaft, Cons, den Stammtisch und die Intercomic zu besuchen, frönte Helmut schließlich auch als Rentner noch. Schließlich sah man ihn dann nur noch selten. Ein paar Moles ten machten ihm zu schaffen, vor allem aber konnte und wollte er seine schwer kranke Frau, die ständiger Pflege bedurfte, nicht alleinlassen. Er selbst ging im Sommer 2017 für immer.

Auf dem ColoniaCon 23 trinken wir ein Gläschen auf unsere langjährigen Weggefährten.

Prost, Winy und Helmut!

# Smart Matter

Michael Iwoleit



- Chef?
  - Was gibt's, Rosi?
  - Was machen wir denn mit Ihrem Besucher? Er sitzt schon seit einer halben Stunde im Vorzimmer. Allmählich wird er unruhig.
  - Gott, den hatte ich ganz vergessen. Wahrscheinlich verdrängt. Na gut, schicken Sie ihn rein. Ein Kollege hat mich bereits vorgewarnt, dass der Kerl eine Landplage ist.
  - Wird gemacht. Nur ... äh ... Ich sollte Ihnen vielleicht sagen ...
  - Was denn?
  - Na, Sie werden schon sehen.
  - Ja? Herein.
  - Herr Michels? Tachchen. Ich bin Fjodor Pinsk von der Firma Smart Matter International. Wir hatten telefoniert.
  - Ich erinnere mich.
  - Dachte schon, ich müsste mir bei Ihnen einen Furunkel in den Arsch sitzen. Aber freut mich, daß Sie endlich Zeit für mich gefunden haben.
  - Ist mir das reinste Vergnügen. Aber diese Zeit ist sehr begrenzt. Wenn Sie das bitte berücksichtigen.
  - Klar.
  - Nehmen Sie Platz. Möchten Sie 'nen Kaffee?
  - Nö, hab mir schon drei reingeschlürft. Aber eine von den Cohibas da auf Ihrem Schreibtisch wäre ganz reizend.
  - Nicht da. Das ist mein Entspannungssessel. Warum setzen wir uns nicht hier an den Tisch? Das wird Ihr Hinterteil keinen unnötigen zusätzlichen Belastungen aussetzen.
  - Sehr rücksichtsvoll. Prima.
  - Also, Herr Pinsk ...
  - Sie sprechen das falsch aus. Legen Sie etwas mehr Betonung auf das »i«. Wir Russen sind sehr leidenschaftliche Leute.
  - Gut. Herr Pihinsk, was kann ich für Sie tun?
  - Die Frage ist doch wohl eher, was meine Firma und ich für Sie tun können. Haben Sie das Material nicht gelesen, das ich Ihnen geschickt habe? Wäre

schade drum, das waren ein paar schmucke PowerPoint-Präsentationen. Hab ich selber gemacht.

- Doch, habe ich. Aber ich wüsste nicht, wie wir ins Geschäft kommen sollten. Ich glaube, wir sind die falschen Adressaten für Ihre ... äh, Dienstleistungen.

- Wieso das?

- Na, haben Sie sich mal über unser Produktportfolio informiert? Wir stellen industrielle Gehäuse her. Außerdem Rohplatinen und Plastikteile für Digitalgeräte.

- Na, das passt doch wie Arsch auf Eimer.

- Inwiefern? Offen gestanden haben mich Ihre Broschüren ...

- Präsentationen.

- ... Ihre Präsentationen etwas ratlos zurückgelassen. Ich bin mir nicht sicher, ob ich verstanden habe, was Sie überhaupt machen. Was soll das sein, wie nennen Sie das ...?

- Smart Matter. Intelligente Werkstoffe. Klüger als die Leute, die sie entwickelt haben.

- Aha.

- Darauf hat die Welt gewartet: Russische Nanotechnik vom Allerfeinsten. Von Top-Wissenschaftlern entwickelt, das Beste vom Besten aus den Hightech-Kaderschmieden des real existierenden Sozialismus, des viel zu früh verblichenen.

- Klingt sehr eindrucksvoll. Aber was hat meine Firma davon?

- Ich fürchte, wir haben ein Kommunikationsproblem. Am besten fangen wir noch mal ganz von vorne an.

- Meinetwegen. Wenn's nicht zu lang dauert.

- Kriege ich jetzt eine Cohiba? Als einstigem Verbündeten von Castro gehören mir die Dinger praktisch sowieso.

- Warum fragen Sie dann?

- Danke, das ist zu liebenswürdig.

- Ich gebe Ihnen zehn Minuten. Mehr Zeit habe ich wirklich nicht.

- Zehn Minuten sind mehr als genug. In zehn Minuten werden Sie mir vor Dankbarkeit die Füße küssen.

- Ich kann's kaum erwarten.

- Dann legen Sie mal los. Fragen Sie alles, was Sie wissen wollen. Ich stehe Ihnen uneingeschränkt zur Verfügung.

- Ich dachte mir das eher umgekehrt. Sie wollen an mir Geld verdienen, nicht ich an Ihnen.

- Das ist ein Argument. Na gut: Wir sind, wie gesagt, ein Produzent intelligenter Werkstoffe. Wir machen nicht bloß den Standardkram. Sie wissen schon: Metallteile, die nach dem Verbiegen beim Erhitzen automatisch wieder ihre Ursprungsform annehmen, oder Joghurtbecher, die sich selbst kompostieren. Kinderkacke – verglichen mit unseren Produkten. Wir verwenden nämlich Werk-

stoffe, die zusätzlich mit eigenen Mikroprozessoren ausgestattet sind, tief in die Materialstruktur eingebettet. Pro 20 g ist ein Prozessor mit einer Leistung äquivalent zu einem i5 einschließlich WLAN-Modul, Firmware und einer Reihe von Net-Clients vorhanden.

- Sehr eindrucksvoll. Und wozu soll das gut sein?

- Sie sind ein harter Hund, was? Sie wollen überzeugt werden. Und ich werde Sie überzeugen! Sagen Sie mir, was ist das Hauptproblem, das einen flotteren Abverkauf Ihrer Produkte behindert?

- Wenn ich das wüsste. Was ist denn Ihrer Meinung nach das Hauptproblem?

- Ganz einfach: der Krempel hält zu lang.

- Was?

- Will sagen: Nach Ablauf der Garantiezeit funktionieren Geräte, die mit Ihren Komponenten produziert werden, einfach weiter. Manchmal eine ganze Weile. Ist wirklich wahr, ich hab mich erkundigt.

- Das ist der Anspruch eines Qualitätsunternehmens. Was haben Sie erwartet? Dass die Sachen genau an dem Tag auseinanderfallen, wenn die Garantie abläuft?

- Jetzt kommen wir uns näher. Ich glaube, Sie haben's erfasst. Qualität ist ein schönes Wort für Menschenfreunde, aber kein Kriterium für einen Unternehmer, der wirtschaftlich denken muss. Sie wollen doch, dass Sie alles loswerden, was sie produzieren können. Dass umsatzmäßig die Kacke dampft, wenn Sie mir die Formulierung gestatten.

- Wer wünscht sich das nicht? Aber wir sind noch ein recht junges Unternehmen. Auf dieses Ziel müssen wir hinarbeiten.

- Papperlapapp! Wir haben die Möglichkeit, Sie reich zu machen, Herr Michels. Sie müssen's nur richtig anpacken – und schon verdienen Sie so viel Geld, dass die Bundesbank mit dem Drucken der Scheine nicht hinterherkommt.

- Geht's etwas genauer?

- Klar. Stellen Sie sich vor: Ein DVD-Player kommt auf den Markt, der unter der Verwendung eines Ihrer Gehäuse und eines Ihrer Systemboards produziert wird. Doch statt eines 0815-Kunststoffs verwenden Sie unser Spitzenprodukt Eternity and Afterwards. Kostet ein bisschen mehr, macht sich aber bezahlt.

- Sie sprechen in Rätseln.

- Haben Sie doch mal ein bisschen Geduld. Also: Nachdem das Gerät zuhause beim Endkäufer in Betrieb genommen wurde, loggt es sich, natürlich vom Käufer unbemerkt, in einen Server ein, den wir in Ihrem Intranet installieren. Aufgrund seiner Chargen-Nummer in der Firmware ermittelt es, wann es gekauft wurde und wann, entsprechend der aktuellen gesetzlichen Vorgaben, seine Garantiezeit abläuft.

- Und dann?

- Wenn's soweit ist, macht sich das Ding kaputt. Von allein.

- Wie bitte?

- Wir machen das natürlich nicht so auffällig. Es passiert nicht unbedingt genau an dem Tag, an dem die Garantie abläuft, aber in zeitlicher Nähe. Kleine mechanische Defekte, Risse auf der Systemplatine, alles Sachen, bei denen man sagen kann, da hätte der Käufer eben etwas pfleglicher mit seinem Gerät umgehen müssen, und die eine Reparatur nicht lohnen. Hauptsache, der Käufer wird motiviert, sich etwas Neues zuzulegen. Vorzugsweise von einem Hersteller, dem Sie ebenfalls zuliefern.

- Ich glaub's nicht.

- Na, was sagen Sie? Unter uns: Ich bestehe nicht aufs Füßeküssen. Eine Vertragsunterschrift reicht völlig.

- Das ist doch ein Witz. Sie wollen mich veräppeln.

- Ne, bestimmt nicht. Wäre aber der Brüller der Saison, nicht?

- Also, wirklich. Sowas kann man doch nicht machen. Das ist glatter Betrug. Meinen Sie, die Endkäufer merken das nicht mit der Zeit?

- Ach, kommen Sie ...

- Moment mal ... Rosi, was ist das für ein Radau? Man versteht ja seinen eigenen Tinnitus nicht mehr.

- 'tschuldigung, Chef, aber der Herr ist einfach so reingeplatzt.

- He, wer sind Sie? Was machen Sie in meinem Büro?

- Hah! Endlich habe ich Sie gefunden, Smolchow oder wie immer Sie sich gerade nennen. Jetzt ist Schluss mit lustig. Ich hab Sie am Sack!

- Sie schon wieder. Können Sie nicht mal Ruhe geben, Lennag? Sie sind 'n echter Stalker.

- Was immer Ihnen dieser Kerl erzählt hat, glauben Sie ihm kein Wort. Der lügt schon, wenn er »Guten Tag« sagt. Pinsk, wer denkt sich denn eine solche Scheiße aus?

- Wenn ich nicht augenblicklich erfahre, was hier los ist, rufe ich die Polizei.

- Ganz locker, Herr Michels. Der Herr ist ein ehemaliger Kunde von mir. Und ein Mann, der nicht verlieren kann. Das war schon immer sein Problem.

- Ich heiße Konrad Lennag, hab 'ne kleine Zulieferfirma für Sony und so. Oder besser: ich hatte und stehe jetzt wegen diesem Herrn hier kurz vor der Pleite. Ich bin ihm seit einem halben Jahr auf den Fersen.

- Eher umgekehrt. Seit einem halben Jahr machen meine Anwälte Druck, damit Sie endlich Ihre Rechnungen bezahlen.

- Gut, dann sehe ich schon etwas klarer. Aber was veranlasst Sie, in meinem Büro einen solchen Aufstand zu machen?

- Das geschieht zu Ihrem eigenen Besten, Herr Michels. Dieser Kerl ist der übelste Drecksack, der mir je begegnet ist. Sitzt hier und raucht in aller Seelenruhe eine Cohiba, als wäre nichts gewesen. Ein Betrüger, neben dem sich jeder Mafiapate wie ein Edelmann ausnimmt.

- Mäßigen Sie sich, Lennag. Ich bin jünger und drahtiger, und meine Geduld ist nicht unerschöpflich.

- In meinem Büro verdreschen Sie niemanden, Herr Pinsk. Außerdem interessiert mich, was Herr Lennag zu sagen hat. Also, setzen Sie sich und erzählen Sie mal.

- Danke. Hat er Ihnen auch schon von Smart Matter International erzählt?

- Allerdings. War das mit den eingebetteten Prozessoren und dem automatischen Verfallsdatum also doch nicht wahr? Ich hab's mir beinahe gedacht.

- Nein, nein, das funktioniert tatsächlich. Allerdings neigt der Herr ... Plinsk dazu, ein wichtiges Detail auszulassen.

- Halten Sie Ihr schäbiges Maul, Lennag. Wenn Sie mir noch ein Geschäft versauen, reiße ich Ihnen jedes Sackhaar einzeln aus.

- Also, bitte.

- Es war so: Smolchow hat uns die Werkstoffe für eine neue Serie von iPod-Clones geliefert, die wir mit Sony produziert haben. Da standen wir dann mit 1,5 Millionen nagelneuen Geräten fürs Weihnachtsgeschäft. Wir hätten absahnen können wie die Könige, aber was ist passiert? Die Vorgängerserie hat sich geweigert, kaputtzugehen. Smolchow hat von seinen Servern aus einen Broadcast-Befehl an die Firmware geschickt und die Geräte angewiesen, so lange zu funktionieren, bis wir weitere 15 Millionen an ihn überwiesen haben.

- Ist das wahr, Pinsk?

- Ja, und? Dann hätten Sie die Verträge eben ein bisschen genauer durchlesen sollen, Lennag.

- Dann hätte Ihre Winkeladvokaten sie eben ein bisschen präziser formulieren müssen.

- Dann hätten die Sesselfurzer in Ihrer Rechtsabteilung eben besser mal ein paar Sonderschichten eingelegt, statt mit den Sekretärinnen auf die Walz zu gehen.

- Meine Herren, wie wär's, wenn Sie das draußen klären? Ich glaube, ich habe genug gehört.

- Moment, Herr Michels. Es kommt noch besser. Ich habe ein bisschen recherchiert und festgestellt, dass dieser Halunke noch viel mehr auf dem Kerbholz hat. Vor fünf Jahren war er in eine internationale Affäre verwickelt, als seine damalige Firma für Heckler & Koch intelligente Wirkmittel entwickelt hat, die bei diesem Scharmützel unten im Kashmir zum Einsatz gekommen sind.

- Ach, kommen Sie doch nicht mit den alten Kamellen. Das interessiert keine Sau mehr. Außerdem war die Geschichte ganz lustig.

- Lustig finden Sie das? Kurz bevor die Gefechte losgingen, hat er beiden Seiten ein erpresserisches Angebot gemacht und weil die Pakistanis so klug waren, als Erste zu bezahlen, haben die Granaten eine Ehrenrunde um die pakistanischen Stellungen gedreht, sind zu den Indern zurückgefliegen und haben dort alles in Schutt und Asche gelegt. War 'ne Riesensauerei, die ihm Heckler & Koch richtig übel genommen hat, und danach musste er erst mal für 'ne Weile untertauchen. Deshalb die Russen-Nummer. In Wirklichkeit ist er im Allgäu

aufgewachsen. Musste in seiner Jugend Pferdeäppel schippen, darüber ist er dann wohl großenwahnsinnig geworden.

- Wollen Sie etwas dazu sagen, Herr ... wie auch immer?

- Ich sage nichts mehr ohne meinen Anwalt.

- Das ist wohl auch vernünftig. Na gut, meine Herren, beenden wir das an dieser Stelle. Ich kann Ihre Empörung verstehen, Herr Lennag, aber ich bin das falsche Publikum. Sie können meiner Sekretärin gern Ihre Karte da lassen, falls ich noch etwas von Ihnen wissen will. Ansonsten möchte ich Sie aber bitten, jetzt zu gehen.

- Okay, okay. Soll mir recht sein. Aber du kommst mir nicht davon, Smolchow, hörst du? Ich warte draußen mit ein paar von meinen Jungs. Wir werden mit dir die Straße aufwischen.

- Wiedersehn.

- Grmpf.

- Moment, Herr Pinsk. Bleiben Sie sitzen. Ich hätte da noch was.

- Ja?

- Wie war das damals im Kashmir? Stimmt das alles so, wie Lennag erzählt hat? Wissen Sie, ich bin mit einigen Freunden bei Avaaz aktiv. Wir engagieren uns seit Jahren in Grenzkonflikten. Sind im Kashmir immer noch intelligente Wirkmittel im Einsatz?

- Soviel ich weiß.

- Es soll Ihr Schaden nicht sein, wenn Sie mir mehr darüber erzählen. Außerdem kann Ihnen Rosi nachher den Hinterausgang zeigen.

- Danke. Darf ich mir denn noch eine Cohiba nehmen?

- Nur zu.

- Ich habe das Gefühl, dies könnte der Anfang einer wunderbaren Freundschaft sein.

Copyright © 2011 by Michael Iwoleit

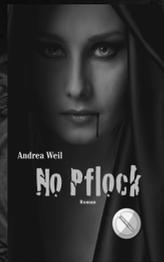




Was macht eine PERRY RHODAN-Autorin, wenn sie keine Romane für die Serie schreibt?

Sie verlegt!

Und zwar schöne Bücher für mehr Freude am Lesen.



**Fabelhafte**

Der Verlag mit dem Faible fürs Fabelhafte.

Ausgezeichnet 2017 mit dem Deutschen Fantasy Preis

[www.fabelhafte.de](http://www.fabelhafte.de)

# Meister der Insel – Extended

Martin Inghoven



## Ein Interview mit Michael Pfrommer



Michael Pfrommer

Im Rahmen meines Heftehaufen-Vorhabens, die klassische Perry-Rhodan-Serie von Beginn an zu lesen, bin ich zum Ende des Jahres 2017 an den beiden klassischen Zyklen um die Meister der Insel und M 87 vorbeigekommen. Zwei Leser, die sich sehr intensiv mit den beiden vorangegangenen Zyklen beschäftigt haben, sind Kurt Kobler und Michael Pfrommer vom Terranischen Club Eden. Ihre Begeisterung geht so weit, dass sie mit ihrer Reihe »Meister der Insel – Extended« eine ganze Serie von Fanromanen verfasst haben, die zur Zeit der Meister der Insel und damit in der klassischen Serienvorgängerheit spielen.

Ich wiederum war derartig begeistert vom Auftaktroman Andromeda-Backup, dass ich Michael Pfrommer ein paar Fragen zum Roman gestellt habe.

**Michael, du bist im Fandom kein ganz Unbekannter. Gib den Heftehaufenlesern, die den Terranischen Club EdeN nicht kennen, dennoch kurz die Gelegenheit, etwas über dich zu erfahren.**

Ich bin von Hause aus eigentlich klassischer Archäologe, d. h. ich beschäftige mich als Wissenschaftler mit Griechen und Römern, etwa mit der Epoche von Alexander dem Großen oder mit den Tagen der großen Kleopatra. Neben wissenschaftlichen Werken habe ich auch eine ganze Reihe von historischen Romanen geschrieben, für Erwachsene wie auch für Jugendliche.

**Zusammen mit Kurt Kobler hast du das Andromeda-Backup, einen Fanroman, verfasst. Wie kommt man überhaupt auf eine solche Idee?**

Die Idee zu unseren Perry-Rhodan-Fanromanen stammt von meinem Partner Kurt Kobler. Da er wusste, dass ich selbst Romane schreibe, kontaktierte er mich eines Tages, um zu fragen, ob ich für den TCE, unseren kleinen, jedoch über die Grenzen Deutschlands hinaus aktiven Perry-Rhodan-Club einen

Fanroman schreiben wolle. Mich faszinierte die Idee, weil ich in meiner Teenagerzeit bis in die frühen Siebziger Jahre hinein ein begeisterter Perry-Rhodan-Leser gewesen war. Ich bin jedoch ein typischer Alt-Leser, der sein Herz an die Altserie verloren hat, das sind vor allem die Sechzigerjahre. In den letzten 45 Jahren habe ich höchstens noch 50 neue Perry-Rhodan-Romane in der Hand gehabt, doch das alte Feuer war einfach erloschen.

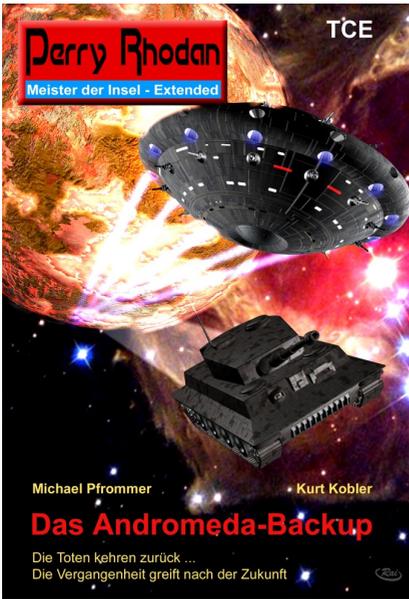
Kurt Koblers Idee, Perry Rhodan so weiter zu erzählen, wie ich es persönlich geliebt hätte, das war eine solche Versuchung, dass ich meinen ersten Fanroman schrieb, wobei der Perry-Rhodan-Verlag natürlich seine Erlaubnis geben musste, da wir die Bücher ja in Kleinserie publizieren. Für mich ist es bis heute ein Spaziergang durch meine Teenager-Jahre. Eine ganz persönliche Zeitreise.

**Warum habt ihr ausgerechnet die Epoche um die Meister der Insel gewählt, die ja mit Sicherheit eine der beliebtesten und bestuntersuchten der ganzen Seriengeschichte ist?**

Für mich als Wissenschaftler stellt der Zyklus der Meister der Insel im Rahmen der Perry-Rhodan-Romane eine Ausnahme dar. Er porträtiert den Kampf der Menschen gegen sich selbst, eine kleine Gruppe von relativ unsterblichen Menschen um Perry Rhodan trifft auf eine sogenannte Erste Menschheit, deren Wurzeln Jahrzehntausende in der Vergangenheit liegen. Auch diese Erste Menschheit wird von einigen wenigen Unsterblichen regiert, den Meistern der Insel. Wenn wir von relativer Unsterblichkeit sprechen, dann meinen wir in der Perry-Rhodan-Terminologie, dass diese Menschen zwar getötet werden können, dass sie jedoch keinem natürlichen Alterungsprozess unterworfen sind. Die relative Unsterblichkeit ist ein rein technisches Phänomen und hat nichts mit Magie oder Ähnlichem zu tun.

Diese Meister der Insel (MdI) beherrschen nun mithilfe eines skrupellosen Terrorregimes unsere Nachbargalaxie Andromeda. Vereinfacht könnte man sagen, Perry Rhodan und sein Kreis von Unsterblichen hat unsere Menschheit (Die Zweite Menschheit) ins zivilisatorische Licht geführt, während die Meister der Insel unsere Nachbargalaxie in einen barbarischen Albtraum gestürzt haben.

Als Perry Rhodan auf die Meister trifft, begegnet er gleichsam seinem düsteren Spiegelbild. In der Terminologie von Star Wars würde man von der dunklen Seite der Macht sprechen. Konsequenterweise entbrennt zwischen Perry Rhodan und den MdI ein episches Duell auf Leben und Tod, das Perry Rhodan und seine Getreuen in letzter Sekunde haarscharf für sich entscheiden. Dieser beinahe mystische Gedanke des immerwährenden Kampfes zwischen Gut und Böse hat mich als Kulturwissenschaftler bis heute fasziniert und so implantierte ich meine eigene Perry-Rhodan-Erzählung in diesen legendären Zyklus, um die Lücken zu füllen, die die Originalserie in den frühen Sechziger Jahren hinterlassen hatte.



Dass du Kulturwissenschaftler bist, ist im Roman kaum zu überlesen. Die Szenen auf History, einer Art atemporalen Zoos, in dem Menschen unterschiedlichster Epochen gehalten werden, müssen dir sicher großen Spaß gemacht haben, oder? Wie ist es, wenn man den Beruf zum Hobby macht?

Ja, die Szenen auf History waren ein Riesenspaß, vor allem, weil das Reitervolk der Skythen in der Ukraine und im südlichen Russland einen meiner Forschungsschwerpunkte darstellte. Man darf auch nicht vergessen, dass vieles, was man in der Geisteswissenschaft liest, im Grunde Hypothese ist. Ich spreche manchmal von Wissenschaftsbelletristik. Im Andromeda-Backup habe ich somit

Archäologie in Romanform umgewandelt (etwa das Aussehen eines skythischen Fürstengrabes), so wie ich das bereits bei meinen anderen historischen Romanen getan hatte.

**Du hast vom Füllen der Lücken in den klassischen Zyklen gesprochen. Wie kann ich mir euer Vorgehen beim Verfassen der Romane vorstellen? Schließlich musste euer Plot ja auch exakt in diese Lücken passen.**

Wir sind bei den einzelnen Andromeda-Romanen ganz unterschiedlich vorgegangen. Im ersten Teil des Andromeda-Backups, der auf Tamanium spielt, während des Endkampfes der Terraner gegen die Meister (PR 297–299), habe ich PR 297 in viele einzelne Handlungsschritte zerlegt und anschließend meine Geschichte mit meinen eigenen Personen in dieses Raster hineinkomponiert. Deshalb könntest du im ersten Teil den »Amoklauf der Schläfer« und das Backup nebeneinander legen und würdest sozusagen zwei Handlungsebenen ein- und derselben Story erleben, die sich gegenseitig ergänzen.

Im zweiten Teil vom Andromeda-Backup habe ich den Schauplatz History genommen, ein berühmtes Motiv aus der EA, aber dann habe ich meine eigene Geschichte mit meinen eigenen Personen erzählt.

So gehen wir grundsätzlich vor. Im Augenblick schreibe ich gerade an den letzten Seiten einer Geschichte zu dem Flottentender DINO III, der seinerzeit in der alt-lemurischen Vergangenheit strandete, eine berühmte Geschichte der EA (PR 265). Was jedoch auf diesem Tender passiert ist, dazu schweigt die



EA. Deshalb nehme ich auch hier den authentischen Schauplatz, erzähle jedoch mein eigenes Abenteuer.

**Das Andromeda-Backup ist nur der 1. Teil der MdI-Erweiterung. Vier weitere Teile sind bereits erschienen. Verrätst du uns, wie es in Teil 6 weiter geht?**

In unserem Andromedazyklus geht es um den letzten überlebenden MdI, den H. G. Ewers seinerzeit in einem einzigen Satz erwähnte (bei uns Rahol Fontan). Nach dem Tod von Mirona Thetin (Faktor I) unternimmt er den Versuch, die Macht zurückzugewinnen. Dieser gigantische Notfallplan, an dem er seit 20 Jahrtausenden strickt, ist das Andromeda-Backup. Wir erzählen schwerpunktmäßig die Geschichte zweier sehr unterschiedlicher Menschen, die in diesen mysteriösen Plan verwickelt werden und alles daran setzen, um Faktor XIV zur Strecke zu bringen. Sie ahnen jedoch nicht, dass das Ende völlig anders aussehen wird, als sie sich das vorstellen. Es könnte tatsächlich neue Meister geben, aber in welcher Form? Doch mehr möchte ich hier nicht verraten.

**Ich bedanke mich für das Gespräch, Michael.**

# Das Geheimnis von Antakana

Ute Raasch



## Leseprobe aus dem gleichnamigen Roman

Schnell waren Verpflegung und Ausrüstung für mehrere Tage zusammengepackt und verladen. Der unterirdische Fluss, der den See der Stadt speiste, floss nicht weit von dieser überirdisch. An ihm wollten sie entlangfahren bis zu dem Wald, der dem Gebirge vorgelagert war. Sie durchquerten ohne Probleme die Ebene und erreichten Stunden später den Waldrand. Dort stellten sie ihr Fahrzeug ab und betraten den Forst. Wieder einmal wurden sie von orangefarbenem Licht umfungen. Nachdem sich ihre Augen daran gewöhnt hatten, tat sich neuerlich eine Zauberwelt vor ihnen auf. Zarte, in allen Regenbogenfarben schillernde Insekten umschwirrten sie und über ihren Köpfen erklang das vertraute Konzert der Baumbewohner. Auch hier wiesen die Bäume eine stattliche Größe auf, sodass man ihre Kronen nicht ausmachen konnte. »Seht nur!«, entfuhr es Benson und er wies dabei mit dem Finger auf einen Busch. Unter diesem hatten sich mehrere Aiwaran zusammengerollt und beobachteten die Gruppe mit erhobenen Häuptern. Eine sanfte Brise erhob sich und durch das Rascheln der Blätter erklang ein leiser Singsang: »Sie ist erwacht. Nun sind sie wieder vereint.« Aditi ging zu dem Busch, unter dem die Schlangen lagen, ließ sich davor auf die Knie sinken und breitete die Arme aus. Eine Aiwaran brachte ihren Kopf auf Augenhöhe der Antakanerin und so blickten sich die beiden eine ganze Weile schweigend an. Als die Schlange sich aufrichtete, machte Benson Anstalten einzugreifen, aber Summer legte dem Arzt eine Hand auf die Schulter und raunte: »Ihr wird nichts geschehen, Doc.« Minuten später stand Aditi auf und kehrte zu ihren Freunden zurück.

»Die Seelen der Verstorbenen warten schon so lange im Zwischenreich auf ihre Wiedergeburt.«

»Ich verstehe nicht, was heißt das bitte?«, fragte Fields.

»Antakaner werden fünfmal wiedergeboren, bevor sie ihren Platz im Asharan einnehmen dürfen. Wenn die Seele eine sterbliche Hülle verlässt, verweilt sie bis zur Wiedergeburt oder bis zum Übergang in den Asharan im Zwischenreich. Schon lange ist auf Antakana keine sterbliche Hülle mehr für eine der Seelen geboren worden. Und ebenso lange ist es her, dass die anderen Seelen in den Asharan gegangen sind.«

»Und das alles haben Sie von dieser Schlange erfahren?«, fragte Berger, einer der beiden Soldaten, erstaunt.

Die Antakanerin nickte und erklärte dann: »Die Aiwaran haben die Fähigkeit, mit uns in Verbindung zu treten. Allerdings nur mit den Lebenden. Nach unserem Tod reißt diese Verbindung ab. Die Aiwaran glauben, dass uns die Seelen der Verstorbenen etwas mitteilen wollen.«

»Wenn dem so ist, verstehe ich allerdings nicht, was sie uns sagen wollen«, meinte Kavan.

»Ich auch nicht«, gestand Aditi.

Sie gingen weiter und eine ganze Weile noch erklang der Singsang, bevor er schließlich erstarb. Einige Stunden später erreichten sie den Waldrand und das Gebirge lag nun zum Greifen nahe. Überall standen hier abgestorbene Überreste der Baumriesen. Sie legten eine Rast ein und rüsteten sich gerade zum Weitergehen, als plötzlich der Strahl einer Waffe haarscharf an Benson vorbeischoß. Rasch ließen sich alle fallen und krochen hinter einen Baumstumpf, der ihnen allerdings nur notdürftig Schutz bot. »Hier liegen wir wie auf dem Präsentierteller! Wir müssen verschwinden!«, flüsterte Summer. Er sah sich hastig um, ohne allerdings ein Versteck entdecken zu können. Den Schützen vermochte er aber auch nicht auszumachen. Aditi hatte sich ebenfalls umgesehen. Keine zwei Meter von ihnen entfernt stand ein anderer der abgestorbenen Urwaldriesen, in dessen Stamm allerdings ein großes Loch klaffte. Aditi flüsterte: »Dort hinüber in die Baumhöhle. Ich werde dafür sorgen, dass uns niemand entdeckt.« Verwirrt blickten alle die Antakanerin an und diese setzte noch hinzu: »Bitte vertrauen Sie mir. Ich kann es jetzt nicht erklären, das würde zu viel Zeit kosten.« Diese Aussage veranlasste alle dazu, in gebückter Haltung zu dem ausgehöhlten Baum zu schleichen. Die gesamte Gruppe fand darin Platz, auch wenn es etwas eng war und sie zusammenrücken mussten. Aditi beschrieb mit beiden Händen eine Art Halbkreis in der Luft. Augenblicklich verschwamm die Landschaft außerhalb des Baumstumpfes. Es war geradezu, als hätte sich eine Milchglasscheibe vor ihre Augen geschoben. »Von außen hat jetzt jeder den Eindruck, als sei dieser Baumstamm noch intakt!«, wisperte die Antakanerin zur Erklärung.

Und dann kamen sie! Erst schob sich ein Angreifer in ihr Blickfeld, dann noch ein zweiter und dann ein ganzer Pulk. Vorsichtig und nach allen Seiten sichernd durchstreiften sie das Gelände. Während er aus ihrem Versteck heraus die Fremden beobachtete, schoß es Summer plötzlich durch den Kopf: »Wuldars!« Jetzt konnten sie ihre Erkundung des Gebirges vergessen! Gleich darauf fragte er sich, woher er das nun schon wieder wusste. Die Wuldars waren jetzt bis auf wenige Meter herangekommen. Einer blieb genau vor dem Baumstumpf stehen, in dem die Gruppe ausharrte.

# 30 Jahre (+) an Erinnerungen

Hermann Ritter



Meine ersten Erinnerungen zu einem Con in Köln stammen aus dem Jahr 1987. Damals waren wir mit der »Schwafelrunde« vor Ort, einer Art Parodie auf St. Fantasy und FOLLOW. Alles sehr lange her.

Ich habe eine eigenartige Bindung zu Köln. Mein namensgleicher Urgroßvater war Kölner Lokalschriftsteller (kann man gerne online nachschauen, wenn man mir nicht glaubt), mein Vater ist noch in Köln geboren. Der Krieg vertrieb die Familie, aber Köln ist mir irgendwie vertraut. Ich komme gerne hierher, fast schon »zurück«, aber am deutlichsten in meinen Erinnerungen ist der Jugendpark. Eigenartig, oder?

Mein erster Besuch auf dem ColoniaCon könnte 1988 gewesen sein. Da war ich auf jeden Fall, wie Fotos belegen. Ort war damals schon der Jugendpark mit einem noch deutlich jüngeren Sozialarbeiter vor Ort; Programm und Gästeliste lesen sich heute sehr interessant. Dirk van den Boom war da, Klaus N. Frick, Michael Haitel, vor Ort Volker Conrath und Hans Tilp. Lange her – was man daran sieht, dass immer wieder Menschen auf Fotos und in meinen Erinnerungen auftauchen, die inzwischen verstorben sind (oder GAFIA, was für meine Wahrnehmung dasselbe sein dürfte).

Meine Liste besagt: Zwei Vorträge auf dem ColoniaCon in Köln. Über was? Warum? Keine Ahnung. Hilfestellung erwünscht.

1990 dann wieder ein Con, Schlagwort »Szene und Kommerz«. Hätten wir damals gewusst, was auf uns zukommt – pffft.

1991 dann »Phantastica« mit dem klaren Einfluss von Manfred Müller jr.

Für das Jahr 1993 findet sich bei mir noch ein schöner Bericht aus »Fandom Observer 49« – auf der Bühne teile ich mir mit Achim Mehnert und Klaus N. Frick ein Sofa. Manfred Müller jr. spricht als Perikles über den wahren Hintergrund von »Perry Rhodan«. Ich glaube, das war der Abend, wo ich mit Peter Terrid (meinem Ritter-Namensvetter) am Ufer eine halbe Stunde mit einer Frau sprach, die dann von ihrem Betreuer abgeholt wurde, weil sie aus einer Nervenheilanstalt in der Nähe entflohen war. Peter & mir war das nicht aufgefallen, die passte ins Bild. Wir haben viel gelacht, Peter und ich. Wenige Jahre später war er tot.

Habe ich damals auch Kicker gespielt? Sicher. Die Gegner sind seit 1988 fast identisch, von daher ist das ein Punkt, der die Jahrzehnte durchzieht – wie

auch der alternde Sozialarbeiter vor Ort und der große Saal mit der nie richtig schließenden Tür.

Schön ist auf den Fotos meine Zahnspange zu erkennen, die ich damals tragen durfte. Das gibt einem klare Hinweise auf die zeitliche Einordnung ... wie auch die langen Haare. Und der verstorbene Herr Kuschke verleiht mit Jutta Klumpp und mir den Literaturpreis des SFCD. Wow.

Damals bekamen wir auch die Urkunde für den »Audifax O'Hanlon Award 1993« als Fandomler des Jahres für den »FreuCon e.V.«. Glaube ich.

1994. Es gab ein Literaturquiz (warum habe ich das ausgerichtet?) und ein »Star Trek«-Quiz, das ich mit »Quadrotricolore« gewinnen konnte. Nerd-Wissen hoch 10. Das war ColoniaCon Nummer 12 – Da fehlen mir ja welche in meiner langen Liste? Mist. Wahrscheinlich war ich einfach zu jung damals ... oder ich kannte keinen Kölner. Oder ich war nicht eingeladen.

Aber einen Vortrag habe ich gehalten: »Adaptionen von Literatur und Spiel«. Den könnte ich heute wieder halten, würde keiner merken.

1996 war einer meiner Höhepunkte: »Hessen für Berlin«, die Planung für den WorldCon 2003 in Hessen. EDM hat uns gehasst. Wir hatten viel Spaß und haben 80 Mark Verlust eingefahren. Die Abrechnung habe ich noch, dürfte jetzt auch egal sein. Warum hebt man so etwas auf, durch X Umzüge und Y Orte? Und einen Vortrag habe ich gehalten: »Alternative Geschichtsabläufe«.

Wo war ich die Jahre dazwischen? Mist. 2002 gibt es wieder Fotos, wo ich mich mit Fan-Legende Dieter Steinseifer unterhalte. Der lebt noch, aber zurückgezogen und ohne Kontakte. Schade – Dieter, ich vermisse dich jedes Jahr auf dem Fest der Fantasy! Wieder ein Podium, dieses Mal mit Mehnert und Frick. Was mache ich da immer auf der Bühne? Worüber reden wir bloß? War es die Diskussionsrunde »ColoniaCon – Die bewegte Vergangenheit«? Also war ich damals schon alt genug, um dafür in Frage zu kommen – und das ist 16 Jahre her! Was sagt das über meine grauer werdenden Haare und meinen Alt-Fan-Status? Mist.

Und ich habe ein Panel namens »Imperium Rhodanum« moderiert. Wow.

Waldemar Kumping war da, der kürzlich verstorbene Alt-Fan. Und Bernd Robker, noch als junger Mann.

Dieses Mal keine Lücke: 2004 war ich wieder da.

Die PRFZ warf ihren Schatten und 2006 war die Jahreshauptversammlung in Köln. Kegelbahn. Keine Fragen.

2007 war ich in Köln als Vortragender auf dem »Equinox Musikfestival« mit »Musik, Mythos, Fantasy« – War da irgendein Fan? Ich weiß es nicht mehr.

Ich halte den Takt mit dem ColoniaCon: 2008 in Köln.

Dann eine Lücke. 2014 wieder. Habe ich wirklich gefehlt oder gab es keine Cons? Aber ich habe einen Con-Bericht geschrieben: »Colonia Con 2014 – Ein geradezu magischer Ort« in »Corona Magazine 01/14«. Immerhin. Und

ich war auf der Bühne: Podiumsdiskussion zu PERRY RHODAN NEO (gemeinsam mit Michelle Stern, Robert Corvus und Dennis Mathiak, moderiert von Rüdiger Schäfer).

2016 war ich dann die erste Anmeldung, wenn man Bernd Robker glauben kann (muss man wohl). Ist auch richtig so. Wenn es nach mir geht, geht es so weiter. Bis ich sterbe oder Köln – ich vermute, Köln wird älter als ich, und sei es nur, um eines Tages Dorian Hawkmoon hervorzubringen.

Bis dahin: Jugendpark!

---

## Hinterm Mond 2018 – 2. Tag der Science-Fiction-Literatur

Dieser Herbst im Nordwesten wird fantastisch – mit »Hinterm Mond 2018«, dem 2. Tag der Science-Fiction-Literatur in Ostfriesland. Mit vier Lesungen und einem Vortrag will Veranstalter Norbert Fiks seinen Gästen am Samstag, 6. Oktober 2018, einen interessanten und abwechslungsreichen Einblick in die deutsche Science-Fiction-Szene bieten. Dafür hat er fünf Experten auf diesem Gebiet eingeladen: Andreas Brandhorst, Bernd Flessner, Uwe Hermann, Kai Hirdt und Uwe Post.

**»Hinterm Mond 2018« findet im Kulturspeicher in Leer statt. Beginn ist um 15 Uhr.**

**Andreas Brandhorst** braucht man SF-Lesern nicht mehr vorzustellen. Er ist einer der erfolgreichsten deutschen SF-Autoren des 21. Jahrhunderts. Bekannt sind seine sechsteilige Kantaki-Saga, die gerade in einer Neuauflage erschienen ist, und Romane wie »Omni«, »Das Kosmotop« oder »Das Schiff«. Zuletzt erschien im Piper-Verlag »Das Erwachen«, und für März ist der neue Science-Fiction-Roman »Die Tiefe der Zeit« angekündigt. Zu Beginn seiner Schriftstellerlaufbahn hat Brandhorst unter anderem für die Serie »Die Terranauten« geschrieben.

**Bernd Flessner** ist nicht nur gelegentlich SF- und Krimi-Schriftsteller, sondern in erster Linie Medien- und Kulturwissenschaftler. Er wird in Leer einen Vortrag zu einem – noch nicht festgelegten – SF-Thema halten. Er lebt und arbeitet heute in Franken, hat aber Wurzeln in Ostfriesland: Flessner wuchs im Küstenort Greetsiel auf. Das schlug sich auch in einer SF-Story mit dem Titel »Granat« nieder, die 2000 in der bisher einzigen ostfriesischen SF-Antologie, »Der schwarzbunte Planet« aus dem Leda-Verlag, erschien.□

**Uwe Hermann** hat sich in der deutschen SF-Szene einen Namen durch seine zahlreichen, manchmal schrägen Kurzgeschichten gemacht. Derzeit schreibt er an seinem zweiten Roman, der in Berlin und im Cyperspace spielt. Außerdem ist er an der SF-Serie »Biom Alpha« beteiligt, die er zusam-

men mit Uwe Post und Frederic Brake im Eigenverlag herausgibt. Gerade ist Band 3 erschienen. Hermann hat als Drehbuchautor und Statist an der plattdeutschen Science-Fiction-Filmreihe »De Apparatspott« mitgewirkt.□

**Kai Hirdt** ist das jüngste Mitglied im Autorenteam von »Perry Rhodan«. Der Hamburger verfasste erst im vergangenen Jahr seinen ersten Roman für die Erfolgsserie, die seit 1961 ohne Unterbrechung einmal wöchentlich erscheint. Zuvor hatte er sich im Perryversum aber schon als Comic-Texter und vor allem als Autor der Serie »Perry Rhodan NEO«, in der die Geschichte des Weltraumhelden noch einmal neu erzählt wird, einen Namen gemacht.□

**Uwe Post** ist ein Meister der satirischen SF und des schrägen Humors. Das hat er mit dem preisgekrönten Roman »Walpar Tonnraffir und der Zeigefinger Gottes« und zahlreichen Kurzgeschichten bewiesen. Er schreibt auch Fantasy-Geschichten, in der es um Zentauren geht, und ist Autor des erfolgreichen Sachbuchs »Android-Apps entwickeln für Einsteiger«. Post ist Mastermind des Autorenteams der Serie »Biom Alpha«, in der es um einen Riesenschwarm biologischer Raumschiffe geht.

Mit dem 2. Tag der SF-Literatur bietet der Journalist, SF-Fan und Fandomaktivist Norbert Fiks den SF-Fans im Nordwesten Deutschlands zum zweiten Mal nach 2014 die Gelegenheit, anspruchsvolle phantastische Literatur vor der Haustür live zu erleben, mit den Autoren ins Gespräch zu kommen und andere Fans zu treffen. Den Titel »Hinterm Mond« hat er mit Bedacht gewählt. Damit beschreibt er einerseits Handlungsorte der Science-Fiction irgendwo im den Tiefen des Weltalls. Andererseits spielt er auf das Vorurteil an, dass Ostfriesland »hinterm Mond« liege.

Weitere Informationen über »Hinterm Mond 2018 – 2. Tag der Science-Fiction-Literatur in Ostfriesland« und darüber, was die Eintrittskarten kosten oder wie man nach Leer kommt, gibt es auf der Internetseite [blog.fiks.de/sftag2018](http://blog.fiks.de/sftag2018).

# Der Tourist

## oder: Die verbotene Stadt

Yvonne Plum



Der Tourist kam an einem Freitag im Mai. An diesem ersten Tag geschah noch nichts Besonderes. Wahrscheinlich verbrachte er seine Zeit damit, sich die wichtigsten Sehenswürdigkeiten anzusehen. Erst am Samstag begann der Untergang unserer Stadt.

Wie Sie sicher wissen, war unsere größte Attraktion die gotische Kathedrale, die in mehr als sechshundertjähriger Bauzeit fertiggestellt wurde und deren Erhalt noch bis zuletzt jedes Jahr zweistellige Millionenbeträge verschlang.

In jener verhängnisvollen Samstagnacht beschloss der Tourist, dass ein Stein dieser Kathedrale genau das war, was ihm in seiner Souvenirsammlung noch fehlte. Zwischen drei und vier Uhr morgens, als die Gefahr, entdeckt zu werden, am geringsten war, machte er sich an der Außenwand des Kirchenchores zu schaffen. Und tatsächlich gelang es ihm, einen Stein aus seiner Verankerung zu lösen und unerkannt mit seiner Beute zu entkommen.

Bei der Sechs-Uhr-Messe wurden erste Risse in den Wänden entdeckt. Gegen Mittag wurde die Kathedrale für Besucher geschlossen, da sich diese Risse inzwischen unter lautem Ächzen und Splittergeräusch im Gemäuer vom Chor bis in den Eingangsbereich vorgearbeitet hatten. Den ganzen Tag über versuchten die rund hundert Mitarbeiter der Dombauhütte fieberhaft, die Wurzel des Übels zu finden. Nicht zuletzt hingen ja auch ihre Arbeitsplätze vom Erhalt dieses Bauwerks ab. Erst am frühen Abend entdeckte man das von dem Touristen verursachte Loch. Doch da war es leider schon zu spät. So bewahrheitete sich das, was man lange Zeit für eine Legende gehalten hatte: Es gab in der Kathedrale einen Stein, der gewissermaßen alles zusammenhielt. Unter großem Getöse stürzte unser Dom ein, der die Jahrhunderte mit ihren Kriegen und Erdbeben überdauert hatte. Im weiten Umkreis platzten Fensterscheiben und die Erschütterungen waren bis in die Vororte hinein zu spüren. Ein Japaner wurde von den Trümmern erschlagen. Seine Kamera hingegen konnte unbeschädigt geborgen werden. Weitere Opfer waren dank rechtzeitiger Vorsichtsmaßnahmen nicht zu beklagen.

Der Tourist war inzwischen nicht untätig gewesen. Unseren Nachforschungen zufolge muss er als nächstes das Kunstmuseum besucht haben, das insbesondere für seine umfangreiche Picasso-Sammlung berühmt ist. Eines der Gemälde, dem die Kunsthistoriker zentrale Bedeutung für das Gesamtwerk die-

ses Meisters beimessen, hatte es anscheinend auch unserem Liebhaber angetan. Der Diebstahl wurde erst spät entdeckt, da die Stadt aus Gründen der finanziellen Einsparung das Wachpersonal reduziert und das in der Wartung sehr kostspielige Alarmsystem abgeschaltet hatte. In der Abteilung »Moderne Kunst« war der leere Bilderrahmen den Besuchern natürlich nicht weiter aufgefallen.

Die Spur der Zerstörung, die der Tourist am Sonntag hinterließ, ist kaum weniger beeindruckend. Nachdem er einen Stein aus einem römischen Abwasserkanal gezogen hatte, gab es derartige Erdverschiebungen, dass große Teile des Rathausviertels einstürzten. Und als er den Wasserspeier eines Brunnens in der Altstadt abbrach, löste er die größte Überschwemmung seit dem letzten Jahrhunderthochwasser aus.

Montags sind die Museen geschlossen, dafür ist Kinotag. Das wusste offensichtlich auch der Tourist. Gleich aus drei Kinos verschwanden die Filme, während noch Werbung gezeigt wurde.

Dienstag wurde er endlich gefasst. Er war am Flughafen durch sein ungewöhnlich schweres Gepäck aufgefallen. Als man die Koffer öffnete, stellte man fest, dass alle »Souvenirs« sorgfältig in Handtücher und Bettzeug aus dem Hotel gewickelt waren, in dem er die letzten vier Tage verbracht hatte.

Er plädierte sofort auf »unzurechnungsfähig«, da er schon von Geburt an einen starken Hang zur Kleptomanie gehabt habe. Seine Frau, mit der er in Gütertrennung lebte, verkaufte die Exklusivrechte für Buch und Film über sein Leben für eine, wie es heißt dreistellige, Millionensumme an einen großen Konzern.

Hier in unserer Stadt begann indessen das Aufräumen. Unsere größten Sehenswürdigkeiten waren zerstört. Wie sollte es nun weitergehen? Wie Sie hier sehen können, haben wir das Beste daraus gemacht. Nach fast einjährigen Beratungen und Planungen wurde die mittelalterliche Stadtmauer wieder aufgebaut, die heute das Stadtzentrum umschließt. Wir haben, genau wie das Himmlische Jerusalem in den Offenbarungen des Johannes, zwölf Tore. Diese werden von den Stadtsoldaten bewacht, die sich aus unserem ältesten Karnevalsverein, den Roten Funken, rekrutieren. Die Kontrollen sind sehr streng. In der Regel dürfen heutzutage nur noch Einheimische das Stadtzentrum betreten. Besucher müssen vorher angemeldet werden und können die Stadt nur in Begleitung eines Stadtsoldaten durchqueren. Autos und andere schnelle Fortbewegungsmittel sind verboten. Dafür erfreuen sich Fahrräder großer Beliebtheit. Unser Stadtzentrum ist das ruhigste und sauberste der Welt. Allerdings sind dadurch auch die Mieten nach oben gegangen, so dass dieser Bereich inzwischen zum absoluten Nobelviertel geworden ist.

Natürlich hat das ganze noch viele Veränderungen nach sich gezogen. Wie Sie sehen, haben sich Kaufhäuser und große Geschäfte unmittelbar an der Stadtmauer angesiedelt. Und wenn man einmal die Gelegenheit hat, einen Abend

innerhalb der Mauer verbringen zu dürfen, dann sieht man, wie der Himmel ständig von hunderten kleiner Blitze durchzuckt wird. Was auf den ersten Blick wie Wetterleuchten aussieht, das, meine Damen und Herren, sind Ihre Kameras. Die Kameras der Touristen, die kommen, um das Wunder der »Verbotenen Stadt« zu bestaunen!

**Atlan Club Deutschland**  
**Fandom wie es sein sollte**

**Jetzt kostenlos**  
**Probe-INTRAS anfordern!**

Im Web: [atlan-club-deutschland.de](http://atlan-club-deutschland.de)  
E-Mail: [kontakt@atlan-club-deutschland.de](mailto:kontakt@atlan-club-deutschland.de)

# Martins Apartment

Robert Corvus



Martin genoss den Blick über Köln. Die strohgedeckten Hütten, die in losen Grüppchen in der Rheinschleife beisammenstanden, der kräuselnde Rauch, dessen Wölkchen in der Abendsonne vielfältige Schattierungen aufwiesen, die sommerlichen Grüntöne des urwüchsigen Waldes zur Linken. Besonders gefiel Martin, dass man genau erkennen konnte, dass Sommer war. Er überlegte, wie sich die Sonnenstrahlen angefühlt hätten, wenn er vor einer der Hütten gesessen hätte, und sofort wurde es wärmer. Seit man die Neurokopplung neu justiert hatte, reagierte das System ohne merkliche Verzögerung.

Dennoch konnte der Anblick Kölns, wie es vor Beginn der Römerherrschaft gewesen war, Martin nicht wirklich von seiner Unruhe ablenken. Wie auch, wenn das noch nicht einmal den dämpfenden Mitteln in seiner Blutbahn gelang? Der medizinische Sachverstand von Jahrhunderten war natürlich im System verfügbar, wie überhaupt das Wissen der gesamten Menschheit, und hatte schon vor Wochen seine beginnende Depression diagnostiziert. Seine Hautfeuchtigkeit, der Fettgehalt seines Körpers, die Zusammensetzung seines Blutes und einige hundert andere Parameter waren in die Berechnung der Dosierung eingeflossen, aber der Erfolg war mäßig. Zuweilen musste selbst die modernste Wissenschaft vor menschlicher Schwermut kapitulieren.

Mit einem Mal gefiel Martin die Aussicht auf das erblühende Köln nicht mehr. »Stadtpanorama Januar 1945«, forderte er verärgert und automatisch zeigte der Blick aus dem Fenster eine Trümmerwüste. Natürlich war es kein echtes Fenster, das wusste Martin. Aber wenn er auf den Bildschirm sah, dann konnte er keinen Unterschied in der Detailgenauigkeit feststellen im Vergleich zu den Lampen, der in warmen Tönen gehaltenen Wandmusterung, den Lebensmittelpendern und den anderen Einrichtungsgegenständen seines Domizils. Nicht nur der optische Eindruck war perfekt, auch die Klänge waren beinahe realer als die Wirklichkeit. Gerade noch hatte er entferntes Blätterrauschen vernommen, jetzt war es das Knistern von Staub und Asche gegen das Fenster, das keines war. Passend zu der ausgebombten Stadt, die sich vor ihm erstreckte. Er konnte weit schauen, denn in der Grundeinstellung hatte er eine Perspektive, als wohnte er im Südturm des Domes. Er konnte die Position seines Apartments verändern, konnte es im gesamten Stadtgebiet lokalisieren und zu jeder Epoche. In einigen davon musste man Zugeständnisse machen.

Zum Beispiel gab es im vorrömischen Köln kein Gebäude, das hoch genug für eine gute Aussicht gewesen wäre, deswegen erzeugte das System eine rustikale Hütte auf den Ästen eines achtzig Meter hohen Baumes. Das war unrealistisch, wusste Martin. Bäume wurden nicht so hoch. Nicht dass er schon einmal einen Baum in natura gesehen hätte, aber er rief gerne Dokumentationen auf.

Wenn er nichts anderes festlegte, zeigte das Fenster die Außenwelt so, dass das Bild der tatsächlichen Tageszeit entsprach. Es war 20:03 Uhr, deswegen stand die Sonne nur noch knapp über dem Horizont. Martin hätte die Zeit verändern können. Er hätte sein Apartment sogar in eine andere Stadt verlegen können, nach New York City, Peking oder Moskau. Aber auch dazu hatte er im Moment keine Lust. Er mochte den Anblick seiner Heimatstadt am liebsten. Seiner Heimatstadt, wie sie sich früher der Luft und der Sonne präsentiert hatte, natürlich. Heutzutage fiel kein Licht mehr auf die Spitzen des Doms, sie waren überdacht, wie alles andere auch. Die Abkapselung der Stadt war eine Schutzmaßnahme gewesen gegen die Pollen, die immer wieder aus der Natur hereingetrieben waren und Allergien und andere Krankheiten ausgelöst hatten, von Milben und sonstigem gefährlichen Getier ganz abgesehen. Dennoch war es im Nachhinein eine Verschwendung gewesen. Nur wenige Jahre nach Fertigstellung der Kuppeln über den Metropolen war allen Bürgern das Recht auf volle Systembetreuung zugestanden worden. Das weltumspannende Rechnernetz fragte nun permanent sämtliche Daten der Menschen ab, ihre Essgewohnheiten, ihre Aufmerksamkeitsspanne bei verschiedenen Unterhaltungssendungen, ihren liebsten Zeitvertreib. Das System lernte beständig. Da auch die elektronischen Haushaltsgeräte besser geworden waren, hatte man bald niemandem mehr zumuten müssen, sich außerhalb seiner Wohnung zu begeben.

Komplexere Befehle wie etwa die Steuerung des Fensterbildschirms musste Martin noch immer über die umständliche Spracheingabe steuern. Einfachere Dinge wie die Umsetzung des Wunsches, sich zu bewegen, funktionierten über die Neurokopplung. So reichte es ihm, daran zu denken, um sanft vom Transportkorb angehoben und zur Stimulanzmatte getragen zu werden. Er streckte sich aus, während die Kontakte an seiner nackten Haut angebracht wurden. »Wiese«, murmelte er, und sofort fühlte er ein Kitzeln an seinem Rücken und an der Unterseite seiner Beine. Über die Kopplung an seinem Sehnerv wurde ihm der optische Eindruck frischen Grases vermittelt, wenn er den Kopf zur Seite wandte. Der Geruch, der aus verborgenen Düsen strömte, war intensiv, beinahe schon störend, aber natürlich vollkommen unbedenklich. Die Illusion einer Hummel summte durch sein Blickfeld. Das hatte ihm schon immer gefallen. Das System hatte diese Tatsache an der Veränderung seines Blutdrucks, der leichten Modulation seines Herzschlages erkannt und die Information über diese Vorliebe neben Millionen von anderen Daten in den Speichern abgelegt. Trotzdem wirkte es heute nicht. Martin blieb unruhig.

»Informationsterminal«, seufzte er resigniert und wurde kurz darauf angeho-

ben und zu einer geschwungenen Liege gebracht, über der sich ein an seine Augen angepasster Monitor in der Decke befand. Allmählich wuchs die Befürchtung in Martin, dass er ernsthaft krank sein könne. Schließlich waren seine Gene genau so selektiert und kombiniert worden, dass er zu dieser Wohnung passte. Er hätte sich wohl fühlen müssen, rundum zufrieden in der perfekten Lebensumgebung, für die er ausgewählt worden war.

Das System registrierte seine Beunruhigung und injizierte schnell wirkende Dämpfer.

Martin blinzelte. Wie dumm von ihm. Er konnte ja gar nicht ernsthaft krank sein. Krankheiten waren ausgerottet. Schadhafte Erbgut fand keine Verwendung mehr bei der Erzeugung von Menschen. Dadurch und durch die abgesicherte Lebensweise mit Umsorgung durch das System war es unwahrscheinlich geworden, dass ein Mensch starb, bevor er das einhundertzwanzigste Lebensjahr vollendete. Auch Kriege und Gewaltverbrechen, die Geißeln der barbarischen Welt, gab es nicht mehr in den Kuppeln der Metropolen, da niemand mehr sein Heim verließ. Arbeitsunfälle beschädigten in den vollrobotisierten Fabriken nur noch Maschinen, Menschen wurden nicht verletzt. Das Leben war perfekt.

Woher kam dann Martins merkwürdige Unruhe?

Dokumentationen über historische Gegebenheiten hatte er eigentlich immer gern gesehen. Bei den meisten konnte man sich mithilfe der Stimulanzmatte in die Rolle einer der dargestellten Persönlichkeit versetzen, eines Julius Caesar oder eines William Shakespeare. Nur bei den seltener abgefragten Berichten war diese Möglichkeit noch nicht vorgesehen, zum Beispiel bei einer Sendung über die Dynastie der Lyskirchens in Köln, die man noch konventionell als unbeteiligter Zuschauer betrachten musste. Martin war nach dem Bericht über die Kaufmannsfamilie so enttäuscht gewesen, dass er drei Wochen ununterbrochen in der Rolle des Napoleon verblieben war.

Die Ernährungsroutine des Systems hatte die Nahrungsmittelzufuhr reduziert, um einer Überfettung in Folge der ausbleibenden Bewegung vorzubeugen, und die Automatik der Stimulanzmatte hatte seinen Körper von Zeit zu Zeit gedreht, um Druckstellen zu vermeiden. Die erotische Passage mit Josephine hatte er mehrmals wiederholt, aber dennoch war er nicht in der Simulation aufgegangen. Irgendetwas hatte gefehlt.

In seinem Kopf war die fixe Idee entstanden, dass dieses Etwas die Realität war. Das lag jetzt zwei Wochen zurück. Vierzehn Tage, in denen er keine Histiorensimulation mehr konsumiert, sondern stattdessen Informationen über das Leben außerhalb der Kuppeln nachgespürt hatte. Das war nicht leicht, denn viel Material schien es nicht zu geben und es war schwierig, das Wenige im Dschungel der Informationspakete aufzuspüren. Er hatte den Zugang zu einigen Außenkameras gefunden, aber die waren schlecht ausgestattet. Sie übermittelten lediglich Bilder einer bewaldeten Landschaft mit dichtem Unterholz

und umgestürzten Bäumen, aber keine Töne, geschweige denn Gerüche oder Tasteindrücke. Ab und zu bewegte der Wind Blätter, einige Vögel konnte man sehen, aber sonst geschah nicht viel. Möglicherweise war es gerade das, was Martins Fantasie anregte und ihn nicht mehr losließ. Was ging dort vor, wohin er nicht sehen konnte? Lebte vielleicht jemand in diesen Wäldern?

Trotz dieses Interesses wurden die Übertragungen bald langweilig. Es pasierte einfach zu wenig.

Martin versuchte einen anderen Weg. Er wollte mit jemandem sprechen, der die Welt draußen kannte. Diesen Wunsch konnte ihm das System natürlich nicht vollständig erfüllen. Schon deswegen, weil es niemanden gab, der seine Wohnung, geschweige denn die Kuppel, jemals verlassen hätte. Oder falls doch, dann war er nicht im System registriert. Damit hätte Martin nicht von dieser exotischen Existenz erfahren können und selbst wenn, hätte es ihm nichts genützt. Denn der Kontakt zu anderen Menschen war eingestellt worden. Es war eine der letzten Wahlen gewesen, noch nachdem man das Geld abgeschafft hatte. Man hatte abgestimmt, rund um den Globus, und eine überwältigende Mehrheit hatte für ein vollkommen selbstbestimmtes Leben votiert, ein Leben, in das kein anderer Mensch eindringen durfte. Jeder konnte allein entscheiden, welche Eindrücke, Erlebnisse und Informationen er zu welchem Zeitpunkt erfahren wollte. Niemand hatte das Recht, jemand anderen mit einer Nachricht zu stören und so dessen Selbstentfaltung zu behindern.

Kurz darauf waren die Wahlen abgeschafft worden. Auch Martin hatte damals dafür gestimmt. Wozu sollten die Menschen noch befragt werden? Jeder konnte doch die Realität innerhalb seiner eigenen vier Wände selbst gestalten, ja, die meisten seiner Wünsche wurden ihm ohnehin schon erfüllt, bevor er sie artikuliert. Das System umsorgte die Bürger beständig, sammelte Daten über sämtliche Vorlieben, setzte sie in die Vorgaben für den Ablauf des kommenden Tages um. Die automatischen Fabriken und die Wartungsroboter für die Kuppeln funktionierten mittlerweile dermaßen zuverlässig, dass sich niemand mehr um die Erhaltung des Gemeinwohls kümmern musste.

Trotzdem. In einer gewissen romantischen Anwandlung interessierte Martin sich seit einiger Zeit für das Leben »außerhalb« oder »davor«. Und wenn das System ihm schon keinen anderen Menschen vermitteln konnte, mit dem er sich darüber austauschen konnte, so doch etwas, was dem sehr nahe kam.

Vor vier Generationen hatte man damit begonnen, die Psyche des Menschen zu konservieren. Ein kompliziertes Verfahren, das eine Messung der Hirnströme über das gesamte Leben hinweg voraussetzte und erst vor zwei Generationen optimiert worden war. Das Resultat war die Computerprojektion eines Ichs. Ein Programm, das beinahe so »dachte«, so »empfand« wie ein Verstorbener. Ein Persönlichkeitssatz wurde nämlich erst nach dem Tod des Observierten freigegeben, aus Pietätsgründen.

Jedenfalls unterhielt sich Martin seit drei Tagen gern mit Peter, der vor zwei

Generationen gelebt hatte. Bei Peter war das Persönlichkeitsprogramm bereits so ausgefeilt, dass es eine glaubwürdige Simulation ermöglichte, und zugleich waren Peters Erinnerungen alt genug, um noch etwas von der Welt außerhalb der Kuppeln zu wissen. Die optimale Kombination.

»Erzähl mir noch einmal von dem Leck«, bat Martin das Gesicht, das nun auf dem Monitor erschien.

»Es war sehr unangenehm. Die Temperatur ließ sich nicht mehr regeln. Es war kalt in meiner Wohnung.«

Damals war durch irgendeinen Umstand ein Teil der Wand in Peters Wohnung weggebröckelt, wie Martin aus einer früheren Unterhaltung wusste. »Was ich fragen wollte - hast du draußen etwas gesehen? Durch das Loch, meine ich?«

Peters Bild schüttelte den Kopf. »Es war dunkel.«

»Immer? Die ganze Zeit?«

»Ja. Die Kuppel stand ja schon und die Beleuchtung außerhalb der Wohnungen hatten sie abgeschaltet, weil beinahe niemand mehr hinausging.«

»Dann hast auch du dein Apartment niemals verlassen?«

»Niemals.«

»Aber es gab zu deiner Zeit noch welche, die hinausgingen?«

Peter nickte. »Freaks. Ja. Ich weiß auch nicht, was die dazu brachte. Ich meine, ich hatte schon Angst wegen dem Loch in meiner Wand. Klar, die Luft in der gesamten Kuppel war desinfiziert, aber wer weiß, vielleicht gab es ja doch noch ein paar resistente Keime! Masern, Grippe, dieses ganze Zeug, das man noch aus den Dokumentationen kennt - wer will sich das schon einfangen? Und diese Typen, die rennen einfach im Freien rum! Wie die schon aussahen ...«

»Du hast welche gesehen?« Martins Herz schlug schneller, bis das System einen neuen Dämpfer injizierte.

Peter lachte. »Nur einen. Das war, als ich das Loch in der Wand hatte. Auf einmal glitt die Tür in die Decke und dann stand er da. Genauso, wie man das auf den Monitoren gesehen hatte: mit Kleidung!«

»Er war angezogen?«

»Klar. Wahrscheinlich war das irgendwie nützlich für jemanden, der draußen herumlief.«

Das klang plausibel. »Und was hat er getan?«

»Er hatte Werkzeug dabei und hat das Loch abgedichtet. Ich hab ihn gefragt, warum das kein Roboter gemacht hat, da hat er gelacht. Er hätte Spaß daran, meinte er, und das System hätte es ihm zugestanden. Nur, wenn er von außerhalb der Kuppel käme, dann müsste er einen Tag in Quarantäne.«

»Außerhalb? Hast du gesagt, er war außerhalb der Kuppel?«

»Ja. Ein echter Spinner. Und das Tollste: Er hat während der Arbeit die ganze Zeit geplappert, wie sie leben würden da draußen, in Siedlungen. In freistehenden Häusern, meine ich. So wie ganz früher. Mitten in der Wildnis, wo der

Wind um die Mauern tobt und man das Essen selbst kocht und die Nährstoffe nicht optimiert zugeführt werden. Der Wahnsinn.«

»Kaum zu glauben. Warum machen die das?«

»Ich weiß nicht. Kein Platz mehr in der Kuppel, schätze ich. Aber der Typ, der bei mir in der Wohnung war, der hörte gar nicht mehr auf mit dem Erzählen. Mit was für Schwierigkeiten die da draußen zu kämpfen hatten, das kannst du dir gar nicht vorstellen! Im Winter sind Wasserrohre geplatzt wegen der Kälte!«

»Wie in den Dokumentationen!«

»Genau! Und auch Lebensmittel anbauen und diese ganzen Sachen haben die gemacht, meinte der Typ! Richtig schufteten mussten die! Barbarisch!«

»Ja ...«, sagte Martin verträumt.

»Irgendwie war das auch interessant, was der Kerl erzählte. Und als er fertig war«, Peter gluckste, »da habe ich was Verrücktes gemacht.«

»Was denn?«

»Ich habe mir gedacht: Nach all den Abenteuergeschichten geh ich jetzt auch mal ein Risiko ein. Er hat mir die Hand gereicht, und ich habe sie geschüttelt!«

Martin spürte seinen Puls im Hals hämmern. Sofort wurden Dämpfer injiziert, aber nach zwei Sekunden war das Pochen wieder da. »Du hast ihn berührt? Einen echten Menschen berührt?«

Peters Bild nickte grinsend vom Monitor herab.

»Wie war es? Wie ist es, einen anderen Menschen zu berühren? Wie fühlt es sich ...«

Das System konnte Martins Erregung nicht mehr mit den üblichen Mitteln kontrollieren. Es injizierte ein Schlafmittel, das sofort wirkte, schaltete den Monitor ab und regulierte die Helligkeit in Martins Wohnung herunter. Es analysierte die Daten, die es während der letzten zehn Minuten aufgezeichnet hatte, und suchte in seinen Speichern nach Referenzfällen. Algorithmen, geschrieben zur Optimierung der körperlichen, geistigen und seelischen Gesundheit und zur allgemeinen Anhebung des Wohlbefindens, wurden gestartet. Sie benötigten nur wenige Millisekunden, um die Sofortmaßnahme zur Steigerung von Martins mittelfristiger Zufriedenheit auszuwählen. Sie würde zwar eine kurzfristige Enttäuschung zur Folge haben, die aber schnell kompensiert werden würde.

Als Resultat versah das System Martins Profil mit einem Vermerk, der den Zugang zu Peters Persönlichkeitsdatei sowie allen anderen, die eine Erinnerung an Hautkontakte mit anderen Menschen konservierten, permanent sperrte.

# Perry Rhodan 3000 und Maddrax 500

Robert Hector



## Das bevorstehende Doppeljubiläum zweier deutscher SF-Heftromanserien

Im Februar bzw. März 2019 feiern zwei deutsche SF-Heftromanserien ein Jubiläum. Auf den Colonia-Cons der letzten Jahre waren »Perry Rhodan« und »Maddrax« jeweils ein Programmpunkt gewidmet. Grund genug, Vergangenheit und Zukunft der beiden Kultserien zu beleuchten.

### Perry Rhodan: Der Weg der Menschheit ins All

Am 8. September 1961 erschien mit dem Roman »Unternehmen Stardust« das erste Heft der Perry-Rhodan-Serie. Mit dem fiktiven ersten Flug zum Mond am 19. Juni 1971 (in realiter war Apollo 11 mit Neil Armstrong zwei Jahre früher dran) begann das größte Weltraumepos aller Zeiten.

### Die klassische Epoche (PR 1–1250): Militaristen und Pazifisten, Eroberer und Entdecker

Drei Autoren haben den »Mythos Perry Rhodan« geprägt: Karl Herbert Scheer, William Voltz und Kurt Mahr. Sie repräsentierten die verschiedenen »Gesichter« des Perry Rhodan: den Eroberer, den Entdecker, den Wissenschaftler.

Die ersten 500 Bände waren von der Handschrift K. H. Scheers geprägt. Die Menschheit strebte ins All: Milchstraße, Andromeda, M87, Gruelfin, der Schwarm. Die Menschheit musste sich gegen feindliche Außerirdische wehren, wollte sie nicht untergehen. Gewaltige Raumschlachten wurden geschlagen – mit Ultrawaffen, gegen die eine Atombombe wie ein harmloses Feuerzeug wirkte. Mit Raumschifftriebwerken, die auf fünf- und sechsdimensionaler Basis arbeiteten, wurde der Abgrund zwischen den Sternen und Galaxien überwunden.

Scheer, das war der Mann für militaristische Ekstase, grandiose Eroberungsfeldzüge, für Heldenmut und Draufgängertum. »Ich führe euch herrlichen Zeiten entgegen«, hieß das Motto von »Handgranaten-Herbert«, und das funktionierte mit stahlharten Männern. Der Zukunftsforscher Robert Jungk nannte Perry Rhodan dementsprechend den »Hitler des Weltraumzeitalters«, was die



Popularität der Serie im Grunde nur förderte. Scheer erfasste präzise den Zeitgeist der 1960er Jahre, der durch Technikbegeisterung (Erste Mondlandung) und Kalten Krieg (Berliner Mauer, Kuba-Krise) gekennzeichnet war.

Doch die Zeiten änderten sich. Weihnachten 1968 machten die Apollo-8-Astronauten jenes denkwürdige Foto von der über dem Mond aufgehenden Erde. Dieser Anblick unseres blauen Planeten aus dem Weltraum hinterließ bei den Menschen tiefe Spuren: das »Raumschiff Erde« war unsere kostbare Heimat, die wir sehr leichtfertig zerstörten. Die Grenzen des Wachstums wurden spätestens mit der ersten Ölkrise 1973 offenbar, und Technikmüdigkeit oder gar Technikfeindlichkeit machten sich breit.

Der Scheersche Expansionskurs der Eroberung des Weltraums war an seine Grenzen gestoßen. Ein Autor trat schließlich aus dem Schatten von Scheer. Willi Voltz stellte den Antipoden zu Scheer dar, obwohl beide Freunde waren. Pazifistisch statt militaristisch, kosmopolitisch statt nationalistisch-terranch, eher kontemplativ als aggressiv: Voltz reflektierte den Zeitgeist der 1970er und frühen 1980er Jahre – erste ökologische Ansätze, Anti-Atomkraft- und Friedensbewegung, Hinterfragung der technologischen Entwicklung. Seine Helden waren nicht militaristische Hardliner mit Kurzhaarschnitt, sondern empfindsame, einsame Sucher, die sich wie Fremde in einer fremden Welt fühlten.

Alaska Saedelaere, Kytoma, Callibso – in diesen Personen spürte der Leser einen melancholisch-kosmischen Hauch, die existenzielle Einsamkeit des Menschen in einem unendlichen, unbegreiflichen Universum. Romane wie »Wächter des Ewigen«, »Der Zeitlose« oder »Welt ohne Menschen« sind Highlights der Serie. In Band 1000 »Der Terraner« offenbarte Voltz seine Vision von einer Menschheit, die sich als Teil eines wunderbaren Universums begreift und voller Harmonie darin leben kann. Sozusagen die SF-Version von »Make Love, not War«.

Mit Voltz endete die Ära des Solaren Imperiums, die Menschheit kam in Kontakt mit Superintelligenzen wie der Kaiserin von Therm und BARDIOC, wurde mit Sieben Mächtigen und Kosmokraten konfrontiert. Schließlich folgte die Begegnung mit den ursächlichen Fragen des Kosmos, den »drei ultimatzen Fragen«.

An der Seite des »Visionärs« Willi Voltz stand ein »Rationalist«, der Naturwissenschaftler Kurt Mahr, der Mann für die »Science«. Der »Physiker vom Dienst« war die ideale Ergänzung zu Voltz – er verlieh dessen kosmischen Visionen einen plausiblen (pseudo-)wissenschaftlichen Background. Die Konzepte der Hyperphysik, das Zwiebschalenmodell der kosmischen Evolution und die Doppelhelixstruktur des kosmischen Schöpfungscode entstammten seinem Gehirn. Mahr verstand es meisterhaft, die physikalisch-kosmologische Klaviatur der Serie zu bedienen.

Mahr beschrieb in Heft 1271 (»Finale in der Tiefe«) die »Reparatur« des kosmischen Schöpfungsprogramms. Der Roman war zugleich das Finale einer kosmischen Odyssee, der Suche nach dem heiligen Gral der Schöpfung, der Suche nach den Antworten auf die »drei ultimatzen Fragen«. Die dritte ultimatz Frage lautete: »Wer initiierte das GESETZ, und was bewirkt es?« Perry Rhodan sah die Antwort auf sich zubranden, doch er verweigerte sich dieser Antwort, da er befürchtete, dass sie seinen Geist unheilbar verwirren würde.

Angeblich hatte Voltz geplant, die Serie mit Band 1500 beenden. Die Kosmokraten wollten mit Hilfe des Viren-Imperiums die drei ultimatzen Fragen beantworten und den Sinn der Schöpfung erkennen. Doch der frühe Tod von Voltz im März 1984 beendete alle Spekulation – es wäre zumindest aus verlagstechnischer Sicht unsinnig gewesen, eine erfolgreich laufende Serie zu beenden.

Das Motiv, welches die gesamte Perry-Rhodan-Serie durchzieht, ist die Konfrontation der Menschheit mit einem zunächst unbekanntzen Gegner, der nach und nach enttarnt wird. Dieser Feind ist anfangs meist technisch und geistig überlegen, weist aber dann doch Schwachstellen auf und wird am Schluss vernichtet oder befriedet.

Zu Zeiten der Dritten Macht waren **Springer, Aras** und das arkonidische **Robotgehirn** erbitterte Kontrahenten der Terraner. Die Springer fürchteten um ihr galaktisches Handelsmonopol, während die Aras einen krankhaften medizinischen Forschungsgeiz besaßen, die letzten Geheimnisse des Lebens zu ergründen. Das Ziel des Robotregenten, einer Künstlichen Intelligenz, war es, das arkonidische Imperium zu erhalten.

Die insektoiden **Druuf** wollten die Eigenzeit ihres (Roten) Universums beschleunigen und der des Standardraums angleichen. Die **Akonen**, die meisterhaft die Transmittertechnologie beherrschten, trachteten danach, Macht und Handelspositionen der Terraner zu untergraben, wobei sich das Energiekommando und die Geheimorganisation **Condos Vasac** besonders hervortaten. Die **Antis** hatten den pseudoreligiösen **Báalol-Kult** gegründet und machten ihre Gegner mit Drogen gefügig.

Die **Posbis**, positronisch-biologisch Roboter, waren durch eine von den **Laurins** initiierte »Hassschaltung« zu Feinden der Menschheit geworden. Die biologische Komponente der Posbis war das Zentralplasma der Hundertsonnenwelt. Ihre Fragmenträume waren mit Transformkanonen ausgestattet.

Die **Blues** hatten sich durch ihre extrem hohe Fruchtbarkeit rasch in der galaktischen Eastside ausgebreitet. Vor allem das Volk der **Gataser**, deren Kampfschiffe mit dem nahezu unzerstörbaren **Molkex** überzogen waren, lieferte der terranischen Flotte erbitterte Gefechte.

Die **Meister der Insel** entstammten dem Volk der Lemurer, der 1. Menschheit, die vor 50 000 Jahren die Milchstraße beherrscht hatten. Mit Hilfe der Hochtechnologie der Sonneningenieure wie **Sonnentransmitter**, **Zeittransmitter** oder **Multiduplikatoren** waren sie nach der Flucht vor den monströsen **Halutern** zu Beherrschern des **Andromedanebels** aufgestiegen. Ihre Macht zerbrach im Jahre 2406 n. Chr. nach dem Tod von **Faktor I**, der schönen **Mirona Thetin**.

Die **Zweitkonditionierten** waren einst aus biophysikalischen Experimenten der »**Konstrukteure des Zentrums**«, der Herren der **Galaxis M87**, hervorgegangen. Die Konstrukteure wollten eine neue Superrasse züchten, die **Bestien**. Aus diesen gingen unter anderem **Uleb**, **Zweitkonditionierte** und **Haluter** hervor. Die Zweitkonditionierten bzw. **Schwingungswächter** fungierten als »Zeitpolizei«: Aus Angst davor, dass ihre Existenz durch ihre Erzeuger mittels **Zeitparadoxa** ausgelöscht würde, bestrafte sie gnadenlos alle Völker, die **Zeitexperimente** durchführten. Ihre Hauptwaffe waren die **Dolans**, fast unzerstörbare **Organschiffe**.

Das **Cappin-Volk** der **Takerer** züchtete vor 200 000 Jahren auf der Erde aus den damaligen Urmenschen mittels **Gentechnik** sogenannte **Präbios** wie **Zentauren**, **Zyklopen** und **Pseudo-Neandertaler**. Die Takerer waren auch die herrschende Macht der **Galaxis Gruelfin**, wobei sich ihre Macht auf der Fähigkeit zur **Pedotransferierung** gründete, mit der andere Lebewesen geistig übernommen werden konnten. Erst der Führer der **Ganjasen**, **Ovaron**, konnte mit Hilfe

der »Urmutter«, einem Riesenroboter, die Herrschaft der Takerer brechen.

Die insektoiden **Schwarmgötzen** – auch Karduhls genannt – hatten einst den Schwarm übernommen, der ursprünglich Intelligenz im Universum verbreiten sollte. Durch Veränderung der 5-D-Feldlinien-Gravitationskonstante wurden die galaktischen Völker verdummt. Die Schwarmgötzen verdankten ihre Unsterblichkeit einem Aktivierungselixier aus den Drüsen neugeborener Gelber Eroberer. Die Herrschaft der Schwarmgötzen wurden durch die Cynos, die rechtmäßigen Lenker des Schwarms, gebrochen.

Die pavianähnlichen **Paramags** waren in der Lage, als energetische Impulse durch Adern aus PEW-Metall zu reisen. Die Tatsache, dass auf dem ehemaligen fünften Planeten des Sol systems, Zeut, PEW vorrätig war, führte zum Konflikt mit den Terranern.

**Anti-ES** bekämpfte die Menschheit im »Kosmischen Schachspiel« mit ES. Dabei wurden die Terraner mit einem negativen Paralleluniversum konfrontiert, die PAD-Seuche drohte das Leben in der Milchstraße auszulöschen, und schließlich wurde Rhodans Gehirn in die Galaxis Naupaum entführt (»Gehirn-Odyssee«). Letztlich wurde Anti-ES von den Hohen Mächten des Kosmos für zehn Relativ-Einheiten in die Namenlose Zone verbannt.

Das **Konzil der Sieben** war ein Machtverbund, der aus verschiedenen Völkern bestand. Er hatte das Ziel der Eroberung immer weiterer Teile des Universums. Der militärische Arm des Konzils waren die **Laren** mit ihren SVE-Raumern. Erde und Mond wurden mit Hilfe eines Sonnentransmitters dem Zugriff der Laren entzogen. Die Erde drohte im Mahlstrom der Sterne in die Sonne Medaillon zu stürzen, doch ES nahm 20 Milliarden Terraner in sich auf. Die Macht des Konzils gründete sich auf der Beherrschung von Dimensionstunneln und Schwarzen Löchern durch das Ursprungsvolk, die Koltonen. Die Zentrale des »Bundes der Sieben« lag im Dakarraum, einer Zone zwischen fünfter und sechster Dimension, von wo 18 Dimensionstunnel in verschiedene Galaxien des Normaluniversums reichten.

Die **Kaiserin von Therm** verdankte ihre Entstehung dem Zusammentreffen der soberischen Priorwelle, die das gesamte Wissen der Zivilisation der Soberer in sich vereinte (Tiotronik), mit einem kosmischen Urnebel. Es bildete sich eine kristalline Netzhülle, die den gesamten Planeten Drackrioch umschloss. Hilfsvölker waren die Choolks, Feyerdahler und Kelsiren.

Die Superintelligenz **BARDIOC** ging aus dem verbannten Gehirn eines der »Sieben Mächtigen« hervor. BARDIOCs Traum von einem gewaltigen Reich war genährt von der Furcht, dass die anderen Mächtigen ihn finden und vernichten könnten. Militärisches Hilfsvolk waren die Hulkoos, Ableger des Gehirns waren die »Kleinen Majestäten«, die durch Psi-Kräfte Planetenzivilisationen versklavten. Seine Inkarnationen CLERMAC, VERNOC, SHERNOC und schließlich BULLOC verbargen sich in Energiesphären. Perry Rhodan kann BARDIOC mit einem Gegentraum erwecken. Die Superintelligenz wird

in der Kaiserin von Therm integriert und existierte als THERMIOC weiter.

BARDIOC war einst Mitglied des Bundes der Zeitlosen, der **Sieben Mächtigen**, die einst von den Kosmokraten damit beauftragt wurden, in bestimmten Regionen des Universums Leben zu verbreiten und diesem mit Hilfe von Sternenschwärmen Intelligenz zu verleihen.

Der Bund der Zeitlosen bestand aus sieben Wesen: **Kemoauc**, **Bardioc**, **Par-toc**, **Murcon**, **Ariolc**, **Lorvorc** und **Ganerc**. Sie erwachten vor langer Zeit überganglos in ihren Kosmischen Burgen und folgten dem RUF der Kosmokraten. Die Mächtigen waren unsterblich und wurden von Dienern der Kosmokraten künstlich erschaffen. Die Biophore waren das Mittel, mit dem die Mächtigen Leben im All aussäen sollten. Biophore sind hyperenergetische Lebensträger, die als On- und Noon-Quanten auftreten. An Bord riesiger Sporenschiffe wie der PAN-THAU-RA waren die Biophore in einer Art simuliertem Hyperraum untergebracht.

Eine wichtige Rolle bei den Mächtigen spielte der Roboter **Laire**, der der Technologie der Kosmokraten entstammte. Laire stellte einst das Verbindungsglied zwischen den Sieben Mächtigen diesseits und den Kosmokraten jenseits der Materiequellen dar. Sein linkes Auge gestattete es ihm, sich hinter die Materiequellen zu begeben.

Die **Porleyter** kämpften (ähnlich wie die **Ritter der Tiefe**) einst im Auftrag der Kosmokraten für eine konstruktive Ordnung im Universum. Sie waren Supertechniker, die phantastische High-Tech-Produkte und Waffen herstellten. Nach ihrem Abgang von der kosmischen Bühne benutzten sie krabbenähnliche Aktionskörper, und ihre Hauptwaffe war der Kardec-Schild, mit dem sie Mutantenfähigkeiten wie Telekinese, Teleportation und Hypnosuggestion erlangten. Ihre Vorstellungen vom Vorgehen gegen die Superintelligenz Seth Apophis führte zum Konflikt mit den Terranern.

Die Superintelligenz **Seth Apophis** versuchte, die Mächtigkeitsballung von ES zu infiltrieren. Die Macht dieser Entität beruhte auf psionisch beeinflussten Agenten, Hilfsvölkern wie den Sawpanen und Wunderwaffen wie Zeitweichen, Computerbrutzellen und dem Handschuh. Seth Apophis entstand einst aus der Verbindung eines marderähnlichen Wesens mit dem »Verkünder« der Parsynen, eines Geräts, mit dem die philosophische Lehre dieses Volkes im Universum verbreitet werden sollte. Mit Hilfe eines psionischen Jetstrahls konnte die Superintelligenz fremde Bewusstseine beeinflussen und deponierte sie in dem entarteten psionischen Feld des Frostrubins, der sich später als das Kosmonukleotid TRIICLE-9 entpuppte. Perry Rhodan nutzte das Trauma von Seth Apophis, aus einem unintelligenten Tier entstanden zu sein, aus, um ihre Macht zu brechen.

Die abtrünnige Kosmokratin **Vishna** führte mehrere nahezu surrealistische Anschläge auf die Erde durch. Ihr Plan, Terra in Scheiben zu schneiden, wurde mit Hilfe einer Projektionserde und eines Zeitdamms, hinter dem die echte Erde

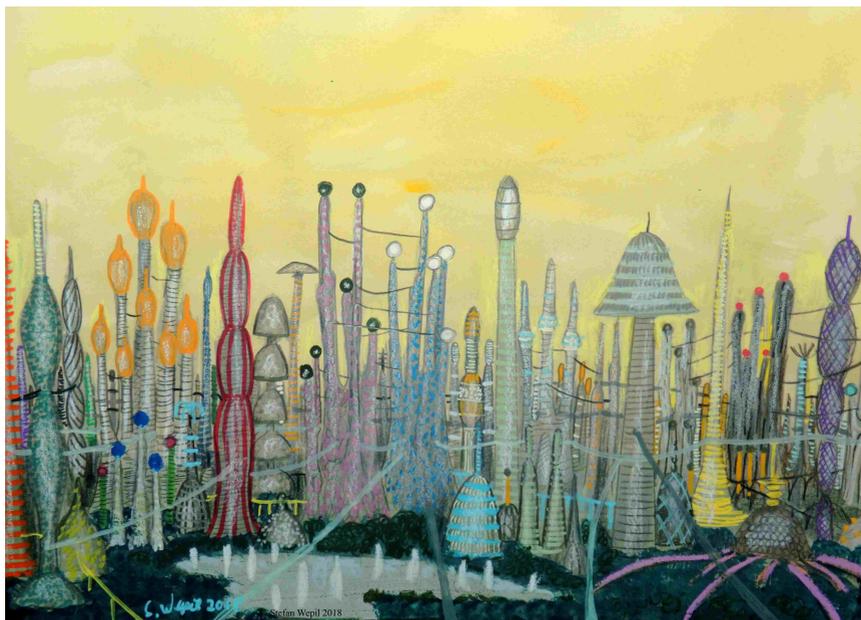
verschwand, vereitelt. Danach animierte sie die Roboterdynastien Klong und Parsf, die der Robotzivilisation Schatt-Amarong angehörten, zu einer Invasion des Solsystems. Schließlich versetzte Vishna die Erde in den Grauen Korridor und schickte Sieben Plagen über die Menschheit. Am Schluss entstanden Miniaturerden, die jeweils von einem Menschen bewohnt waren. Diese Einheiten wurden »Virochips« genannt und mittels der »virotronischen Vernetzung« in das Virenimperium integriert, um dessen Kapazität zu erhöhen. Die Kosmokraten wollten mit Hilfe des Viren-Imperiums die drei ultimatsten Fragen beantworten, die da lauteten: Was ist der Frostrubin? Wo beginnt und wo endet die Endlose Armada? »Wer hat das GESETZ initiiert, und was bewirkt es? Vishna, die einstige Geliebte des **Kosmokraten Taurec**, wurde von diesem von ihren paranoiden Rachegehlüsten hinsichtlich der Menschheit befreit.

Der »**Herr der Elemente**« gehörte den Mächten des Chaos an. Er entstand aus dem Kollektivbewusstsein des uralten Volkes der V'Aupertir, dem angeblichen Ursprungsvolk der humanoiden Rassen des Universums. Die Negasphäre, die nach dem Verschwinden des psionischen Feldes Triicle-9 entstanden war, wurde zu seinem Lebenselixier. Hilfskräfte waren das **Dekalog der Elemente** unter Führung des Elements der Lenkung, dem Zeroträumer **Kazzenkatt**. Den Terranern unter Perry Rhodan gelingt es gegen den Widerstand dieser Mächte, die Chronofossilien zu aktivieren und den Frostrubin wieder an seiner ursprünglichen Stelle zu verankern. Gesil neutralisiert den Herrn der Elemente mittels einer porleytischen Waffe, dem Devolator: damit entwickelt er sich zu jener Urzelle zurück, aus der sein Volk entstanden war.

## **Die Ära nach Voltz – postmoderne Beliebigkeit und Orientierungslosigkeit**

Die Perry Rhodan-Serie war im Grunde bereits im Band 1271 auserzählt, sowohl was die technische Entwicklung als auch den kosmischen Überbau betrifft. Was danach kam, war nur noch der blasse Abklatsch vergangener glorreicher Zeiten. Es gab Anbauten, Nebenbauten, Verfeinerungen der Voltzschen Kosmologie, aber es gab keine konzeptionellen Neuerungen mehr. Die Helden des Perryversums rasten nun hektisch hin und her, flogen von einem Ende des Universums zum anderen, orientierungs- und ziellos. Da wurden Galaxien von einem Universum in ein anderes transferiert, plötzlich hatte das Universum die Form eines hyperdimensionalen Möbiusbandes, plötzlich gab es Sphären außerhalb der Realität (»Thoregon«). Es gab kosmische Krebsgeschwüre in Form von Negasphären, die als Brutstätten für Chaotarchen dienten, es gab (atopische) Wesen vom Ende der Zeit, die Negativ-Entwicklungen in der Vergangenheit korrigieren wollten, es gab Entitäten wie Thez, die das Universum »umdachten«.

Vieles in der Serie war ausgereizt: es gab eine Inflation von Superintelligenzen, da waren übermächtige Wesen wie der Kosmokrat Hismoom und der



Chaotarch Xrayn, die den Menschen erschienen wie Schreckensmonster aus drittklassigen Horrorfilmen. Und da gab es eine Hyper-Technologie, die (nach Arthur C. Clarke) an Magie erinnerte: Raumschiffe, mit denen man in kurzer Zeit bis zum Ende des Universums fliegen konnte, oder Waffen, mit denen Galaxien zerstört werden konnten. Das Recycling von Ideen aus früheren Zyklen wurde quasi zum Programm – vielfach hatten die Leser den Eindruck, dass Ideen aus mehreren Zyklen entnommen und dann zu einem neuen Zyklus zusammengesetzt wurden. Historische Lücken wurden gnadenlos geschlossen, kosmische Mysterien unnötig entzaubert (z.B. Cynos).

Hatte Voltz noch die Vision eines harmonischen Universums, in dem Menschen eingebettet waren, so erfolgte in der Post-Voltz-Ära eine Umwertung der bisherigen Werte. Insbesondere die Kosmokraten wurden beschuldigt, für ihre großen kosmischen Langzeitpläne das Leben von Individuen aufs Spiel zu setzen. Gewalt und Krieg schienen unter bestimmten Voraussetzungen wieder ein Mittel der Kosmo-Politik zu sein. Das Universum war nicht mehr ein harmonischer Ort, sondern ein Haifischbecken, in dem jeder ums Überleben kämpfte. Somit war die PR-Serie ein Spiegelbild der realen Welt, in der nach dem Fall der Mauer und dem Zusammenbruch der Sowjetunion nicht das »Ende der Geschichte« eintrat, sondern der Beginn einer neoliberalen globalen Ordnung. Die Schere von Arm und Reich vergrößerte sich zunehmend, Kriege wie im

Irak und Afghanistan führten zu immer neuer Gewalt und Terrorismus. Computer, Internet und Smartphones ließen die Welt immer weiter vernetzen, die Digitalisierung veränderte das Leben der Menschen grundlegend.

In der PR-Serie ging es in kosmologischer Hinsicht darum, die Menschen aus der Abhängigkeit von den Hohen Mächten, den Kosmokraten und Chaotarchen, zu befreien. Ein »Dritter Weg« sollte beschritten werden, »triviane Mächte« wie ESTARTU und THOREGON traten auf den Plan. Später wurden die Chaotarchen in einem Großzyklus näher beleuchtet, dann war wieder einmal ES ein Zyklusthema. Schließlich versuchten sich die Autoren an der Erschaffung eines neuen Universums (»Neuroversum«) und an einer Bedrohung aus einer Zukunft, die jenseits der Zeiten lag.

Die Hefte 1250 bis 1599 boten farbige Planetenabenteuer, faszinierende Völker wie die Cantaro (Cyborgs) und Linguiden (Meister der Sprache) sowie kosmische Geheimnisse, dazu ein großartiges Spiel mit alternativen Realitäten. Themen waren das Reich der Superintelligenz ESTARTU, das fremde Universum Tarkan, die Milchstraße als »Horrorgalaxis« unter der Knechtschaft eines Wesens namens Monos, dem »Teufel in Terras heiligen Hallen«, Verwirrungen der Superintelligenz ES, welche den Unsterblichen die Zellaktivatoren abnahm, und als gemeinsame Klammer das Kosmonukleotid DORIFER.

Großer Gegenspieler der Superintelligenz **ESTARTU** (der »Schwester« von ES) war der **Herr Heptamer**. Im Universum Tarkan einst aus den dortigen Sieben Mächtigen auf Initiative des Chaotarchen Xpomul entstanden – wie die sechs Fürsten des **Hexameron**. Sie sollten den Untergang dieses kollabierenden Universums beschleunigen, um nach dessen Übergang in eine Singularität ein neues Universum entstehen zu lassen. Dazu erhöhten sie die Gravitationskonstante und transferierten mittels Materiewippen große Massen aus dem Standarduniversum nach Tarkan. ESTARTU hatte vor 50 000 Jahren einen Hilferuf der Völker Tarkans empfangen und ließ die Galaxis Hangay aus Tarkan in das Universum der Menschheit versetzen. Dies führte zum »Kollaps« der Kosmonukleotids DORIFER.

Die Schließung DORIFERs führte zum Chaos in der Lokalen Gruppe. Nutznießer dieser Situation war **Monos**, ein Klon, erzeugt aus der kosmokratischen Substanz von Taurec und Gesil. Monos manipulierte die cyborg-ähnlichen **Cantaro** mittels eines Kontrollfunknetzes und versetzte die Menschen von Terra in Simusense-Traumwelten. Sein Ziel war die genetische Transformation der Völker der Milchstraße, am Schluss sollte eine einzige monomorphe Klon-Rasse stehen.

Die Cantaro entstammten dem Volk der Anoree, die die Schwarzen Sternstraßen (Einstein-Rosen-Brücken) verwalteten. Die ursprünglichen Initiatoren der Schwarzen Sternstraßen waren die Archäonten, die sich in einem Schwarzen Loch nahe dem Milchstraßenzentrum zur Ruhe gesetzt hatten. Der

DORIFER-Schock führte dazu, dass einige von ihnen wahnsinnig wurden und als »Blitzer« viele Planeten verwüsteten. Damit sie nicht auch noch andere Galaxien gefährdeten, riegelten die Archäonten die Milchstraße mittels dreier Wälle (u. a. des Chronopuls-Walls) ab, sodass niemand mehr herein- oder hinaus kam. Die Terraner konnten schließlich das Kontrollfunknetz neutralisieren und Monos selbst beseitigen.

Monos' Vater **Taurec** wollte in seine Heimat jenseits der Materiequellen zurückkehren und plante deswegen, ES in eine Materiequelle zu verwandeln. Als Taurec genau zu jenem Zeitpunkt, als DORIFER kollabierte, den Impuls zur Progression zu einer Materiequelle gab, geschah mit ES ein Unglück. Taurec hatte psionische Informationsquanten in DORIFER, die Informationen über eine negative Entwicklung von ES zu einer Materiesenke beinhalteten, manipuliert; die »Nega-Psiqs« bildeten ein Koagulat, das in ES einen Gegenpol fand. Die Superintelligenz wurde wahnsinnig und war temporal nicht mehr orientiert. Sie forderte von den potenziell unsterblichen Terranern die Zellaktivatoren zurück und überreichte sie den **Linguiden**, dem neuen begünstigten Volk. Der Kunstplanet Wanderer tauchte in verschiedenen parallelen Wirklichkeiten auf. Kurz bevor sich ES in eine Materiesenke verwandelte, konnten die Nakken ES mit Hilfe der Zellaktivatoren »heilen«.

Der Zyklus »Die Große Leere« (auch »Das große kosmische Rätsel« genannt, Band 1600 bis 1799) basierte auf den kurz zuvor (1989 n. Chr.) gemachten astronomischen Entdeckungen der »Großen Mauer« und der »Großen Leere« und dem Titelbild von Stephen Hawking's Bestseller »Eine kurze Geschichte der Zeit«, auf dem ein Möbiusband dargestellt war. Die Reise zur Großen Leere enthüllte ein fantastisches Geheimnis: hinter der »Leere« wartete ein Himmel voller Sterne. Das Universum wurde durch ein hyperdimensionales Möbiusband in ein diesseitiges »Parresum« und jenseitiges »Arresum« geteilt. Das parallele Universum Arresum) war bevölkert von kristallinen Lebensformen. Die **Abruse** war eine mächtige Kristallentität aus dem Arresum. Abruse wollte die Trennwand zwischen Arresum und unserem Parresum niederreißen, um die hiesigen Lebensformen kristallin zu transformieren. Die Abruse konnte mit Hilfe der Vandemar-Zwillinge zerstört werden, und das Arresum wurde durch die einst in ES aufgegangen 20 Milliarden Menschen und drei Nocturnenstöcken aus Fornax besiedelt.

Dann folgten acht Jahre bzw. 400 Hefte (Band 1800 bis 2199) »Thoregon«, ein verzweifelter und letztlich vergeblicher Versuch, den Kosmo-Dualismus von Kosmokraten und Chaotarchen zu durchbrechen. Thoregon, konzeptionell ein Abolutes Vakuum mit sechs Superintelligenzen darin, war von Anfang an eine Totgeburt, weil physikalisch unausgegoren (ein »Abolutes« Vakuum – seit Einstein sollte man in der Physik das Wort »absolut« meiden, nachdem dieser

den absoluten Raum und die absolute Zeit zerstört hatte) und kosmologisch sinnlos (eine außerhalb von Multiversum und GESETZ stehende Sphäre, damit auch außerhalb der Natur stehend – das ergibt keinen Sinn). Dennoch bot der Großzyklus doch farbenprächtige Unterhaltung. Vier apokalyptische Reiter, neun mächtige »Diener der Materie«, die für die Kräfte der Ordnung agierten, Kosmische Fabriken und Chaotender als Instrumente der Hohen Mächte, dazu negative Wesenheiten wie die Superintelligenz SEELENQUELL oder die Inquisition der Vernunft in Tradom.

Perry Rhodans erste Begegnung mit der Koalition Thoregon: Er betrat auf dem Mars-Ersatzplanet Trokan einen mysteriösen Pilzdom und gelangte auf die »Brücke in die Unendlichkeit«, die aussah wie ein Bohlensteg aus Graphit, der Galaxien miteinander verband. Das Ziel von **Shabazza** war die Vernichtung der Koalition Thoregon, und dazu bediente er sich vierer apokalyptischer Reiter, die ganze Galaxien verwüsteten: des Gebärmutterorganismus **Goedda** mit ihren Philosophen; des **KONT**, einem Produkt der Kaiserin von Therm; der **Träumerin von Puydor**, Jii'Nevever, einer Entität, die auf Howalgonium-Kristallen basierte; sowie der »**Monster von Louipaz**«, der Guan a Var oder »Sonnenwürmern«. Shabazzas Meister war **Torr Samaho**, ein Diener der Materie. Er war Leiter der kosmischen Fabrik MATERIA, in der der Ultimate Stoff hergestellt wurde, der für die Kosmokraten von existenzieller Bedeutung war. Der Ultimate Stoff wurde aus den Virtuellen Quanten des Vakuums gewonnen. Torr Samaho versuchte, die Entstehung von Thoregon-Sphären zu verhindern, »PULS«-Zonen aus Absolutem Vakuum und der psionischen Energie von Superintelligenzen, in denen die Kosmokraten, der Moralische Kode und das GESETZ keinen Einfluss hatten. Der Kosmokrat **Hismoom** drohte damit, zwei Universen (das Standarduniversum und Tarkan) zu zerstören. Perry Rhodan schloss mit Hismoom einen »Pakt mit dem Teufel«: Der PULS sollte sich nicht vergrößern und vermehren und so die Kosmokraten bedrohen, und Hismoom verzichtete auf die Vernichtung der Mächtigkeitsballung von ES.

Die Heimat der Superintelligenz **SEELENQUELL** lag in einer fernen Galaxis, dem Land Dommrath. Die führende Instanz waren dort die Ritter von Dommrath. Wrehemo Seelenquell war Hüter des Technologischen Speichers der Ritter, sein Schüler Morkhero Seelenquell. Lehrer und Schüler gerieten in Zwist und wurden im Laufe der Zeit immer mächtiger. Aus einem surrealistischen Kampf ging Wrehemo als Sieger hervor und integrierte die geistige Substanz der Monochrom-Mutanten, welche das Ergebnis von Gen-Experimenten aus der Zeit der Monos-Diktatur waren, in sich. Die Baby-Superintelligenz **SEELENQUELL** entstand. **SEELENQUELL** wurden schließlich durch Gen-Torpedos, die Zellgewebe von Morkhero Seelenquell enthielten, vernichtet. Die ehemals in der Superintelligenz integrierten 35 000 Monochrom-Mutanten blieben als körperloser »Nukleus« zurück und bildeten nun die stärkste mentale Macht der Milchstraße.

Das Land Dommrath barg ein Geheimnis, die mysteriöse Sphäre **ZENTAPHER**. Der Architekt Kintradim Crux war die höchste Autorität in dieser Sphäre. ZENTAPHER entpuppte sich als Chaotender, ein Instrument der Chaotarchen. Die Chaotender enthielten Nekrophoren, Todessporen, die aus der Negosphäre stammten und alles Leben auslöschen konnten. Kintradim-Crux hatte einst eine Nekrophore in DORIFER freigelassen; diese verursachte mit der »DORIFER-Pest« im Land Dommrath eine furchtbare Seuche. Cairol, der Roboter der Kosmokraten, vernichtete ZENTAPHER mit fast sämtlichen Nekrophoren.

In der Galaxis Tradom hatte die **Inquisition der Vernunft** eine Schreckensherrschaft errichtet und griff nun über das »Sternenfenster«, einen gigantischen Transmitter, auch nach der Milchstraße. Die Inquisition hatte vor 160 000 Jahren die blühende Thatrix-Zivilisation vernichtet. Die Inquisitoren waren genetisch veränderte Menschen aus dem terranischen Raumschiff JOURNEE, welches aus der Realgegenwart in die Vergangenheit geschleudert worden war und dort havarierte. Damals waren sie durch Bio-Experimente körperlich und psychisch mutiert. Terraner und Arkoniden konnten die Herrschaft der Inquisition beenden. Im Mahlstrom der Sterne traf das Fernraumschiff SOL auf die Sphäre des **Ersten Thoregon**. Thoregon war eine Superintelligenz, die in einer Sphäre des Absoluten Vakuums mit Hilfe der technisch hoch stehenden Algorrian einen PULS entstehen ließ. Im Zentrum des Ersten Thoregon befand sich das Analog-Nukleotid METANU, entstanden aus der Leiche der Superintelligenz KABBA. Der Kosmokrat Hismoom zerstörte mit einem kosmischen Messenger METANU und ließ schließlich mit ultimativer Materie die Pilzdome und die Brücke in die Unendlichkeit vergehen. Das Projekt Thoregon war gescheitert. Durch die Erhöhung der »Hyperimpedanz« wurde die Hypertechnologie nahezu lahmgelegt, überlichtschnelle Raumflüge wurden dadurch um ein Vielfaches langsamer.

Der »Sternenozean«-Zyklus (Hefte 2200–2299) thematisierte den Orden der **Schutzherren**. Vor sieben Millionen Jahren entstand auf Betreiben der Kosmokraten in der Milchstraße der Orden der Schutzherren. Die Schutzherren sagten sich bald von den Kosmokraten ab, zwei der Schutzherren entwickelten sich zu negativen Entitäten: **Gon-Orbhon** und Tagg Kharzani. Gon-Orbhon herrschte in der Großen Magellanschen Wolke in der Parrakh-Wolke, Tagg Kharzani brachte in der Milchstraße das Tan-Jamondi-System in seine Gewalt. Gon-Orbhon entzog von der Großen Magellanschen Wolke aus der Superintelligenzen-Leiche ARCHETIM im Innern der irdischen Sonne Sol psionische Energien und vergrößerte seine Macht. Sein Ziel war es, die Sonne in eine Nova zu verwandeln und den im Rahmen der Explosion freiwerdenden Korpus von ARCHETIM in sich aufzusaugen, um zu einer Superintelligenz zu werden. On-Orbhon war einst mit einem Nocturnenstock fusioniert und zu einer negativen

Wesenheit geworden. Die Trennung von dem Nocturnentock führte schließlich zu einer positiven Entwicklung Gon Orbhons.

Nach diesem Fantasy-Zyklus versuchten die Autoren wieder »großes kosmisches Kino« (Großzyklus »TERRANOVA/Negasphäre«, Bände 2300 bis 2499). Die Mächte des Chaos versuchten in der Galaxis Hangay die Entstehung einer Negasphäre zu initiieren.

Die **Terminale Kolonne TRAITOR**, ein gigantischer Heerwurm von Raumschiffen der **Chaosmächte**, überfiel mit ihren Traitanks die Milchstraße und wollte sie in eine »Ressourcengalaxis« verwandeln. Diese Ressourcen sollten einer Negasphäre zugutekommen, die in der benachbarten Galaxis Hangay entstand. Überall in der Galaxis entstanden Kolonnen-Forts, um die zivilisierten Welten unter die Knute TRAITORS zu zwingen. Die Terraner schützten das Solssystem durch einen hyperenergetischen Kristallschirm, den TERRANOVA-Schirm. Im Zentrum Hangays residierte die negative Superintelligenz **KOLTOROC**, ein Chaopressor. Perry Rhodan reiste in die Vergangenheit, um dort die Retroversion der Negasphäre von Tare-Scharm mit Hilfe der Superintelligenz ARCHETIM zu beobachten. Die GESETZ-Geber, riesige goldene Schiffe der Kosmokraten, spielten dabei eine zentrale Rolle. Der **Chaotarch Xrayn** wollte sich unter den hyperenergetisch angeregten Bedingungen des Vibra-Psi in Tare-Scharm manifestieren, ohne dem Transformsyndrom zu unterliegen. Sein Ziel war ein Angriff auf das Kosmogen DORIICLE, um die Herrschaft über den Moralischen Kode zu erlangen. ARCHETIM konnte diesen Plan verhindern, starb jedoch dabei. In der Realgegenwart sollte Hangay zur Negasphäre werden. Perry Rhodan neutralisierte mit Hilfe seiner psionischen Ritter-Aura und Biophoren das Dualwesen KOLTOROC, eine Chimäre von insektoiden und humaniden Wesen. Die Terminale Kolonne zog sich zurück.

Während der Belagerung des Solsystems durch die Terminale Kolonne TRAITOR hatte ES freiwillige Menschen zu den Fernen Stätten in 660 Millionen Lichtjahren Entfernung evakuiert. Diese Menschen wurden nach Anthuresta in den Kugelsternhaufen Far Away gebracht, um das Stardust-System zu besiedeln. Im Stardust-Zyklus (2500–2599) kam die Menschheit über ein intergalaktisches Transportsystem, das Polyport-Netz, das aus Polyport-Höfen, Distribut-Depots und Handelssternen bestand, in Kontakt mit den »Fernen Stätten«, vor allem der Galaxis Anthuresta und der dort herrschenden **Frequenz-Monarchie** mit den **Vatrox-Entitäten**. Die Vatrox verfügten über Wege der »Wiedergeburt« auf den »Hibernationswelten«, von denen sich sechs in der Andromeda-Galaxis und zwei in der Galaxis Anthuresta befanden. Die Vatrox wurden einst durch die tiotronische Prior-Welle der Soberer »erleuchtet«. Die Anthurianer stammten aus der Ringgalaxis Anthuresta und hatten das Polyport-System erschaffen. Vor zehn Millionen Jahren schüttelte die Frequenz-Mo-

narchie die Fesseln der Anthurianer ab. Diese hatten über viele Jahrtausende hinweg gewaltige Mengen an Psi-Materie gesammelt und im PARALOX-ARSENAL zusammengetragen. Es kam zum großen Showdown zwischen der geschwächten Superintelligenz ES und der aufstrebenden Geistesmacht VATTROX-VAMU. Das PARALOX-ARSENAL, welches über Raum und Zeit in Zeitkörnern fragmentiert war, fügte sich zu einem 1088 Kilometer großen psimateriellen Riesendiamant zusammen. Mit Hilfe dieser gewaltigen Menge an Psi-Energie spaltete sich ES in zwei Teile auf: in »ES«, welches nun für die Mächtigkeitsballung der Lokalen Gruppe mit Milchstraße und Andromeda zuständig war, und in »TALIN«, welches fortan über die Fernen Stätten mit dem Zentrum Anthuresta herrschte.

Die Fernen Stätten waren also eine Einflussosphäre von ES. Der Zyklus war bestimmt durch ES-Reminiszenzen – der Revolverheld Piet Rawland, die Altmutanten, die Maschinenstadt Ambur-Karbush auf Wanderer, die Scheibenwelten von TALIN ANTHURESTA mit 20 000 Wanderer-Imitaten, Silberkugeln, Talanis, die Insel der Schmetterlinge, die Völker der Tryonischen Allianz (Motana, Barkoniden, Lemurer, Shuwashen), das zweite galaktische Rätsel, zwei Zellaktivatoren – alles Emanationen aus der Vergangenheit von ES.

Der Neuroversum-Zyklus (2600–2699) war bestimmt durch die Erschaffung eines Miniatur-Universums, dem Neuroversum. Wieder wurde das Dauer-Motiv »Weg von den Hohen Mächten« sichtbar: Diesmal betraf es auch das Solsystem. Im Kern der Sonne lagen die toten Psi-Körper ehemaliger Superintelligenzen (zunächst ARCHETIM, dann TAFALLA), wodurch das Heimatsystem der Menschen für die Kosmokraten »unsichtbar« war.

Das Fenraumschiff BASIS und das Solsystem wurden entführt, die BASIS in die Doppelgalaxis Chanda, das Solsystem in einen anormalen Raum. Zusätzlich spielte die Galaxis Escalian eine zentrale Rolle. Die raumzeitliche Anomalie wurde stabilisiert, und es entstand das Neuroversum. Der »Weltenfresser« **QIN SHI**, eine Entität auf der Ebene einer Superintelligenz, wollte sich der Wahrnehmung durch die Kosmokraten entziehen. QIN SHI wollte zu diesem Zweck die Galaxien Chanda und Escalian erobern. Eine Vielzahl von Superintelligenzen trat auf den Plan. Neben QIN SHI waren dies TANEDRAR, TAFALLA, ALLDAR, ARCHETIM, PAUTHOLAMY, dazu kamen mächtige Wesen wie SHIKAQIN und SIL, der Konstrukteur Sholoubwa und das Totenhirn. Und da waren Gerätschaften wie das Multiversum-Okular, der Anzug der Universen, das BOTNETZ, die Sternjuwelen, das Kosmokratenerschiff LEUCHTKRAFT, aus Handelssternen hervorgegangene »Waffen« wie die Weltengeißel, dazu mysteriöse Wesen wie Delorian, Samburi Yura, Raphael und Ennerhahl. Am Schluss wurde ein neues Universum geboren, außerhalb des Multiversums stehend, der Wahrnehmung der Hohen Mächte entzogen. Auch das Solsystem war durch TAFALLAS Anwesenheit in der Sonne für die Kosmokraten

nicht mehr zugänglich. Das Solsystem wurde auf dieselbe Weise nach Hause gebracht, wie QIN SHI es entführt hatte. Die 48 Blütenblätter der Zeitrose waren bereit, das BOTNETZ nahm seine Arbeit auf. Ein violetter Schein legte sich um das Solsystem, und der Transfer in die Milchstraße begann. Doch am Ziel angekommen, fehlte der Erdmond ...

Der Atopen-Zyklus – aufgeteilt in »Das Atopische Tribunal« (2700–2799) und »Die Jenzeitigen Lande« (2800–2874) – behandelte das Thema »Manipulation der Gegenwart aus der Zukunft«.

Luna kehrte in den Orbit um Terra zurück. Der Erdmond wurde von einem Technogeflecht überwuchert und war wegen eines Repulsorwalls für die Menschen nicht erreichbar. Einem Kommando unter Perry Rhodan gelang der Vorstoß nach Luna. Dort begegnete er den humanoiden Onryonen, die im Dienst des **Atopischen Tribunals** standen. Die beiden **Atopischen Richter** Matan Adardu Dannoer und Chuv erhoben Anklage gegen Rhodan und Bostich als Hauptverursacher der Ekpyrosis von GA-yomaad, des zukünftigen Weltenbrandes in der Milchstraße. Nach und nach schalteten die Atopen und ihre Helfer jeden Widerstand in der Galaxis aus. Die Tefroder unter Vetris-Molaud unterstützten die Atopen. Vetris konnte sich die Unsterblichkeit sichern und das Erbe der Meister der Insel beanspruchen. Zwei seiner wichtigsten Stützen waren das tefrodische Mutantenkorps und die Inkarnation eines vergessenen Meisters der Insel, Faktor IV bzw. Zeno Kortin. Rhodan und Bostich gelang die Flucht nach Larhatoon, der Heimatgalaxis der Laren, die schon seit längerem unter der Atopischen Ordo stand. Die beiden dortigen Atopen, Richterin Saeqaer und der Kristalline Richter, stammten aus einem zukünftigen Entwicklungsstadium Larhatoons.

Das Atopische Tribunal stammte aus den Jenzeitigen Landen. Rhodan und Atlan erreichten mit der RAS TSCHUBAI und dem Richterschiff ATLANC die Synchronie, jene Passage, die in die Jenzeitigen Lande führte. Durch eine Manipulation der ATLANC kam es zu einem »Zeitriss«, und Perry Rhodan wurde mit der RAS TSCHUBAI in die Vergangenheit der Milchstraße vor 20 Millionen Jahren verschlagen. Dort kämpften die barbarischen **Tiuphoren** gegen den Kodex. Die Milchstraße wurde verheert, und Rhodan flog mit seinem Schiff in die Larengalaxis, um die dortigen Ur-Laren vor dem Untergang zu retten. Dies gelang durch einen raumzeitlichen Transfer eine Gruppe von Ur-Laren mittels der Purpur-Teufe, einer Art Raumzeittransmitter.

Atlan verschlug es mit der ATLANC in eine fiktive Zukunft des Jahres 2577 NGZ, in der ein neo-lemurisches Imperium herrschte. Von dieser »falschen Welt« gelangte der Arkonide wieder in die Synchronie, die »Zweite Zeit«, zur donatartigen Ringwelt Andrabasch. Dort erhielt Atlan von dem »Pensor« Einblicke in kosmische Geheimnisse wie das »Turm-Schacht-Modell«.

Die ATLANC wurde schließlich ins Sturmland transferiert und erreichte die

Jenzeitigen Lande am Ende der Zeit in 150 Milliarden Jahren. In dem entropischen Chaos hatte die Wesenheit **Thez** eine Insel der Hiesigkeit, die Veste Tau, erschaffen. Über die Finale Stadt gelangte Atlan zum See der Fauthen, der aus Vitalenergie bestand. Dort erfuhr der Arkonide die Hintergründe über Thez und das Atopische Tribunal.

Perry Rhodan kam aus der Vergangenheit vor 20 Millionen Jahren schrittweise der Gegenwart näher. Ziel war es, den barbarischen Tiuphoren, die über den Zeitriss aus der Vergangenheit in die Gegenwart gelangt waren, Einhalt zu gebieten. Die Tiuphoren sammelten die Bewusstseine von Lebewesen, um sie in die Sternenbanner ihrer Sternengerwerke zu integrieren. Die »erlösten« Bewusstseine in den Sternenbannern sollten im Catiuphat aufgehen.

Der Zeitriss und die dys-chronone Drift führten zu raumzeitlichen Verwerfungen – wodurch letztlich die temporale Integrität der Milchstraße bedroht wurde. Schließlich erschien das Atopenschiff **MOCKINGBIRD** mit dem Atopischen Richter Tiffloor aus der Zukunft, verwies die Tiuphoren in ihre Schranken und schloss den Zeitriss. Thez ließ die dys-chronone Scherung zu, und das Universum teilte sich in zwei Zeitlinien: In der einen entwickelt sich Thez, in der anderen war die Zukunft offen ...

Das Atopische Tribunal war letztlich ein Ableger von Thez, einem transkosmokratisches Wesen aus der Zukunft. Thez wollte der Milchstraße Gerechtigkeit zukommen lassen. Gerechtigkeit bedeutete, Schaden vom Moralischen Kode abzuwenden. Die Atopischen Richter waren schier unangreifbare multilokale Wesen, Zukunftsversionen von Völkern aus der jeweiligen Sterneninsel. Die »Atopische Ordo« sollten den jeweiligen Sterneninseln aufgezwungen werden.

Das Zeitgeschwurbel mit Reisen aus der Zukunft in die Vergangenheit, anderen Zeitsphären, einer Zweiten Zeit bzw. bzw. Synchronie, kontrafaktischen Wirklichkeiten, kontra-kausalen Raumzeitplastiken, Chronoduplikaten und falschen Zukünften, Jenzeitigen Landen am Ende der Zeit und manipulierten Vergangenheiten, dem Zeitriss und der dys-chronone Drift stellte durch ihren kausalitätsfreien Beliebigkeitscharakter die Kohärenz des Universums in Frage – und überforderte und langweilte auch die Leser. Schließlich spaltete sich das Universum in zwei Zeitlinien auf (bei »Star Trek« wurde eine solche Aufspaltung nicht gut aufgenommen): das Thez-Universum mit den Atopen und unser »freies« Universum.

Der Sternengruft-Zyklus (2874–2899) schilderte die Entstehung einer Materiesenke in der »vereisten« Galaxis Orpleyd (NGC 6861). Die Entität **KOSH** entstand aus einer »Technolution«, der Integration von Bewusstseinen in Maschinen.

Rhodan erhielt Hinweise, dass in Orpleyd eine Materiesenke entstehen sollte – ohne Beeinflussung oder Kontrolle durch die Chaotarchen. Die dafür ver-

antwortliche Superintelligenz war **KOSH**, das Lot. Diese lag im Koma, dafür agierten als ihre Statthalter die Pashukan und deren Hilfsvölker. Aber es gab auch Gegner, die der Chaotarch **Cadabb** ausgesandt hatte – die Antennen.

In Orpleyd regierten die **Gyanli** mit eiserner Faust. Ihr Staatswesen wurde von ihnen Kohäsion genannt. Vor Jahrmillionen existierte eine Gemeinschaftszivilisation, die sich als Kohäsion von Baicekosh bezeichnete. Diese Zivilisation baute immer komplexere Maschinen, und am Ende dieser Entwicklung sollte die perfekte Maschine stehen, der Pantomat. Sie sollte helfen, in eine urzeitliche Dimension unterhalb der Raumzeit vorzustoßen, den Katoraum. Als Zugangsportale zum Katoraum wurden bis dahin manipulierte Schwarze Löcher eingesetzt, die Katoporen. Aus dem Pantomat entstand das Pavvat, welches den Katoraum auslotete. Aus dem Pavvat wurde die Wesenheit KOSH. KOSH erschuf aus sich selbst heraus neun Maschinisten, die Pashukan, und rüstete sie mit synthetischen Schwarzen Löchern als ultimativer Waffe aus. Der Einsatz dieser Waffe weckte jedoch die Aufmerksamkeit des Chaotarchen Cadabb. KOSH floh vor dem Chaotarchen, er wollte seinen eigenen Weg beschreiten, ohne unter die Herrschaft der Hohen Mächte zu fallen. Auf seiner Flucht fand KOSH Gefallen am Volk der **Tiuphoren**, geriet jedoch in eine Falle des Chaotarchen. Es kam zu einer fürchterlichen Raumschlacht. KOSH entkam mit dem Heimatplaneten der Tiuphoren, erreichte die Galaxis Orpleyd und platzierte die Tiuphorenwelt ins Lichtfahnesystem. Dort stürzte KOSH ab, die Bruchstücke seines Körpers verteilten sich über den Planeten Tiu. Seitdem trieben die Pashukan die Transformation KOSHS zur Materiesenke voran.

In Orpleyd wurden nicht nur die Tiuphoren von den Pashukan unterdrückt und beeinflusst, auch die Gyanli wurden manipuliert. Damit KOSH sich zur Materiesenke entwickeln konnte, benötigte diese Wesenheit eine Fülle mentaler Kraft. Zu diesem Zweck wurden die Tiuphoren beauftragt, mit Hilfe von Sternenbannern Bewusstseinspotenziale für das Catiuphat einzufangen, die später in die Materiesenke eingehen sollten. Zusätzlich sammelte der »Schnitter« Bewusstseine der Galaxis Orpleyd ein.

Das Pavvat war der Bewusstseinsträger der Superintelligenz KOSH. Angereichert mit Bewusstseinsfragmenten des Catiuphats und der Galaxis Orpleyd verwandelte sich KOSH im Katoraum zu etwas Neuem, einer Materiesenke.

Am Anfang des Genesis-Zyklus (2900–2999) stand die lemurische Terrakotta-Armee auf dem Planeten Merkur, die HaLem-Armee. 12 000 Figuren entsprechen Lemurern aus verschiedenen Zeitepochen. Einiges sprach dafür, dass die Statuen 50 000 Jahre alt waren, anderes legte nahe, dass sie erst höchstens 35 000 Jahre alt sein konnten. Die Statuen bestanden aus einer Variante des Lemur-Metalls, dem HaLem-Metall bzw. Hyperagens-Lemur-Metall. Dieses war dotiert mit einem Hyperkristall namens Hyperagens X bzw. HAX.

Die HaLem-Armee wies den Terranern den Weg zur 111 Millionen Lichtjah-



re entfernten Galaxis Sevcooris bzw. NGC 4622. Perry Rhodan wurde von Vertretern des Goldenen Reiches eingeladen, als Erbe des Wanderers (ES) ein neues Bündnis zu schließen. Herrschendes Volk in Sevcooris waren die **Thoogondu**, die einst ein Lieblingsvolk von ES waren und aus dem Sternenhaufen Cooris nahe der Milchstraße stammten. Nachdem die Vorfahren der Thoogondu Poshcooris (die Milchstraße) besiedelt hatten, entdeckten sie erste Spuren des Wanderers, später ES genannt. Der Gondu Sholuud fand den Aufenthaltsort des Wanderers. Er begegnete dem Roboter Niemandsson, und seine Lebenserwartung wurde durch eine Zelldusche verlängert. Zweihundert Jahre später bekam Sholuud auf der Bleibe des Wanderers einen Vitalenergie-Akkumulator ausgehändigt.

Die Thoogondu manipulierten Erinnerungen und das Gedächtnis ganzer Völker. Dazu wurden die Re-Engrammatik verwendet, die Einprogrammierung von künstlichen Erinnerungen. Dabei wurden besondere Hyperkristalle benötigt, die in winzigsten Mengen aus Neutronensternen gewonnen wurden: die Hooris-Kristalle. Es handelte sich um 5-D-Strahler mit einer sechsdimensionalen Tastresonanz.

Die Thoogondu fielen bei ES in Ungnade, nachdem sie unerlaubterweise den Untersagten Sternenkreis erforscht hatten. Der Wanderer vertrieb die Thoogondu.

gondu im Jahr 28461 v. Chr. aus der Milchstraße. Der Untersagte Sternenkreis bestand aus 15 Sonnen. In einem dieser Systeme, dem Solsystem, kam ein Metall vor, dessen Eigenschaften denen der Hooris-Kristalle ähnelten: PEW-Metall, der Parabio-Emotionale Wandelstoff. PEW war ein sechsdimensional strahlendes Metall, welches dazu fähig war, Bewusstseinsinhalte aufzubewahren.

Die Thoogondu sorgten dafür, dass ES ein Volk mit manipulierten Erinnerungen in sich aufnehmen musste.

Die **Gäonen** sind Terraner, die in die Galaxis Sevcooris verschlagen wurden. Im November 3440 alter Zeitrechnung operierte die ORION, ein Schiff der Flotte des Solaren Imperiums unter dem Kommando von Maeva Aponte in der Randzone der Milchstraße. Als am 29. November 3440 der Schwarm die Milchstraße erreichte und damit die Verdummung einsetzte, unterlag die Mannschaft der ORION ihr und drohte in eine Sonne zu stürzen. Doch ein Raumschiff der Thoogondu hatte die Vorgänge in der Milchstraße beobachtet, nahm die ORION in Schleppe und brachte sie in die Galaxis Sevcooris. Dort wurde die Besatzung des beschädigten Schiffs auf dem Planet Gäon angesiedelt. Gäon und das Neo-Solsystem befanden sich im Kugelsternhaufen Orionsland, der 10 000 Lichtjahre oberhalb der galaktischen Ebene von Sevcooris in dessen Halo lag.

Die Besatzung der ORION wuchs, und ihre Nachkommen gründeten das Zweite Solare Imperium (ZSI). Aus der Galaxis Sevcooris konnten die Gäonen die Milchstraße beobachten und sich unbeeinflusst vom Wanderer und dessen Agenten entwickeln. Die Gäonen waren der Superintelligenz ES gegenüber kritisch eingeschellt.

Die Gäonen sandten ein Schiff namens IWAN IWANOWITSCH GORAT-SCHIN in die Milchstraße, um mittels der Q-Zündung Quinto-Center, das Hauptquartier der USO, zu übernehmen. Dieser Versuch schlug durch die Gegenwehr von Lordadmiral Monkey fehl. An Bord befanden sich neben Gäonen auch Thoogondu. Das Raumschiff enthielt eine Neurotronik, ein parabio-technologisches Wunderwerk. Neurotroniken bilden das Rückgrat der gondischen Zivilisation. In ihnen war das gesamte Wissen des Volkes der Thoogondu verankert. Mehr noch: das Wertesystem, die drei Hierarchien.

Die Gemeni stammten aus der 165 Millionen Lichtjahre entfernten Balkenspiralgalaxis Sashpanu. Die Gemeni boten Geschenke für die Völker der Milchstraße an: Zellaktivatoren, Verjüngung mittels Physiotron, Psi-Fähigkeiten.

Die Raumschiffe der Gemeni waren die Sprosse, die nach dem Blutkontakt mit Mitgliedern postlemurischer Sternestaaten wie Terranern, Arkoniden und Tefrodern aus Samenkörnern zu mehrere Kilometer großen Schiffen wuchsen, mit Hilfe sechsdimensionaler Energien aus einem Depot im Dakkarraum. Alle drei bisher bekannten Sprosse hatten ihr Wachstum erst begonnen, nachdem ihr Keimkorn ein Kind gestochen hatte. Der terranische Junge Yeto war an

Bord der YETO, das Mehendor-Mädchen Kylldin (Arkonidin) auf der KYLLDIN, Bulls Tochter Shinae (die Mutter ist Tefroderin) auf der SHINAE.

Bei der Genese der Sprosse wurden über eine Psi-Maschinerie Bauteile und Materie, die im Dakkarraum eingelagert waren, ins Einsteinuniversum transportiert. Die SPROSS-Schiffe waren aus einem Samenkorn entstanden, mit Hilfe einer exotische Biotechnologie. Ein Samenkorn durchmaß kaum zwei Millimeter, war transparent und schimmerte dunkelblau. Die Oberfläche hatte unregelmäßige Aus- und Einbuchtungen mit feinsten Strukturen. Alles sah wie eine stilisierte Planetenoberfläche aus. Sobald es der Person, die es auffand und in die Hand nahm, einen Tropfen Blut entzogen hatte, wuchs es. Jeden Tag verdoppelte es seine Größe, bis der Spross sich zu einem gewaltigen Raumschiff entwickelt hatte. Ein tiefblaues eiförmiges Gebilde von 4960 Metern Länge und 3530 Metern Durchmesser. Als die RAS TSCHUBAI aus Sevcooris in die Milchstraße zurückkehren wollte, entstand der Spross TÄLLER.

In einer weit entfernten Galaxis begegnete der Arkonide Atlan, der aus den Jenseitigen Landen zurückgekehrt war, das Volk der **Menes**, anscheinend Nachkommen von Menschen, die aus dem Viktorianischen Zeitalter um 1850 n. Chr. stammten. Atlan wurde mit den **Cucullaten**, die die Menes kontrollierten und als Forschungsobjekte ansahen, und dem Spross LORINA konfrontiert. Niemandsson, der Bote des Wanderes, trat auf. Amulette, die das Leben verlängern, spielen eine Rolle. Die Cucullaten tragen den Titel Bhal. Sie reisen an einen Ort, den sie Sashpanu (die Galaxis der Gemeni) nennen. Es ist kein Zufall, der die Menschen und die Gemeni zusammenbrachte.

Er scheint so, als wollte ES Zweige der Menschheit über das Universum verteilen, verstreuen. Die Stardust-Menschheit in Anthuresta, die Celester in Alkordoom, die Thorrimmer als Nation Alashan in DaGlausch, die Menschen aus Kalkutta in Gorhoon, die Chromunder als die sogenannten Goldenen Menschen, die Alfaren, das Imperium Altera, die Kopernikaner im Roten Imperium, und nun die Menes.

Der gesamte Einflussbereich der Superintelligenz ES durchlief im Jahr 1522 NGZ eine Eiris-Kehre, verursacht durch die dyschrone Drift. Eiris war die raumzeitliche Stabilisierungsenergie einer Superintelligenz, ihr hyperdimensionaler Anker. Bei einer Eiris-Kehre veränderte sich die Eiris einer Mächtigkeitballung. Eiris konnte sich denaturieren und zu einer Gefahr für eine Mächtigkeitballung werden. Der Bereich der drohenden Eiris-Kehre umfasst mehr Mächtigkeitballungen als jene von ES. insgesamt eine Sphäre von hundert Millionen Lichtjahren Durchmesser. Nicht nur die Lokale Gruppe, sondern der gesamten übergeordnete Cluster hätte dann ohne die ordnende Wirkung positiver Superintelligenzen auskommen müssen, ohne die erratisch oder unbegreiflich wirkenden Machenschaften der höheren Entitäten. ES sollte angeblich dafür

sorgen, dass die Existenz von Thez in einer anderen Zeitlinie realisiert wurde. Deshalb war die raumzeitliche Stabilisierungsenergie Eiris abgeflossen, und ES konnte sich angeblich nicht mehr länger in der Milchstraße halten.

In der Realgegenwart des Jahres 1551 NGZ ging es um das Erbe der Superintelligenz ES. ES hatte die »Enklaven von Wanderer« erschaffen, abgeschottete Mini-Universen bzw. Weltenfragmente, die jeweils Relikte aus bestimmten Zeitepochen oder aus untergegangenen, gescheiterten Universen sind. In einer dieser Enklaven operierte auf dem Saturnmond Enceladus ein alternativer Perry Rhodan, der im Jahr 1991 alter Zeitrechnung 55 Jahre alt war und keinen Zellaktivator besaß. Er stieß mit Hilfe des rätselhaften **Adam von Aures** in die Realgegenwart des Jahres 1551 NGZ vor. Perry Rhodan II wurde zwar verjüngt, musste aber bald sterben. Um dies zu verhindern, hätte er eine Biophore erlangen müssen. Rhodan II und Adam von Aures gelangten zum Planeten Last Hope, wo sich die geheime Forschungsstation Sunset City befand. Hier wurde mit Biophoren, also On- und Noon-Quanten, experimentiert.

Adam von Aures sah sich in einer besonderen Beziehung zum Techno-Mahdi. Adam: Ich sympathisiere durchaus mit Ideen wie »Technik ist Erlösung« und »Wissen ist Heil«. Die Erste Techno-Mahdische Losung lautete »Technik ist Erlösung«. In dieser Idee wurden naturwissenschaftliche mit geisteswissenschaftlichen Elementen vereint. Die Biophore war ein Produkt dieses Gedankens. In den Materiequellen erzeugte Quanten wurden dafür genutzt, Leben zu spenden, um Wunder zu bewirken. Die Biophore ist Teil der ersten Losung. Die Sprüche des Techno-Mahdi waren Rätsel, die er den Menschen aufgegeben hatte, um in einer Welt, die Technik nur als maß- und willenloses Mittel sah, den richtigen Weg in die Zukunft zu entdecken. Beim Genesis-Projekt ging es nicht nur um die gefundene Biophore, es ging um alle mit Biophore, Psi-Materie und Eiris verbundenen Phänome. Eben alles, bei dem Materie und Geist ineinander verschränkt wurden, etwa auch die ÜBSEF-Konstante.

Nachdem Wanderer auf dem 40. Wega-Planeten Siskul materialisiert war, wurde die Welt von ES bald darauf in das Solssystem transferiert, in eine Umlaufbahn um den Planeten Neptun.

## Die Kosmologie des Perryversums

### Die Rhodansche Weltordnung (nach Voltz und Mahr)

Unser Universum ist Bestandteil eines umfassenden **Multiversums**, der Gesamtheit aller Universen. Die Universen unterscheiden sich durch eine physikalische Größe untereinander, die »Strangeness«, sowie durch unterschiedliche Naturkonstanten. Die Terraner erfuhren von anderen Universen wie dem Roten Universum der Druuf (anderer Zeitablauf), dem Antimaterie-Universum der Accalauries (Dominanz von Antimaterie), dem negativen Paralleluniversum

sum (mit moralischen Antipoden), dem untergehenden Universum Tarkan (welches sich kontrahierte statt zu expandieren), dem Arresum, dem Spiegelbild-Universum zu unserem Parresum jenseits des hyperdimensionalen Möbiusbandes) oder dem in den Fernen Stätten neu entstehenden Neuroversum. Die Universen sind durch die Dimension der »Tiefe« voneinander getrennt.

Es gab ein kosmisches Schöpfungsprogramm in Form des »**Moralischen Kodes**«, welcher in Gestalt einer langen Kette von psionischen Feldern, den »**Kosmonukleotiden**«, das Universum umspannte. Auch er hatte die Form einer Doppelhelix. Ähnlich wie der genetische Kode die Entwicklung und Struktur eines lebenden Organismus determinierte, bestimmte der Moralische Kode die biologische Evolution und physikalische Struktur (Raum-Zeit-Materie-Gefüge) des Universums, ja des gesamten Multiversums. Der Moralische Kode war somit eine Art »kosmischer DNS«, welche nicht nur die Informationen für den Aufbau der biologischen Welt, sondern des gesamten physikalischen Kosmos in sich trug.

Die Evolution des Lebens im Universum wurde durch das »**Zwiebelschalenummodell**« beschrieben. Im Innern der Zwiebel waren unbelebte Strukturen repräsentiert, darüber folgten Viren und Bakterien, Einzeller, Vielzeller, Pflanzen, Tiere, planetare Intelligenzen, raumfahrende Völker, und auf den äußeren Schalen schließlich Überwesen wie Superintelligenzen, Materiequellen und Kosmokraten bzw. deren negative Antipoden.

Die Kosmokraten traten mit Helfern wie den Sieben Mächtigen, den Porleytern oder den Rittern der Tiefe für eine kosmische Ordnung ein, die vom Moralischen Kode repräsentiert und gesteuert wurde. Sie beschleunigten die Entwicklung von Leben und Intelligenz im Universum mittels Sporenschiffen und Sternenschwärmen. Das zentrale Werkzeug hierzu waren Lebenssporen, Biophore in Form von ON- und NOON-Quanten.

Moralischer Kode und auch die DNS hatten die Struktur einer Doppelhelix. Diese erstaunliche phänomenologische Ähnlichkeit war vielleicht ein Hinweis darauf, dass Leben im Universum etwas vollkommen anderes oder Übergreifenderes sein muss, als traditionelle Definitionen festlegten.

Die **drei ultimatzen Fragen** standen in Zusammenhang mit der Kosmologie. Die erste ultimale Frage: »Was ist der Frostrubin?«, bezog sich auf ein Kosmonukleotid, TRIICLE-9. Die zweite ultimale Frage: »Wo beginnt und wo endet die Endlose Armada?«, betraf die Doppelhelix der Kosmonukleotide des Moralischen Kodes: Es gibt hier keinen Anfang und kein Ende. Die dritte ultimale Frage: »Wer initiierte das GESETZ, und was bewirkt es?«, ar bislang nicht beantwortet (die Kosmokraten bemühten einst deshalb das Viren-Imperium). Spekulationen gingen dahin, dass das GESETZ Form, Funktion und Naturgesetze des Multiversums umfasste, das möglicherweise ein mit geistiger Energie durchwobener hyperphysikalischer Organismus war, dessen einzelne Zellen die einzelnen Universen waren. Die dritte Frage zielte eventuell auf den

Ursprung und den Zweck des Multiversums, wobei das Leben sicherlich eine zentrale Rolle spielte.

Willi Voltz und Kurt Mahr schufen einen kosmologischen Überbau des PR-Kosmos, der mit den Themen »kosmische DNS« (Moralischer Kode) und »Zwiebelschalenmodell« (kosmische Evolution) eine Anbindung an die reale »Science« hatte.

### **Triviane Mächte – Entitäten des »Dritten Weges« zwischen Kosmokraten und Chaotarchen**

Als Perry Rhodan am Berg der Schöpfung in der Tiefe sich der Antwort auf die dritte ultimale Frage verweigerte, weil er befürchtete, dadurch seinen Verstand zu verlieren, tauchte Si Kitu auf, die Mutter der Entropie, die Hüterin des Zweiten Hauptsatzes der Thermodynamik. Sie gehörte zu den Hohen Mächten, agierte aber eigenständig.

PR-Band 1271, »Finale in der Tiefe«, stellte Kurt Mahr die »Mutter der Entropie« vor:

»Die Natur meines Wesens entzieht sich deinem Vorstellungsvermögen. Meine Heimat ist ein Kontinuum, das von deinesgleichen Hyperraum genannt wird. Der Teil meiner selbst, der in deinen Kosmos hineinragt, ist so winzig, dass er ständig auf unkontrollierbare Art und Weise durch die Spalten des Raumzeitgefüges rutscht. Ich existiere ganz dort unten, wo die Raumzeit Löcher und Sprünge hat, im Bereich der Dimensionen, die weniger als  $10^{-35}$  Meter betragen, und der Zeitspannen, die kürzer als  $10^{-43}$  Sekunden sind.

Ich bin – wenn ich mich in deiner Sprache ausdrücken soll – die Hüterin des Zweiten Gesetzes der Thermodynamik. Die Kosmokraten handeln ihm zuwider, indem sie eine starre Ordnung erschaffen und diese bis ans Ende der Zeit aufrechterhalten wollen. Oh gewiss, es wäre eine vorzügliche Ordnung: eine Ordnung, in der alles seinen Platz hat, kein Unrecht geschieht, Katastrophen nicht stattfinden. Aber starre Ordnung darf nach dem Zweiten Gesetz nicht sein, also werden die Kosmokraten ihr Ziel verfehlen. Die Chaotarchen auf der anderen Seite propagieren die Unordnung. Dagegen wäre an sich nichts einzuwenden, wenn sie nur nicht das Chaos mit einem Schlag erzielen wollten. Denn auch solches lässt das Zweite Gesetz nicht zu. Es spricht von einer steten Zunahme der Entropie, von einem allmählichen Zunehmen der Unordnung. Auch den Chaotarchen wird der Erfolg versagt bleiben.«

Das Schema ist ein dezentralistischer, friedlicher Zusammenschluss einer unbekannt Anzahl von Völkern und Einzelpersonen hinweg über etliche Universen und Zeiten hinweg (multiversal und multichronal). Seine Mitglieder dürfen über die phantastische Technologie des Schemas verfügen. Das Schema ist den Hohen Mächten bekannt und verfolgt manchmal gemeinsame Interessen mit ihnen, weicht aber jeder Konfrontation mit den Kosmokraten oder den Chaotarchen aus.

Die Dhuccun stellen die Biodim-Ingenieure für das Schema aus. Einst erschufen die Dhuccun aus den Planeten Nechtan und Emain den neuen Planeten Airmid und erzeugten das Pantopische Gewebe. Die Biodim-Ingenieure »erleuchteten« es, sodass es sich mit dem allumfassenden Gewebe des Schemas verband und als allumfassendes Transportmedium genutzt werden konnte.

Über das mysteriöse Bacctourat ist nur wenig bekannt. Die Kultur des Bacctourats war weder biologisch noch mechanisch-maschinell, sondern simulativ. Einst schloss sich das Bacctourat der Atopin Saeqaer an, weil es das Strukturprinzip des Bacctourats war, an unterschiedlichen Kulturen, Zivilisationen, Bio- oder Technosphären zu partizipieren und sie dabei zu optimieren, deren »Bestheit« zu erleben.

## **Polyrealitäten**

Dem Geflecht paralleler, pararealer, komplementärer oder wie sonst definierbarer Universen des Multiversums sowie ihrer vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Ausprägungen sowie der damit verbunden potenziellen und sonstigen alternativen Realitätsebenen, Zeitströmen und Varianten der Wahrscheinlichkeit wie des Realitätsgrades wurden weitere Varianten hinzugefügt. Nicht zuletzt Pend und seine diversen polyrealen Versionen erwähnten monokausale, retrochrone, komplexdimensionale Universen. Letztere nannte Pend kausale Inseln im Ungefügen. Für ihn ist unser Universum komplexdimensional plus eins.

Durch eine künstliche Dimension, die »zweite Zeit« oder Synchronie, wurde der Mannigfaltigkeit der polyrealen Versionen ein völliger neuer Aspekt hinzugefügt, dessen Auswirkungen nicht abschätzbar waren. Die Synchronie verbindet die Jenzeitigen Lande, die außerhalb der Zeit des Universums liegen, mit dem zeitlichen Universum. Und es gibt auch verschiedene »Chronosphären«.

## **Thez, die Atopie und die Jenzeitigen Lande**

**Thez** wird Milliarden Jahre in der Zukunft entstehen und seinen Aufstieg bis zum Kosmokraten nehmen und weit darüber hinaus. Er wird dem Horizont des GESETZES näher als jene sein und selbst Raum und Zeit überleben. Es wird die Jenzeitigen Lande erbauen und nach seinem Verbleichen auch sein. Der

verblichene Thez wird in einem Zustand weder tot noch lebendig sein. Es wird einen anderen für biologisch Lebendige unbegreiflichen Aggregatzustand der Existenz für sich erfunden haben. Einen im Universum einzigartigen Zustand: den Zustand der existenzialen Atopie.

Thez Korpus ist eine unendlich flache Scheibe etwa vom Durchmesser der Sonne und ohne Dicke. Er wird im See der Fauthen ruhen und durchzogen sein von Strangeness-Kanälen. Regionen, die nur in gewisser Weise gegenwärtig sein werden, und an ihren Kreuzungspunkten werden potenzielle Realitäten aufschäumen. An jenem Ort wird Thez Rückschau halten und Zugriff haben auf jede Raum-Zeit-Koordinate des Universums, und nach seinem Wort wird er Atopische Richter ausbilden und aussenden, um aus der Rückschau Recht zu sprechen und den Gang des Kosmos zu ordnen.

Thez veranlasste eine Zweiteilung – Scherung – des Universums. Das Standarduniversum existiert nunmehr in zwei Versionen. Eine Version beinhaltet Rhodans Tod und wird zur Entstehung führen und in ihm enden, einschließlich der Herrschaft des Atopischen Tribunals in der Milchstraße, die niemals von einem Weltenbrand heimgesucht werden wird. In der anderen Version, jener Rhodans und Atlans, zieht sich das Atopische Tribunal aus der Milchstraße zurück, und Thez gibt jeglichen Einfluss auf diese Version auf. Demzufolge ist diese Version eine, die nicht mehr in der Zukunft verankert ist und die ohne Vieles von dem auskommen muss, was bisher wichtig war – weil es in jenem Universum, das zu Thez führen wird, zu relevant ist. Eines davon ist die Eiris der Mächtigkeitsballung von ES.

Das Atopische Tribunal operiert von einem Ort außerhalb von Raum und Zeit aus und greift von hier in die Zeitgeschichte des Universums ein. Das Tribunal benutzt mit der Synchronie, einer exotischen zweiten Zeitdimension, eine eigenartige Infrastruktur. Die Operationsbasis der Atopen sind die Jenzeitigen Lande. Diese existieren jenseits der Zeit nach dem Ende des Universums, in der »permanenten Nacht« ab 150 Milliarden Jahre nach dem Urknall. Dort existierte auch Thez. Thez ist ein transkosmokratisches Wesen.

Das größte Projekt von Thez war die Suche nach der **Ersten Superintelligenz**. Die Erste Superintelligenz ist eine transkosmische Singularität gewesen, die dieses Universum durchfahren hat wie ein Blitz die Nacht. Die Erste Superintelligenz stammt nicht aus diesem Universum, und sie verblieb nicht hier. Ihren hiesigen Leib nahm sie aus den Stoffen des Primordialen Autokausalen Ereignisses. Sie kam und ging wieder und hat ihren Korpus zurückgelassen. Sie ist erst in der Permanenten Nacht gegangen. Ihr Korpus ist chronomorphisch. Zeitförmig. Er hat die Zeiträume verzerrt, verwirbelt, verwechselt. Verschiedene Superintelligenzen haben den Korpus, der sich durch alle Zeiten dieses Universums zieht, in einer bestimmten Zeit gefunden, geborgen und gesichert. Der Korpus lässt sich wie ein eingefrorener zeitförmiger Blitz vorstellen, der

sich vom Aufgang dieses Universums bis zu seinem Untergang zieht und dabei wahllos Zeiten miteinander verbindet. Die Fauthen haben den Korpus nicht vernichtet, sie haben ihn gehütet, ihn aus der Raumzeit abgewendet und in eine archaische Dimension transferiert, die sich unmittelbar nach dem Primordialen Autokausalen Ereignis aus der Mikro- wie Makrowelt zurückgezogen und in sich selbst eingerollt hat. Die Fauthen haben aus diesem Korpus, den die Erste Superintelligenz zurückgelassen hat, die Synchronie geformt, eine eigene, andersartige Zeitdimension.

Die Universum kann man sich als ein oktodimensionales Gefäß vorstellen, dessen achte Dimension es befähigt, sich selbst zu erhalten. Atlan war einst hinter den Materiequellen. In Atlans ÜBSEF-Konstante nahm der Pensor den septadimensionalen Schatten wahr, der denjenigen zu eigen ist, die jenseits der Materiequellen waren.

Das Perryversum darf man sich als Analogon einer Scheibenwelt vorstellen, aus deren zweidimensionaler Fläche in die dritte Dimension nach oben ein Turm und nach unten ein Schacht reicht. Turm steht für Materiequelle, Schacht steht für Materiesenke. Turm und Schacht reichen in das »Hinterland« der Weltscheibe, als die Region »jenseits der Materiequellen«. Im Turm gibt es Eingeborene bzw. Hausmeister. Sie wollen den Turm erforschen, und auch das grenzenlose Hinterland. Nun gibt es noch andere Türme, die aus der Weltscheibe ragen, und Türme, die aus ganz anderen Weltscheiben ragen.

Kosmokraten sind Materiequellen, die wiederum auf ihre Weise unlösbar von ihren Fundamenten, den Superintelligenzen, sind. Die Kosmokraten sind mit dem Universen verbunden, aus denen sie stammen. Die Kosmokraten sind nicht die letzte Stufe der Entwicklung. Statt von Stufen sollte man von Verwandlungen sprechen. Die Kosmokraten sind nicht die letzte Stufe der Verwandlung. Mit den Kosmokraten haben die wesentlichen Verwandlungen gerade erst begonnen. Die Kosmokraten und Chaotarchen leben noch sehr fern vom Horizont des GESETZES.

Thez ist dem Horizont des GESETZES bereits ein Stück näher gerückt. Er ist den Kosmokraten und Chaotarchen damit ein Stück voraus. So weit, dass die Kosmokraten Schwierigkeiten hätten, ihn zu verstehen. Selbst für die Kosmokraten wäre, was Thez sagt, vom Schweigen des Alles und der Finsternis ununterscheidbar.

Die Kosmokraten haben einen bestimmten Zustand des Lebens erreicht. Kosmokraten und Chaotarchen sind Spiegelbilder. Sie stehen Rücken und Rücken, vor und hinter dem Spiegel der Schöpfung. Ähnlich wie die Kosmokraten unterliegen sie Fragen, die das Leben an sich selbst hat, Verwandlungen, neue Aggregatzustände entstehen. Die ursprünglichen drei ultimativen Fragen drehen sich um den Frostrubin (das Kosmonukleotid TRIICLE-9), die Endlose Armada (Doppelhelix des Moralischen Kodes) und das GESETZ: »Wer initiierte das GESETZ, und was bewirkt es?«

Es gibt andere Aggregatzustände der drei ultimatzen Fragen:

- **Wem gehört die Zeit?**
- **Was ereignet sich hinter dem Horizont des GESETZES?**
- **Auf welcher Seite des Spiegels der Schöpfung existiert der Fragesteller?**

Die Menschen wussten nichts von den lodern den Thronen, die den Horizont des GESETZES markierten. Aber sie spürten, dass dort etwas war, weit hinter dem Frost der Finsternis. Weit hinter dem Spielraum der Maschinen. Alles überwölbend, alles umgebend, verborgen im unscheinbarsten Gran, das wie beinahe Nichts aussah. Dass es wartete. Dass es gut war. Sphragis, das Siegel, könnte Antworten auf diese Fragen haben. Aber die Sphragis war tief in sich versunken, von der Permanenten Nacht ununterscheidbar. Möglich war, dass sich das Siegel eines Tages öffnete. Denn dort, wo die Sphragis war, lag die Zeit in den Wehen. Was würde sie gebären?

### **Perry Rhodan: Kurs 3000**

In Band 1000 (»Der Terraner«) wurde Perry Rhodan von ES auf EDEN II in die Geheimnisse des Kosmos eingeweiht. In Band 2000 wurde die Geschichte von ES geschildert. Was erwartet die Leser in Band 3000?

Thoogondu, Gäonen, Gemini, Menes – welche Zusammenhänge gibt es zwischen diesen Völkern? ES scheint mit Wanderer eine zentrale Rolle zu spielen, zumal der Kunstplanet im Solsystem erscheint. Die Thoogondu als Lieblingsvolk von ES, die Gäonen und das Zweite Solare Imperium, die Gemeni mit ihren Geschenken wie Zellaktivatoren, Verjüngung, Psi-Kräften – das alles erinnert an die Ereignisse zu Zeiten der Dritten Macht. Dazu ein zweiter Perry Rhodan, der eine alternative Biografie aufweist, und das Volk der Menes, das seinen Ursprung in Menschen aus dem Viktorianischen Zeitalter hat. Droht der Erde und dem Solsystem ein besonderes Schicksal, sodass den im All zerstreuten Splittervölkern der Menschheit eine besondere Bedeutung zukommt?

Der Ekpyrosis, der Weltenbrand, und die »Genesis« sind zentrale Begriffe der gegenwärtigen Entwicklungen.

Beim Genesis-Projekt geht es um alle mit Biophore, Psi-Materie und Eiris verbundenen Phänomene. Also um alles, bei dem Materie und Geist ineinander verschränkt werden, etwa auch die ÜBSEF-Konstante.

Biophore wie die On- und Noon-Quanten sind fünfdimensionale Potenziale. ÜBSEF ist die Abkürzung für »Überlagernde Sextabezugs-Frequenz«. Jedes höherentwickelte vernunftbegabte Wesen erzeugt eine Resonanz in einem sechsdimensionalen Kontinuum, das mit unseren Sinnen nicht erfassbar ist. Erst

die Wechselwirkung zwischen unserem vierdimensionalen Universum und jenem sechsdimensionalen Phänomen ermöglicht die Ausbildung von Intellekt und Individualität bzw. »Bewusstsein«. Psi-Materie ist mit Hyperkristallen assoziiert – die Hooris-Kristalle, das PEW-Metall (parabio-emotionaler Wandelstoff), die Neurotronik als parabio-technologisches Wunderwerk oder das Hyperagens-Lemur-Metall der HaLem-Armee, dotiert mit einem Hyperkristall namens Hyperagens X bzw. HAX – gibt es hier Zusammenhänge?

Bei den Hooris-Kristallen handelt es sich um 5-D-Strahler mit einer sechsdimensionalen Tastresonanz. PEW ist ein sechsdimensional strahlendes Metall, welches dazu fähig ist, Bewusstseinsinhalte aufzubewahren. Der Wanderer ist eine Collage von Bewusstseinen, ein gigantisches sechsdimensionales Mosaik. Diese ungeheure Ansammlung von Bewusstseinen erzeugt ein neues ganz eigenartiges Selbst-Bewusstsein, das Wanderer-Bewusstsein.

Erstaunlich ist, dass alle Thoogondu über ein Bewusstsein verfügen, das aus mehreren Komponenten zusammengefügt ist. Das Volk der Cappins war in der Lage, die sechsdimensionalen Abbilder zu erkennen und mit ihrer eigenen ÜBSEF zu überschreiben. Im Ergebnis übernahmen sie im vierdimensionalen Raum die Kontrolle über den Körper, der an diese ÜBSEF-Konstante gebunden war. Die Sprosse der Gemeni sind biotechnologische Wunderwerke, die sich Substanzen bedienen, die in einem Dakkardepot gelagert sind. Eiris ist die raumzeitliche Stabilisierungsenergie von Superintelligenzen. Welche Rolle spielen sechsdimensionale Kräfte und Energien beim Genesis-Projekt?

Der Atopische Richter Tiffloor hatte einst gesagt: *»Ich habe den Weltenbrand gesehen, sein finsternes Feuer. Ich habe ihn unsere Welt niederbrennen sehen. Es heißt, dass dem Leben bestimmt sei zu leben. So lautet sein Programm. Die Feuerschrift der Ekpyrosis hat dieses Programm umgeschrieben.«*

Das genetische Programm – die Doppelhelix der DNS. Das kosmische Schöpfungsprogramm – die Doppelhelix der Kosmonukleotide des Moralischen Codes. Die Ekpyrosis als Apokalypse, aus der sich wie Phönix aus der Asche neues Leben entwickelt?

Laut Ansicht der Atopen werden Rhodan, Bostich und der Adaurest den Weltenbrand auslösen. Ist auch der Techno-Mahdi daran beteiligt? Dieser propagiert Ideen wie »Technik ist Erlösung« und »Wissen ist Heil«. Die Erste Techno-Mahdische Losung lautet »Technik ist Erlösung«. In dieser Idee werden naturwissenschaftliche mit geisteswissenschaftlichen Elementen vereint. Die Biophore ist ein Produkt dieses Gedankens. Nimmt man die Forschungen in Neu-Atlantis hinzu, bei denen es um neue Lebensformen geht, dann könnte es beim Genesis-Projekt um eine Neudefinition des Lebens gehen.

Hubert Haensel hatte in PR-Heft 2396 geschrieben:

»Welche Definition und welchen Stellenwert besaß *Leben* im Universum? Jemand hatte vor langer Zeit behauptet, die Menschen seien nicht mehr als Mikroben, die nie tiefer vorstoßen würden als in die nächste Hauptpore des Lebe-

wesens Universums ...

Welche Formen des Lebens gab es, und wie stellte sich im Vergleich dazu die Menschheit dar? War die Frage der Posbis vielleicht nicht ganz so verrückt gewesen, wie sie sich angehört hatte, als Perry Rhodan ihnen zum ersten Mal begegnet war?

*Seid ihr wahres Leben?*

Und wenn er daran dachte, welche Form der »Moralische Kode« besaß ... eine Doppelhelix, ganz wie in der DNS der Menschen. War das kein Hinweis darauf, dass Leben im Universum etwas vollkommen anderes oder Übergreifenderes sein musste, als traditionelle Definitionen festlegten?«

Geht es im Genesis-Projekt um Manipulationen an Kosmonukleotiden, um Manipulationen am Kosmischen Schöpfungsprogramm?

Von den Verantwortlichen der PR-Serie ist zu vernehmen: Die Rhodan-Serie wird inhaltlich in neue Bereiche führen. Wir wissen, worum sich der Zyklus nach Band 3000 drehen wird. Wir kennen Völker, grundlegende Handlungen, Ideen. Band 3000 wird ein sehr starker Einschnitt, ähnlich wie die Hefte 650, 1000 oder 1800.

## **Maddrax – die dunkle Zukunft der Erde**

MADDRAX ist eine Heftserie aus dem Bastei-Verlag, die Science Fiction, Fantasy und Grusel miteinander verbindet. Das erste Heft mit dem Titel »Der Gott aus dem Eis« erschien am 8. Februar 2000.

Am 8. Februar 2012 trifft der Komet »Christopher-Floyd« die Erde. Die Folgen sind verheerend. Die Erdachse verschiebt sich, ein Leichtentuch aus Staub legt sich über den Planeten ... für Jahrhunderte. Als die Eiszeit endet, hat sich das Antlitz der Erde gewandelt: Mutationen bevölkern die Länder und die Menschheit ist unter dem Einfluss grüner Kristalle aus dem Kometen auf rätselhafte Weise degeneriert.

In dieses Szenario verschlägt es den US-Piloten Matthew Drax, dessen Jet-Staffel beim Kometeneinschlag durch einen Zeitriss ins Jahr 2516 gerät. Beim Absturz wird er von seinen Kameraden getrennt und von Barbaren gerettet, die ihn als Gott »Maddrax« verehren. Zusammen mit der telepathisch begabten Kriegerin Aruula wandert er über eine dunkle, postapokalyptische Erde ...

MADDRAX, das ist die postapokalyptische Erde nach einem Kometeneinschlag. Ein Road Movie in der Tradition von Filmen wie »Mad Max«, in Heftromanform, in dem die Helden die Kontinente der verfluchten Erde durchstreifen und sich mit mutierten Ratten und Insekten, mit nomadisierenden Barbaren und mysteriösen Unterwasserwesen, mit degenerierten Menschen und Telepathen auseinandersetzen müssen – und mit Außerirdischen, kosmischen Entitäten und verrückten Wissenschaftlern.

»Maddrax« fand mit einer Mischung aus Science Fiction, Fantasy und Horror ein treues Stammpublikum. Immer wieder gelang es den Autoren, der Serie eine neue Wendung zu geben und fantastische Ideen umzusetzen. Kosmische Geschehnisse wechseln sich mit bodenständigen Abenteuern auf einer postapokalyptischen Erde ab. Die schöne Barbarin Aruula, blutrünstige Monster und Rückblicke in die Realgegenwart mit Anleihen aus dem realen fantastischen Milieu (Predator, Terminator, versteinerte Wesen, Unterwasserwesen, Marsianer, Zeittore, Alternativwelten usw.) geben der Serie ihr unverwechselbares Flair.

## **Europa und Nordamerika nach dem Kometeneinschlag**

Am 8. Februar des Jahres 2012 kommt es zur globalen Katastrophe, als ein gewaltiger Komet auf dem asiatischen Kontinent einschlägt. Der acht Kilometer durchmessende Himmelskörper besitzt einen festen Kern und sendet eine starke Strahlung aus. »Christopher-Floyd« – so sein Name, läutet das Ende der menschlichen Zivilisation ein. China und ein Großteil von Russland werden völlig zerstört, Europa und Nordafrika schwer in Mitleidenschaft gezogen. Nordostamerika wird von der Druckwelle verwüstet, die um den Erdball läuft, der Nordwesten von einer Flutwelle. Etwas besser sieht es in Südamerika, Südafrika und Australien aus. Explodierende Atomkraftwerke und Waffensysteme setzen radioaktive Strahlung frei.

Es gibt Überlebende, doch sie zählen nur Hunderttausende. Durch den aufgewirbelten Staub, der die Erde wie ein Mantel umgibt, beginnt ein atomarer Winter; der Kampf ums nackte Überleben lässt keine Zeit für einen Wiederaufbau. Besser überstanden haben die Katastrophe die wahren Beherrscher der Erde: die Ratten und die Insekten, die gegen Radioaktivität teilweise resistent sind. Ihre Population wächst ins Unermessliche und bringt bizarre Mutationen hervor.

Die Eiszeit dauert 450 Jahre, danach ist die Strahlung auf ein erträgliches Maß zurückgegangen. Die Pole haben sich verschoben (der neue Nordpol liegt beim kanadischen Edmonton), die Erdkruste hat sich neu gestaltet, die gewaltigen Gletscher, welche die nördliche Hemisphäre bedeckten, ziehen sich allmählich zurück.

Die Menschheit hat überlebt, ist aber in ein bronzezeitliches Stadium zurückgefallen. Domestizierte Rieseninsekten dienen zum Reiten, Rinder-Mutationen als Hauptnahrung, rattenartige Säugetiere, die Taratzen, sind zu erbitterten Gegnern geworden.

Commander Matthew Drax überlebt die Katastrophe auf ungewöhnliche Weise. Er ist einer der Piloten einer Dreier-Staffel von Düsenjägern, die in der Stratosphäre die Auswirkungen eines Raketenbeschusses auf den kosmischen Brocken beobachten sollten. Die Militärs hatten geplant, den Kometen mit Hilfe von Atombomben in seine Bestandteile zu zerlegen. Dies misslang jedoch,

lediglich die Oberfläche des Himmelskörpers wurde angekratzt, sodass Millionen Splitterstücke des Kometen rund um die Erde niedergingen.

Der Einschlag löst eine gigantische Druckwelle aus und verzerrt das Raum-Zeit-Gefüge. Die Jets geraten in die Verzerrung und finden sich dann in der fernen Zukunft des Jahres 2516 wieder.

Matt muss notlanden, und zwar in den südlichen Alpen. Er wird von einem Nomadenstamm gefunden, nachdem schon mutierte Ratten auf ihn aufmerksam geworden sind. Die telepathisch begabte Kriegerin Aruula wird zu seiner Gefährtin.

Mutationen, Bestien und Barbaren bevölkern die postapokalyptische Erde. In einigen der größten Bunker haben Menschen in sogenannten »Communities« tief unter der Erde überlebt. Sie haben die technischen Errungenschaften aus der Zeit vor dem Kometeneinschlag bewahrt und sie in 500 Jahren sogar weiterentwickeln können. Die »Technos« haben sich aber in dieser Zeitspanne zu anfälligen und albinoiden Wesen entwickelt.

### **Außerirdische: Die Daa'muren und ihre Kristalle**

Matt erkundet zusammen mit Aruula das zerstörte Europa und Nordamerika und ergründet am Einschlagkrater in Sibirien die Geheimnisse des Kometen. Rund um die Erde verteilt fanden sich grüne Kristalle. Der Komet war anscheinend eine Raumarche, mit der Außerirdische auf die Erde gelangt waren. Sie nannten sich selbst Daa'muren. Ihre Bewusstseine waren in den Kristallen verankert. Durch die Strahlung des Raumschiffs wurden Mutationen in der irdischen Flora und Fauna verursacht. Die Fremden versuchten durch genetische Manipulation irdischer Lebensformen einen Körper zu entwickeln, der kompatibel zu ihrem Geist war. Schließlich schufen sie sich in fünfhundert Jahren aus dem Genpool der irdischen Fauna echsenhafte Wirtskörper, in die ihre Bewusstseine überwechselten.

Die Daa'muren, körperlose Wesen, stammen von einem glutflüssigen Lava-Planeten außerhalb der Galaxis und haben telepathische und gestaltwandlerische Fähigkeiten. Die Extraterrestrier wollen den Antrieb ihrer Raumarche, den »Wandler«, durch die gleichzeitige Explosion von 700 Nuklearsprengköpfen reaktivieren. Ziel ist die Umwandlung der Erde in einen Lavaplaneten. Das Projekt bleibt unvollendet: es explodieren nur etwa 300 Atombomben. Der daraus resultierende Elektromagnetische Impuls legt weltweit sämtliche Technik lahm. Die Erde wird quasi von aller Technik befreit und die Menschheit erneut in dumpfe Verzweiflung gestürzt.

### **Kosmische Wesen – Wandler, Streiter und Finder**

Matt Drax erfährt schließlich die fantastische Wahrheit: Der Wandler ist weder ein Komet, noch eine Raumarche, sondern ein intelligentes Wesen! Der

Wandler war vielleicht der Letzte seiner Art. Diese Wesen lebten einst in einer fernen Galaxis auf Meno'tees, einem Planeten mit glühenden Ozeanen. Die Ozeane bestanden aus Roter Materie, eine feste Energieform, die sich ständig voneinander löste und wieder verband. Die Wesen konnten eigene Gravitationslinien erschaffen und sich darauf durch das Universum bewegen. Sie lebten in Frieden mit den anderen Geschöpfen und befruchteten das Universum mit Leben. Doch dann kam der STREITER und überzog ihren Lebenskreis mit Gewalt und Verderben.

Die Ableger des STREITERS; die FINDER, verfolgten die Wandler mit dem Ziel, diese auszurotten. Die Wandler flohen von Planet zu Planet, aber kein Versteck blieb den Sinnen des Streiters verborgen. Sieben der Wandler erreichten schließlich einen Lava-Planet mit einer Doppelsonne. Äonen lang konnten sich sieben der Wandler vor dem Streiter auf dem Planeten Daa'mur verbergen. Aber nach Millionen Gestirnsreisen entstand Loos'wan'hill, ein Schwarzes Loch, das den Sonnen Daa'murs die Energie absaugte. Auf der anderen Seite des Schwarzen Lochs wartete der Streiter. Die sieben Wandler mussten von dem erkaltenden Daa'mur abziehen und durften dabei keine Aurenspur hinterlassen, die vom Streiter entdeckt werden konnte. Sie erschufen aus den thermophilen Glutwürmern des Planeten Dienerwesen, die sie wie leiblose Raumarchen zu den neuen Planeten steuern sollten: die Daa'muren.

Mit Hilfe der Sieben, die von den Dienern »Oqualune« genannt, waren die Daa'muren bereits nach viertausend Jahren in der Lage, Gravitationsumwandler zu konstruieren, einen Raumschiff-Antrieb. Um die einzige Möglichkeit zu realisieren, die kosmischen Entfernungen zu überbrücken – nämlich die Trennung von Geist und Körper – ließen die Oqualune Speicherkristalle aus ihrer Oberfläche wachsen, in die die Bewusstseine der Daa'muren überwechseln konnten. Sie versetzten sich während der Reise in einen schlafenden Zustand, ein »Koma«.

Die Sieben hatten beschlossen, in verschiedene Richtungen zu fliehen, um ihre Überlebenschancen zu potenzieren. Der Zielplanet musste für sie und ihre Diener als neue Heimat geeignet sein: eine glutflüssige Welt mit thermophilen Wesen, in die die Geister der Daa'muren schlüpfen konnten.

Der Wandler erreichte schließlich einen blauen Planeten, aber es war eindeutig keine Magmawelt. Bei der automatischen Selektion der Planeten musste etwas schief gelaufen sein. Der Wandler stürzte schließlich auf den Planeten und verursachte eine Katastrophe für diese Welt. Die Daa'muren manipulierten die dort noch existierenden Organismen, um Trägerkörper für sich zu erschaffen. Sie wählten echsenartige Wesen mit der Fähigkeit zur Gestaltwandlung aus. Mit dem »Projekt Daa'mur« wollten sie dann die Erde in eine Umlaufbahn nahe der Sonne versetzen, um sie zu einem Lavaplaneten umzuformen, um günstige Lebensbedingungen für sich zu bekommen.

Doch dann erwachte der Wandler. Er untersuchte den Planet und tastete

ihn ab – und entdeckte die Kreatur eines Finders! In einem Felsen in Zentralaustralien, im Uluru, steckte eine der Sonden des Streiters. Der FINDER war auf der Erde gelandet, als diese noch von Magma-Meeren bedeckt war. Der Ruf des FINDERS soll den STREITER erreichen, der dem Wandler und den Daa'muren den Garaus machen soll.

In einer kosmischen Schlacht besiegt der Wandler den Finder und startet wieder ins All, nachdem er die Daa'muren in sich aufgenommen hatte. Der STREITER allerdings ist auf dem Weg zur Erde.

Matt Drax muss sich also nicht nur mit den Schrecken der postapokalyptischen Erde auseinandersetzen, sondern auch mit kosmischen Wesenheiten, die sein Begriffsvermögen übersteigen.

### **Marsbewohner und Meeresbewohner: Hydree und Hydriten**

Matts Reisen führen auch zur Begegnung mit zwei fantastischen Rassen, den Hydriten, die am Meeresgrund leben, und den Hydree, die vom Mars stammen.

Vor 3,5 Milliarden Jahren lebte auf dem Mars (»Rotgrund«), der damals sowohl über Wasser als auch eine Atmosphäre verfügte, eine Rasse von Lungen-Kiemen-Atmern, die Hydree. Es gab drei Volksgruppen: die hoch intelligenten Ikairydree, die Mittelschicht der Ditrydree und die barbarischen Patrydree. Erstere Gruppe erkannte frühzeitig, dass der Mars seine Lufthülle und damit sein Wasser verlieren würde. Die Ikairydree schufen einen Transportstrahl, mit dem sie die Ditrydree auf die Erde schicken und damit den Fortbestand ihrer Rasse sichern konnten. Sie selbst beschlossen, mit dem Rotgrund unterzugehen.

Da sich die Erde vor 3,5 Milliarden Jahren aber noch in einem größtenteils glutflüssigen Zustand befand, wurde der Strahl verzögert, sodass die Ditrydree erst etwa 50 000 Jahre vor dem Homo sapiens auf unseren Planeten gelangten. Aus ihnen gingen später die Hydriten hervor, die seit Menschengedenken unentdeckt am Meeresgrund leben. Die Hydriten können ihre Bewusstseine in die anderer Wesen versetzen und beherrschen eine Technologie auf bionetischer Grundlage.

Vor 10 000 Jahren hatten die Hydriten eine ultimative Waffe, den Flächenräumer, erschaffen, mit dem umschriebene Landstriche in eine andere Zeit versetzt werden konnten. Der Flächenräumer befand sich in der Antarktis. Matt hofft, den Flächenräumer als Waffe gegen den STREITER benutzen zu können, aber dieses Vorhaben schlägt fehl. Er kehrt nach Europa zurück.

### **Eine Siliziumkreatur, die andere Lebewesen versteinert**

Im postapokalyptischen Europa versteinern Menschen durch eine unbekannt Macht, die man die »Schatten« nennt. Ein Schiff aus dem 15. Jahrhundert war in die Gegenwart gelangt, die überlebenden Besatzungsmitglieder waren

zu körperlosen Schemen gewandelt. Wer mit dem Geisterschiff in Kontakt kam, wurde versteinert.

Im Kiel des Schiffes steckte ein von Harz ummanteltes Steinwesen aus Silizium, das einst in den marsianischen Zeitstrahl geriet und sich dort von Tachyonen ernährte. Irgendwann kollidierte es mit der Blaupause einer Karavelle und fiel, halbstofflich geworden, aus dem Strahl. Damit das Siliziumwesen vollkommen stofflich wurde, brauchte es noch sehr viel mehr Energie. Aus diesem Grunde absorbierte das »Mutter« genannte Wesen die Lebensenergie anderer Menschen. Es wollte wieder mit dem Körper verbunden sein, von dem es einst abgetrennt wurde. Matt Drax erhält die Chance, die Mars-Regierung für den Kampf gegen den STREITER zu gewinnen. Zurück vom Mars ahnen Matt und Aruula nicht, dass die Schatten ihrer Tachyonenspur folgen, während ein weiterer Schatten auf dem Mond alle Marsianer versteinert. Es gelingt Matt und Aruula, das Steinwesen mit ihren Tachyonen stofflich zu machen und vom Schiff zu trennen. Im gleichen Moment kehrt Leben in die Versteinerten zurück – doch sie verhalten sich merkwürdig. In der Nähe von Stralsund erbauen die Ex-Versteinerten eine große Halle. Ein Bohrloch führt in die Tiefe der Erde zu einem gigantischen Steinflöz – dem »Ursprung« von Mutter.

In der Zwischenzeit entsteht am Südpol eine neue Gefahr. In einer uralten Waffenanlage verbindet sich ein bionetisches Wesen, der Koordinator des Flächenräumers, mit General Arthur Crow, Matts Gegenspieler. Die neue Entität heißt Kroow. Die genetische Chimäre macht sich auf den Weg zu den Hydriten, zur Stadt Hykton. Dort findet er die Siliziumkreatur und bringt sie zum Ort des Ursprungs.

Matt und seine Freunde entdecken im Himalaja die heilige Stadt Agartha, das Königreich der Welt, wo die Nachkommen von Atlantis leben. Sie entdecken eine grausame Gedankensphäre, die mit den Erinnerungen lebender Wesen erfüllt ist, sowie eine beinahe unzerstörbare Kampfmaschine, den ZERSTÖRER, eine Chimäre aus hoch verdichteter Molekülsubstanz.

»Mutter«, das Siliziumwesen, will sich mit dem »Ursprung« in der Tiefe der Erde vereinen. Dies würde bedeuten, dass alle Lebewesen der Erde versteinert werden.

Der Steinflöz befand sich unter der Erde an der Ostsee nahe Stralsund. In dieser Gegend kam es zu einem Showdown zweier mächtiger Wesen: Kroow und der ZERSTÖRER. Der Kampf zwischen den beiden Superwesen endete mit der Vernichtung beider. Die Fusion von Siliziumstein und Steinflöz konnte verhindert werden, der Siliziumstein wurde zersprengt.

## **Der Flächenräumer – eine Waffe gegen den Streiter**

Der Streiter, eine kosmische Entität, hatte das Sonnensystem erreicht und vernichtete den Planeten Neptun. Die heutigen Marsianer, die aus Nachkommen

irdischer Raumfahrer hervorgegangen waren und sich der Technologie der alten Marszivilisation bedienten, stellten den Magnetfeld-Konverter fertig und schickten ein Raumschiff zur Erde. Dort ließen sie den Flächenräumer in der Antarktis einrichten. Im Flächenräumer entstand alle 1000 Jahre durch die unkontrollierte Entladung der Energiespeicher eine Zeitblase. Als der Streiter, über dem Mond erschien, wurde ein Teil des Steinflözes, der allem Lebendigen die Energie entzieht und es versteinert, mit dem Flächenräumer in die Masse des Streiters transferiert. Zunächst gelang es nicht, den Streiter zu vernichten, denn der Flächenräumer war nicht ganz aufgeladen. Stattdessen entstand eine neue Zeitblase. Durch die Schockwelle war der Streiter für drei Stunden paralysiert, dann setzte er seinen Weg zur Erde fort. Als die kosmische Entität die Oberfläche der Erde auf der Suche nach dem Wandler vernichtete, blieb Matt mit seinen Gefährten nur die Flucht durch das neue Zeitportal. Sie waren nun Schiffbrüchige der Zeit und reisten durch Parallelwelten. Schließlich gerieten in einen Raum zwischen den Zeiten und Welten, in dem mysteriöse »Archivare« das Rätsel um die Zeittore und Parallelwelten gelüftet hatten. Dort im »zeitlosen Raum« erhielten sie auch ein Gerät, das es ihnen ermöglichen sollte, das Schicksal der Erde zu wenden: das Superior Magtron. In dem zeitlosen Raum zwischen den Welten sammelten die Archivare technische Errungenschaften aller Epochen. Das Magtron konnte den Flächenräumer binnen Minuten aufladen.

Matt und seine Gefährten kehrten zu jenem Zeitpunkt zurück, als die neue Zeitblase entstanden war – drei Stunden, bevor sich der Streiter vom Mond löste und die Erde angriff. Diesmal gelang es, einen kugelförmigen Teil des lebenden Flözes in den STREITER zu versetzen. Dieser versteinerte – doch im Todeskampf riss er den Mond auf und schleuderte Hunderte von Mondtrümmerstücken in Richtung Erde. Durch die Änderung des Zeitablaufs wurden Millionen Menschen gerettet.

## **Archivare und Artefakte**

Der lebende Stein war von den »Archivaren« entwickelt worden, die in dem »zeitlosen Raum«, der Schnittstellenwelt vieler Paralleluniversen, leben und dort technische Artefakte aller Epochen sammeln. Ein Archivar namens Samugaar gelangt in Matts Welt und Zeit und will die Erde erobern. Samugaar wird schließlich von den Archivaren verhaftet, Matt und Aruula kehren durch ein Zeittor in ihre Welt zurück. Doch mit ihnen gelangt auch ein bodenloser Koffer, eine BagBox herüber, ein Behälter mit hochgefährlichen Artefakten, mit denen Samugaar die Weltherrschaft an sich reißen wollte. Die Artefakte verteilen sich über die gesamte Erde. Mit einem Scanner spürt Matt die ersten davon auf und macht sie unschädlich.

Um weitere Artefakte zu lokalisieren, dockt Matt am marsianischen Raum-

schiff AKINA an, das verlassen im Orbit kreist. Doch als er den Autopiloten abschaltet, wird das Schiff zum Mars beordert. Matt und Aruula gelangen mit der AKINA wieder zum Roten Planeten und geraten dort in einen Bürgerkrieg. Sie werden genötigt, durch den Zeitstrahl wieder zur Erde zurückzukehren. Durch einen Defekt überspringen sie jedoch 16 Jahre und müssen sich in einer neuerlich veränderten Welt unter einem größer gewordenen Mond zurechtfinden. Nach dem Wüten einer kosmischen Entität scheint sich der Mond der Erde anzunähern.

## **Schwarze Philosophen – die dunkle Seite der Moral**

In Moskau treffen sie auf einen Roboter, der dort in Gestalt von Dschingis Khan als Statthalter für eine Gruppe fungiert, die sich die »Schwarzen Philosophen« nennt. Mit Hilfe eines Artefakts will er eine Armee von telekinetisch begabten Nosfera erschaffen – was Matt und Aruula verhindern.

Die Schwarzen Philosophen waren erstmals in Agartha, einem Reich im Himalaya, aufgetaucht. In Agartha hatte sich eine Denkschule etabliert, die sich dem Bösen verschrieb. Der Hass ihrer Führer auf die etablierte Lehre und das Reich wurde immer größer. Sie riefen zum Umsturz auf, aber bald verließen sie Agartha und gründeten ein eigenes Reich. In einem nepalesischen Tal lag das Schwarze Kloster, das Hauptquartier der Schwarzen Philosophen. Die Schwarzen Philosophen waren Agarther, jedoch von dürrem Wuchs. Sie wirkten unheimlich, denn sie waren brutal und ohne jede Moral. Sie hatten die grundlegende Philosophie der Agarther in ihr Gegenteil verkehrt. Der Kern ihrer Lehre war, die »Geistesgifte« Gier, Hass und Verblendung zum Lebensziel zu machen, um aus dem Kreislauf der ewigen Wiederkehr, des Samsara, zu entkommen und das Nirwana zu erreichen.

Matt weiß nicht, dass Xaana seine Tochter aus der Zukunft ist, mit der seine Ex-Freundin Xij schwanger war und die durch den kollabierenden zeitlosen Raum in die Vergangenheit geschickt wurde. Währenddessen bleiben Xaanas Mutter Xij und ihr Ziehvater Tom Ericson im zeitlosen Raum.

Matt erfährt von einem weiteren Statthalter der Schwarzen Philosophen, der Washington übernehmen soll: die Robot-Version von Professor Smythe, Matts totem Erzfeind. In Waashton plant Smythe die Übernahme. Matt und Aruula stoßen zu den Rebellen vor. Sie finden ein weiteres Artefakt, einen Strahler, der Menschen zu Berserkern macht, aber verloren geht. Den Schwarzen Philosophen fällt auch die Berserker-Waffe, der Meng-amok, in die Hände.

Matt wurde zwischendurch geklont, sein Klon handelt im Auftrag der Feinde. Vor seinem Tod verhilft er Aruula und seinem Original zur Flucht. Inzwischen findet Jacob Smythe den Weg zum neuen Hort des Wissens. Dort will er auf Matt und Aruula warten, erliegt aber der Faszination des Wurmlochs im CERN – und verschwindet bei der Erforschung genauso wie Xaana.

Als Matt und Aruula Agartha erreichen, ist ein Vorkommando der Philosophen bereits eingedrungen. Die Agarther bringen den Schwarzen Philosophen eine vernichtende Niederlage bei, doch einige können per Luftschiff fliehen, und nehmen Kurs auf Euree (Europa).

Zwei Jahre in der Zukunft: Xij und Tom Ericson gelingt die Flucht aus dem zeitlosen Raum, doch mangels ausreichender Energie kommen sie später an – und erleben eine durch den nahen Mond aus den Fugen geratene Erde. Als sie zum Wurmloch im CERN vorstoßen wollen, in dem Xaana verschwunden ist, kommt ihnen eine Zukunftsversion von Matt entgegen ...

## Die Monde des Ringplaneten

Matt und Aruula werden durch ein Wurmloch, das sich im Kernforschungszentrum CERN auftut, auf einen von zwanzig Monden um einen Ringplaneten versetzt. Matt glaubt, in einem Düsenjet gereist zu sein, Aruula in einem Langboot ihrer Heimat. Auf dem Ringplaneten herrschen die Initiatoren, auch »Friedenswahrer« genannt, die Spezies aus allen Teilen der Galaxis durch das Wurmloch entführen, um sie Tests zu unterziehen.

Matt und Aruula finden sich auf dem Mond *Terminus* wieder. Auf Terminus gibt es nur eine gigantische Stadt namens Toxx, in der ein buntes Gemisch verschiedener Völker lebt. In der Mitte der Zehn-Millionen-Metropole erhebt sich ein riesiger Turm, der eine Strahlung verbreitet, die für zwei Effekte verantwortlich ist. Zum einen werden alle Bewohner befähigt, die Sprachen der anderen zu verstehen, zum anderen verlieren sie die Erinnerung an ihre Vergangenheit. Immer wieder werden Bewohner von den »Initiatoren«, die in dem Turm im Zentrum der Millionenstadt residieren, abgeholt, ihrer Persönlichkeit beraubt und fristen dann als Zombies ihr Dasein.

Es gibt aber auch noch andere Fraktionen in der Stadt. Da ist eine Rebellengruppe, die sich gegen die Initiatoren auflehnt. Es gibt die Tauchergilde, die sich mit dem System arrangiert und daraus Profit zu schlagen versucht. Als weitere Partei tritt eine Art Sekte auf den Plan, die von dem geheimnisvollen »Hochwürden«, der über erstaunliche Fähigkeiten verfügt, angeführt wird.

Unterwegs zum Turm geraten Matt und Aruula in einem unterirdischen Kerker an das mächtige Volk der Saven. Die Saven installieren unbemerkt ein Quantenbewusstsein in Aruula. Im Turm angelangt, verlieren Matt und Aruula alle Erinnerungen an die Erde. Der »Schläfer« in Aruula öffnet den Kerker der Saven. Die Befreiung des Volkes der Saven wird Toxx zu Verhängnis.

Der Schläfer schickt Matt und Aruula zum Wassermond *Aquus*, Dort gilt es, den mondumspannenden Ozean von Pol zu Pol zu durchqueren. Matt und seine Begleiterin treffen auf Hydree, eine Rasse, deren Nachkommen heute auf der Erde leben. Sie sind am Meeresgrund angesiedelt und bilden auf Aquus

ein stattliche Population. Die Fischwesen geben Matt und Aruula ihre Erinnerungen zurück, die nur blockiert waren. Piraten, Echsenwesen und Agenten der Initiatoren machen den beiden das Leben schwer. Die beiden kämpfen den Weg zu dortigen Transferturm frei.

Sie gelangen per Transferturm zwar nicht wie erhofft zum Ringplaneten, aber zum Mond **Binaar**. Dieser Himmelskörper ist Maschinenwesen vorbehalten. Die Initiatoren suchen dort nach den am bestem optimierten Robotern und Cyborgs. Auch unter den Kunstwesen gibt es Renegaten, die die Herrschaft der Initiatoren stürzen wollen. Matt und Aruula müssen sich unter anderem mit holografischen Simulationen und Körperdieben auseinandersetzen. Während Matt in eine Ersatzteil-Zucht gesperrt wird, gerät Aruula an den Avatar eines Friedensbewahrers, der in den Menschen Potenzial sieht und ihnen hilft, dann aber vom Smythe-Roboter übernommen wird. Der stellt ihnen eine Falle. Matt und Aruula geraten in eine düstere Version des postapokalyptischen Waashton (Washington), in dem Jacob Smythe gottgleich residiert. Von dort gelangen sie durch einen Spiegel in Waashton des Jahres 2011, das als Gegengewicht fungiert und in dem Smythe keine Macht hat. Als sie ihn dort durch einen Trick vom Secret Service festsetzen lassen, können sie die Simulation verlassen. Auf der Suche nach dem Transferturm werden sie von Renegaten angeheuert, um einen angeblichen Überläufer aus dem Kerker der Initiatoren zu befreien. Er stellt sich als Schwarmintelligenz aus Myriaden winziger Bots heraus, die für die Cyborgs ein »Projekt Exxus« vorantreiben sollen. Matt und Aruula können mit Hilfe von Renegaten fliehen, die einen ganzen Stadtteil des Technomondes Binaar in ein gigantisches Raumschiff, die Exxus, verwandeln. Aus dem Maschinenmond Binaar erhebt sich der Stadtteil Exxus in den Himmel. Als Jacob Smythe dort die Macht übernehmen will, verkalkuliert er sich. Die Exxus kollidiert mit dem Planetenring und explodiert, während Smythe in einer Rettungskapsel davontrudelt.

Matt und Aruula haben auf ihrer Odyssee zu den Monden des Ringweltsystems immer wieder Widersacher und Begleiter. Jacob Smythe ist Matts Erzfeind aus vergangenen Tagen, ihn hatte es in seinem Roboterkörper auf den Technikmond Binaar verschlagen. Und da wäre Matts Tochter Xaana, auf deren Spur sie hin und wieder stoßen. Beim »Schnurrer« handelt es sich um ein Mischwesen aus Fuchs und Katze, das eine innige Freundschaft mit Aruula geschlossen hat. Ein weiterer Mitstreiter ist Mi-Ruut, der einer Spezies angehört, die sich mit Zeichensprache verständigt. Er kann zwar sprechen, aber es fällt ihm schwer. Er erinnert an einen Zyklopen, denn er hat nur ein Auge und benötigt eine Brille. Und da wäre die Wolfsfrau Kra'rarr.

Matt und Aruula können auf den Mond **Botan** fliehen, der von einem allumfassenden Pflanzengeist beherrscht wird. Dieser Geist versetzt die Probanden in

eine Art Tiefschlaf und erschafft pflanzliche Doppelgänger. Auf Botan agieren auch die Polotai, die bereits von Aquus bekannten Schergen der Initiatoren, die Jagd auf die Gefährten machen. Manipulationen der Kontras, abtrünnigen Initiatoren, bringen den gesamten Mond in Gefahr. Der Dschungelmond Botan ist »krank«. Der Geist Botans versucht Matt und Aruula zu assimilieren. Als sich die Krankheit über ganz Botan ausbreitet, setzen die Initiatoren in ihrer Not die gottgleiche Rasse der Saven ein. Nur durch die Verschmelzung des Geistes mit den letzten beiden Saven, die für den Untergang von Toxx verantwortlich waren, kann Botan gerettet werden. Die Saven heilen also Botan und werden von dem Naturgeist vereinnahmt, der den Gefährten die Passage per Transferturm auf den Wassermund Aquus erlaubt.

Auf Aquus machen sich Matt und Aruula auf die Suche nach den örtlichen Hydree, die Xaana und Mi-Ruut ihre Erinnerungen zurückgeben sollen. Unterdessen gehen die Polotai gegen die Hydree vor. Diese informieren Matt nach einem Genvergleich darüber, dass Xaana seine leibliche Tochter ist. Bei den Meeresbewohnern erfährt Matt von einem sagenumwobenen Beiboot der ersten Kolonisten, das bald funktionsbereit gemacht wird.

Von Aquus aus versuchen Matt, Aruula und Xaana mit dem Beiboot der Hydree den Ringplaneten zu erreichen. Sie werden jedoch auf den Mond *Messis* umgeleitet, wo ein Treffen mit den Initiatoren stattfinden soll.

Messis wird Dunkelmond genannt. Ein gewaltiges Wolkenfeld umgibt den Himmelskörper. Die Bewohner vertragen keine direkte Sonneneinstrahlung und leben im Zwielicht. Auf der Unterseite der Wolken wachsen Pflanzen, die geerntet werden. Es stellt sich heraus, dass die Initiatoren die echsenartigen Messisaner einst von ihrem Heimatplaneten und hier angesiedelt haben.

Das anvisierte Treffen zwischen Matt und seinen Begleitern und den Initiatoren scheitert zunächst, weil die Kontras sich einmischen. Bald erwartet sie eine Delegation aus drei Avataren – Roboter, in die Bewusstseine der Friedenswahrer schlüpfen können. Diese werden jedoch von den Kontras, einer Guerillagruppe innerhalb der Initiatoren, von der Leitstelle getrennt. Die Gefährten flüchten und machen sich auf die Suche nach dem örtlichen Transferturm. Pilze, die halluzinogene Sporen ausstoßen, und Sektierer stellen sich ihnen in den Weg. Währenddessen entführt ein Kontra einen der Avatare und folgt den Gefährten, um sie über die wahren Pläne seines Volkes zu unterrichten. Kurz bevor er die Menschen erreicht, stoppen ihn drei Initiatoren, die körperlich nach Messis kamen und nun die Verfolgung fortsetzen.

Die Menschen stoßen auf zwei Dörfer, deren Bewohner von den Initiatoren deportiert wurden. Nur die Kinder sind übrig – und die fallen über die Verfolger her und töten sie. So gelangen Matt, Aruula und Xaana in den Besitz eines Sprungfeldgenerators und erleben beim Transferturm, wie man den Entführten die Köpfe abtrennt. Aber dann werden sie entdeckt und festgenommen – und ihrer Erinnerungen der letzten Wochen beraubt. So durchleben sie auf Messis

einen »Neustart«, bei dem ihnen die Initiatoren eine Offerte unterbreiten: sie schlagen vor, einen Teil der Menschheit auf einen der Monde umzusiedeln und so vor der Vernichtung zu bewahren, die durch den abstürzenden Erdmond droht. Dabei sollen sie nur die Messisaner ersetzen. Der Mond Novis soll dazu einem Terraforming unterzogen werden.

Matt soll per Wurmloch zur Erde zurückkehren und den Menschen das Angebot unterbreiten, nach Novis »auszuwandern«.

Der Initiator Starnpazz will mehr über Matt, Aruula und die Menschheit erfahren. Er wird durch das Wurmloch auf die Erde gesandt, um Informationen über die Eignung der Menschen zu erfahren.

## **Das Schicksal der Erde**

Matthew Drax tritt im CERN aus dem Wurmloch und wird bereits von Tom Ericson und Xij erwartet. Schockiert muss Matt erfahren, dass in den wenigen Monaten im Ringplanetensystem auf der Erde zwei Jahre vergangen sind – und der Mond der Erde schon viel näher ist als erwartet. Beim Kampf gegen ein kosmisches Wesen, den Streiter, hatte der Erdmond einen Teil seiner Masse verloren und war aus seiner Bahn gedrängt worden. Die Erdanziehungskraft zog den Trabanten seither beständig zum Blauen Planeten hin und würde eines nicht mehr fernen Tages mit ihm kollidieren. Bei diesem Einschlag würde die Erde sehr wahrscheinlich auseinander brechen, und dann würde nichts und niemand mehr darauf existieren können. Die einzige Alternative hatten die Initiatoren Matt aufgezeigt: ein Exodus durch das Wurmloch auf einen der Ringplanetenmonde, Novis, der durch Terraforming an ihre Bedürfnisse angepasst wurde. Eine neue Erde, ein Ersatzmond für eine wenige Zehntausend Menschen umfassende Gruppe, die so das Überleben ihrer Spezies sicherte. Die Erde war bereits verloren – die Menschheit war es noch nicht.

Ob ein Teil der Menschheit überleben wird, hängt nun von Matt ab. Ihm war klar, dass er deswegen zur Erde zurückkehren durfte. Er sollte dafür sorgen, dass möglichst viele Menschen durch das Wurmloch ins sichere Exil gelangen. Er würde aber auch auswählen müssen, wenn er auf die Reise schickte. Ein moralisches Dilemma.

Die Initiatoren besaßen Sprungfeld-Generatoren, mit denen sie sich ohne Zeitverlust von einem Ort zum anderen versetzen konnten. Für weitere Strecken – also von Mond zu Mond, benutzten sie riesige Transfertürme. Vom größten Turm aus war Matt in seiner Transportkapsel zum Wurmloch über dem Nordpol der dortigen Sonne geschickt worden.

Auf der anderen Seite des Wurmlochs – im Ringplanetensystem: Der Initiator Hordelab hatte von dem enttarnten Kontra Starnpazz einen heftigen Schlag erhalten. Hordelab sah sich die verschiedenen Sprachen an, die es auf der Erde

geben sollte. Die Daten stammten von Starnpazz' Expedition auf den fremden Planeten und aus den Gehirnen der Menschen Matthew Drax Aruula und Xaana spwoe aus dem Gedächtnisspeicher eines Roboters namens Jacob Smythe. Hordelab war der Ersatzmann von Starnpazz, denn mit dem Ausfall des Kontras für Matthew Drax musste nun jemand anderes hinter dem Mann herreisen, um die Menschheit vom Exodus auf Novis zu überzeugen.

Dass die Rettung der Erdenbewohner für die Initiatoren alles andere als uneigennützig war, hatte man Drax verschwiegen. Dessen Interesse lag vor allem darin, seine Spezies vor dem endgültigen Untergang zu bewahren. Und auch für die Initiatoren hing mehr davon ab, die Menschen ins Ringplanetensystem zu holen, als Maddrax ahnte. Hordelab dachte: »Die Menschen brauchen uns so wie wir die Menschen. Für uns beide geht es um den Fortbestand unserer Spezies.«

Das Projekt hatte bereits so viele Generationen in Anspruch genommen, so viele Ressourcen verschlungen und technische Revolutionen mit sich gebracht, dass die Initiatoren an der Aufgabe gewachsen waren. Oft blieb bei diesem Projekt das Individuum auf der Strecke für das »Große Ganze«. Was mit der Grund war, weswegen die Kontras sich gegen die Vorgehensweise stellten, die die Führung beschlossen hatte. Hordelab konnte den Standpunkt der Kontras verstehen. Der Name »Friedenswahrer«, wie die Völker von Terminus die Initiatoren nannten, passte nicht so recht in dieses Bild. Aber es ging um das »Große Ganze«, und alles andere war irrelevant.

Matt, auf dem die Hoffnungen der Initiatoren ruhten, würde an Glaubwürdigkeit gewinnen, wenn er einen echten Außerirdischen bei sich hatte. Drax hatte unter anderem einen Holoprojektor bei sich, auf dem eine Präsentation gespeichert war, die den Menschen Novis als eine Art paradiesisches Utopia schmackhaft machen sollte. Und dazu zweihundert Peilsender, die er bei den ausgewählten Zivilisationen und Enklaven auf der Erde verteilen konnte. Bevorzugte Enklaven sollten der Hort des Wissens in Schottland, die Städte El'ay und Waashon sowie das Reich Agartha sein, zwecks initialer Überredung zum Exodus. Die bereits gewonnenen Gemeinschaften sollten als Multiplikatoren dienen, um weitere Personengruppen zu überzeugen. Es sollten feste Evakuierungspunkte durch Peilsender eingerichtet werden, an deren Position später das Wurmloch auf der Transportplattform erscheinen wird. Die Plattform wurde derzeit nach Plänen der Initiatoren auf der Erde gebaut – in der technisch hoch entwickelten Enklave Agartha im Himalaya-Gebirge. Hordelab würde eine ovale Kapsel von der Größe eines Unterarms mit auf die Erde nehmen. Es handelte sich um eine Energiezelle, die benötigt wurde, damit die Transportplattform für das Wurmloch aktiviert werden konnte. Eine gewaltige Energie war darin gespeichert, gewonnen aus der Sonnenkraft des Hauptgestirns. Dieses letzte Bauteil würde Hordelab erst ganz am Schluss installieren, denn seine Zerstörungskraft war bei falscher Handhabe unvorstellbar.

## Die Geheimnisse der Fremdwelt

Mit Band 400 wurden die Helden Matt und Aruula erstmals aus dem vertrauten Sonnensystem mittels eines Wurmlochs im Kernforschungszentrum CERN bei Genf in eine komplett neue Umgebung irgendwo in den Tiefen des Alls verschlagen, in ein Ringplaneten-System mit 20 Monden. Dort herrschen die Initiatoren, auch »Friedenswahrer« genannt, die Spezies aus allen Teilen der Galaxis durch das Wurmloch entführen, um sie Kompatibilitätstests zu unterziehen. Der Erde droht die Gefahr, dass der aus seiner Bahn geratene Mond auf den Blauen Planeten stürzt. Umweltkatastrophen häufen sich. Matt Drax kehrt per Wurmloch aus dem Ringplaneten-System zur Erde zurück. Er hat Pläne für einen Exodus. Ausgewählte Menschen sollen per Wurmloch auf den Mond Novis im Ringplaneten-System transferiert werden. Novis wird vorher einem Terraforming unterzogen. Die technischen Möglichkeiten zu diesem Projekt bieten die Initiatoren an.

Das dunkle Geheimnis der Systemherren: Sie wollen einen Teil der Menschheit auf den Mond Novis umsiedeln, um deren Gehirne für eine Art Superrechner zu nutzen. Sie machen sich die Zwangslage der Menschen zunutze, dass der Mond auf die Erde zu stürzen droht.

Wer sind die Initiatoren, und was ist ihr großer Plan? Welches Geheimnis trägt der Ringplanet in sich? Bisher sind nur die Monde des Fremdwelt-Systems bekannt:

Auf *Terminus* gibt es nur eine gigantische Stadt namens Toxx, in der ein buntes Gemisch verschiedener Völker lebt. In der Mitte der Zehn-Millionen-Metropole erhebt sich ein riesiger Turm, der eine Strahlung verbreitet, die für zwei Effekte verantwortlich ist. Zum einen werden alle Bewohner befähigt, die Sprachen der anderen zu verstehen, zum anderen verlieren sie die Erinnerung an ihre Vergangenheit. Immer wieder werden Bewohner von den »Initiatoren« abgeholt und ihrer Persönlichkeit beraubt und fristen dann als Zombies ihr Dasein. In der Stadt Toxx existiert das mächtige Volk der Saven.

Der Wassermond *Aquus* ist gekennzeichnet durch einen mondumspannenden Ozean. Dort existieren Fischwesen, die Hydree, eine Rasse, deren Nachkommen heute auf der Erde leben. Sie sind am Meeresgrund angesiedelt.

Der Maschinenmond *Binaar* ist von Maschinenwesen bevölkert. Die Initiatoren suchen dort nach den am besten optimierten Robotern und Cyborgs. Eine Schwarmintelligenz aus Myriaden winziger Bots soll für die Cyborgs ein »Projekt Exxus« vorantreiben sollen. Ein ganzer Stadtteil des Technomondes Binaar wird in ein gigantisches Raumschiff, die Exxus, verwandelt und startet in Richtung Ringplanet. Doch die Exxus kollidiert mit dem Planetenring und explodiert.

Der Mond *Botan* wird von einem allumfassenden Pflanzengeist beherrscht. Dieser Geist versetzt Probanden in eine Art Tiefschlaf und erschafft pflanzliche

Doppelgänger. Der Dschungelmond Botan ist »krank«. Als sich die Krankheit über ganz Botan ausbreitet, setzen die Initiatoren in ihrer Not die gottgleiche Rasse der Saven ein. Die Saven heilen Botan und verschmelzen mit dem Naturgeist.

*Messis* ist ein Dunkelmond. Ein gewaltiges Wolkenfeld umgibt den Himmelskörper. Die Bewohner vertragen keine direkte Sonneneinstrahlung und leben im Zwielicht. Es stellt sich heraus, dass die Initiatoren die echsenartigen Messisaner einst von ihrem Heimatplaneten entführt und hier angesiedelt haben.

Die Menschen der Erde sollen die Messisaner ersetzen. Der Mond *Novis* soll dazu einem Terraforming unterzogen werden.

Die Monde haben etwas Unwirkliches, etwas Künstliches an sich. Haben die Initiatoren die Möglichkeit, die Erinnerungen anderer Wesen zu löschen oder zu manipulieren? Könnte es sein, dass Matt und Aruula künstliche Erinnerungen vorgegaukelt werden und sie jenseits des Wurmlochs in einer Traumwelt oder einem Cyberspace existieren, mit Anleihen aus den Filmen »Inception« und »Matrix«?

Können die Initiatoren WurmLöcher »steuern«? Sind die Initiatoren eine sterbende Spezies, die die Bewusstseine anderer Wesen benötigen, um weiterleben zu können? Was bezwecken die Kontras, die Rebellen- bzw. Guerilla-Gruppierung der Initiatoren, und welche Rollen spielen die Saven? Werden die Saven die Retter der Menschheit sein?

Angeblich wollen die Systemherren des Ringplaneten einen Teil der Menschheit auf den Mond *Novis* umsiedeln, um deren Gehirne für eine Art Superrechner zu nutzen. Was wollen die Systemherren damit »initiiieren«?

Ab Band 450 spielen wieder mehr Abenteuer auf der Erde, aber auch der Mars kommt nach einigen politischen Umwälzungen wieder ins Spiel. Und natürlich spielt der Mond *Novis*, die »neue Erde«, eine wichtige Rolle. Hinzu kommt ein neuer Gegenspieler. Fest steht, dass der Zyklus mit Band 500 gipfelt.

In Band 500 werden die Geheimnisse des Fremdwelt-Zyklus enthüllt werden. Bis zum Zyklusfinale sollen die bestehenden Handlungsstränge der derzeitigen zahlreichen Spielorte zusammengeführt und auf das lange geplante Ende des Erzählstrangs zugeführt werden. Dazu haben sich die Autoren einen weiteren Schauplatz ausgedacht, der sich nahtlos in die Historie der »Initiatoren« einfügt – und einen mächtigen Gegner, der den Lesern bereits im vergangenen Serienjahr vorgestellt wurde. Einige Überraschungen und Wendungen stehen schon lange vor Band 499 bereit. Ob damit die »dunkle Zukunft der Erde« endgültig über die Welt hereinbricht, oder ob der blaue Planet doch noch gerettet wird, wird sich zeigen.

## Die Zyklen der Maddrax-Serie

Rückblickend lässt sich die Maddrax-Serie in folgende Zyklen einteilen:

- **Band 1–24: Euree-Zyklus (Erkundung des postapokalyptischen Europa)**  
Matt Drax erforscht gemeinsam mit der Barbarin Aruula das ihm fremde Europa.
- **Band 25–49. Meeraka-Zyklus (Abenteuer in Nord-Amerika)**  
Ankunft in Nordamerika, Auftritt des Weltrats, Durchquerung des Kontinents. Abenteuer in Waashton und El'ay.
- **Band 50–74: Expeditions-Zyklus (Der Kratersee)**  
Entdeckung der Vorgänge am Kratersee im Nordosten Asiens (wo der Komet Christopher-Floyd eingeschlagen ist) und Wettlauf dorthin
- **Band 75–99: Kratersee-Zyklus**  
Auflösung der Geheimnisse um den angeblichen Kometen. Der Komet war eine Raumarche, mit der Außerirdische auf die Erde gelangt waren. Sie nannten sich selbst Daa'muren. Ihre Bewusstseine waren in den Kristallen verankert. Die Fremden versuchten durch genetische Manipulation irdischer Lebensformen einen Körper zu entwickeln, der kompatibel zu ihrem Bewusstsein war.
- **Band 100–49: Daa'muren-Zyklus**  
Von der Gestaltwerdung der Daa'muren bis zum Krieg gegen die Allianz.
- **Band 150–174: Mars-Erde-Zyklus (inklusive der Spin-Off-Serie „Mission Mars“)**  
Matts Abenteuer auf dem Mars, Aruulas Weg nach Ausala (Australien)
- **Band 175–199: Finder-Zyklus**  
Rückkehr von Matt zur Erde. Auflösung der Geschehnisse um Daa'muren, Wandler und Finder. Das, was im Jahr 2012 auf die Erde gestürzt ist, war weder ein Komet, noch eine Raumarche, sondern ein intelligentes Wesen, der WANDLER. Diese Wesen lebten einst in einer fernen Galaxis auf einem Lavaplaneten, wurden jedoch von einer kosmischen Entität, dem STREITER, verfolgt. Die Ableger des STREITERS; die FINDER, verfolgten die Wandler mit dem Ziel, diese auszurotten.
- **Band 200–224: Afra-Zyklus (inklusive der Spin-Off-Serie „Das Volk der Tiefe“)**  
Steampunk: Abenteuer in Ostafrika – mit Dampfmaschinen und Wolkenstädten.

- **Band 225–249: Flächenräumer-Zyklus**  
In der zum Teil eisfreien Antarktis sucht Matt den Flächenräumer, eine Waffe der Hydriten, die gegen den STREITER eingesetzt werden soll.
- **Band 250–299: Ursprungs-Zyklus**  
Eine Siliziumkreatur versteinert andere Lebewesen, um mit Hilfe von deren Lebensenergie stofflich zu werden. Es wollte wieder mit dem Körper verbunden sein, von dem es einst abgetrennt wurde.
- **Band 300–324: Streiter-Zyklus**  
Die Streiter droht die Welten des Sonnensystems zu verschlingen, insbesondere die Erde. Matt Drax kann durch eine Reise durch Zeitportale den Zeitablauf rückgängig machen. Der Streiter wird durch einen Siliziumflöz unter Mitwirkung des Flächenräumers versteinert, wobei der Mond in Stücke gerissen wird.
- **Band 325–349: Archivar-Zyklus (inkl. Spin-off-Serie »2012«)**  
Die Archivare leben in einer Welt zwischen den Paralleluniversen, in einem »zeitlosen Raum«, wo sie technische Artefakte aller Epochen sammeln. Ein Archivar namens Samuugar will die Weltherrschaft erlangen.
- **Band 350–399: Zeitsprung-Zyklus**  
Artefakte aus Samuugars Koffer tauchen an verschiedenen Stellen der Erde auf. Die »Schwarzen Philosophen« streben nach Macht. Matt und Aruula werden durch einen marsianischen Tachyonenstrahl 16 Jahre in die Zukunft versetzt.
- **Band 400–499: Fremdwelt-Zyklus**  
Matt und Aruula werden durch ein Wurmloch in eine ferne Region des Universums, in ein Ringplaneten-System mit zwanzig Monden, transferiert. Auf den Monden Terminus, Aquus Binaar, Botan und Mesis erleben sie mysteriöse Abenteuer. Die Erde wird durch den sich nähernden Mond bedroht.  
Die Herrscher des Ringplaneten-Systems, die Initiatoren, machen die Offerte, einen Teil der Menschheit durch das Wurmloch auf den Mond Novis zu transferieren.

# Fehleinschätzung

Dieter Bohn



»Mary, Jake, bitte nehmen Sie Platz!« Der Mann wies auf zwei Sessel. Tiefliegende, unbequeme Sitzgelegenheiten vor einem wuchtigen Schreibtisch - das Instrumentarium, um Schüler einzuschüchtern. Das Paar, das sich zaghaft darin niederließ, hatte diese Zeiten lange hinter sich, doch es war den beiden anzusehen, dass die Einschüchterung auch bei ihnen wirkte.

»Es tut mir leid, dass Sie warten mussten, aber sie können sich denken, dass an einem Elternsprechtag Termine nicht immer einzuhalten sind.« Rektor Shoeman konnte nicht verbergen, dass er Pädagoge war – selbst seine Entschuldigung klang dozierend. »Ich möchte Ihnen etwas zeigen!«

Während der Schulleiter in eine Schublade griff, suchte die Hand der Frau nach der ihres Mannes.

Mit der Gewohnheit vieler Dienstjahre knallte Shoeman ein Heft auf den Schreibtisch. Unwillkürlich zuckten Jake und Mary zusammen.

»Dies hier«, er blätterte wahllos in der kleinen Kladde herum, »ist das Heft ihres Sohnes – für die Hausaufgaben in Geschichte! Schauen Sie sich das an!« Er hielt dem Paar eine Doppelseite hin. Kritzeleien verzierten den Rand jeder einzelnen Seite.

»Vollgeschmiert! Mit Flugzeugen, Raketen, fliegenden Untertassen, grünen Männchen!«

»Tun das denn nicht alle Kinder in seinem Alter?«, ergriff Jake Partei für seinen Sohn. »Seit dieser Wetterballon in Roswell heruntergekommen ist, sind fliegende Untertassen doch fast tagtäglich in den Medien. Wenn schon Erwachsene darüber reden, ist es doch kein Wunder, dass Kinder ihre Phantasie spielen lassen.«

»Phantasie? Hirngespinnste! Halluzinationen von Träumern! Und das ist es auch, was aus ihrem Sohn wird: ein Tagträumer.« Er machte eine Pause, in der er sichtlich nach Worten rang. »Ich kann verstehen, dass der Tod seiner Schwester ihn getroffen hat. Aber das ist ... wie lange? ... fünf, sechs Jahre her?«

Mary keuchte, während ihre Hand sich um die ihres Mannes krampfte. Der Direktor schien es nicht zu bemerken.

»Ich habe den Eindruck, dass er sich in eine Traumwelt flüchtet. Oh, er ist ein guter Schüler. Keine Frage! Aber neulich ...« Er sah das Paar finster an,

griff effektheischend in die Schublade und zog dann ein grellbuntes Magazin hervor, das er den beiden anklagend vor die Nase hielt. Unter dem seitenfüllenden Schriftzug ›Starling Stories‹ schälte ein offensichtlich außerirdisches Etwas eine überdeutlich gerundete Frau aus den Resten ihrer Kleidung.

»Neulich hat ihn sein Lehrer erwischt, wie er diesen Schund gelesen hat. In seinem Heft versteckt! Während des Unterrichts!«

Jake warf seiner Frau einen unsicheren Blick zu. »Ich ... ich glaube, daran ist mein Bruder schuld. Seit er bei Karl auf der Farm zu Besuch war, hat er nur noch Sterne und Raumschiffe im Kopf.«

»Das sind aber keine Sterne und Raumschiffe!«, donnerte Shoeman und legte einen Finger auf den halbnackten Busen. »Das ist Schund! Unzüchtiger Schund!«

»Er kommt jetzt halt in das Alter ...«, wagte Mary, ihren Sohn zu verteidigen, doch der missbilligende Blick des Rektors ließ sie verstummen.

»Ja, er kommt nun in das Alter, in dem Kinder schwierig werden können«, sprang Jake in die Bresche. »Das müssen wir auch feststellen. Nicht wahr, Mary? Ich gestehe, dass ich auch schon mal daran gedacht habe, ihn für eine Weile zu seinem anderen Onkel nach Florida zu schicken. Der ist bei der Air Force und treibt ihm vielleicht die Flausen aus.« Er versuchte, den empörten Ausdruck seiner Frau zu ignorieren.

Rektor Shoeman nickte gönnerhaft. Mit spitzen Fingern packte er das Pulp-Magazin und schob es, nachdem sein Blick länger als erforderlich über das Covermotiv gewandert war, wieder in die Schublade. Dann nickte er erneut, wie zum Zeichen, dass alles gesagt war, und wuchtete sich aus seinem hochlehnten Stuhl in die Höhe.

Er kam nicht um den Tisch herum, sondern blieb stehen, sah dem Paar zu, wie es sich kleinlaut aus den tiefliegenden Lehnstühlen aufrappelte. Dann streckte er Jake die Hand entgegen, als wolle er ihn aufspießen. »Ich danke Ihnen für Ihr Kommen«, sagte Shoeman beim Händeschütteln. »Und noch einmal: Treiben Sie Ihrem Sohn das Träumen aus, sonst sehe ich schwarz für seine Zukunft. So wird er es nicht weit bringen!«

Als die schwere Tür hinter dem Ehepaar ins Schloss fiel, rieb Jake sich seine Hand, die vom Händedruck des Rektors schmerzte. Dann legte er seinen Arm um seine Ehefrau und wollte sie an sich drücken. Doch Mary entwand sich ihm. Sie sah ihren Mann aufgebracht an. »Schlag dir das aus dem Kopf! Wir schicken ihn nicht zu Kenneth nach Florida! Er ist ein Kind. Mit einer Phantasie, an der sich andere Menschen ein Beispiel nehmen könnten. Ich weiß nicht, was aus ihm mal wird, aber ich werde den Teufel tun, seine Phantasie und seinen freien Geist von der Armee stützen zu lassen. Was auch immer gelehrtere Leute als wir über Perry sagen: Ich weiß, dass ich ihm niemals seine Träume verbieten werde! Er wird seinen Weg gehen!«

Der Rest ist Geschichte.

# Der Kölner Perry-Rhodan- und Phantastik-Stammtisch

Bernd Robker



Auch in der altehrwürdigen Domstadt am Rhein ändert sich ab und zu etwas. So hat der Kölner Perry Rhodan und Phantastik Stammtisch das Conlokal gewechselt. Man trifft sich nun in der Sansibar am Barbarossaplatz, und zwar zweimal im Monat. Der Tischwimpel ist freundlicherweise mit umgezogen.

Es gibt auch weitere Neuerungen. So haben wir jetzt einen Mailverteiler, über den Links zu StarWars-Trailern ebenso verschickt werden wie Informationen zu Cons in der Nähe von Köln. Der ColoniaCon wird noch immer vom gesamten Stammtisch getragen, aber die Hauptverantwortlichkeit hat gewechselt. Eine modernere Webseite hat er auch bekommen. Bei Facebook gibt es eine Coloniacon-Gruppe, und bei YouTube einen eigenen Kanal.

Letzteren haben wir primär eingerichtet, um die Clips hochzuladen, die wir für den ColoniaCon 2016 gedreht haben. Das war eine spaßige Aktion, als wir mit einer Horde Stammtischfreunde durch Parks, über die Domplatte und durch U-Bahn-Stationen gezogen sind. Vor jeder Szene gab es ein wildes Gewusel, weil jeder seine Ideen einbrachte, und einige amüsierte Passanten übernahmen sogar spontan Statistenrollen. So fand der Blue – pardon: Jülziish – schließlich den Weg zum Congelände.

Neue Gesichter sind in den vergangenen zwei Jahren beim Stammtisch aufgetaucht, und einige alte Freunde, die sich eine Auszeit genommen haben, schauen nun wieder öfter vorbei.

Aber ich glaube, wir alle mögen den Stammtisch nicht so sehr wegen der Neuerungen, sondern wegen dem, was gleich bleibt. Man kann sicher sein, freundlich mit Speis und Trank bewirtet zu werden – jedenfalls, solange man kein Altbier bestellt. Nach guter Tradition herrscht bei uns ein zwangloses Kommen und Gehen. Manche trudeln zwei Stunden später ein, andere verlassen den Ort des Geschehens ein paar Stunden früher. Sitz- und Tagesordnung sind uns fremd, meist bilden sich schnell Gesprächsgrüppchen, die während des Abends des Öfteren wechseln und sich auch gern draußen am runden Rauchertischen zusammenfinden.

Natürlich geht es oft um die größte Weltraumserie der Welt, deren Titel der Stammtisch im Namen führt. Die neuesten Entwicklungen werden goutiert oder skeptisch analysiert, aber auch Erinnerungen an vergangene Zyklen werden gern aufgefrischt. Besondere Freude herrscht, wenn einer von uns etwas

platzieren konnte – sei es einen Artikel im Report, eine Stellaris-Kurzgeschichte oder gar einen ganzen Hefroman. Das ist immer willkommener Anlass zum Feiern. Manche lesen die Serie aktuell nicht, aber für die meisten bleibt sie dennoch Teil des fannischen Lebens. Sie begleitet einen wie ein Freund, und wie bei einer guten Freundschaft verträgt sie es auch, wenn man sich eine Weile nicht sieht. Einige von uns haben Perry Rhodan über Jahrzehnte gelesen, die Serie dann für ein paar Jahre ruhen lassen und sind nun wieder mit an Bord der RAS TSCHUBAI oder der KRUSENSTERN. Auch NEO hat Einzug beim Stammtisch gefunden. Trotz häufiger Diskussion hat sich allerdings noch kein Konsens ergeben – ist die Neuinterpretation der Serie nun »Geschichtsfälschung« oder »spannende Renaissance«? Aber eigentlich ist das gar nicht wichtig, Hauptsache, sie liefert Stoff für angeregte Gespräche.

Auch im Fandom ist der Stammtisch aktiv. Einige von uns bringen sich im Terranischen Club Eden oder in der Perry Rhodan-Fanzentrale ein, wir besuchen Cons in Garching, Osnabrück und Wien. Auffällig sind wir dabei selten, aber wir haben Freude an unserem Hobby.

Natürlich endet das Interesse nicht an den Grenzen des Perryversums, fantastische Geschichten spüren wir auch jenseits davon auf. Wir haben eine starke Fraktion von Comicfans, und innerhalb dieser sind solche Heroen besonders beliebt, die rote Umhänge tragen. Die vergangenen Jahre haben in dieser Hinsicht so manches Fanherz höher schlagen lassen, fand doch ein gerüttelt Maß filmischer Umsetzungen ihren Weg in die Kinos.

Überhaupt, das Kino: Ab und zu treffen wir uns zum gemeinsamen Gang ins Lichtspielhaus, etwa bei Der Marsianer oder 007: Spectre. Bei StarWars VII: Das Erwachen der Macht hat es allerdings nicht geklappt. Jeder wollte den Film der Saison möglichst schnell sehen, ausverkaufte Vorführsäle und unterschiedlich belegte Vorweihnachtskalender hätten einen gänzlich unkölschen Stress bei der Planung heraufbeschworen. So war der erste Januar-Stammtisch der Termin, an dem man die getrennt gesammelten Eindrücke austauschte – ganz gemütlich bei Apfelschorle, Cola oder Kölsch.

Für die Zukunft erwarte ich nichts Spektakuläres vom Stammtisch. Sicher werden wir wieder die ein oder andere interessante Aktion starten, zum Beispiel sind wir bei den Videoclips auf den Geschmack gekommen, und warum soll man nicht gemeinsam einen Con oder auch eine thematisch passende Ausstellung besuchen? Die Perry-Lesung im Café Duddel kann man sicher in ähnlicher Form wiederholen. Im Großen und Ganzen wird aber alles beim Alten bleiben. Zweimal im Monat treffen sich Fans des Fantastischen auf einen gemütlichen Abend in einer Kneipe im schönen Köln. Das ist es, worauf es ankommt. Alles andere ist Beiwerk.

Auf [www.coloniacon.de](http://www.coloniacon.de) finden sich aktuelle Informationen, insbesondere Termin und Ort des jeweils nächsten Treffens.

# Fisch auf Wein, das lass sein!

Gerhard Huber



»Ich sollte vorbeugend ein Kopfschmerzmittel nehmen.«

»War der Wein denn so schlecht?«

»Aber nein, die neuen Arktis-Rotweine sind hervorragend. Allerdings sind sie auf natürlichem Weg im milden Polarklima gewachsen.«

»Ah, sie sind völlig unbehandelt und können einen Kater und dergleichen auslösen.«

»Und sie machen betrunken, anders als dieses synthetische Zeug.«

»Na, dann nimm halt eine Prophylaxe-Tablette und schlaf dich richtig aus, Schatz.«

Acht Stunden später:

Als Suzan Manoli am Morgen neben ihrem Ehemann erwachte, spürte sie keinerlei Nachwirkungen der Weinprobe. Sie fühlte sich erholt und glücklich und dachte sogar daran, diesen wohlschmeckenden Polarwein in Zukunft öfter als Dessertwein zu kredenzen. Suzan wollte ihren Mann wecken und ihm gleich diesen Vorschlag unterbreiten. Als sie sich aufsetzte, zu ihrem Gatten umwandte und ihn sanft an der Schulter schüttelte, brach sie in einen Schreikrampf aus. Ein Schreikrampf, der unterbrochen vom Luft holen, erst dann endete, als sie den Notruf an Doktor Haggard absetzte. Während Suzan auf Doktor Haggard wartete, fragte sie sich, wie sie nur so tief hatte schlafen können, ohne irgendetwas mitbekommen zu haben in dieser für ihren Mann letzten und offensichtlich so grausamen Nacht.

Doktor Haggard war ein äußerst einfühlsamer Arzt, was Kinder anbelangte. Aals Erwachsenenentherapeut versagte er keineswegs in fachlicher Hinsicht, doch kseine sanftmütige, verstehende Art ließ ein wenig zu wünschen übrig.

»Hat wohl eine grässliche Nacht hinter sich, was?«

Das waren die ersten Worte, die er an die nunmehr verwitwete Suzan Manoli richtete. Keine Begrüßung oder dergleichen, stattdessen ein kurzer Blick auf die blutüberströmte aufgebrochene Bauchdecke des verstorbenen Herrn Manoli:

»Tja, da ist ihm das Abendessen definitiv nicht bekommen, was?«

»Wir haben nur Brot gegessen. Wir haben gestern eine Polarweinprobe gemacht.«

Doktor Haggard deutete auf den monolithisch aus dem Bauch ragenden verhärteten Lebensmittelbreiblock.

»Das ist aber nicht nur Brot, da hat Ihr Mann wohl noch einen Mitternachtsimbiss zu sich genommen, was?«

»Ich lag schon im Bett, er fühlte sich unwohl wegen des Weins und wollte eine Prophylaxekopfschmerztablette nehmen.«

»Ah, ein Katerblocker. Schlau. Aber was sagten Sie, welchen Wein Sie probiert haben?«

»Das ist es ja, wir haben arktische Naturweine getestet.«

»Ah, die entfalten natürlich volle Wirkung geschmacklich und alkoholisch.«

Doktor Haggard kicherte.

»Soll heißen, wenn man nur synthetischen Wein gewohnt ist, dann kann man sich am nächsten Morgen nach Naturweingenuss dermaßen unpässlich fühlen, als hätte man mit einem Klonmammut gerungen.«

Behutsam nahm Doktor Haggard einen Abstrich der Monolithmasse aus dem Bauchraum des Toten.

Das Analysegerät fiepte nach wenigen Sekunden und der Arzt konnte das Ergebnis in seiner Datenbrille ablesen.

»Tja, das sieht mir nach einem Unfall aus, einer tragischen Verwechslung. Den Analysedaten nach finden sich keinerlei Kopfschmerzmedikamentenspuren oder dergleichen im Brei. Ihr Gatte hat definitiv Brot und Wein konsumiert, wie Sie mir bestätigen konnten. Aber er hat keine Kopfschmerztabletten genommen, sondern eine Notfallration Lebensmittelpillen erwischt. Sollten Sie nicht im Arzneischränk aufbewahren, sondern im Kühlschränk. Da gäbe es sogar eine Kühlschränkapplikation extra für die Nebenverwaltung von Notfallrationen. Wie dem auch sei, Ihr Gatte hat jedenfalls einen hübsch gewaltigen Packen Fischstäbchen Marke Polarfisch-Nachzüchtung mit Spuren von echtem Fisch zu sich genommen. Wäre vielleicht mit einer Magenverstimmung abgegangen, wenn der naturbelassene Polarwein sich nicht eingemischt hätte. Sieht laut Datenlage so aus, als hätte eine Art arktischer Memory-Effekt eingesetzt und Fisch und Wein haben sich sozusagen über die vermeintliche Wasserverwandtschaft ausgetauscht. Damit ist das Fischstäbchenkonzentrat eisbergartig gewuchert und zudem recht rasch. Was aber den Vorteil hatte, dass Ihr Gatte kaum was davon gespürt haben dürfte und offenbar nicht schreiend gestorben ist.«

Suzan Manoli hielt eine Hand über den Mund und Doktor Haggard fügte hinzu:

»Na, ich lasse jedenfalls jemanden kommen, der die Sauerei wegmacht und ich rate Ihnen, stecken Sie die Lebensmittelnotrationen in den Kühlschrank.«

Mit diesen Worten wandte sich Doktor Haggard zum Gehen, doch Suzan Manoli hielt ihn zurück: »Warum hat die medizinische Überwachungseinheit unseres Apartments nicht angesprochen?«

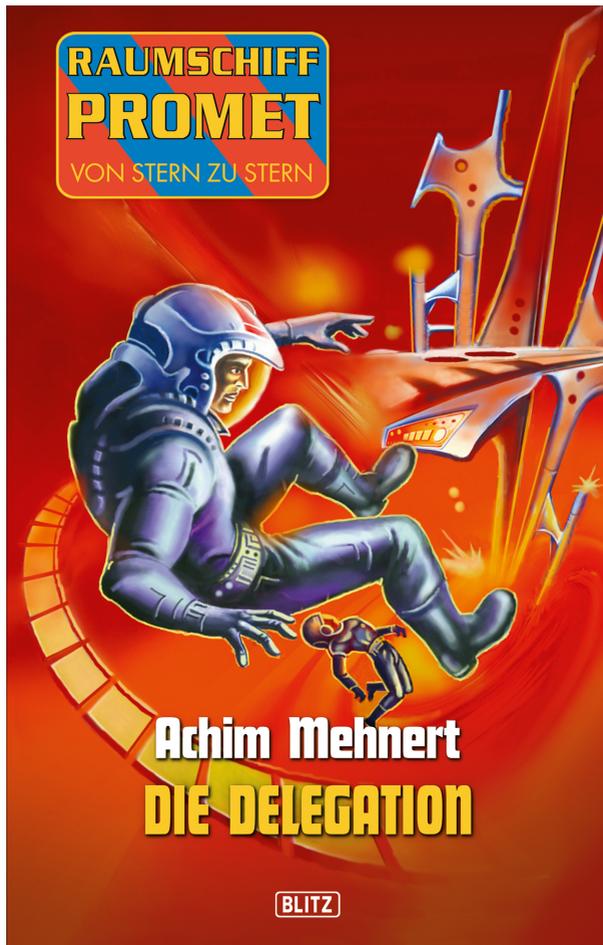
»Welchen Systemanbieter haben Sie denn?«

»Na, Makrosoft. Wie so ziemlich alle anderen städtischen Wohneinheiten, oder?«

»Ah, dann ... Die haben momentan ein leichtes Update-Defizit. Das müsste sich aber bald wieder geben.«

Damit ließ Doktor Haggard die Frau stehen und verließ die Wohnung, wünschte ihr jedoch, zu Suzan Manolis Verwunderung, noch einen schönen Tag.

Die Höflichkeitsfloskel verdankte die Witwe offenbar dem gerade stattfindenden Upgrade des Doktorengehirns, das soeben auf »einfühlsam auch bei erwachsenen Patienten« aufgewertet wurde.



# Von Einem, der sich zum Lesen nicht zurückzog

Martin Ingenhoven



## Über meinen Zugang zu Perry Rhodan

Die längste fortlaufende Erzählung der Menschheit erreicht demnächst ihr dreitausendstes Kapitel. Neben dem allergrößten Respekt für diese Leistung mischt sich bei jedem, der sich dieser Erzählung zum ersten Mal nähert, unweigerlich auch mindestens die Verwirrung, wie man sich diesem schier unbezwingbar scheinenden Textberg nun nähert.



## Wie alles begann

Natürlich werden Jubiläumsbände mit runden Hunderternummern vom Verlag immer wieder gern als ideale Einstiegspunkte beworben, so geht das nun mal beim Marketing.

Die meisten von uns, so auch ich, dürften allerdings den klassischen Weg gewählt haben: Irgendwann hat man Zeit, entdeckt eins dieser Raketenhefte mit einer sehr krummen Nummer, kauft und liest es, versteht nichts und liest einfach weiter. So lange, bis man etwas versteht. Ein Entkommen ist dann wegen zu großer Faszination nicht mehr möglich.

Mein Einstieg lag irgendwo kurz vor Band 2600 und dem Mannheimer Welt-Con 2011, den ich mehr aus Neugier, denn aus echter Überzeugung besuchte. Alles war fremd, doch ich war fasziniert von diesem schillernden Kosmos und las einfach weiter, auch die NEO Serie, deren erstes Heft ich in der Sonderausgabe von Frank Borsch persönlich erhielt.

Stück für Stück tastete ich mich vor, in das, was man Perryversum nennt, entdeckte faszinierende Facetten, lernte den Unterschied zwischen Erstausgaben, Miniserien, Planetenromanen und Silberbänden kennen, regte mich über Viererblöcke, Füllromane und abstruse Handlungsstränge auf, hörte mal für einige Wochen auf zu lesen, holte dann zehn Hefte in Folge auf ... wie man das eben so macht.

Und die Neugier wuchs. Wie hat das eigentlich alles angefangen? Ich versuchte mich an Silberbänden, aber der Funke sprang nicht über. Ich suchte den örtlichen Gebrauchtromanhandel auf und lernte schnell, dass es nicht machbar ist, die ganze Serie in Einzelheften aus der Wühlkiste zu erwerben. Was also tun? Wie kann man eine Lücke von 2600 Heften schließen?

## Das geschah im Dezember 2016

Wie so oft ergeben sich die wirklich großen Dinge ohne eigenes Zutun. Sie passieren einfach.

Mir passierte die Leserkontaktseite eines Heftes aus dem Dezember 2016. Dort verschenkte jemand seine komplette Sammlung bis zum Heft 2600. Nach einer Femtosekunde Bedenkzeit eilte ich zum Rechner, warf die Bedenken über Bord, dass eine Reise durch die halbe Republik zum Erwerb einer Kofferraumladung voll Altpapier total bescheuert sei und schrieb an die angegebene Mailadresse. Versuchen kann man's ja mal.



Ich bekam wider Erwarten den Zuschlag, von da an war ich verloren. Der Leser und ich vereinbarten einen Termin im Januar, während Klaus Frick twiterte, was man denn so für Vorsätze für das Jahr 2017 habe. Vollmundig antwortete ich, dass ich von nun an seine geliebte Raketenheftchenserie von Beginn an Lesen würde.

Seine knappe Bemerkung, dass ich darüber erzählen solle, spornte mich an, einen Blog zu registrieren. Der Rest ist Geschichte. Eine ziemlich wilde Geschichte.

## Was danach geschah

Dass mein Plan, mich einfach hinzusetzen um zu lesen, nicht aufgehen würde, musste ich recht schnell einsehen. Mein kleines Projekt, von meiner Lesereise zu erzählen stieß ziemlich schnell auf reges Interesse. Nicht nur im Verlag schien mein Vorhaben Beachtung zu finden, sondern auch bei einigen Lesern. Schnell liefen die ersten Kommentare ein, entbrannten die ersten Diskussionen, wurden die ersten Mailadressen getauscht.

Mittlerweile kann ich mich glücklich schätzen, Menschen, die ich über die Bloggerei kennen gelernt habe, als Freunde bezeichnen zu dürfen. Das finde ich immer noch äußerst großartig.

Je mehr ich las und schrieb, umso tiefer tauchte ich ins Fandom ein, nahm Kontakt zu Lesern, Fan- und Profiautoren auf. Manches davon entwickelte sich recht schnell von Perry Rhodan weg, hin zu anderen Themen. So wäre ich ohne die Bloggerei nie auf die Idee gekommen, Christian Montillon in seiner Rolle als Autor der Kinderbuchserie »Die drei Fragezeichen« zu einer Lesung in unsere Dorfgrundschule einzuladen.

Hätte mir jemand im Januar 2017 erzählt, dass ich mal als Blogger auf die Leipziger Buchmesse fahre oder einen Tag im Verlag in Rastatt verbringen darf – ich hätte ihn für verrückt erklärt.

### Wo endet die Reise?

Ehrlich gesagt kann ich mir gerade kein Ende vorstellen. Selbst wenn ich es schaffe, in einigen Jahren alle fehlenden 2600 Hefte zu lesen, gibt es immer noch Atlan, die Planetenromane, Taschenbücher, Fanserien.

Ich habe das dumpfe Gefühl, vom Perryversum nicht mehr loszukommen. Und das ist auch gut so.



# Mexiko!!

Alexandra Trinley



Andreas rempelte gegen Gonzales – und ihm wurde eiskalt, während er das Polizeiauto und die mit einem Tuch bedeckte Leiche betrachtete, deren Schuhspitzen gen Himmel wiesen. Dunkelrote Rinnsale sickerten in die Ritzen des Kopfsteinpflasters. Bizarrerweise fielen ihm gerade jetzt die Minuten vor der Landung ein, die erst wenige Stunden zurücklag. Als er noch im Flugzeug saß

...

Mehr als dreißig Stunden Reisezeit lagen hinter ihm. Unten raste der Golf von Mexiko vorbei. Andreas konnte sich an den Blautönen nicht satt sehen, starrte in das tiefe Azur des Meeres, genoss das unwirklich leuchtende Türkis des küstennahen Wasserstreifens, hinter dem sich helle Klippen erhoben. Der Schatten des Flugzeugs glitt über die weite Wasserfläche.

Der Kölner klappte seinen PERRY RHODAN-Roman zu. Das Titelbild zeigte eine ähnliche Szenerie – das ins Licht einer grünen Sonne getauchte Meer einer fremden Welt mit einer von Flussmündungen durchzogenen flachen Küste, hinter der ein Vulkan aufragte. Darüber stand ein keilförmiges Raumschiff. Er steckte das Heft in die Reisetasche. Die Geschichte der reptiloiden Setchenfrau konnte er in Ruhe lesen, wenn er in der gemütlichen Unterkunft angekommen war, die sein zukünftiger Arbeitgeber ihm versprochen hatte. Das mexikanische Fernsehen würde er doch nicht verstehen. Dass es ihn überhaupt in diesen Teil der Erdkugel verschlug! Für einen Waldorflehrer kam er ziemlich weit rum, stellte Andreas zufrieden fest.

Die Küstenlinie trennte Wasser und Land. Ein Augenblick des Überfliegens – und sie waren in Mexiko, überflogen Felder und eine stumpfgrüne Wasserfläche. War das eine Lagune? Den Wald konnte er bereits aus sehr geringer Höhe betrachten – und schon tauchte die Landebahn auf. Nach dem Aufsetzen rollten sie auf den flachen Gebäudekomplex des Flughafens von Cancún zu.

»Wenn du Glück hast, ist das dein Anschlussflug«, sagte Hans. Er deutete aus dem Fenster auf einen kleineren Flieger. Mit einem breiten Grinsen im sonnengebräunten Gesicht fragte er: »Und du willst wirklich nicht im Auto mit nach Guanajuato? Wir fahren zwei Tage, halten an Plätzen mit gutem Gras. Beste Qualität.«

»Danke dir, aber ich habe einen Termin mit meinem neuen Chef«, wehrte Andreas ab. Er war froh drum. Während sie durch die Gänge liefen, musterte

er seinen Sitznachbarn skeptisch. Hans mochte cool aussehen mit der ledernen Hose und den breiten Schultern. Doch er war ihm zu hektisch. Und jetzt auch noch Gras! Wer Science-Fiction hatte und die Anthroposophie, der konnte im ganz normalen Gras liegend und ohne Hilfsmittel träumen.

Er deutete auf zwei mexikanische Polizistinnen, die in ihren hellblauen Blusen hübsch und harmlos aussahen. Das Bild täuschte. »Mexiko ist ein hartes Pflaster. Die Bandenkriminalität ist außer Kontrolle und die Polizei unberechenbar.«

Hans lachte laut. »Du bist schon echt verklemmt, Waldi! Das sind total hübsche Mädchen, die musst du nur gut behandeln.«

Er warf den Polizistinnen eine Kusshand zu. Tatsächlich lächelten beide. Andreas verzog das Gesicht. Das war nicht sein Stil. Sein Anliegen war der Mensch als Individuum. War er prüde? – Ansichtssache.

Hans wollte seine Telefonnummer. Widerwillig rückte er sie raus, danach war er froh um den Abschied.

Das Einchecken zum Inlandsflug begann mit einem Maschinenschaden. Andreas setzte sich im Warteraum auf einen Plastikstuhl und klemmte sich das Gepäck zwischen die Beine. Er war auf seinen Auftraggeber gespannt. Brachy P. Smith war ein Industrieller, und er wollte eine Waldorfschule gründen. Deshalb hatte er ihn kontaktiert, nach einigen Beiträgen zum letzten ColoniaCon in den sozialen Medien, in denen er die Philosophie Rudolf Steiners erwähnte und mit der Science-Fiction verglich.

Das war schon ein irrer Zufall, dass Smith zwei seiner Interessen teilte, und jetzt war er auf dem Weg. Ein Waldi in Mexiko! Wenn er sich so umsah, konnte er kaum daran glauben.

»Kannst mich Brachy nennen oder Pelm A oder Smith I, den Witz bekommst du später raus«, schrieb sein Chef. »Und – es stört mich nicht, wenn Leute denken, dass ich spinne oder einen Vogel habe – solange ich genug Pesos besitze, ha, ha ... Mehr erfährst du vor Ort.«

Andreas grinste schief. Wenn der es lustig fand, sich nach einer heimischen Spinnenart zu benennen, dann sollte er mal. Andreas kannte das – als Waldi, als Mann in einem Erziehungsberuf und als Science-Fiction-Fan, kurz: Als der Nerd an sich fühlte er sich manchmal auch wie ein Arachnide, oder wie ein überdimensionierter Käfer.

Wie Brachy, Pelm oder Smith wohl aussah? Bilder gab es keine, Personendaten nur wenige. Smith verwies auf die Bandenkriminalität im Lande. Wer anonym blieb, wurde nicht entführt, wurde nicht angegriffen. »Individualität gedeiht im Verborgenen«, schrieb Smith. »Auf meinem Besitz bist du sicher.«

Gähmend schaute Andreas auf die Uhr, dann sah er sich um. Nun, von den Wartenden sahen manche finster genug aus. Wer von denen wohl einer der gefährlichen Banden angehörte? Vielleicht der mit den Händen in den Taschen seiner Jeansjacke, oder der mit der großen Narbe quer über die Stirn? Unwill-

kürlich fasste der Kölner den Griff seiner Tasche fester. Fliegen surrten, und die Hitze machte durstig. Getränkeautomaten gab es keine.

Da summte sein Handy. Ein Blick auf das aufpoppende Bild ließ ihn schauern. Einen Hans brauchte er jetzt schon gar nicht. Er drückte das grinsende Gesicht weg.

Eine zermürende Wartezeit und zwei Flugstunden später kam Guanajuato in Sicht. Diesmal zeigte sich das Land weniger spektakulär, grüne und braune Rechtecke flitzten vorbei. Glatt setzte der Flieger auf und rollte in einer weiten Kurve zum Gate.

Beim Aussteigen umfingen den Kölner ein Schwall warme Luft und ungewohnte Gerüche. Der Gang durch den fremden Flughafen machte Andreas unsicher. Er war einer der wenigen Weißen. Die meisten Auscheckenden waren Mexikaner, und sie repräsentierten die Vielfalt des Landes. Eine Gruppe Indios in bunter Kleidung stand eng beisammen. Ein Kaugummi kauender US-Amerikaner in Trainingshose trug mit wiegendem Gang seine Reisetasche, zwei dunkelhäutige Geschäftsleute im Nadelstreifenanzug eilten an ihm vorbei, ein schwarzhaariges Mädchen mit riesigen Goldreifen von Ohringen kümmerte sich um eine weißhaarige Alte. Waren das in Mexiko geborene Spanier, also Kreolen, oder Mestizen, die von gemischt spanischer und mexikanischer Abstammung waren, oder war diese Einteilung veraltet?

Auch das Spanisch klang anders als auf der CD. Hoffentlich holte ihn jemand ab, der ein bisschen Deutsch sprach. So oft hatte Andreas von exotischen Welten gelesen. Jetzt erlebte er eine, und zwar mitten auf der Erde. Aber es war anders, als er es sich vorgestellt hatte. Plötzlich sehnte er sich nach dem Anblick des Kölner Doms und des Rheinufer, nach dem kühlen Wind und dem sanften Wellenschlag des Flusses.

Beim Verlassen des Flughafengebäudes schlug die Hitze über ihm zusammen, ein Schwall von Gerüchen machte seinen Mund noch trockener, als er sowieso schon war. Fliegen surrten vorbei.

Dann sah er den Mann mit dem Schild »Stainer Schul«. Der schmutzige Poncho hing bis zu den Knien hinab, die Stiefel darunter waren von undefinierbarer Farbe. Über dem Poncho saß ein riesiger Sombrero, in dessen Schatten ein riesiger Schnurrbart zu erkennen war und stechend schwarze Augen in faltiger Haut. Die Hand, die das Schild hielt, hatte *fünf* Finger und einen Daumen.

Andreas schluckte, dann schalt er sich einen Spießler. Jemand, der zurückschreckte, sobald er sechsfingerige Hände sah. Natürlich wurde so was hier nicht wegoperiert wie in den industrialisierten Ländern. Genau darum ging es ja in Rudolf Steiners Philosophie. Um die Vielfalt. Die ganze kunstvoll aufgebaute Fremdartigkeit der Science-Fiction konnte dem Reichtum der real existierenden Erde nicht das Wasser reichen. Deshalb las er Science-Fiction: Sie gab ihm noch mehr Mut, im realen Leben die Vielfalt zu fördern.

Entschlossen streckte er dem Fremden die Hand entgegen. »*Buenos días, Si-*

*gnor*«, sagte er und lauschte dem Klang der fremdartigen Wörter nach, die er bisher nur beim Lernen gesprochen hatte. Daheim am Rhein. »*Io me llama Andreas.*«

Der Mexikaner wedelte mit einer zweiten sechsfingerigen Hand vor dem Gesicht herum. »*Pedro Gonzales. Vengo chico.*« Damit drehte er sich um und eilte voraus. Andreas lief hinter dem Mann her, der trotz seines Hinkens ein enormes Tempo entwickelte.

Gerade als Andreas neben seiner Tasche auf dem Rücksitz eines uralten Mercedes Platz nahm, summte sein Handy erneut. Er stöhnte auf, las die Nachricht.

»Hey Kumpel, pennst du? Mein Flieger war vor deinem da. Hast du Zeit? Wir treffen uns auf ein Chili con Carne in Guanajuato.«

Flieger? Da? Egal! Auf den hatte er echt keine Lust. »Hey, Hans. Sorry, bin voll im Plan. Jetzt nicht«, schrieb er zurück.

Dann fuhren sie los. Rechts und links der Landstraße zogen Büsche vorbei, die unter dem weiten Himmel karg und zerrupft wirkten. Eine Tankstelle, eine Ausfahrt. Die nachfolgenden Autos zockelten brav hinter ihnen her oder überholten langsam. Ein Gesicht hinter einer Scheibe kam ihm bekannt vor, doch er konnte den Eindruck nicht festmachen. Andreas filmte die Landschaft, bekam plötzlich Angst und steckte das Handy weg. Schließlich tauchte die bunte, verschachtelte Stadt mit ihren farbigen Gebäuden auf. Sie fuhren in den ersten Tunnel ein.

Die gemauerte Röhre schnitt sie von der Außenwelt ab, hielt sie in der unterirdischen Welt gefangen. Nach langen Minuten kamen sie wieder frei. Bunt verputzte Häuser lugten von oben in den von Steinquadern begrenzten Straßencanyon, dann folgte der nächste Tunnel. Eine ganze Weile wechselten Hell und Dunkel. Endlich fuhr das Auto durch malerisch farbenfrohe, geschwungene Gassen.

An einem Platz mit einem Springbrunnen parkte Gonzales. »*Vengo. El casa es en una callita*«, das Haus war in einer der Gassen, glaubte Andreas zu verstehen. Und wieder eilte er hinter dem Hinkenden her. Die Reisetasche wurde zentnerschwer und immer sperriger, während er dem Sombrero folgte, der stets hinter einer farbigen Hausecke, in einer engen Gasse zu verschwinden drohte.

Trotzdem begann sich der Kölner zu entspannen. Gefährlich sollte es hier sein? Schön war es hier! An Essensbuden und kleinen Geschäften ging es vorbei, vor denen farbenprächtige Plastikbecher mit Säften und Obststücken prangten. Und an einem der Stände lehnte ...

Andreas blieb stocksteif stehen. Das gab es doch nicht! Die Nervensäge war allgegenwärtig! Ein grellbuntes Tuch um den Hals geschlungen, das Hemd weit aufgeknöpft, lehnte Hans an der Theke eines Straßenausschanks und prostete ihm mit einem riesigen Becher Orangensaft zu, während eine entzückende Mexikanerin ihm Zigarettenschachtel und Aschenbecher brachte.

»Hey, Waldi!«, rief er quer über die Straße. »Welch grandioser Zufall!«

Zögernd legte Andreas die wenigen Meter zurück. »Wo kommst du denn her?«, erkundigte er sich mit bewusst tonloser Stimme. Bloß keine Überraschung zeigen!

»Hab' ich dir doch geschrieben. Meine Freunde waren nicht da, und da habe ich einen Platz im Anschlussflieger bekommen, der wegen eures Maschinenschadens vor eurem flog. Ich bin schon über eine Stunde hier. Wo wohnst du?«

»Ich bin unterwegs zu meinem Chef«, erwiderte Andreas knapp. Grüßend ging er weiter, dem Sombbrero hinterher.

»Nimm ein paar Tabletten, hüte dich vor Montezumas Rache«, rief Hans ihm hinterher. Schmelzend lächelte er die Mexikanerin an.

Durchfall, der passte zu dem Typen. Aber wo war Gonzales? Andreas spähte um sich, erblickte den Mann im Poncho. Er wies in eine sacht ansteigende Gasse, dessen vorderstes Haus eine freistehende, gemauerte Treppe besaß, ohne Geländer. Quer über die Gasse verliefen ebenfalls Treppenstufen. Es ging weiter.

Und wieder ein Laden mit Obst und Säften. Andreas dachte an das Haus, das sie bald erreichen mussten, und in dem es sicher was zu Beißen gab. Er hatte Hunger. Gerade als er unternehmungslustig um sich schaute, erreichten sie das Polizeiauto und die blutigen Spuren einer Schießerei. Sein Magen rutschte in die Kniekehlen, jeder Gedanke an Essen war wie weggewischt.

Verstohlen sah sich Andreas um. Kein Abschirmband, was waren das für Zustände! Die wenigen Gaffer schlenderten vorsichtig vorbei. Gonzales ging ganz ruhig weiter. Sicherlich war das klug. Bei Gefahr bloß nicht auffallen, den Räufern keinen Grund geben, die Jagd zu beginnen. Das hatte er gerade erst durchgenommen, und die Erinnerung an das heimische Klassenzimmer ließ ihn das fremde Land sehr bedrohlich erscheinen. Wenn hier solche Zustände herrschten, wie sollten sie dann eine Schule gründen? Andererseits brauchte man gerade hier einen Schutzraum, wo ein Leben so wenig zählte. Auch wenn ihm das in diesem Moment wie Science-Fiction vorkam.

Mit weichen Knien folgte Andreas dem Mexikaner in eine weitere Gasse, in deren Mitte sich ein turmartiges, leuchtend blaues Gebäude erhob. Gonzales griff unter seinen Poncho, zog einen handgroßen schmiedeeisernen Schlüssel hervor und sperrte auf.

Im Innenraum war es kühl. Gemälde hingen an den Wänden, Teppiche mit einheimischen Mustern lagen auf dem Steinboden und einzelne Holzstühle standen an den Wänden.

Als Andreas die Reisetasche abstellte, klopfte es an der Tür. Der Mexikaner öffnete. Draußen stand – Hans. Ungeniert trat er ein, sah sich um. Andreas wurde schlagartig klar, dass er trotz des gemeinsamen Flugs ebenso wenig über den Mann wusste wie über Smith. Und dass er ihn wirklich nicht mochte.

»Schicke Bude hier. Bisschen kahl«, kommentierte der ungebetene Gast.

Gleichgültig musterte er Gonzales, der ihn ausdruckslos anstarrte, dann wanderte sein Blick über die Einrichtung.

»Hör mal, das ist nicht meine Bude«, begann Andreas. »Ich kann dich hier ehrlich gesagt nicht brauchen. Gleich kommt mein neuer Chef.«

»Der Oberwaldi?«, lachte Hans. »Lass mal, wer so was Bescheuertes macht, wie einen Science-Fiction lesenden Waldorflehrer aus Köln einfliegen zu lassen, der kommt auch mit mir zurecht.«

Andreas schüttelte den Kopf.

»¿Donde es el Signor Smith?«, erkundigte er sich bei Gonzales.

Die Antwort verstand er nicht. Der Mexikaner schien sich an Hans aber nicht zu stören, er schloss einfach die Haustür und winkte die beiden Deutschen zu einer Treppe. Die Stufen knarrten, als sie hinabstiegen. Hans zeigte in dem fremden Haus keine Befangenheit. Sie kamen zu einer schmalen Holztür, hinter der Andreas einen Abstellraum vermutete.

Aber als die Tür aufschwang, vergaß er vor Staunen zu denken. Das hier war weder nerdig noch anthroposophisch. Es war einfach cool. Hans schob ihn in den Raum. Gleich darauf entrang sich auch ihm ein anerkennendes Grunzen.

Der Keller war ein Partyraum mit einem riesigen, wandfüllenden Bildschirm, der wohl das Bild einer sich hin und her drehenden Webcam über Guanajuato zeigte. Die Stadt sah so verschachtelt und verwunschen aus, als stünde sie in Süditalien. Mit buntem Rathaus, prächtigem Kirchendom.

»Wow!«, rief Hans. Sein Lachen klang dreckig. »So lebt man mit Hang zum individualisierten Privatleben? Junge, du bist ein Drogenkurier und sonst gar nichts!«

Andreas wurde tatsächlich unruhig. Zurück zur Natur? Üppige Ledersofas luden zum Sitzen ein. An der linken Wand befand sich ein rustikaler Kamin, auf dessen Sims Silberteller lehnten, aztekische Götterbilder mit herausgestreckter Zunge neben Tafeln mit Abbildungen aus den Kriegen gegen die USA. Und hier? Andreas fühlte einen Kloß im Hals. Ein Foto vom Kölner Dom, daneben ein eingerahmtes PERRY RHODAN-Heft, Band 1 der Erstauflage. Nun, die frühen Arkoniden waren nicht friedfertig, ebenso wenig wie die Azteken. Wenn er an Thora dachte! Das passte schon alles zu diesem grausamen, schönen Land hier. Er entspannte sich wieder. An das Gute zu glauben, erforderte Mut.

Hans trat an den breiten Kaminsims. Dort türmten sich Haufen von schweren Münzen. Er griff hinein. »Estados Unidos Mexicanos«, las er laut vor. »Hey, das ist Gold!«

Andreas nahm auch eine der Münzen in die Hand. Ein seltsames Tier war darauf abgebildet. Ein deformierter Elefant? Nein, ein Greifvogel stand auf einem Kaktus und hielt eine sich windende Schlange im Schnabel. Anscheinend gab es solche Gestalten in Mexiko öfter. Und geflügelte Engel. Auf schweren Gefäßen zwischen den Münzhaufen fletschten Jaguarköpfe ihr Gebiss.

»Hey, das Gold ist Kultur«, gab er zurück.

»Eine sehr reiche Kultur«, spottete Hans. Andreas wurde siedend heiß, als der Typ sich eine Handvoll Münzen griff. Wenn Smith sich wirklich als Verbrecher entpuppte, dann war so was ein Todesurteil. Aber vielleicht war er dann sowieso schon so gut wie tot.

»Wow!« Mit langen Schritten durchquerte der ungebetene Gast den Raum. An der rechten Seite des Raums standen Getränkeautomaten. Andreas verschlug es die Sprache. Sein trockener Hals meldete sich. Auch er ging zu den Kästen. Vorsichtig zog er an einer der Glastüren. Sie hatten Schlösser mit Einwurfschlitz.

»Die Größe passt.« Hans ließ eine der Münzen ins Schloss gleiten. Sie fiel klappernd in einen Kasten und die Tür schwang auf. »Also, nach Anthroposophie und Science-Fiction sieht das nicht aus.«

Da war jede Menge mexikanisches Bier in Flaschen und Dosen. Nun ja, Andreas hatte auch Spaß am Feiern, obwohl er Erzieher war. Wenn da schon ein Bild vom Dom stand – hatte der Kölsch? Er betrachtete die aufgereihten Behälter, während Hans sie eifrig durchsuchte und dabei vorlas. Es gab ein *Modelo special*, ein *Specifico*; *Leon* war offensichtlich ein dunkles Bier. Blaue Dosen mit goldenem Kopfstück hießen *Corona*. Andreas dachte an das deutsche E-Book-Magazin, das eine interessante PERRY RHODAN-Kolumne hatte.

Daneben befand sich die Marke *Indio*. »Guck, das ist für Einheimische«, sagte Hans und lachte laut über den eigenen Witz. Vom *Indio* gab es tatsächlich ein Pilsner. Aber kein Kölsch!

Andreas sah sich um. Warum diese Biersammlung? Und warum hatte Smith ein Foto des Kölner Doms hier und das deutsche Heft? Kam seine Familie aus Köln? Hatte er den Job deshalb so schnell bekommen? Oder war Smith so reich und abgehoben, dass er das hier hingestellt hatte in dem Glauben, er als Deutscher würde auf Bier abfahren und auf Sauerkraut? Tatsächlich – im untersten Fach sah er mehrere Packungen. Immerhin freundlich. Da kannte einer Deutschland von ganz weit draußen.

Hans bemerkte das Sauerkraut nicht. Er durchstöberte Sixpacks mit der Aufschrift *Cerveza Barrilito*, Sixpacks namens *Bohemia*, bedruckt mit einem scharf geschnittenen Gesicht unter einem befiederten Helm.

»Guck dir an, was die Mexikaner unter Bier verstehen: 5,7 Prozent!«, kommentierte er. »Der perfekte Ort ist das hier, Waldi. Nur eine Frau braucht es noch. Eine perfekte Frau, die sich in ein Sixpack und einen Flachbildschirm verwandeln kann, wenn Fußball läuft.«

»So ein beschissener Flachwitz«, murmelte Andreas angewidert. Er sah sich um. Der Partyraum sah angenehm wohnlich aus, tatsächlich wie von einer weiblichen Hand gepflegt. Aber für Bier trinkende Männer. Selbstkritisch überlegte er, ob er auch in Stereotypen dachte.

Er nahm sich ein Mineralwasser. Vielleicht war dies ein Einstellungstest? Hans war schon am nächsten Automaten, einem mit Chipstüten. »*Doritos Nachos*,

*Pake Taxo, Rancheritos, Tostitos, Sabritas, Sabor Fuego*«, las er laut vor. »Fast so abgefahren wie die Namen in deinen Science-Fiction-Romanen. Vielleicht gibt es hier Eidechsenfrauen?« Erneut lachte er laut, öffnete ein Bier und prostete ihm zu.

Andreas verfluchte die langen Stunden des Flugs, in denen er ihm von den außerirdischen Völkern der Serie erzählt hatte. Reptiloide, Arachnoide, Elefantennasige, Walartige, Bepelzte mit Diskuskopf, Katzenartige, Feuerfrauen. So was war nichts für einen Machospießler wie den. Andererseits war die Frage berechtigt – welche Art Frauen würde er hier treffen? In einer Macho-Kultur gab es Männer wie ihn selten. Warum hatte Smith ihn geholt?

Hatte Hans recht, war er zu blauäugig gewesen? Weltfremd? Science-Fiction konnte neue Rollenmuster ausloten, in Phantasiewelten – so was brauchte man, wenn man als Idealist die Hoffnung behalten, Träume am Leben halten wollte. War er doch nur ein Drogenkurier wider Willen, der das Leben verschlief? Warum hatte Gonzales seine Tasche weggeräumt?

Andreas probierte eine *Tostitos*-Tüte mit Kaktus-Aufdruck. Versunken kaute er, in die Bilder der Webcam vertieft. Würden Väter zu den Elternabenden kommen – und würde man ihn hier akzeptieren? Er drehte die Chips hin und her, ehe er sie zerknackte.

»Nervös?«, fragte Hans.

»Ein bisschen«, gab Andreas zu. »Von sich selbst eingenommene Chauvis wie du passen hier ganz gut hin.«

Jetzt grinste er. Hans' verblüfftes Gesicht erinnerte ihn an jenen Vater, der ihn als pädophile Schwuchtel titulierte hatte, weil er die Jacken der Kinder aufhängte. Dabei war dessen Achtjährige ein richtiges kleines Biest gewesen, eines jener weiblichen Wesen, denen man den direkten Konflikt von Anfang an wegezogen hatte. Zuckersüß und gnadenlos, ein unsympathisches Kind.

Beide Männer fuhren zusammen, als ein im Eck stehendes Telefon mit schrillum Klingeln zum Leben erwachte. Die hinkenden Schritte Gonzalez' ließen die Stufen knarzen. Dann nuschetelte der Mexikaner in den altmodischen Hörer. Anschließend legte er auf, sprach mit unverständlichen Lauten auf die beiden Deutschen ein, holte zwei weitere Bierdosen aus dem Kühlschrank, drückte jedem eine in die Hand und schaltete den Bildschirm auf Fernsehprogramm. Er legte die Fernbedienung auf die Sofalehne und gestikulierte, während er auf Hans einredete. Der verstand Spanisch.

»Dein Mexikaner sagt, er bringt mich in die Küche. Wegen *Chili con Carne*. Anscheinend soll ich ihm sagen, wie es uns am besten passt. Wir essen das natürlich scharf, das pustet den Darm durch, gut gegen die Bakterien. Ist ja ekelhaft mit seinen Fingern. Dass die Banden hier so was nicht abknallen! Aber wenn das Essen umsonst ist, kann man damit leben.«

»Klar«, wehrte Andreas angeekelt ab. Wenn er den bloß loswerden könnte!

Die Dose war angenehm kühl. Andreas zog die Lasche auf, trank. Es lief

ein Science-Fiction-Film. Die Alien-Reihe war für Andreas eher Horror als Science-Fiction, weil es das Fremde als alptraumhaft fressende Kreatur zeigte, aber Ellen Ripley gefiel ihm. Andreas betrachtete die Dose, ein *Indio Piloner*. Er prostete im Geiste der gemischten Bevölkerung am Flughafen und in den Straßen zu, nahm einen langen Zug und fühlte sich idiotisch grinsen, während er Ripley kämpfen sah. Sicherlich erschien so eine starke Frau vielen Machos mindestens so alptraumhaft wie das Alien.

Kurz entschlossen trank der Kölner die Dose leer, zerknüllte sie genüsslich in der Hand. Er stellte sich vor, das dünne Aluminium sei der Feind – wahlweise Macho, Spießler oder Fremdenfeind – und rülpste zufrieden. Wenn er mit seiner Erziehtätigkeit den Boden für entwickelte Persönlichkeiten legen konnte, die selbstbewusst Toleranz lebten, dann war er hier am richtigen Platz.

Zufrieden genoss Andreas den Film. Er starrte fasziniert auf die dunkle Szenerie. Auf dem Bildschirm lief ein Kampf, Menschen schrien, Schüsse knatterten. Der Fremde als Feind, irgendwo war das schon spannend. Die blutige Leiche auf der Straße stand nicht mehr als Schreckbild vor seinen Augen. Hier war es gemütlich. Es bröckelte Putz im Kamin, als die Tür sich öffnete und schloss. Kein schlauer Kommentar seines ungebetenen Begleiters? Gut so!

Der Neuankömmling glitt fast geräuschlos in den Sitz hinter ihm, ein Klacken, Rascheln wie von Pelz, ein angenehm erdiger Geruch. Andreas schreckte auf, als sich eine weiche Röhre auf seinen Unterarm legte. Verdutzt starrte er auf den Pelzármel. War das Frau Smith? Eine Frau im Pelz, das sah dann doch nach Konformität und Konsum aus. Au weia!

Dann ertönte eine vernuschelte, verrauchte Stimme: »Hallo, mein Freund. Darf ich mich vorstellen: Ich bin Brachy.«

Brachy? Beflissen schnellte Andreas herum und brauchte all seine Disziplin, um nicht zu schreien. Neben dem Pelzarm, der auf seinem lag, gab es noch drei weitere. Ein Arm lag auf dem schwellenden Unterkörper, und vom Sofa zum Boden führten vier ebensolch pelzige Beine. Die Zahl der schwarzen, runden Augen irritierte ihn enorm, und er war froh, dass der Lippenstift auf den Mandibeln so dezent war, denn mehr Rot hätte schrecklich gewöhnlich gewirkt. Wobei er zugeben musste, dass die Farbe zu den orangerot leuchtenden Fellbändern an den Gelenken passte.

Brachy! Andreas räusperte sich, um heiser eine Begrüßung herauszuquetschen. Sein Mund steckte noch voller Chips. Er verschluckte sich und hustete. Zu viel Bier! Sein Kopf war ganz flau.

»Ich sehe, du bist überrascht«, sagte Brachy. »Ich wollte das nicht per Mail ansprechen. Aber ich deutete ja an, dass du den Witz mit dem Namen verstehen wirst. Brachypelma Smithi, meine kleinen Verwandten. Rassismus ist heutzutage ebenso wenig ausgerottet wie die Vorurteile gegen Frauen. Man wagt sich kaum auf die Straße.«

Sah sie ihm gerade tief in die Augen? War dieses Scharren der Mandibeln

ein Seufzer? »Deshalb lebe ich so versteckt und ziehe hinter den Kulissen meine Fäden, spinne meine Netze. Metaphorisch natürlich. Aber nun habe ich so einiges erreicht und möchte meine Umwelt aktiv gestalten. Zum Beispiel mit dieser Schule. Ich liebe Menschenkinder.«

Andreas verschluckte sich, unterdrückte krampfhaft das Husten. Liebt Menschenkinder? Wofür denn? Doch er bekam vor Panik den Mund nicht auf. Am liebsten wäre er schreiend weggerannt. Doch die menschengroße Vogelspinne saß zwischen ihm und der Tür.

Brachy wies auf den Bildschirm, wo gerade eine wilde Jagd ablief. »Denkst du an so was wie dies hier? Oder an Filme mit Spinnen, die Menschen fressen? Aber nein! Das ist Schrott. Schund! Phantasiegebilde wie die rädigen Hunde, die als vampirhafte Chapacabras durch die Medien geistern. Hör auf deinen eigenen Verstand, bilde dir dein eigenes Urteil. Sei ganz du selbst!«

Ihre Stimme klang freundlich. Langsam beruhigte sich Andreas' rasender Puls. Es stimmte, er empfand keine Angst vor Brachy, fühlte ihr gegenüber weniger Beklemmung als bei vielen Menschen. Und wenn er überlegte, was der Mensch dem Menschen antat, so hatte er eigentlich keinen Grund, seinem ungewöhnlichen Gegenüber zu misstrauen. Schließlich war er kein Spießler! Nicht wie der Typ, der gerade oben mit dem Chili zugange war. Wenn der herunterkam – du meine Güte!

Die Vogelspinne ließ einen Arm auf seinem ruhen und legte einen anderen um seine Schultern. »Science-Fiction kann Horrorszenarien enthalten«, dozierte sie, »aber darin liegt nicht die Stärke des Genres, sondern in ihrer Fähigkeit, Gesellschaftsentwürfe zu entwickeln, die der Wirklichkeit einen Spiegel vorhalten. Deshalb habe ich dich eingestellt.«

Andreas nickte.

Brachy sprach weiter: »Mut zur Individualität fördert die Science-Fiction nun mal auch. Darum habe ich reagiert, als du über das Thema geschrieben hast. Dieser ColoniaCon ... 2016 lief in deiner Heimatstadt Köln ein Außerirdischer mit tellerförmigem Kopf am helllichten Tag durch den Park. Ich habe die Videos gesehen, und es hat mich sehr beeindruckt. Dort müssen wunderbar tolerante Menschen leben. Das verstehe ich unter *Sense of Wonder*. Diese Haltung dem Fremden gegenüber, weißt du? So was brauchen wir hier.«

Andreas nickte stumm. Sie hatte recht. Das brauchten sie hier – und bei ihm daheim genauso. Sollte er ihr das sagen? Doch wozu ihre Träume zerstören!

»Ein Mensch, der träumen kann und sich selbst akzeptiert, der ist auch neugierig aufs Fremde«, erwiderte er ernst. »Das ergibt sich nicht nur aus Waldorfpädagogik oder Science-Fiction – sondern auch aus dem gesunden Menschenverstand.«

Brachy legte einen dritten Arm in seine Hand. »Sagen wir: das gesunde Gefühl. Bei den Spinnen ist es genauso«, erwiderte sie.

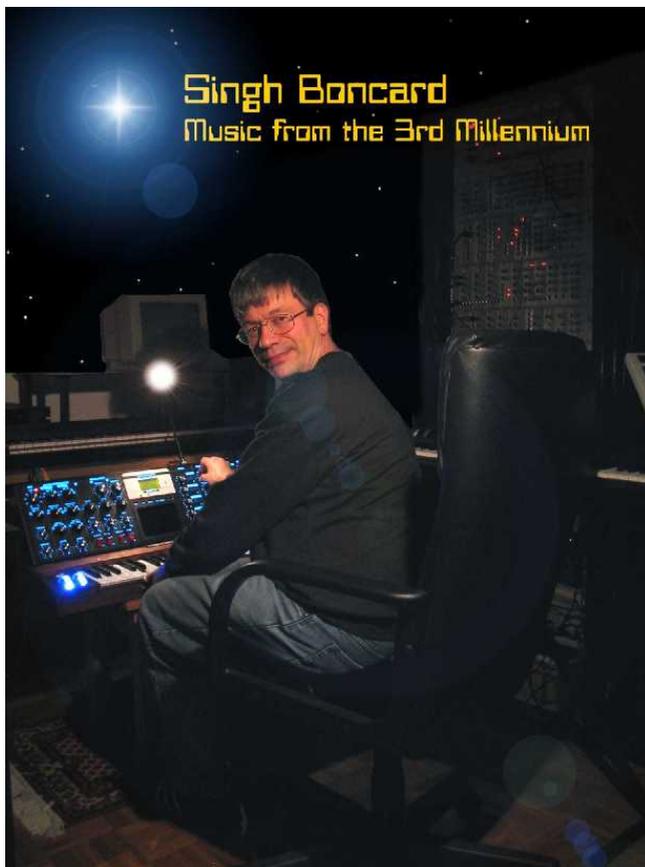
Oben polterte es. Wahrscheinlich war ein Topf heruntergefallen. Hans! Es galt, ein Fiasko zu verhindern.

»Ich hab' da einen dabei, der mir über den Weg gelaufen ist«, begann Andreas.  
»Es kann sein, dass er ausrastet, wenn er dich sieht.«

Bilder drängten sich vor sein geistiges Auge, eine Vision, in der Hans Brachy mit Bierdosen bombardierte. Eine Steinigung mit den Mitteln des Supermarkts. Zutrauen würde er es dem Spießer. Aber was tun?

Brachy wandte ihm die sechs runden, glänzenden Augen zu. »Dein Begleiter ... ein intoleranter Mensch ist das. Er ist dir übrigens gezielt gefolgt. Wir kennen solche wie ihn. Pedro tut ihm ein Schlafmittel ins Essen. Dann legt er ihn in Bier getränkt in den Park. Er wird alles vergessen.

Und wir fangen morgen mit der Arbeit an. Freiräume erschaffen! Ohne Entschlossenheit gibt es keine Zukunft!«





Vor über zwei Jahrzehnten wurde die Idee der PERRY RHODAN FanZentrale geboren. Bis heute hat diese Vereinigung von und für die Fans und Fanclubs der größten Science-Fiction-Serie der Welt nichts von ihrer Attraktivität verloren.

**Wir bieten:**

- 4 x im Jahr die SOL – das exklusive Mitgliedermagazin, das keine Frage zur größten Weltraumserie unbeantwortet lässt!
- Attraktive Sonderpreise und Rabatte im PRFZ-Space Shop
- Ermäßigten Eintritt bei vielen Cons und Veranstaltungen!
- Fast halbiertes Eintritt bei unserem eigenen PRFZ-Con »PERRY RHODAN Tage Osnabrück«!
- Den PRFZ-Newsletter mit aktuellen Informationen aus der PERRY RHODAN FanZentrale (kostenlos per Mail, Postversand gegen Portobeteiligung)!
- Vermittlung von Kontakten zwischen Mitgliedern!
- Unterstützung für Converanstalter!
- 

Dafür zahlt Ihr nur **28 Euro** (Ausland **36 Euro**) jährlich.

Es gelten folgende Sondertarife:

- 16 Euro jährlich für Mitglieder bis zum 18. Lebensjahr (gegen Vorlage eines Altersnachweises, z. B. einer Kopie des Personalausweises)
- 16 Euro jährlich für Bezieher von Arbeitslosengeld II, Grundsicherung wegen Alters- oder Erwerbsminderung oder Sozialhilfe (gegen Vorlage eines Einkommensnachweises, z. B. Kopie des Bescheids der Jobzentrale, des Sozial- oder Grundsicherungsamtes)

**Interessiert?**

Am besten sofort ins Internet und auf [www.prfz.de](http://www.prfz.de) vorbeischauchen! Dort könnt ihr bequem online beitreten. Oder ihr wendet euch schriftlich an:

**PRFZ c/o Herbert Keßel**  
**Postfach 10 05 19 – 41489 Grevenbroich.**

Er schickt euch gerne eine Beitrittserklärung zu!



# DORGON

Alexandra Trinley, René Spreer und Nils Hirseland



Die Fan-Serie DORGON wurde 1999 geboren, sie ist volljährig und geht in eine neue Lebensphase über. Ihre gute Seele, ihr Mastermind und Verwalter ist der PROC-Vorsitzende Nils Hirseland, der die in ihrer eigenen Art von Perryversum angesiedelte Serie ins Leben rief, der durch seine diplomatische Meisterschaft für reibungsarme Zusammenarbeit sorgt, der Exposés und Romane schreibt.

DORGON funktioniert als Wiki, ähnlich wie die Perrypedia – einerseits im Weltenbau, indem Hintergrundinformationen zu den handelnden Personen, zu Handlungsorten und zu Basis und Überbau auf [www.dorgon.net](http://www.dorgon.net) und in der Perrypedia nachgeschlagen werden können. Andererseits in den Romantexten, die stets in Zusammenarbeit entstanden, im Lauf der Zeit von verschiedenen Leuten überarbeitet wurden und an denen oft erstaunlich viele Kräfte zusammengewirkt haben – mehr, als im aktuellen Impressum stehen.

2016, in den 70er-Bänden der Special Edition, fand sich das aktuelle Team, in dem René Spreer als Korrektor und Layouter, Alexandra Trinley als Lektorin und Nils Hirseland als Richtungsgeber eine sehr spezielle Eigendynamik entwickelten – wir empfinden uns als perfekte Triade für die Endfertigung, ergänzen uns in natürlicher Weise und mit intuitiver Sicherheit.

Die Erstversionen von DORGON erschienen zwischen 1999 und 2010 als PERRY RHODAN-Fan-Fiktion-Heftromanserie – online, wie es dem PROC gebührt. Die Serie geht mit dem Rideryon-Zyklus in eine letzte Phase der Überarbeitung der ursprünglichen Romantexte. Danach soll aber nicht Schluss sein! Gerade laufen die Vorbereitungen für einen neuen Zyklus, von dem zum jetzigen Zeitpunkt erst Teile der Exposés stehen, der neu geschrieben wird. DORGON soll leben!

## Entwicklung

In den Anfangsjahren war DORGON ein Fanprojekt, welches sich erst einmal finden und entwickeln musste. Als junge Fanautoren fehlte es uns entsprechend an dem Handwerk, aber wir schrieben drauflos. Zuerst als ein Kurzzyklus von 12 Romanen geplant, wurden aus der ersten Handlung 11 Hefte und da stand schon fest, dass es mit der Expedition nach M100 weitergehen werde. Ursprünglich sollte dann Schluss sein, doch durch die Entwicklung

von MODROR, der Idee des Quarteriums und der vielen Möglichkeiten, entschloss ich mich weiterzumachen.

Auch die Autoren, Redakteure und Zeichner veränderten sich im Laufe der Zeit. Aki Alexandra Nofftz arbeitete zum Beispiel zuerst als Layouterin und stellte die Geschichten auf den PROC-Stories in diversen digitalen Formaten zur Verfügung. Aber bereits im zweiten Zyklus feierte sie ihr Debüt als Autorin und blieb der Serie auch bis zum Ende treu. Als Betreiberin der PROC Stories war Aki den anderen schon um Einiges voraus und bot früh die digitalen Formate an, was sehr wichtig für DORGON war.

Die Autoren Tobias Schäfer, Michael Berg, Ralf König und Jens Hirsland, der Bruder von Nils, prägten die Serie lange Zeit und mit dem Quarterium-Zyklus stieg Jürgen Freier als Autor ein, der ebenfalls viele Hefte schrieb.

Gastautoren brachten frischen Wind in die Serie, zum Beispiel Roman Schleifer, Thomas Rabenstein und in der Special-Edition Ben Calvin Hary. Die Grafiken entwickelten sich schnell weiter. In den Anfängen waren es besonders Titelbilder (CGI-Bilder) mit tollen Raumschiffen von Heiko Popp und Charakterbilder von Klaus G. Schimanski.

In der zweiten Hälfte der DORGON-Serie veredelten Lothar Bauer, Gaby Hylla, Raimund Peter und John Buurman die Serie mit ihren beeindruckenden Grafiken. Alle vier sind auch heute noch dabei und bilden das Zeichner-Team. Jeder Zeichner hat seine Präferenzen: Gaby die Charaktere, John und Lothar phantastische Weltraumbilder und Raimund beeindruckende Raumschiffe. Nicht zu vergessen ist Roland Wolf, der im Mordred-Zyklus für die Special Edition zahlreiche tolle Motive von Charakteren beisteuerte.

Diese 180 Romane werden seit 2011 überarbeitet, gekürzt, neu zusammengestellt und/oder umgeschrieben. Es entstanden 119 Romane der Special Edition, von denen bisher knapp über 100 veröffentlicht wurden – in ihnen gibt aber auch komplett neu Geschriebenes. An Weihnachten 2017 erschien Band 100 der Special Edition: »Die Weltrauminsel Rideryon«.

## Special Edition

Die Motivation zur Special Edition war eine qualitative Überarbeitung. Im Jahre 2011 stand eine Pause nach Band 180 an, da Jürgen Freier erkrankte und nicht in der Lage war, die Folgebände zu schreiben. Da die ursprünglichen Romane mit wechselndem Lektorat und durch fehlendes Know-how aber streckenweise holpterten, war eine Überarbeitung sinnvoll. So sollte die Pause genutzt werden. Mit Jürgen Seel wurde ein Lektor und Layouter gefunden, welcher die groben Fehler ausmerzen sollte.

Beim Mordred-Zyklus half eigentlich nichts, als ihn in großen Stücken neu zu schreiben. Die ersten drei Romane sind komplett neu. Sie erzählen die Geschichte von Cauthon Despair. Außerdem wurden die sogenannten Prequels

zu DORGON – LONDON und LONDON II aus den Jahren 1997 und 1998 – in die Serie integriert. Es entstand eine komplett neue Handlung um die Welt Mashratan und ihren durchgeknallten Anführer. Auch die Romane auf der BASIS wurden von Ben Calvin Hary und Jürgen Freier 2013/2014 neu geschrieben und das Finale von Nils Hirsland ebenfalls.

Schwierig war es, aus dem alten Material die neuen Romane zu formen. Nicht jeder Autor stand mehr zur Verfügung. Teilweise wurden Hefte zusammengelgt, damit wir den ungefähren Umfang eines PERRY RHODAN-Heftes erreichten. Die Straffung tat der Serie insgesamt gut, auch wenn es bedeutete, dass einige Autoren nicht mehr ihre Einzelromane hatten und viele Eingriffe erfolgten.

## **DORGON international**

Teile von DORGON wurde in mehrere Sprachen übersetzt. Es gab Band 1 auf Japanisch, 19 Hefte auf Englisch, und aktuell übersetzen brasilianische Leser die Romane. Besonders beeindruckend war die Arbeit der französischen Leser, die fast 60 Hefte im Alleingang übersetzten. So etwas macht natürlich besonders stolz. Man fühlt sich geehrt. Es zeigt auch, welche Spielwiese für Eigeninitiative DORGON bietet.

Die französischen Texte waren auf einer zwischenzeitlich verschwundenen Website veröffentlicht, dann jahrelang verschollen. Im Rahmen der deutsch-französischen Zusammenarbeit für die SOL 90 bekamen wir die französischen Texte, samt einiger Interviews und Artikel aus dem französischen Pendant zur SOL – der BASIS.

Wir werden auf [www.dorgon.net](http://www.dorgon.net) eine französische Sektion einrichten und dieses Material erneut veröffentlichen.

Weitere internationale Beiträge sind uns jederzeit sehr willkommen.

## **Formate**

Die digitale Erscheinungsweise ist ein Charakteristikum der Serie, weil sie als Ableger von PROC entstand. Der PERRY RHODAN Online Club, in späteren Jahren oft als PERRY RHODAN Community bezeichnet, entstand aus zwei Onlineclubs, die sich zusammentaten und auf dem Garching Con 1998 ihren ersten gemeinsamen Geburtstag feierten. Ziel war, PERRY RHODAN und sich selbst im Internet zu etablieren.

DORGON gab es ab 1999, CGI-Videos ab 1999, und ab 2004 existierte als [www.perrypedia.proc.org](http://www.perrypedia.proc.org) die Perrypedia, die übrigens eine DORGON-Sektion enthält. PROC war ein Pionier des Internets, wollte Fans ein technisches Forum geben, auf dem sie ihre Projekte präsentieren konnten. Daher die vielen Fan-Fiktion-Stories und die Grafiken, die DORGON so sehr prägen. Die

Fanserie entstand ausschließlich aus freiwilligen Beiträgen, was viel von ihrer anhaltenden Faszination erklärt.

Für die Freunde von bedrucktem Papier wurden bislang acht Bücher veröffentlicht. Analog zu den PERRY RHODAN-Silberbänden wurden die ersten 32 Romane der Special Edition behutsam überarbeitet und bis zu vier Romane in einem Buch zusammengefasst. Im Gegensatz zu den Einzelbänden, die ausschließlich online in verschiedenen Formaten verfügbar sind, gibt es die Druckexemplare auf den Büchertischen und im Online-Shop <http://www.prfz.de/space-shop.html> der Perry Rhodan FanZentrale e. V. (PRFZ) zu kaufen.

Zum ColoniaCon veröffentlichen wir Buch 9. Es titelt »Reise zur Sternensinsel« und leitet einen neuen Serienabschnitt ein: In ihm sind die ersten fünf Romane des Quarterium-Zyklus (33–37) zusammengefasst und überarbeitet.

## **Protagonisten**

DORGON soll leben! Zu schade wäre es um seine interessanten Charaktere: der Silberne Ritter Cauthon Despair, der zwischen Gut und Böse laviert, der grundböse Rodrom mit seinem flammenden Mantel aus schreienden Seelen, der Xamouri Cau Thon oder Emperador Philippe de la Siniestro. Remus Scorbit und seine Frau Uthe finden zusammen und trennen sich, Jonathan Andrews dient dem Ritter der Tiefe Gal'Arn, gemeinsam mit dessen Orbiter zusammen, dem eselsohrigen Jaktar – während seine Frau Nataly in einer anderen Galaxis ihren linguidischen Onkel begleitet, den Chronisten Jaaron Jargon. Die tapsige Yasmin findet ihren chaotischen Weg. Die kleine Tippse Myrielle Gatto wird zur rebellierenden Mutantin. Viele Lebenswege schlingen sich ineinander.

Im Zentrum der Vorgänge steht der Konflikt der Entitäten DORGON und MODROR. In ihn werden viele Völker hineingezogen – aus der Milchstraße, aus den Galaxien Saggittor, Dorgon, Siom Som und viele mehr. Der Kosmotarch MODROR treibt sein Unwesen als negatives Pendant zum namensgebenden Kosmotarchen DORGON. Er ist die Macht hinter den Kräften des Bösen. MODROR stellt eine Bedrohung für das Leben im gesamten Universum dar, weil er von Schmerz und Vernichtung lebt.

Der Herrscher des Quarteriums ist der Emperador de la Siniestro. Der durch eine Zeitfalte frisch gehaltene, spanische Feudalherrscher aus dem 18. Jahrhundert alter Zeitrechnung besitzt einen Zellaktivator. Diesen erhielt er, als er, dem natürlichen Tode nah, aus Machtgier einen Pakt mit MODROR einging und diesem erst heimlich, später offen diente. Zusammen mit den vier Söhnen des Chaos verbreitet der im Kreis der Familie so freundliche Mann Angst und Schrecken und hinterlässt eine Spur der Vernichtung in mehreren Galaxien.

Siniestros vier Klonkinder, die ursprünglich ohne sein Wissen erschaffen wurden, stehen beispielhaft für die vielfältigen Charaktere der Serie: Da ist die engelsgleiche Brettany, die skrupellose, verführerische Stephanie, der idealis-

tische Orlando und der uniformsüchtige, etwas minderbemittelte Peter. Trotz aller Unterschiedlichkeit liebt Siniestro seine Kinder und will ein guter Vater und Familienpatriarch sein, ganz so wie er es am spanischen Hof des 18. und 19. Jahrhunderts gelernt hat.

Das Quarterium stellt eine Vereinigung von vier Machtblöcken mit hochgradig rassistischer Ausrichtung dar. Der aus der PERRY RHODAN-Serie bekannte Überschwere Leticron ist dabei und auch Torsor, eine Superbestie aus M 87. Per Zeitschleife kommt der Nazi Niesewitz samt Kollegen dazu, und die Arkoniden leben ihren Traum von der Herrenrasse. Im Quarterium-Zyklus gibt es Konzentrationslager und viele persönliche Tragödien, weil der negative Kosmotarch MODROR sich daran labt.

Perry Rhodan, Atlan und weitere Helden der Hauptserie sind MODRORS Feinde. Andererseits arbeiten sie selten direkt mit DORGON zusammen. Der neu aufgetauchte Nistant mitsamt der knapp fünfzig Millionen Kilometer durchmessenden Weltrauminsel Rideryon scheint keiner dieser Gruppen anzugehören, und die zum selben Zeitpunkt bekannten Bewohner des Rideryon auch nicht. Ob das für die dunklen Verwandten der Alysker, die Ylors, in jedem Fall gilt, werden die weiteren Romane zeigen.

## Neuzeit

Apropos Alysker! Mit ihnen beginnt die neue Zeit, erscheinungstechnisch gesehen das Jahr 2018. Ein Abkömmling dieses elfengleichen Volkes, dessen Angehörige wider Willen zur Unsterblichkeit verurteilt wurden, ist der Held von Roman Schleifers »Schwarze Seele«. Sein Werdegang ist ein in DORGON eingebetteter Thriller, der das Duell zwischen dem Serienmörder Rakiyat und der Ermittlerin Vita Etan zeigt. Zum ersten Mal, seit sich das neue Team zusammengefunden hatte, entstand eine Situation, in der Team und Autor gemeinsam an der Aktualisierung des Textbestands beteiligt waren. Das war ein für beide Seiten sehr interessanter Austausch – wobei ironischerweise der Autor viel tiefer in die Geschichte DORGONS verwickelt war als das jetzige Team, ausgenommen Nils. Zugleich realisierten wir, wie sehr sich das neue Team stabilisiert hatte, welche Arbeitsweise jetzt möglich war. Wir bemerkten den Übergang.

Die Verbindung von Alt und Neu prägt auch den ohne Einbeziehen des Autors überarbeiteten Band 102, Leo Fegerls »Chaos im Kreuz der Galaxien«. Der Roman ist ein typisches Exemplar des alten Textbestandes, der den Unterschied zwischen dem ungeübten Fanautor, der aber aus Herzblut schreibt, und einem geübten Autor, der auf die professionelle Veröffentlichung hinarbeitet, überdeutlich aufzeigten.

Ein Arbeitsfeld besonderer Art war dabei die Textbindung innerhalb der Romane und auch romanübergreifend: Die 101 hatte sich verändert, der Übergang stimmte nicht mehr. Nils schrieb der 102 einen neuen Prolog, der die Abschnitte

des Romans verankerte.

Alexandra passte den Stil an. Die Ausgestaltung der Szenen weist jetzt ein hohes Maß an Gewalt auf, um der Brutalität des Vorromans die verdiente Steigerung zu geben. Der noch unreife Triebtäter hat die Welt, auf der er sich entfaltete, zerschmettert. Nun wird er kosmisch: Er tötet Alysker, tötet Abgesandte von Kosmokraten, erhält mächtige Hilfsmittel. So wird er der, als den wir ihn in früheren Bänden kennenlernten, ohne ihn voll zu verstehen. Alles im Zeichen des großen Ganzen ... Es gilt, die sehr besondere Eigenart der über zwei Jahrzehnte gewachsenen Fanserie DORGON in ein neues Zeitalter zu übertragen.

Somit tritt mit dem Rideryon-Zyklus die Vorgehensweise und der Fortschritt von DORGON in eine neue Phase. Was diese Entfaltung für Cauthon Despair bedeutet, für Cau Thon, für MODROR und für das Quarterium einerseits, für Nistant und das Rideryon andererseits, das werden wir sehen. Die eigentümlich wirkende Sexualisierung der handlungstragenden Elemente durch das Auftreten der Hexen und Entropen hat durch die rückwirkende Motivierung der blutigrot flammenden Hauptfigur einen Sinn erhalten, der vorher nicht so deutlich in Erscheinung trat. Für das erneute Auftreten des Quarteriums mit seinen vertrauten Bösen und Guten in all jenen Schattierungen, die DORGON prägen, gilt dasselbe. Wohin der Weg führt? Wir werden daran arbeiten.

## **Ausblick**

So befindet sich die Geschichte um das Quarterium, um das dorgonische Reich, um Siom Som und um die Weltrauminsel Rideryon auf der Zielgeraden. Es stellen sich entscheidende Fragen: Werden unsere Helden das Universum vor den Söhnen des Chaos retten? Wie verläuft der Krieg in der Lokalen Gruppe? Was wird aus DORGON und MODROR? Kehrt auf intergalaktischer Ebene Frieden ein? Was geschieht mit dem Rideryon, was mit dem verwaisten Kaiserthron der Dorgonen? Und was wird aus Aurec, Despair, Ambush, Beccash und Roi Danton – einem Protagonisten der Hauptserie, der in DORGON seine piratenhaft wilden Seiten entfalten kann?

DORGON soll leben! Seine Geschichte ist nach 19 Jahren längst nicht zu Ende erzählt. Es gibt Ideen, Kontakte zu Autoren wurden aufgenommen und die Hoffnung ist groß, mit einem Team aus Alt- und Neuautoren, Zeichnern und der Redaktion um Nils Hirseland, Alexandra Trinley und René Spreer ab Band 120 neue Geschichten zu erzählen, welche unternehmungslustigen Mittältern, die sich gern melden können, ein Arbeitsfeld eröffnen und die Leser unterhalten und packen werden.

# Schwarze Seele

Roman Schleifer



**Roman, Anfang März 2018 wurde innerhalb der PROC-Serie DORGON Band 101 »Schwarze Seele« aus deiner Feder veröffentlicht. Darin jagt eine Polizistin einen Serienmörder und wird dabei von privaten Schicksalsschlägen zusätzlich gefordert. Lässt du deine Figuren gern leiden?**

Ich erfülle damit nur den Wunsch der Leser. Eine Story ohne inneren oder äußerlichen Konflikt wäre langweilig. Bei »Schwarze Seele« habe ich mir aber besonders gemeine Hürden für die Heldin ausgedacht.

**Ganz im Gegensatz zu der Version, die schon 2006 erschienen ist?**

Richtig. Damals war ich netter zu der Heldin. Nachdem Nils Hirseland, der Mastermind hinter der PROC-Fanserie DORGON, im Jahr 2011 beschlossen hat, alle DORGON-Romane neu aufzulegen, habe ich meine sieben Beiträge zur Serie stilistisch überarbeitet. Bei »Schwarze Seele« habe ich zusätzlich noch am Plot gefeilt, die Dramaturgie verschärft und den Figuren mehr Tiefe gegeben. Aus der Wirtschaftsjournalistin Vita Etan des Jahres 2006 wurde eine Polizistin, und dem Serienmörder habe ich bei der Vorarbeit genauer auf die Finger geschaut.

**Du erzählst also auch aus seiner Perspektive?**

Richtig. Ich habe seine Psyche ausgelotet.

**Wie sind die Reaktionen bislang?**

Christina Hacker, die Redakteurin der SOL meinte im Newsletter: »Schwarze Seele ist nichts für Weicheier.«

Auch Krimi- und Thrillerautor Andreas Gruber hat sich zu »Schwarze Seele« geäußert: »Roman, du hast mich jetzt zwei Stunden meines Lebens gekostet, denn ich wollte unbedingt wissen, wie die Story endet. Da ist dir ein spannender Beziehungs-Science-Fiction-Thriller mit origineller Handlung und faszinierenden Charakteren gelungen. Hat mich wirklich gut unterhalten.«

**Das klingt vielversprechend. Im GarchingCon-Conbuch hast du exklusiv eine Szene aus deiner Figurendatenbank zur Verfügung gestellt.**

Die Szene, die exklusiv im GarchingCon-Conbuch veröffentlicht ist, diente unter anderem dazu, dass ich vor der Überarbeitung ein besseres Gefühl für die Figur bekomme. Diese Szene findet sich nicht im Roman, weil ich dort eine andere Zeit der Figur beleuchte. Praktischerweise endet die Szene im GarchingCon-Conbuch mit einem Cliffhanger – der natürlich in meiner Figurendatenbank aufgelöst wurde. Und diese Szene stelle ich hier gern ebenso exklusiv zur Verfügung.

## **Das wäre dann der erste Con-übergreifende Beitrag für zwei Conbücher in der Geschichte des RHODAN-Fandoms.**

Echt? Dann wurde es aber langsam auch Zeit dafür.

### **Gib uns eine Zusammenfassung der Szene im GarchingCon-Conbuch!**

Der junge Rakiyat, der alle Anlagen zum Serienmörder hat, streift durch die Innenstadt von Milio auf dem Planeten Cluver. Er will seine Fähigkeit perfektionieren, Frauen von sich zu überzeugen. Er trainiert die Fähigkeit, seine Mitmenschen rasch zu durchschauen und sie zu manipulieren. Dabei wünscht er sich eine ganz spezielle Frau. Eine, die ihn innerlich anspricht und die es verdient hat, dass er ihr seine Zeit opfert. Und im GarchingCon-Conbuch steht sie prompt vor ihm. Hier setzt die Szene dann auch ein.

### **Wie komme ich zur »Schwarzen Seele«? Und wie viel Vorwissen brauche ich dafür von der Fan-Serie DORGON?**

Den Roman gibt es als Gratis-Download unter:

<https://www.dorgon.net/romane/rideryon-zyklus/heft-101/>

Man braucht für diesen Band keine Vorkenntnis der Serie, kann sich also ganz auf die Polizistin und den Serienmörder konzentrieren.

---

Obwohl Rakiyat weiterhin durch die Auslage in das Fast-Food-Restaurant schaute, lauschte er dem Klang der warmen, knisternd erotischen Frauenstimme nach, die ihn soeben mit einem ihrer Freunde – Nunio – verwechselt hatte.

*Sie ist es!*, dachte er.

Hitze stieg in ihm auf, während er Hunderte von Möglichkeiten durchging, sich mit ihr zu vergnügen. Sein Herz schlug schneller und er jubilierte. Endlich würde er seinem Verlangen nachgeben.

Die mahnende Stimme von Allin, seinem Mentor erklang und er hörte Argumente aus der monatelangen Diskussion. »Körperliche Freuden sind nichts, wenn du ihren Geist nicht gebrochen hast. Beherrsche dich zu Beginn, krieche in ihre Psyche, knack sie und vergnüge dich dann mit ihr.«

Sein Verlangen wischte Allins Ratschläge beiseite. Er wollte die Frau, wollte sie sofort. Aber dazu umgaben sie zu viele Leute. Also sperrte er seinen Jubel und seine Vorfreude in sein Innerstes. Erst einmal musste er einen kühlen Kopf behalten, durfte sich von den Aussichten, seine Gier endlich stillen zu können, nicht ablenken lassen. Es galt, den Mann zu spielen, in den sie sich verlieben konnte und dem sie vollends vertraute – nur um ihr dann seine wahre Seite zu zeigen. Er fokussierte sich und schlüpfte in die vorbereitete Rolle

Möge das Spiel beginnen!

Er lächelte warmherzig, als er sich zu ihr drehte. Ihre dunklen offenen Haare standen in einem interessanten Gegensatz zu ihren leicht schräg stehenden grünen Augen. Die Augenbrauen waren geschwungen und ihre Lippen schmal.

»Wenn du mich Rakiyat nennst, freut mich das auch«, sagte er mit der samteneu Stimme, von der er wusste, dass Frauen sie anziehend fanden.

Sie starrte ihn an, erkannte ihren Irrtum und riss die Augen auf. Dabei wirkte sie auf eine besondere Art verlegen und verletzlich. »Entschuldige, ich dachte, du wärst einer meiner Freunde.«

»Was nicht ist, kann noch werden.«

Sie grinste, verzog prüfend die Lippen, musterte ihn. Er spürte, dass ihr gefiel, was sie sah. Mit gespielter Nachdenklichkeit tippte sie mit dem Zeigefinger gegen das Kinn. Um ihren Hals hing kein Kettchen, also war sie solo. »Ein mutiger Spruch, mein Lieber.«

»Selbstvertrauen kann man nicht kaufen.«

»Genauso wenig wie meine Freundschaft.« Ihr Zeigefinger verharrte in der Luft. »Mich muss man überzeugen.« Auffordernd hob sie eine Augenbraue.

»Da bin ich erleichtert. Ich dachte schon, du willst beeindruckt werden.«

Sie stutzte, lachte dann auf. Ihre Augen funkelten, sie amüsierte sich. »Du heißt also Rakiyat?«

Er nickte. »Und du?«

»Eza – wie die Blume, nur ohne den Buchstaben ‚h‘.«

Seine Gier blitzte auf. In Gedanken sah er sie vor sich, nackt, mit gefesselten Armen und Beinen. Der Körper mit Blutergüssen übersät, das Gesicht schmerzverzerrt.

»Du triffst dich mit Freunden?«, fragte er.

Sie schüttelte den Kopf. »Ich bin auf dem Heimweg.«

*Das ist die Gelegenheit!*, dachte er.

»Vor Mitternacht?« Erstaunt hob er die Stimme.

»Der morgige Tag wird lang.«

»Arbeit?«

Sie nickte.

Einen Herzschlag lang huschte ein Schatten über ihr Gesicht. Es zeigte ihm, dass sie harte Entscheidungen getroffen hatte und immer noch damit haderte. Es war ein flüchtiger Moment des Schmerzes und gleichzeitig ein Hilferuf, den nur aufmerksame Beobachter bemerken konnten.

*Dort muss ich ansetzen, um ihr Herz zu erobern. Sie braucht jemanden, der ihr Trost spendet, ihr das Gefühl gibt, gut und wertvoll zu sein.*

»Klingt nicht nach Traumjob.«

Für ein paar Sekunden suchte sie nach Worten, wirkte irritiert, dass er ihr Geheimnis so rasch bemerkt hatte. »Wer hat den schon?«

»Auch wieder wahr.« Das Gespräch drohte zu entgleiten, die dunkle Wolke, die mit ihrer Arbeit verbunden war, würde bald ihr Interesse an ihm überlagern.

»Nimmst du ein Taxi oder die U-Bahn nach Hause?«, fragte er.

»U-Bahn.«

Er blickte über ihre Schulter. »Die nächste Station ist eindeutig zu weit, dass eine schöne Frau den Weg um diese Uhrzeit allein zurücklegt.«

Der Schatten in ihrem Gesicht verflog. Belustigt sah sie ihn an. »Sind die Zeiten nicht vorbei, in denen eine Frau Begleitung nötig hatte?«

Rakiyat vollführte eine ausholende Handbewegung. »Bei all den Betrunkenen und Verrückten?«

Unwillkürlich nickte sie leicht. »Und du bist ein Ehrenmann, oder wie muss ich mir das vorstellen?«

Er verbeugte sich: »Gestatten: Rakiyat Ehrenmann. Stets zu Ihren Diensten.«

»Nun denn, begleite er mich.«

Sie drehte sich um und Rakiyat musterte ihre Rückseite. Der Hintern unter der Leggings war straff, die Beine durchtrainiert. Erneut sah er sie nackt, diesmal mit Striemen auf den Pobacken. Rasch trat er an ihre Seite und zählte gedanklich die schwach beleuchteten Seitengassen, an denen sie vorbeikommen würden. Sein Verlangen, sie zu besitzen, wurde übermächtig. Sie war wie geschaffen für ihn.

»Was hast du für Hobbys?«, fragte er, während sie sich der erste Seitengasse näherten. Seine Handflächen wurden feucht. Ein Schubs und sie würden die Hauptstraße verlassen. Ein Schlag gegen den Solarplexus und sie würde gelähmt sein. Er konnte sie tiefer in die Gasse zerren, ganz nach hinten, dort wo keine Gassenlampe schien und er mit ihr allein war.

Sein Herz pochte laut, ob der Vorstellung. Die Handflächen schwitzten.

Obwohl er ihre Antwort hörte, nahm er sie nicht wahr. Zu sehr, war er mit sich und seinen Fantasien beschäftigt.

»Und du?«

Die Frage holte ihn in die Realität zurück, wenige Schritte vor der Seitengasse. Er räusperte sich. »Ich laufe regelmäßig, betreibe Kampfsport und meditiere.«

»Du meditierst?«

Sie gelangten auf die Höhe der Quergasse.

*Jetzt!*, dachte er.

»Traust du mir das nicht zu?«, fragte er, während er sich mühsam beherrschte.

»Ich kann mir nicht vorstellen, dass du ruhig herumsitzt.«

Sie passierten die dunkle Gasse und wichen einer Pfütze aus, die vom abendlichen Gewitter übrig geblieben war. In der Ferne sah er das grün blinkende Stationszeichen der U-Bahn.

Während er ihr eine belanglose Antwort gab, verstand er endlich seinen Mentor.

*Allin hat doch recht! Ihre Psyche zu besitzen und sie dann zu brechen ist interessanter, als sich nur mit dem Körper zu vergnügen.*

Sie schlenderten zur Untergrundbahn, und er begleitete sie zur Station, bei der sie ausstieg. Davor luchste er ihr die Telefonnummer ab und klebte ihr beim Abschied ein hautschuppengroßes Spionplättchen auf den Hals. Er winkte ihr zu, als die U-Bahn aus der Station fuhr. Dank der alyskischen Technik würde er ein Teil ihres Lebens werden und sie studieren, bis er sich in ihrem Kopf eingenistet hatte. Erst dann würde er sie ihrer wahren Bestimmung zu führen.

Zufrieden lächelnd schloss er die Augen und entwarf eine Strategie für seine neue Freundin ...



SOL-Einzelhefte oder im Paket – PR Paper Bastelbögen –  
Romane der FanEdition – Romane der DORGON-Serie –  
Conbücher und weitere Sonder-Publikationen

Alle Artikel könnt ihr bestellen im  
**Space Shop der**  
**Perry Rhodan FanZentrale e. V.**  
**c/o Herbert Keßel**  
**Postfach 10 05 19**  
**41489 Grevenbroich**  
Oder ganz einfach online unter  
**[www.prfz.de](http://www.prfz.de)**

# Bevor die Welt sich wendet

Horus W. Odenthal



Kommt ein Mann in eine Kneipe. Und alle, die dort herumsitzen, wollen ihn umbringen.

Skiar verpasste der Tür einen kräftigen Tritt, sodass es ihren Rand splitternd aus der Schlossfalle riss und ihr Blatt drinnen polternd gegen die Wand prallte.

Das Geräusch hallte durch den Schankraum der »Galgeneiche«, während sich aus der trüben Düsternis eine unbestimmte Anzahl Augenpaare auf ihn heftete. Ein Korb voller Vipern, von dem du gerade den Deckel aufgerissen hast. Er musste sich wegen seiner Größe unter dem Türsturz bücken, um in den Schankraum zu gelangen.

Alle hier drin wollen dich töten. Du hast heute Nacht eine Verabredung mit dem Tod. Das Rad der Wandlung wird Arbeit bekommen. Du spürst ihn doch schon, den Mahlstrom seines Schlundes. Deine Waffe ist bereit. Bist du es auch?



Da stand er, und da saßen sie. Dunkelheit und Rauch vereinigten sich zu einem einzigen schweren Dunst, der den Raum zu verschlingen drohte und den die blakenden Fackeln nur notdürftig durchdrangen. Beide Seiten maßten sich kurz, während die Hände schon zuckend auf dem Weg waren, zur der Situation angemessenen Maßnahme. Eine bunt gemischte Runde aus Angehörigen aller Rassen, Ninraé, Menschen, Mischlinge, auch ein, zwei Marani. Sein Blick ging umher: Kein Schankmädchen mehr da zu dieser Stunde, keine der Huren; wer von ihnen einen Kunden hatte angeln können, hatte sich mit ihm bereits irgendwohin verzogen. Gut.

Jeder Einzelne hier drinnen will

dich umbringen. Das macht die Sache nur klarer.

Er fand den Blick von Urnam, der noch immer inmitten der Zockerrunde saß, genauso wie er ihn beim letzten Mal verlassen hatte. Seine Hand umfasste schon den Griff des Schwerts, das neben ihm lehnte, und ein Klafter bereits blankgezogenen Stahls verlieh dem düsteren Tableau einen blitzenden Glanzpunkt. Es bedurfte keines Befehls von Urnam mehr. Alle anderen befreiten blitzschnell ihre Waffen aus dem Versteck der Scheiden und Holster. Mit einem Mal war das zuvor noch behäbige Milieu eines rauchgesättigten Kneipeninneren starrend und durchsetzt/erfüllt von todbringendem Metall.

Skiars Finger fanden erneut das Leder am Knauf seiner viridanischen Kriegssichel, und diesmal umschloss er sie mit festem Griff. Mit eingeübter fließender Bewegung zog er sie aus ihrer Scheide und streifte gleichzeitig mit der anderen Hand den Mantel von seinen Schultern. Das gute Stück sollte nicht auch noch büßen.

Kurz lag ihm etwas auf der Zunge, was er hätte sagen können, etwas Bitteres oder Zynisches, aber er ließ es dann doch. Bevor es ihm im Halse stecken blieb.

Dann war die Gelegenheit für Worte vorbei, denn sie stürzten auf ihn zu. Wollten es durch ihre Übermacht schnell klarstellen, bevor Zeit für Zweifel blieb. Alle zugleich, von allen Seiten. Tod war unausweichlich. Schnell sicherstellen, dass es der Richtige war, der von ihm ereilt wurde. Es waren keine Worte, die aus seiner Kehle kamen, als er vorsprang, die schwere Sichel zum Schlag hebend.

Die Bahnen der Klingen durchzogen das Fackellicht. Ihre Positionen bohrten sich in sein Unterbewusstsein.

Es war nicht Urnam, der als erster starb. Sie alle hatten es so verdammt eilig. Die Sichel fraß sich ihre Bahn, Blut spritzte, und Körper wurden zu durchtrenntem Fleisch. Es waren noch immer mehr als genug, um sein Leben zu beenden. Zu viel Metall in zu vielen feindlichen Händen war hier im Spiel. Urnams Schwert stieß auf ihn nieder. Seine Klinge konterte und lenkte Umams Eisen scharrend an dem gebogenen Rand entlang.

Für einen erstarrten Moment trafen sich ihre Blicke und Skiar sah den Tod darin. Mach dich bereit für die Domäne der Wandlung!

Als es vorbei war, ließ Skiar sich schwer atmend auf eine der Bänke fallen, den Kopf in den Nacken sinken und schloss die Augen. Mit einem hässlichen Sirren scharrte die herabgesunkene Klinge der Kriegssichel über den rohen Steinboden. Der Laut fuhr ihm ins Hirn, als hätte man ihm einen Dolch hineingerammt, und durchdrang das dumpfe Brummen eines sich zusammenballenden üblen Kopfschmerzes.

Skiar war ein hochgewachsener Mann, selbst für einen Ninraé. Seine Gestalt war langgliedrig, so sehnig, wie sein Gesicht ausgezehrt war, von den Spuren langer und ereignisreicher Jahre gezeichnet. Ungewöhnlich für seine Ras-

se war ebenfalls, dass seine dichten Haare grau, fast weiß waren, dass er sie kurzgeschoren trug und dass seine Wangen Spuren eines Stoppelbarts zeigten. Manche hätten ihn auf den ersten Blick nicht einmal für einen Ninraé gehalten, doch zeigte er die untrüglichen Merkmale, die ihn als Mitglied seiner Rasse kennzeichneten: die bleiche Haut und die Augenschlitze, die nichts als das glitzernde Schwarz eines polierten Onyx zeigten, ohne jedes Zeichen einer Iris.

Skiar saß still und zusammengesunken da, die Lider geschlossen, seine Waffe in der Hand, und es dauerte einige Zeit, bis er sich dazu bringen konnte, seine Augen wieder zu öffnen. Und dann starrte er zu der verrußten Decke hoch, wunderte sich mit ertaubter Fantasie, was ihm die Formen dort sagen wollten, bevor er bereit war, sich der blutigen Schweinerei zu stellen.

Da war keiner mehr, der sich noch regte. Kein Schnaufen, kein Wimmern. Seine einzige Verbündete in diesem Raum hatte gründliche Arbeit geleistet. Er ließ ihren Griff los und sie polterte zu Boden. Ein Kandelaber pendelte in trägem Schwung knarrend von der Decke. Blut tropfte daran herab.

Es war einfacher, wenn man sich vorstellte, dass sie einen alle umbringen wollten. Nicht viel, aber immerhin etwas.

**Isfayr, die größte der Letzten Inseln,  
nahe ihrer Hauptstadt Kaer Varnacht.**

*Gleicher Ort, ein Tag vorher.*

Die Kneipentür aus rohen Treibholzplanken fiel hinter ihnen in das Schloss und dämpfte die Geräusche von drinnen zu einem bloßen dumpfen Murmeln. Skiar und Nuava schauten sich stumm an. Ein Grinsen zuckte spiegelbildlich um ihrer beider Lippen.

Dann stapften sie los, traten schon nach ein paar Schritten aus dem Windschatten der »Galgeneiche« heraus in den Ansturm eines scharfen schneidenden Windes. Es regnete nicht mehr, aber von Nordwesten her rollten neue Wolkenbänke heran, düster und braun und schwer.

Skiar hätte sich niemals träumen lassen, dass er irgendwann hier auf Isfayr, einer der Letzten Inseln, bevor die Welt sich wendet, festsitzen würde. Er zog den Kragen seines Fellumhangs enger um sich, zum Schutz gegen den rauen Nordlandwind, der an ihnen zerrte und über das Marschland heulte.

Obwohl es erst Nachmittag war, breitete sich eine bleierne Düsternis über der Ödnis aus, und Dunst verwischte den mächtigen Umriss des Morn Braicar zu einem grauen Schmiere. Moorbirken regten ihre dürren Geisterarme in die Schleier, als suchten sie verzweifelt nach einem Weg, zu entkommen. Sonst war da nur die windschiefe Eiche, die dem Wirtshaus außerhalb der Stadt ihren Namen gegeben hatte: die »Galgeneiche«.

Er sah, wie Nuava sich gegen die Kälte in die Hände blies und dem Baum über die Schulter einen letzten Blick zuwarf.

»Früher wurden Leute daran aufgehängt«, meinte sie. »Wer weiß, für wie viele arme Teufel er den Tod bedeutet hat. Aber uns hat die ‚Galgeneiche‘ genau das gebracht, was wir brauchten.« Sie schniefte heftig und strich mit dem Knöchel am Nasenflügel entlang. »Ziehen wir's durch«, fuhr sie fort. »Und zwar zackig. Und dann schütteln wir den Staub von unseren Füßen. Das hier ist der haarige Arsch der Welt.«

Skiar grinste von der Seite auf sie herab. Inzwischen kannte er ihre Sprache und die derb-farbigen Redensarten, die sie aus ihrer Welt mitgebracht hatte, aber sie schaffte es immer noch, ihn damit zu amüsieren. Das war einfach sie; Nuava.

Er musterte sie, wie sie an seiner Seite dahinschritt, fast zwei Köpfe kleiner als er. Sie trug einen langen schwarzen, pelzgefütterten Ledermantel, der ihre muskulöse Statur und die sinnlichen weiblichen Formen verbarg. Er saß klobig und weit um die Schultern, was von dem Schulterenschutz darunter herrührte. Sie trug den Mantel über ihrer alten Jeansjacke, die sie niemals abgelegt hatte, seit er sie damals in diesem elenden Zustand gefunden hatte. Das Kleidungsstück war immer und immer wieder von ihr geflickt und ausgebessert worden, auch wenn es schon fast auseinanderfiel. Es war wie eine Besessenheit. Als stellte es ein Band zu ihrer Vergangenheit in einer anderen Welt dar, das sie auf keinen Fall aufgeben wollte. Auf diese Jacke hatte sie den blevar-verstärkten ledernen Schulterenschutz aufgenäht. Dazu trug sie - zum rauen Nordlandwetter passend - ein wollenes Oberteil und wollene Hosen.

Als er sie so anschaute, verspürte er einen Anflug von Genugtuung darüber, dass er sie damals aufgelesen und ihr beigebracht hatte, in seiner Welt zu überleben. Sie schien seinen Blick zu bemerken, schaute ihn misstrauisch an.

»Was ist, Skiar? Irgendwas mit mir nicht in Ordnung?«

Er bemerkte, dass sich etwas in ihrem wirren, strohblonden Schopf verfangen hatte, zupfte es heraus. Sie musterte es argwöhnisch, bevor er seine Hand öffnete und der scharfe Wind es davontrug.

»Was war das? Ein Zweig oder ein Grashalm oder was? Bauen die Vögel bei mir schon Nester im Haar oder fange ich an zu kompostieren? An diesem gottverlassenen Ort ist das wahrscheinlich dein Schicksal, wenn du hier allzu lange festsitzt. Weit weg von allen Kovoldrakenrouten und wo die Portale, die von hier fortführen, sich so drängeln wie die Hörner auf einem Einhorn wuchern. Ehrlich, hier friert sogar die Gülle auf den Misthaufen ein. Ich bin für so'n Scheiß nicht geschaffen.«

»Warst du auch nicht für diese Welt im Allgemeinen. Sah jedenfalls«, er räusperte sich, »verdammst so aus, als ich dich aufgesammelt habe. Keiner außer mir hätte einen feuchten Furz darauf verwettet, dass du's schaffst. Und überleg dir, was du seitdem hier schon für ... abgefahrene Sachen durchgezogen hast.«

»Abgefahren? Feuchter Furz?«, sie sah ihn von unten her an. »Skiar. Lass das. Bei dir hört sich das gruselig an.«

Er grinste, aber eine leichte Bitterkeit stieg dennoch in ihm auf.

»Komm, lass uns gehen«, trieb er sie an, »und es den anderen erzählen. Ich wette, die werden sich freuen wie die kleinen Kinder, sich aber bemühen, dass man's ihnen nicht anmerkt.«

»Vor allem werden sie sich freuen, endlich aus den engen Zimmern rauszukommen, in denen sie sich verkriechen, seit wir über die Berge hierhergekommen sind. Ich glaube, besonders Durukum ist kurz davor, 'nen Lagerkoller zu kriegen, abzudrehen und irgendwas Dummes zu machen.«

Das wäre nicht so gut. Jede Art von Aufmerksamkeit war unerwünscht, solange sie noch auf dieser Insel festhingen. Im Gefolge ihres letzten Auftrags auf der anderen Inselfeite hatte es ziemlich viel böses Blut gegeben. Wahrscheinlich dachte man dort drüben, dass sie sich schon längst aus dem Staub gemacht hatten, aber genau das war ihnen nicht mehr möglich/war ihnen verwehrt.

Es gab nur ein einziges Portal, das Isfayr mit dem Rest der Welt verband. Die Verbindungslinien dieser Portale zogen sich wie Arterien durch den gesamten Weltenbau, jene geheimnisvollen Wege, auf denen man sich beim Durchschreiten einer Portalseite ohne Zeitverlust zur anderen Seite bewegen konnte, egal, wie weit die entfernt war. Leider hatten sich in der Zeit ihres Aufenthalts auf Isfayr auf der anderen Portalseite die Herrschaftsverhältnisse verändert. Die neuen Besitzer des Portals waren ihnen, wie Nuava es ausgedrückt hätte, nicht besonders grün, und so konnten sie es nicht länger benutzen. Bis das nächste Schiff hier ankommen würde, dauerte es ewig. Sie saßen also hier auf Isfayr fest. Ihr Auftraggeber aber hatte ihnen zusätzlich zur restlichen Bezahlung versprochen, sie rasch und unauffällig von dieser Insel fortzuschaffen.

Der Fürst von Kaer Varnacht, der Herr der Insel, war ein Sonderling, der die Isolation seines von Inaim verlassenen Stück Landes nachdrücklich förderte. Valtranir Eskeregon hockte als einziger des Hauses Eskeregon noch immer dort oben in seiner Burg, die auch einem komplett verzweigten, zahlenmäßig starken Ninraéhaus Zuflucht geboten hätte. Und Eskeregon bot dem Mann Zuflucht, den man im Volk den Propheten von Isfayr nannte. Genau, und da kamen sie ins Spiel. Denn ihr Auftrag lautete, diesen Mann zu töten. Sein Blick suchte den Umriss der Zitadelle, in die sie wahrscheinlich irgendwie würden eindringen müssen.

Sie hatten gerade die ersten Ausläufer der Stadt erreicht, und der Berg Morregar zeichnete sich in all seiner schroffen Kantigkeit vor ihnen ab. Die Umrisse der Zitadelle Kaer Varnacht, die der Hauptstadt der Insel Isfayr ihren Namen gegeben hatte, wuchsen aus ihrer Flanke empor, ein mächtiger Hauptturm, damit verbundene Nebentürme sowie zahlreiche kleinere Türmchen und Zinnen. Darunter zeichnete sich die Oberstadt mit den Behausungen der vornehmeren Bürger ab.

Abgetrennt vom Hauptberg erhoben sich Felssäulen aus der Ebene, die mit ihren kantigen, zerklüfteten Formen den Eindruck erweckten, sie seien die ver-

bliebenen Überreste eines Zwillingsberges des Morregar, nur noch letzte Knochen und Spieren, die Naturgewalten oder auch nur der unerbittliche Zahn der Zeit gelassen hatten. Diese Felsklippen nannte man die Scatters, und das war auch der Name der Ansammlung von Behausungen, die chaotisch wuchernd aus Schluchten und Schründen hervorquollen. Hinter den Scatters schloss sich die alte Stadt an, die sich bis zum Fluss mit seinem Kai hin erstreckte. Dort, in dem Stadtteil, wo Fremde nicht weiter auffielen, befand sich auch das namenlose Gasthaus, in dem seine Truppe Unterschlupf gefunden hatte.

Der Name Scatters war der Lingua Franca dieser Welt entlehnt. Es hatte immer wieder über die Jahrhunderte Menschen gegeben, die es genau wie Nuava aus ihrer Welt irgendwie hierher verschlagen hatte. Ihren Nachkömmlingen war diese Welt eine neue Heimat geworden, und sie hatten eine Sprache mitgebracht, die leichter zu lernen war als jede andere der versprengten Rassen und Völker, ganz bestimmt leichter als die der Ninraé – seiner eigenen, der dominierenden Rasse dieser Welt. Sie waren zwar die Herren der Sich-umfassenden-Welt, ihre Ureinwohner, doch selbst sie bedienten sich nur noch selten des Ninraid, und das ursprüngliche Hoch-Ninraid war auch bei ihnen fast vollkommen in Vergessenheit geraten.

Er selber erinnerte sich nur noch an ein paar Fetzen davon. Weniger aus seiner Kindheit, sondern aus seinen früheren Verkörperungen, an die er, wie alle seiner Rasse, die Erinnerung in sich trug. Es war alles in dem Seelenstein in seiner Brust geborgen, zusammen mit seiner ganzen Persönlichkeit, die durch das Rad der Wandlung von Verkörperung zu Verkörperung ging.

Anders als Nuava an seiner Seite, die in ihrem Körper geboren wurde und in ihrem Körper starb, ohne auf irgendetwas danach zählen zu können.

Anders all die anderen Rassen außer den Ninraé selbst, denen diese Welt gehörte, die mit ihr eins waren und daher von ihren Gesetzen und ihrer Natur profitierten. Wobei auch sie sehr wenig vom Kern all dieser Dinge wussten. Alles verblich und zerfiel immer mehr, je tiefer man in die Vergangenheit ging.



Die Erinnerung zerbröckelte unter der forschenden Berührung, wie von allzu langer Zeit brüchig gewordener Stoff, den man bei der Öffnung eines uralten Grabes vorfand. Er selbst konnte sich auch nur an vielleicht zwei, drei Verkörperungen erinnern; dann war Schluss. Manchmal, besonders wenn er des Nachts wach lag und die lange Prozession all seiner Sünden ihn heimsuchte, kam er nicht umhin sich zu fragen, was wohl hinter den Schleiern jenes Vergessens liegen mochte.

»Da will jemand was von uns.« Nuavas Stimme schreckte ihn aus seinen Gedanken. Ohne dass er dem besondere Beachtung geschenkt hätte, waren sie tiefer in die labyrinthisch sich windenden Gassen der Scatters eingedrungen. Nuava suchte unauffällig Augenkontakt mit ihm und ihr Blick ging dann geflüchtig zur Seite.

Dieser Text ist der Anfang des abgeschlossenen Romans »Bevor die Welt sich wendet«, der als Band 12 der NINRAGON-Serie erschienen ist.

Skiar Schattenmond und Nuava sitzen mit ihrer Söldnertruppe auf Isfayr fest, einer der Letzten Inseln bevor die Welt sich wendet, weit weg von den Zentren ihrer Zivilisation.

Um von dort wieder fortzukommen, müssen sie einen Auftrag ausführen, der sie mit einem schrecklichen Geheimnis konfrontiert und auf einen dunklen Pfad führt.

Ein geheimnisvoller Einsiedler in seiner Zitadelle auf einer Insel hoch im Norden, ein Prophet, der Ungeheuerliches und Unglaubliches verkündet, ein Elfenfürst, der ehrgeizige und skrupellose Pläne hat, ein Magier, der sich nicht scheut, an die heiligsten Kräfte der Welt zu rühren. Zu dieser brisanten Mischung gebe man eine beachtete Söldnertruppe unter Führung von Skiar Schattenmond und Nuava.

Es beginnt in der »Galgeneiche« – es endet im Feuer.

In einer Welt, in der der Tod nicht für alle endgültig ist, spüren Skiar und Nuava einen eiskalten Hauch, der schrecklicher ist als der Abgrund des Todes selbst.

Meet the buddha, kill the buddha.

Die Titelillustration stammt, wie alle anderen dieser Serie, von Arndt Drechsler, der den meisten bereits durch seine Coverillustrationen für Perry Rhodan bekannt sein dürfte. Sie zeigt Nuava, die Protagonistin dieser Geschichte.

Die zweite Illustration stammt vom Autor Horus W. Odenthal selbst und zeigt ebenfalls die Protagonistin Nuava, nur um ein paar Jahre gealtert und gereift, wie sie der Geschichte »Verlorene Hierarchien« auftaucht, welche die ersten 11 Bände der NINRAGON-Serie ausmacht, beziehungsweise als gesammelte Romane in »Das Rad der Welten« und »Schwerter der Anderswelt« erschienen ist.

Sie wurde dem Comic »Schattenreich« des Autors entnommen, das quasi die »Urfassung« dieser Geschichte darstellt und in den Romanen kanonisch in das NINRA-verseum integriert wird. Sie ist ebenfalls mit fast 300 weiteren Bildern in der illustrierten Sonderedition von »Das Rad der Welten« enthalten.

Mehr Infos zu NINRAGON findet man auf [ninragon.de](http://ninragon.de).



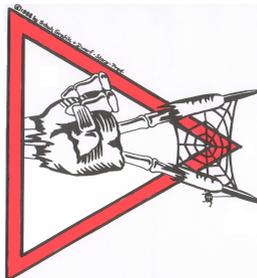
Im kosmischen Spiel der Gegebenheiten  
verursache ich die Begebenheiten,  
die die Welten und Völker leiten,  
jetzt, künftig und zu allen Zeiten.

Ich bin kein Ich, und dennoch ein Ganzes,  
singuläres Muster zellulären Tanzes.  
Ich bin die Vielen, bin die Summe,  
mal bin ich: der Laute, und mal: die Stumme.

Zu allem ermächtigt von eigenen Gnaden,  
enthoben den sterblichen Schicksalspfaden,  
thron ich über allem, ungedungen,  
und bin doch zutiefst mit allem verschlungen.

Bin unsterblich und doch in der Zeit ergründbar,  
nichts geschieht mir, und bin doch verwundbar,  
dämmere, leide, gefangen in Schleifen,  
die mich über Jahrmillionen hinweg ergreifen.

Ich bin der Wanderer zwischen den Welten,  
transzendiere Grenzen, die für mich nicht gelten,  
mäandere zwischen den Dimensionen,  
zwischen hiesigen, dortigen, jenzeitigen Zonen.



Ich herrsche, ich leite, gönne, erwähle,  
entscheide alleine, wem ich was erzähle,  
und wo, und wie, und wann:  
Nur den Wenigen oder jedermann.

Ich liebe die Völker, die guten und starken,  
setze Leitpfosten, Signale oder Wegmarken,  
eröffne Rätsel, belohne die Mutigen,  
führe auch Schlachten, mitunter die blutigen,

wenn Gefahr droht, den Anvertrauten  
der Mächtigkeitsballung, den Kosmonauten  
der Zukunftsgeschichten, die ich um sie spinne,  
in übergeordnetem Weltensinne.

Manchmal hört ihr mich lachend,  
homerisch, verschworen über euch wachend,  
verteile Geschenke des ewigen Lebens,  
manchmal erfolgreich, öfter vergebens.

Ich wandere zeitlos von Äon zu Äon,  
erscheine bisweilen in Abstraktion,  
in Dingen, Erscheinung und Faktoten,  
kryptischen Ver- und verworrenen Geboten.

Bin nicht immer gnädig und zugewandt,  
ihr kennt mich, und doch bleib ich unerkant  
in manchem Streben oder Abkehr vom Tun.  
Selbst ich kenne Zwänge, bin opportun,

wenn noch gewaltigere Mächte die Schwingen ausbreiten,  
von hinter den Quellen oder aus noch jenzeitigeren Zeiten,  
Kräfte, die sich selbst mir kaum noch erschließen,  
in dem was sie tun, taten und unterließen.

Manche nennen mich Wanderer, ich nur den Ort,  
an dem ich nicht bin, denn ich bin immer fort,  
bin immer hier, und immer woanders, an Fernen Stätten,  
in Hyperraum, Eiris und Amuletten.

Der Menschheit bin ich besonders verbunden,  
noch jedenfalls, bin nicht gänzlich entschwunden,  
bin noch immer Mentor, noch immer Antreiber,  
bleibe unübertroffen euer Geschichtschreiber.

# Magie gibt es nicht

Norbert Fiks



## Anmerkungen zum sogenannten dritten Clarkschen Gesetz

Vor zehn Jahren, am 19. März 2008, starb Arthur C. Clarke. Der Brite gilt als einer der bedeutendsten SF-Schriftsteller des 20. Jahrhunderts. Auf einer seiner Kurzgeschichten beruht der Filmklassiker „2001: Odyssee im Weltraum“. Clarke war auch ein visionärer Wissenschaftler. Er hat zum Beispiel bereits 1945 die Idee von geostationären Satelliten für die weltweite Kommunikation entwickelt.

Von ihm stammt eine der – neben den Robotergesetzen von Isaac Asimov – am häufigsten zitierten vermeintlichen Grundregeln der Science-Fiction, das sogenannte dritte Clarksche Gesetz. Es lautet:

Jede hinreichend fortschrittliche Technologie ist von Magie nicht zu unterscheiden.

*(im Original: Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.)*

Clarke formulierte seine insgesamt drei Gesetze 1962 im Essay „Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination“ aus dem Sammelband „Profiles Of The Future: An Inquiry into the Limits of the Possible“ (1962, rev. 1973; pp. 14, 21, 36). Darin vertritt er die Auffassung, dass es Zukunftsprognosen meistens an Mut und Phantasie mangle.

Die beiden anderen Gesetze lauten:

1. Wenn ein angesehenener, aber älterer Wissenschaftler behauptet, dass etwas möglich ist, hat er mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit recht. Wenn er behauptet, dass etwas unmöglich ist, hat er höchstwahrscheinlich unrecht.
2. Der einzige Weg, die Grenzen des Möglichen zu finden, ist, ein klein wenig über diese hinaus in das Unmögliche vorzustoßen.

Sie sind in diesem Zusammenhang allerdings nicht von Belang.

Das dritte Gesetz wird nicht nur häufig in Beiträgen über Science-Fiction zitiert, auch in SF-Romanen, -Kurzgeschichten und -Filmen selbst wird es gerne

erwähnt. Ein Beispiel von vielen ist aus jüngerer Zeit diese Passage aus dem Roman »Der Sternenwanderer« der PERRY RHODAN-Serie:

»Der Extrasinn hatte, wie meistens, eine Antwort darauf. Jede hinreichend fortgeschrittene Technologie ist von Magie nicht mehr zu unterscheiden.«

Gefunden habe ich es aber auch im Zusammenhang mit dem erfolgreichen Test der Falcon-Heavy-Rakete des Raumfahrtunternehmens SpaceX im Februar 2018. Das Zitat gehört also offenbar inzwischen zum Redewendungen-Kanon der SF- und Weltraumaffinen Community.

Die Griffigkeit der Aussage im dritten Gesetz, das Spiel mit dem vermeintlichen Gegensatz Technik/Magie, der prominente Urheber und die sich daraus ergebende Popularität verstellen aber offenbar den kritischen Blick darauf. Denn der Satz von Clarke ist, unverblümt gesagt, Unsinn.

Um eine sinnvolle Aussage zu machen, müssen die Prämissen stimmen. Als Rationalist mit einem auf überprüfbaren Fakten basierenden Standpunkt weiß ich: Es gibt keine Magie, im Unterschied zu fortschrittlicher Technologie. Wenn es keine Magie gibt, taugt sie als Vergleichsobjekt nicht.

Magie ist nur ein Wort, eine Bezeichnung für das Wirken scheinbar übernatürlicher Kräfte auf unsere Welt, die durch Götter, Geister oder sonst etwas verursacht werden. Tatsächlich gibt es solche Kräfte nicht, denn alles, was in unserer Welt wirkt, ist auch von dieser Welt und beruht auf Naturgesetzen. Es gibt nur Wissen beziehungsweise Unwissen über die Naturgesetze und die damit verbundenen Kräfte.

Der Angehörige eines Naturvolk aus dem Amazonasgebiet, das noch nie Kontakt mit moderner Technik hatte (soll's geben), wird ein Smartphone für Magie halten, weil es seinen Wissensstand und sein Vorstellungsvermögen übersteigt, dass ein Smartphone ein ebenso von Menschen erdachtes und erschaffenes Werkzeug ist wie sein Speer mit der Feuersteinspitze. In seiner Welt ist so etwas nur durch Zauberei erklärbar. Das unterscheidet ihn grundsätzlich von unsereins, der zwar auch nicht versteht, wie ein Smartphone funktioniert, das aber keineswegs für Magie hält, sondern weiß, dass es sich um ein hochkompliziertes Produkt irdischer Ingenieurskunst handelt.

Unsereiner würde auch ein Gerät, mit dem man die Gravitation aufheben kann, nicht für Magie halten, auch wenn eine solche Technologie verglichen mit der gegenwärtigen zweifellos sehr fortschrittlich wäre, sondern allenfalls einen Trick vermuten. Denn wir wissen immerhin, dass einerseits Gravitation keine übernatürliche Kraft ist und es andererseits technische Geräte gibt, mit denen man sich natürliche Kräfte zunutze machen kann. Ein Gerät zur Beeinflussung von Gravitation ist vorstellbar. Wir sind, im Unterschied zu dem Amazonas-Jäger, durchaus in der Lage, jede »hinreichend fortschrittliche Technik« für genau das zu halten, was sie ist: eine fortschrittliche Technik. Dazu müssen wir sie nicht verstehen oder auch nur eine Ahnung davon haben, auf welchen physikalischen Prinzipien sie beruht. Wir müssen zur Einordnung einer

solchen unbegreiflichen Technologie nicht auf andere Konzepte zurückgreifen. Der Amazonas-Ureinwohner würde sagen: Das ist Magie. Wir können ganz einfach sagen: Das verstehe ich nicht.

Insofern träge das Clarkesche Axiom selbst dann nur eingeschränkt zu, wenn es Magie gäbe. Wir wären nämlich aufgrund unserer Kenntnisse von Naturgesetzen in der Lage, zwischen Magie und Technik zu unterscheiden.

Die Idee, dass Technik und Magie in einer Beziehung stehen, hat Clarke nicht als erster entwickelt, sie ist vielmehr schon 400 Jahre alt.

In seinem 1620 in Frankfurt am Main erschienenen Werk *De sensu rerum et magia libri quatuor* schrieb der Gelehrte Tommaso Campanella (1568–1639): »*Quicquid sapientes faciunt imitando naturam aut ipsam adiuuando per artem non modo plebi ignotam sed communitatio hominum opus magicum dicimus. Quapropter non modo iam dictae scientiae, sed omnes magiae praestant usum.*« (Alles, was die Wissenschaftler in Nachahmung der Natur oder um ihr zu helfen mit Hilfe einer unbekanntesten Kunst vollbringen, wird Magie genannt. Denn Technologie wird immer als Magie bezeichnet, bevor sie verstanden wird, und nach einer gewissen Zeit entwickelt sie sich zu einer normalen Wissenschaft.)

Das, finde ich, ist eine viel treffendere Aussage als das dritte Clarkesche Gesetz.

## Quellen

- Anton, Uwe / Montillon, Christian: *Der Sternenwanderer* (Perry Rhodan 2950); Rastatt, 2018, S. 15, Position 319 im E-Book.
- Tommaso Campanella: *De sensu rerum et magia libri quatuor*, Frankfurt 1620, p. 282: [https://archive.org/details/bub\\_gb\\_DYLZRrs9Z1kIC](https://archive.org/details/bub_gb_DYLZRrs9Z1kIC)
- Arthur C. Clarke: *Profiles of the Future: An Enquiry into the Limits of the Possible*. London 1962, rev. 1973, pp. 14, 21, 36.
- Spektrum.de auf Twitter (6.2.1018): <https://twitter.com/spektrum/status/960985929853952005>



# Hellmut Freisinger – 'ne escht Kölllsche Jung

Ronald M. Hahn



Irgendwann am Anfang des 21. Jahrhunderts schenkten mir meine Kinder eine Eintrittskarte zu einem Beatles-Musical in der Stadthalle Wuppertal. Im Foyer traf ich einen alten Freund aus Kindertagen, den Börsenmakler Uwe, der lange in Kapstadt, New York und Ratingen gelebt und gerade einen sauberen Bankrott hingelegt hatte.

Mit Uwe war ich um 1965 bei den »The Blue Byrds« aktiv gewesen, einer der zahllosen Bands, die auf Liverpooles Liedgut abfuhren und unbedingt groß rauskommen wollten. Natürlich wurde daraus nix, sodass wir in andere Branchen wechselten. Nun war Uwe wieder im Tal und machte Musik. Ich schaute seiner sich »Just4Fun« nennenden Gruppe einige Male zu, dann hatte es mich wieder gepackt und ich kaufte mir 'ne Gitarre.

Zu dieser Zeit organisierte ein anderer mit mir befreundeter Uwe, nämlich Uwe Anton, bei unserem Wuppertaler Lieblingsitaliener einen Art SF-Stammtisch. Er sagte so was wie: »Komm doch auch mal vorbei. Da treffen sich nette Leute. Da kannste lecker spachteln, über SF und Grüne Männekes reden und dir dabei einen ansaufen.«

Wie hätte ich das ausschlagen können, zumal die netten Leute sich im Ristorante unseres Lieblingsitalieners (Giuseppe) trafen, das nur 200 Meter von meiner Höhle entfernt ist.

Als ich ins Ristorante Portobello kam, sah ich zu meiner Überraschung, dass dort an einem langen Tisch ein ganzes Dutzend Typen Platz genommen hatten. Ich kannte nur Uwe und ein entzückendes Persönchen namens Evelyn, die mir schon mal auf 'nem ColoniaCon begegnet war.

Die anderen Fans waren mir unbekannt, und als ich mich gerade fragte, wo Uwe die alle aufgetrieben hatte, hörte ich irgendwo neben mir den drolligen rheinischen Singsang, dem man nur dort begegnet, wo man das »l« immer dreifach ausspricht: In Kölllen.

Der Mann, der da mit einem großen Bier in der Hand sprach, war ein bärtiger Bursche mit dunklem Haar und einer gesunden Hautfarbe, der so ganz anders wirkte als wir in finsternen, verpafften Dachkammern Schreibmaschinen quälende Bleichlinge der Zeilenschinderzunft. Er war, wie man heute sagen würde, »leicht adipös« (ungefähr so wie ich). Er klang witzig, was auch an seinem köllschen Dialekt lag.

Er hieß, wie konnte es anders sein, Hellmut (mit dreifachem »l«) und sagte mir nach einem kurzen Blick auf meine linke Hand auf den Kopp zu, ich sei Gitarrist. Dies schmeichelte mir sehr, denn damals war ich, wie man in Liverpool sagt, ein »bloody beginner« und strampelte mich mehr schlecht als recht ab, erst mal einer zu werden – mit wunden Fingerkuppen und ultrakurzen Nägeln. (In den 1960ern hatte ich bei den Blue Byrds nur den Frontmän gegeben, da ich zu blöd war, gleichzeitig zu spielen und zu singen).

Hellmut und ich kamen ins Gespräch, und es stellte sich raus, dass auch er in den 1960er Jahren in einer Band gewesen war.

Ich: »Wie hieß die Band?«

Hellmut: »The Beatstones.«

Ich: »Das ist aber 'n doofer Name, Hellmut.«

Hellmut: »Ja, aber das wussten wir damals noch nicht.«

Bei den Beatstones, hörte ich im Laufe unserer Unterhaltung, waren auch Tommy Engel und »Erry« Stoklosa dabei gewesen, die später Berufsmusik bei den »Bläck Fööss« machten. Die Beatstones hatten sogar 'ne echt nach Liverpool klingende Single mit dem intellektuellen Titel »Ibn-dibn-dab« gemacht.

Diese Informationen musste ich Hellmut förmlich aus der Nase ziehen, wie



„Hellmut“ (Bildmitte) beim GarchingCon (2)007

auch einige Tipps, wie man diesen und jenen Song auf der Gitarre spielen kann, ohne sich beim Greifen die Finger zu brechen. Als er hörte, dass ich neben der SF-Schreiberei (dank dem Musiker-Uwe) auch schon mal als Zweitbesetzung auf der Bühne stand), fragte Helllmut an, ob er mal in unserem Probenraum aufkreuzen und sich anschauen könne, was wir so treiben.

Ich: »Jajohdat!«

Helllmut kam, schaute sich an, was wir so trieben, kam immer öfter, kreuzte auch schon mal bei einem unserer Auftritte auf und brachte auch 'ne Fründ mit, z.B. die SF-Autoren-Aspirantin Aki Nofftz aus Leverkusen oder Harald Pothmann, einen exzellenten Saxophonisten aus Essen, der mindestens 74 Jahre alt war, aber fit wie 'n Turnschuh. Was Helllmut in unserem Probenraum hörte, schien ihm zu gefallen, denn eines Tages sagte er so was wie »Isch hann misch 'ne Gitarre jekauf«. Wie alle Jahrzehnte abstinenten Beatniks fing Helllmut aufm Sofa an zu üben, und irgendwann entwickelten wir bei 'nem Köllsch den Plan, auf dem nächsten oder übernächsten Colonia-Con mit 'ner SF-Fan-Band aufzutreten. Helllmut wusste auch schon, wer uns dabei instrumental zur Hand gehen könnte: Er hatte den Illustrator Alfred Kelsner und den Jungautor Dieter Bohn im Auge, die beide flott Gitarre spielten. Als Drummer schwebte uns Klaus Bollhöfener von der Rastatter Perry Rhodan-Truppe vor. Der Traum war aber bald ausgeträumt: Helllmut berichtete, es hätte sich unerwartet ein mistiges Problem aufgetan. Die Finger seiner linken Hand (die Greifhand des Gitarristen) versteiften sich manchmal mitten im Spiel. Es stellte sich heraus, dass es mit einem Rückenleiden zu tun hatte. Dann wurde Helllmut operiert und endlose Monate lang nur noch wie ein Alien im Exoskelett zu sehen. Wir sahen uns immer seltener. Dann erkrankte seine Frau an Lungenkrebs und Demenz, und er konnte und wollte sie nicht mehr allein lassen.

Das sind Sachen, die auch einen gesunden Menschen umhauen, und so ging es gesundheitlich mit ihm schnell bergab: Bald konnte er sich in der eigenen Wohnung nur noch mit einem Rollator bewegen.

Helllmut hat sich nie beklagt. Er hat seinen Köllschen Humor nie verloren und war am Telefon immer gut gelaunt. Über Science Fiction haben wir uns, glaub ich, nie eingehend unterhalten: Ich weiß gar nicht, welche Autoren ihm die liebsten waren und welche ihm auf den Zeiger gingen; ob er Perry, Madrax oder Die knochenharten Kerle von der Sausenden Sternepatrouille konsumierte. Die Musik der 1960er Jahre, die uns beide geprägt hat, hat uns geeint, und das, obwohl wir uns an einem SF-Stammtisch (Dank an Uwe Anton) kennen gelernt hatten.

Sein unerwarteter Tod hat mich tief getroffen.

Helllmut Freisinger war trotz seines irgendwie bayerisch klingenden Familiennamens durch und durch köllsch: Oder wie man im Rheinland sagt: 'ne levve Jong; gemütlich, freundlich, immer joot jelaunt und trinkfest.

Behalten wir ihn so in Erinnerung.

## Bildnachweis

Aki Alexandra Nofftz, 123  
Arndt Drechsler, 110  
Atlan Club Deutschland, 25  
Atlantis Verlag, 12  
Blitz Verlag, 83  
Fabylon Verlag, 13  
Horus W. Odenthal, 115  
Martin Ingenhoven, 84–86

Michael Pfrommer, 14  
Perry Rhodan Fan-Zentrale, 17, 98, 109  
Raimund Peter, 16  
Ralf A. Zimmermann, 2, 5, 121  
Schuh Grafik, 117  
Singh Boncard, 97  
Stefan Wepil, 33, 39, 49

## Impressum

**Herausgeber:** ColoniaCon-Team

**Redaktion und Layout:** Aki Alexandra Nofftz

**Lektorat:** Regina Schleheck

**Titelbild und ColoniaCon-Logo:** Dieter Bohn

**Druck:** Atlantis-Verlag, Bergstraße 34, 52222 Stolberg, Deutschland

**Satz:** L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub> (X<sub>Y</sub>T<sub>E</sub>X)

**Erscheinungsdatum:** September 2018

**Auflage:** 250 Stück

Die Verfasserinnen und Verfasser haben dem ColoniaCon-Team das Recht zur Verwendung ihrer Beiträge im Rahmen des Conbuchs (Print und eBook) erteilt. Alle darüber hinausgehenden Rechte an den Beiträgen verbleiben bei den Verfasserinnen und Verfassern. Ein Nachdruck, auch auszugsweise, ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Rechteinhaber möglich.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge spiegeln nicht notwendigerweise die Meinung der Redaktion wieder.

Nachbestellung: [www.coloniacon.de](http://www.coloniacon.de)

Wir bedanken uns bei den zahlreichen Unterstützern und Helfern, ohne die weder dieses Conbuch noch der Con selbst möglich wären.

---

Dieses Conbuch als eBook herunterladen:



ePub

[coloniacon.de/cc23.epub](http://coloniacon.de/cc23.epub)



Kindle

[coloniacon.de/cc23.mobi](http://coloniacon.de/cc23.mobi)



PDF

[coloniacon.de/cc23.pdf](http://coloniacon.de/cc23.pdf)