

Hugh Walker

Leseprobe



REAL
PHANTASIE

REAL-PHANTASIE

von

HUGH WALKER

— *Leseprobe* —

HUGH WALKER
REAL-PHANTASIE

Herausgeber:
Peter Emmerich
EMMERICH Books & Media
Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz
www.emmerich-books-media.de

Originalausgabe
© 2014 by EMMERICH Books & Media, Konstanz
& Hugh Walker

Ruf der Träume
© 1972 und 2014 by Hubert Straßl

Preis der Unsterblichkeit
© 1972 und 2014 by Hubert Straßl

Gefangene des Kosmos
© 1973 und 2014 by Hubert Straßl

Planet der Begierde
© 1966 und 2014 by Hubert Straßl

All rights reserved.

Cover der Terra-Astra-Ersta Ausgaben

© Pabel Moewig Verlag GmbH.

Autorenfoto © Françoise Stolz

Cover © Beate Rocholz

Cover-Layout: Beate Rocholz

Gesamtlayout und Satz: Jörg Schukys

Print-ISBN-10: 1503216969

Print-ISBN-13: 978-1503216969

Die Gesamtausgabe von
»REAL-PHANTASIE«
kann bei [AMAZON](#)
als Taschenbuch zum Preis von € 15,00
bzw. als eBook zum Preis von € 5,95
erworben werden.

Das eBook ist dann auch über [BEAM-EBOOKS.DE](#) erhältlich.

Die Printausgabe kann zudem auch
[direkt über unsere Verlagsseite](#)
bestellt werden.

Print-ISBN-10: 1503216969
Print-ISBN-13: 978-1503216969

Weitere Informationen zum Buch
und zum Verlagsprogramm finden Sie auf der Webseite
[WWW.EMMERICH-BOOKS-MEDIA.DE](#)

INHALT

VORWORT

RUF DER TRÄUME

PREIS DER UNSTERBLICHKEIT

GEFANGENE DES KOSMOS

PLANET DER BEGIERDE

ANHÄNGE

ZU DEN TEXTEN

EXPOSÉ: PROJEKT EMIGRATION

EXPOSÉ: SPUR IN DIE PHANTASIE

EXPOSÉ: RÜCKKEHR AUS DER PHANTASIE

DIE COVER DER TERRA-ASTRA-ERSTAUSGABEN
UND IHR SCHÖPFER EDDIE JONES

DER AUTOR

DIE COVER-ILLUSTRATORIN

RUF DER TRÄUME

[...] Es war ein Abenteuer, auf das er sich einließ. Er war im Begriff, sich in die Höhle des Löwen zu begeben. Aber jetzt gab es kein Zurück mehr.

Er schloss hastig den Helm und stieg in den wartenden Wagen. Der Mann neben ihm am Steuer war ihm unbekannt. Rückwärts saßen zwei weitere Gestalten, die er in der Düsternis nicht genau erkennen konnte. Es blieb auch keine Zeit für mehr als einen kurzen Gruß. Das Tor öffnete sich vor ihnen und der Wagen rollte in die Schleusenkammer, die sich gleich darauf mit der dünnen martischen Atmosphäre füllte. Dann tat sich die innere Tür auf. Das Gefährt fuhr in den dunklen Verbindungstunnel zwischen den beiden Kuppeln.

Die Fahrt verlief schweigend, während sich die Scheinwerfer langsam in die Finsternis fraßen. Nach einer Ewigkeit tauchte das Ende des Tunnels auf und der gleiche Schleusenprozess wiederholte sich.

Das Fahrzeug rollte in einen großen Lift.

Oben angekommen, ging die Fahrt durch mehrere große Hallen, in denen die Wasserkessel standen, riesige Behälter, die einen Teil der Stadt mit dem lebenswichtigen Elixier versorgten, das die Kakteen so willig spendeten.

Einmal vermeinte er, eine Hand an seinem Arm zu fühlen. Bevor er sich aber umdrehen konnte, sagte der Fahrer. »Sie steigen hier aus, Herr Daeves. Schwarz wird Sie zum Doktor bringen.«

Gleich darauf hielt der Wagen außerhalb einer weiteren Halle. Daeves stieg aus. Die Kuppel war eine schimmernde Schicht zwischen ihm und der Schwärze des Himmels. Er löste den Helm und klappte ihn nach hinten. Auch aus dem rückwärtigen Teil des Fahrzeuges kletterte eine Gestalt. Schwarz.

Der Wagen rollte an und einen Augenblick glaubte er, dass ihm jemand daraus zuwinkte. Aber es war zu spät, etwas zu erkennen.

»Folgen Sie mir!«

Ein gerader Weg führte auf ein bunkerartiges Gebäude zu. Davor sah Daeves ein kleines Blumenfeld. Verwundert hielt er inne. Gewiss, es gab Gerüchte, wonach Forschungsgruppen sich

mit dem Problem der Blumenzüchtung beschäftigten. Man sprach von künstlicher Bestäubung, Humusierung des Bodens und einer Reihe anderer schwieriger Prozesse, die einigen Spezies der irdischen Flora Überlebenschancen auf dem Mars bieten sollten. Es war das erste Mal, dass Daeves wirkliche Blumen in ihrer Farbenpracht sah, und es nahm ihm den Atem.

Eine dünne Kuppel spannte sich über das Feld. Innen schaukelten die Blumen in einem unspürbaren Wind, den unsichtbare Ventilatoren entfachten.

Schwarz winkte ihm ungeduldig zu und Daeves folgte ihm widerwillig, so sehr beeindruckte ihn der Anblick der Blumen.

Dr. Finnegan erwartete ihn bereits. Etwas schien seine Selbstsicherheit erschüttert zu haben, denn er wirkte nervös. Daeves kämpfte gegen ein flaes Gefühl im Magen an. Es war nicht sehr schwierig gewesen, hereinzukommen. Aber wieder hinauszugelangen – das war eine andere Sache.

»Willkommen, Herr Daeves.« Dr. Finnegan musterte ihn kalt.

Daeves verbeugte sich stumm. Höflichkeit konnte nicht schaden.

[...]

Dr. Finnegan lächelte. »[...] Die Menschen nehmen für Geringeres größere Risiken auf sich. Und die hier in Eschara geben ihr halbes Leben dafür, die andere Hälfte auf einer neuen, besseren Welt verbringen zu dürfen. Emigration, Herr Daeves, ist ein Zauberwort!«

[...]

»Sie sind intelligent«, fuhr Dr. Finnegan fort, »das ist gut. Es wäre sonst ein verlorenes Experiment.«

»Ein Experiment?«, entfuhr es Daeves. Diese Kälte der Angst war wieder stärker in ihm.

Unbeirrt sprach der Doktor weiter. »Sie werden als erster Mensch die Emigration als das erleben, was sie wirklich ist – ein Schritt in den Geist, in den Kosmos des Bewusstseins. Sie werden nach *Drüben* gehen mit dem Bewusstsein, dass Sie sich nicht in der Realität, sondern in der realisierten Phantasie befinden.«

Daeves starrte den Doktor verständnislos an.

Dieser musterte ihn mit wissenschaftlicher Neugier. »Erschreckt Sie der Gedanke?«

Benommen schüttelte Daeves den Kopf. »Ich verstehe es nicht. Ich kann mir nichts darunter vorstellen. Wo liegt der Unterschied?«

»Sie werden gleich verstehen: Der menschliche Geist, müssen Sie wissen, ist ein fragiles Gerät, von innen so leicht zu zerstören wie von außen. Einen gewissen Teil des Lebens verbringen wir nicht in der Realität, sondern in der Phantasie, ich will damit sagen, wir verdrängen die Realität manchmal, wenn wir sie nicht ertragen können. Die Menschen, die emigrieren, sind der festen Überzeugung, auf normale, physische Weise nach *Drüben* zu kommen. Dafür nehmen sie das phantastische und noch immer ungelöste Konzept eines Materietransmitters in Kauf. Für sie ist *Drüben* ebenso Realität wie der Mars. Sie aber, Herr Daeves, werden *drüben* sein mit dem verwirrenden Bewusstsein, dass der solide scheinende Boden, auf dem Sie stehen, nicht aus dem kompakten Gefüge von Atomen und Molekülen besteht, sondern aus dem schwankenden Gerüst von Gedanken und Vorstellungen.«

Es gab kein Entkommen aus dem Labor. Frank Daeves verfluchte seine Neugier. Jetzt, da er die Wahrheit erfahren würde, ob er nun wollte oder nicht, jetzt war er nicht mehr so sicher, dass er das auch wirklich wollte. Der Preis war hoch.

Drei Assistenten waren geschäftig dabei, eine Reihe von Apparaten für das Experiment vorzubereiten, während zwei Ärzte ihn untersuchten. Dr. Finnegan ließ ihn nicht aus den Augen und wartete ungeduldig, bis sie ihre Arbeit beendet hatten.

»Kommen Sie«, sagte er schließlich fast freundschaftlich und führte Daeves in sein Arbeitszimmer. Er bat ihn, Platz zu nehmen und tat es selbst ebenfalls.

»Ich habe eine betrübliche Nachricht für Sie, Herr Daeves.« Sein Lächeln zeigte, dass er es nicht im geringsten be-

dauerlich fand. »Die Maschine oben in W₃₄ fliegt noch heute ab. Die Stürme werden früher als erwartet hier sein.«

Daeves wurde ein wenig blass, obwohl er versuchte, sich jeder Regung zu enthalten.

»Sie werden also in jedem Fall in Eschara bleiben. Und da Sie offensichtlich so erpicht sind, mir hinter die Kulissen zu sehen, habe ich keine moralischen Bedenken, Ihnen die ganze Wahrheit zu offenbaren. Nicht nur in Worten. Es gibt Dinge, die Ihnen Worte nicht vermitteln könnten.« Er lächelte erneut. »Ich muss sie Ihnen wohl oder übel am eigenen Leib demonstrieren. Oh ...«

Er hob abwehrend die Hände. »Nicht, dass ich mich rechtfertigen wollte. Ich habe Sie nicht hierher gebeten. Um es klar auszudrücken: Sie behindern mich in meiner Arbeit ... ich muss Sie irgendwie ... kaltstellen ... denken Sie nicht auch?«

»Nicht unbedingt«, erwiderte Daeves ironisch. »Aber das ist wohl nicht von Bedeutung?«

Dr. Finnegan nickte zustimmend. »Wir sind uns also einig. Nun ein paar Worte zu meinem Projekt. Ich arbeite seit mehr als zehn Jahren daran, Marsjahre ... und nun gilt es nur noch, einige lästige Nebenerscheinungen zu beseitigen und eine geeignete rechtliche Grundlage zu finden. Das ist nicht einfach. Ich will es ... unter meiner Kontrolle behalten ...« Er unterbrach sich. »Ich beginne schon wieder, mich zu rechtfertigen ... ein allzu menschlicher Zug. Objektiv sehe ich keine moralischen Bedenken.«

»Der Intellekt«, warf Daeves bitter ein, »ignoriert manches. Ich sehe keinen wesentlichen Unterschied zwischen den herkömmlichen Drogen und Ihrer Realisierung der Phantasie. Beides trägt den Stempel der Illusion.«

»Ah, kommen Sie mir nicht mit Drogen. Ich schaffe eine kollektive Illusion, mehr noch, ich ...«

»Sie trennen den Geist vom Körper. Wie die Drogen zerstören Sie die psychisch-physische Harmonie. Der Körper bleibt ohne den dirigierenden Schutz des Geistes ein hilfloses Wrack, dessen Vernichtung man nicht einmal mehr als Mord bezeichnen könnte.«

Der Doktor nickte. »Es wirft philosophische Fragen auf. Aber wenn wir ehrlich sind, hat unser fortschrittliches Jahrhundert keine adäquate Philosophie. Seit einem halben Jahrtausend hat sich nichts am Konzept der alten Philosophen geändert. Wir sind keinen Schritt weitergekommen. Aber hier ...« Er ereiferte sich fast, »hier liegen die Wurzeln für eine Revolutionierung der Gedanken, vielleicht für eine Revolutionierung des universellen Konzeptes. Mikro- und Makrokosmos stehen nicht länger allein. Eine neue Welt tut sich auf: Der *Innere Kosmos* ...«

»Das Bewusstsein?«, entfuhr es Daeves.

»Nein, das wäre zu wenig. Eine Art Hyperbewusstsein, eine schöpferische Dimension, die ihre eigene Materie besitzt, die der kreative Geist zu formen vermag. Unser Kosmos ist vielleicht nichts anderes als die schöpferische Dimension einer höheren Existenz. Gott, wenn Sie wollen. Und wir sind ein Teil dieser geformten Materie. So vollendet geformt und erdacht, dass wir nun selbst einen solchen Schritt vollziehen können.«

»Das ist Frevel.«

»Es wäre engstirnig, es so zu bezeichnen. Wir sind am Ziel. Wir sind das Produkt einer jahrtausendlangen Reifung ...«

»Es ist Wahnsinn ...«

»Wahnsinn, mein lieber Herr Daeves, ist eine Krankheit, eine Fehlfunktion, und an ihr ist nichts Großartiges. Er ist ebenso krankhaft wie das kollektive Normdenken der Masse. Alles Kreative und damit Göttliche liegt in der Individualität. Und hier ist mein wirkliches Problem ...«

»Ein moralisches Problem oder ein technisches?«

»Beides«, erklärte Dr. Finnegan. »Seit Jahrhunderten wird der Mensch zu einem Massenwesen erzogen – umweltbedingt natürlich, aber die verheerenden Folgen sind, dass das individuelle Denken abstirbt. Von einer dünnen intellektuellen, nonkonformistischen Schicht abgesehen, denken die Menschen in Klischees, Schlagwörtern, Propagandasymbolen und anerzogenen Normen. Das ist der Untergang der Realphantasie. Würde ich jedem einzelnen gestatten, seine eigene Welt zu schaffen ...«

»Das wäre möglich?«, rief Daeves überrascht aus.

Der Doktor nickte. »Innerhalb der Grenzen der Kapazität des Elektronengehirns, das zur Verfügung steht, ja. Aber was würde geschehen? Wir hätten ein Chaos von klischeehaften Welten – Subkreationen ohne wahrhaft kosmische Bedeutung – wie schlechte Gemälde oder das Gekritzel von Einfältigen. Nein, ich darf es nicht jedem erlauben, zu schaffen, wohl aber, an Geschaffenem teilzuhaben.«

»Wie wollen Sie es trennen?«

»Was ich brauche, sind Spezialisten. Sie können ausgebildet werden, das ist nicht schwierig. Genialität und Individualität in einem gesunden Verhältnis zur Logik, das ist es ...«

»Deshalb eigne ich mich also für das Experiment«, unterbrach ihn Daeves ironisch.

Dr. Finnegan nickte zustimmend. »In einem Aspekt wohl. Ihre Träume zeugen von einer Verbundenheit zum Mars wie sie ziemlich einzigartig sein dürfte. Ein starker Punkt für Individualität, denken Sie nicht auch?«

Daeves nickte benommen.

Der Doktor fuhr fort: »Ein tiefgründiges Forschen nach Motiven und Hintergründen ist die Wurzel aller Logik. Als Historiker ist Ihnen solches Denken nicht fremd. Ich glaube, dass Sie davon genug besitzen für meine Zwecke. Und was die Genialität anlangt, so könnte ich sie wohl mit Hilfe einer Reihe etwas langwieriger Tests feststellen.« Er lächelte. »Aber dazu fehlt uns die Zeit. Ich möchte das Experiment abschließen, wenn die ersten Emigranten zurückkehren. Ihr Maß an Genialität wird sich zeigen. Das Risiko gehe ich unbesorgt ein. Auch möchte ich Sie aus dem Weg haben zu diesem Zeitpunkt. Am Beispiel Fräulein Clements sehe ich deutlich genug, dass große Gefahr besteht, das Vertrauen der Masse zu verlieren.« Sein Gesicht wurde ernst. »Es ist ein moralisches Paradoxon, das mir am Ende zu schaffen macht, mehr zu schaffen macht, als alle technischen Probleme bisher.«

»Ein Paradoxon?«

Der Doktor nickte. »Sehen Sie es nicht? Sie haben es doch selbst angeschnitten. Es ist doch ein Teil dessen, was Sie mir

vorwerfen. Es ist moralisch nicht so ohne weiteres vertretbar, den Menschen zu sagen, sie könnten emigrieren, und ihnen eine tatsächliche Emigration vorzugaukeln, wenn sie in Wirklichkeit nur geistig an einem, nennen wir es *wissenschaftlichen Traum*, teilnehmen und ihre Körper in einer Art Tiefschlaf liegen.«

»Ja, das ist es«, rief Daeves aus.

»Aber es geht nicht. Sie aufzuklären, hieße, ihnen die schöpferische Tür zu öffnen. Sie würden damit um ihre Kräfte wissen und den Rahmen einer gezielten Schöpfung sprengen. Es wäre ein Chaos. Tausende unfähiger Götter würden über ihre verkrüppelten, von Vorurteilen und Klischees verwässerten Schöpfungen herrschen.«

»Wäre das so schlecht?«, warf Daeves ein. »Was tun wir im Leben? Wir reagieren unsere Komplexe, unsere unterdrückten Neigungen in anderer Form an unserer Umgebung ab. Kriege, Streit, Spannungen – was sind sie im Grunde? Unzufriedenheit mit der Realität. Tagträume, Traumschlösser sind ein kümmerlicher Ersatz, da die Realität zu jeder Stunde lauert und unseren vollen Einsatz aberlangt, und weil sie nicht mehr als ein Hauch sind, eine Illusion, die uns schon während des Traumes bewusst ist. In diesen Welten aber, die so greifbar sind, wie Fräulein Clement es beschrieben hat, in ihnen könnten wir alles das sein und tun, was uns die Realität vorenthält. Es wäre die ideale Therapie für alle Neurosen und Psychosen und alle Zweifel und Ängste, die uns ein ganzes Leben in Atem halten.«

»Eine Therapie!«, rief Dr. Finnegan aus. »Sie Narr! Dieses gewaltige Konzept eine Therapie für alle Irren dieser Welt! Nein, sage ich. Nein! Glauben Sie, Sie könnten alle Narren heilen, wenn Sie Götter aus ihnen machten?«

Daeves nickte entschieden mit dem Kopf. »Ja, das glaube ich. Gehen unsere Wünsche nicht meist über das hinaus, was wir sind und was wir vollbringen können? Wenn wir die Macht eines Gottes verstehen und seine Probleme, muss es uns dann nicht tausendfach leichter fallen, unser simples menschliches Leben zu führen? Ich glaube, dass die Menschen ein Anrecht auf die wahren Möglichkeiten Ihrer Erfindung haben.«

»Niemand!«, erklärte Dr. Finnegan fest. »Es gibt viele Dinge, die nicht in die Hände einfacher ... Menschen gehören. Oder würden Sie jedem beliebigen Menschen eine atomare Bombe in die Hand drücken? Die Folge wäre Chaos. Um Gott zu sein, Herr Daeves, bedarf es gewisser Voraussetzungen ...«

»Die Sie besitzen«, unterbrach ihn Daeves verächtlich.

Der Doktor nickte stumm. »Bevor Sie gehen und Ihr eigenes versuchen, werde ich Ihnen mein Werk zeigen.«

Er schritt voraus in einen der rückwärtigen Räume des Labors. Frank Daeves folgte ihm und fragte sich, ob Einbildung wohl auch eine Voraussetzung für den göttlichen Status sei. Seine Gefühle waren gemischter Natur. Angst empfand er in nicht allzu großem Maß. Vor allem wurde sie aber von der Neugier überdeckt. Er erkannte wohl, dass die Entdeckung des Doktors etwas Gigantisches war, etwas, das die Welt entscheidend verändern konnte; aber nicht, dachte er wütend, wenn diese Welt in Götter und ihre Untertanen aufgeteilt wurde. So war es seit Jahrtausenden. Dazu bedurfte es keiner neuen epochalen Erfindung. Es wäre keine Neuerung, nur eine Perfektionierung der alten Abhängigkeit. Vielleicht glaubte sich Dr. Finnegan von seinem logisch-wissenschaftlichen Standpunkt aus gesehen tatsächlich im Recht. Aber die Logik der Wissenschaft war blind dem Menschlichen gegenüber. Zu nah war sie den Bedürfnissen des Krieges verwandt. Der alte Zyklus: *Wissen ist Macht – Macht ist Schutz – Schutz ist Friede – Friede ist beruhigendes Wissen um die Macht!*, war ein längst akzeptiertes Dogma. Ein Dogma der Resignation.

»Hier«, erklärte Dr. Finnegan, »ist mein Reich ...«

»Ihr himmlisches Imperium«, entfuhr es Daeves. Der Wissenschaftler gab keine Antwort.

Daeves sah sich um. Der Raum war nicht groß. Zwei der Wände waren in ihrer Gesamtheit Schaltpulte. Die eine Seite nahm der Computer ein, dessen Aufgaben in der Hauptsache darin bestanden, die Stadtkuppel zu versorgen und die automatischen, elektronisch-technischen Einrichtungen Escharas zu steuern. Damit war seine Kapazität keineswegs genutzt. Die Neuerungen des letzten Jahrhunderts hatten die irdische

Computertechnik gewaltig vorangetrieben. Das komplexe Programm der Experimente des Doktors bedeutete keine besondere Leistung für dieses Elektronengehirn mittlerer Kapazität, wie es in den meisten martischen Städten Verwendung fand.

Der Doktor führte ihn an ein kleines Gerät, vor dem ein Stuhl stand. Er ließ ihn Platz nehmen und stülpte ihm ein helmartiges Geflecht mit elektronischen Mikrotastern über den Kopf. Daeves unterdrückte die Angst, während Dr. Finnegan in rascher Folge mehrere Schalter und Regler betätigte.

Er spürte erst nichts, nur einen schwachen Druck unter der Schädeldecke, der langsam wuchs und abrupt abbrach. Danach fühlte er sich frei – der Eindruck eines kolossalen Raumes.

»Was Sie gleich sehen werden, ist RP 1 oder *Drüben*. Nur ein kleiner Ausschnitt. Sie haben keinen Einfluss auf das Geschehen, trotz Ihres Wissens um den wahren Sachverhalt. Dazu müssten Sie selbst *drüben* sein. Sie sind nur Beobachter.«

Der Raum füllte sich. Es waren erst verschwommene Eindrücke – dann in klarer Schärfe die Lichtung eines Waldes. Es musste Abend oder Morgen sein, denn die Dämmerung lag mit zwielichtigem Griff über dem Land. Hütten standen nahe am Saum des Waldes und Daeves erinnerte sich der Erzählung Fräulein Clements. Die Waldlandschaft, die sich bis zum kaum erkennbaren Horizont erstreckte, ließ ihn schauern. Was mochte in diesem Gewirr lauern? Nirgends war eine Spur von Sand und Stein zu sehen, nur der weiche Boden fruchtbarer Erde. Es wucherte – wie alle Phantasie! Wie ertrugen sie es nur? Wie hielten sie es aus ohne die nüchterne Wildnis von Sand und Stein?

Aber es war perfekt. Perfekt auf seine Art. Und die Menschen schienen glücklich. Sie strömten aus den Hütten und scharten sich um ein großes Feuer, das auf einem weiten Platz vor dem Dorf brannte. Sie sangen und lachten und glaubten sich wahrhaft im Paradies ...

Das Bild verlöschte und Dr. Finnegans Stimme drang zu ihm. »Glauben Sie nicht, dass es genug ist, ihnen solch ein Paradies zu bieten? Sind sie nicht glücklich ... *drüben*? Wir haben

es zu viert geschaffen. Drei der ersten Spezialisten – Realphantasten und ich. In zahllosen kreativen Sitzungen mit Hilfe der koordinierenden Funktion des Computers. In ihm ist alles gespeichert. Seine Speicher enthalten RP 1. Und die groben Ausgangsdaten für RP 2. *Real-Phantasie Nummer 2*. Das wird Ihr Aufenthaltsort sein für die nächste Zeit, werter Herr Daeves. Wir werden sehen, ob ein Funke von Genialität in Ihnen schlummert. Ich gebe Ihnen den Ton. Er harrt Ihrer formenden Hände!« Er lachte plötzlich. »Versuchen Sie Ihre Therapie, Herr Daeves!«

Als Frank Daeves auf dem Podest in der kleinen Transitionskammer stand und die beiden Assistenten sich an seinem Helm zu schaffen machten, fühlte er wieder die Angst; nicht vor Dr. Finnegan oder dieser unfertigen Welt, sondern davor, seinen Körper so schutzlos zurückzulassen. Es war der Gedanke, dass etwas in der Zwischenzeit geschehen könnte. In der Zwischenzeit? Gab es überhaupt eine Rückkehr für ihn? Was hatte Dr. Finnegan am Ende mit ihm vor?

Die Sauerstoffbehälter wurden gelöst und der Anzug mit einer Reihe von Schläuchen und Kabeln verbunden, deren Verbindungsstücke aus der Wand ragten. Der Helm wurde ausgetauscht. Daeves bemerkte, dass der neue ein ähnliches Geflecht von Drähten und Tastern besaß wie jener, den er zuvor bei seinem Blick nach *drüben* aufgehabt hatte.

Dr. Finnegan beobachtete die Vorbereitungen mit wissenschaftlicher Nüchternheit und Aufmerksamkeit eines Dirigenten. Am Schluss, bevor der Helm zuklappte, wandte er sich noch einmal an Daeves.

»Sie brauchen keine Angst um Ihr Leben zu haben. Ich werde über Sie wachen«, sagte er ironisch. »Ich werde Sie nicht aus den Augen lassen. Bin ich nicht wahrhaftig ein Gott, der über Sie wacht?«

Der Helm wurde geschlossen und Daeves sah den Doktor einige Schaltungen vornehmen. Ein leises Zischen im Druckanzug erinnerte ihn an Fräulein Clements Bericht über das

Gas. Ein Gefühl der Kälte war gleich darauf in seinen Beinen und kroch höher. Er versuchte seine innere Aufgewühltheit niederzukämpfen, was nach einigen Sekunden gelang. Danach fühlte er sich freier und entspannt. Es gab jetzt nichts mehr, das er tun konnte. Er hatte seine Chance verpasst. Aber nun lag die ganze Wahrheit vor ihm. Eine phantastische Wahrheit.

Ein leichter Nebel wogte vor seinem Gesicht. Er vermochte kaum noch durch das Helmglas nach draußen zu sehen. War das Gas so dicht? Nein, er fühlte eine Trunkenheit. Sie war es, die Schleier vor seinen Augen tanzen ließ. Sein Körper war unterhalb der Mitte kalt und fast nicht mehr spürbar. Eisige Finger griffen nach seiner Brust, seinen Lungen, seinem Herzen.

Seine Gedanken flossen rascher – freier ...

Die beiden Männer, die Elianna zur Station gebracht hatte, geisterten durch sein Bewusstsein mit ihren leeren Gesichtern und erschreckten ihn. Wie leicht mochte ihm Ähnliches widerfahren – in einer halb fertigen Welt. Aber noch mehr erschreckte ihn der Gedanke des umgekehrten Todes: Dass sein Körper sterben könnte! Was würde dann geschehen? Würde er einfach aufhören zu sein? Würde der Körper in seinem Toteskampf den Geist zurückholen aus der irrationalen Ebene der Phantasie? Oder war die Trennung so perfekt, dass er wie in einem endlosen Altraum für alle Zeiten auf RP 2 verbannt blieb?

DER AUTOR



Hugh Walker ist einer der Autorennamen von Hubert Straßl. Er wurde 1941 in Linz, Österreich, geboren. Bereits zu Beginn der 1960er-Jahre publizierte er eigene Kurzgeschichten und war Mitarbeiter an dem von Axel Melhardt herausgegebenen Wiener Science Fiction Fan-Magazin PIONEER. 1966, während seiner Jahre an der Wiener Universität, gründete er zusammen mit Eduard Lukschandl die erste deutschsprachige Fantasy Gesellschaft FOLLOW (Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder/Bruderschaft der Herrscher einer Phantasiewelt) und die dazugehörige Simulations- und Spielwelt MAGIRA.

Als Wegbegründer der Fantasy in Deutschland war er von 1974 bis 1982 Herausgeber von TERRA FANTASY, der ersten deutschen Fantasy-Taschenbuchreihe (Erich-Pabel-Verlag). Dort wurden auch erste Versionen seiner MAGIRA-Romanreihe veröffentlicht, die bislang lediglich in den Magazinen von FOLLOW erschienen waren. Im Zeitraum 1973/74 war Hugh Walker Mitautor der ersten deutschen Fantasy-

Heftromanserie DRAGON – SÖHNE VON ATLANTIS, und von 1980 bis 1985 schrieb er an der nach seinen Entwürfen gestalteten Heftromanserie MYTHOR mit (beide Erich-Pabel-Verlag).

Zwischen 1972 und 1981 entstanden zahlreiche Einzelromane und Mini-Zyklen für die VAMPIR-Horrorromane des Erich-Pabel-Verlages, welche bei EMMERICH Books & Media ab Mitte 2013 eine Wiederveröffentlichung erfahren.

Für BASTEI LÜBBE überarbeitete Hugh Walker komplett seine MAGIRA-Romane, welche 2005/06 in vier Taschenbüchern publiziert wurden.

Mehr über Hugh Walker findet sich auf der Webseite des Autors: www.hughwalker.de.

DIE COVER-ILLUSTRATORIN



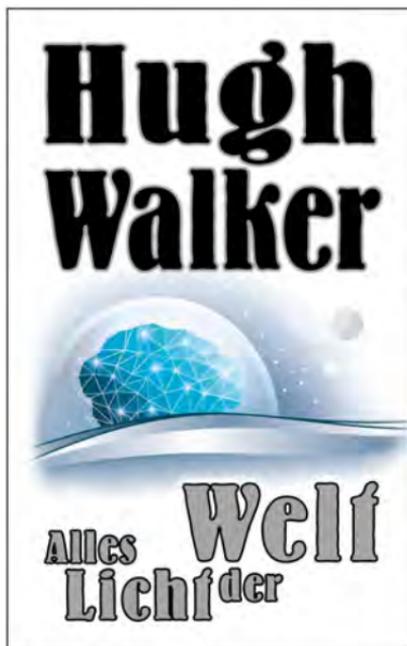
Beate Rocholz wurde im Jahr 1968 geboren und entdeckte bereits früh ihren Hang zum Zeichnen und Illustrieren. Im hereinbrechenden Computerzeitalter verlegte sie ihre Arbeit vom Papier bald auf digitale Zeichen- und Malflächen. Abgesehen vom Grafik-Tablet sind Programme wie *Photoshop*, *InDesign* und *Illustrator* ihre ständigen Begleiter.

Beate war 13 Jahre in einer renommierten Unternehmensberatung als Graphikdesigner tätig. Mittlerweile ist sie als Illustratorin und Infografikerin selbstständig. Zurzeit erweitert sie ihre Kenntnisse mit 3D-Programmen wie *Cinema 4D* und *Poser Pro*.

Illustrationen von ihr sind u.a. im ersten *Magira – Jahrbuch zur Fantasy* und dem Anfang 2013 im Atlantis-Verlag veröffentlichten Roman *Valerian der Söldner* zu finden; eine größere Anzahl Cover gestaltete sie für die Publikation *Follow* (Fantasy Club e.V.).

2013 publizierte sie mit *My Daily Sketches* ihr erstes Artbook bei EMMERICH BOOKS & MEDIA.

DIE HUGH-WALKER-REIHE BEI
EMMERICH BOOKS & MEDIA:



ALLES LICHT DER WELT

(erscheint im Frühjahr 2015)

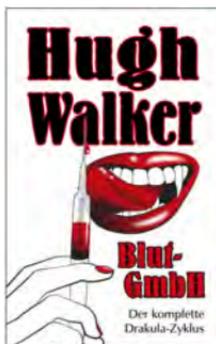
Die Science-Fiction-Romane *Der Wall von Infos*, *Rebellion der Talente* & *Das Signal* sowie die Erzählung *Alles Licht der Welt*.

DER WALL VON INFOS: Eine Forschungsstadt, welche die Errungenschaften der Menschheit in sich vereint, übersteht eine globale Katastrophe. Fast ein Jahrtausend bleibt das beinahe unzerstörbare Monument unberührt ...

REBELLION DER TALENTE: Im modernen Gerichtswesen werden Fakten und Beweise aus Bewusstsein und Unterbewusstsein des Angeklagten direkt in den Geist der Geschworenen übertragen und ihr Urteil, dank computergesteuerter Koordinierung, binnen Sekunden

ermittelt. Die Geschworenen bleiben anonym, da ihre Erinnerungen am Ende gelöscht werden. Doch *ein* Mitglied der Jury erinnert sich ...

DAS SIGNAL: Für Jeff Crane sind UFOs und Orte wie die Area 51 kein Thema – bis er eines Tages erkennt, dass er seinen Körper mit einem Wesen teilt, für das die Erde nur ein Horchposten in einem uralten galaktischen Krieg ist.

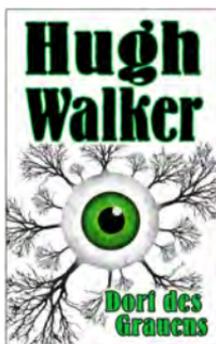


BLUT-GMBH

»Der komplette Drakula-Zyklus« mit den Romanen *Die Blut-GmbH*, *Drakula lebt!*, *Drakulas Rache* & *Die Blutpatrouille*.

Menschen verschwinden in der Nacht, um Tage später ohne Erinnerung wieder aufzutau-chen. Einstiche an den Körpern beweisen, dass Blut abgezapft wurde. Die Spur führt in die Klinik von Dr. Lukard und seiner Blut-GmbH, hinter deren Fassade das Unfassbare droht.

Alle Anstrengungen, Lukards Pläne zu durchkreuzen, scheinen vergebens: Menschen werden weiterhin als Melkkühe für seine finsternen Scharen missbraucht. Rettung scheint nur unter größten Opfern möglich. Realität und Phantasie verschwimmen – und die Landkarten unserer Wirklichkeit müssen neu geschrieben werden ...



DORF DES GRAUENS

Der Band vereint erstmals die ursprünglich getrennt erschienenen Romanteile *Im Wald der Verdammten* & *Kreaturen der Finsternis*.

Frank Urban verschlägt es in ein Dorf, dessen Bewohner unter einem rätselhaften Bann stehen. Urbans Telefonate nach draußen werden unterbrochen, sein auto springt nicht mehr an und sein Fluchtversuch misslingt unter mysteriösen Umständen. Eine unbekannte Macht in den umliegenden Wäldern verändert die Menschen in beunruhigender Weise. Frank Urban ahnt nicht, dass sich das wahre Grauen noch offenbaren wird!

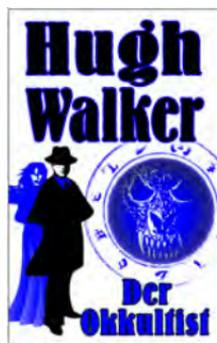
DER OKKULTIST

»Die realen Aufzeichnungen von Klara Milletti und Hans Feller« in drei Romanen:

In *Die gelbe Villa der Selbstmörder* gehen Hans Feller und sein Medium Klara Milletti einer ungewöhnlich hohen Selbstmordrate in einem Dorf nach, in dem alle Kinder verschwunden sind. Was hat es mit den ungewöhnlich heftigen Unwettern auf sich, die immer wieder ihre elementaren Gewalten auf das Dorf entladen?

Das Gespann Feller/Milletti wird in *Hexen im Leib* mit einem Fluch aus der Vergangenheit konfrontiert. Das Mädchen Melissa, besessen vom Geist einer Hexe, erleidet entsetzliche Qualen. Klara Milletti setzt alles daran, das Mädchen von diesem Grauen zu befreien.

In *Bestien der Nacht* verschwindet eine Frau spurlos. Dem Verlobten wird bei seiner verzweifelten Suche Hilfe zuteil. Klara Milletti gelingt es Kontakt zu Michaela aufzunehmen ... doch das ist erst der Beginn eines nicht enden wollenden Albtraums!

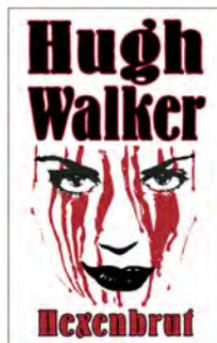


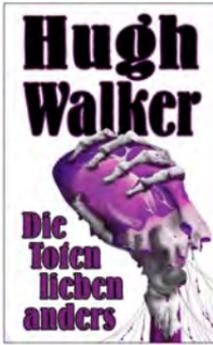
BLUTHEXEN

Die Romane *Die Blutgräfin* und *Tochter der Hexe*:

In Wien gerät eine spiritistische Sitzung außer Kontrolle. Eine Teilnehmerin der Séance gerät in den Bann der Erscheinung einer Frau, aus deren Körper Blut herabregnet. Nachforschungen in einem alten Haus führen zu den grauenhaften Hinterlassenschaften seiner früheren Bewohnerin, der berühmten Adligen Erzsébeth Báthory. Zur gleichen Zeit beginnt eine Serie bestialischer Mädchenmorde, als wandle *Die Blutgräfin* nach Jahrhunderten wieder unter den Lebenden ...

In *Die Tochter der Hexe* verbrennt vor den Augen einer Menschenmenge eine Frau zu Asche – mehrere Meter über dem Boden, wie an unsichtbaren Seilen hängend. Ein Fall von Massenhypnose? Ein junger Student geht dem Rätsel nach und begegnet der Tochter des Opfers, die aus einer Familie von Hexen stammt. Damit öffnet sich für ihn eine Welt, die er sich in seinen schlimmsten Albträumen nicht vorzustellen gewagt hätte.





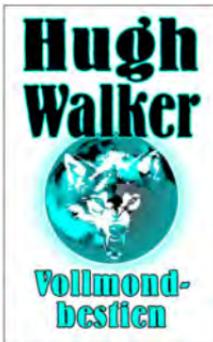
DIE TOTEN LIEBEN ANDERS

Drei Vampir-Romane:

VAMPIRE UNTER UNS: Martha Mertens bringt ein Kind zur Welt, das bei der Geburt die erwachsenen Züge ihres längst verstorbenen, früheren Ehemanns trägt. Ihr jetziger Mann Pet findet heraus, dass seine Frau einen Vampir zur Welt gebracht hat.

ICH, DER VAMPIR: Auf der Suche nach einer Übernachtungsmöglichkeit kommt Vick Danner im Haus einer betörend schönen Frau unter. Langsam, aber stetig nimmt Vick Veränderungen in seinem Wesen wahr. Ein wilder Hunger ergreift von ihm Besitz, der ihn seine menschliche Natur immer mehr vergessen lässt.

BLUTFEST DER DÄMONEN: Im einem friedlichen Tal erwachen längst verstorbene Tote zu dämonischem Leben. Einmal erwacht lassen sich die lebenden Toten nicht mehr aufhalten und wüten, als sei die Zeit des Jüngsten Gerichts angebrochen ...



VOLLMONDBESTIEN

Hugh Walkers Werwolf-Romane:

DAS HAUS DER BÖSEN PUPPEN: Berichte über einen Menschen zeretzenden Vollmondmörder erscheinen für Charlie Tepesch, der unter einem sich wiederholendem Gedächtnisschwund leidet, wie Schatten der eigenen Vergangenheit. Ist die Mordserie Indiz für das Werk eines Werwolfs oder treiben hier noch unheimlichere Kreaturen ihr Unwesen –

unter der Maske unschuldiger Kinder?

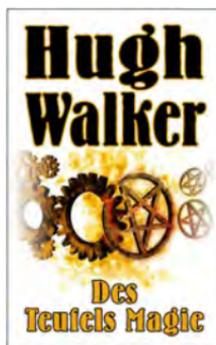
HERRIN DER WÖLFE: Als Thania Lemar bei ihrem unbefugten Besuch auf einer ländlichen Wolfszucht alle Warnhinweise missachtet, kommt es zur unvermeidbaren Konfrontation mit der Bestie. Doch die Begegnung verläuft auf mysteriöse Weise anders: Der Wolf scheint sie als Mitglied des Rudels zu akzeptieren. Für den Wolfszüchter Karel Woiew verdichten sich die Bilder aus Thantias Träumen und ein Erlebnis aus ihrer Vergangenheit zu einer schrecklichen Ahnung ...

DES TEUFELS MAGIE

Die Romane *Lebendig begraben* & *Die Robot-Mörder* sowie die Kurzgeschichten *Der Gott aus der Vergangenheit* & *Umleitung in einen Altraum*.

LEBENDIG BEGRABEN: Gerrie Bermann kann nicht sterben und gebraucht diese Besonderheit auf seine Weise. Unter dem Deckmantel des Normalen hinterlässt er auf seinem Weg eine Spur menschlicher Verwüstung.

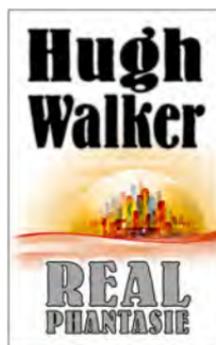
DIE ROBOT-MÖRDER: Fritz Kühlberg zweifelt an seinem Verstand, als ihm die Frau begegnet, die er vor Kurzem überfahren und für tot gehalten hat. Auf den ersten Blick wirkt sie unverletzt, doch ist sie wirklich lebendig? Er gerät unter den Einfluss eines bizarren Rituals, das seine Persönlichkeit auszulöschen droht.



REAL-PHANTASIE

Die Science-Fiction Mini-Serie mit den Romanen *Ruf der Träume*, *Preis der Unsterblichkeit* und *Gefangene des Kosmos* (1972 bis 1973).

Ende des 25. Jahrhunderts beginnen unter dem Projektnamen EMIGRATION geheime Versuche mit Computerwelten und der Digitalisierung des menschlichen Bewusstseins – als Heilmittel in der Zeit unerträglicher Apathie. EMIGRATION ist der Schlüssel in die programmgesteuerten Erlebniswelten der Real-Phantasie. Doch der Rückzug in den eigenen Geist birgt nicht kalkulierbare Gefahren, denn nur ein schmaler Pfad trennt die Emigranten vor der Wildnis ihres Unterbewusstseins – und sie ist voller Alpträume und Schrecken. Schließlich zeigt die Vergnügungsindustrie Interesse an den Möglichkeiten der neuen Technik. Zum öffentlichen Tourismus in Welten der Real-Phantasie ist es nur ein kleiner Schritt.



Weitere Titel sind in Vorbereitung:

Über die Hugh-Walker-Reihe informieren wir Sie auf unserer Verlagsseite: www.emmerich-books-media.de. (Änderungen vorbehalten).

Weitere Titel im Programm von

EMMERICH BOOKS & MEDIA

als Taschenbücher und eBooks bei Amazon;
eBooks sind auch über beam-ebooks.de erhältlich,

Printausgaben auch direkt über den Verlag:

www.emmerich-books-media.de

HANS-PETER SCHULTES
MIT ANDREAS GROSS
RUNEN DER MACHT

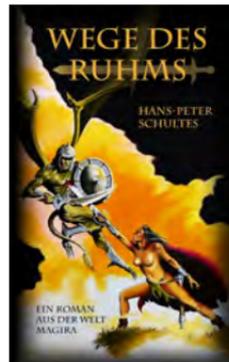


Pannonien im Jahre 469: Das Reich der Hunnen ist Vergangenheit. Die Stämme und Völker, die einst mit Attila gegen Rom gezogen sind, haben das Joch der hunnischen Herrschaft abgeschüttelt. Jetzt fallen die Sieger wie reißende Wölfe übereinander her und die Blutmagie eines hunnischen Schamanen erweckt ein lange verloren geglaubtes Grauen.

Nur Giso, die Königin der Rugen, den Untergang ihres Volkes vor Augen, erkennt die drohende Gefahr. Der entscheidende Kampf um die Macht, die Schlacht an der Bolia, in der die Ostgoten gegen eine mächtige Allianz der nordpannonischen Stämme antreten, steht bevor.

Ein epischer Heldenroman aus der mythenreichen Zeit der Völkerwanderung.

HANS-PETER SCHULTES
WEGE DES RUHMS



Folgen Sie dem Autoren in eine archaische Welt, deren primitive Kriegerkulturen in barbarischem Glanz erstrahlen und deren schimmernde Reiche wie Edelsteine die Länder bedecken.

Seit den Tagen der ersten Götter tobt der Kampf unheiliger Mächte gegen die Kinder des Menschengeschlechts, in deren Herzen das Wort des Großen Raben brennt.

Gegen die Blutmagie der Schlangengeborenen ist ein Schwert, weitergegeben durch die Könige eines auserwählten Volkes, die letzte Hoffnung der noch freien Menschen.

Ein Heroic-Fantasy-Roman aus der Welt MAGIRA.



MICHAEL SULLIVAN
DURCH DIE ZEIT
UND DURCH DEN RAUM

Michael findet heraus, dass sein Großvater durch die Zeit reisen kann. Als der rüstige Rentner von einer dieser Expeditionen nicht mehr zurückkommt, entschließen sich die Familienmitglieder zu einer Rettungsaktion. Aber sind sie hart genug, den Großvater und sich selbst aus dem Orient, dem Wilden Westen und

anderen unangenehmen Orten herauszuhauen und sich nach Hause zurückzukämpfen?

Kommen Sie mit auf eine irrwitzige Reise durch »DIE ZEIT« und durch den Raum. Begleiten Sie die sympathischen Figuren dieser Geschichte durch die verschiedensten Dimensionen. Erleben Sie mit ihnen ein skurriles Abenteuer nach dem anderen und genießen Sie eine herrliche Berg- und Talfahrt, von der Sie nicht einmal zu träumen wagten.



MICHAEL SULLIVAN
DER MURMLER UND
ANDERE GESTALTEN

20 nicht immer ganz ernst zu nehmende Horror-, Fantasy- und Science-Fiction-Geschichten:

Kann man in einer Kirmesbude wirklich in die Zukunft sehen? • Welche Experimente veranstaltet ein Schäfer in seiner Wellblechhütte? • Kann ein Riese die mörderischen Wetterexperimente eines Zauberers beenden? • Hat ein kleiner Junge eine Chance gegen eine Bande furchtbar dicker Mörder? • Warum lässt sich ein frisch verstorbener Großvater die von ihm abonnierte Zeitung an seine Grabstätte liefern, ehe er sich mit 12 Räubern anlegt und danach das GANZ NEUE Testament schreibt? • Welches Geheimnis trägt die schäbige Nachtschichtarbeiter mit sich herum, der sich brennend für alte Horror-Romane interessiert? • Kann man(n) wirklich nur 999-mal eine Ejakulation haben?

MICHAEL SULLIVAN

OPFER FÜR MANITU

Zwei actiongeladene Westernromane:

OPFER FÜR MANITU: Im Süden der USA um 1900 will ein fanatischer Kämpfer für die Rechte der Indianer durch ein Menschenopfer das unterdrückte rote Volk zu neuer Größe erheben – wäre da nicht Sheriff McCullough, der mit seiner raubeinigen Art den Beweis antritt, dass er noch lange nicht zum alten Eisen zählt.

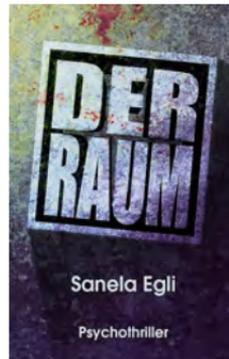


REUTIGAN: Ex-Marshal Reutigan kommt im mexikanischen Grenzland einem alten Freund zu Hilfe, dessen Dorf von Banditen terrorisiert wird. Deren Boss, der »blutige Ernesto« Chiquilla, ist jedoch nicht sein einziges Problem, denn in der Vergangenheit ist ihm ein weiterer Gegner erwachsen, der nun endgültig mit ihm abrechnen will.

SANELA EGLI

DER RAUM

Die Veränderungen, die er an seinem Haus am Stadtrand vorgenommen hatte, waren verborgen geblieben. Niemand ahnte, dass im Haus ein zusätzlicher Raum entstanden war, schalldicht isoliert mit Schaumstoff und Sicherheitsglas. Der Abschlusstest war erfolgreich verlaufen: Nicht einmal der Nachbar über ihm hatte seinen vorgetäuschten Hilfeschrei vernommen. Er war stolz auf sich: Sein Baby, sein Raum war geboren, hatte unbemerkt das Licht der Welt erblickt! Der Raum wartete darauf, bewohnt zu werden ...



Der Roman der Schweizer Autorin Sanela Egli thematisiert den obsessiven Drang nach Kontrolle, Herabwürdigung und Unterwerfung, der in Entführung und emotionaler wie körperlicher Gewalt mündet. Wie entwickelt sich die Beziehung zwischen Opfer und Täter? Wann ist der unvermeidliche Punkt erreicht, an dem die Gefühle des Opfers eine fatale Umkehrung erfahren.

**Erleben Sie die Erde
im Jahr 5104**



Perry Rhodan

Die größte SF-Serie der Welt

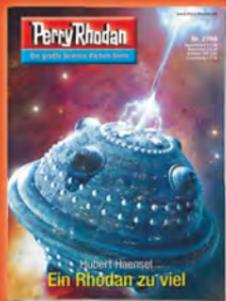
Jede Woche ein neues Heft
im Zeitschriftenhandel

www.perry-rhodan.net

**Kostenloses Infopaket inklusive
Probeheft anfordern bei:**

**PERRY RHODAN-Kommunikation
Stichwort »Emmerich Media«**

Postfach 2352, D-76413 Rastatt



Hugh Walkers Science-Fiction Mini-Serie

Die Romane »Ruf der Träume«, »Preis der Unsterblichkeit« und »Gefangene des Kosmos« aus den Jahren 1972 - 1973.

Wenn der kurze Marssommer endet und Roststürme die Planetenoberfläche überziehen, richten die Menschen ihr Denken nach innen, in eine stille Form des Wahnsinns.

Ende des 25. Jahrhunderts beginnen geheime Versuche mit der Digitalisierung des menschlichen Bewusstseins – als Heilmittel in der Zeit unerträglicher Apathie. Doch die Flucht in virtuelle Welten birgt unkalkulierbare Gefahren, denn auf die psychischen Emigranten wartet die Wildnis des Unterbewusstseins – und sie ist voller Alpträume und Schrecken.

Schließlich zeigt die Vergnügungsindustrie Interesse an den Möglichkeiten der neuen Technik. Zum Tourismus in Welten der Real-Phantasie ist es nur ein kleiner Schritt.