Rezensionen von Buchtips.net

William King: Space Wolf

Buchinfos

Verlag:	Wilhelm Heyne Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Science Fiction
ISBN-13:	978-3-453-53390-5 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Eine Vielfalt von Geschichten beinhaltet die Warhammer-Epic. Ein düsteres Kapitel der Saga aus der Feder William Kings wird hier nicht nur neu, sondern in einem Stück aufgelegt. Die Trilogie der Space Wolfs liegt damit zum ersten Mal als ein Sammelband auf und wird sicher den Weg in die Sammlungen der Warhammer-Spieler und -Leser finden, sind die Einzelbände Wolfskrieger, Ragnars Mission und Der graue Jäger mittlerweile vergriffen und nur noch auf Flohmärkten und im Internet zu finden. Die Geschichte handelt vordergründig von Ragnar, der seinen Weg finden muss und dabei unglaubliche Kämpfe und Abenteuer erlebt. Noch bevor er in die Reihen des Clans als vollwertiger Krieger aufgenommen werden kann, wird sein Heimatplanet überfallen und er aus dem Hinterhalt zu Tode verwundet. Durch die magische Kraft eines Heilers wird er dem Leben wiedergegeben, mit einem unbändigen Hass auf jene, die ihm das Schicksal angedeihen liessen.
Kurze Zeit nach dem Kampf gegen den Chaos-Kult auf Fenris wird der junge Wolfskrieger Ragnar auf seine erste Mission fernab seiner Heimatwelt ausgesendet. Dabei begleitet Ragnar Donnerfaust mit seinen Weggefährten, Inquisitor Sternberg und seine hübschen Assistentin Karah Isaan auf deren Mission. Es gilt, Sternbergs Heimatwelt Aeris von den Anhängern Nurgels zu retten, die von einer Seuche heimgesucht wird. Nach der Prophezeiung des Orakels von Chaeron kann die Seuche nur überwunden werden, wenn der Talisman von Lykos wieder zusammengefügt und in die schwarze Pyramide auf Aeris gebracht wird. Der Talisman von Lykos ist ein magischer Kristall war vor ein paar tausend Jahren in der Schlacht gegen die Eldar erbeutet wurd. Dabei zerbrach dieser in drei Teile. In den Schatzkammern des Ordens befindet sich ein Drittel des Talismans. Ragnar und seine Gefährten erhalten den Auftrag, die suchenden Inquisitoren zu begleiten. Das Raumschiff, Licht der Wahrheit nimmt Kurs auf den geheimnisvollen Dschungelplaneten Galt. Inquisitorin Isaan ermittelt mit Hilfe ihrer telephatischen Fähigkeiten als Ziel ihrer Mission. Galt wird gerade von einem Orkboss angegriffen, der die Welt zu überrennen und in seinen Besitz bringen will. Er ist im Besitz des ersten gesuchten Drittels. Jedoch nicht lange, denn nicht umsonst sendet man die Space Wolfs aus. Das letzte Drittel befindet sich an Bord eines Space Hulks. Ragnar erkennt aber Zusammenhänge, die dem Inquisitor nicht auffallen. Und so ist er es, der einer Dämonenbefreiung entgegen tritt.
Wieder auf der Ordensburg auf Fenris wird die eintönige Routine unterbrochen, als eine Nachricht den Orden erreicht. Auf dem Industrieplaneten Garm mit der größten Waffenschmiede des Imperiums herrscht ein Bürgerkrieg. Im allgemeinen Durcheinander konnten Chaos-Anbeter Russ' Schrein, eines der bedeutendsten Heiligtümer des Space Wolf Ordens, in ihre Gewalt bringen. Die heilige Reliquie, der Speer des Stammvaters der Wolfskrieger wurde erbeutet. Unter dem Oberbefehl Berek Donnerfausts brechen die Wolfsschiffe nach Garm auf. Im Orbit um Garm wollen sich die Space Wolf mit der Imperiumsflotte zu vereinigen. Ziel ist es, die heilige Reliquie den Ketzern abzunehmen. Ragnar erobert die unersetzliche Reliquie nach schweren und verlustreichen Kämpfen zurück. Der Triumph ist nur von kurzer Dauer. Ragnar verliert den Speer, als er ihn auf den Dämonenprimarchen der Thousand Sons schleudert. Dabei verschwindet die geheiligte Waffe im Warp.

Warhammer und Warhammer 40.000 sind eine Mischung verschiedener Genres. Besonders deutlich wir dies, als man Ragnar als eine Art Highlander schottisch-mittelalterlichen Hintergrundes bezeichnen kann, der in der Zukunft des 41sten Jahrtausends lebt. Oder besser im Sterben liegt. Denn die Geschichte die wir hier lesen ist in Rückblicken geschrieben. So wie gesagt wird, dass das Leben noch einmal an einem vorüberzieht, wenn man im Sterben liegt. Raue Krieger und Clanner im Kampf mit Äxten, Schwertern und Boltern versuchen sich in einem Universum zu behaupten, dass nur aus Gegner zu bestehen scheint, zudem angereichert mit Kämpfen der Menschen und Clans untereinander, immer im Namen des allgegenwärtigen Imperators. Es finden sich in den Erzählungen Elemente von Fantasy-Wesen in Verbindung mit militärischen Ausbildungslagern und biologisch-technisch veränderten Elitekämpfern. Warhammer ist die Welt eines dunklen Mittelalters, dessen Technik in der Zukunft ebenso Mittelalterlich anmutet. Oft ist das Wissen um die Technik verloren gegangen (ähnlich wie bei Battletech). Der Kampf der Helden gegen Verräter, Gegner jeder Art, vor allem aber dem Chaos allgemein, ist die wahre Profession. Man lernt viele Welten kennen, gute wie böse Charaktere (je nach Sichtweise) aber selten einen zivilen Bewohner. Warhammer ist ein Universum, ausgerichtet an Military-SF, geboren aus einem Tabletop-Spiel. Ein gewalttätiges Universum, streng feudalistisch geordnet, in dem sich der Stärkere durchsetzt.

Warhammer 40.000 ist eine Serie, die die Gemüter trennt. Die einen mögen die gewaltigen Schlachten, die die Handlungen der Erzählung meist übertünchen. Andere können mit der militärischen Science Fiction nichts anfangen. Die Geschichten von William King sind einfach gehalten, was den Handlungsablauf angeht und so kann man fast an jeder beliebigen Stelle des Buches einsteigen.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von erik schreiber
[04. Juli 2011]