

SANDMAN

UNIVERSE

Neil Gaiman



DC VERTIGO

panini comics



SANDBMAN™ ◆ U N I V E R S E

STORY

NEIL GAIMAN

AUTOREN

SIMON SPURRIER, KAT HOWARD,
NALO HOPKINSON UND DAN WATTERS

ZEICHNUNGEN

BILQUIS EVELY, TOM FOWLER,
DOMINIKE „DOMO“ STANTON, MAX FIUMARA
UND SEBASTIÁN FIUMARA

FARBEN

MAT LOPES

ÜBERSETZUNG

GERLINDE ALTHOFF

ORIGINAL-COVER

JAE LEE & JUNE CHUNG, DAVE MCKEAN,
JILL THOMPSON, JIM LEE & ALEX SINCLAIR, SAM KIETH,
P. CRAIG RUSSELL & LOVERN KINDZIERSKI
UND DAVID MACK

SANDBMAN

wurde erdacht von

NEIL GAIMAN, SAM KIETH & MIKE DRINGENBERG.

WILLKOMMEN IM REICH DER TRÄUME ...

Heute kennt man **Neil Gaiman** als den multimedial präsenten Superstar der modernen Fantastik. Zum Rockstar wurde der Engländer allerdings bereits Ende der 80er, Anfang der 90er mit seiner revolutionären Comic-Serie SANDMAN bei **DC**, die das Medium des grafischen Erzählens und das fantastische Genre für immer veränderte. Nun kehrt Gaiman in seinen außergewöhnlichen Fantasy-Kosmos zurück und übergibt ihn mit der episodenhaften Geschichte in diesem Comic einer neuen Generation Kreativer, damit sie alte und neue Träumer bezaubern und begeistern. Dieser von Gaiman mitgestaltete Band bietet einen Vorgeschmack auf die neuen Comic-Serien aus dem SANDMAN-Universum bei **DC Vertigo**, für das hiermit eine aufregende neue Ära beginnt.

Die allererste SANDMAN-Serie aus Gaimans Feder startete 1989. Damals stellte er den Lesern **Dream** vor, den Herrn der Träume, der wie seine Geschwister **Death, Destiny, Despair, Delirium, Destruction** und **Desire** zum Pantheon der gottgleichen **Ewigen** gehört. Dream ist **Lord Morpheus**, der mächtige König des **Traumlandes**, der bleiche Herr und Hüter des Träumens und der Träume. Am Anfang waren seine Abenteuer noch in einer düsteren, okkulten Ecke von DCs Superhelden-Universum angesiedelt, von dem sich Gaiman und SANDMAN jedoch immer mehr emanzipierten und entfernten. Irgendwann ergaben die vielseitigen, mehrschichtigen Comics einen eigenen Kanon, in dem Gaiman die Macht von Geschichten und des Erzählens erforschte – und alles, was uns als Menschen ausmacht.

Gleichzeitig wob Gaiman viele vertraute Elemente und Referenzen in seinen anspruchsvollen Comic ein. Ausgangspunkt des Ganzen war sogar eine alte DC-Serie über einen bunt kostümierten US-Superhelden namens **The Sandman** mit Zugang zum Reich der Träume. Daraus machte Gaiman eine höchst ambitionierte Meta-Saga, in der sich Einflüsse aus magischen Märchen und klassischen Mythen mit Horror, den exotischen Geschichten aus **Tausendundeiner Nacht** und mit allen Spielarten der Fantasy vereinen. In der das Schaffen von **John Milton** und die Dramen **William**

Shakespeares so präsent sind wie Gaimans Vorliebe für die Werke von **Michael Moorcock, Lord Dunsany, Charles Dickens, Edgar Allan Poe, Samuel R. Delany** und anderen großen Autoren. Und in der sich die Musik von **David Bowie** oder **Lou Reed** mit **Marco Polo** und anderen historischen Persönlichkeiten, mit antiken Sagenfiguren wie **Orpheus** oder **Kalliope** und mit aktuellen Themen vermischen.

Gaiman wusste genau, wo er mit SANDMAN als Erzählung hinwollte und was er mit diesem Comic alles machen und verdeutlichen konnte. Dadurch zeigte er der Welt, die Comics und Fantasy gern als Schundliteratur abtat, was in und mit der Neunten Kunst und in und mit der Fantastik alles möglich ist – aber nicht nur dieser von Vorurteilen behafteten Welt, sondern auch staunenden Kollegen und Lesern. Zudem gewann der differenzierte SANDMAN-Comic eine neue Leserschaft, die nicht zur damals traditionell männlichen und heterosexuellen DC-Fanbase gehörte, zumal plötzlich sogar Intellektuelle SANDMAN lasen. Gaiman und seine Bildergeschichten verschoben mit ihrem fantastischen Artenreichtum, ihrer erzählerischen Vielschichtigkeit, ihrer mythologischen Komplexität, ihrer narrativen Kraft und ihrem literarischen Anspruch die selbst auferlegten und die historisch bedingten Grenzen des Mediums und des Genres und beeinflussten mehrere Generationen. Aus diesem Grund ist SANDMAN ein alles verändernder moderner Klassiker, der von **Stephen King** ebenso gefeiert wurde wie von **Alan Moore, Harlan Ellison, Clive Barker** oder **Peter Straub**.

Gaimans SANDMAN-Hauptserie sah 1996 ihr großes Finale, aber davor und danach auch allerhand Auskopplungen und Nebenserien, umgesetzt von einer Vielzahl Autoren und Zeichner. Gaiman selbst schrieb u. a. noch mehrere Miniserien über Dreams Schwester Death, die als Inkarnation des Todes in der Gestalt eines süßen Gothic-Mädchens daherkommt und ein Publikumsliebbling wurde. Darüber hinaus initiierte Gaiman parallel zur SANDMAN-Saga die nicht minder fantastische Serie DIE BÜCHER DER MAGIE um den mächtigen jungen Zauberer **Tim Hunter**, der mit einem Bein im DC-Kosmos und mit einem im SANDMAN-

Universum stand. Der teuflische **Lucifer** wurde indes von einer Nebenfigur in *Dreams* Abenteuer zum Protagonisten einer eigenen langlebigen Soloserie und vor einigen Jahren sogar zum charmanten Antihelden im modernen Serienfernsehen. Gaiman sagte im Frühjahr 2019 übrigens, dass die seit Langem erwartete *SANDMAN*-Verfilmung seines Erachtens mit jedem Jahr, das vergehe, wahrscheinlicher werde.

Nachdem der Meister zwischen 2013 und 2015 in *SANDMAN: OUVERTÜRE* noch einmal ins Reich des Traumkönigs zurückkehrte und das Prequel zur Kernserie über die Ewigen vorlegte, führt er *Dreams* Universum jetzt in die nächste Ära. Auf den folgenden Seiten wird

in mehrerlei Hinsicht Geschichte geschrieben, wenn Gaiman die Autoren **Simon Spurrier**, **Kat Howard**, **Nalo Hopkinson** und **Dan Watters** sowie die Zeichner **Bilquis Evely**, **Tom Fowler**, die *Fiumara*-Zwillinge und **Dominike Stanton** versammelt und ihnen den Schlüssel zu seinem fantastischen Königreich der Träume aushändigt. Gemeinsam kreieren sie eine Wegmarke und einen Einstiegspunkt in die nächste große Epoche des *SANDMAN*-Universums, das sie anschließend in mehreren neuen Serien mit frischen Geschichten und Träumen füllen. In diesem Sinne: herzlich willkommen oder willkommen zurück in Neil Gaimans Reich der Träume!

Christian Endres



SANDMAN UNIVERSE SPECIAL erscheint bei **PANINI COMICS**, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart. Geschäftsführer **Hermann Paul**, Publishing Director Europe **Marco M. Lupoi**, Finanzen **Felix Bauer**, Marketing Director **Holger Wiest**, Marketing **Thorsten Kleinheinz**, Vertrieb **Alexander Bubenheimer**, Logistik **Ronald Schäffer**, PR/Presse **Steffen Volkmer**, Publishing Manager **Lisa Pancaldi**, Redaktion **Tommaso Caretti**, **Christian Endres**, **Monika Trost**, **Daniela Uhlmann**, Übersetzung **Gerlinde Althoff**, Proofreading **Geneviva Fincias Alonso**, Lettering **Walproject**, grafische Gestaltung **Rudy Remitti**, **Nicola Spano**, Art Director **Mario Corticelli**, Redaktion Panini Comics **Annalisa Califano**, **Beatrice Doti**, Prepress **Francesca Aiello**, **Andrea Bisi**, Repro/Packager **Alessandro Nalli** (coordinator), **Mario Da Rin Zanco**, **Valentina Esposito**, **Luca Ficarella**, **Linda Leporati**. Für die digitale Ausgabe: Supervision **Mattia Dal Corno**, Layout **Michele Manzo**. Compilation, cover and all new material Copyright © 2019 DC Comics. All Rights Reserved. Originally published in the US in single magazine form in *THE SANDMAN UNIVERSE #1*. Original U.S. editors: Mark Doyle, Maggie Howell, Molly Mahan, Amedeo Turturro. Copyright © 2018 DC Comics. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. DC VERTIGO is a trademark of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. Published by Panini Verlags-GmbH under license from DC Vertigo/DC Comics. Any inquiries should be addressed to DC Comics, c/o Panini Verlags-GmbH, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart. Cover von **Jae Lee**, *The Sandman Universe*.

Digitale Ausgaben: ISBN 978-3-7367-6578-8 (.pdf) / ISBN 978-3-7367-6579-5 (.epub) / ISBN 978-3-7367-6580-1 (.mobi)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

DRAMATIS PERSONAE

Die wichtigsten Figuren



DREAM

Der bleiche, düstere Dream aus dem gottähnlichen Pantheon der Ewigen regiert und wacht seit Ewigkeiten über das Reich der Träume. Um dieses in der klassischen SANDMAN-Serie vor dem Zorn der Furien zu retten, nahm Lord Morpheus sogar seine eigene Vernichtung in Kauf. Doch ein Aspekt des sterbenden Morpheus manifestierte sich im jungen, zuvor im Traumland geborenen Menschensohn Daniel Hall und machte ihn zur Reinkarnation von Dream. Daniel ist trotz großer Macht eine andere, hellere Art des Traumkönigs. Sein Vorgänger Lord Morpheus, der in den meisten der früheren SANDMAN-Bände über das Träumen wachte und mehrere Male während seiner Amtszeit verschwand, wurde 1989 von Neil Gaiman, Sam Kieth und Mike Dringenberg erfunden. Daniel war 1991 als Baby erstmals in einer Story von Gaiman, Kelley Jones und Malcolm Jones III zu sehen und wurde von Gaiman und Marc Hempel 1995 zu Lord Daniel und zum neuen Dream gemacht.

LUCIEN

Zunächst war Lucien der allererste Rabe in Lord Morpheus' Reihen. Dream dienen und dienen die sprechenden Vögel als Boten und Beobachter, aber auch zur Gesellschaft. Später erhielt Lucien menschliche Gestalt und wurde Dreams Ratgeber, seine rechte Hand, sein Vertrauter und eine respektierte Autorität im Reich der Träume – und der belesene Bibliothekar des Traumlandes. Ursprünglich war die Figur des Lucien der „Gastgeber“ der Horrorcomic-Anthologie-Reihe TALES OF GHOST CASTLE von DC, für die er 1975 von Paul Levitz und Nestor Redondo erfunden wurde. Gaiman, Kieth und Dringenberg überführten Lucien im zweiten Kapitel der SANDMAN-Saga Ende der 80er in die DC-Moderne und in den Kosmos der Ewigen und der Träumenden.



MERV

Kürbiskopf Mervyn ist der Zigarren rauchende, Sprüche klopfende, Wischmopp schwingende, ebenso respektlose wie furchtlose Hausmeister von Dreams Palast und eine Art Mädchen für alles im Hoheitsgebiet des Traumkönigs. Wenn man Merv Glauben schenken darf, trat er allerdings auch schon als Geheimagent in Erscheinung und rettete das Traumland vor dem Untergang. Nach seinem Heldentod wurde er von Lord Daniel ins Leben zurückgeholt. Merv ist vom Kürbiskopf in den märchenhaften Oz-Romanen L. Frank Baums inspiriert und debütierte 1989 im ersten SANDMAN-Storybogen von Gaiman, Kieth und Jones III.

CAIN & ABEL

Cain und Abel leben im Reich der Träume, wo der skrupellose Cain seinen sanften Bruder Abel wieder und wieder ohne schlechtes Gewissen umbringt. Eine lange zurückreichende Familientradition. Vor SANDMAN fungierten die biblischen Brüder Cain und Abel bei ihren ersten Comic-Auftritten getrennt als Gastgeber von DCs legendären, äußerst beliebten Horror-Anthologien HOUSE OF MYSTERY und HOUSE OF SECRETS. Der biblische erste Mörder Cain übernahm das Haus der Mysterien 1968 unter Bob Haney, Jack Sparling und Joe Orlando, Abel 1969 das Haus der Geheimnisse unter Mark Hanerfeld, Bill Draut und Orlando.



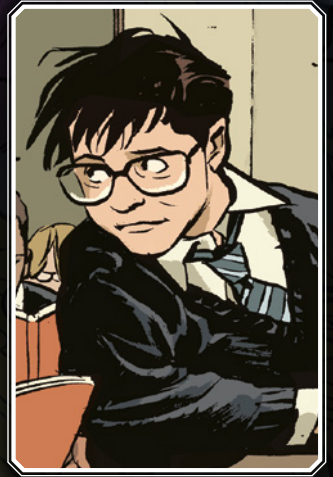
MATTHEW

Früher war Matthew Cable ein Mensch, arbeitete für das US-Verteidigungsministerium und hatte mit Swamp Thing und der Doom Patrol zu tun. Matt folgte leider einem dunklen Pfad und erlangte zwar große Macht, ließ sich aber sogar vom Hexenmeister Anton Arcane in Besitz nehmen, dem bösen Onkel von Matts damaliger Frau Abby. Am Ende fand Matt zum Guten zurück, verbrachte den Rest seines Lebens jedoch im Koma. Nach seinem Tod wurde Matthew von Lord Morpheus in einen Raben verwandelt. Matts erster Auftritt als Agent war 1972 in SWAMP THING 1 von Len Wein und Bernie Wrightson, später prägten Alan Moore, Rick Veitch und andere seine Geschichte, ehe Gaiman und Co. Matthew 1989 in SANDMAN sozusagen Flügel verliehen.



DORA

Selbst für erfahrene Besucher des Traumlands und gestandene Reisende durch das Reich der Träume ist Dora eine mysteriöse neue Mitspielerin, denn: Sie hat in diesem fantastischen Band ihren vielversprechenden ersten Auftritt. Simon Spurrier und Bilquis Evely werden ihr in THE DREAMING folgen.



TIM

Der uneheliche Sohn von Titania – der Königin von Elfenland – und ihres Falkners Tamlin wuchs als Sohn von William und Mary Hunter im modernen London auf. Schließlich erfuhr der junge Timothy von seinem Erbe und von seiner Bestimmung, Merlin zu werden, der mächtigste Zauberer seines Zeitalters. John Constantine, Zatanna und andere Magiekundige versuchten, ihm den Weg zu weisen, und Tim erlebte unglaubliche Abenteuer in allen möglichen Welten – er traf sogar Death. Trotz allem versuchte Tim mehr als einmal, ein normales Leben zu führen. Neil Gaiman und John Bolton schufen ihn 1990 für die erste DIE BÜCHER DER MAGIE-Miniserie.

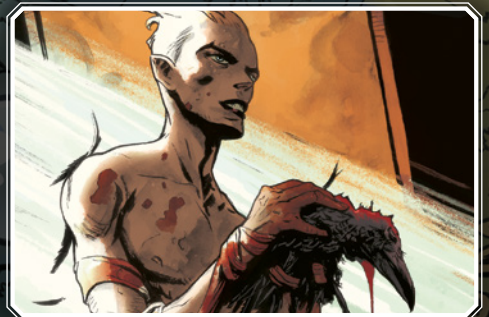


ERZULIE

Im Dunstkreis der Ewigen trifft man häufig auf bekannte Götter aus den verschiedensten Mythologien der Menschheitsgeschichte, etwa die katzenhafte Bast aus dem alten Ägypten, die nordischen Gottheiten um Odin und Loki oder die japanische Göttin Izanami. Erzulie, die bisher noch in keinem SANDMAN-Comic zu sehen war, entstammt der karibisch-afrikanischen Voodoo-Mythologie. Sie gehört zu den als Loa bezeichneten Geisterwesen und kann sowohl beschützende als auch zerstörerische Züge an den Tag legen. Sie ist die Patronin der Frauen und der Liebe, wobei sie auch die Homosexualität achtet.

LUCIFER

Der Lichtbringer rebellierte gegen Gott und wurde der erste gefallene Engel, der als Lucifer lange über die Hölle herrschte. Nach einer Begegnung mit Lord Morpheus gab Lucifer Morningstar jedoch den Thron im Reich der Verdammten auf und begab sich in die Welt der Sterblichen, wo der Verfechter des freien Willens einen Nachtclub in L.A. eröffnete und sich erneut gegen den Schöpfer auflehnte. Gaiman, Kieth und Dringenberg adaptierten den kenntnisreichen, teuflischen und ungeheuer mächtigen Lucifer 1989 für die allererste SANDMAN-Storyline.



„ES GIBT EINEN
ORT, WO GÖT-
TER GEBOREN
WERDEN.

„ES GIBT EINEN ORT, WO
EINIGE ABGEHACKTE
GERÄUSCHE EINE
SYMPHONIE ERGEBEN.

„EINEN ORT, WO LÄRM **MUSTER**
ERZEUGT. WO NÜTZLOSE EIN-
FÄLLE FRUCHTBAR WERDEN UND
ERINNERUNGEN **BEDEUTUNG**
VORTÄUSCHEN.

„EINEN ORT, WO--
SOLANGE EIN SCHLÄFER
WEITERSCHLÄFT-- GE-
SCHICHTEN ENTSTEHEN.

„ALSO HÖRT ZU.

„ES IST SO ...

„IM HERZEN DES
TRÄUMENS GIBT
ES EIN SCHLOSS.“