

75
Plennig

GOLD

Nr. 12

KEY

L. 130,-
bfr. 11,-
S. 8,50
vfr. - 90

TUROK

Sohn
der Steinzeit

BSV



DER PHANTOM - HONKER GREIFT AN -- ER SCHEINT

UNVERWUNDBAR ZU SEIN ! WIE WIRD IHN TUROK BESIEGEN ?



SONDER- ANGEBOT !



Nutzt diese einmalige
Gelegenheit!
10 verschiedene Hefte
der spannenden Serie
' MAVERICK ' - der
wilde Westen ' könnt
Ihr statt

für DM ~~5,00~~ jetzt
für DM 4,00
in einer Packung
(a 10 Stück)

beziehen! Wir ver-
senden portofrei!
Ihr werdet von den
Wildwest-Abenteuern
begeistert sein und
schont den Geldbeutel.



Bestellcoupon

Hiermit bestelle ich..... MAVERICK - (Packung a 10 Stück)
zum Preise von DM portofrei. Meine Anschrift:

Vor- und Zuname :

Postleitzahl :

Ort :

Straße :

Nr.

Den Betrag von DM habe
ich heute auf Ihr Postscheckkonto
Abt. Kleinverkauf Hamburg,
Nr. 24 08 70 überwiesen.

Unterschrift des Bestellers



**Coupon ausfüllen und auf
eine Postkarte kleben.**

USV

BILDSCHRIFTENVERLAG GMBH.,

51 Aachen, Brabantstraße 8

Copyright (c) 1968 1964 by K.K. Publications Inc. U.S.A. Verlegt bei
BILDSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 Aachen, Brabantstraße 8. Mit
Genehmigung der Western Publishing Co. Inc., Racine, Wisconsin, U.S.A.

Als die Dunkelheit hereinbricht, schlagen Turok und Andar ihr Lager auf. Plötzlich hören sie den Laut tappender Füße - ein Fremder erscheint. Als er sie sieht, ruft er eine Warnung hinüber...

Bleibt nicht hier! Sonst fängt Euch der Geister-Honker!

TUROK
Sohn der Steinzeit

Der Phantom- Honker

Geister-Honker?
Was ist das?

Er kommt nachts! Glüht im Dunkeln! Wir ihm Essen geben und er tötet uns! An diese Stelle kommt der Geister-Honker!

Hier legt Ihr also Fleisch für ihn hin...

Jetzt kommt er!
Hört Ihr ihn?
Lauf!

ROLLSCHUHLAUFEN macht erst große FREUDE auf



ROLLSCHUHEN



Vielleicht war es nur
ein kleines Tier...

In Deckung, Andari!
Wir werden schon
sehen!!



Vielleicht ist es nur ein kleiner Honker, der
vom Geruch des Fleisches angelockt wurde!

Nein! Da!
Es ist der
Geister-
Honker!



Dann erscheint das seltsame Wesen. Es
sieht aus wie ein junger Tyrannosaurier,
aber es glüht! Schweigend nähert sich
das Phantom!



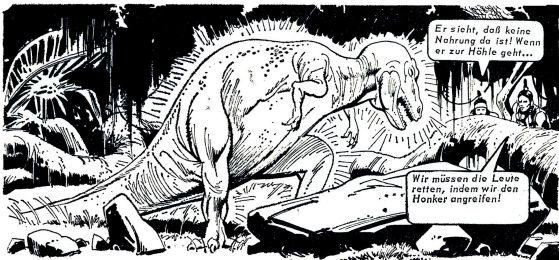
Es nimmt die Nahrung!
Es kann kein Geist sein,
wenn es frißt!



Es gibt nur einen Weg, herauszukommen,
was das für ein Wesen ist...

Versuche nicht, es zu
verletzen! Wenn Du es
angreifst, muß unser
Stamm sterben!







Mit einem wütenden Flischen der Zähne fährt der Geister-Honker herum...

Er geht zur Höhle! Lauf!



Doch ein Höhlenmensch wird von der Pranke des Honkers getroffen...

Helft mir!!!



Mein Bogen wird ihn töten! Paßt auf!



Beim Anblick des seltsamen Wesens flieht der Stamm in Panik...

Darl hat recht! Jetzt tötet uns der Honker!



Mit einem zischenden Laut bohrt sich der vergiftete Pfeil in den Kopf des Tieres, doch dann...

Der Speer ist nutzlos! Der Geister-Honker lebt!



Trotz des vergifteten Pfeils lebt der Honker noch! Es muß ein Geist sein! Wir können ihn nicht töten!



Sie hatten recht...

Du redest auch schon Unsinn! Es muß einen Grund geben, warum der Honker weiterlebte...



Doch bevor Turok und Andar die Sache weiter besprechen können...

Hier hast Du Nahrung! Nimm das Fleisch!



Mit zuschnappenden Klauen packt der Honker das Fleisch...



Ich kann ihn mit meinem Pfeil nicht erreichen! Vielleicht war das Gift schon alt?

Nein! Ich habe es heute gemacht!



Erstaunt von dem Versagen der Pfeile, nehmen sie die Spur des Honkers auf und verfolgen ihn am nächsten Tag...

Die Spuren sind klar zu sehen!



Sie führen uns hier hinein! In der Höhle werden uns die Pfeile nicht retten, wenn der Honker angreift!

Wir werden es trotzdem wagen! Folge mir!



Vorsichtig dringen sie mit den Fackeln in das Innere der Höhle ein...

Halte Dich flach an der Wand, bis wir sehen, was hinter der Biegung ist!



Nichts! Ist dies das Lager des Phantom-Honkers? Die Spuren führten hierher...

...und wir müssen suchen!



Inzwischen...

Darl hat recht, wenn er sagen, Fleisch für Geister-Honker und ihn nicht angreifen! Jetzt sagen Darl, Honker will mehr...will, daß zwei Fremde getötet werden!





Wir sind keine Geister!
Aber wir hatten letzte
Nacht unrecht! Gebt dem
Honker wieder Fleisch!

Glaubt Turok
wirklich an den
Geister -
Honker?
Warum sagt er
so was?



Nachts beobachten zwei Männer aus dem
Versteck, wie der Honker das Fleisch
packt und verschlingt...

Das wollte ich! Jetzt können wir ihn
verfolgen!



Aber er wird doch zur
Höhle zurückkehren!

Er war nicht da, als wir die
Höhle betraten! Wir wollen
sehen, wohin er geht! Mach
kein Geräusch!



Sie folgten ihm in völligem Schweigen,
doch dann...



Ich habe den Fuß verrenkt!

Ruhe Dich aus!
Vielleicht geht es
dann wieder!

Blitzartig ist die Kreatur wieder über ihnen,
und eine scharfe Krallen saust nieder...



Turok ist schon zur Stelle, seine Hand um-
klammert das scharfe Messer. Er schlägt
mit unerhörter Wucht zu...



Roll Dich
zur Seite!



Das Messer drang tief ein, aber
es ist kein Blut zu sehen...er
scheint keinen Schmerz zu fühlen!



Soll ich den Phantom-
Honker allein verfolgen?

Bist Du verrückt,
Turok? Wir können ihn
nicht töten! Deine Pfeile
nutzen nichts, Dein
Messer auch nicht.
W a r u m
verfolgen???



Später brechen die beiden Männer mit brennenden Fackeln wieder auf...

Ich hoffe, daß wir den Geister-Honker nicht finden!



Er ist weg! Aber sieh Dir an, Andar, wohin er verschwunden ist!



Die Spuren des Honkers führen zu diesem Steilhang! Doch er ist nicht da! Der Honker konnte nur so aus der Höhle kommen, wie er hineingekommen ist! Es ist unmöglich!



Und wir wissen, daß er es nicht tat! Doch ich weiß jetzt, warum wir dieses Phantom nicht verletzen können!



Darauf...

Heute nacht werden wir den Geister-Honker besiegen! Wer hilft uns?

Keiner! Wenn Ihr den Geist verletzt, werden wir getötet!





Wir haben lange genug
das Fleisch wegge-
geben! Die Fremden
wollen uns helfen!

Vertreibt die
Fremden, oder Darl
sagt, daß der Hon-
ker wieder an-
greifen wird!



Darl hatte vorher recht! Jetzt
auch! Tötet die Fremden!

Lauf, Andarl!
Schnell!



Von Darl angestachelt, werfen die furchtsamen Höhlen-
menschen mit Speeren nach den beiden Flüchtlingen...

Versteck Dich! Ich will mich
mit ihrem Häuptling treffen!

Du riskierst Dein Leben!
Warum?



Später...

Ich habe es riskiert, zu
Eurer Höhle zurückzu-
kehren; weil ich jeman-
den vom Stamm brauche,
der sieht, was heute
nacht mit dem Geister-
Honker passiert!



Über eine Stunde lang verharren sie schwei-
gend, dann plötzlich erscheint die glühende
Gestalt des Honkers aus dem Dschungel...

Der Geister-
Honker kommt!

Als das seltsame Wesen nach seiner Nahrung greift, bewegen sich Andar und Turok...



Wirf das Netz über ihn!
Jetzt, Andar!

Vielleicht hast
Du Dich geirrt,
Turok!



Zieh das Netz mit aller Kraft
zusammen, Andar!

Turok, vorsichtig! Der vergiftete
Pfeil und das Messer haben nichts
geholfen!



Doch ohne Furcht sticht Turok auf das
mörderische Wesen ein! Wütende Krallen
zucken vor, doch Andar hält das Netz
sicher zusammen!



Die Haut geht auseinander! Du siehst,
daß ich recht habe!



Ein Mensch in der Haut eines Honkers!
Helft uns, Häuptling! Helft, herauszu-
kommen, wer Dein Volk betrogen hat!



Darum haben Pfeile und Messer nichts ge-
nutzt! Die Honkerhaut hat den Mann
sicher beschützt!



Zieht ihn
heraus!



Darl!

Er wollte Häuptling sein! Die
Männer haben mich gewählt! Da-
rum kam Darl auf diesen Trick,
damit er der Mächtigste sei!

Jetzt wissen
wir, wer der
Geister-Honker
ist! Doch wie
hast Du es her-
ausbekommen?

Ich habe gesehen, daß
er an hängenden Lianen
einen Steilhang hinaufge-
klettert ist! Kein wirk-
licher Honker ist dazu
fähig!



Als der verräterische Darl zu seinem
Stamm zurückgebracht wurde...

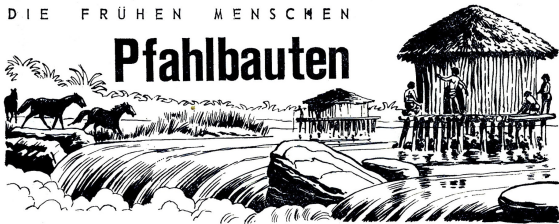
Hm! Dieses
Fleisch ist aber
wirklich gut!

Heute nacht haben
wir das Fleisch
und nicht der
Geister-Honker!



Ende

Pfahlbauten



Vor Jahrtausenden, gegen Ende der Eiszeit, zogen sich die großen Eismassen nach Norden zurück und hinterließen ein Netz von Flüssen, Seen und Sümpfen! Die großen Tiere, wie das Mammut und der Eisbär, zogen sich mit dem Eis nach Norden zurück, da sie auf ein arktisches Klima angewiesen waren.

Zu dieser Zeit vertauschten die frühen Menschen ihre Höhlen mit Hütten, die sie sich an den See- und Flußufern bauten. Hier fanden sie auch neues jagdbares Wild; Hirsche, das wilde Pferd und den Eber.

Um Gefahren besser abwehren zu können, bauten unsere Vorfahren ihre Hütten über der Wasseroberfläche. Die Hütten ruhten auf dicken Schichten von Reisig, das zum Grund des Wassers hinunterreichte. Später lernten es die Menschen, Holzstämme in den Seeboden zu treiben. Diese Holzstämme waren oft von schweren Steinen umgeben. Über diesen Pfählen konnten die Männer eine Plattform bauen, die ihre Hütte trug.

Die Plattformen wurden aus Zweigen gebildet. Diese wurden mit einer Schicht Lehm bedeckt. Die Wände der Hütte bestanden ebenfalls aus geflochtenen Zweigen, die mit Lehm beworfen wurden. Aus Steinen wurde eine Feuerstelle gebildet. Die Dächer waren mit Stroh oder Schilf gedeckt. Aus Verteidigungsgründen standen die Pfahlbauten meistens in Gruppen zusammen. Gelegentlich führte ein Brücke aus Zweigen zum Ufer, aber meistens waren diese Pfahlbauten nur mit einem Kanu zu erreichen.

Die Bewohner dieser Pfahlbauten erschlossen sich neue Nahrungsquellen. An den Seen und Flüssen gab es Enten, Gänse und Reiher. Menschen sammelten Früchte, Beeren und Wurzeln entlang dem Ufer. Erstmals fanden die Menschen eine Ver-

bindung zwischen den Jahreszeiten und dem Wachstum der Pflanzen!

Die Menschen lernten neue Künste und Techniken. Sie verfertigten aus Knochen Angelhaken; später flochten sie Fischfallen aus Birken- und Weidenruten. Sie lernten auch, wie man Fische trocknet und räuchern kann.

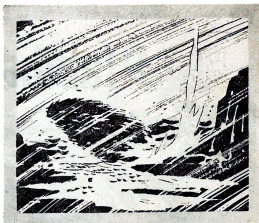
In dieser Zeit erfand der Mensch wahrscheinlich das erste Kanu, ein primitives Fahrzeug, das aus einem ausgehöhlten Baum gefertigt wurde. Vermutlich war es der Pfahlbewohner, der zuerst Fischnetze aus Pflanzenfasern herstellte. Man glaubt auch, daß er die Hacke oder den Grabstock erfunden hat, um Wurzeln und Knollen auszugraben.

Archäologen haben in Pfahlbaugebieten richtige "Fabriken" gefunden, wo die Bewohner ihre primitiven Werkzeuge hergestellt haben, indem sie sie aus Knochen, Holz oder Stein fertigten. Man hat sogar einen primitiven Verläufer des Schlittens gefunden, der aus den Bein Knochen eines Pferdes gebildet war, und man kann sich gut vorstellen, wie diese frühen Menschen im Winter über die gefrorene Fläche des Sees fuhren.

Die wissenschaftliche Forschung hat erwiesen, daß diese Pfahldörfer oftmals über tausend Jahre bewohnt waren. Es gab diese Dörfer in der Bronzezeit bis ins römische Zeitalter hinein.

Einige Archäologen glauben sogar, daß mehrere Pfahlbauten sogar noch im Mittelalter Verwendung fanden. Heute findet man Pfahlbauten noch in Malaya, in Südostasien und in Ost-Indien und ihre Einwohner leben noch fast genauso wie unsere frühen Vorfahren.

DAS WESEN AUS DEM MEER



Im Juli 1960 tobte ein Sturm an der Küste von Tasmanien. Die Wassermassen spülten ein seltsames Wesen an den Strand.



Das Wesen wurde von Bauern gefunden. Es hatte einen Durchmesser von sechs Metern und war fast zwei Meter dick. Die Oberfläche war von borstigen Haaren bedeckt.



Als Wissenschaftler den Schauplatz erreichten, wollten sie Gewebeprobe n entnehmen, doch die Haut war so dick, daß es Stunden dauerte, bis die Beile hindurchschnitten.



Eine Laboruntersuchung ergab, daß diese Kreatur keine uns bekannte Lebensform war.



Vier Jahre später lösten sich langsam die Überreste des Wesens auf. Wo kam diese seltsame Kratur her?

Der Abenteurer



Vor einer Höhle nahe an einem See schürte ein einsamer Wächter ein Feuer und bewachte die Schlafenden in der Höhle...

Auch am Tag wagt es der Stamm nicht, weit von der Höhle wegzugehen! Sie finden Nahrung in der Nähe! Die Höhle ist sicher, aber weiter hinten vermuten sie schreckliche Gefahren...



Diese Nacht kann der Wächter die Flamme nicht nähren! Das steigende Wasser löscht das Feuer aus.



Eines Tages tritt der Fluß über die Ufer. Die Höhle ist bedroht! Das Wasser steigt...



Es ist dunkel! Ein jugendlicher Säbelzahn tiger wird nicht länger mehr durch Furcht zurückgehalten. Mit einem wütenden Grollen greift er an...



Gerade als das Tier zuschlagen will, eilt der junge Höhlenbewohner Rarl herbei und erhebt den Speer...



Aber die Gefahr ist nicht vorüber. Rarl sagt seinem Volk, daß sie einen besseren Platz finden müssen, um dort zu leben, denn die Höhle ist nicht sicher genug. Doch die Höhlenmenschen nennen ihn einen jungen Narren. Sie kennen keinen anderen Platz...



Voll Mut greift er den Tiger an! Das Tier will sich auf ihn stürzen, doch Rarls Speer stößt blitzschnell zu...



Am nächsten Morgen bricht der abenteuerlustige Rarl allein auf. Die alten Männer warnen ihn vor den Gefahren, die vor ihm liegen, den fürchterlichen Geschöpfen, den bösen Göttern und den fremden Stämmen...



Aber Rarl ist voller Unternehmungsgeist. Er kümmert sich nicht um die Warnungen. Er verachtet die Furcht, die die Männer seines Stammes in der Höhle zurückhält. Auf einem Baum schwimmt er den Fluß hinunter. Die Älteren wissen, daß sie ihn nie wieder sehen werden.



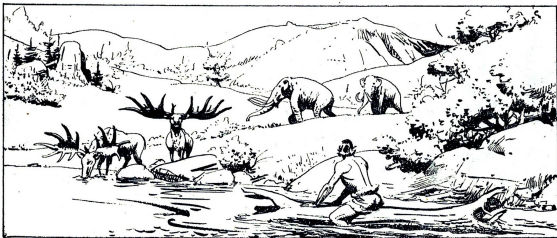
Bald reißen ihn quirlende Wasserwagen voran. Rarl erinnert sich an den bösen Wassergott, von dem seine Vorfäter berichteten...



Drehend und sich rollend schafft er es, daß der Stamm durch die Stromschnellen gelangt...



Nicht weit entfernt erstreckt sich ein paradiesisches Land. Es gibt hier reichlich Wild. Rarl ist erstaunt und erfreut...



Dann sieht Rarl plötzlich sein Ziel. Kraftvolle Bein-
stöße bringen ihn zum Ufer. Dort hat er eine Höhle
entdeckt, die so hoch liegt, daß das Wasser sie
nicht erreichen kann...



Schnell dringt er in die scheinbar verlassene
Höhle vor, doch bald läßt ihn ein wütendes
Brummen herumfahren...



Die Bärenatzen fetzen über Rarls Arm. Er schafft es noch, seinen Speer zu stoßen...



Das tödlich verwundete Tier taumelt zu Boden...



Rarl kehrt zu seiner Heimathütte zurück...die Leute seines Stammes sind erstaunt und erfreut. Rarl war zurückgekehrt...



Er hatte jetzt bewiesen, daß man die Höhle verlassen konnte, und nun folgten sie ihm...er führte sie zu einer neuen Höhle, die trockener, größer und besser war...



Rarl hatte einen Grund zum Lächeln, obwohl sein Arm immer noch schmerzte. Sein kühnes Abenteuer hatte für sein Volk das Leben besser gemacht. Und immer in der Geschichte ist es der Abenteurer, der waget, die überkommenen Traditionen und Sagen bricht und den Mut hat, dem Unbekannten ins Auge zu blicken. So wird die Menschheit vorangeführt - Schritt für Schritt!



Der Überfall am Fluß

Turok und Andar schlagen ihr Lager an einem Fluß auf und schlafen bald ein. Kurze Zeit später wird die Stille der Nacht durchbrochen, und Andar erhebt sich...

Nein! Das war kein fliegender Hocker! Doch was war es dann?

Verwirrt starrt Andar auf den scheinbar friedlichen Fluß, als ein abgestorbener Baumstamm vorüber reibt, der von zwei Gestalten zum Ufer gelenkt wird...

Plötzlich sieht Andar die Bewegung am Ufer. Doch bevor er einen Schrei ausstoßen kann, wird eine Streitaxt geschwungen...

Schnell! Wir nehmen ihn mit!

Mit schnellen Ruderstößen treiben die beiden Männer mit ihrem Gefangenen über den Fluß...

Am nächsten Morgen ist Turok überrascht, daß er Andar nicht findet...

Andar hätte mich gehört, wenn er in der Nähe wäre!

Später brechen die beiden Männer mit brennenden Fackeln wieder auf...

Ich hoffe, daß wir den Geister-Honker nicht finden!



Er ist weg! Aber sieh Dir an, Andar, wohin er verschwunden ist!



Die Spuren des Honkers führen zu diesem Steilhang! Doch er ist nicht da! Der Honker konnte nur so aus der Höhle kommen, wie er hineingekommen ist! Es ist unmöglich!



Und wir wissen, daß er es nicht tat! Doch ich weiß jetzt, warum wir dieses Phantom nicht verletzen können!



Darauf...

Heute nacht werden wir den Geister-Honker besiegen! Wer hilft uns?

Keiner! Wenn Ihr den Geist verletzt, werden wir getötet!





Doch bevor Andar im Schatten untertauchen kann, trifft ihn eine Kriegsaxt...



Einer der Männer greift Andar an, die anderen fliehen in plötzlicher Angst...



Die Schreie wecken die anderen auf, und die Angreifer werden immer weiter zurückgedrängt...



Zurück! Zurück zum Fluß!

Orgh!



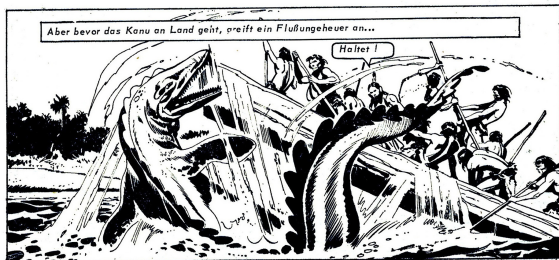
Als Andar am nächsten Morgen erwacht, sieht er sich drohenden Speeren gegenüber!

Du hast uns nicht den richtigen Weg zur Höhle gezeigt! Jetzt wirst Du getötet!









Die reißenden Kiefer klappen auf und
Turok sendet seinen Pfeil ab...



Mit einem Soufzea sinkt der Flußsaurier
leiblos zurück...



Als die Angreifer die Küste erreichen, laufen
ihnen die Flußmänner entgegen! Sie tragen
Keulen und Fackeln!



Treibt sie in den Fluß!



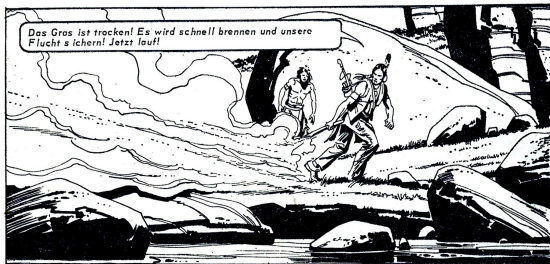
Ja, da ist er!
Turok!



Doch im wilden Getümmel, als Andar auf
Turok zuläuft...



Nein, dieser Krieger
wird mich nicht davon
abhalten, nach Andar
zu sehen! Ich räume
ihn aus dem Wege!





DER SCHLAFWANDLER



Im Jahre 1798 segelte die BETSY über den Pazifik. Eines Nachts entdeckte Kapitän Fanning, daß er schlafwandelte.



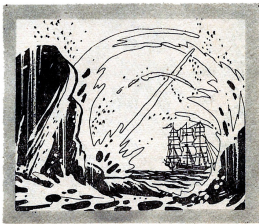
Zweimal in dieser Nacht wachte er noch auf und fand sich an Deck wieder. Das letzte Mal war er völlig bekleidet.



Er fühlte, daß dieses Gefahr bedeutete. Sofort ordnete er an, die Segel zu reffen und vor Anker zu gehen.

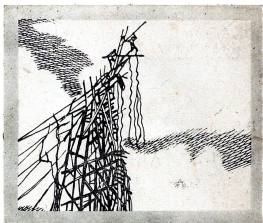


Am nächsten Morgen sahen sie, daß sie vor einer Insel lagen, die auf keiner Karte verzeichnet war. Später bekam sie den Namen Palmyra Island.

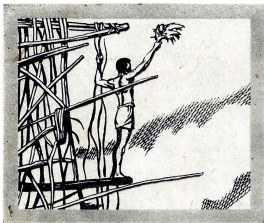


Doch diese Insel war von einem Riff umgeben, das den Untergang der BETSY bedeutet hätte, hätte Kapitän Fanning nicht schlafgewandelt.

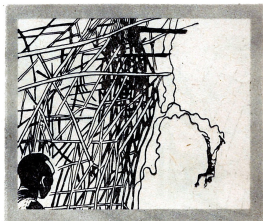
DIE MENSCHEN
AUF DEN
PAZIFISCHEN INSELN



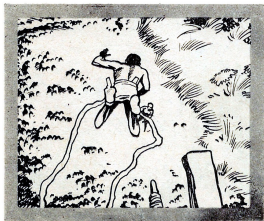
Auf den Pentecost Inseln (Hebriden) beweisen die Männer ihre Tapferkeit, indem sie von einem hohen Turm zur Erde springen...fast 24 Meter hoch.



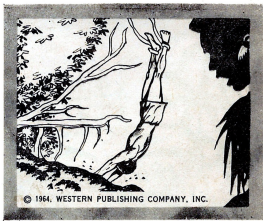
Der Todespringer hält eine Rede und sagt, daß seine Freunde ihm geraten haben, nicht zu springen. Er wirft einige Blätter zu Boden.



Dann springt er...weit vom Turm entfernt. Seine Freunde sehen erstarrt zu. Wird er sich den Hals brechen?



Die grünen Ranken, die um seine Knöchel gebunden sind, spannen sich. Ein furchtbarer Ruck geht durch seinen Körper, als sein Kopf gerade die Erde berührt.



Dann wird der kühne Springer wieder in den Turm zurückgezogen, während seine Freunde in Freudenschreie ausbrechen.

© 1964, WESTERN PUBLISHING COMPANY, INC.

Ivanhoe *Illustrierte* KLASSIKER

**DIE SPANNENDSTEN GESCHICHTEN
DER WELTLITERATUR**

Luxemburg bfr. 14,- - Österreich S. 7,50-
Schweiz sfr. 1.20 - Italien L. 150,-



Ivanhoe...



und andere spannende Rittergeschichten könnt ihr in unserer Serie Illustrierte Klassiker lesen. Wir haben in dieser Reihe nun schon über 140 Erzählungen aus der Weltliteratur für Euch veröffentlicht. Jedes Heft enthält eine abgeschlossene abenteuerliche und lehrreiche Geschichte. Fragt bei Eurem Händler nach ILLUSTRIRTE KLASIKERN.



Alle 11 MARKEN erhältst Du kostenlos, sowie eine Auswahl schöner Briefmarken ohne Kaufzwang bei Einsendung von diesem

Gutschein



Pro Person
nur einmal

Marken
PAUL
8228 FREILASSING

Abt.
22



Versand in Österr. durch MARKEN PAUL, Vöcklabruck, O.-Ö.

**einmalig und
unübertroffen
sind unsere**

SHERIFF KLASSIKER



**erscheinen
2 mal im Monat**

60

Plennig