



PHANTAST



15 - Drachen

Inhaltsverzeichnis

Artikel

Faszination Drachen – Vorwort von Judith Madera	4
Echte Drachen von Judith Madera	8
Japan – Das Land der Drachen von Daniela Knor	17
Das Feuer Chinas von Stefanie Mühlsteph	26
Who put the dragons into <i>Dungeons and Dragons</i> ? von Moritz Mehlem	71
Comic-Drachen von Markus Drevermann	106

Rezensionen

<i>Die Drachen der Tinkerfarm</i> , Tad Williams und Deborah Beale	14
<i>Drachenblut</i> , Daniela Knor	20
<i>Drachentraum</i> , Akira Himekawa	23
<i>Spirit of the Tao</i> , Billy Tan, D-Tron, Team-Tron und Malachy Coney	31
<i>Ära der Drachen – Schattenreiter</i> , Gesa Schwartz	34
<i>Feuerstimmen</i> , Christoph Hardebusch	48
<i>Imperium der Drachen – Das Blut des schwarzen Löwen</i> , Bernd Perplies	52
<i>Drachenbrut</i> , Naomi Novik	56
<i>Drachenlied – Der Atem des Feuers</i> , Daniel Arenson	64

<i>Drachenspfade</i> , Sergej Lukianenko	67
<i>Drachemahr</i> , Robert Corvus	80
<i>Drachengift</i> , Markus Heitz	83
<i>Die Drachenkämpferin – Nihals Vermächtnis</i> , Licia Troisi	87
<i>Dreamwalker – Der Zauber des Drachenvolkes</i> , James Oswald	91
<i>Talon – Drachenzeit</i> , Julie Kagawa	93
<i>Firelight – Brennender Kuss</i> , Sophie Jordan	96
<i>Serafina – Das Königreich der Drachen</i> , Rachel Hartmann	100
<i>Der Drachenflüsterer</i> , Boris Koch	103

Interviews

mit Christoph Hardebusch	38
mit Jasmin Rollmann	59
mit Akram El-Bahay	115

Exklusive Leseprobe

aus <i>Flammenwüste – Der Gefährte des Drachen</i> von Akram El-Bahay	121
---	-----

Impressum	136
------------------	-----

Faszination Drachen

Vorwort von Judith Madera

Eigentlich wollte ich noch einen Leitartikel zum Thema schreiben und letztlich ist es einer über echte Drachen geworden. Da ist der Biologe in mir durchgeschlagen, zudem fand ich es spannender, als zusammenzufassen, was es für Drachenbücher gibt, zumal wir dieses Mal sehr viele Rezensionen dabei haben.

Beim Thema „Drachen“ muss man auch nicht viel erklären, und alles, was ich hätte schreiben wollen, wurde mehr oder weniger in den anderen Beiträgen angeschnitten. Also habe ich mir überlegt, dass ich dieses Mal einen Einblick in die Entstehungsphase dieser PHANTAST-Ausgabe gebe und erzähle, wie wir auf die Drachen gekommen sind – denn obwohl es sich um

ein offensichtliches und wichtiges Fantasythema handelt, habe ich bis letzten Sommer nicht wirklich daran gedacht, den majestätischen Fantasyriesen eine eigene Ausgabe zu widmen.

Was ich hingegen schon immer machen wollte, war die „Cyberpunk“-Ausgabe, bei der man schon allein am Umfang erkennen kann, wie wichtig mir persönlich das Thema ist. Warum ich schon wieder damit anfangen? Nun ja, ohne Cyberpunk gäbe es jetzt wohl keine Drachen, denn nachdem ich dieses SF-lastige Thema mehr oder weniger allein entschieden habe, war mir klar, dass die nächste Ausgabe sich wieder ganz der Fantasy widmen sollte, und zwar einem eher

klassischen Thema, einem, das man sofort mit epischer Fantasy in Einklang bringt. Und bei dem mir genug Leute einfallen, die etwas beitragen können. Inzwischen hat der PHANTAST ein recht großes und variables Redaktionsteam, trotzdem muss man natürlich sicherstellen, dass genug Redakteure a) Zeit haben und, viel wichtiger, b) mit dem Thema etwas anfangen können. Da aber gerade erst die „Magie“-Ausgabe erschienen war und mein Gehirn eigentlich voll mit der Planung meines Herzbloodthemas beschäftigt war, habe ich mir damals Ende September noch keine großen Gedanken zur Nummer 15 gemacht. Letztlich kam das Thema dann zu uns, wie es oftmals der Fall ist.

Der erste Artikel der „Cyberpunk“-Ausgabe war noch nicht geschrieben, als mir beim Wälzen der Verlagsprogramme *Talon – Drachenzeit* ins Auge fiel (aufgrund seines wirklich schönen, ausdrucksstarken Covers). Ich dachte mir, mhm, Julie Kagawa schreibt jetzt also auch etwas über Drachen.

Unweigerlich sprangen meine Gedanken zu *Imperium der Drachen* von Bernd Perplies – ich hatte *Kampf um Aidranon* erst kürzlich verschlungen –, und mir fiel auf: Hey, es gibt aktuell immer mehr Bücher, die Drachen in den Fokus stellen. Es würde sich doch lohnen, eine PHANTAST-Ausgabe dazu zu machen, zumal das Thema „Cyberpunk“ naturgemäß SF-lastig war und wir ohnehin als Ausgleich eine reine Fantasyausgabe machen wollten.

„Drachen“ als Thema erschien mir perfekt, denn eigentlich müssten alle Fantasyler dem einen oder anderen Drachen begegnet sein, und selbst wer keine

Fantasy liest, kennt wenigstens den Feuerdrachen Smaug aus *Der Hobbit*, spätestens seit er im Kino in seiner Höhle voller Gold und Juwelen erwachte.

Zur klassischen Fantasy gehören Drachen einfach dazu, und wahrscheinlich waren sie als Thema so offensichtlich, dass ich lange Zeit einfach nicht hingeschaut habe. Aber nun war der Groschen gefallen, und ich habe die Idee zur „Drachen“-Ausgabe gleich im Team andiskutiert und positives Feedback erhalten.

Inzwischen hatten wir Mitte Oktober und die Frankfurter Buchmesse stand an. Eigentlich noch voll und ganz auf „Cyberpunk“ geeicht, hielt ich gleichzeitig Ausschau nach Drachen, wobei wir auch 2015 merkten, dass die Fantasyprogramme nicht mehr so viel hergaben wie noch einige Jahre zuvor.

Das liegt weniger daran, dass es zu wenig Fantasy gäbe, als vielmehr daran, dass die großen Verlage sich stets auf die gleichen

Trends stürzen, wobei momentan kein wirklicher Trend zu erkennen ist (obwohl man in diesem Frühjahr „Drachen“ durchaus als kleinen Trend sehen könnte). Wie immer war der Piper-Verlag die rettende Insel für fantasyhungrige Redakteure, und das Frühjahrsprogramm bot mit *Feuerstimmen* und *Die Chroniken von Maldea* gleich zwei Drachen-Titel inklusive Interviewmöglichkeit, womit wichtige Punkte schon einmal abgehakt waren.

Eva Bergschneider saß mit uns zusammen bei Piper (bzw. wir hatten uns an ihren Termin frech angewandt) und hat gleich ein Interview mit Christoph Hardebusch für die Leipziger Buchmesse ausgemacht. Es war beinahe wie Schicksal, wobei ich das so nie sagen würde, schließlich klingt das kitschig. Aber es war durchaus ein kleines "magic moment" und ein kleiner Wink, der sagte: Hey, es scheint so, als wäre es das richtige Thema zur richtigen Zeit.

Mit Akram El-Bahay, mit dem ich mich auf der Messe sehr nett unterhalten habe, hatten wir gleich den dritten Interviewpartner für die „Drachen“-Ausgabe, denn *Flammenwüste* mit seinem orientalischen Flair wollte ich unbedingt dabei haben. Da auch Daniela Knor mit *Drachenblut* einen passenden Roman zum Thema parat hatte und dieser nach einer wahnsinnig spannenden Japanreise entstanden war, habe ich sie bei schlechtem Wetter im Innenhof des Messengeländes gefragt, ob sie nicht einen kleinen Reisebericht für uns schreiben würde.

Und so haben wir noch in Frankfurt fast die halbe Ausgabe durchgeplant, und ich kam heim mit dem Gefühl, das richtige Fantasythema für die Nummer 15 gefunden zu haben.

Wieder zu Hause, beim Stöbern in den Verlagsvorschauen, entdeckte ich die Ankündigung der unerwarteten Fortsetzung von *Die Drachenkämpferin* von Licia

Troisi, und auch die wunderbare Gesa Schwartz widmet sich in *Ära der Drachen – Schattenreiter* den erhabenen Fantasyriesen. Und wieder dachte ich mir, mhm, das könnte eine Punktlandung werden, denn das Thema ist gerade so aktuell wie lange nicht mehr.

Man könnte sagen, das Thema hat sich uns regelrecht aufgedrängt, und in diesem Sinne hoffen wir sehr, dass wir nicht total danebenliegen und euch das Thema ebenso fasziniert wie uns. Denn rückblickend denke ich mir: Mann, wie konntest du die Drachen bisher übersehen, wenn man etwas zu Fantasywesen machen will, dann doch zu Drachen! Und was für geniale Illustrationen es da gibt!

Ich hatte sogar Glück, dass mir gleich die erste Künstlerin, [sandara](#) aus Singapur, die ich angeschrieben habe, zusagte – und dass ich zwischen verschiedensten Motiven auswählen konnte. Ich hoffe, die Drachen-

bilder gefallen euch genauso gut wie mir – und natürlich hoffe ich, dass uns diese Ausgabe abwechslungsreich gelungen ist, was bei diesem Thema eine kleine Herausforderung war.

An dieser Stelle möchte ich zudem erwähnen, dass wir überwiegend positives Feedback für die letzten Ausgaben erhalten haben (riesengroßes Dankeschön!), allerdings beschränken sich die Kommentare Social-Media-typisch auf kurze und knackige Lobesworte, sodass wir wieder einmal keine Leserbriefe einbringen können.

Es ist schön zu wissen, dass es Menschen gibt, die sich auf jede Ausgabe freuen! Weniger schön war die Erkenntnis, dass es immer noch Leute gibt, die glauben, uns gäbe es gar nicht mehr (ja, leider hat es zwischendrin immer wieder recht lange bis zur nächsten Ausgabe gedauert). Ich nahm das zum Anlass, um uns einmal ausführlich zu googeln und musste feststellen, dass

schlicht auch einige News zum PHANTAST nicht mehr aktualisiert wurden, da Jürgen keine Zeit mehr dafür hatte - und ich vor lauter „hoffentlich kriege ich ein einigermaßen gutes Layout hin“ nicht daran gedachte habe, mal zu schauen, wo es Newslöcher zu stopfen gibt. Ich gelobe Besserung und würde mich

freuen, wenn auch unsere Leser die News zur neuen Ausgabe weiterverbreiten würden ☺ ... Übrigens sind wir 5 Jahre alt geworden!

Unkraut vergeht nicht, und wir freuen uns weiterhin über jede Form von Feedback, selbst wenn es nur drei Wörter sind und auch

wenn euch etwas nicht gefällt. Wer seine Meinung einmal in einer PHANTAST-Ausgabe sehen will, kann uns gerne einen kleinen Leserbrief an madera@literatopia.de schicken.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

- Judith



Echte Drachen

Ein Artikel von Judith Madera

Um einen „Drachen“ zu sehen, genügt manchmal schon ein Besuch im Zoo oder ein Blick ins heimische Terrarium, in dem sich eine Bartagame unter der Wärmelampe sonnt. Die aus Australien stammende Echse,

die von Wissenschaftlern als *Pogona* bezeichnet wird, sieht mit ihrem schuppigen Körper und ihren beeindruckenden Stachelreihen an Flanken und Gesicht wie die Miniversion von Fantasywesen aus. Bartagamen

wirken allerdings kaum bedrohlich, sondern eher tiefenentspannt. Sie fressen eigentlich alles, was ihnen zwischen die Zähne kommt. Statt Feuer zu speien, chillen sie lieber auf Baumstämmen und erscheinen dem Menschen in ihrer Gelassenheit durchaus majestätisch. In der Familie der Agamen finden sich diverse weitere Drachenwesen, von denen zumindest drei in diesem Artikel Erwähnung finden sollen:

Flugdrachen

Die *Draco* sind eine Gattung innerhalb der Agamen-Familie, die an fünf bis acht verlängerten Rippen Flughäute tragen und damit wie kleine Flugdrachen aussehen. Sie stammen aus den



Bartagame (lambda_X, CC BY-ND 2.0)

Regenwäldern Südostasiens und können mit ihren ledrigen Schwingen von Baum zu Baum fliegen. Das sind meist nur kurze Distanzen von wenigen Metern, manchmal schafft es eine *Draco*-Echse jedoch auch stolze sechzig Meter weit. Ihre Hautsegel und ihr Kehlsack sind meist auffällig gefärbt, und bislang sind etwa dreißig Arten beschrieben worden. Die bekanntesten Vertreter sind der



Draco spilonotus mit seinen imposanten, gelben Hautsegeln (A. S. Kono, CC BY-SA 3.0)

gerade einmal zwanzig Zentimeter lange Gemeine Flugdrache (*Draco volans*) von der indochinesischen Halbinsel und der größere Timur-Flugdrache (*Draco timoriensis*) von den Sundainseln. Beide Flugdrachen weisen ein auffälliges Muster aus Braun- und Orange- bzw. Gelbtönen auf, was ihnen ein phantastisches Aussehen verleiht. Ihre geringe Größe lässt sie allerdings eher possierlich als bedrohlich wirken, und so sind die Agamen der Gattung *Draco* vor allem hübsch anzuschauen.

Bereits in der Kreidezeit gab es ähnliche Flugdrachen in China, wobei lediglich die ausgestorbene Art *Xianglong zhaoi* bekannt ist. Diese gehört nicht zu den Agamen, ist aber nah mit ihnen verwandt.

Bunte Drachen

Mit ihren blau, violett und rosa gefärbten Schuppen könnten die Männchen der Stahlblauen Felsenagame/Fliedragame (*Agama*



Agama mwanzae (Christian Mehlführer, CC BY 2.5)

ma mwanzae) einem Fantasyroman entsprungen sein. Man findet die bunten Drachen vor allem im Nordwesten Tansanias sowie in Kenia und Ruanda. Mit circa dreißig Zentimetern Körperlänge sind auch diese Agamen recht klein, doch dafür sind sie sehr schnelle und wendige Jäger. Die tagaktiven und scheuen Tiere leben in der Savanne auf Felskuppen.

Mit ihrer wunderschönen pinkvioletten und bläulichen Färbung sind die Stahlblauen Felsenagamen als Haustiere zwar sehr gefragt, jedoch schwer zu

erhalten. Meist bekommt man Wildfänge angeboten, die schnell an stressbedingten Krankheiten versterben. Inzwischen gibt es jedoch auch erfolgreiche Nachzuchtprogramme.

Auch andere Agamen-Arten können mitunter bunt gefärbt sein: Die Männchen der Sinai-Agame (*Pseudotrapelus sinaitus*) weisen zum Beispiel ebenfalls eine auffällig blaue Färbung auf, ebenso wie dominante Männchen der *Agama lebretoni*.

Dornteufel

Der Dornteufel (*Moloch horridus*) gehört ebenfalls zu den Agamen und mutet mit seinem komplett mit dornartigen Stacheln bedeckten und meist orangerot gefärbten Körper wie eine phantastische Kreatur an. Im Gegensatz zu seinen Verwandten, die auf Bäumen und Felsen sitzen, zieht sich der Dornteufel in ein selbst gegrabenes Versteck zurück, wo er die Nächte und die heißen, trockenen Sommermo-

nate verbringt. Er lebt in den Trockengebieten Westaustraliens und hat sich perfekt an die widrigen Bedingungen angepasst. Den Trinkwassermangel kompensiert er beispielsweise, indem mikroskopische Rillen in seiner Haut kleinste Wassermengen aus der Umgebung (zum Beispiel Tau) aufnehmen und zu seinem Maul transportieren. Die Hautfarbe des Dorn-

teufels variiert je nach Untergrundfarbe, was ihm trotz seines auffälligen Stachelkleids eine gute Tarnung verschafft.

Gepanzerte Drachen

Auch der Panzergürtelschweif (*Ouroborus cataphractus*) hat mit seinem dichten Stachelkleid große Ähnlichkeit mit einem Drachen. Mit ungefähr zehn



Moloch horridus (Bäras, CC BY-SA 3.0)

Zentimetern Körperlänge ist auch er nicht besonders groß, dafür besitzt er einen beeindruckenden Knochenpanzer, wie ihn Krokodile haben, und einen kräftigen Kiefer, mit dem er Käfern und Skorpionen die Beine abbeißen kann.

Pannergürtelschweife leben in Südafrika im kargen Buschland, wo fast nur niedrige Sträucher wachsen. Ähnlich wie der Dorn-



Ouroborus cataphractus (Handré Basson, CC BY-SA 3.0)

teufel ziehen sich die Tiere gerne in Verstecke zurück, allerdings graben sie diese nicht selbst, sondern verschwinden in Felsspalten. Untypisch für Echsen lebt der Pannergürtelschweif in Paaren oder Gruppen von bis zu 60 Tieren, wobei die Männchen trotz dieses Zusammenlebens ihre eigenen Reviere haben und diese verteidigen. Wie viele imposante Echsenarten ist auch der Pannergürtelschweif bedroht, da Wildtiere für die Haltung in Terrarien gefangen werden.

Meeresdrachen

Auch unter Wasser kann man Drachen antreffen, und zwar solche aus der Familie der Nadelpferdchen und Fetzenfische. Insbesondere Letztere wirken mit ihren Hautauswüchsen, die der Tarnung dienen, sehr phantastisch. Während der Kleine Fetzenfisch mit einigen wenigen Hautlappen eher wie ein klassisches Fantasywesen anmutet,

weist der Große Fetzenfisch ein recht exzentrisches Äußeres auf. Mit seinen zahlreichen, blattähnlichen Auswüchsen treibt er wie Seetang zwischen Algen umher und ist für Fressfeinde kaum zu entdecken. Wer das Glück hat, ihn im freien Wasser zu sehen, kann wunderbare Bilder von ihm schießen.

Phycodurus eques, wie der Fetzenfisch im Fachjargon genannt wird, sieht zwar fragil aus, ist aber mit seinem Panzer aus ringförmigen Knochenplatten sehr robust. Er lebt bevorzugt in den warmen Gewässern im Süden Australiens und erscheint in seichten Gewässern grünlich und gelblich, in tieferen hingegen braun oder auch rötlich. Mit seinem gebogenen Schwanz kann er sich gut festhalten und wird so zu einem unsichtbaren Jäger, der sich als harmloses Algenbüschel tarnt und zuschlägt, sobald ihm ein Krebstierchen vor den Rüssel läuft. Bei den Fetzenfischen ist die Betreuung des Nachwuchses,

nach einem ausschweifenden Paarungstanz, übrigens Männersache. Ganze acht Wochen trägt das Männchen die Eier mit sich herum. Sobald die Kinderchen schlüpfen, sind sie allerdings sich selbst überlassen.

Drachen vom anderen Stern

Wie ein drachenartiges Wesen von einem anderen Stern mutet der mexikanische Schwanzlurch

Axolotl (*Ambystoma mexicanum*) an, dessen aztekischer Name so viel wie „Wassermönster“ bedeutet. So mancher dürfte die skurrile Salamanderart aus dem Fernsehen kennen, da dem Axolotl verlorene Gliedmaßen nachwachsen. Das Tier kann sogar Organe und Teile des Gehirns regenerieren, weshalb die medizinische Forschung großes Interesse an ihm hat. Der Axolotl weist noch eine weitere Be-

sonderheit auf: Er wird nie richtig erwachsen, sondern verbringt sein ganzes Leben im kiemenatmenden Larvenstadium unter Wasser. Dieses Phänomen nennt man Neotenie. Der Axolotl durchläuft in seinem natürlichen Leben niemals eine Metamorphose zu einem Kiemenatmenden, terrestrischen Tier, wird jedoch trotzdem geschlechtsreif.

Leuzistische Axolotl, die wie Albinos aussehen, aber schwarze Augen haben, sind aufgrund ihrer skurrilen Erscheinung beliebte Haustiere. Diese weißen, leicht durchsichtig erscheinenden Tiere sind Züchtungen – in der Natur weist der Axolotl eine dunkelgraue bis bräunliche Färbung auf. Erstmals nach Europa kam er im Jahr 1804 und diente zunächst als exotisches Ausstellungsstück im Pariser Naturkundemuseum.

Das waren natürlich noch nicht alle echten Drachen, sondern nur ein kleiner Überblick über



Phycodurus eques (Robb, CC BY-SA 3.0)

die Artenfamilien, die zumindest optisch den imposanten Fantasywesen ähneln. Wer in der Natur nach Drachen sucht, wird vor allem bei den Schuppenkriechtieren fündig. Um sie in freier Wildbahn zu sehen, muss man sich in extreme Lebensräume wie Wüsten und Regenwälder wagen - aber dank Internet gibt es inzwischen eine riesige Bildersammlung, die die Vielfalt der Drachen auf dieser Welt eindrucksvoll zeigt.

Quellen:

<http://www.spektrum.de/lexikon/biologie/agamen/1408>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Bartagamen>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Flugdrachen>

<http://www.agama-mwanzae.at/>

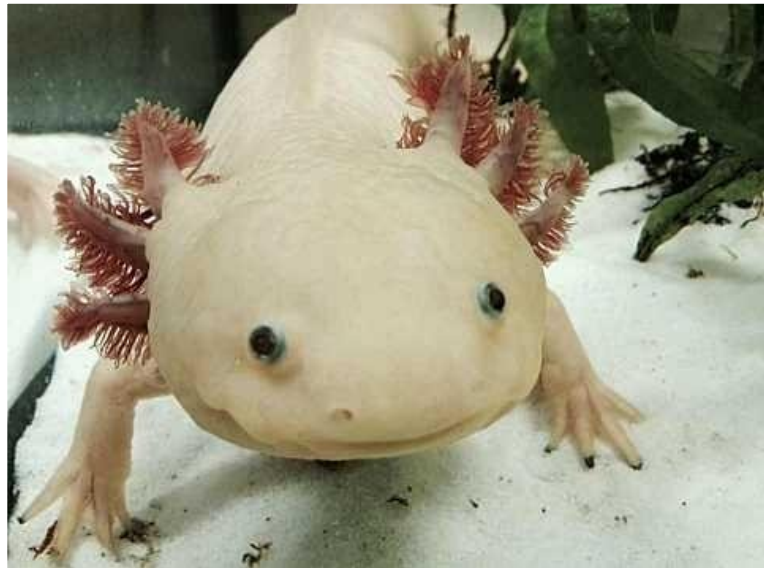
<https://de.wikipedia.org/wiki/Dornteufel>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Panzerg%C3%BCrtelschweif>

<http://de.drachen.wikia.com/wiki/Xianglong>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Axolotl>

<https://www.meerwasserlexikon.de/kategorie/11.html>



Axolotl (oben: dunkelgrau, Faldrian, CC BY-SA 3.0 / unten: leuzistisch, Mike Licht, CC BY 2.0)



Autoren: Tad Williams und
Deborah Beale

Verlag: Klett Cotta (2009)

Genre: All-Age-Fantasy

Gebunden mit Schutzumschlag,
illustrierte Kapitelanfänge,

Lesebändchen

380 Seiten, 19,95 EUR

ISBN: 978-3-608-93821-0

Die Drachen der Tinkerfarm

Eine Rezension von Judith Madera

Die Tinkerfarm – auch „Ordinary Farm“ genannt – liegt nahe der Kleinstadt Standard Valley, wo es sich die Leute nicht verkneifen können, auf das „Standard“ anzuspielen. In dieser Einöde stehen die Aussichten auf einen Fernseher und einen Internetzugang schlecht – sogar der Handyempfang ist eingeschränkt.

Doch auch wenn Tyler und Lucinda mit großem Misstrauen ihren Großonkel Gideon besuchen, merken sie schon bei der Ankunft, dass die Ordinary Farm gar nicht so normal ist.

Schon die Gebäude erscheinen wundersam, und schließlich entdecken die beiden Kinder eine der feuerspeienden „Kühe“: Meseret, eine Drachendame, die im Krankenstall untergebracht

ist. Doch Drachen sind nicht die einzigen seltsamen Wesen auf der Tinkerfarm – Tyler und Lucinda lernen auch Einhörner, Basilisken, eine Affendame mit Flügeln und ein böses Schwarzhörnchen kennen ...

Auch die Bewohner der Farm sind alles andere als normal. Schon bei der Namensgebung fällt auf, wie viele Gedanken sich die beiden Autoren über ihre Geschichte gemacht haben. Da wäre einmal Mr. Walkwell, dessen Name anfangs so gar nicht zu ihm passen will, oder die düstere Mrs. Needle, vor der sich auch erwachsene Leser gruseln dürften.

Gideon Goldring, der Besitzer der Farm, erinnert mehr an einen durchgeknallten Wissenschaftler

als an einen Bauern, und die Küchenkräfte scheinen nicht nur verschiedenen Ländern, sondern auch verschiedenen Zeiten zu entstammen.

Den Roman erlebt man aus der Perspektive der Kinder, der Protagonisten Tyler und Lucinda sowie Collins Needles, des Sohnes der unheimlichen Haushälterin. So wird die Geschichte zu einem Abenteuer, bei dem die kindliche Begeisterung auf Leser jeden Alters überspringt.

Die Protagonisten sind absolut glaubwürdig in ihrer ganz eigenen Sicht der Geschehnisse. Tyler ist der typische kleine Junge, der sich mit seiner Neugier ständig in Schwierigkeiten verstrickt. Lucinda hingegen läuft lieber vor Problemen weg – doch auf der Ordinary Farm muss sie lernen, sich ihnen zu stellen. Und Collins Needle merkt man deutlich an, dass er auf der Farm bisher das einzige Kind war, wobei er sich selbst als durchaus erwachsen betrachtet.

Wer *Otherland* oder *Shadowmarch* kennt, weiß, dass Tad Williams' Detailverliebtheit zu hohen Seitenzahlen führen und manchmal auch die eine oder andere Länge beinhalten kann. Die Symbiose aus Spannung und kleinen Details gelingt in *Die Drachen der Tinkerfarm* jedoch fabelhaft – bei der Namengebung angefangen, über die Gestaltung der Gebäude, die kreativen Kapitelüberschriften und die Menschen und Wesen, die die Farm bewohnen.

Der Roman ist schlichtweg ein atemberaubendes Kopfkino, das die Leser in eine andere Welt entführt, in der es große Geheimnisse gibt, viele Seltsamkeiten, viele Wunder und auch große Gefahren. Die vielen Anspielungen auf phantastische Werke der Weltliteratur wie *Alice im Wunderland* und *Der Zauberer von Oz* tragen zur magischen Atmosphäre bei – und Tad Williams und Deborah Beale beweisen, dass sich ihre moderne Geschichte nicht vor den Klassikern zu

verstecken braucht. Sie zeichnen gemeinsam schillernde Grenzen zwischen Vergangenheit und Zukunft, Fiktion und Wirklichkeit – und durchbrechen sie in einer Geschichte, die begeistert und Sehnsucht nach dem zweiten Teil aufkommen lässt. Denn es gibt noch Geheimnisse, die gelüftet werden müssen!

Doch so wie die genannten bekannten Werke nicht unbedingt „Kindergeschichten“ sind, so ist auch *Die Drachen der Tinkerfarm* kein Buch für allzu junge Leser. Das große Abenteuer hat durchaus Potential, als Gute-Nacht-Geschichte herzuhalten (auch wenn die Kinder danach wohl nicht mehr einschlafen oder wilde Sachen träumen), aber einige Stellen sind doch etwas gruselig und „brutal“.

Und durch die vielen Anspielungen, die vielen, kleinen Details und die (natur-)wissenschaftlichen Gedanken verlangt der Roman von seinen Lesern doch eine gewisse Reife.

Die Hardcover-Ausgabe von Klett-Cotta ist von gewohnt guter Qualität. Das Cover sieht einfach klasse aus und stellt mit seiner Reliefprägung etwas Besonderes dar – das wirkliche Highlight sind aber die Illustrationen am Anfang eines jeden Kapitels. Sie passen perfekt zur Geschichte (und leider nicht immer zum jeweiligen Kapitel) –

man erkennt in ihnen tatsächlich die Farm und ihre Bewohner wieder.

Fazit

Mit *Die Drachen der Tinkerfarm* beweisen Tad Williams und Deborah Beale ein unglaubliches kreatives Potential. In jedem Wort spürt man die Begeisterung

der beiden Autoren für ihr Werk; die Detailverliebtheit entlockt sowohl jungen als auch erwachsenen Lesern ein kindliches Staunen. Und so wird die Geschichte um die Ordinary Farm zu einem traumhaften, modernen Märchen à la *Alice im Wunderland*. Verträumt, spannend, ein klein wenig gruselig – und ganz großes Kopfkino!



Japan – Das Land der Drachen

Ein Reisebericht von Daniela Knor

Als ich im Flugzeug nach Tokio saß, ahnte ich noch nicht, dass ich mit der Idee zu einem Roman über Drachen von dieser Reise zurückkommen würde. Japan – das war für mich in erster Linie das Land der Samurai und Geishas, der Animes und Mangas und einer vielschichtigen Kultur, von der wir im Westen immer nur einen winzigen Ausschnitt sehen. Dass auch Drachen in dieser Kultur eine große Rolle spielen, hatte ich bis dahin nur ansatzweise aus Filmen und Büchern erfahren.

In Tokio führt der Weg der meisten Touristen irgendwann zum Kaiserpalast, und wer sich dann ein wenig mit der Geschichte der kaiserlichen Familie beschäftigt, stößt schon auf die ersten Dra-

chen. Denn der Tenno – der Kaiser – führt seinen Stammbaum nicht nur auf die Sonnengöttin Amaterasu, sondern auch auf den Drachenkönig Ryujin zurück. Wie es dazu kam?

Einer der Vorfahren des Kaisers, Howori no mikoto, gelangte in den Drachenpalast, der in den Legenden wie eine Insel beschrieben wird, sich aber am Meeresgrund befinden soll. Dieser Palast wird auch in anderen asiatischen Mythen und buddhistischen Legenden erwähnt, weshalb man annimmt, dass die Sage vom Drachen- oder auch Meereskönig sehr alt sein muss. In diesem Palast lernte Howori die Tochter des Drachenkönigs kennen und verliebte sich in sie. Die beiden heirateten, und als



Drachen vor dem Tempel in Kyoto

Howori Sehnsucht nach seiner Heimat bekam, folgte ihm seine Frau Toyotama nach Hause. Als

die Geburt ihres ersten Kindes anstand, zog sich die Tochter des Drachenkönigs in ein Gebärdhaus zurück, denn sie wusste, dass sie sich während der Geburt in ihre wahre Gestalt verwandeln würde, und ihr Mann sollte sie dabei nicht sehen. Howori war aber so neugierig, dass er durch ein Loch im Dach lugte. Als er seine Frau in Drachengestalt sah, gab er vor Schreck einen verräterischen Laut von sich. Die Drachenprinzessin war so beschämt, dass sie ins Meer zurückkehrte. Das Kind – das immerhin ein Abkömmling der Himmelsgötter war – ließ sie bei Howori zurück. Ob nun Howoris Sohn oder erst sein Enkel der legendäre Reichsgründer Jimmu war, darüber geben die überlieferten Texte unterschiedliche Auskunft. Aber so oder so hatte der erste Kaiser Drachenblut in den Adern.

Auf meiner Reise durch Japan bin ich Drachen aber nicht nur in Palästen, sondern vor allem in Schreinen und Tempeln begeg-

net. Denn Drachen fanden wohl nur deshalb ihren Weg in die Ahnenreihe des Kaisers, weil sie schon vor der Entstehung dieser Legenden als Wesen mit gottähnlichen Kräften galten. Zum Beispiel im Buddhismus, der aus Indien über China nach Japan kam. Aus dieser Abstammung ergibt sich vielleicht auch die Ähnlichkeit asiatischer Drachen mit den Nagas, den großen Schlangen der indischen Mythenvelt. Auch sie können Menschengestalt annehmen – wie die japanischen Drachen.

Betrachtet man die Abbildungen in den Tempeln genauer, entdeckt man auch Unterschiede zu den chinesischen Drachen: Meist sind die Hinterbeine weiter hinten dargestellt, wenn es überhaupt Hinterbeine gibt. Aber vor allem haben die japanischen Drachen nur drei Zehen, während ihre chinesischen Verwandten vier oder fünf Zehen besitzen. In einem Fall habe ich allerdings auch in Japan ein Exemplar mit vier Zehen entdeckt. Vielleicht war der Künstler Chinese.



Drachen in einem Tempel auf der Insel Miyajima

Dass japanische Drachen im Gegensatz zu den europäischen keine Flügel besitzen, aber trotzdem fliegen können, wissen wohl die meisten. Eine Ausnahme gibt es jedoch: die Hai Riyu, die einem Vogel mit Drachenkopf ähneln sollen. Ihre Stimme soll wie Wolfsgeheul klingen und bösen Menschen zur Strafe Unheil bringen.

Ein Drache, der Unglück bringt? Ja, auch in Japan werden Drachen nicht nur positiv gesehen. In der Mythologie wird zum Beispiel Uwibami genannt, ein Drache, der aus Spaß Menschen angriff und deshalb von dem Helden Yegara no Heida getötet

wurde. Noch berühmter ist Yamata no Orochi, ein gewaltiges Ungeheuer mit acht Köpfen und acht Schwänzen. Acht Täler und acht Hügel soll er lang gewesen sein. Er wurde schließlich von Susanoo no mikoto, dem Gott des Windes und des Meeres, überlistet und getötet.

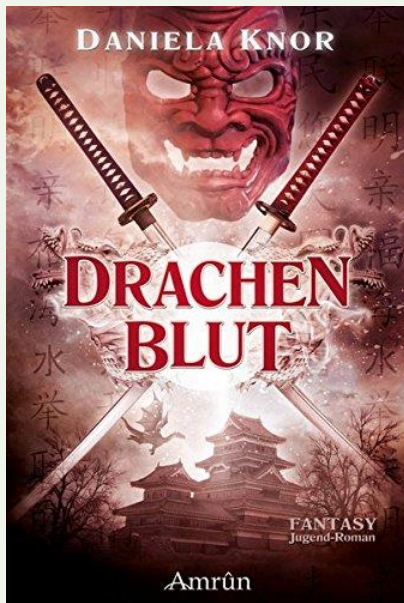
Die freundliche Variante überwiegt jedoch und wird mit dem Frühling, dem Regen und ganz allgemein mit dem Wasser in Verbindung gebracht. Deshalb werden die Brunnen vor den Schreinen und Tempeln, an denen sich die Besucher vor dem Betreten des Schreins reinigen, oft von Drachen bewacht.

Am Ende meiner Reise, weit im Süden Japans traf ich dann den Drachenkönig Ryujin wieder. Hier auf der Südinsel Kyushu soll seine Tochter – die Drachenzprinzessin – den ersten Kaiser zur Welt gebracht haben, der das japanische Reich gründete. Und an der Südspitze der Insel, zu Füßen des Vulkans Sakurajima, steht ein Schrein, in dem ein Drache verehrt wird. Als ich dann noch im Dampf über dem Vulkan einen Wolkendrachen sah, stand fest, wovon mein nächster Roman handeln würde.

Die Idee zu *Drachenblut* war geboren.



Drachen an einem Schrein in Nikko (Bildmaterial in diesem Artikel: © Torsten Bieder)



Autorin: Daniela Knor

Verlag: Amrûn (August 2015)

Genre: Fantasy / Mystery

Taschenbuch, Paperback

300 Seiten, 12,90 EUR

ISBN: 978-3-95-869061-5

Drachenblut – Das Erbe der Samurai

Eine Rezension von Judith Madera

Nach dem Abi weiß Takeru noch nicht, wohin er im Leben eigentlich will. Als Adoptivkind, das viel Glück mit seiner neuen Familie hatte, zieht es ihn zurück in sein Heimatland Japan. Seine Eltern hatten ihm ohnehin eine Reise versprochen, doch plötzlich sperrt sich seine Adoptivmutter gegen seinen Wunsch, die Heimat zu erkunden. Denn seine leiblichen Eltern starben nicht etwa bei einem Autounfall, wie man es ihm erzählt hat, sondern wurden ermordet.

Takerus Familie tat daraufhin alles, um den Jungen aus dem Land zu schaffen und in Sicherheit zu bringen. Nun zieht es Takeru noch mehr nach Japan, denn er will unbedingt wissen, was mit seiner Familie geschehen ist, und seine Verwandten ken-

nenlernen. Dabei ahnt er nicht, welch unglaubliches Geheimnis seine Eltern bewahrt haben und wie viel Wahrheit in den alten Legenden um Götter und Dämonen steckt ...

Takeru ist ein typischer Jugendlicher, der nach der Schule eine große Reise unternehmen möchte, um etwas von der Welt zu sehen und eigene Erfahrungen zu sammeln. Obwohl er in Deutschland sehr glücklich ist und kaum Erinnerungen an seine Kindheit besitzt, zieht es Takeru zurück nach Japan.

Dort angekommen tritt er erst einmal in mehrere Fettnäpfchen, denn die Japaner halten viel von Höflichkeit. Dazu gehört auch, ein Hilfsangebot erst zweimal auszuschlagen, bevor man es

annimmt. Zudem muss sich Takeru an die aus seiner Sicht distanzierte Art seiner Landsleute gewöhnen. Man merkt beim Lesen, dass Daniela Knor selbst Japan bereist hat, denn ihre Beschreibungen von Land und Kultur sind durchweg authentisch – und als Leser fühlt man sich, als wäre man tatsächlich im Land der aufgehenden Sonne, streifte durch überfüllte Spielhallen oder besuchte abgelegene Tempel im Wald.

Als Takeru seine Nachforschungen beginnt, werden die Mörder seiner Eltern auf ihn aufmerksam. Nur mit Hilfe der mysteriösen Schwerkämpferin Ayumi kann er ihnen entkommen. Diese ist nicht nur wunderschön, sondern auch brandgefährlich. Sie offenbart ihm, dass sein Vater der Hüter eines sagenumwobenen Schatzes war, der in den falschen Händen viel Unheil über die Welt bringen könnte. Ayumi steht Takeru hilfreich zur Seite, allerdings hält sie ihn auf

Distanz und behält ihre dunklen Geheimnisse für sich. Takeru verliebt sich in sie und will ihr vertrauen, doch die junge Frau lässt ihn immer wieder auflaufen. Bald erwacht Misstrauen in Takeru, das er allerdings beiseiteschiebt. Schließlich kann ihm sonst niemand helfen – und er kann die Hoffnung nicht aufgeben, dass sich alles zum Guten wendet.

Auf der Suche nach dem Schatz, der damals nach dem Mord verloren ging, muss Takeru verschiedenste kami, Naturgeister, befragen. Ayumi hilft ihm dabei, die Zeichen, die er selbst übersehen hätte, zu deuten. Die phantastische Geschichte ist eng mit den japanischen Mythen verbunden, und auch hier merkt man, dass sich die Autorin gut informiert hat.

Die fernöstliche Mythenwelt hat ihren ganz eigenen Charme, der *Drachenblut* angenehm aus der Masse herausragen lässt. Die Natur spielt dabei eine wichtige

Rolle, ebenso der Konflikt zwischen Naturgeistern und Menschen. In der modernen Zeit sind nämlich viele Geister verärgert, weil die Menschen sie vergessen haben und ihren Lebensraum zerstören.

Nach einem recht ausführlichen Einstieg, während dessen Takeru sich entschließt, nach Japan zu gehen, und sich dann erst einmal dort zurechtfinden muss, schreitet die Handlung zügig voran. Dabei bleibt Takeru wenig Zeit, sich mit der Existenz von Geisterwesen, Drachen und Magie auseinanderzusetzen, und er nimmt vieles einfach hin. Ein Freund, den er in einem Hostel kennenlernt, zeigt sich ebenfalls erstaunlich unbeeindruckt von der Existenz von Werwesen, was dem Leser etwas seltsam vorkommt.

Leider gerät Takerus deutsche Familie in der zweiten Romanhälfte in Vergessenheit. Man wundert sich doch sehr darüber, dass Takeru sich kaum bei seinen

Eltern und seiner Schwester meldet, und auch aus seinen Gedanken verschwinden sie nahezu vollständig – man fragt sich, wieso Daniela Knor die Familie in den ersten Kapiteln überhaupt vorgestellt hat und warum Takeru bei ihnen so zufrieden war, wenn er sie so schnell vergisst. Das Ende kommt zudem recht überstürzt, und man muss aufpassen, dass man alles auch richtig mitbekommt.

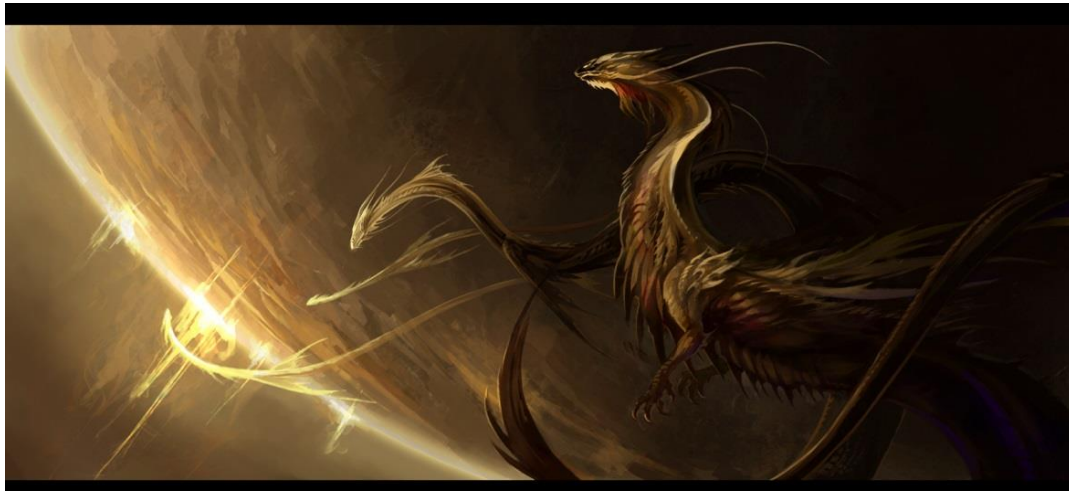
Drachenblut wird vom Verlag als Jugendfantasy ab zwölf Jahren bezeichnet, was irreführend ist. Die meisten Bücher ab dieser

Altersstufe sind nämlich noch recht kindlich, inklusive junger Protagonisten. In *Drachenblut* hingegen sind die Charaktere junge Erwachsene, und für solche ist dieser Roman auch bestens geeignet.

Die Gestaltung des Taschenbuchs ist insgesamt sehr gelungen: Das Cover spiegelt den mystischen Inhalt perfekt wieder, und im Anhang finden sich einige Erklärungen zu den japanischen Begriffen, die Daniela Knor im Roman verwendet. Zwar erschließen sie sich meist aus dem Kontext, die Übersicht ist aber dennoch hilfreich.

Fazit

Drachenblut erweckt die japanische Mythenwelt zum Leben und entführt seine Leser in ein phantastisches Abenteuer mit fernöstlichem Charme. Takeru muss sich erst an die Existenz von göttlichen Wesen und Magie gewöhnen, doch bald glaubt er selbst an Drachen, zu denen er eine ganz besondere Bindung hat. Das Ende kommt überstürzt, dennoch ist es Daniela Knor gelungen, Japan authentisch und lebendig zu präsentieren und die Leser mit den mystischen Elementen bestens zu unterhalten.





Autoren: Akira Himekawa

Verlag: Egmont Manga (2013)

Originaltitel: Ryuu wa tasogare
no yume o Miru

Genre: Science Fantasy

Taschenbuch

je 194 Seiten, 7,50 EUR

ISBN Band 1: 978-3770480791

ISBN Band 2: 978-3770480807

Drachentraum

Eine Rezension von Judith Madera

Kiya lebt mit seinem Vater und seiner großen Schwester Koyomi auf einer abgeschiedenen Insel. Er tobt in urtümlichen Wäldern umher, wo er sich bedenkenlos in einen Drachen verwandeln kann und das Meer stets in Sichtweite hat. Sein Vater ist Wissenschaftler und hat Kiya aus einer nativen Zelle gezüchtet, mit der er fünf Jahre zuvor aus einem Labor in der Tschechischen Republik geflohen war.

Während Koyomi Kiya wie einen richtigen Menschen erziehen will, möchte sein Vater ihm seine Entfaltung als Drache ermöglichen. Das friedliche Leben wird jedoch jäh zerstört, als die Organisation Illumine auf Kiya aufmerksam wird und die Insel überfällt. Kiya muss mit ansehen,

wie das Haus seiner kleinen Familie explodiert ...

Der Trapper T. J. hat sein linkes Bein bei der Jagd auf einen sogenannten „Dikapey“ – eine Bestie, die sich als Mensch tarnt – verloren. Seine Partnerin kam bei dem Einsatz ums Leben, und so will T. J. trotz Beinprothese alles daransetzen, die Dikapey zur Strecke zu bringen. Doch nun soll er ausgerechnet eine Bestie als neuen Partner akzeptieren: Kiya, der halb Mensch und halb Drache ist. Er ist kein menschenfressendes Monster, sondern ein Archetyp, und Illumine will ihn als Waffe gegen die Dikapey einsetzen.

Der abgebrühte T. J. kann weder mit dem Kind noch mit dem Drachen etwas anfangen. An-

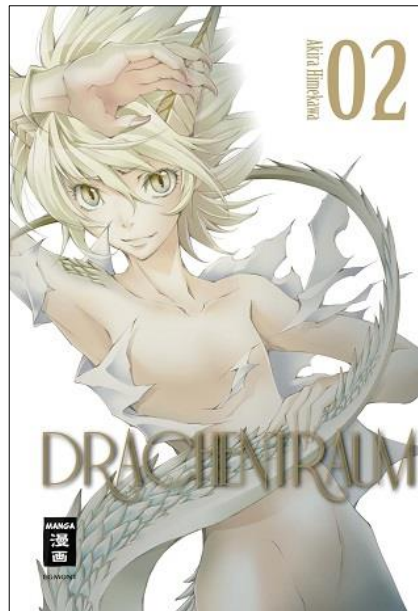
fangs wehrt er sich mit aller Gewalt gegen den Befehl, den Jungen zu trainieren. Letztlich bleibt ihm aber keine Wahl, und nach großen Startschwierigkeiten fasst Kiya Vertrauen zu seinem finsternen Mentor.

Hinter dem Pseudonym Akira Himekawa verbergen sich die Mangaka A. Honda und S. Nagano, die bereits zehn Manga-Adaptionen zur Videospieleihe *The Legend of Zelda* gezeichnet haben. In *Drachentraum* vermischen sie Fantasy- und Science-Fiction-Elemente zu einem spannenden Abenteuer, in dem sowohl Action als auch Emotionen nicht zu kurz kommen.

Der Kampf gegen die Dikapey bietet reichlich Konfliktpotential, doch der Fokus des ersten Bandes liegt mehr auf Kiyas Entwicklung vom Drachenkind zum jungen Mann. Durch den Verlust seiner Familie ist er gezwungen, schnell erwachsen zu werden. In der neuen Umgebung wird ihm zudem erstmals bewusst, wie

anders er als halber Drache ist und dass Menschen dazu neigen, Andersartige auszugrenzen. Trotz traumatischer Erfahrungen bewahrt er sich aber einen Teil seiner kindlichen Naivität, was für humorvolle Momente sorgt.

Der Leser wird häppchenweise in Kiyas Leben und die Mächschaften der Organisation *Illumine* eingeführt. Zu Beginn wirken die Trapper noch, als wären sie die Bösen – schließlich entreißen sie Kiya seiner Familie. Doch



spätestens bei der Begegnung mit dem ersten Dikapey wird klar, dass es sich bei diesen Mischwesen tatsächlich um wahre Bestien handelt. Kiya ist dagegen ein zahmes Lämmchen, das keinem Menschen etwas zuleide tun will. Interessant ist vor allem, wie Kiya auf die Dikapey reagiert und ob er tatsächlich zum Jäger geeignet ist.

Akira Himekawas Zeichenstil erinnert leicht an Touya Mikanagis *Karneval*: Starke Kontraste, gut ausgestaltete Hintergründe und viele Details machen *Drachentraum* zu einem wahren Augenschmaus. Die Mimik der Charaktere ist lebendig, und Bewegungen wurden dynamisch umgesetzt. Insbesondere Kiyas Drachenaugen sind gelungen, und seine Gestaltwechsel wirken unheimlich lebendig. T. J. dagegen kommt ganz in Schwarz daher und trägt meist eine arrogante, kalte oder auch teilnahmslose Miene zur Schau. Ab und an erwischt ihn Kiya auch bei einem

Lächeln. Der Dialoganteil ist stellenweise etwas hoch, allerdings erfordert die Geschichte auch einige Erklärungen, die wohl dosiert verabreicht werden.

Leider wird das Potential der Geschichte nicht ausgenutzt, da die Reihe nach gerade einmal zwei Bänden – vom japanischen Verlag aus – abgebrochen wurde. Akira Himekawa bringt die Geschichte zwar zu einem akzeptablen Ende, aber man spürt, dass viele tolle Ideen nicht umgesetzt werden konnten.

Fazit

Drachentraum legt einen phantasievollen und actionreichen Start hin: Die Geschichte um den Drachenjungen Kiya und seinen behinderten, aber dadurch nicht weniger gefährlichen Mentor T. J. verfügt über großes Potential. Leider ist der Traum nach zwei Bänden schon ausgeträumt – dennoch ist der Manga für Drachenfans eine Empfehlung wert.



Das Feuer Chinas

Ein Artikel von Stefanie Mühlsteph

Ob Naga (Indien), Wyvern (Äthiopien) oder Lindwurm – immer ist dasselbe sagenhafte Wesen gemeint: Draco, der Drache.

Sie speien Feuer oder Eis, besitzen Klauen, Flügel oder kommen mit Löwenmähne daher. Sie sind Zerstörer und Unheilbringer. Das Chaos und der Krieg folgen ihnen. Aus diesem Grund muss es Helden geben, die diese Bies-ter töten. Wie Bard, der Smaug abschoss, oder Parn, den Be-zwinger des Urdrachen Shooting Star. Und dann gibt es noch die Reiter, die Drachen zügeln und mit ihnen den Himmel erstür-men.

Das alles entspricht unserer westlichen Sicht, nicht der asiatischen. Im Gegensatz zu den alten

germanischen Sagen und sonsti-gen ist der Drache in China (all-gemein „Long“ genannt) ein Symbol des Glücks, des Wohl-stands und des Friedens.

In diesem Jahr fiel das chinesi-sche Neujahr auf den 8. Februar, und wer genau aufgepasst hat, wird sicher den ein oder anderen Drachen gesehen haben, der fei-



Detail aus der Neun-Drachen-Wand in der Verbotenen Stadt in Peking (Jakub Hafun, GFDL)

erlich durch die Straßen getragen wurde. Denn traditionell wird das neue Jahr mit Feuerwerk und dem Drachentanz begrüßt (der sich auf einen Traum des Kaisers Qianlong begründet).

2016 ist das Jahr des Feuer-Affens. Erst 2024 wird wieder ein Jahr des Drachen gefeiert werden – was für Chinesen etwas Besonderes ist, da der Drache den Kaiser symbolisiert. Er ist das einzige Tier aus der Gruppe der Tierkreiszeichen (Ratte, Büffel, Tiger, Hase, Drache, Schlange, Pferd, Schaf, Affe, Hahn, Hund und Schwein) mit mystischer Kraft und gehört zusammen mit dem Einhorn, dem Phönix und der Schildkröte zu den „vier Wundertieren“, die dem Weltschöpfer halfen.

Die „vier Wundertiere“ – was ist das schon wieder? Nun, es sind Sternkonstellationen. Chinesische Astronomen unterteilten den Himmel in 31 Regionen und 28 Wohnsitze, und jeweils 7 dieser 28 Wohnsitze gehören einem der „vier Wundertiere“:

- der Blaue Drache des Ostens, 東方青龍, Dōng fāng Qīng lóng,
- der Rote Vogel des Südens (Phönix), 南方朱雀, Nán fāng Zhūquè,
- der Weiße Tiger des Westens (anders übersetzt: Einhorn) 西方白虎, Xī fāng Bái hǔ
- und die Schwarze Schildkröte des Nordens 北方玄武, Běi fāng Xuánwǔ.

Man geht davon aus, dass der Drache ursprünglich aus Indien stammt und nach Asien „importiert“ wurde. Wann dies geschah, ist bislang nicht genau bekannt, aber wenn man die Drachenskulptur im Drachenkönigstempel der Provinz Henan (Leizi) berücksichtigt, sind mehr als 6000 Jahre vermutlich eine gute Schätzung.



Tempeldach auf der Insel Cheung Chao (Yves Cosentino, CC-BY 2.0)

In China wurde allerdings das Drachenbootrennen erfunden – und um 1990 auch in Deutschland bekannt. Früher einmal wurden diese Boote gebaut und für das Rennen benutzt, um den Drachen des Milo-Flusses in der Provinz Henan zu besänftigen – heute hat sich daraus ein Wettbewerb entwickelt, der in China Monate dauert und eine genauso große Bedeutung hat wie das Neujahrsfest.

Wie man sieht, ist der Drache in

China etwas Besonderes – ein kaiserliches, außergewöhnliches Sinnbild, das Schrecken und Glück gleichermaßen symbolisiert. Denn auch die chinesischen Drachen sind weder ausschließlich gut noch böse, was in zahlreichen Märchen entsprechend geschildert wird.

Das Märchen „Die Perle, die bei Nacht erstrahlt“ zum Beispiel handelt von der Drachenprinzessin des östlichen Meeres, die nur einen Mann heiraten wollte, der

tapfer war und ein gutes Herz besaß. In einer anderen Legende geht es um einen habgierigen chinesischen Bauern, der zwei Drachenjungen für seine Zwecke einsperrt.

Drachen, so groß und majestätisch sie sind, symbolisieren etwas Göttliches, eine überirdische Kraft, mit der sich auch Kaiser gerne schmückten. Einige Chinesen behaupten heute noch, der Legende nach Nachfahren von Drachen zu sein.



(Luke Price, CC-BY 2.0)

Drache ist aber nicht gleich Drache! In China gibt es zwei Arten von Drachen: den Feuerdrachen, der das Böse repräsentiert, und den Wasserdrachen, der etwas Göttlich-Erhabenes in sich trägt. Sie sind ein Yin und Yang – im wahrsten Sinne des Wortes. (Der Feuerdrache ist zudem das „Haustier“ des chinesischen Feuergottes.)

Es gibt eine Geschichte um „Eisdrachen“, die dem Affenkönig Sun Wukong bei seiner Pilgerfahrt sehr behilflich waren. Wer

jetzt plötzlich an *Dragonball* denken muss, hat die richtigen Rückschlüsse gezogen. Denn nicht nur der Name des Affenkönigs klingt stark nach Son Goku, sondern auch Shenlong ist der Klasse der Lung nachempfunden, dem Himmelsdrachen oder Kaiserlichen Drachen.

Nicht nur in Legenden ist der Drache zuhause, auch in chinesischen Sprichwörtern findet er sich wieder. Wie auch in diesem: Der Drache hat neun Söhne, jeder von ihnen ist verschieden. Nun, damit kann zweierlei gemeint sein: Zum einen könnte es um den Lung gehen, der Kamel, Dämon, Kuh, Hirsch, Schlange, Tiger, Adler, Karpfen und Wolf in sich vereinigt, und zum anderen um neun Drachenkinder, die wie die Musen der alten Griechen (wovon es auch neun gibt – Zufall?) über geistige Schätze wachen und die Menschen immer wieder inspirieren. Neun Merkmale. Dass die Zahl 9 eine heilige Zahl ist, wundert dabei niemanden.



Drache auf einem Tempeldach (jsbaw7160, pixabay, public domain)

In China heißt es, dass der Drache einen Zeh verliert, je weiter er sich von seiner Heimat entfernt. In Japan hingegen wachsen dem Drachen Zehen, je weiter er in die Ferne schweift. Wer hat da wohl von wem abgedracht?

Doch nicht nur Akira Toriyama hat sich mit dem Wunschdrachen Shenlong großzügig bei der chinesischen Mythologie bedient, auch die X-Erschaffer Clamp führen mit den Himmelsdrachen (Tian Lung, die mit den Göttern zusammenleben) und Erddra-

chen (Ti Lung, die die Flüsse und Meere kontrollieren) chinesische Legenden weiter. Denn die Lung haben die Fähigkeit, sich in Menschen zu verwandeln – ob aus Spaß oder eines höheren Zweckes wegen.

Auch Menschen können sich in Drachen verwandeln, wenn sie eine besondere Perle schlucken – „Drachenperle“ genannt oder „Perle der Unsterblichkeit“. (Die Legende des Xiao Sheng).

Die Drachen in bekannten Romanen wie *Eragon*, *Drachenreiter*,

Die *Drachenreiter von Pern* oder *Der Drachenkämpfer von Sarkkhan* sind jedoch alle der westlichen Kultur entliehen. Zwar sind sie nicht durchweg böse, jedoch sucht man meist vergebens nach kamelartigen Schnauzen, der Mähne eines Löwen oder der Erhabenheit, die einem chinesischen Lung innewohnt.

Wer allerdings auf Disney-Prinzessinnen steht, wird bei *Mulan* den kleinen Mushu finden, der – typisch für chinesische

Drachen – als Wächter, Berater und Beschützer fungiert.

Wie man sieht, ist der Drache in China ein ganz besonderes Symbol – ein Kult – und wird auch immer wieder gerne aufgegriffen. Da ist es kein Wunder, dass es in China mehr Drachen- als UFO-Sichtungen gibt. Wie im Juli 2005: Ein chinesischer Hobbyfotograf veröffentlichte zwei spektakuläre Drachen-Fotos im Internet, die er angeblich selbst aufgenommen hatte. Der Echo-

times berichtete der Mann, er habe sich auf dem Rückflug von Ambo befunden, als er über den Bergen des Himalajas ein abnorm aussehendes Objekt zwischen den Wolken erblickte. Geistesgegenwärtig habe er mehrere Bilder von dem mysteriösen Etwas geschossen. Die Fotos sollen allerdings bloß einen Teil des Tieres zeigen. Der Fotograf ist jedenfalls davon überzeugt, zwei tibetische Luftdrachen geknipst zu haben.



Detail des Neun-Drachen-Gemäldes, Chen Rong, 1244, Song Dynastie (public domain)



Zeichner: Billy Tan, D-Tron,
Team-Tron

Texter: D-Tron, Malachy Coney

Verlag: Splitter (1998 – 1999)

Genre: Fantasy / Action

aus dem Amerikanischen von

Reinhold Reitberger

12 Hefte, je 32 Seiten

EAN (Band 1): 439-4-751-60590-1

Spirit of the Tao

Eine Rezension von Nicole Troelenberg

„In der Natur gibt es einen Schrecken, älter noch als die Menschheit. Es gibt kein Entrinnen davor und auch kein Versteck. Abermillionen werden in seinem Namen sterben. Er ist da, um die Erde zu schützen, um von ihrer Oberfläche die Kreaturen zu entfernen, die das Gleichgewicht im Netz des Lebens stören. So ist es. Das ist der Weg des Tao! Tod und Zerstörung sind die Weggefährten dieses Drachens! Als selbsternannter Richter, als Jury und als Henker verurteilt er alles, was ihm unwert erscheint.“ (Seite 1f.)

An ihrem achtzehnten Geburtstag erwartet Jasmin und Lance eine Überraschung: Ihr Lehrmeister und Mentor Meister Lang ruft sie nach Alcatraz, wo sie von den sogenannten Tao-Kriegern erwartet werden. Jasmin mutiert – ihr wachsen rote

Krallen aus der Hand, und auch Lance wachsen ledrige Auswüchse aus den Armen, als Jasmin angegriffen wird. Kurz darauf erfahren die beiden ihr Schicksal: Sie sind die Kinder des Tao. Ihre Körper sind lediglich Hüllen für die uralte Macht des Tao – einer Macht, die angeblich die Menschheit vernichten will, um die Erde zu reinigen. Mit dem Erwachen des Tao stürzen Lance und Jasmin in eine Identitätskrise, müssen aber auch um ihr Leben bangen.

Denn die beiden Teenager werden nicht nur von den Jaikap-Kriegern, die das Tao kontrollieren wollen, gejagt, sondern auch von einer Geheimorganisation um Joseph Chamberlain, der mit der Macht des Tao die Welt kontrollieren möchte. Einziger Ver-

bündeter scheint der mysteriöse Messiah zu sein. Doch ist ihm wirklich zu trauen?

Spirit of the Tao widmet sich kunstvoll dem Thema „Mensch vs. Natur“, das im Laufe der letzten Jahre durch Umweltverschmutzung, Waldrodung und Tiersterben immer aktueller wird.

Neben den inneren Konflikten von Jasmin und Lance, die mit dem Tao in sich und dem Wunsch, die Menschheit zu vernichten, ringen, werden aber auch Machthunger und die Familie thematisiert. Am Ende gipfelt die zwölfteilige Reihe in einem epischen Kampf um die Erde selbst.

Die Dialoge sind teilweise etwas platt. Dafür muss sich *Spirit of the Tao* stilistisch nicht verstecken. Im Stil von *Darkness* und *Witchblade* überzeugen Billy Tan und D-Tron mit ausgefeilten Propor-

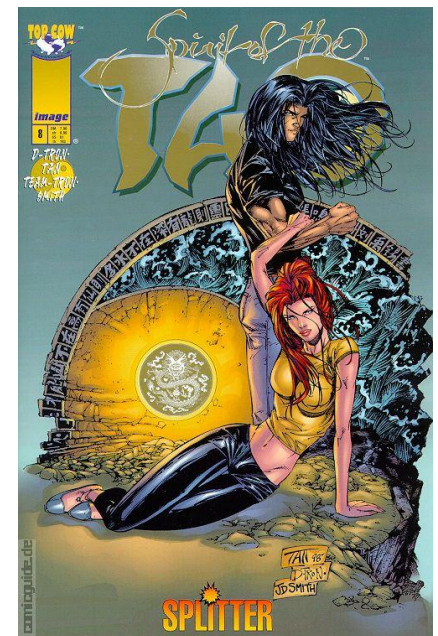
tionen, markanten Gesichtszügen und Details in der Kleidung. Besonderes Schmankerl sind die Drachen, die in Klein aus Jasmin und Lance sprießen oder in Groß ganze Gebäudekomplexe einreißen. Aber auch die Hintergründe sind gut ausgestaltet, unter anderem an den Schauplätzen San Francisco und Antarktis.

Fazit

Die zwölfteilige Serie *Spirit of the Tao* erzählt die Geschichte der Jugendlichen Jasmin und Lance, die den Geist des Tao in sich tragen. Tao ist der Beschützer der Erde, der immer dann in Erscheinung tritt, wenn die Harmonie des Planeten bedroht ist. Bereits zuvor wurde die Menschheit als eine Gefahr für diese Harmonie eingestuft, doch die Krieger des Tao waren in der Lage, den Geist zu besiegen. Nun erwacht das Tao erneut, und eine

Geschichte um Freundschaft, Liebe und Verrat gipfelt in einer Schlacht um die Existenz der Erde selbst.

Billy Tan, D-Tron und Team bieten ein farbenfrohes Kunstwerk mit Drachen, Monstern und detailliert entworfenen Menschen wie Umgebungen. Nicht nur etwas für Nostalgiker.







Autorin: Gesa Schwartz

Verlag: Egmont LYX (April 2016)

Genre: High Fantasy / Dystopie

Hardcover mit Schutzumschlag

736 Seiten, 19,99 EUR

ISBN: 978-3736301863

Ära der Drachen - Schattenreiter

Eine Rezension von Judith Madera

*„Die Ära der Menschen ist vorbei
... dies ist die Ära der Drachen.“
(Seite 22)*

Die Diebin Sira lebt in den alten Tunneln unter der Stadt New York, die im Drachenkrieg nahezu vollständig zerstört wurde. Die Skelette der Wolkenkratzer ragen in einen brennenden Himmel, und ohne Atemmasken können die Menschen überirdisch nicht überleben. Sira kann jedoch auch ohne Maske atmen – ein Vorteil auf ihren Diebeszügen, bei denen sie Pfannen, Schmuck und Drachenkristalle erbeutet.

Als sie einen tiefblauen, besonders reinen Kristall findet, kommt sie ihrem Traum, die Enklave zu verlassen und in die Wildnis aufzubrechen, einen

großen Schritt näher, doch ein Angriff der königlichen Drachenreiter zerstört ihre Pläne. Sira wird, wieder einmal, zur Flucht gezwungen und schließt sich den Schattenreitern unter der Führung des Sturmkriegers Norik an. Denn Sira will ebenfalls eine Kriegerin der Schatten werden, um Rache zu üben für all jene, die sie durch die Drachen verloren hat. Dabei muss sie erkennen, dass nicht alle Drachen ihre Feinde sind ...

Ära der Drachen spielt in einer nicht näher bestimmten Zukunft, in der Menschen und Drachen zunächst friedlich zusammenlebten und letztlich durch einen grausamen Krieg zerrissen wurden. Nun herrscht ein brutaler König über die Welt und stürzt

sie mit seinem goldenen Feuer in Verzweiflung. Drachen kämpfen gegen Drachen und Menschen gegen Menschen.

Die dunkle Welt, die Gesa Schwartz in glühenden Farben zeichnet, kann man als Dystopie bezeichnen, wobei die Fantaselemente stark überwiegen. Die Magie und ihre Wunder überlagern die triste Zukunftskulisse, sodass die „Ära der Drachen“ wie eine verstörende Parallelwelt wirkt.

Die Erde hat sich durch den Drachenkrieg so stark verändert, dass die einstige Zivilisation fast völlig verschwunden ist. Neben den Gerippen der Wolkenkratzer New Yorks erinnern nur ausgebrannte Autowracks an die Er rungenschaften der Menschheit.

Sira gehört zu jenen, die sich unter den Trümmern der Stadt vor den Drachen verstecken, und behauptet sich als einzige Frau unter Dieben. Doch all ihre Gerissenheit bewahrt sie nicht vor dem verheerenden Angriff der

Königsreiter. Die Diebin ist gezwungen, eine Kriegerin zu werden, und wieder muss sie sich auf dem Terrain der Männer behaupten. Noch nie wurde eine Frau zur Kriegerin der Schatten ausgebildet, doch Siras Zorn und Leidenschaft ermöglichen ihr das schier Unmögliche.

Auf ihrem Weg muss sie sich gegen Vorurteile behaupten und ihre eigenen überwinden, sie muss sich ihren Ängsten stellen und strauchelt immer wieder im Angesicht der Schrecken ihrer Reise. Doch sie steht auch immer wieder auf und legt auf den über siebenhundert Seiten eine beachtliche Entwicklung hin.

Mühsam erkämpft sie sich den Respekt der Schattenkrieger, wobei nicht alle spöttisch auf sie herabschauen.

Norik, der Sturmreiter und Anführer der Gilde der Schatten, erkennt ihr Potential und unterstützt sie, wenn auch oftmals versteckt. Siras Mut beeindruckt ihn zutiefst, und er kann ihren

Schmerz nachvollziehen. Auch er hat geliebte Menschen im Feuer der Drachen verloren, trotzdem gehören Drachen zu seinen wertvollsten Verbündeten. Denn nicht alle von ihnen gehorchen dem König. So wie die Drachendame Rhorka, die Noriks Kampfgefährtin ist. Die beiden sind eng miteinander verbunden, und Rhorka ist lange Zeit die Einzige, die Noriks dunkelste Gedanken kennt.

Der junge Krieger verzweifelt an der Grausamkeit des Krieges, denn obwohl er sich immer wieder den Schergen des Königs entgegenstellt, kann er nicht verhindern, dass Menschen sterben. Aus diesem Grund stößt er auch Sira immer wieder von sich, obwohl zwischen ihnen eine zerbrechliche Nähe entsteht.

Gesa Schwartz beeindruckt auch in *Ära der Drachen* mit ihrer kunstvollen Sprache, bei der sich selbst verschachtelte Sätze mit einer Leichtigkeit lesen lassen, die man selten sieht. Die Seiten

fliegen nur so dahin, die Bilder greifen ineinander und zeichnen auch dieses Mal eine magische, verstörend schöne und düstere Welt, der man sich kaum entziehen kann. Dynamische Kampfszenen wechseln sich mit Traumsequenzen und Momenten der Ruhe und der tiefgreifenden Gespräche ab, und dazwischen bleibt auch Zeit für Geplänkel und Alltag.

Die Protagonisten und auch viele Nebencharaktere sind dem Leser sehr nah, wobei die Autorin sich manches Mal zu sehr in den Erinnerungen und Ängsten ihrer Figuren verliert. Während man intensiv in die Gedanken- und Gefühlswelt der Charaktere eintaucht, muss man aufpassen, dass man keine wichtigen Informationen verpasst.

Wer Gesa Schwartz kennt und schätzt, wird in *Ära der Drachen* einige Parallelen zu ihren früheren Werken erkennen, da wieder der Zauber der Schatten im Mittelpunkt steht sowie die Zwi-

schentöne zwischen Licht und Finsternis. Der Verlauf der Handlung erinnert anfangs deutlich an *Die Chroniken der Schattenwelt* (die bislang beste Trilogie der Autorin), was ein wenig die Spannung nimmt, denn wer Gesa Schwartz kennt, weiß in etwa, wie der Weg ihrer Protagonistin aussehen muss.

In den Details stecken viele frische Ideen, doch in groben Zügen scheint der Verlauf vorgezeichnet, und so manch schmerzliche Wendung kann man erahnen, auch wenn man hofft, dass Gesa Schwartz Gnade walten lassen wird. Doch Gnade hat in dieser finsternen Zukunft keinen Platz.

Auch wenn es Ähnlichkeiten zu früheren Romanen gibt und auch wenn der Schreibstil einer Gesa Schwartz für manchen Geschmack zu ausschweifend sein mag, so muss man auch dieses Mal die Komplexität ihres Werkes würdigen. Zwischen den Charakteren gibt es viele Ver-

bindungen, die letztlich ausschlaggebend für den Verlauf der Geschichte sind. Auf jeder Seite spürt man zudem die Hingabe der Autorin zu ihrer Geschichte und zu ihren Figuren, die einem so sehr ans Herz wachsen, dass die letzte Seite wehtut, wobei sich abzeichnet, dass die letzte Schlacht noch nicht geschlagen ist.

Immerhin kann man sich damit trösten, dass *Ära der Drachen* wieder als schmuckes Hardcover (samt Lesebändchen) erschienen ist, auch wenn die Coverillustration den Zauber dieses Werkes nicht einzufangen vermag. Sie wirkt schlicht zu grob für die finstere Schönheit der Drachen.

„Ich erwarte nicht, dass du mir dankbar für dein Leben bist (...) Ich erwarte, dass du dir selbst dankbar bist. Dankbar für deinen Schmerz, deinen Zorn, deine Leidenschaft, dankbar für deinen Willen (...) – dankbar für alles in dir, das menschlich ist.“ (Seite 645)

Fazit

Die *Ära der Drachen* ist erbarungslos und gefährlich für all jene, die sich nach Freiheit sehnen und nicht dem König des goldenen Feuers folgen. Sira ist in der Grausamkeit des Krieges aufgewachsen, und die Erkenntnis, dass nicht alle Drachen barbarische Kreaturen sind, verändert ihr Schicksal.

Schattenreiter besticht vor allem durch seine düstere, magische Atmosphäre, die zwischen Hoffnungslosigkeit und Verzauberung changiert – und natürlich durch seine majestätischen Drachen, die ebenso facettenreich wie die Menschen in diesem Buch sind. Fantasy von solcher Qualität bekommt man selten geboten.

[Interview mit Gesa Schwartz](#)

[Rezension zu *Die Chroniken der Schattenwelt - Nephilim*](#)



Interview mit Christoph Hardebusch

geführt von Eva Bergschneider im Rahmen der Leipziger Buchmesse 2016

PHANTAST: Es heißt, die Geschichte in deinem neuen Buch *Feuerstimmen* sei gemeinsam mit Van Canto-Leadsänger Dennis Schunke entstanden. Erzähle doch mal, wie das abgelaufen ist und wie schließlich der Roman und das Van Canto-Album *Voices of Fire* als Soundtrack dazu entstanden sind. Habt ihr euch zufällig in der Kneipe getroffen, und du hast von einer Romanidee mit Musikern erzählt?

Christoph Hardebusch: Van Canto kennen meine Bücher *Die Trolle* und *Die Sturmwelten* und mögen, wie ich schreibe. Sie sagten mir einmal, dass ihnen mein Humor in den Büchern gefällt. Bandmitglied Stef, der für Van Canto vieles organisiert, hat angerufen und mich gefragt, ob ich

Lust hätte, mit der Band etwas zusammen zu machen. Da ich die Band auch kenne und zwei Alben von ihnen besitze, habe ich spontan zugesagt. Wir haben uns getroffen und sofort gemerkt, dass wir total gut zusammenpassen. Wir sind auf der



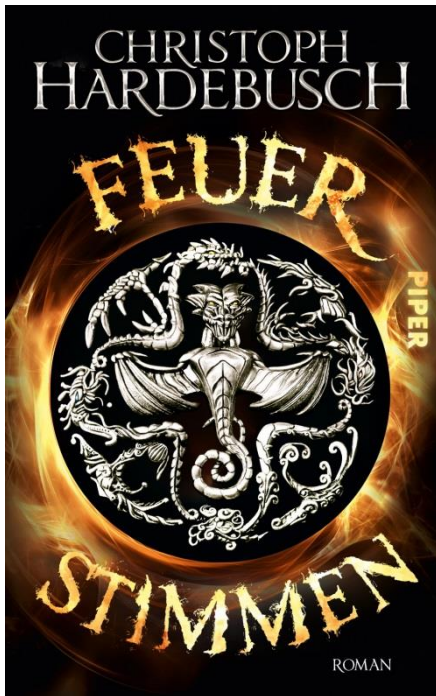
© Casjen Klosterhuis

gleichen Wellenlänge und haben gleiche Interessen.

Danach kam der Teil mit der Kneipe, und daraufhin sind die Ideen entstanden, die zu den *Feuerstimmen* geführt haben. Wir haben überlegt, wie man gemeinsam, sich gegenseitig als Künstler inspirierend, so ein Projekt angehen könnte, denn wir wollten nicht jeder für sich an einem Album und an einem Buch arbeiten.

PHANTAST: Hat es Einschränkungen oder Stolpersteine bei dem Projekt gegeben, die es zu überwinden galt? Oder waren alle Beteiligten (Verlag, Label von Van Canto) sofort ‚Feuer und Flamme‘ und haben euch unterstützt?

Christoph Hardebusch: Tatsächlich hat es keinerlei Stolpersteine gegeben. Es gab ein Treffen, bei dem die Leute vom Piper-Verlag und von Van Cantos Label edel dabei waren, und die sahen in dem Projekt kein Problem. Ich habe mich mit dem Thema Rechte und Lizenzen nicht beschäftigt, all das wurde direkt zwischen meinem Verlag und dem Label geregelt. So konnten wir uns um das Kreative kümmern.



Verlag und Label haben uns von Anfang an unterstützt und voll hinter dem Projekt gestanden. In der Hinsicht war alles sehr einfach.

PHANTAST: Zwei deiner Protagonisten sind ja Barden, also Musiker. Zumindest am Anfang kommen sie so herüber, wie man sich den professionellen Rockmusiker vorstellt: ungebunden, immer gut gelaunt, trinkfest, allseits beliebt und von Groupies umgeben. Hast du mit dem Klischee ein wenig spielen wollen?

Christoph Hardebusch: Van Canto macht ja A-capella-Metal, und Metal ist immer größer, wilder und epischer als andere Musikrichtungen. Das sollte sich im Buch wiederfinden, wir wollten das Rockstar-Image mit den Protagonisten eines Fantasy-Romans darstellen. Das Thema findet sich auch in der Musik wieder. Dort haben die Protagonisten jeweils ihr eigenes Thema, und Aidans entspricht klar diesem Klischee,

wie man sich Rockstars halt vorstellt.

PHANTAST: Was war für die Charakterisierung von Revus und Aidan sonst wichtig?

Christoph Hardebusch: Es war wichtig, dass Roman und das Album jeweils für sich allein funktionieren. Daher war es notwendig, dass die Romanfiguren eine passende Motivation haben, entsprechend ihren Weg gehen und eine Veränderung durchmachen. Sie sollten nicht zu klischeemäßig angelegt sein.

PHANTAST: Die Vierer-Gruppe wird mit zwei starken Frauen, der jungen Königin Elena und ihrer Leibgardistin Kaleona, komplettiert. Beide zeichnet Heldenmut und Tatkraft aus. War es dir ein Bedürfnis, einmal richtige Heldinnen zu beschreiben?

Christoph Hardebusch: Das werde ich häufig gefragt. Ich

schreibe normalerweise Fantasy, in der Gleichberechtigung in unterschiedlicher Abstufung vorherrscht.

Ich finde, starke Frauencharaktere gehören in jedes Buch, wie auch immer sich die Stärke darstellt. In diesem Fall passten starke Frauen besonders gut, da Inga, die Sängerin von Van Canto, den weiblichen Gegenpart zu Leadsänger Dennis übernimmt. So hat man auf der Bühne zwei Stimmen, die eine weibliche und eine männliche Figur darstellen können. Mir ist es generell sehr wichtig, starke Frauenfiguren in meinen Büchern zu haben. Ich möchte mir wirklich nicht vorwerfen lassen, dass in meinen Büchern die Frauen nur als Love-Interest für die männlichen Helden dienen. Dann lieber andersherum.

PHANTAST: Warum hast du ausgerechnet Drachen als Welterschaffer ausgewählt? Und nicht zum Beispiel normale Götter genommen?

Christoph Hardebusch: Dieser Teil der Geschichte ist in meinen Gesprächen mit Dennis entstanden, in denen wir uns gemeinsam überlegt haben, wie wir die Welt aufbauen möchten. Die Drachen waren eine Idee von Dennis. Wir dachten, dass man etwas Großes und Episches wie Drachen, die Welten erschaffen und zerstören, schön musikalisch umsetzen kann. Religion spielt in *Feuerstimmen* keine große Rolle. Götter im eigentlichen Sinn gibt es nicht, und die Drachen werden auch nicht als Götter verehrt.

PHANTAST: Mich hat der fünfte Drache an die japanische Mythologie erinnert. Darin gibt es ja den Meeresherrn Ryūjin, der ein Drache ist. Mit dieser Legende hat der fünfte Drache aber nichts zu tun, oder?

Christoph Hardebusch: Dieses Motiv habe ich zumindest nicht bewusst gewählt. Aber ich möchte nicht ausschließen, dass derartige Mythen mich unbewusst

beeinflusst haben. Jeder Autor bringt seinen persönlichen Hintergrund beim Schreiben mit. Meiner ist der, dass ich Geschichte studiert habe und aus Interesse an Mythologie viel lese und recherchiere. Und so kann es durchaus passieren, dass Ideen in eine Geschichte einfließen, die sich im Unterbewusstsein festgesetzt haben.

PHANTAST: Die Seeteufel beschreibst du als eine Mischung aus Seeungeheuer und Vampir. Gibt es für diese seltsamen Gestalten Vorbilder?

Christoph Hardebusch: Wir haben überlegt, welche Figuren man als Antagonisten oder als Gefahr einführen könnte. Und so haben wir herumgesponnen und uns eine Art Egel überlegt. Wir wollten etwas Seltsames, etwas Gefährliches, das die Leser noch nicht kennen. Es gibt einen brasilianischen Künstler, Osmar Arroyo, der mit Van Canto zusammenarbeitet, der unter anderem

das Booklet und das Media Book gestaltet hat. Für das Cover hat er eine Skulptur des Drachen kreiert und abfotografiert, der ist nicht gezeichnet. An der Entstehung der Seeteufel hat wieder Dennis mitgewirkt, der zu dem Künstler einen direkten Kontakt hat. Von unseren Ideen inspiriert, hat der Künstler diese Figur des Seeteufels gemalt, sodass wir sie plastisch vor Augen hatten. Sie passte gut, und so habe ich sie für die Geschichte übernommen. Mit dieser opti-

schen Darstellung der eigenen Idee kam eine weitere Ebene des kreativen Prozesses dazu, was für uns sehr wertvoll war.

PHANTAST: Und warum hast du Aidan, Revus, Elena und Kaleona zeitweise einen der Seeteufel, Sash, zur Seite gestellt?

Christoph Hardebusch: Ich wollte zeigen, dass auch jemand mit einem furchteinflößendem Aussehen, der als böse angesehen wird, positive Seiten hat. Das

eben nicht alles schwarz und weiß, gut oder böse ist. Ich wollte zeigen, dass auch die Seeteufel nur korrumpiert und benutzt werden, und das altmodische Licht-Dunkel-Prinzip ein wenig brechen.

PHANTAST: Wie hast du die Welt entwickelt? Wie ist dir die Idee zu acht sich bewegenden Inseln gekommen?

Christoph Hardebusch: Der Weltenbau ist in Gesprächen mit Dennis entstanden, und ich kann dir jetzt gar nicht mehr sagen, wann und wie genau die Idee mit den sich bewegenden Inseln aufkam. Wir wollten es phantastisch haben, und die Gesegneten Inseln mit ihrer Magie ließen sich auch gut in der Musik umsetzen. Man kann schön die Bewegung, ihre Veränderung musikalisch darstellen.

PHANTAST: Ich hatte mir überlegt, dass es ja einen Grund dafür geben muss, dass diese Gesegne-



Christoph Hardebusch mit Van Canto

ten Inseln vom Festland aus nicht erreicht werden. Die Bewegung könnte dazu führen, dass sie nicht direkt angesteuert werden können.

Christoph Hardebusch: Ja, genau. Das ist auch einer der Gründe dafür, warum sie in der Welt als mythologisch gelten. Sie haben diese Magie, die sie schützt, und niemand weiß genau, welchen Kurs sie nehmen. Deshalb gelten sie als Legende, und die meisten Bewohner der *Feuerstimmen*-Welt wissen überhaupt nicht, dass es sie gibt.

PHANTAST: Du veranstaltest zum Beispiel hier auf der Messe und im Rahmen von „Leipzig liest“ auch Lesungen. Wie wählst du die Textstellen aus, die du dem Publikum präsentierst?

Christoph Hardebusch: Das ist eine Wissenschaft für sich. Ich versuche immer, die verschiedenen Facetten eines Buchs zu zeigen. Deshalb wähle ich meistens

Lesungsteile, die einige der wichtigsten Protagonisten vorstellen, am besten in Szenen, die das Besondere der Figuren zeigen. Es hängt auch davon ab, wie lang die Lesung ist. Es soll möglichst eine in sich geschlossene und ein wenig knallige Szene sein. Ich versuche immer, ein Schlaglicht darauf zu werfen, wie das Buch beschaffen ist. Wenn es viel Action enthält, stelle ich eher actionreiche Szenen vor. Es ist nicht einfach, eine gute Szene zu finden, die den Roman repräsentiert und in den gegebenen Zeitrahmen einer Lesung passt.

PHANTAST: Wie arbeitest du überhaupt als Autor? Bist du



jemand, der vorab die Handlung intensiv plottet, oder gehen Schreiben und Plot-Planen bei dir Hand in Hand?

Christoph Hardebusch: Ich habe jetzt tatsächlich mein 10-jähriges Buchjubiläum. Die Bücher, die ich schreibe, sind solche, von denen die Verlage vorab schon wissen. Das heißt, Ins-Blaue-hinein-Schreiben ist schon rein technisch nicht möglich, und das ist auch nicht mein Stil.

Ich arbeite also die Figuren, die Schauplätze, die Handlungslinien und den Spannungsbogen vorab aus. Das Spannendste an dieser Anfangsphase ist, dass sich aus nebeligen Ideen langsam ein Gerüst herausbildet, das schließlich zum Roman wird. Das bedeutet aber nicht, dass ich nicht auch Änderungen vornehme, wenn ich beim Schreiben eine bessere Idee habe. Zum Beispiel, dass sich eine Figur, die ursprünglich nur als Nebenfigur angedacht war, zentraler positioniert.

Ich würde nie eine gute Idee verwerfen, nur weil sie nicht im Exposé steht. Aber grundsätzlich weiß ich, wo ich mit der Handlung anfangen möchte, wie der Spannungsbogen aussieht und wie es endet. Eine Handlung muss geplant werden, damit sie überhaupt spannend ist.

PHANTAST: Dieser Roman entstand ja nun in Zusammenarbeit mit Van Canto. Hat das dein Schreiben beeinflusst?

Christoph Hardebusch: Positiv beeinflusst. Ich habe Van Canto Abschnitte des Buchs geschickt und sie mir von ihren Kompositionen den aktuellen Stand. So hatte ich immer beim Schreiben Musik laufen, die zu der Szene gehörte, an der ich gerade schrieb. Es war sehr spannend zu erleben, wie sich allmählich der endgültige Song aus der Rohfassung herausgeschält hat. Ich konnte immer neue Versionen hören und Van Canto neue

Texte lesen. Für mich perfekt, weil die Musik während des Schreibens meine kreative Energie angefeuert hat. Das war tatsächlich toll.

PHANTAST: Der gesamte Buchmarkt befindet sich ja im Wandel. Viele Selfpublisher und kleine Verleger versuchen sich am Markt zu positionieren, mit dem Anspruch, die phantastische Literatur mit frischeren und mutigeren Ideen aufzuwerten. Wie siehst du das? Publizieren die etablierten Verlage zu konservativ immer die gleichen Themen?

Christoph Hardebusch: Ein Verlag, der Autoren wie mich und Angestellte bezahlen möchte, muss am Ende mehr darauf achten, was die Leser wollen und was sich gut verkauft. Wenn man als Selfpublisher veröffentlicht, kann man Geschichten schreiben, bei denen man nicht so darauf achten muss, ob sie am Markt funktionieren. Vielleicht trifft man einen Nerv, vielleicht

auch nicht, und dann verkaufen sie sich nicht. Ich finde dieses Gegeneinander total langweilig, muss ich gestehen.

Als Autor ist es mir nicht so wichtig, wie die Geschichte an die Leute kommt, die sie interessiert. Für mich ist der Verlag die beste Option, für andere Autoren mag es ein anderer Weg sein. Wir Autoren sollten froh sein, dass es heute so unendlich viele Möglichkeiten gibt, kreativ zu sein und sein Werk unter die Leute zu bringen. Das wird oft heruntergespielt.

Es gibt etablierte Verlage, die neue, große Fantasy-Programme präsentieren. Man kann bei vielen engagierten Kleinverlagen unterkommen, wenn man über Themen schreibt, die dort besser in das Programm passen. Anthologien sind zum Beispiel bei großen Verlagen schwer unterzubringen, weil sie momentan nicht so gut am Markt ankommen. Man kann durch Selfpublishing publizieren, und es gibt generell

tausend Möglichkeiten. Es sollte viel mehr darüber geredet werden, dass es noch nie so einfach war, das, was man selber geschaffen hat, an die Leute zu bringen, die es interessiert.

PHANTAST: Wird genug für Nachwuchsautoren getan?

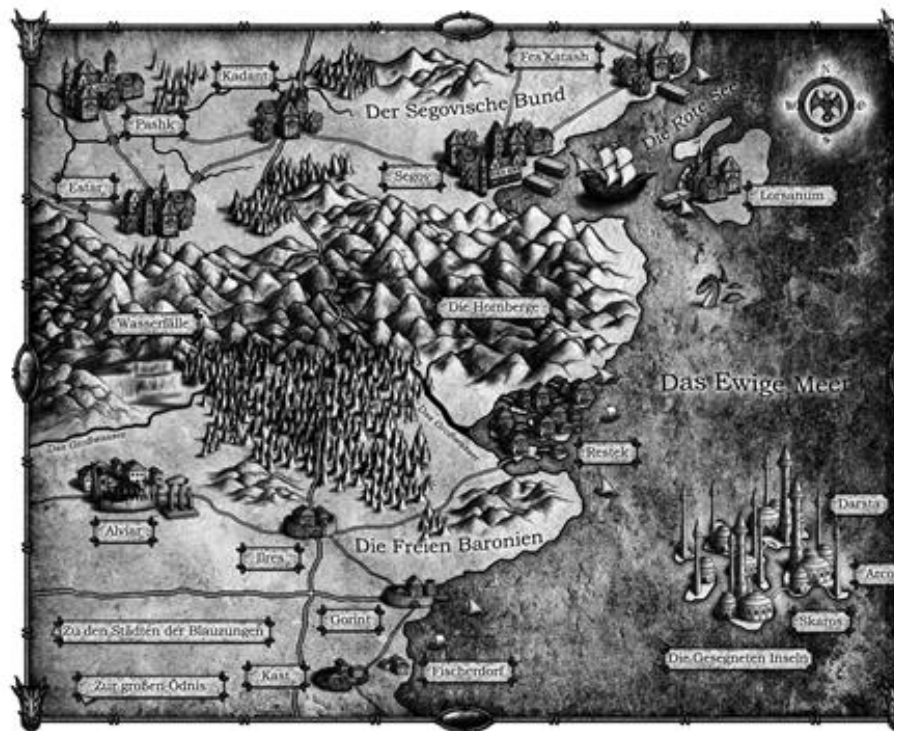
Christoph Hardebusch: Die Phantastische Akademie verleiht z. B. den SERAPH-Preis, der so angelegt ist, dass der Autor des besten Debüt-Romans und der beste Indie-Autor ein Preisgeld erhalten. Es war uns ein Anliegen, Autoren, die gerade am Anfang ihrer Karriere stehen, zu unterstützen. Wir kommen ja selbst aus der Branche und wissen, wie schwer es Autoren am Anfang haben. Dazu kommen die Aufmerksamkeit, die Lesung auf der Buchmesse und die PR, die wir machen, die dem Autor zugute kommen.

Man könnte natürlich viel mehr für Nachwuchsautoren tun. Aber die Phantastik oder die Fantasy

hat nicht die Strukturen, die man in anderen Literaturgattungen vorfindet. Wir versuchen diese gerade aufzubauen, damit man für die Nachwuchsförderung noch mehr tun kann. Es gibt von der Phantastischen Akademie Seminare, in denen Nachwuchsautoren gezeigt wird, wie man arbeiten und publizieren kann.

So etwas ist sicherlich hilfreich, auch weil man sich zusammenschließen und Erfahrungen austauschen kann. Aber prinzipiell könnte in der Richtung noch viel mehr passieren.

PHANTAST: Du hast schon sehr viele, ganz unterschiedliche Fantasy-Bücher geschrieben, die aber



© Timo Kümmel / Piper Verlag

doch überwiegend der klassischen High Fantasy zuzurechnen sind. Würde dich auch mal ein Ausflug in Grenzbereiche der Fantasy reizen? Steampunk, Dystopie oder Ähnliches?

Christoph Hardebusch: Ich versuche eigentlich immer etwas ganz anderes zu schreiben, wenn ich mich selbst mit meinem Zeug langweile. ;-) Ich habe, wie viele meiner Kollegen, auch immer neue Ideen, die ich gern umsetzen möchte, und kann mir total viel vorstellen, was ich schreiben könnte. Ich komme aus der Fantasy-Ecke: *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe* sind Lesestoffe, die ich schon als Teenager gelesen habe. Fantasy ist sehr zentral in meinem Dasein als Autor.

Ich habe aber auch schon einen historischen Roman, Science-Fiction, dystopische Phantastik und Jugendbücher geschrieben. Ich kann mir viele mögliche Themen vorstellen und habe auch noch viel vor. Mit Piper

habe ich einen Verlag gefunden, bei dem ich sehr glücklich bin und der mir auch den Freiraum für meine Ideen lässt.

PHANTAST: Du hast es bereits angesprochen, du schreibst inzwischen auch historische Romane. Was unterscheidet das Schreiben eines historischen Romans vom Schreiben eines phantastischen Romans?

Christoph Hardebusch: Ein historischer Roman erfordert eine andere Art von Recherche, mit viel mehr Kleinkram. Für phantastische Romane recherchiere ich natürlich auch, doch eher die großen Zusammenhänge. Beim historischen Roman habe ich sehr viel Zeit investiert, um viele wichtige Details, die eine Szene ausmachen, zu recherchieren. Zum Beispiel ganz simpel, wie ein Raum beleuchtet wird, wie überhaupt ein Wohnraum und die Möbel darin zu der beschriebenen Zeit aussehen. Diese Details zu recherchieren macht viel

mehr Arbeit als bei einem phantastischen Roman. Dort geht es mehr darum, eine Welt so zu erschaffen, dass sie am Ende sinnvoll gestaltet ist. Ich habe an dem historischen Roman deutlich länger geschrieben, als ich normalerweise an einem Roman schreibe, das Buch war allerdings auch ein bisschen komplexer. Also, es ist schon eine deutlich andere Art zu arbeiten, wenn man einen historischen Roman schreibt.

PHANTAST: Auch anspruchsvoller?

Christoph Hardebusch: Recherche ist nicht so unglaublich anspruchsvoll. Meistens bedeutet sie einfach extrem viel Sucherei und Quellen zu finden, in denen die Informationen stehen, die man gerade für die Szene braucht. Anspruchsvoller würde ich nicht unbedingt sagen, sowohl phantastische als auch historische Romane können anspruchsvoll oder eher einfach

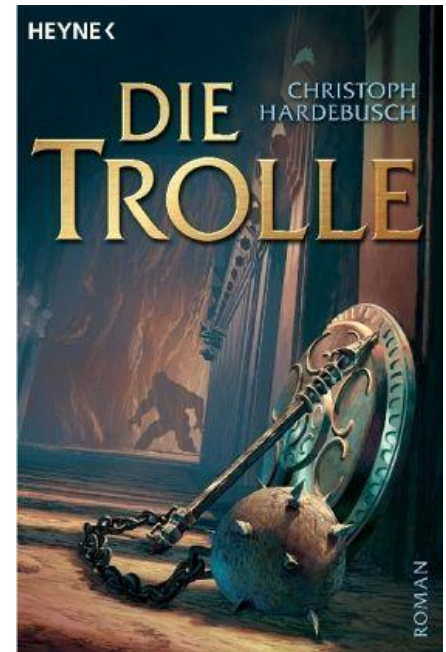
sein. Da würde ich keine Unterscheidungen und Wertungen vornehmen wollen.

PHANTAST: Was können wir als nächstes Romanprojekt von dir erwarten? Kannst du schon ein paar Stichworte nennen?

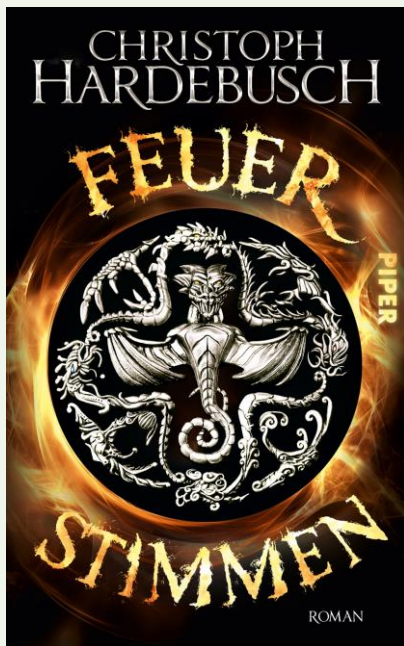
Christoph Hardebusch: Ja. Mein nächster Roman wird auch bei Piper erscheinen, und er wird auch wieder ein Fantasy-Roman sein. Es wird ein neues größeres Projekt mit einer ganz eigenen Welt, in das einige meiner Hob-

bys und Vorlieben mit einfließen. An dem Projekt arbeite ich schon echt lange, es ist sogar älter als *Die Trolle*. Jetzt bringe ich den Stoff so langsam in die Form, in der man ihn veröffentlichen kann. Das wird bei Piper von mir als Nächstes im Programm stehen.

PHANTAST: Vielen DANK, Christoph, dass du dir die Zeit für dieses Interview genommen hast, und noch viel Erfolg mit *Feuerstimmen* und den weiteren Büchern aus deiner Feder.







Autor: Christoph Hardebusch

Verlag: Piper (März 2016)

Genre: Fantasy

Klappenbroschur

496 Seiten, 14,99 EUR

ISBN: 978-3-492-70373-4

Feuerstimmen

Eine Rezension von Eva Bergschneider

Gesang, der den Urmächten trotz

Die Barden Aidan und Revus verdienen sich mit Gesang und Geschichten ihren Lebensunterhalt – ein paar Münzen, ein Essen, einige Ale und eine Übernachtung erhalten sie für abendliche Unterhaltung. In einem Fischerdorf an der Südküste des Kontinents endet dieses unbeschwerte Leben. Die Küste wird in der Nacht von Monstern angegriffen. Seeteufel saugen ihren Opfern das Blut aus und hinterlassen kreisrunde Wunden. Aidan, Revus und den Dorfbewohnern gelingt es zunächst, die Angreifer ins Meer zurückzuwerfen. Doch für wie lange?

Elena ist Königin auf Arcos, einer von acht Gesegneten Inseln, die

auf festen Bahnen im Ewigen Meer treiben. Sie liegen versteckt und sind kleine Paradiese voller Magie, ihre Bewohner kultiviert und wohlhabend. Scheinbar hat sich jedoch ihre geografische Lage verändert.

Der ewige Friede gerät in Gefahr, als Grenzsoldaten aus Arcos drei Wächter der Nachbarinsel Skaros töten. Während Elena den Frieden um jeden Preis wahren will, hat ihr Marschall Blut geleckert und will einhundert Soldaten an die Grenze schicken. Chaos breitet sich aus. Die Tag- und Nachtgleiche spielt verrückt, und die sonst so friedvollen Menschen gehen aufeinander los.

Elena sucht Rat bei dem Arkanisten Astos, der durch die Hand seines Sohnes im Sterben liegt. Mit letzter Kraft offenbart er sei-

ner Königin, dass die Gefahr von außen kommt und möglicherweise ein Orakel ihre Ursache kennt. Mit ihrer Leibgardistin Kaleona steigt Elena in ein Boot und steuert das Festland an.

Das Fischerdorf wird erneut angegriffen, als Elena und Kaleona gerade dort anlanden. Das Dorf ist nicht mehr sicher. Die Gruppe begleitet die Fischer nach Gorint, einer kleinen Stadt, die den freien Baronien angehört. Elena und Kaleona hoffen, dort Hinweise auf das Orakel zu finden. Als sich die vier Gefährten schließlich einander anvertrauen, wird klar, dass sie dieses Unheil gemeinsam aufhalten müssen.

Eine Story wie eine Rock-Oper

Musik und Gesang spielen eine zentrale Rolle in dem Roman *Feuerstimmen* von Christoph Hardebusch. Nach Auskunft des Autors (siehe Interview mit Christoph Hardebusch) entstand die Geschichte in Zusammenar-

beit mit der A-capella-Metal-Band Van Canto, die nicht nur das Konzeptalbum *Voices of Fire* komponiert, sondern gemeinsam mit dem Autor Ideen für die Geschichte ersonnen hat.

Erzählt wird abwechselnd aus der Sicht Aidans und Elenas aus einer personalen Perspektive. Der Leser übernimmt also ihre eingeschränkte Sichtweise des Geschehens, was für Abwechslung sorgt. Meistens enden die Kapitel mit einem Cliffhänger. Die Sprache ist einerseits betont umgangssprachlich gehalten, je nach Szene humorvoll oder ein wenig derb. Andererseits verwendet der Autor viele mittelalterlich anmutende Begriffe wie „Aye“ und „Maiden“ sowie Maßeinheiten und Zeitbegriffe aus der Vergangenheit. Der Erzählstil wirkt dadurch ein wenig gezwungen, denn nicht immer passen moderne und altertümliche Sprache zueinander.

Es gilt zwei Geheimnisse aufzudecken: Zuerst geht es um die

Frage nach der Ursache für das Unheil, das die Gesegneten Inseln heimsucht. Der Prolog skizziert kurz den Ursprung dieser Welt und deutet des Rätsels Lösung an. Die besondere Rolle, die dem Barden Aidan in der Bekämpfung der Katastrophe zukommt, bleibt länger im Verborgenen. Doch auch hier wird zu früh klar, worauf die Antwort hinauslaufen wird. Zwar sorgen kleinere, unerwartete Wendungen für Dramatik, doch das große Überraschungsmoment bleibt aus.

Ungewöhnlicher Weltenbau

Die Welt in *Feuerstimmen* wird im Innencover des Romans durch eine Karte, gestaltet von Illustrator Timo Kümmel, veranschaulicht. Ein großer Teil besteht aus einem Kontinent, der in verschiedene Regionen unterteilt ist. Den Weg, den Aidan, Revus, Elena und Kaleona zurücklegen, kann man zwar auch im Text gut nachverfolgen, aber erst die Kar-

te klärt die Distanzen zwischen den verschiedenen Orten. Die Position der Gesegneten Inseln verwundert, denn sie liegen nur wenig abseits im südöstlichen Teil des ewigen Meers. Ungeöhnlich ist auch, dass sie nicht fest an einem Ort verankert sind, sondern sich auf konstanten Bahnen durch das Meer bewegen. Dieser Trick hat jedoch seinen tieferen Sinn, denn er erklärt ihre Isolation und die Tatsache, dass sie vom Festland nur mit besonderen Kenntnissen angesteuert werden können. Sie sind mystische Orte und voller magischer Kräfte, eine facettenreiche Welt mit Geheimnissen.

Gradlinige Charaktere

Die beiden weiblichen Protagonisten Elena und Kaleona sind starke Persönlichkeiten. Elena wurde dazu erzogen, sich Respekt zu verschaffen, tritt selbstbewusst auf und weiß in jeder Situation, was zu tun ist. Gelegentlich fällt es ihr dennoch

schwer, ihre Emotionen im Zaum zu halten, wenn sie mit den männlichen Beratern am Hof debattiert. Die Leibgardistin Kaleona stellt sich stets mutig vor ihre Königin und jeder Gefahr entgegen. Beide Frauen sind Sympathieträgerinnen und verbleiben überwiegend in den ihnen angedachten Rollen.

Etwas differenzierter werden die beiden Herren der Viererrunde dargestellt, die Barden Aidan und Revus. Wie sie stellt man sich typische Rockmusiker vor: unabhängig, gut gelaunt und allseits beliebt. Den beiden Jungs steht man gern bei und amüsiert sich über ihre frotzeligen Dialoge.

Auf den ersten Blick wirken die beiden Freunde charakterlich sehr ähnlich. Doch über Aidan schwebt ein Schatten der Schwermut, der ihn zeitweise unnahbar wirken lässt. Beide Barden kämpfen wie ausgebildete Soldaten, doch Aidan zögert zunächst, den Dorfbewohnern

nach dem ersten Angriff weiter beizustehen. Als sich seine besondere Rolle abzeichnet, reagiert der sonst so mutige Mann mit nackter Angst. Aidans emotionalere Seite kommt zwar beim Leser an, doch man hätte sich etwas mehr Entwicklung und Tiefgang gewünscht.

Ein echter Überraschungsmoment ist allerdings einer Nebenfigur vorbehalten: Sash, dem Seeteufel. Leider bleibt es bei einem kurzen Auftritt dieser ungewöhnlichen Figur, sein Part hätte ruhig etwas bedeutender sein dürfen.

Fazit

Christoph Hardebusch und Van Canto haben sich für *Feuerstimmen* eine originelle Geschichte und ein dramatisches Szenario einfallen lassen. Das Geschehen ist spannend erzählt, besonders die Schauplätze und Kampfszenen hat der Autor detailliert beschrieben. Humor und Love-Interest kommen nicht zu kurz,

sodass sich düstere und heitere Szenen ergänzen.

Zwar ist der Plot insgesamt eher einfach gehalten und der Leser weiß recht schnell, wie der Hase läuft. Das Abenteuer lebt allerdings von einer ungewöhnlichen Grundidee, die zugleich eine Hommage an die Musik ist.

Der Roman vermittelt das Flair mittelalterlichen Bardentums und schlägt mit dem Soundtrack eine Brücke zur modernen Rockmusik. Als A-capella-Metal-Band kommt Van Canto mit minimaler instrumentaler Verstärkung aus, und so passt ihre Musik perfekt in dieses Setting.

Die martialisch düsteren Verse zwischen den Kapiteln runden die Atmosphäre stilecht ab und lassen bereits den epischen Sound erahnen, der den Metal-Fan auf dem Album *Voices of Fire* erwartet.

[Rezension zu *Sturmwelten*](#)

[Rezension zu *Die Trolle*](#)





Autor: Bernd Perplies

Verlag: Egmont INK (November 2014)

Genre: High Fantasy / Antike

Paperback, Klappbroschur

477 Seiten, 12,99 EUR

ISBN: 978-3-86396-070-4

Imperium der Drachen – Das Blut des schwarzen Löwen

Eine Rezension von Judith Madera

Der cordurische König überfällt den Tempel eines Gottdrachen und wird von einer Priesterin mit einem dunklen Fluch belegt. Jahre später bringt seine Frau ein missgestaltetes Kind zur Welt, dessen Körper eigenartige graue Wülste aufweist. Der König verstößt seinen Sohn und befiehlt, die Missgeburt zu töten. Doch der zwielichtige Quano-Magier Arastoth rettet den Jungen, um ihn irgendwann für seine eigenen Zwecke zu gebrauchen. Der Königssohn wächst mit dem Namen Iolan in einem kleinen Fischerdorf in den Armen einer liebevollen Familie auf. Arastoth hat den Fluch mit magischen Symbolen gebannt, und so sieht Iolan wie ein gewöhnlicher

Mensch aus, sieht man von den seltsamen Tätowierungen ab.

Der junge Mann führt ein bescheidenes und glückliches Leben und hat bereits ein Mädchen, das sich ihm versprochen hat. Doch dann endet der Tag, an dem er und andere Jugendliche die Weihe zum Mann antreten, in einer tödlichen Katastrophe. Soldaten des Königs überfallen das Fischerdorf und töten jeden, den sie in die Finger bekommen, auch Iolans Eltern und seine Verlobte. Scheinbar zufällig ist auch Arastoth vor Ort. Er rettet Iolan und dessen Schwester Mirene – und nimmt sie mit in die Hauptstadt des Reiches, wo Iolan dem König die Stirn bieten soll ...

Im ersten Band von *Imperium der Drachen* geht es zunächst weniger um die beeindruckenden Lindwürmer als vielmehr um die Geschicke der Menschen. *Das Blut des schwarzen Löwen* stellt eine Art Vorgeschichte dar, die die Leser in die antike Fantasywelt einführt und von einem Macht- und Intrigenspiel rund um den tyrannischen König des Menschenreiches Cordur, das mit anderen Ländern im Krieg liegt, erzählt.

Zur Welt namens Yeos gibt es eine schöne Karte im Buch, die ebenso ans antike Mittelmeer erinnert wie die Völker, die in den phantastischen Ländern leben. Die Menschen in Cordur ähneln den alten Römern und Griechen, und ihre Städte strahlen den Glanz eines Rom oder Athen in ihrer Blütezeit aus. Es gibt Senatoren und Legionäre, Statthalter und Sklaven – und auch Piraten, die die Meere des inneren Ozeans unsicher machen.

Im Norden leben die Borden – hart gesottene und raue Leute, deren Art an Zwerge erinnert, auch wenn sie einem keinesfalls klein erscheinen. Im Süden leben hingegen mit den Xol, von denen man sich bisher schwer eine Vorstellung machen kann, und den naturverbundenen Sidhari, dunkelhäutigen Wüstenelfen, eher exotische Völker.

Das Magiervolk der grauhäutigen, hageren Quano hingegen macht einen beinahe außerirdischen Eindruck. In *Das Blut des schwarzen Löwen* stehen die Menschen Cordurs im Vordergrund, die anderen Länder und deren Bewohner werden nur kurz in wichtigen Nebenrollen eingeführt, sind aber nahezu alle unheimlich interessant.

Bernd Perplies gelingt es, wie auch bei seinen vorhergehenden Trilogien, seine komplexe Welt mit vielen spannenden Details auszustatten und sie trotz oder gerade wegen ihrer Vielfältigkeit anschaulich und lebendig darzu-

stellen. Auf den ersten Seiten erschlagen die vielen fremden Begriffe und Namen genretypisch ein wenig, doch schon nach kurzer Zeit fühlt man sich regelrecht heimisch in Yeos. Der Einstieg in die antike Fantasywelt wird durch die sympathischen Protagonisten erleichtert, die einem schnell ans Herz wachsen und die früh in der Geschichte herbe Schicksalsschläge verkräften müssen. Denn bereits im ersten Band gibt es einige Tote zu beklagen.

Die klassische Heldenquest tritt Iolans älterer Ziehbruder Markos an, der sich nach der Tragödie auf die Suche nach seinen Geschwistern macht und sich auf eine gefährliche Seereise begibt. Dabei hat er zunächst einiges Glück, kurz darauf jedoch auch großes Pech. Aber der kernige Markos gibt nicht so leicht auf, die Liebe zu seinen Geschwistern hält ihn aufrecht, und nicht zuletzt bestimmt sein aufrichtiges Herz sein Handeln.

Iolan dagegen wird zum Spielball von Intrigen und Machtspielen und wirkt anfangs naiv und zu vertrauensselig. Nach und nach erkennt er aber, dass er von Arastoth manipuliert wird, und beginnt seine eigenen Nachforschungen anzustellen. Während Markos in seinem Charakter bereits gefestigt ist, muss Iolan sich erst einmal selbst entdecken.

Spannung zieht *Das Blut des schwarzen Löwen* vor allem aus der Trennung der Geschwister sowie wichtigen Nebencharakteren, die der Geschichte durch ihr Handeln dramatische Wendungen verleihen. So lernt man einerseits neue Facetten der Welt kennen und erlebt andererseits diverse Momente, die einen Böses für die Protagonisten ahnen lassen. So wird deutlich, dass im Hintergrund sehr viel passiert, auch wenn sich die Erzählung meist auf Iolan und Markos konzentriert. Die anderen Charaktere bleiben nicht untätig, und während Iolan und sein Bruder

die Welt jeweils auf ihre Art entdecken, bangt der Leser um ihr Schicksal. Das Timing von Bernd Perplies ist dabei so gut, dass die Spannung nahezu kontinuierlich hoch bleibt und am Ende schier überkocht.

Als kleines Manko bleibt anzukreiden, dass bisher sehr intelligent handelnde Nebencharaktere zum Ende hin etwas unaufmerksam werden. In einem Glossar werden am Schluss die wichtigs-



ten Personen und Götter aufgeführt – hier hätte man noch Begriffe wie bspw. die Magierbezeichnung „Theurg“ erklären können.

Das Cover des ersten Bandes sieht schlichtweg genial aus (und ergibt später in der Geschichte durchaus Sinn), könnte aber falsche Erwartungen wecken. Denn, wie gesagt, Drachen spielen vorerst eine untergeordnete Rolle. Zum Ende hin erahnt man jedoch, welches Potential diese Reihe birgt, und der zweite Band Kampf um Aidranon kann die Erwartungen voll und ganz erfüllen – hier lernt man endlich die Drachen der Welt Yeos kennen.

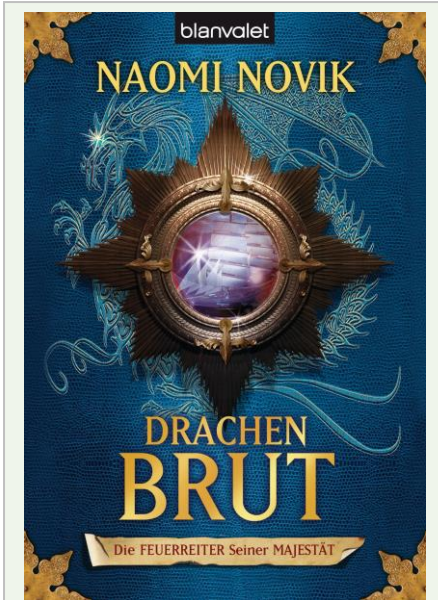
Imperium der Drachen ist eigentlich so angelegt, dass jeweils zwei Romane zusammenhängen, das bedeutet, *Das Blut des schwarzen Löwen* und *Kampf um Aidranon* bilden eine in sich geschlossene Geschichte. Danach hätten weitere Romane folgen sollen, doch leider gibt Egmont

INK der Reihe aktuell keine Chance mehr. Und so bleibt nur die Hoffnung auf weitere Bücher aus dieser herrlichen Drachenwelt irgendwann in der Zukunft.

Fazit

Imperium der Drachen ist klassische Fantasy mit antikem Charme und exotischen Völkern, die sowohl eingefleischte Fans des Genres als auch Neulinge zu begeistern vermag. *Das Blut des schwarzen Löwen* dient dabei vor allem der Einführung in eine phantastische und liebevoll mit Details ausgestattete Welt, die ihr Potential im zweiten Band, *Kampf um Aidranon*, großzügig ausschöpft. Die Protagonisten Iolan und sein Bruder Markos sind wahre Sympathieträger, die gleichermaßen heldenhafte wie düstere Stunden durchleben, während das Königreich Cordur in Krieg und Intrigen versinkt – Hochspannung garantiert!





Autorin: Naomi Novik
Reihe: Temeraire/Die Feuerreiter
Seiner Majestät, Band 1
Originaltitel: Temeraire Trilogy:
Vol. 1, His Majesty's Dragon
Aus dem Amerikanischen von
Marianne Schmidt
Verlag: Blanvalet (2007)
Genre: Fantasy

Taschenbuch, Klappenbroschur
480 Seiten, 8,95 EUR
ISBN: 978-3-442-24443-0

Drachenbrut

Eine Rezension von Eva Bergschneider

Drachen und Historie – eine mutige Kombination

Seit dem Roman- und Kinoerfolg der Eragon-Reihe von Christopher Paolini stehen die fliegenden Echsen ganz oben in der Publikumsgunst. Auch die Amerikanerin Naomi Novik hat diese Fabelwesen in den Mittelpunkt ihrer Fantasy-Serie „Die Feuerreiter Seiner Majestät“ gestellt. *Drachenbrut* ist der Auftaktroman. Das Besondere an dieser Reihe ist der historische Hintergrund, vor dem die Autorin die Erzählung spielen lässt.

Eine wertvolle Beute

Der Kapitän der englischen Marine Will Laurence erobert während der napoleonischen Kriege

im Gefecht gegen die Franzosen einen einzigartigen Schatz: ein Drachenei. Der Schiffsarzt bestätigt, dass der Drache bald schlüpfen wird, es muss sich schnell jemand finden, der sich des Wesens annehmen wird. Durch das Los wird ein junger Matrose für die Aufgabe auserwählt.

Der Mensch kann einen neugeborenen Drachen zähmen, indem er ihm sein Geschirr anlegt und gleichzeitig sein Vertrauen erwirbt. Von diesem Zeitpunkt an ist er untrennbar mit dem Drachen verbunden. Das Korps der Drachenreiter ist eine schlagkräftige Einheit. Daher verlangt es die patriotische Pflicht, den Drachen für die britische Luftstreitmacht nutzbar zu machen. Als

der junge Drache schlüpft, wählt dieser jedoch seine Bezugsperson selbst. Kapitän Will Laurence wird sich für immer von seiner Karriere in der Marine und seiner Verlobten verabschieden müssen.

Treue Kameraden

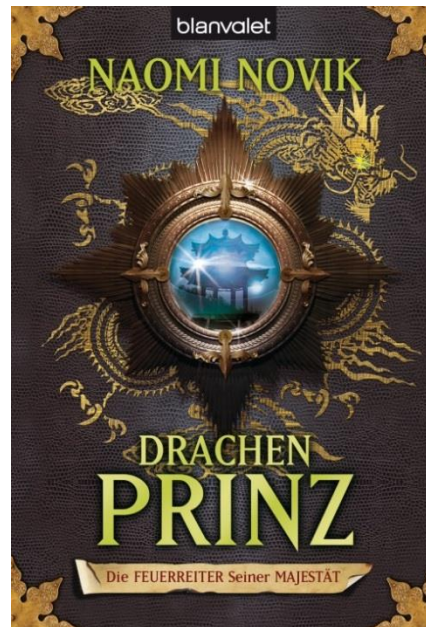
Will Laurence benennt seinen Gefährten nach einem Schiff aus der Schlacht von Trafalgar, Temeraire. Der Kapitän stellt bald fest, dass sich sein Schützling zu einem intelligenten und liebenswerten Wesen entwickelt, das genauso höflich auftritt wie der Marineoffizier selbst. Aus der zunächst unwillig angenommenen Pflicht entwickelt sich eine tiefe Freundschaft.

Ein gemeinsames Training in Schottland bereitet Drachen und Reiter auf ihren Einsatz gegen die Franzosen vor. Bald kommt es zur ersten Luftschlacht, in der Will und Temeraire Mut, Geschick und unbedingte Loyalität

zueinander und zum Chor der Drachenreiter beweisen müssen.

Ein Offizier, zwei Gentlemen

Im Mittelpunkt des Auftaktromans der Serie „Die Feuerreiter seiner Majestät“ steht die Beziehung zwischen Will Laurence und seinem Drachen Temeraire. Die sorgfältige Charakterisierung der Hauptfiguren und die Entwicklung ihrer Freundschaft fügen sich perfekt in das Abenteuer



er und die historische Rahmenhandlung ein. Auch wenn die Fakten nicht immer korrekt wiedergegeben werden, ist es der Autorin gelungen, die Atmosphäre dieser Zeit authentisch wiederzugeben.

Will Laurence ist ein englischer Gentleman durch und durch. Der impulsive Drache steht, trotz seiner Jugend, seinem Mentor in Bezug auf Ehre und Gerechtigkeitssinn nicht nach. Drache und Mensch genießen eine gleichberechtigte Partnerschaft, deren Tiefe sich durch Fürsorge und liebevolle Gesten zeigt. Trotz des militärischen Codex und der strengen Etikette enthüllt *Drachenbrut* Gefühle, die dem Leser unter die Haut gehen.

Die Luftstreitkraft der Feuerreiter

Naomi Novik hat sich für die Schlachtenszenen der Drachenreiter ausgefeilte Strategien und ein auf Flaggen basierendes

Kommunikationssystem ausgedacht. Die Kampfhandlungen in der Luft erscheinen dadurch besonders real und bilden die Höhepunkte des Romans. Ab der Mitte steuert *Drachenbrut* etwas langatmig auf ein Finale zu, in dem die Autorin noch einmal alle Register zieht, um einen spektakulären Kampf mit einer faustdicken Überraschung zu präsentieren. Das Ende strotzt vor Heldentaten und Edelmut.

Es gibt mehr von Temeraire!

Auch wenn es bereits viele Romane um die fliegenden Feuerchsen gibt, gehört Naomi Noviks „Temeraire“-Reihe sicher-

lich zu den außergewöhnlich innovativen Fantasy-Serien. Inzwischen ist die Serie auf acht Bände angewachsen.

Drachenbrut liest sich fast wie ein historischer Roman, denn abgesehen von Drachen sind keinerlei Fantasy-Figuren und -Elemente enthalten. Stattdessen schildert die Autorin das fiktive, aber glaubwürdig dargestellte Kriegs- und Zeitgeschehen quasi aus der Vogelperspektive. Die Aktionen der Feuerreiter erinnern ein wenig an Abenteuer aus den Anfangstagen der Kampfflieger. Ebenso wie diese Heldengeschichten lässt auch *Drachenbrut* eine kritische Darstellung der Schrecken des Krieges vermisch-

sen; Tod und Trauer kommen allenfalls am Rande vor.

Unterm Strich ist der Start der „Die Feuerreiter seiner Majestät“-Serie ein aufregendes Abenteuer mit faszinierenden Figuren. Naomi Novik erzählt so anschaulich, dass der Leser die Gesichtszüge und eleganten Bewegungen der Drachen vor Augen hat. Die „Temeraire“-Reihe hätte sicherlich das Zeug zu einem imposanten Fantasy-Film, und Peter Jackson soll sich schon vor Jahren die Rechte an einer Verfilmung gesichert haben. Allerdings deutet bisher nichts darauf hin, dass er diese Pläne tatsächlich umsetzt.

Interview mit Jasmin Rollmann

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Jasmin! Kürzlich ist Dein Debütroman *Die Chroniken von Maldea* erschienen – was erwartet die Leser?

Jasmin Rollmann: Grob zusammengefasst handelt die Geschichte von Elias, dem Feuerprinzen, und seinen treuen Weggefährten, die in der vom Krieg zerrütteten Welt Maldea gemeinsam versuchen, für den Frieden und die Freiheit der Menschen zu kämpfen.

Ein Wegweiser für meine Protagonisten ist hierbei eine uralte Prophezeiung der Elben. Sie scheint der Schlüssel für das Ende des Krieges zu sein, weil sie voraussagt, dass der letzte Drache, also Elias, den dunklen Ty-

rannen Karaian besiegen wird. Die Erfüllung der Prophezeiung gestaltet sich für die tapferen Helden jedoch als eine schwierige Aufgabe und der Weg ist trotz aller Magie und aller Mitstreiter steinig. Den Charakteren begeg-



nen bei ihrer Mission Verrat und Tod und sie müssen große Schlachten schlagen. Ihre Aufgabe treibt sie dabei immer wieder an ihre Grenzen, doch sie wachsen auch daran und schaffen es trotz aller Rückschläge irgendwie, an ihrer Hoffnung festzuhalten.

PHANTAST: Was ist Dein Protagonist Elias für ein Mensch? Und wie kommt er mit seinem Drachenerbe zurecht?

Jasmin Rollmann: Wenn ich Elias zu Beginn des Buches beschreiben müsste, würde ich ganz klar sagen, dass er zunächst gar nicht fassen kann, in was er da hineingeraten ist. Er sieht sich immer wieder von Selbstzweifeln und Ängsten geplagt und

wächst erst langsam in die Rolle hinein, die ihm das Schicksal durch die Prophezeiung vorherbestimmt hat.

Er ist ja sowohl Mensch als auch Drache und das macht es für ihn, nachdem seine Drachenseele erwacht ist, natürlich alles andere als einfach, mit seinen neuen Kräften und der dadurch entstandenen Verantwortung umzugehen. Er fühlt sich zunächst innerlich gespalten, lernt aber nach und nach, wie er mit seinen Fähigkeiten umgehen kann.

PHANTAST: Elias wird bereits im Klappentext als Feuerprinz bezeichnet. Woher kommt dieser Titel? Waren Drachen einst die Herrscher in Maldea?

Jasmin Rollmann: „Feuerprinz“ ist kein wirklicher Titel, sondern eher ein Name. Diesen trägt die Drachenseele, die in Elias wohnt. Der Grund dafür, dass Elias zwei Namen hat, liegt unter anderem darin, dass so auch die Leserinnen und Leser gut zwischen den

beiden Wesenheiten unterscheiden können, die meinen Hauptcharakter ausmachen.

Wie ich jedoch ursprünglich auf den Namen „Feuerprinz“ gekommen bin, kann ich gar nicht mehr so genau sagen. Aber eine Erklärung könnte meine persönliche Vorstellung von Drachen sein: Für mich sind sie eine Mischung aus einem monströsen und feurigen Erscheinungsbild einerseits und einem anmutigen und würdevollen Auftreten andererseits. Ich sehe sie also keinesfalls nur als wilde Bestien. Sie sind vielmehr weise und uralte Wesen, die sich nicht bloß durch ihre pure Körperkraft auszeichnen, sondern auch durch ihre Magie und ihr großes Wissen.

Zu deiner zweiten Frage kann ich sagen, dass die Drachen schon vor den Menschen in Maldea gelebt, sie aber nie einen Herrscheranspruch gestellt haben. Stattdessen haben sie stets versucht, mit den Elben und allen anderen Wesen in Einklang zu leben.

PHANTAST: Wie sieht Elias in seiner Drachengestalt aus? Kommt das Cover Deiner Vorstellung nahe?

Jasmin Rollmann: Elias' Drachengestalt ist auf dem Cover größtenteils so dargestellt, wie ich sie auch im Buch beschrieben habe: Sie ähnelt der einer großen Echse mit fledermausartigen Flügeln und einem langen Hals. Elias kann in seiner Drachenform Feuer speien, sprechen und – genau wie auch in seiner Menschengestalt – mächtige Magie wirken. Seine reptilienartigen Schuppen sind von tiefem Schwarz, das jedoch im Licht bläulich schimmert.

Dieser letzte Punkt stellt wohl den einzigen größeren Unterschied dar, da der Drache auf dem Cover mehr blau als schwarz wirkt.

PHANTAST: Wer steht Elias bei seinem Kampf gegen Karaian, den grausamen König des Sü-

dens, bei? Und welcher Charakter ist Dir besonders ans Herz gewachsen?

Jasmin Rollmann: Elias' große Liebe ist Mia. Sie ist schon vom Anbeginn des Romans an seiner Seite. Dann gibt es da noch Martin, einen Rebellen und begnadeten Schwertkämpfer.

Er wird Elias nicht nur zu einem guten Freund, sondern auch zu einem seiner mutigsten und



treuesten Mitstreiter. Im Verlauf der weiteren Geschichte spielen auch der junge Straßendieb Attkä und der Magier Häl zentrale Rollen. Neben vielen weiteren Figuren, zu denen nicht nur Menschen, sondern auch Elben und Halbelben zählen, sind diese fünf Charaktere, also Elias, Mia, Martin, Attkä und Häl, die wesentlichen Protagonisten meiner Geschichte.

Einen richtigen Lieblingscharakter habe ich nicht wirklich, da mir die Figuren alle sehr ans Herz gewachsen sind. Man kann allerdings sagen, dass ich mich beim Schreiben das ein ums andere Mal dabei erlappt habe, dass ich irgendwie besonderen Spaß daran hatte, aus Häl's Perspektive zu schreiben.

Dies liegt aber vermutlich auch daran, dass er ein Protagonist ist, der erst später in meinem Roman auftaucht, und es somit spannend für mich war, diesen zu dieser Zeit noch neuen Charakter zu entwickeln und auszubauen.

PHANTAST: Was treibt Karaian zu seinem fürchterlichen Krieg? Ist es blinder Größenwahn, oder steckt mehr dahinter?

Jasmin Rollmann: Diejenigen, die meinen Roman lesen, werden in der Tat feststellen, dass Karaian ein dunkles Geheimnis umgibt, das sein Handeln etwas verständlicher macht, und es keine von bloßem Wahn gesteuerte Willkür ist, die ihn dazu treibt, die Menschen und Wesen von Maldea zu unterdrücken. Doch mehr möchte ich an dieser Stelle dazu noch nicht verraten.

PHANTAST: Wie sieht Deine Welt Maldea aus? Welche Völker leben dort? Und woher stammt Elias?

Jasmin Rollmann: Die mittelalterlich anmutende Welt Maldea ist in vier Bereiche unterteilt. Es gibt den Norden und den Süden, welche von Menschen bewohnt werden und schon lange verfeindet sind. Westlich des Sü-

dens erstreckt sich die Wüste Azadur, in der ein Nomadenvolk lebt. Dieses Volk ist zwar menschlich, aber es werden dort auch magische Fähigkeiten vererbt. Das vierte Gebiet ist das Reich der Elben und Halbelben, das hinter einem Gebirge östlich des Nordens liegt.

Elias stammt aus einem kleinen Dorf des Nordens, das sich am Rande dieses Gebirges befindet. Er wächst dort, abgeschieden von den Machtkämpfen, auf, ohne etwas von seiner großen Bestimmung zu ahnen.

PHANTAST: Was fasziniert Dich persönlich an Drachen?

Jasmin Rollmann: Drachen sind für mich faszinierende Geschöpfe, da sie meist als kluge, aber auch gefährliche Wesen beschrieben werden. Durch ihre Ähnlichkeit zu Dinosauriern und die vielen Sagen und Märchen, die sich um Drachen ranken, haben sie für mich auf bestimmte Weise zudem etwas sehr Urtüm-

liches und Geheimnisvolles an sich. Die Fähigkeit, zu fliegen und Feuer zu speien, setzt dem Ganzen dann sozusagen noch die Krone auf, welche den Drachen meiner Ansicht nach mit zu einem der spannendsten und beständigsten Fabelwesen der Fantasy macht.

PHANTAST: Du hast zunächst Kurzgeschichten für Deine Geschwister verfasst – worum ging es da? Und wie kamen sie bei Deinen Geschwistern an?

Jasmin Rollmann: In den Kurzgeschichten ging es zum Beispiel um mutige Prinzessinnen, amateurhafte Ritter und ängstliche Geister. Die Charaktere und Abenteuer waren ganz unterschiedlich, aber da es Gute-Nacht-Geschichten waren, gab es immer ein Happy End. Ich möchte zwar meinen Geschwistern nichts in den Mund legen, doch da sie immer gespannt gelauscht haben, denke ich, dass ihnen meine Geschichten gefallen.

PHANTAST: Wann bist Du von den Gute-Nacht-Geschichten zum Verfassen von Romanen übergegangen? Und ist *Die Chroniken von Maldea* Deine erste lange Geschichte, oder versteckst Du noch mehr in Deiner Schublade?

Jasmin Rollmann: Den Roman *Die Chroniken von Maldea* habe ich mit 17 Jahren während meiner Oberstufenzeit angefangen, doch schon davor habe ich einige kleinere Geschichten aufgeschrieben, aus denen sich mehr entwickeln könnte. Ich habe also noch viele Ideen, die ich in Zukunft gerne umsetzen möchte.

Aber *Die Chroniken von Maldea* ist tatsächlich mein erstes größeres Projekt, das mich auch nicht so bald loslassen wird ... Alle Ansätze für andere Geschichten, die mir beim Schreiben in den Sinn kommen, werden von mir nebenbei immer stichpunktartig notiert und harren auf die Zeit ihrer Ausfertigung.

PHANTAST: Was liest Du persönlich gerne? Bevorzugt Fantasy oder querbeet?

Jasmin Rollmann: Früher habe ich fast ausschließlich Fantasy gelesen, doch mittlerweile würde ich behaupten, dass ich querbeet lese, so auch manchen historischen Roman und gegenwartsbezogene Literatur. Ein wichtiges Entscheidungskriterium, ob ich ein Buch in die Hand nehme, ist der Schreibstil. Entweder er gefällt mir, oder er gefällt mir nicht. Wenn ich vom Schreibstil nicht ganz überzeugt bin, dann muss der Inhalt grandios sein und mich so sehr interessieren, dass ich das Buch trotzdem lese.

PHANTAST: Gibt es einen Roman mit Drachen, den Du uns ans Herz legen würdest?

Jasmin Rollmann: Meine erste Empfehlung ist in Anbetracht des momentanen Hypes vermutlich nicht besonders originell, aber ich möchte dennoch allen, die *Game of Thrones* von George R. R. Martin noch nicht gelesen haben, wärmstens ans Herz legen, diesen spannenden Mehrteiler zu lesen.

Um hier als Ausgleich aber auch etwas für Lesende anzubieten, die Bücher mit etwas weniger Mord und Totschlag bevorzugen, kann ich allen Fantasy- und Drachen-Fans sagen, dass ich vor einigen Jahren mit großer Begeisterung *Eragon* von Christopher Paolini gelesen habe.

Die spannende Trilogie *Geheime Welt Idhún* von Laura Gallego García kann ich ebenfalls sehr empfehlen. Natürlich freue ich

mich auch besonders über all diejenigen, die meinen eigenen Roman *Die Chroniken von Maldea* lesen möchten.

PHANTAST: Kannst Du uns schon etwas über zukünftige Projekte verraten?

Jasmin Rollmann: Wie ich ja bei einer Deiner früheren Fragen schon angedeutet habe, möchte ich mich beim Schreiben noch ein wenig länger in der magischen Welt Maldea austoben.

Die Geschichte bietet guten Nährboden für weitere spannende Ereignisse. Es kann also sein, dass sich Elias und Co. bald neuen Aufgaben stellen müssen. Wir werden sehen ...

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview, Jasmin!



Autor: Daniel Arenson
Reihe: Dragonlore 1
Originaltitel: A Dawn of Dragonfire
Aus dem Amerikanischen von Jörn Pinnow
Verlag: Blanvalet (2015)
Genre: Fantasy

Taschenbuch, Broschur
448 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-3-7341-6002-8

Drachenlied – Der Atem des Feuers

Eine Rezension von Nicole Troelenberg

Die 18-jährige Mori steht auf den Mauern der Feste Castellum Luna, eines Außenpostens des Reiches Requiem, als sie in der Ferne einen Feuervogel aufsteigen sieht. Dem ersten Phönix folgen tausende andere, und bereits wenig später liegt die Feste in Asche. Die Besatzung von fünfzig Mann ist verbrannt, und im Keller kämpfen Prinzessin Mori und ihr schwerverletzter Bruder Orin um das nackte Überleben. Nur Mori gelingt die Flucht – als schnellster Drache ihres Volkes flieht sie gen Norden, um die Hauptstadt Nova Vita zu warnen. Ohne zu zögern, erhebt sich das Heer Requiems in die Lüfte.

Fünftausend Drachen stellen sich den Feuervögeln aus dem Süden und ihrer Herrin Solina entge-

gen. Prinz Elethor, der einst in Solina verliebt war, muss seine innere Stärke finden, um sein Volk zu retten. Zusammen mit der Kriegerin Lyana macht er sich auf, eine Waffe gegen die Phönixe zu finden. Während er tief unter die Erde hinabsteigt, fliegt Mori nach Norden. Auch sie sucht ein Mittel gegen die Phönixe. Beiden Königskindern läuft aber die Zeit davon, denn Solinas Hass auf die Drachen brennt heißer als die Sonne.

Daniel Arenson versucht sich an einem gewaltigen Epos, angefüllt mit Drachen und Phönixen bzw. Menschen, die sich in ebendiese mythischen Wesen verwandeln können. So episch sich dieser Kampf auf den ersten Blick anhören mag, so ungleich ist er in

der Ausführung. Denn die Waffe der Drachen ist Feuer – keine Gefahr für einen Vogel, der aus Flammen besteht. Daher ist es nur schwer nachzuvollziehen, wenn sich die intelligenten Menschen Requiems, ohne zu zögern, in den Himmel erheben, um sich in ihrer Drachengestalt den Phönixen entgegenzustellen.

Auf einen Schlag finden 5000 Drachenkrieger den Tod. Eine Alternative muss gefunden werden, und so machen sich Prinzessin Mori und Prinz Elethor auf den Weg, um ihr Volk zu retten.

Der Atem des Feuers hat aber nicht nur zwei Hauptfiguren. Arenson wechselt in jedem Kapitel den Erzähler, benutzt dabei allerdings eine begrenzte Gruppe von Figuren. So erlebt der Leser abwechselnd das Geschehen in der Stadt Nova Vita aus verschiedenen Perspektiven und die Abenteuer der beiden Adligen.

Neben vielen kleinen, spannenden Ideen wie die Gestaltung der

Unterwelt Nova Vitas, in der sich allerlei interessante Ungeheuer und Monster tummeln, trifft der Leser immer wieder auch auf Wiederholungen und Klischees.

Arenson verliert sich in den immer gleichen Beschreibungen der Phönixe und Drachen: Solinas Krieger scheinen allesamt aus mordlustigen Sadisten zu bestehen, während sich Solina selbst fortwährend über ihre Brandnarbe streichelt und in Selbstmitleid und Hass suhlt. Im Rausch der Beschreibungen verliert der Autor des Öfteren den Überblick über die innere Logik.

Das beginnt bei dem kopflosen Angriff der Drachen auf die übermächtigen Phönixe und setzt sich fort mit unlogischen und unrealistisch in die Länge gezogenen Kämpfen oder der Tatsache, dass die Drachen permanent und ohne Grund Feuer speien, obwohl sie dies sichtbar Energie kostet. Auch Solina ist hoffnungslos überzeichnet.

Stundenlang kämpft sie, die ehemalige Sklavin, gegen ge-

standene Soldaten. Diese sterben dann auch wie Fliegen, während die Helden verbrannt und mit aufgeschlitztem Bauch noch stundenlang gefoltert werden können. Am Ende bleibt von der Stadt Nova Vita kaum etwas übrig.

Über 400 Seiten verbrennen die Krieger Solinas alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Die Drachenmenschen müssen sich tief in unterirdische Tunnel zurückziehen. Hunger und Luft wird ein Problem. Zumindest versucht Arenson die Situation drastisch darzustellen.

Umso verwunderter war ich am Ende, als die Zahl der überlebenden Drachen genannt wurde. Aber auch Solina hat weitaus mehr in der Hinterhand als erwartet. Eine riesige Armee wartet in ihrer Heimat – da frage ich mich, warum sie diese nicht gleich mitgebracht hat?

Stilistisch liefert Arenson recht solide Arbeit. Sein Stil ist einfach, aber bildgewaltig. Mitunter ver-

liert er sich in seinen Beschreibungen. Seine Charaktere kommen indes recht kurz und bleiben flach. Die wenigen Charakterentwicklungen, wie Moris plötzlicher Mut oder die zwei Liebesgeschichten im Buch, wirken leider oftmals erzwungen, da es unübersichtliche Zeitsprünge gibt.

Ebenfalls irritierend mag die Namenswahl Arensons sein. In der Fantasywelt stoßen manchem Leser bestimmt die einfallslosen Namen auf: Requiem, Nova Vita, Castellum Luna etc. So wirkt die Geschichte in vielen

Teilen einfach nur heruntergeschrieben. Es fehlt an Kongruenz und inhaltlicher Logik. Fast schon albern wirkt die Gestaltung der Drachen: Der König ist schwarz, der Prinz silbern, die Prinzessin golden usw. Jede Hauptfigur bekommt eine eigene distinguierte Farbe, ohne Rücksicht auf Verwandtschaftsgrade.

Fazit

Der Auftakt der *Drachenlied*-Saga gestaltet sich wie ein Actionblockbuster: bildgewaltig und reich an Action, dabei simpel gestrickt und mit reichlich Lo-

giklücken. Der *Atem des Feuers* erzählt die Geschichte des Reiches Requiem, dessen Bewohner von einer Armee aus gewaltigen Phönixen angegriffen wird. Zwar können sich die Menschen ebenfalls in Drachen verwandeln, doch den Feuervögeln haben sie nichts entgegenzusetzen.

Während die Bewohner in Tunneln um ihr Überleben kämpfen, machen sich einige Helden auf die Suche nach sagenumwobenen Waffen. Daniel Arenson zeichnet hierbei eine Geschichte in Schwarzweiß ohne menschliche Zwischentöne, dafür aber mit vielen Baustellen.



Autoren: Sergej Lukianenko und Nick Perumov

Verlag: Heyne (Februar 2012)

Originaltitel: Ne wremja dlja drakonow Wrong Time for Dragons

Genre: Fantasy

Taschenbuch, Broschur

656 Seiten, 9,99 EUR

ISBN: 978-3-453-52737-9

Drachenpfade

Eine Rezension von Markus Drevermann

Viktor hat ein Problem. Alles in seiner Umgebung scheint ohne Grund ständig kaputt zu gehen. Dabei auch Dinge, die dies eigentlich gar nicht in dieser Art und Weise können. Eine Erklärung liefert ihm schließlich die etwa dreizehnjährige Tel, als sie eines Abends verletzt in seine Wohnung stolpert. Sie stammt von Mittelwelt, einer anderen Seite der Realität, und nimmt ihn mit dorthin.

Ab da befindet sich Viktor wirklich in Schwierigkeiten. Ihm unbekannte Männer wollen ihn töten und er ist ständig auf der Flucht. Allerdings erwacht gleichzeitig eine seltsame Macht in ihm und lässt ihn überleben.

Mit Viktors Ankunft in Mittelwelt geschehen mehrere beunru-

higende Dinge. Der Clan des Wassers, einer der vier elementaren Clans von Magiern, greift eine Gruppe des Clans des Feuers und eine Abordnung des Clans der Luft an. Ritor, das Oberhaupt des Clans der Luft, ist klar warum. Torn, Oberster des Clans des Wassers, will verhindern, dass der letzte der Drachen gerufen wird. Dabei ist er es, auf den Ritor als ehemaliger Drachentöter seine Hoffnungen setzt, um die anstehende Invasion der Angeborenen zurückzuwerfen.

Und so bricht ein Kampf um Viktor und den Drachen los, in den eine weitere Partei im Form von Loj Iwer eingreift. Sie gehört einem der totemistischen Clans an und führt die Katzen an. Loj Iwer will den Frieden zwischen

den Clans wahren, was in dieser Situation gar nicht so einfach ist.

Sergej Lukianenko und Nick Perumov, Autor einer in Russland sehr bekannten *Herr der Ringe*-Fortsetzung, haben sich zusammengetan und *Drachenspfade* geschrieben. Ihr Abenteuer entführt den Leser in eine neue und doch zugleich altbekannte Welt. Denn im Gegensatz zu vielen Parallelweltgeschichten, in die es Protagonisten von Fantasyromanen verschlägt, ist ihre Mittelwelt kein völliger Gegenentwurf zu unserer Welt. Was auch damit zusammenhängen mag, dass es eben keine reine Parallelwelt ist, in die es Viktor verschlägt, sondern mehr ein anderer Blick auf die Realität.

Laut ihrer Erklärung ist es so wie bei einem Blatt Papier: Es gibt die Vorderseite, die Rückseite und etwas dazwischen, von dem die Bedrohung für Mittelwelt stammt. Die Menschen können theoretisch zwischen den Welten wechseln, wenn sie dazu bereit

sind und etwas in ihrem Inneren den Ausschlag dafür gibt. Viktor ist einer dieser besonderen Menschen, die den Übergang schaffen. Und die Welt, die sich ihm eröffnet, ist gleichermaßen auch für den Leser neu und faszinierend, denn die Autoren weigern sich, Mittelwelt als rückständig und rein mittelalterlich zu zeichnen.

Mittelwelt ist dies zwar im Allgemeinen schon, allerdings gibt es ebenso Anzeichen der Moderne. Es gibt elektrischen Strom, der zur Beleuchtung genutzt wird, in Teilen fließend Wasser und sogar eine Eisenbahn, die von Gnomen geführt wird.

Im Prinzip wirkt Mittelwelt, wie ein Ort, an dem die Annehmlichkeiten beider Zeiten kombiniert wurden und an dem es sich gut leben lässt. Dass dem nicht ganz so ist, wird recht schnell klar. Es gibt die Graue Grenze, die von Lebenden und Toten respektiert wird und einen Haufen Probleme zwischen den ein-

zelnen Magierclans. Und es gibt viele Konflikte auf politischer Ebene, die den Roman kennzeichnen, auch wenn größtenteils die gnadenlose Jagd auf Viktor, den potenziellen Drachentöter, im Mittelpunkt steht.

Diese inszenieren die Autoren fasst wie bei einem Western, der auf den Handlungsort Zug beschränkt ist. Immer wieder kommt es zu Showdowns an Bahnhöfen oder auf der Strecke. Menschen werden getötet und doch fährt der Zug unaufhaltsam seiner Bestimmung entgegen, bis Viktor und seine Begleiterin Tel das Transportmittel wechseln, ohne die Richtung zu seinem Schicksal zu ändern.

Die Charaktere kommen in all dem nicht zu kurz. Viktor ist ein für Lukianenko typischer Charakter, der viel mit Anton aus seinen *Wächter*-Romanen gemein hat. Er tut genau wie Anton das, was er tun muss, meist ohne zu wissen, wohin ihn das Ganze führen wird. Er treibt durch die

Geschichte und erst spät erkennt er, wie er selbst seine Entscheidungen beeinflussen kann. Tel wird ihm als Führerin zur Seite gestellt und glücklicherweise verzichten Lukianenko und Perumov darauf, den Beiden eine Liebesbeziehung anzudichten, sodass sich niemals der Fokus auf ihre Beziehung verschiebt. Tel erkennt Viktor zwar als wichtig an, doch sie handelt nicht wider ihr Wissen, um ihn zu schützen.

Die Konflikte des Romans entstehen aus den Charakteren heraus, die alle gut und nachvollziehbar gezeichnet werden. Ritor, der große Antagonist in *Drachenpfade*, will Viktors Tod nicht aus eigennützigen Gründen, sondern um seine Welt zu schützen. Torns Handeln ist ebenso nachvollziehbar. Loj Iwers Verlangen nach Harmonie ist ebenso nicht einfach so in der Welt, sondern auch in ihr begründet. Sie ist zugleich die schillerndste Figur in *Drachenpfade*. Ihrer Wirkung auf die Männerwelt mehr

als nur bewusst, nutzt sie diese gnadenlos, um ihre Ziele durchzusetzen.

Gekonnt umschiffen Lukianenko und Perumov so manches Klischee. Elfen gibt es zwar, aber ihre Auftritte sind kurz und teils sehr überraschend. Die Gnome bekommen dafür viel Raum und stehen neutral zwischen allen Fronten und kommen recht sympathisch herüber. Sie wirken fast wie typische Zwerge. Die in *Drachenpfade* erschaffene Welt ist kreativ gestaltet und nimmt zwar Versatzstücke der klassischen Fantasy, ordnet sie aber teils neu an, so dass alles frisch wirkt.

Wer die beiden Autoren bereits kennt, wird vermutlich sagen können, wer welchen Teil geschrieben hat, das schadet aber nicht im Geringsten, der leicht andere Stil in verschiedenen Passagen passt sehr gut zum Inhalt. Beide verstehen es, die Spannung hochzuhalten und gerade in den Actionszenen erzählen sie fast atemlos.

Einzig das überhastet wirkende Ende trübt den Eindruck etwas, zumal nicht alle Fragen beantwortet werden. Dass der Drache praktisch nicht in Person vorkommt, macht hingegen überhaupt nichts. Den ganzen Roman schwebt er im Hintergrund über den Köpfen der Charaktere und hat so eine unheimliche Präsenz. Er treibt sozusagen die Geschichte voran, ohne einzugreifen oder da zu sein. Dies ist von Lukianenko und Perumov geschickt gemacht und bereitet unmerklich auf das Ende vor.

Fazit

Drachenpfade ist ein Drachenroman praktisch ohne Drachen, in dem er dennoch eine sehr hohe Präsenz besitzt und elementar für die Handlung ist. Sergej Lukianenko und Nick Perumov entführen den Leser mit einer spannenden, geradlinigen Geschichte in eine Fantasywelt nahezu ohne Klischees und unterhalten damit sehr gut.



Who put the dragons into *Dungeons and Dragons*?

Ein Artikel von Moritz „Glgfz“ Mehlem

Für alle Menschen zwischen 30 und 50 kann die Antwort nur „Larry Elmore“ lauten! Er zeichnete die ikonischen, fast „lebensechten“ Drachen, die auf den Covers der vier in deutscher Sprache erschienenen *Dungeons & Dragons*-Boxen prangten, die wir damals als Kinder im Kaufhaus so lange auffällig bewunderten, bis unsere Eltern sie uns endlich zu Weihnachten oder zum Geburtstag schenkten bzw. wir mit Autowaschen dreißig Mark zusammengekratzt hatten. Mit zunehmendem Alter hat der gute Larry sich dann, scheinbar hormonell bedingt, leider etwas mehr auf leichtbekleidete „Women of Fantasy“ konzentriert, aber das ist eine Geschichte, die an einem anderen Tag erzählt werden soll. Ebenso wie die Tat-

sache, dass ich den Künstler auf der RPC 2009 etwas besser kennen lernen durfte und er sich als unfassbar netter, unpräntentöser Zeitgenosse entpuppte.

Also zurück zu den Drachen: Die Drachen des roten Basis-, des blauen Experten-, des türkisen Ausbau- und des schwarzen Master-Sets stehen stellvertretend für die Entwicklung des *D&D*-Rollenspiels.

Da ich hier einen Bildungsauftrag habe, möchte ich das Ganze noch kurz historisch einordnen. Im Jahr 1974 (ganz wenige Quellen behaupten: Ende 1973) tackerte Gary Gygax für seine junge Firma TSR in Heimarbeit 1000 Boxen eines kleinen Spiels zusammen, das die Welt verändern sollte: *Dungeons & Dragons*, das

wiederum auf dem hauseigenen „Chainmail“-Miniaturenspiel basierte. Die ersten Druckauflagen bestanden aus einer kleinen Box mit drei Heftchen, bei später erschienenen stieg



Gary Gygax auf der Gen Con Indy 2007, Erfinder von *Dungeons & Dragons* (Alan De Smet, CC BY 3.0)

sowohl die Auflage (deutlich) als auch die Größe der Box. Experten unterscheiden aus den ersten Jahren sechs Druck-Auflagen der ursprünglichen Regeln, wovon die ersten drei in sogenannter „Woodgrain“-Optik daher kamen, die letzten drei in schlichtem Weiß („white box“). Besitzt man eine solche Woodgrain-Box, muss man sich um seine Altersvorsorge nicht mehr groß kümmern – da ist man auf dem Sammlermarkt selbst in schlech-

tem Zustand locker mit 2000 bis 5000 Dollar dabei.

In den Jahren 1977 und 1978 musste dann schon die erste komplett neue Auflage her, und Dr. Eric Holmes entwarf ein Regelwerk, das sich eher an Einsteiger richtete und auch vom Verlag als Einstieg in die weiterführende Spielart *Advanced Dungeons & Dragons* konzipiert war. Obwohl das viel komplexere AD&D gerade als Turnier-

System durchstartete, war auch die Basis-Variante nicht totzukriegen. 1980/1981 entwarfen Moldvay/Cook/Marsh eine neue und deutlich besser organisierte und formulierte Fassung des Regelwerks, welches dann schon in Basis- und Experten-Boxen erschien und erstmals auch in andere Sprachen übersetzt wurde, bspw. ins Französische, nur wir Deutschen waren damals anscheinend noch nicht so weit.

Zu uns fand *D&D* erst im Weihnachtsgeschäft 1983 den Weg, als ASS, der Altenberg-Stralsunder-Spielkartenverlag, die neue, von Frank Mentzer edierte Regeledition in den Regalen unserer Kaufhäuser unterbrachte. Eben jene Edition des ältesten Rollenspiels der Welt ist dann in unseren Landen der Inbegriff des Rollenspiels geworden, und jeder Fantasy-Fan meiner Generation kennt die vier verschiedenen Drachen, die auf den Covers zu sehen sind.



Dungeons & Dragons-Spielfeld mit Miniaturen (Philip Mitchell, CC BY-SA 3.0)

Bevor ich jetzt endlich zu den titelgebenden Drachen komme, möchte ich noch kurz zum oben lapidar eingeworfenen „... das die Welt verändern sollte“ kommen. Denn mit dem Rollenspiel öffneten sich für viele von uns ganz neue Welten.

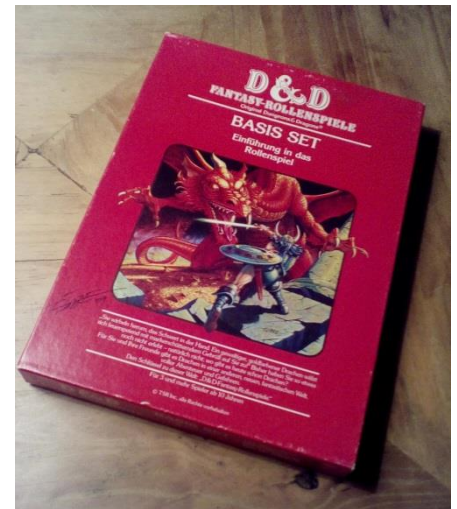
Wir hatten Tolkien gelesen, wir hatten die *Shannara*-Reihe von Terry Brooks gelesen und eventuell noch etwas von Asimov und Lem, aber man war halt immer nur dabei und durfte den Helden bei ihren fantastischen Abenteuern hinterherlaufen und über die Schulter gucken. Jetzt konnte man selber der Held sein und zusammen mit seinen Freunden gefährliche Questen bestehen, sich vorsichtig durch unterirdische Höhlensysteme bewegen, Drachen erschlagen und die geraubte Prinzessin befreien. Nie mehr: „Frodo, du Idiot! Warum denn durch die Minen von Moria?!? Geh da nicht rein!“ Jetzt war man selber Frodo und konnte die Entscheidungen treffen.

Wie aber war dieses Wunder möglich geworden. Nun, Gary Gygax und Dave Arneson waren beide schon Veteranen der Wargames-Szene und hatten so manche Schlacht auf ihrem Küchentisch geschlagen, als irgendwann kluge Menschen auf die Idee kamen, dass es eine tolle Idee wäre, nicht mehr mit kompletten Armeen zu spielen, sondern jeden einen einzelnen Helden lenken zu lassen.

So wurde von Gygax und Arneson dem bereits existierenden Chainmail-Regelwerk, das damals knapp zehn Seiten mit Regeln für solche Solo-Kämpfe zu bieten hatte, ein komplettes Regelsystem für Fantasy-Spiele übergestülpt, dieses in drei kleinen und nach heutigen Maßstäben verurteilt schlecht edierten Heftchen in eine kleine Box gepackt und verkauft. Nach einigen Startschwierigkeiten sprach diese Idee sich rum, und die Verkaufszahlen schossen in den Himmel. Den absoluten Höhe-

punkt dürfte dieser Rollenspiel-Boom Mitte der Achtziger gehabt haben: Allein vom deutschsprachigen *D&D*-Basis-Set wurden nach Aussagen Mentzers deutlich über 100.000 Kopien gedruckt und verkauft. Und die Box erschien auch auf Niederländisch, Französisch, Japanisch, Hebräisch ... Heute undenkbar, dass ein Rollenspiel einen derart weltweiten Erfolg haben könnte.

Mit dem roten *D&D*-Basis-Set habe ich tatsächlich endlich den Bogen zu meinem eigentlichen Thema geschlagen: den Drachen



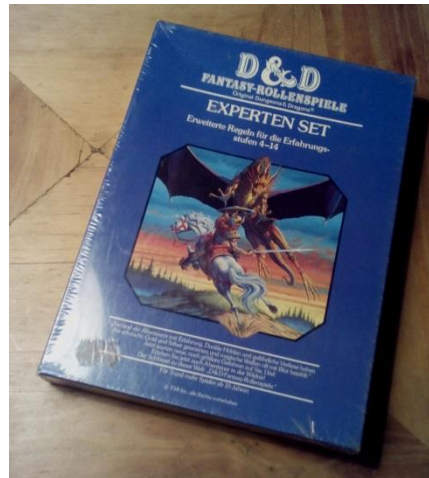
des *Dungeons & Dragons*-Rollenspiels. Denn Leute greifen sehr gerne etwas kurz und halten *D&D* in seinen älteren Editionen für ein klassisches Hau-drauf-und-weg-Rollenspiel, obwohl allein schon an den Covers der Boxen abzulesen ist, dass das nicht wahr sein kann. Nimmt man sich dann die jeweils aufeinander aufbauenden Regel-Elemente zur Brust, sind alle Vorurteile im Nu widerlegt. Aber kommen wir doch endlich zu den Drachen ...

Rotes BASIS-SET (Stufen 1-3)

Auf dem Cover des Basis-Sets sehen wir einen spärlich bekleideten Kämpfer, der mit seinem Hörnerhelm den guten alten Ugurcan Yuce (Gott hab ihn selig) mit Stolz erfüllen würde und der sich gerade mit gezücktem Schwert auf einen roten Drachen stürzt, der kaum dreimal so groß ist wie er und der einen recht übersichtlichen Drachenhort bewacht.

Und, klar: Obwohl nach Drachenmaßstäben eher am unteren Ende des Leistungsspektrums, ist der kleine rote Drache für diesen Kämpfer ein absolut würdiger, wenn nicht gar übermächtiger Gegner. Das Basis-Set bietet nämlich die Regeln für die Stufen 1 bis 3, und hier stimmt auch das Stereotyp, dass man durch schlecht beleuchtete Keller kriecht und sich mit Riesenratten im Keller des Bäckers herumschlägt, damit es in einem typischen Fantasy-Dorf wieder leckere Brote geben kann.

An Regeln werden hier Kampfregeln geboten, Regeln für Res-



ourcenverwaltung im Hinblick auf Fackeln und Munition, dazu jede Menge Monster, Fallen und Schätze, damit das Spiel – egal wie absehbar die Grundhandlung ist – nicht langweilig wird. Das ist auch absolut gelungen – wir haben jahrelang Spaß in düsteren Gewölben gehabt und abgeschnetzelt, was uns vor die Schwerter und Streitäxte kam.

Irgendwann aber hatten unsere Charaktere die 3. Stufe erreicht und machten sich auf, dem Regelkorsett der roten Box und dem reinen Spielen im Dungeon zu entwachsen.

Es wurde Zeit für das ...

Blaue EXPERTEN-SET (Stufen 4-14)

Hatten wir es beim Basis-Set noch mit einem Kämpfer zu tun, der sich in einem Höhlenkomplex mit einem noch recht jungen Drachen auseinandersetzte, ist unser Kämpfer auf der Cover-

Illustration des Experten-Sets schon hoch zu Ross und bekämpft vor malerischer Freilandkulisse einen mächtigen goldenen Drachen.

... und so zeigt auch diese absolut ikonische Zeichnung genau, was sich vom ersten zum zweiten Set geändert hat. Es sind nämlich nicht nur die Charaktere mächtiger geworden (Stufen 4-14), sondern natürlich auch ihre Feinde gefährlicher. Wer die Werte eines jungen roten Drachen mit denen eines ausgewachsenen goldenen vergleicht, wird schnell verstehen, was ich meine.

Vor allem aber hat sich der Fokus des Spiels deutlich verschoben, denn zwar gibt es immer noch Dungeons, die von böartigen Monstern befreit werden wollen, hauptsächlich aber geht es in diesem Stufenbereich darum, Abenteuer in der Wildnis und in Städten zu erleben. Ein klassischer Abenteuer-Dreischritt der Experten-Stufe besteht im

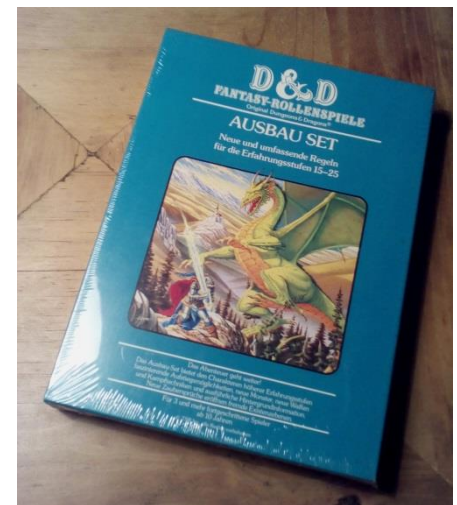
Erforschen einer Hex-Umgebung mit Zufallstabellen und allem, was eine ordentliche Weltensimulation ausmacht, gefolgt von einem Abenteuer in der nahe gelegenen Stadt, garniert mit dem einen oder anderen kleinen Höhlensystem.

Mittlerweile haben sich die Helden unserer Abenteuer zu halbwegs mächtigen Recken entwickelt, die zumindest regional einen gewissen Bekanntheitsgrad genießen und in diesem Bezugsrahmen auch gerne zum Lösen von Problemen herangezogen werden.

Türkises AUSBAU-SET (Stufen 15-25)

Hier hat Larry Elmore einen Paladin im schweren Plattenpanzer und mit einem augenscheinlich mächtigen magischen Schwert zu Papier gebracht, der sich mit einem uralten grünen Drachen misst. Im Hintergrund sehen wir eine Gebirgskulisse mit einer prachtvollen Burg.

Zwar ist die Farbgebung der Drachen auf den bisherigen Covers nicht komplett logisch, da beispielsweise ein goldener Drache einer vergleichbaren Alterskategorie viel mächtiger ist als ein grüner Drache, aber zumindest bei den drei bisher gezeigten Kämpfern kann man auf den ersten Blick erkennen, wie hier das Macht-Level immer weiter ansteigt. So muss der Kämpfer des Ausbau-Sets den Kämpfer des Basis-Sets sicher nur grimmig ansehen, um diesem genügend Schaden zuzufügen, dass er direkt zu Asche zerfällt.



Neben dem weiterhin ansteigenden Machtniveau verschiebt sich aber auch hier wieder der Fokus des Spiels. Ja, natürlich gibt es auch noch Dungeons, und selbstverständlich haben wir es auch noch mit Städten zu tun, und sei es nur als Ort, um uns auszurüsten oder die Herrscher vom Thron zu stoßen, aber zentral geht es nun darum, ein eigenes kleines Reich zu errichten und dieses nicht nur zu behaupten, sondern im Idealfall auch noch auszudehnen.

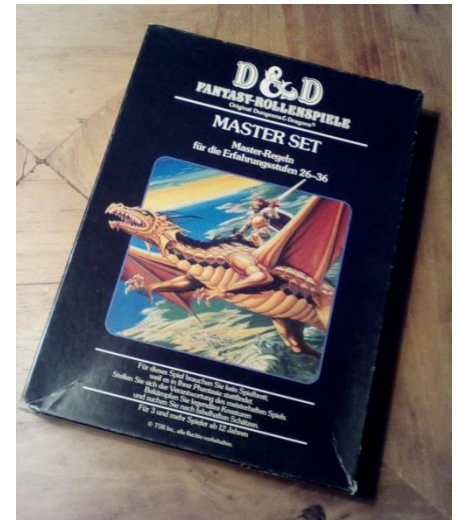
Schon im Experten-Set konnte man ab Stufe 9 (Halblinge Stufe 8) eine Art Basis errichten, um sesshaft zu werden, aber im Ausbau-Set wird diese Entwicklung auf die Spitze getrieben. Es gibt Preise für Burgmauern, Belagerungsgeräte, Elfen-Bogenschilder, Schreiber und alles, was benötigt wird, um sein Reich zu errichten und sinnvoll zu verwalten.

Ja, hier gibt es nicht nur ein tolles Ressourcen-Verwaltungssystem,

das tatsächlich gut funktioniert und mich Jahre meines Lebens begleitet hat, sondern auch die so genannte „Kampfmaschine“, ein System für Massenkämpfe, mit dem man von einem Scharmützel bis zu einem epischen Kampf in bester Tolkien-Manier alles bestreiten kann.

Obwohl sich unsere Helden als Herrscher ganzer Landstriche nur noch in den seltensten Fällen die Finger selber schmutzig machen und auf Questen losziehen, versorgt das Regelwerk den ambitionierten Spielleiter dennoch mit ausreichend fiesen Gegnern, um auch Abenteurer dieser Machtstufen noch vor Herausforderungen zu stellen, sodass auch unsere mächtigen Herrscher nicht immer ihre Schergen vorschicken können, sondern sich manchmal selbst noch Gefahren aussetzen müssen.

Das Herrschaftssystem ist so gut ins Gesamtkonzept integriert, dass man nicht nur durch stumpfes Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln kann, sondern auch



durch Steuereinnahmen oder gewonnene Gefechte.

Schwarzes MASTER-SET (Stufen 26-36)

Drachen bekämpfen? Auf den Stufen 26-36 kommt das nur noch in Ausnahmefällen vor. Wie man an unserem schwarzbärtigen Krieger sehen kann, hat man sich die Drachen (selbst wenn es mächtige goldene Drachen sind) entweder unterworfen oder sich mit ihnen so weit angefreundet, dass sie einen auf ihrem Rücken reiten lassen.

Und abermals gibt es eine Veränderung des zentralen Elements. Hat man zuerst versucht, sich in Kellern ein paar Goldmünzen zu verdienen, um dann die Wildnis um die eigene Heimatstadt herum zu erkunden und anschließend ein eigenes Reich zu errichten, geht es nun darum, nichts Geringeres als unsterblich zu werden. Ja, richtig gelesen: Zum Ende des Master-Sets hin besteht die Möglichkeit, in die Reihen der Götter aufzusteigen. Was die Macht des einzelnen Helden angeht, liegt es nun in seiner Hand, Imperien zu stürzen oder zu errichten, Gebir-

ge einstürzen zu lassen oder die gesamte Ork-Population einer Region mit einem Fingerschnippen zu beseitigen.

Goldenes IMMORTALS-SET (Unsterbliche Stufen)

Es ist geschafft! Wie auf dem Cover unschwer zu erkennen, sind unsere Charaktere nun auch den mächtigsten Drachen ebenbürtig und haben es nicht mehr nötig, diese zu bekämpfen.

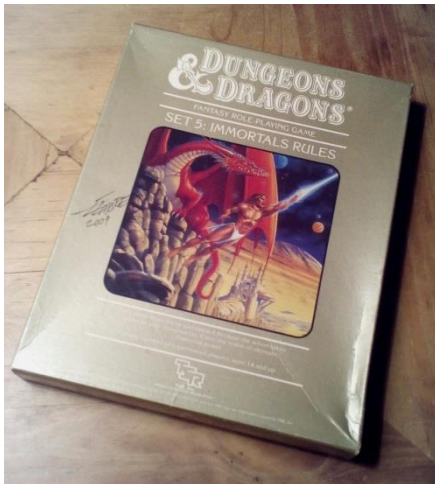
Zwar ist das Immortals-Set im Jahr 1986, also auf dem absoluten Höhepunkt der *D&D*-Hysterie, erschienen, aber dennoch hat es diese Box nie zu einer deutschen Version gebracht. Sehr schade, aber scheinbar war dem Verleger ASS das Konzept zu abgefahren, um es auf den deutschsprachigen Markt loszulassen. Und wenn ich ganz ehrlich bin, ist das Spiel auf diesen Stufen jenseits der 36 auch wirklich eine ganz andere Geschichte als all das, was uns Frank Mentzer, der Adlatus von Gary Gygax, bis dahin vorsetzte.

Die Probleme nämlich, mit denen man sich bisher herumgeschlagen hat, sind für die unsterblichen Charaktere keine wirklichen Probleme mehr, und auch auf den Charakterbögen sieht man, dass wir es nicht mehr mit den typischen *D&D*-Charakteren zu tun haben:

Sie verfügen jetzt über Mächte und Kräfte, von denen auch die brilliantesten Magier nur träumen können. Ich habe einmal das Glück gehabt, in einer Online-Kampagne einen Unsterblichen spielen zu können, und es hat wahnsinnig Spaß gemacht, mich aber mit seinen Konzepten und Ideen wirklich an die Grenze meiner Englischkenntnisse getrieben.

... ach, könnte man das Teil doch noch offiziell in deutscher Sprache herausbringen. (Man wird ja noch träumen dürfen.)

Als witzige Anekdote am Rande möchte ich gerade noch erwähnen, dass Frank Mentzer, der



Kopf hinter diesen 5 Boxen (okay, vor allem hinter den letzten 3 Boxen) davon ausgeht, dass es niemand wirklich geschafft hat, einen unsterblichen Charakter zu erspielen, denn dafür müsste man, wie im Master-Set beschrieben, einen Charakter in allen vier Klassen (Kämpfer, Magier, Dieb und Kleriker) von 1 auf 36 bringen, dann einen unsterblichen Gönner finden und eine Art Prüfung bestehen.

So hat Mentzer offiziell im größten amerikanischen Old-School-Forum „Dragonsfoot.org“ angeboten, demjenigen, der ihm komplett schlüssig nachweisen könne, wie er einen solchen Charakter ehrlich erspielt hat, ein auf den Leib geschneidertes Regelwerk zu erstellen. Bisher hat ihn

da noch niemand beim Wort genommen ...

So! Und wer diesen Artikel tapfer durchgestanden hat und danach noch behauptet, dass Old-

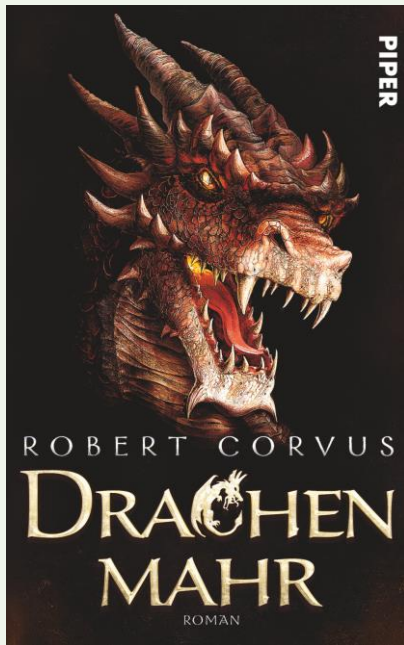
School-*D&D* ein Spiel für Dungeon-Schwachköpfe ist, dem kann ich auch nicht mehr helfen.

dnd.wizards.com



Dragonchess: dreidimensionale Schachvariante basierend auf *Dungeons & Dragons*, abgebildet ist das sogenannte Sky Board (Zac Dortch, CC BY-SA 3.0)





Autor: Robert Corvus

Verlag: Piper (Juli 2015)

Genre: Fantasy-Thriller

Paperback, kartoniert

400 Seiten, 12,99 EUR

ISBN: 978-3-492-28015-0

Drachenmahr

Eine Rezension von Markus Drevermann

Vor neunzig Jahren stand die Stadt Koda kurz davor, den großen Krieg zu verlieren und erobert zu werden. Dann jedoch sorgte ein kleines Mädchen im letzten Moment für den Sieg. Sie zähmte den Drachen, und dieser kämpfte an ihrer Seite. Jedoch forderte der Sieg einen hohen Preis: Seit genau jener Zeit ist die Stadt vom Rest der Welt isoliert. Sie wird vom Leidenden Land umgeben, in dem die Geister der Gefallenen umgehen und jeden angreifen, der sich ohne Schutz hineinbegibt.

Diesen nötigen Schutz bieten ausgerechnet der Drache sowie Josefa Rubinsteyn, einstmals jenes kleine Mädchen, das ihn zähmte und heute seine Drachenmeisterin ist. Sie erschafft Kunstwerke aus Glas, die von

innen heraus leuchten und die Geister abhalten können, und die Kinder des Drachen vertreiben die Geister ebenso. Allerdings sind die so genannten „Draken“ Segen und Fluch zugleich.

Sie vertreiben zwar die Geister, gleichzeitig ernähren sie sich aber von den Albträumen der Menschen und lassen sie vollkommen erschöpft zurück. Sicher könnte man alles dafür tun, dies zu unterbinden, allerdings erschafft der in der Kapelle in Ketten geschlagene Drache aus den gesammelten Emotionen dringend benötigte Nahrung für die Menschen und schenkt den Medien Träume und Visionen.

Über diese trotz allem fragile Konstellation in der Stadt, die von sieben mächtigen Häusern beherrscht wird, bricht das Un-

heil in zweifacher Hinsicht herein. Zunächst scheinen die Geister ungewöhnlich aggressiv zu werden und löschen – vor den Augen der jungen Gardistin Zarrria Machon – die komplette Besatzung eines Wachturms aus. Kurz darauf muss Zarrria erfahren, dass der Obrist der Drachengarde ermordet wurde. Von ihrem Onkel Podro, dem Hauptmann der Stadtwache, beauftragt, beginnt sie mit ihren Nachforschungen und kommt so manchem Geheimnis auf die Spur.

Wirklich frische Ideen sind mittlerweile selten in der Fantasy, aber Robert Corvus präsentiert mit *Drachenmahr*, wie sich im Verlauf des Romans herausstellt, genau das. Zunächst scheint man sich in gewohnten Fahrwassern zu befinden. Ein lang zurückliegender Krieg, seltsame Vorkommnisse und eine junge Protagonistin sind fast schon Standardzutaten für einen guten Fantasyroman. Allerdings schafft es

Robert Corvus, etwas Einzigartiges einzufügen, indem er den Drachen zum Dreh- und Angelpunkt macht und ihn dabei komplett ungewohnt darstellt.

Die Idee, dass der Drache aus Träumen Dinge erschaffen kann, ist faszinierend und im Endeffekt viel wichtiger, als es am Anfang erscheint. Clever verschleiert Robert Corvus die wahre Bedeutung des Drachen für die Handlung und kann so am Ende richtig überraschen, wenn die Wahrheit ans Licht kommt, auch wenn dabei ein, zwei Zusammenhänge ungeklärt bleiben.

Seinen Hintergrund hat Corvus sehr gut ausgearbeitet und darauf geachtet, dass seine Grundlage für alle Handlungen schlüssig und logisch bleibt. Von dieser Grundlage aus präsentiert er praktisch einen Fantasythriller um Verrat, Intrigen und Politik. In dieses Spiel um die Herrschaft wird die junge Zarrria hineingezogen, die an sich schon genug Probleme hat. Da sie bereits mit achtzehn zum Leutnant der

Stadtwache gemacht wurde, sagt man ihr nach, sie habe nur durch Beziehungen die Stellung bekommen. Dadurch hat sie einen schweren Stand bei ihren Untergebenen, zumal sie eine Patrizierin ist, die dem Hause Machon angehört, einem ehrgeizigen Haus, das an seinem Aufstieg arbeitet.

Zarrria wird von Robert Corvus als eine junge Frau dargestellt, die erst noch ihren Weg sucht. Sie weiß noch nicht, wie sie alles angehen muss oder soll, und vor allem hat sie einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn, der mehrmals auf die Probe gestellt wird. Teilweise muss sie ihn unterdrücken, um einer Situation Herr zu werden, und sie muss so manche bittere Pille schlucken.

Am Ende allerdings ist es für sie keine Frage, wie sie sich entscheidet, auch wenn sie dafür weitere Opfer bringen soll. Zarrria wirkt sehr differenziert dargestellt und ist mit Sicherheit nicht die typische Heldin mit

festen Überzeugungen, die nur einen Weg zulassen. Sie entscheidet größtenteils aus dem Bauch heraus, und meist stellt sich später heraus, ob ihre Entscheidung falsch oder richtig war. Generell zeichnet Robert Corvus seine Figuren nicht als rein gut oder rein böse. Er lässt sie innerhalb ihrer Überzeugungen agieren und die – für sie – logische Entscheidung treffen. Selbst das Handeln von Zarrias Feinden ist nachvollziehbar, auch wenn es nicht gutzuheißen ist.

Hervorzuheben bei den Nebencharakteren ist Turan, der Anführer im Weberviertel, dem gefährlichsten Teil der Stadt, in den selbst die Stadtwache keinen Fuß setzt. Er wirkt äußerst charismatisch und sehr bedacht in seinem Vorgehen. Turan ist neben Zarria einer der wenigen, die am Wohl der Menschen interessiert sind.

Beim Stil scheiden sich vermutlich wieder einmal die Geister, denn *Drachenmahr* ist in der Ich-

Perspektive verfasst. So kann Robert Corvus direkt die Gedanken Zarrias wiedergeben, aber der Leser erfährt halt alles nur aus ihrer Sicht, und da besteht die Gefahr, dass die anderen Charaktere blass bleiben. Diese Falle allerdings umgeht Robert Corvus durch eine differenzierte Figurenzeichnung. Generell beschreibt er sehr gut seine Szenarien. Seine Welt entsteht vor dem geistigen Auge auf eine Weise, dass man das Gefühl hat, den Blick über sie schweifen lassen zu können.

Einen Kritikpunkt gibt es an seinem bei *Drachenmahr* verwendeten Schreibstil aber doch. Und zwar lässt er Zarria mit unheilschwangeren Worten mehrmals Andeutungen über die Zukunft machen. Diese wirken in keinster Weise spannungsfördernd, sondern sie reißen, ganz im Gegenteil, den Leser aus der Handlung und wirken wie eine Bremse, in der ansonsten kompromisslos vorwärtsgetriebenen Handlung.

Corvus' meist überaus flüssig zu lesender, angenehmer Stil leidet darunter etwas. Ein ärgerlicher Umstand, denn seine Geschichte hätte diese Vorahnungen absolut nicht nötig, um spannend zu sein. Das Ende gestaltet er zwar gut und kann mit vielen Überraschungen punkten, allerdings wirkt es etwas hektisch. Da hätte Corvus sich ruhig mehr Zeit nehmen können, um vielleicht auch das letzte bisschen Potential aus seinen Ideen herauszuholen.

Fazit

Drachenmahr ist ein düsterer Fantasythriller mit sehr guten Ideen. Einzig das Ende kommt etwas abrupt und schnell. Die Figuren sind allesamt glaubhaft, und Robert Corvus gibt allen ausreichend Raum, um sie charakterisieren zu können. Ein sehr interessanter und spannender Fantasyroman, der aus der Masse hervorsticht.

[Interview mit Robert Corvus](#)



Autor: Markus Heitz

Verlag: Piper (Januar 2016)

Genre: Fantasy

Gebunden mit Schutzumschlag

560 Seiten, 19,99 EUR

ISBN: 978-3-492-70353-6

Drachengift

Eine Rezension von Markus Drevermann

Das Jahr 1927: Silena und ihre Freunde haben einen wichtigen Sieg gegen die Drachen errungen, und es scheint so etwas wie Ruhe einzukehren. Allerdings nur scheinbar. Ersten Aufruhr gibt es, als eine dritte Partei, neben dem Officium Draconis und den Skyguards, in den Kampf gegen die Drachen eintritt.

Die Hohenheim AG hat einen chemischen Kampfstoff entwickelt, der ungefährlich für Menschen, aber absolut tödlich für Drachen ist. In den USA soll es, laut Aussagen von Firmenvertretern, keine Drachen mehr geben, und nun soll RESACRO auch Europa von der Plage befreien.

Aber die Herrscher Europas sind zurückhaltender als die der USA. Zudem sind nicht alle überzeugt,

dass das Mittel genauso wirkt, wie Hohenheim und sein ergebener Freund Arthur Frederik von Auen behaupten. Oberst Litzow und Leida Havock sind äußerst misstrauisch: Die beiden Anführer der Skyguards berichten ihrer alten Freundin und ehemaligen Anführerin Silena Zadornova von ihren Zweifeln. Diese hat als Zarin gerade ganz eigene Probleme.

Mit der Beziehung zwischen ihr und dem Zaren Grigorij steht es nicht zum Besten. Grigorij steht unter dem Bann des Drachen Tugarin, von dem Silena nichts weiß, und die Stimmung im Volk droht umzuschlagen. Dazu kann Silena keine mütterliche Beziehung zu ihrer neugeborenen Tochter aufbauen. Ganz im Ge-

genteil: Am liebsten wäre es ihr, so weit wie möglich von ihr entfernt zu sein. Deshalb ergreift sie sofort die Gelegenheit, in die USA aufzubrechen, um die Behauptungen Hohenheims zu überprüfen. Dort trifft sie auf Nikola Tesla, den großen Physiker mit sehr seltsamen Ideen, der ebenso in großen Schwierigkeiten steckt. Das ist aber alles nichts gegen die Katastrophe, die Hohenheim und seine Freunde planen.

Die Drachen sind zurück. Markus Heitz entführt den Leser nach sieben langen Jahren wieder in die zwanziger Jahre und lässt ihn alte Bekannte treffen. Fast nahtlos knüpft er dabei an die Handlung der Vorgängerbände an, präsentiert aber auch so manche Neuerung.

Silena wird Mutter und kann sich doch nicht so recht mit dem Gedanken an die Mutterschaft anfreunden. Ihr eigenes Kind scheint ihr nahezu gleichgültig. Natürlich hat dies mit den Dra-

chen zu tun, die genauso intrigant und skrupellos wie immer sind. Eben das macht den Reiz der Reihe aus.

Sicher gibt es auch einige Action-szenen, und so manches geht zu Bruch, aber Markus Heitz legt erneut viel Wert darauf, eine spannende und verwickelte Handlung zu erzählen. Zunächst lässt er den Leser lange im Dunkeln darüber, was es mit der Hohenheim AG und ihrem Mittel RESACRO auf sich hat. Sicher ist nur, dass die Firma nicht nur Gutes im Schilde führt. Dieser Eindruck erwächst zunächst aus dem Druck, den die Hohenheim AG auf die Politik ausübt; später jedoch mehren sich die Anzeichen.

Aber dies ist nicht der einzige Handlungsstrang, der die Geschichte voranschreiten lässt. Es gibt viel in *Drachengift* zu entdecken. Die Drachen arbeiten weiterhin im Verborgenen gegeneinander und versuchen sich mit allen Mitteln zu schaden. Dabei

sind die Menschen ihre Schutzschilder und ausführenden Organe, die sie mal mehr, mal weniger offensichtlich in ihrer Hand halten und zu manipulieren verstehen. Zar Grigorij ist da ein wichtiger Baustein. Der altbekannte Charakter fällt in seine Angewohnheit des Drogenkonsums zurück, und wie jeder Süchtige meint er anfangs, alles kontrollieren zu können. Als er merkt, wie es um ihn wirklich steht, ist es fast zu spät.

Grigorij ist eine ziemlich komplexe Figur, die Markus Heitz entsprechend ausgestaltet. Ebenso interessant ist die Darstellung Nikolas Teslas, der gleichzeitig Scharlatan und genialer Erfinder ist. Sein Handlungsstrang ist im Prinzip der wichtigste des ganzen Buches, führt er doch zur Aufdeckung des Plans der Hohenheim AG. Die Drachen haben ebenso eigene Charakterzüge bekommen und sind manipulative und geschickte Strategen; die Szenen mit ihnen machen

immer wieder Spaß, da viel auch zwischen den Zeilen gelesen werden kann.

Markus Heitz nutzt die Gelegenheit, dieses Mal nicht nur europäische oder asiatische Drachen auftauchen zu lassen, und zeigt nun die Drachen aus der Vorstellung der amerikanischen Ureinwohner. Leider fallen diese nicht ganz so bedrohlich aus wie ihre europäischen Vettern. Auf den ersten Blick scheinen sie wenig mehr zu sein als große, fliegende Schlangen. Das ist schade, denn hier hätte sich weiteres Konfliktpotential nutzen lassen. Andererseits hätte dann die Notwendigkeit eines anderen Strippenziehers bestanden, und zumindest das wäre ein Verlust für *Drachengift* gewesen.

Ein Teil des Romans ist praktisch losgelöst vom Rest. Die Ermittlungen von Dr. Ulrike Mang in katholischen Kirchen haben mit den Ereignissen in *Drachengift* nichts zu tun, sondern bilden eine eigene kleine Erzählung, mit

der Markus Heitz bereits den nächsten Drachenroman vorbereitet. Ihr Part ist ebenso spannend wie der restliche Roman und bietet viele Ansatzpunkte zum Nachdenken über die Bedeutung ihrer Entdeckungen.

Es ist fast ärgerlich, dass Markus Heitz diese nicht weiter ausführt oder das Ganze mit den anderen Teilen des Romans verknüpft. Andererseits steht so vermutlich irgendwann ein weiterer Ausflug in die Goldenen Zwanziger an, auch wenn er noch ein paar Jahre auf sich warten lassen wird. Sicher ist auf jeden Fall, dass es dann zu bedeutenden Umbrüchen in der Welt der Drachenjäger und Drachen kommen wird.

Markus Heitz' Schreibstil merkt man den Spaß an, den der Autor beim Schreiben hatte. Der Roman ist gewohnt flüssig zu lesen, und manchmal ergibt sich der Eindruck, dass Heitz sich regelrecht zügeln musste, um nicht zu viele Ideen einzubauen und den Roman unübersichtlich werden zu

lassen. So aber hält er die Zügel fest im Griff und führt seine Leser erneut durch die zwanziger Jahre, die vor dem geistigen Auge neu erstehen. Seine Charaktere sind plastisch beschrieben.

Probleme beim Verständnis gibt es nicht, falls *Drachengift* ohne Vorkenntnisse gelesen wird. Alle vorausgegangenen Geschehnisse, die für die Geschichte wichtig sind, werden im Laufe des Romans erwähnt und erklärt. Schade ist allerdings, dass Dr. Ulrike Mangs Handlungsstrang nur zu einem vorläufigen, unbefriedigenden Ende geführt wird.

Sicher, hätte Markus Heitz diesen ebenfalls ausgeführt, wäre der Roman doppelt so dick geworden, aber ein kleiner Nachgeschmack, dass hier nur auf einen weiteren Roman neugierig gemacht werden soll, bleibt.

Na ja, immerhin gibt es so die Gewissheit einer Fortsetzung. Ansonsten bleibt nur zu sagen, dass Markus Heitz es ein weiteres Mal geschafft hat, den Leser

in eine seiner Welten zu entführen und ihn dort ein paar fantastische Stunden verleben zu lassen, die vollgepackt sind mit Intrigen und Spannung. Und wer ganz genau liest, wird so manche Anspielung auf Indiana Jones finden.

Fazit

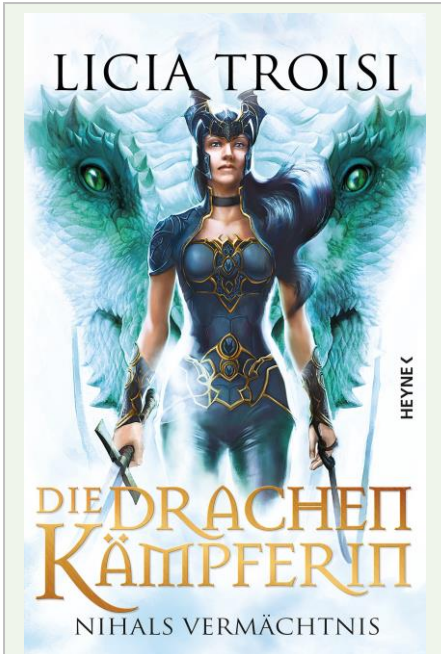
Drachengift ist der vorläufige, gelungene Abschluss der Reihe über die *Mächte des Feuers*. Markus Heitz vermischt ein weiteres Mal eine komplexe Handlung mit alten Mythen und interessanten Charakteren. Weitere Ausflüge in die Goldenen Zwanziger werden bereits ungeduldig erwartet.

[Rezension zu *Drachenkaiser*](#)

[Rezension zu *Die Zwerge*](#)

[Interview mit Markus Heitz](#)





Autorin: Licia Troisi

Verlag: Heyne (Dezember 2015)

Originaltitel: Cronache del mondo emerso: Le storie perdute

Aus dem Italienischen von Bruno Genzler

Genre: Fantasy / Jugendbuch

Hardcover mit Schutzumschlag,
400 Seiten, 16,99 EUR

ISBN: 978-3-453-27037-4

Die Drachenkämpferin – Nihals Vermächtnis

Eine Rezension von Jessica Idczak

Vor etwa einhundert Jahren hat die Halbfelfe Nihal, gemeinsam mit dem jungen Zauberer Sennar und mit Unterstützung einiger Verbündeter, die Aufgetauchte Welt von der Schreckensherrschaft des Tyrannen befreit. Niemand weiß, wohin sie anschließend ging oder was mit ihr geschah. Für die meisten ist sie nur noch eine Legende, hat längst ihren Frieden im Tod gefunden. Zwar werden noch immer Geschichten über ihre Heldentaten erzählt, doch keiner glaubt daran, dass wirklich alles wahr ist, wie es berichtet wird, geschweige denn, dass Nihal noch am Leben sein könnte. In einer ungemütlichen Winter-

nacht allerdings findet ein Barde seinen Weg in eine Taverne – und beginnt nie gehörte und gekannte Bruchstücke aus Nihals Leben zu erzählen. Er berichtet vom Tod ihrer Eltern, wie Nihal zu ihrem Pflegevater kam und wie es ihr nach dem Sieg über den Tyrannen erging. Was er jedoch niemandem verrät, ist seine Identität und woher er all das weiß ...

Mit ihrer Trilogie um *Die Drachenkämpferin* hat Licia Troisi sich schnell in die Herzen der Fantasy-Fans geschrieben, in der großen und vielseitigen Kulisse der Aufgetauchten Welt fanden später auch weitere Reihen ihr

Zuhause. Dass einige dieser Fäden aus *Die Schattenkämpferin* und *Die Feuerkämpferin* in diesem unerwarteten, aber freudig angenommenen vierten Teil minimal aufgegriffen werden, ist daher nicht verwunderlich, wenn auch etwas verwirrend für Leser, die diese Reihen nicht kennen.

Dieser Punkt spielt auch keine große Rolle, denn egal wann man die Vorgänger gelesen hat – man ist sofort wieder in der Geschichte und begrüßt liebgewonnene Charaktere mit einem Lächeln. Es ist interessant zu sehen, wie Nihals Weg seinen Anfang nahm und wie er endete. Licia Troisi hat es tatsächlich geschafft, viele Informationen in *Nihals Vermächtnis* unterzubringen, ohne dass man sich als Leser überfordert fühlt.

Alles ist stimmig und an die bereits bekannte Geschichte angepasst, nichts wirkt aufgedrängt oder an den Haaren herbeigezogen. Auch neue Aspekte finden ihren Platz, und es fühlt sich an,

als wäre genau dieser Verlauf vorherbestimmt gewesen.

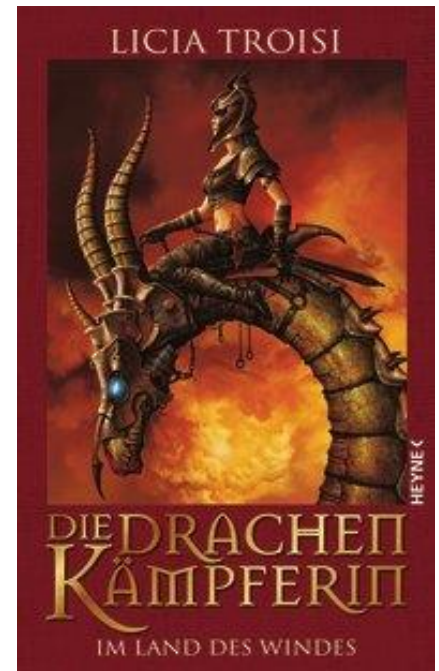
Eine schöne Idee ist die Form der Erzählung, denn die Rahmehandlung wird aus der Taverne erzählt, in der der geheimnisvolle Barde von Nihals Vermächtnis berichtet. Im Grunde bekommt man hier als Leser sowohl die Vor- als auch die Nachgeschichte serviert, zwischendurch nur unterbrochen von einem kurzen Blick in den Schankraum.

Das gibt dem Leser die Möglichkeit, zwischen den relevanten Haupterzählsträngen Luft zu holen, bevor er sich in die nächste Episode aus Nihals Leben stürzt. Eingeleitet werden die einzelnen Passagen durch kleine, zu den darauf folgenden Kapiteln perfekt passende Strophen, die einen Eindruck dessen vermitteln, was die anderen Gäste in der Taverne zu hören bekommen.

Natürlich wird nicht jeder Leser mit dieser Fortsetzung, die keine wirkliche ist, zufrieden sein, und

sicherlich gibt es hier und da ein paar Kritikpunkte, doch das Lesevergnügen wird in keiner Weise geschmälert – die Autorin weiß sehr genau, wie sie die Abenteuer um die Trilogie spannend und unterhaltsam gestalten kann.

Obwohl viele Jahre zwischen den Büchern liegen, hat sich Licia Troisi ihren Stil auf wunderbare Weise erhalten. Und man merkt sofort, wie sehr ihr Nihals Ver-



mächtnis am Herzen liegt. Wer die *Drachenkämpferin*-Trilogie gelesen hat, der kann gut nachvollziehen, warum dieser – vielleicht, vielleicht aber auch nicht – finale Band unbedingt von ihr geschrieben werden musste. Eine schlechte Idee war es in jedem Fall nicht – Fans sollten hier nicht skeptisch oder ängstlich sein, sondern zugreifen. Es lohnt sich!

Fazit

Damit hat wahrscheinlich niemand gerechnet – nach mehr als

acht Jahren hat Licia Troisi eine freudige Überraschung für ihre Fans der ersten Stunde parat und veröffentlicht mit *Die Drachenkämpferin – Nihals Vermächtnis* ein weiteres Buch über die Heldin vieler begeisterter Leser.

Ob es sich dabei nun um Geldmacherei oder um eine Notwendigkeit, um die Abenteuer der Halbhelfe wirklich abzuschließen, handelt, sollte jeder selbst entscheiden. Fakt ist, dass man auch nach all den Jahren sofort wieder in Nihals Bann gerissen wird und sich Fans, auch wenn nicht

jeder mit dem späten Finale und den mitgebrachten Antworten zufrieden sein dürfte, diesen vierten Band nicht entgehen lassen sollten.

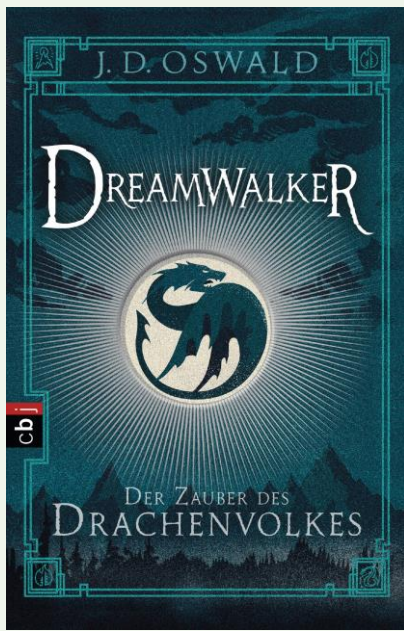
Rezension zu Die Drachenkämpferin – Im Land des Windes

Rezension zu Die Drachenkämpferin – Im Auftrag des Magiers

Rezension zu Die Drachenkämpferin – Der Talisman der Macht

Rezension zu Nashira





Autor: James Oswald
Originaltitel: Dreamwalker
Aus dem Englischen von Gabriele Haefs
Verlag: cbj (September 2015)
Genre: Fantasy

Taschenbuch, Klappenbroschur
416 Seiten, 12,99 EUR
ISBN: 978-3-570-40306-8

Dreamwalker – Der Zauber des Drachenvolkes

Eine Rezension von Maria Schönberg

Drachen sind grausame Monstrositäten, die ohne Rücksicht auf ihre Umwelt alles niederbrennen und Tod und Verderben säen. Sie werden gefürchtet und gehasst, einem Ritter gebührt große Ehre, wenn er einen von ihnen erschlägt. Oder? Aber was wäre, wenn sie doch vernunftbegabte und rücksichtsvolle Wesen wären? Würden sie dann immer noch gehasst und verfolgt?

Die letzten Drachen der Welt leben zurückgezogen in einem Wald. Ein Zauber schützt ihre Siedlung, doch als eine junge, ehrgeizige Drachendame ein mächtiges Zauberbuch findet, bringt sie alle in Gefahr. Gleichzeitig wird der Junge Errol wider

seinen Willen zu einem Kriegerpriester ausgebildet, dessen Bestimmung es sein wird, Drachen zu töten. Dabei ist es doch sein Wunsch, so viel wie möglich über Drachen zu lernen, anstatt sie umzubringen. Zu allem Unglück stirbt auch noch der alte König, der bis jetzt eine schützende Hand über die Drachen gehalten hat, und seine Tochter lechzt nach Blut.

Bücher, die Drachen thematisieren, stellen diese meist in der üblichen Symbolik als Feinde dar, in der sie auch in der klassischen Mythologie zu finden sind. Daher präsentiert sich die Trilogie James D. Oswalds als angenehme Abwechslung und wirft

gleichzeitig einige interessante Fragen auf. Seine Drachen sind weder stumpfsinnige Tiere noch verschlagene und grausame Jäger. Vielmehr sind sie kluge Wesen, die eigentlich nichts mehr wollen, als in Frieden zu leben.

Die Menschen halten jedoch die Erinnerungen an die blutigen Konflikte der Vergangenheit in ihren Sagen und Legenden wach. Erst königliche Edikte der jüngeren Vergangenheit haben eine Koexistenz von Mensch und Drache ermöglicht. Der kriegerische Orden des Hohen Fryd ist jedoch an einem friedlichen Miteinander nicht interessiert und verteufelt die Drachen zu Bestien, die es auszurotten gilt. Wenn es keinen Feind gibt, wird einer erschaffen. Klingt vertraut, oder?

Leider nimmt der Prolog die besondere Herkunft Errols vorweg, sodass der Leser in diesem Mo-

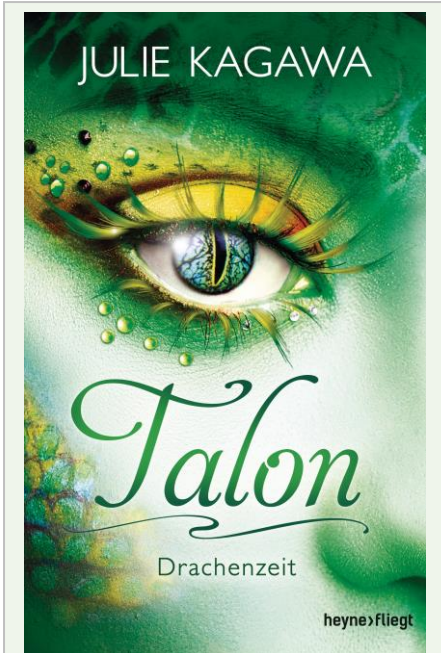
ment mehr weiß als der Protagonist. Auch wenn sich damit von Anfang an ein Konfliktherd abzeichnet, leidet doch die Spannung, da man nicht mehr mit Errol gemeinsam herausfinden kann, wer er eigentlich ist.

Der erste Band der Trilogie ist mehr ein Auftakt. Die Handlung braucht, um in Fahrt zu kommen, und tritt teilweise ein wenig auf der Stelle. Über weite Strecken fehlt die Spannung, da lange nicht ersichtlich wird, wo der Konfliktherd liegt. Der letzte Teil ist dafür umso rasanter und gipfelt in einen sehr gelungenen Cliffhanger hin zum Folgeband.

Der Autor verwendet viel Zeit damit, seine Welt aufzubauen und dem Leser nahezubringen. Positiv sind die Texte zu Beginn eines jeden Kapitels hervorzuheben, die Auszüge aus der Literatur seiner Welt darstellen und ebenjener dadurch auch mehr

Substanz verleihen. Auch J. D. Oswalds Sprache ist gelungen. Er schreibt sehr bildhaft, sodass Umgebung und Charaktere deutlich vor die Augen des Lesers treten. Insbesondere was das Aussehen seiner Drachen betrifft, beschreibt er weniger, als dass er es durch das deutlich macht, was sie tun - was definitiv eine angenehme Alternative zu einer stupiden Aneinanderreihung von Eigenschaften ist.

Der Grundgedanke, dass Drachen nicht die Bösen sind, sondern dazu gemacht werden, ist sehr interessant. Interessant ist auch ihre humanoide Darstellungsweise, die zunächst ein wenig befremdlich ist, bei genauerer Betrachtung aber interessante Interpretationsaspekte aufwirft. Obgleich *Dreamwalker* nicht die packendste Lektüre ist, ist der Schluss definitiv gelungen, und auch ein Griff zu Band zwei empfiehlt sich.



Autorin: Julie Kagawa

Verlag: Heyne fliegt (Oktober 2015)

Aus dem Amerikanischen von Charlotte Lungstrass-Kapfer

Genre: Romantic Fantasy / Jugendbuch

Hardcover mit Schutzumschlag,
560 Seiten, 16,99 EUR
ISBN: 978-3-453-26970-5

Talon - Drachenzzeit

Eine Rezension von Jessica Idczak

Ember und ihr Bruder Dante kennen bisher nur das Leben im Drachenorden Talon, wo sie die letzten sechzehn Jahre in der Jungdrachenausbildung zugebracht haben. Nun liegen allerdings drei ganze Monate Freiheit vor ihnen – der erste Sommer, den sie nicht in der Wüste und unter der Erde verbringen werden, sondern am kalifornischen Strand. Wie ganz normale Jugendliche.

Das ist zumindest der Plan, als die beiden dort ankommen. Doch schon nach ein paar Tagen ist es mit dem zerbrechlichen Frieden vorbei, denn ein geheimnisvoller Fremder taucht auf – Riley, der nach Gefahr riecht und prompt den Drachenorden wieder auf den Plan ruft. Viel zu schnell werden Ember

und Dante aus ihren Ferien gerissen und wieder in Trainingseinheiten gesteckt. Aber dieser gefährliche und zugleich anziehende Fremde ist nicht der einzige, von dem Gefahr ausgeht. Auch der geheime St. Georgs-Orden treibt sich in der kleinen behaglichen Stadt herum, in Person von Garrett. Sein Ziel ist es, Talon zu vernichten – vor allem die Jungdrachen, die die Zukunft des Drachenordens sind ...

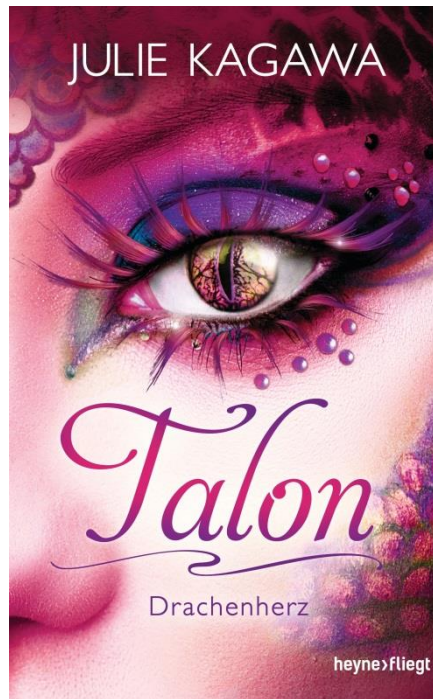
Julie Kagawa hat sich mit ihrer *Plötzlich Fee*-Reihe schnell in die Herzen der Romantasy-Fans geschrieben. Nun wagt sie einen weiteren Schritt und begibt sich mit *Talon* in die Welt der Drachen. Zumindest ihr Konzept ist vielversprechend und macht

Lust auf die Geschichte. Leider bleibt die Story jedoch lange auf mittelmäßigem Niveau – was vor allem daran liegt, dass der Leser sofort mitten in die Geschichte geworfen wird, jedoch kaum Hintergrundinformationen erhält. Weder der Drachen- noch der gegnerische Kriegerorden werden wirklich beleuchtet, immer wieder bekommt man nur kleinere Häppchen serviert, die jedoch mehr Fragen aufwerfen als Antworten geben.

Dadurch bleibt *Drachenzeit* im Großen und Ganzen eine süße, sommerliche Teenie-Geschichte, die viel am Strand stattfindet und von heimlichen Aktionen wie nachts aus dem Haus stehlen und sich auf Klippen mit geheimnisvollen Fremden treffen lebt. Was an sich eine lockere, aber unterhaltsame Lektüre darstellen könnte, würden nicht auch die Charaktere eher blass bleiben. Wodurch leider auch die obligatorische Dreiecks-Lovestory nicht so richtig zünden möchte.

Einzig der Gefahr ausstrahlende Biker Riley schafft es zumindest ansatzweise, den Leser ein wenig neugierig zu machen. Er hat etwas an sich, das nicht nur Ember anzieht – die hingegen fast zu perfekt überkommt, dabei aber so naiv ist, dass es schwer fällt, sich voll auf sie einzulassen.

Da *Talon* ebenfalls als Reihe angesetzt ist, hat Julie Kagawa für die Folgebände viel Potential



nach oben. Grundlagen sind definitiv genügend da und zumindest in den letzten Kapiteln schafft es die Autorin, eine gewisse Grundspannung und Dynamik aufzubauen.

So ist man zwar etwas enttäuscht vom Auftaktband, aber gleichzeitig auch ein wenig zu neugierig, wie sich die Welt und die Geschichte weiterentwickelt, als dass man am Nachfolger *Drachenherz* vorbeigehen könnte.

Es bleibt zu hoffen, dass sowohl die Hintergründe der beiden Orden und deren Feindschaft näher beleuchtet werden als auch die Charaktere an Substanz gewinnen und sich weiterentwickeln. Alles in allem bleibt aber auch *Drachenzeit* eine nette Story für zwischendurch, zu der Romantasy-Fans ruhigen Gewissens greifen können – sofern sie nicht allzu viel Wert darauf legen, dass die Geschichte sie noch lange nach dem Lesen beschäftigt. Denn das schafft Julie Kagawa mit diesem Auftaktband leider nur bedingt. Es bleibt ab-

zuwarten, ob sie das Ruder im Folgeband noch herumreißen kann.

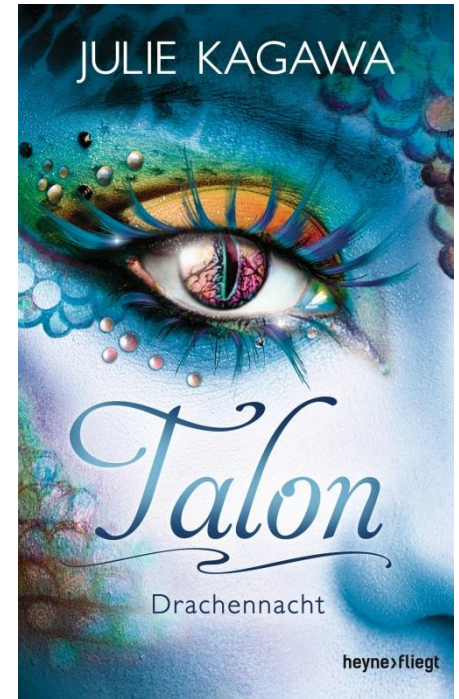
Fazit

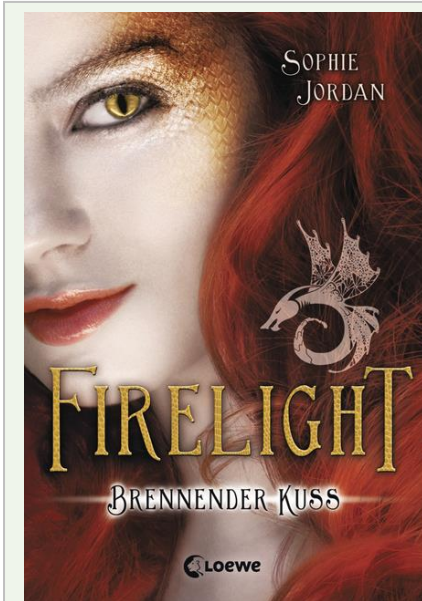
Nachdem Julie Kagawa sich bereits mit einigen anderen Fantasy-Wesen beschäftigt hat, greift sie mit *Talon* nun eine weitere sagenumwobene Gestalt auf, die das Genre momentan wieder ziemlich aufmischt. In *Drachenzzeit* schafft sie es allerdings nur bedingt, den Leser in die Geschichte zu holen. Zeitweilig ist die Handlung sehr schleppend,

wobei die Szenerie durchaus ansprechend ist – aber eher zu Urlaubsträumereien hinreißt anstatt wirklich mitzureißen. Erst in den letzten Kapiteln fesselt dieser Reihenaufakt, die Chancen für seinen Nachfolger *Drachenherz* stehen daher tendenziell gut, etwas mehr aus dieser im Grunde guten Idee zu machen.

Rezension zu Unsterblich – Tor der Dämmerung

Rezension zu Plötzlich Fee – Sommernacht





Autorin: Sophie Jordan

Verlag: Loewe (August 2011)

Originaltitel: Firelight

Aus dem Amerikanischen von
Julia Sroka

Genre: Romantic Fantasy / Ju-
gendbuch

Hardcover mit Schutzumschlag,
376 Seiten, 17,95 EUR
ISBN 978-3-7855-7045-6

Firelight – Brennender Kuss

Eine Rezension von Jessica Idczak

Dann spüre ich das vertraute Ziehen in der Brust, während meine menschliche Hülle schmilzt und sich auflöst, um von meiner viel dickeren Drakihaut ersetzt zu werden.

Mein Gesicht wird kantiger, die Wangenknochen bekommen mehr Kontur, werden spitzer und dehnen sich. Während meine Nase eine neue Form annimmt und kleine Höcker sich abzeichnen, verändert sich auch mein Atem. Alle meine Gliedmaßen werden lockerer und länger. Es fühlt sich gut an, wie meine Knochen sich strecken. Voller Vorfreude hebe ich den Kopf und blicke in den Himmel, zu den Wolken. Ich sehe sie, als würde ich bereits durch sie hindurchgleiten – fast kann ich ihren kühlen, feuchten Kuss schon spüren. [...]

Mir wachsen hauchzarte Flügel, die ein bisschen länger als mein Rücken sind, bis sie schließlich ihre volle

Weite entfalten. Mit einem leisen Wispern recken sie sich in die Luft – als würden auch sie seufzen. Als würden auch sie sich nach Erlösung sehnen. Nach Freiheit.

(Seite 9)

Jacinda ist eine Draki – ein Mensch, der Drachenblut in sich trägt und sich dadurch in einen Drachen verwandeln kann. Gemeinsam mit ihrem Rudel lebt sie relativ abgeschirmt in den Bergen, wo ein magischer Nebel sie vor der Entdeckung durch normale Menschen und vor allem die Jäger schützt. Doch eines Nachts flieht Jacindas Mutter Hals über Kopf mit ihr und ihrer Schwester – aus für Jacinda und auch den Leser nicht ganz nachvollziehbaren Gründen, die erst im Laufe des Buches genauer

erläutert werden. Denn Jacindas fühlt sich als Teil des Rudels, auch wenn sie davon überzeugt ist, nicht zusammen mit dem ihr vorherbestimmten Draki-Prinzen Cassian alt werden zu wollen. Doch aufgrund ihrer Art und Gabe – sie ist nämlich ein seltener Feuerdraki – ist genau diese bevorstehende Verbindung das Einzige, was sie in den Augen des Rudels so unentbehrlich macht. Obwohl Cassian und Jacinda zusammen aufgewachsen sind, bestehen zumindest von Jacindas Seite aus keine romantischen Gefühle – diese lernt das junge Draki-Mädchen erst kennen, als sie in der Schule dem Jungen Will über den Weg läuft. Der kommt ihr sofort bekannt vor, denn es gab bereits vor der überstürzten Flucht eine Begegnung zwischen ihnen: Will ist ein Jäger und Jacinda seine bevorzugte Beute.

Eine eigentlich verbotene und unmögliche Liebe also, die sich zwischen den beiden anbahnt.

Im Grunde nichts Neues, und doch schafft Sophie Jordan es in *Firelight: Brennender Kuss*, eine neue Geschichte zu präsentieren. Unterstützt wird das sicher durch die liebevolle Gestaltung ihrer Charaktere, die dem Leser sofort ans Herz wachsen, ganz abgesehen von den mitunter wundervollen Namen der Protagonisten.

Zwar ist die Grundstory bereits vielfach in der Romantasy-Sparte zu finden, allerdings findet der Leser in diesem Serienauftakt viele wunderbare Details, die den Einheitsbrei aufwerten und zu etwas Besonderem machen. Und obwohl das gedankliche und emotionale Hin und Her von Seiten Jacindas – durch die Ich-Perspektive lernt man vor allem ihre Sicht der Dinge kennen – zeitweise leicht auf die Nerven geht, ist ihr Zwiespalt doch sehr gut nachvollziehbar. Die Autorin versteht es, jugendliche Gedanken zu erfassen und glaubhaft zu vermitteln, was sich

auch in der Sprache niederschlägt: leicht zu lesen und für das junge Zielpublikum auch leicht zu verstehen. Zu keinem Zeitpunkt fühlt man sich jedoch als erwachsener Leser unterfordert, vielmehr wird man ganzheitlich gut unterhalten – Geschichte, Charaktere, Detailreichtum: Es passt einfach alles zusammen und wirkt stimmig.

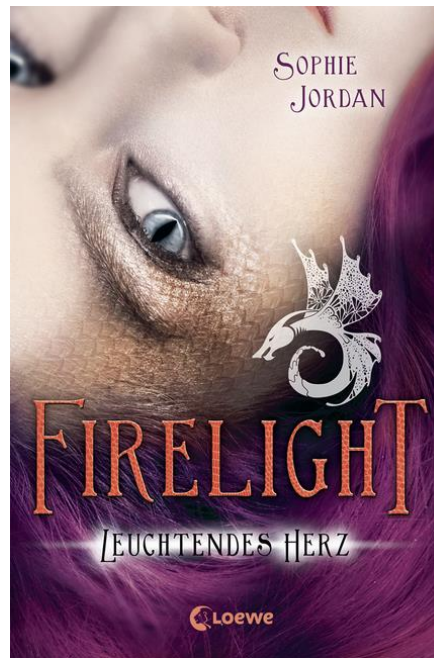
Abgerundet wird die zauberhafte Geschichte mit kleinen Abstrichen von einer einnehmenden Optik. Der Loewe-Verlag hat bei seiner optischen Gestaltung ein gutes Händchen bewiesen, denn nicht nur das Cover sticht sofort ins Auge und zieht Blicke fast magisch an, auch die schlichte Innengestaltung vermag in ihren Bann zu ziehen.

Die erstaunliche Stabilität von Einband und Schutzumschlag lässt das Buch auch nach dem Lesen wie neu aussehen, und die vereinzelt Reliefkomponenten laden immer wieder zum Drüberfahren ein. Hier ist man

als Leser fast versucht, das Buch einfach nur anzuschauen, anstatt es auch wirklich zu lesen. Letztendlich kann man jedoch einfach nicht widerstehen, und auch ein Unterbrechen ist nur schwer durchführbar, denn Jacinda und Will üben eine Anziehungskraft aus, die nicht nur auf einander, sondern auch auf den Leser wirkt. Daher ist der erste *Firelight*-Band leider schon viel zu bald ausgelesen, und man brennt darauf, übrig gebliebene Fragen beantwortet zu bekommen und weiterhin Teil des feurigen Abenteuers zu sein.

Für die Folgebände darf sich Sophie Jordan gern weiterhin an ihr bisheriges Konzept halten, ihren Charakteren jedoch Entwicklungsmöglichkeiten bieten und die Leser mehr über die Geschichte und das Wesen der Draki selbst erfahren lassen. Schön

wäre auch ein Glossar, in dem der Leser sich über die einzelnen Draki-Arten und ihre Fähigkeiten und Besonderheiten informieren kann – denn zwar werden in *Brennende Liebe* einige Draki und deren Vorzüge genannt, wirklich viel erfährt man jedoch leider nicht.



Fazit

Der *Firelight*-Auftakt verspricht viel und hält das meiste: *Brennender Kuss* hat alles, was ein erfolgreicher Jugendfantasyroman heute braucht: ein bisschen Liebe, ein bisschen Kummer, nicht ganz normale Jugendliche und jede Menge knisternden Zündstoff – im wahrsten Sinne des Wortes. Sophie Jordan schafft einen vielleicht nicht sehr innovativen, aber doch vielversprechenden Startschuss zu einer neuen Romantasy-Reihe, und als Leser darf man nun ungeduldig der hoffentlich bald folgenden Fortsetzungen harren.

[Rezension zu Firelight - Flammen-de Träne](#)

[Rezension zu Firelight - Leuchten-des Herz](#)





Autorin: Rachel Hartmann

Verlag: cbj (November 2012)

Aus dem Englischen von Petra

Koob-Pawis

Genre: Fantasy / Jugendbuch

Gebunden mit Schutzumschlag

512 Seiten, 17,99 EUR

ISBN: 978-3-570-15269-0

Serafina – Das Königreich der Drachen

Eine Rezension von Shtrojera Lipaj

„Es gibt Melodien, die so unmittelbar zu einem sprechen wie Worte und aus einer einzigen reinen Empfindung heraus entspringen. Eine solche Melodie ist auch die Anrufung. Ihr Komponist hatte damit die reine Essenz der Trauer einfangen wollen; es war, als rief er uns zu: Das bedeutet es, jemanden zu verlieren.“ (Seite 14)

Serafina ist kein gewöhnliches Mädchen. Halb Mensch und halb Drache, fristet sie ein einsames Dasein, denn niemand darf erfahren, was sie in Wirklichkeit ist. Als sich der Tag der Erneuerung des Friedensabkommens zwischen Drachen und Menschen nähert, geschieht etwas Abscheuliches: Der Thronanwärter des Reiches wird auf brutale Art und Weise ermordet.

Alle Indizien sprechen für einen Drachen als Täter. Als Serafina in die Ermittlungen hineingezogen wird, muss sie sich gegenüber dem Hauptmann der Garde, Prinz Lucian Kiggs, verantworten, der bei weitem scharfsinniger zu sein scheint, als Serafina lieb sein kann. Doch als sie alsbald gemeinsam einem Komplott auf die Spur kommen, muss sie sich entscheiden: Hilft sie, mit allen Mitteln die Intrige zu stoppen, muss sie alles opfern, was ihr lieb und teuer ist – auch ihr bestgehütetstes Geheimnis, ein halber Drache zu sein.

„Manchmal hat es die Wahrheit schwer, die Wälle unserer Vorurteile zu überwinden. Eine Lüge, im richtigen Gewand, hat es da viel leichter.“ (Seite 269)

Das Königreich der Drachen von Rachel Hartman ist der erste Band einer ungewöhnlichen Fantasy-story, in deren Mittelpunkt die außerordentliche Begabung der Protagonistin sowie die Geschichte der Drachen stehen. Die Autorin glänzt hierbei vor allem mit der Darstellung der vielfältigen Charaktere, einem anmutigen Schreibstil und viel Liebe zum Detail.

Schon zu Beginn der Geschichte wird der Leser in eine ungewöhnliche Situation hineingezogen: Menschen leben mit Drachen zusammen, jedoch aus anderen Gründen, als man nach den gängigen Klischees denken würde – denn die Drachen sind fasziniert von den Menschen, von ihrer Fähigkeit, Gefühle wie Liebe und Hass, Trauer und Freude zu empfinden.

Unter den Drachen gilt diese Fähigkeit als Krankheit, die unweigerlich zur Eliminierung des Gedächtnisses eines jeden Drachen führt, der sich mit Emotionen infiziert. Diese besondere

Ausgangssituation steht konträr zur Begabung der Protagonistin, Serafina, welche – halb Drache, halb Mensch – ein besonderes Geschick in der Musik beweist.

Mit ihrer Stimme und ihrer Begabung beim Spiel verschiedener Instrumente ist sie in der Lage, die Gefühle eines jeden Wesens umzukrempeln. Doch ihre Gabe wird verheimlicht, denn Serafina steht in einem inneren Konflikt: Sie kann ihre Fähigkeiten weder voll ausbauen noch darstellen, denn sonst würde irgendjemand hinter ihr Geheimnis kommen, dass sie, als Mischwesen, gar nicht existieren dürfte.

Vor allem die Ambivalenz dieser Situation macht die Protagonistin sehr reizvoll. Nicht nur, dass man sich sehr gut mit ihr identifizieren kann – auch ihre Tugenden erwecken in besonderem Maße die Sympathie des Lesers. Weder werden ihre Fähigkeiten übertrieben dargestellt, sodass sie als Übermensch wirkte, noch

werden ihre Begabungen und Charaktereigenschaften unnötig geschmälert. Neben den Schwierigkeiten, die ihre Gabe verursacht, sieht Serafina sich auch mit einem weiteren Problem konfrontiert: Der innere Konflikt, ein Mischwesen zu sein, belastet sie ungemein.

Sie steckt in einer Zwickmühle zwischen dem Hass und Ekel, die sie durchaus in manchen Situationen für sich selbst empfindet, und dem Stolz darauf, etwas ganz Besonderes zu sein. Auf ihrem Erkenntnisweg begleitet sie der Leser, der an den Gedanken und Gefühlen der Figur teilhat und diesen inneren Zwiespalt auf eigene Situationen übertragen kann.

Neben der Hauptfigur stützt sich die Autorin auch auf die vielen Nebenfiguren, die nicht nur eine die Handlung befördernde Rolle spielen, sondern auch durchaus vielfältige Eigenschaften besitzen. Dabei spielt vor allem der Hauptmann Lucian Kiggs eine

große Rolle, der nicht nur Serafinas Helfer, sondern auch ein Mensch ist, der ihr viel bedeutet (obwohl niemals eine mögliche Liebe zwischen diesen beiden Figuren im Fokus der Geschichte steht). Nicht zu vergessen sind außerdem die Prinzessin des Landes sowie Serafinas Lehrer Omar. Auch interessant ist die Idee des Gedankengartens, in welchem Serafina Wesen begegnet, die in unterschiedlichsten Ausprägungen einen Einfluss auf ihr Wesen ausüben, dessen Art und Umfang ihr selbst noch nicht klar ist.

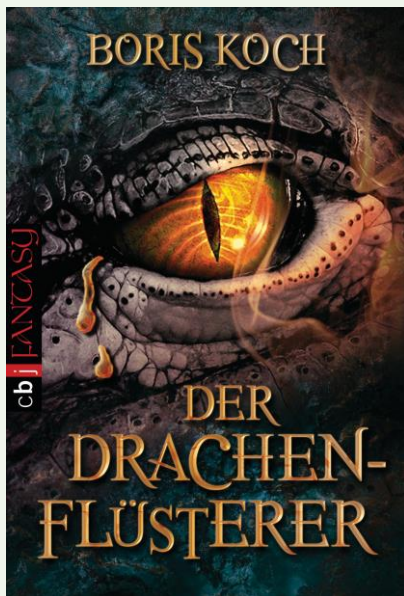
„Seine Augen fielen zu, und er schwieg so lange, dass ich schon dachte, er sei eingeschlafen, aber dann sagte er derart sanft, das ich es kaum ertragen konnte: ›Liebe ist keine Krankheit.‹ [...] Was war Liebe wirklich wert? Hunderttausend Kriege?“ (Seiten 477, 490)

Neben der Darstellung der Charaktere steht die Handlung im Fokus der Geschichte. Eine rasante, vor Ereignissen strotzende Story ist dies nicht – aber eine, die vor allem durch Liebe zum Detail, sprich: detaillierte Beschreibungen, einen ausgewogenen Plot, vielschichtige Charaktere, einen anmutigen Schreibstil und ausreichend Konfliktpunkte glänzt. Dabei wünscht man sich als Leser manchmal zwar etwas mehr Spannung innerhalb der Ereignisse, doch insgesamt und vor allem mit fortschreitender Seitenzahl überzeugt der Roman auch durch überraschende Wendungen und vor allem ein überraschendes Ende, das – ganz ohne Cliffhanger – Lust auf den nächsten Band der Serie macht. Potenzial ist auf jeden Fall noch vorhanden, das hoffentlich in den Folgebänden weiter ausgebaut werden kann.

Fazit

Serafina - Das Königreich der Drachen von Rachel Hartman ist ein Roman, der mit vielschichtigen Charakteren, einem anmutigen Sprachstil und Detailarbeit glänzt. Die inneren Konflikte Serafinas erzeugen beim Leser Sympathie und Anteilnahme für sie und ihre Situation. Obwohl er keine rasante Actionstory bietet, kann der Roman vor allem gegen Ende mit überraschenden Wendungen überzeugen und macht neugierig auf den weiteren Verlauf der Ereignisse.

Zwar wird nicht das gesamte Potenzial der Geschichte ausgeschöpft, doch ist das Buch sicherlich ein herausragender Fantasyroman, der vor allem Fans durchdachter Geschichten und Liebhabern der Fantasy- und Jugendbuchliteratur wärmstens zu empfehlen ist.



Autor: Boris Koch
Verlag: cbj (April 2010)
Mit Fotos / Illustrationen von
Dirk Schulz
Genre: Fantasy / Jugendbuch

Taschenbuch, Broschur
352 Seiten, 7,95 EUR
ISBN: 978-3-570-40002-9

Der Drachenflüsterer

Eine Rezension von Nicole Troelenberg

Der fünfzehnjährige Ben ist fasziniert von Drachen, seit er im Alter von elf Jahren einen Drachenritter durch seine Stadt ziehen sah. Nachdem die Mine in Trollfurt versiegt ist, ist es ruhig geworden in der kleinen Stadt. Ben lebt allein in einem der alten Häuser der Minenarbeiter und schummelt sich mit kleinen Diebstählen und Minijobs durchs Leben. Trotz seines niedrigen Ansehens in der Stadt kommt er gut zurecht.

Dies ändert sich jedoch, als die alte Mine verkauft wird. Mit dem neuen Minenbesitzer zieht nicht nur ein Drache in die Stadt, sondern der Drachenorden schickt auch einen Drachenritter, um an alte Verbindungen anzuknüpfen. Ben versucht, den Ritter von seinen Qualitäten zu überzeugen.

Durch den gezähmten Drachen Feuerschuppe ist sein Wunsch, Drachenritter zu werden, aufs Neue erwacht.

Als der Ritter ihn auslacht, schwört er aufgewühlt Rache. Ein Fehler, wie sich am nächsten Tag herausstellt, denn der Ritter wird ermordet aufgefunden, und Bens Dolch steckt noch in seiner Brust. Ben muss fliehen und tritt eine Reise voller Drachen und Abenteuer an. Eine Reise, die sein Weltbild auf den Kopf stellen wird ...

Mit Ben kreiert Boris Koch einen Helden nach dem Vorbild Huckleberry Finns und Pippi Langstrumpfs - wild, eigensinnig und mit einer kleinen Portion Schalk im Nacken. Ben liebt das Angeln, gammelt gern herum

und ist selten um eine Antwort verlegen. Regelmäßig liefert er sich Schlagabtäusche mit den anderen Jungen im Dorf, um mit dem besten Schimpfwort zu punkten.

Dabei stets an seiner Seite ist der Sohn des Schmieds, Yanko. Zusammen stellen die beiden allerlei Unsinn an, sind aber auch in ihrer Freundschaft eng verbunden. Ob es um das Entfernen einer Warze oder Mädchen geht, Yanko weiß immer einen mehr oder weniger abstrusen Rat. Die zwei sind typische Jungen, wie man sie in einer solchen Umgebung erwartet, und herrlich erfrischend auf ihre Art.

Neben Ben, Yanko und den anderen menschlichen Bewohnern des Großtirdischen Reiches besticht *Der Drachenflüsterer* aber durch seine Idee der Drachen. Mit einer bildhaften, unterhaltenden Sprache zeichnet Boris Koch eine Welt, in der Drachen von einer dunklen Gottheit verflucht sind. Nur das Abschlagen

der Flügel kann die Drachen befreien und sie wieder zu friedlichen Wesen machen. Um den Fluch von den Drachen zu nehmen, reisen zahlreiche Drachensritter durch das Reich. Mit Hilfe von Jungfrauen locken sie die wilden Drachen vom Himmel und schlagen ihnen die Flügel ab. Die so befreiten Drachen werden dann als Reittiere für die Drachensritter oder als Geschenk für wichtige Bürger des Reiches verwendet. Drachen bedeuten daher Ansehen und besonderes Glück, das die Menschen durch das Reiben der Flügelstummel auf sich ziehen können.

Auch Ben wächst in diesem Glauben auf. Als der neue Minenbesitzer mit seinem Drachen in die Stadt zieht, setzt Ben alles daran, den Drachen zu sehen und ihn zu streicheln. Eines Nachts klettert er über die Mauer des Anwesens und trifft den Drachen Feuerschuppe. Dieser entpuppt sich trotz seiner Größe als friedlicher Zeitgenosse, der

einem kleinen Schwätzchen nicht abgeneigt ist. Im Laufe seines Abenteuers trifft Ben noch mehr Drachen – jeder einzigartig und faszinierend auf seine Weise. Mit seiner Flucht wird Bens Welt schlagartig größer, und er muss sich nicht nur seiner Angst vor wilden Drachen stellen, sondern kommt auch einer großen Verschwörung auf die Schliche. Das Ende macht Lust auf mehr.

Fazit

Der Drachenflüsterer ist ein unterhaltsamer Abenteuerroman für Jung und Alt. Boris Koch erzählt auf spannende und leicht humorvolle Weise die Geschichte des jungen Ben, dessen Wunsch, ein Drachensreiter zu werden, ihm zugleich zum Verhängnis und zur Befreiung wird. Lebendige Charaktere, wilde Drachen und die richtige Mischung aus Humor, Action und Freundschaft machen den *Drachenflüsterer* zu einem Leckerbissen für Leseratten.



Comic-Drachen

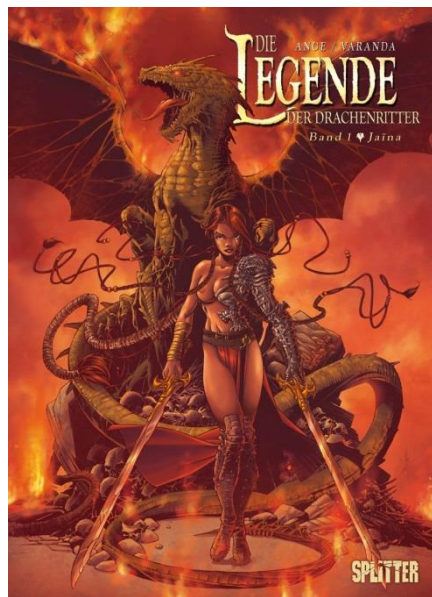
Ein Artikel von Markus Drevermann

Drachen – majestätische, mächtige, magische Wesen. Bestien und weise Ratgeber zugleich. Seit Jahrtausenden faszinieren diese Fabelwesen den Menschen und beflügeln seinen Geist und seine Phantasie. Und ebenso lange versuchen sich die Menschen ein Bild von ihnen zu machen.

Jede Kultur hat ihre Drachen und ihre ganz eigene Form der Darstellung für sie. Ob Lindwurm oder Wyvern oder in einer anderen Erscheinungsform, Drachen wurden bereits früh ein Gegenstand der Kunst. In der christlichen des Mittelalters waren sie ein Sinnbild für den Teufel und das Böse, während sie im asiatischen Raum eher das Gegenteil symbolisierten. In Wappen und auf Bannern waren sie zu finden,

und so oder so galten sie eigentlich in allen Kulturen als dem Menschen überlegen, egal, ob sie nun gut oder böse waren.

Es ist also kein Wunder, wenn Drachen auch die Aufmerksamkeit von Comiczeichnern we-



cken. Schließlich bieten sich diese Geschöpfe dafür an, auf Papier gebannt zu werden. Mit ihrer Kraft und Präsenz sind sie geradezu für großartige, bildgewaltige Zeichnungen prädestiniert. Wobei auch ganz andere Darstellungsweisen möglich sind, wie so mancher Zeichner und Comicautor im Laufe der Zeit bewiesen hat. Und so lassen sich im Prinzip ebenso viele Drachentypen in Comics finden, wie es Künstler gibt.

Einen frühen Drachen in der modernen Comicliteratur schuf einst Peyo, Schöpfer der Schlümpfe, für seine *Serie Johann und Pfiffikus*. Dort war das Fabeltier natürlich der Gegenspieler, allerdings längst nicht so böse, wie man hätte erwarten können,

und seine Darstellung war, passend zur Serie, kindgerecht. Auch in anderen Funny-Comics tauchten immer mal wieder Drachen auf – unter anderem in *Robin AusdemWald* von Turk/De Groot – und wurden dort immer überzeichnet und nicht bedrohlich, sondern humorvoll präsentiert. Weit gefasst, kann sogar Nessie als Drache angesehen werden. Auch sie hat bereits Auftritte in Comics absolviert, sogar bei *Asterix* in Ferri und Conrads erstem Band ... *bei den Pikten*.

Selbst Superhelden haben sich mit diesen Fabelwesen auseinandergesetzt, sei es in Visionen oder ganz real. Aber bei ihnen geht es im Kern nicht um Drachen, und deren Wesen ist meist stereotyp, wobei der Auftritt des Drachen in der neuesten *Elektra*-Reihe, die soeben bei Panini ihr Ende fand, wirklich spektakulär ausfällt und diesem Wesen Intelligenz zugesteht. Mike Del Mundo zeigt ihn als wahrhaft mäch-

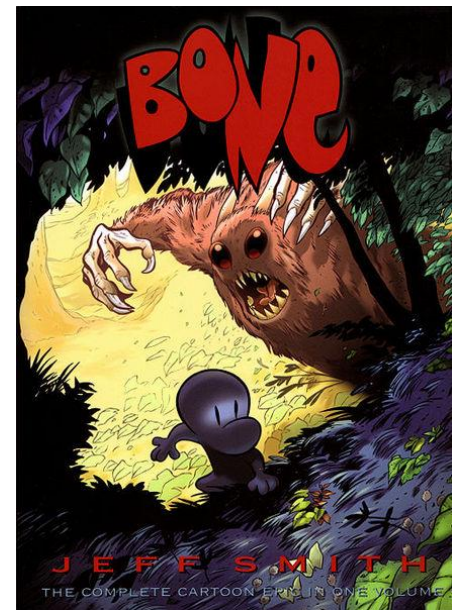
tiges, brutales Wesen, durch dessen Handlungen Elektra sich letztlich weiterentwickeln kann. So kurz der Auftritt des Drachen ist, so wichtig ist er für sie.

Aber es gibt auch eine Vielzahl von Comics, in denen Drachen auf die eine oder andere Weise im Mittelpunkt stehen und überaus wichtig für die Geschichte sind, wo sie eigentlich erst die Dinge in Gang setzen oder im Hintergrund die Fäden in der Hand halten. Einen der besten Auftritte eines Drachen in einem Comic hat wohl der *Rote Drache* in *Bone*.

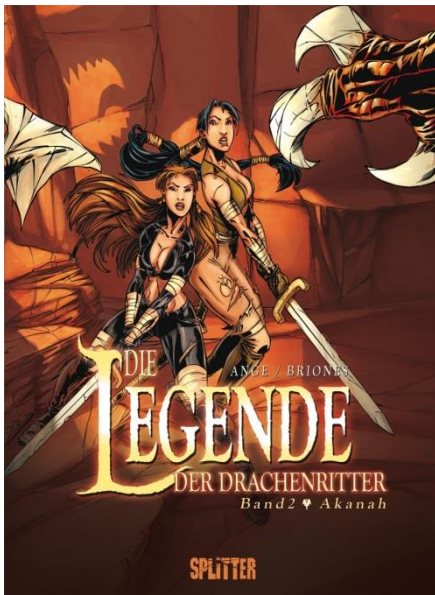
Die von Jeff Smith geschaffene Serie führt ihn gleich mit viel Wortwitz ein. Die Hauptfigur Fone Bone begegnet ihm auf der Flucht vor Rattenmonstern, die der Rote Drache in die Flucht schlägt, ohne sie jedoch zu töten. Auf die Frage, warum er die Rattenmonster nicht verbrannt habe, bekommt Fone Bone eine sehr eindeutige und sehr lustige Antwort, die zugleich klar

macht, was von Jeff Smiths Drachen noch zu erwarten ist: nämlich ein Feuerwerk an Witz, das aus Ironie und Sarkasmus besteht. Dies ist allerdings nur eine Facette von Smiths Drachenbild. So lustig, lässig und cool der Rote Drache anfangs wirkt, ändert sich seine Darstellung mit der Änderung der Stimmung innerhalb der Geschichte.

Zu Beginn sieht alles nach einem leichten Abenteuer für die Helden aus, im weiteren Verlauf werden die Geschehnisse immer



düsterer. Der Drache erscheint immer weniger locker und sarkastisch, wird vielmehr ernster, und vor allem wirkt er weiser und zu einem gewissen Grad hoffnungsloser, bevor er am Ende zu seinem anfänglichen Selbst zurückfindet. Es ist also ein komplexer Charakter, den Jeff Smith hier präsentiert. Seine bildliche Erscheinung passt ideal zu seiner Rolle und ist zwar sehr im Funny-Stil gehalten, jedoch nicht zu sehr, sodass er auch seine ernste Rolle glaubwürdig ver-



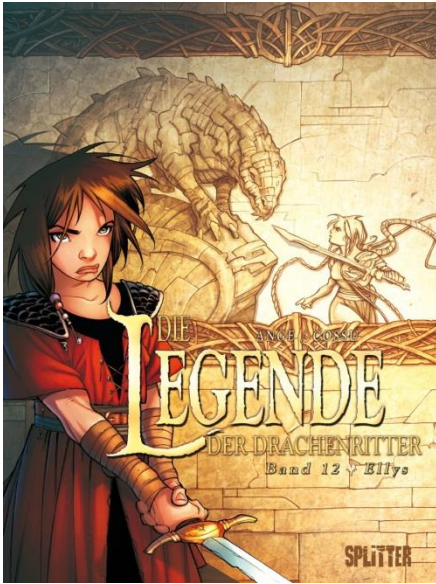
treten kann und Charakter und Erscheinung weiterhin Hand in Hand gehen.

Jeff Smith geht also von einem Drachenbild aus, das die Wesen als weise und von hoher Intelligenz zeigt, was sie sowohl für Gutes als auch Böses empfänglich macht und sie zu einer eher unberechenbaren Naturgewalt werden lässt.

Ganz anders die Drachen bei *Die Legende der Drachenritter*. Von Ange und Alberto Varanda, der ebenso *Benjamin* erfand, geschaffen, präsentiert die Reihe über die Drachenritter Drachen rein als Bestien, die getötet werden müssen. Sie folgen ihren Instinkten und verbreiten Angst und Schrecken. Dabei geschieht dies nicht nur auf die übliche Weise, dass sie Dörfer überfallen und ihre Bewohner fressen. Ange und Alary fügen dieser typischen Darstellung einen interessanten neuen Aspekt hinzu. Jeder Drache verändert die Realität um sich herum. Die Gegend

verödet oder wird fürchterlich verdreht. Menschen und Tiere werden unumkehrbar zu Monstern, der überwiegende Teil körperlich, manche aber auch geistig, und niemand kann dieses sogenannte Übel aufhalten, es sei denn, der Drache wird erschlagen. Allerdings wird sein Einfluss auf die Umgebung stärker, je älter und größer er wird.

Ebenso drehen die Autoren das übliche Jungfrauenopfer aus Sagen und Legenden um: Statt nur als hilflos ausgelieferte Opfer zu dienen, sind die Jungfrauen bei *Die Legende der Drachenritter* die einzige Möglichkeit, einen Drachen wirksam zu bekämpfen. Denn die Drachen können sie nicht wahrnehmen und als Einzige sind die Jungfrauen vor den Auswirkungen des Übels gefeit. Dadurch entstand der namensgebende Orden der Drachenritter, in dem Frauen aus den verschiedensten Schichten der Gesellschaft dazu ausgebildet werden, die mächtigen Wesen zu bekämpfen.



Und so stehen innerhalb der Reihe, deren Bände nicht direkt aufeinander aufbauen, die Frauen, die gegen die Drachen kämpfen, im Mittelpunkt. Sie sind es, die für jede einzelne Geschichte wichtig sind. Der Drache und der Kampf gegen ihn sind nur Mittel zum Zweck, um die verschiedensten Möglichkeiten aufzuzeigen, die dieser Hintergrund bietet.

Immer wieder wird eine neue Facette der Welt der Drachenritter präsentiert. Gleich der Auf-

takt setzt sich mit dem erwartbaren Problem auseinander, das die Jungfräulichkeit für die Kämpferinnen mit sich bringt. Jaina und Ellys gehen darin gemeinsam auf Drachenjagd. Ellys ist da noch Jainas Knappin und verschweigt ihr, dass sie in der Nacht vor dem Kampf ihre Jungfräulichkeit verloren hat, mit all den resultierenden Folgen.

So erhält gleich der erste Band ein bitteres Ende. Ungewöhnlich für die Reihe ist, dass Ellys Schicksal vom Autorenteam Ange später erneut aufgegriffen wird. In dem nach ihr benannten Album ist sie mittlerweile die Frau eines Herzogs und muss sich ihrer unliebsamen Verwandtschaft erwehren, die sie am liebsten aus dem Schloss verbannt sähe. In dieser angespannten Situation erhält sie Hinweise auf einen Drachen und will mit aller Gewalt für den Tod Jainas büßen, den sie vor langer Zeit verschuldete. Aber ihr Mann verlangt Beweise, die sie nicht hat, und so ist es fast zu spät, als

sie einen Trupp Mädchen zu Drachenjägerinnen ausbildet. Auch wenn es sich vielleicht anders anhören mag, aber hier stehen die Charaktere allesamt im Mittelpunkt. Es geht um ihre persönliche Weiterentwicklung und ihren Weg zur Vergebung, auf die eine oder andere Weise. *Ellys* ist eine sehr starke Geschichte, vor allem auf der emotionalen Seite, und der Drache repräsentiert sehr gut Ellys Kampf mit sich selbst und ihrer Situation. Das zeigt sich auch darin, dass sich der Kampf der von ihr ausgebildeten Mädchen gegen den Drachen mit Ellys Gespräch mit ihrem Mann abwechselt.

Eine andere Facette der Reihe zeigt dann *Akanah*. Diese ist eine ungestüme Novizin des Ordens der Drachenritter. Zusammen mit ihrer Freundin Eleanor widersetzt sie sich heimlich immer wieder den Befehlen der mit ihnen reisenden Drachenritterin Oris, ihrer Vorgesetzten. Die

beiden jungen Frauen verlassen zu ihrem Vergnügen nachts das Luftschiff, das sie zu einem Ort bringen soll, an dem das Übel ausgebrochen ist und an dem sich bereits Drachenritter befinden, um den Drachen zu bekämpfen. So ziehen sie durch die Kneipen der Stadt und fangen Streit an, wo sie nur können. Das ändert sich, als Akanah sich eines Tages in Jan verliebt, den Angehörigen eines Priesterordens.

Dieser Orden beschäftigt sich seit Jahrhunderten damit, einen Weg zu finden, der auch alle anderen Menschen vor dem Übel schützt. Amulette, Zaubersprüche, alles wurde ausprobiert und blieb doch wirkungslos. Im weiteren Verlauf beschließt Akanah, den Orden zu verlassen, sobald der Drache erlegt ist, um mit Jan zusammen zu sein. Aber das Schicksal hat andere Pläne. In diesen Band zeigen sich die Zwänge der Gesellschaft, in der die Drachenritter leben, seien es politische, finanzielle oder religi-

öse. Keiner scheint wirklich vollkommen frei in seinen Entscheidungen, und bei denen, die es scheinbar sind, hilft offenbar das Schicksal nach. So entfaltet sich mit jedem neuen Band eine weitere Facette der Welt der Drachenritter und macht die Reihe lesenswert.

Dazu kommen die Zeichnerwechsel bei jedem Band, wodurch immer wieder ein neuer Ansatz gefunden wird, den Drachen und den Kampf gegen ihn darzustellen. Dieser steht nur



scheinbar im Mittelpunkt und nimmt immer genügend Raum ein – die wahre Stärke von *Die Legende der Drachenritter* liegt, wie schon erwähnt, immer in Handlung und Charakteren.

Juan Gimenez findet einen anderen Ansatz für den Umgang mit Drachenlegenden. Sein *Ich, der Drache* ist zwar auch episch, präsentiert die Drachen aber nicht als einfache Monster und auch nicht als Überwesen, deren Weisheit so groß ist, dass sie die jedes Menschen übertrifft. Er wendet sich einer speziellen Idee zu, nämlich der, dass es Menschen gibt, die die Gestalt wechseln können und so mal Mensch mal Drache sind.

Im Speziellen sind dies bei *Ich, der Drache* Valka, eine Schönheit, die bei den Gauklern aufgewachsen ist, und ihre Mutter. Beide werden in einen Konflikt hineingezogen, der seine Wurzeln tief in der Vergangenheit hat, als der derzeitige König die Burg Rosentall eroberte und so die Macht

ergriff. Im Laufe der Geschichte werden die Zusammenhänge immer komplexer, sodass lange unklar bleibt, wie alles enden wird. Persönliche Interessen werden immer wichtiger, und zwielichtige Gestalten wie der Priester Fabian gewinnen immer mehr an Bedeutung. Gimenez versteht es geschickt, Politik, Dramen und den tobenden Kampf um die Burg miteinander zu verweben und den Drachen genau den Raum einzuräumen, den sie benötigen, um eine außerordentliche Wirkung auf den Leser zu haben.

Gimenez' Zeichnungen muss man mögen, er hat seinen ganz eigenen Stil, aber unbestreitbar ist er einer der ganz Großen. Und während seine Darstellung von Menschen manchmal nicht ganz so perfekt ausfällt, sind seine Drachen ein Augenschmaus. Er fängt ihre Macht, ihre Urgewalt, ihre Wut und den Schrecken, den sie verbreiten, auf jede erdenkliche Art und Weise ein, sodass sie mehr als imposant sind, und

doch reduziert er sie nicht auf einfache Ungetüme aus alten Zeiten. Die Angriffsszenen mit den Drachen sind einfach gut inszeniert und zeigen, was möglich ist, wenn der Zeichner etwas wagt.

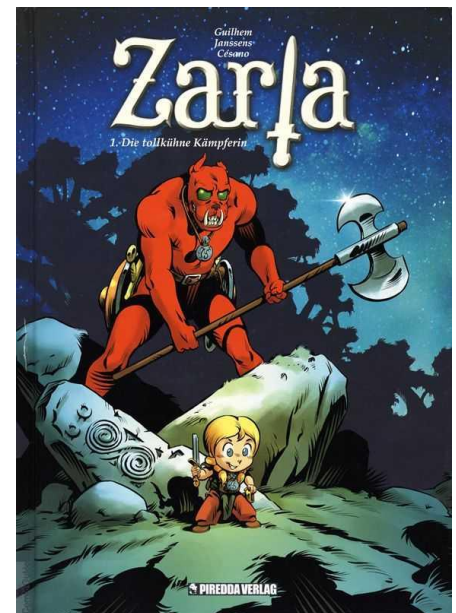
Maries Drachen hingegen nutzt die Darstellung der Drachen als reine Bestien, die eine Ausgeburt des Bösen sind, der man sich stellen muss. Dabei ist anfangs zunächst gar nicht klar, ob die Drachen und Monster, die Marie wahrnimmt, wirklich existieren oder nur ihre Einbildung sind. Denn außer ihr nimmt niemand sonst Hunde oder andere Tiere in einer monströsen, teilweise grotesken Gestalt wahr. Und so ist erst einmal nicht klar, was wirklich vor sich geht.

Es wäre durchaus im Hinblick auf ihre Geschichte nachvollziehbar, wenn Marie sich alles einbildete.

Als sie zwölf wird, wird sie allein in den Wald geschickt, um ein Tier zu erlegen und eine Tro-

phäe ins Dorf zu bringen. Durch das Bestehen dieser Prüfung gälte sie als erwachsen. Dabei sieht sie den Wolf, den sie erlegt, als eine Art Dämon. Der Kampf zwischen den beiden ist brutal, und der Wolf hat nicht nur Gebiss und Krallen, um sie zu verletzen. Trotzdem gelingt Marie ihr Vorhaben.

Bei ihrer Rückkehr in das Dorf muss sie allerdings feststellen, dass es zerstört wurde und seine Einwohner tot sind. Fünfzehn Jahre später ist sie als Söldnerin



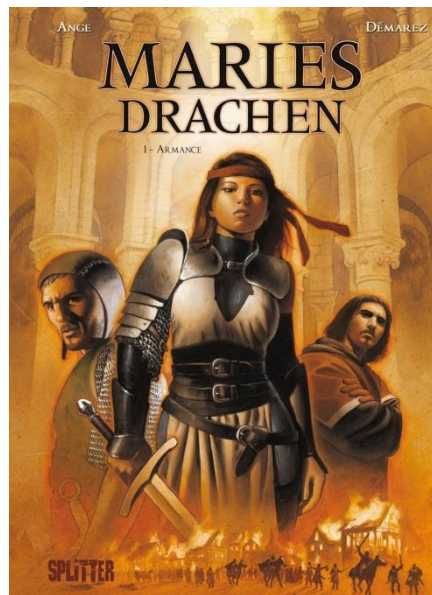
auf der Suche nach dem Verantwortlichen des Massakers ... und läuft in eine Falle. Das Ehe- und Autorenpaar Ange steckt auch hinter dieser Drachenserie, in dem sie dasselbe Drachenbild nutzen wie in *Die Legenden der Drachenritter*. Jedoch ist es hier nicht ganz so klar, schließlich ist nie ganz sicher, was Realität ist und was Maries Visionen. Gezeichnet wurde *Maries Drachen* von Thierry Démarez. Er macht seine Sache sehr gut, aber seinem Drachendesign fehlt es etwas an Eleganz und Klarheit.

Wenn es um Drachen als Bestien geht, die der Held töten muss, darf der Klassiker natürlich nicht fehlen. Die Siegfried-Sage wurde mittlerweile in ungezählten Variationen bearbeitet. Filme, Bücher, Comics – praktisch in jedem Medium wurde bereits auf sie Bezug genommen.

Eine wirklich sehr gute und herausragende Version ist mit Sicherheit Alex Alices. Er orientiert sich an Wagners Auseinander-

setzung mit dem Thema. Gewaltig und episch sind seine Bilder, mit großen und ebenso bedeutsamen kleinen Gesten. Das Drama um Siegfried zeigt er in detailreichen Bildern, und wer wirklich in Alices *Siegfried* abtaucht, der meint, Wagners Musik hören zu können, so perfekt sind die Zeichnungen auf dessen Werk abgestimmt.

Der Drache Fafnir ist hier eine wahrhaftige Naturgewalt, die überlebensgroß ist und bei der kaum Hoffnung besteht, Siegf-



fried könnte jemals siegen. Berge werden von dem Ungetüm zerschmettert, und all das ist von Alex Alice einfach packend gezeichnet worden. Mit Sicherheit auf lange Sicht eine der gelungensten Umsetzungen der Sage.

Aber nicht nur alte Sagen finden sich in Comicform wieder, sondern mittlerweile ist es üblich geworden, Computerspiele mit Comics auszubauen und zu begleiten. Neben *Dungeons & Dragons*, welche, streng genommen, die Umsetzung des Pen-&-Paper-Rollenspiels sind, und vergleichbaren DSA-Umsetzungen gibt es noch *Elderscrolls* und viele mehr, die in einem Fantasy-Setting spielen. *Dragon Age* trägt die mächtigsten Fantasy-Wesen sogar im Titel und macht auch Gebrauch von ihnen.

Die Spielereihe hat es bereits auf eine Vielzahl von Titeln gebracht und war überaus erfolgreich. Da war es nur logisch, Comics zu veröffentlichen und auf diesem Weg die Welt weiter auszubau-

en. Der Sammelband mit den Geschichten „Der stille Hain“, „Die Sprechenden“ und „Bis zur letzten Ruhe“ handelt von dem neuen König Alistair und seinen Gefährten und ist ein packendes Fantasy-Abenteuer. Während der Geschehnisse treffen die Helden zwar nur an einer Stelle kurz auf einen Drachen, der darf aber einen imposanten Auftritt hinlegen.

Auch wenn er hier sehr animalisch herüberkommt und von



einer Magierin beherrscht wird, werden seine Brutalität und sein Blutdurst klar deutlich. Ein Drache ist in dieser Welt nichts, womit man sich anlegen möchte, und Chad Hardin vermag dies in seinen Bildern deutlich zu zeigen.

Einen für Kinder ganz besonderen Drachencomic stellt *Zarla* dar. Das von Janssens und Guilhem geschaffene kleine Mädchen und sein treuer Hund Hydromel leben in einer Welt, in der nur die Phantasie Grenzen zu setzen scheint. Alles, was eine überbordende Vorstellungskraft hervorzubringen vermag, scheint dort zu existieren. Und so gibt es neben Elfen, Zentauren, mehrbeinigen Pferden, Räubern und Riesen auch Dragonbulls – und eben Drachen.

Zarlas Eltern sind im Kampf gegen einen Drachen gestorben, und nun träumt sie davon, selbst einmal eine große Drachenjägerin zu werden – oder besser, sie ist überzeugt davon, bereits eine

zu sein. Vollkommen furchtlos stellt sie sich den größten Gefahren – egal, ob Räuber oder Alafanten (Elefanten auf zwei Beinen), kein Gegner ist groß genug. Denn wenn sie in den Kampf zieht, scheint sie blind vor Wut zu werden, und wenn sie wieder sehen kann, liegen ihre Gegner wimmernd am Boden.

Dass Hydromel ihr meist nur ihren Helm vor die Augen schiebt und sich dann von einem Hund in einen Dragon-Krieger, einen besonderen Dragon-Bull und fürchterlichen Kämpfer, verwandelt und so alle Feinde besiegt, ist ihr in keiner Weise bewusst. So erleben die beiden viele Abenteuer, bei denen Hydromel immer auf Zarla aufpasst, wie es ihm von ihrer Mutter vor ihrem Tod befohlen wurde.

Im Laufe der Reihe rücken die Drachenjäger, und damit auch die Drachen, immer mehr in den Fokus. Bei den Drachenjägern gibt es die normalen Krieger und die Azras. Die Azras spielen bei

der Jagd die entscheidende Rolle. Sie vermögen es, die „Macht“ einzusetzen und so die Drachen in der Bewegung einzufrieren, was den Kriegern die Möglichkeit gibt, die Drachen zu töten. Damit es keinen Missbrauch der „Macht“ gibt, werden die Azras von den Valras kontrolliert, die so ihr ganz eigenes Süppchen zu kochen scheinen. Ein Problem hat das System dann doch. Innerhalb der Azras gibt es sogenannte Rebellen. Diese weigern sich, weiterhin Jagd auf Drachen zu machen, und leben im Untergrund. Denn im Gegensatz zur allgemeinen Meinung sehen sie die Drachen als schützenswerte Wesen an.

Die sind aus ihrer Sicht keine wirkliche Bedrohung, da sie nur ihrem Instinkt folgen und nicht böse sind. *Zarla* ist eine wunderbare Serie für Kinder und jung gebliebene Erwachsene, die vor Ideen und Humor förmlich

überquillt. Die Zeichnungen sind sehr kindlich und niedlich gehalten, sind aber von einer sehr hohen Qualität und voller Details im Hintergrund. *Zarlas* Helm mit integrierter Öllampe ist nur einer von vielen tollen Einfällen, und so ist es wirklich ein Genuss, diesen Comic zu lesen. Leider gibt es nur fünf Bände dieser wunderbaren Reihe, die noch viel zu unbekannt ist.

Es gibt mit Sicherheit noch viele weitere sehr gute Serien zum Thema. Leider ist der Platz hier begrenzt, erwähnt werden soll aber auch noch *Ravine* mit den wunderbaren und genialen Zeichnungen eines *Stepjan Sejc*. Allein visuell lohnt sich *Ravine* für jeden Drachenfreund.

Oder auch verschiedene Disney-Comics, in denen Drachen immer wieder auftauchen. In der *LTB Collection* ist z. B. der „Kampf der Zauberer“ erschie-

nen, an dem unter anderem auch Drachen teilnehmen und der eine sehr witzige und gute Handlung besitzt. Und das ist mit Sicherheit nicht der einzige Auftritt eines Drachen im Disney-Kosmos, der generell häufig viel zu schnell als Kinderkram abgetan wird. Dabei gibt es dort hervorragende Geschichten zu entdecken.

So oder so, Drachen in Comics sind ein weites Feld, und es gibt viel zu entdecken. Vom Verhalten eines Drachen bis zu seinem Aussehen dürfte es unbegrenzt viele Interpretationen geben, von denen die genannten nur einen kleinen Ausschnitt wiedergeben können. Wer sich weiter informieren oder einen der vorgestellten Bände mal lesen will, sollte sich am besten in den Comicläden um die Ecke begeben, wo er sicher weitere Empfehlungen bekommen kann.

Interview mit Akram El-Bahay

geführt von Judith Madera



PHANTAST: Hallo, Akram! Bereits an den Covers Deiner *Flammenwüste*-Trilogie lässt sich erkennen, dass sie perfekt zum Thema „Drachen“ passt. Welche Abenteuer erwarten den Geschichtenerzähler Anûr?

Akram El-Bahay: Hallo! Nun, mittlerweile sind zwei *Flammenwüste*-Romane und ein vor der

eigentlichen Geschichte angesiedelter Kurzroman veröffentlicht. Teil drei der Trilogie erscheint im September. Die ganze Handlung in wenigen Sätzen zusammenzufassen ist gar nicht so einfach. Im Grunde geht es darum, dass der junge Geschichtenerzähler Anûr ed-Din, der mit seinem Großvater durch die Reiche der Tiefen Wüste zieht, in ein gewaltiges Abenteuer gezogen wird.

Die Jagd auf einen Drachen ist nur der Anfang. Bald schon wird Anûr zum Gefährten des feuerlosen Drachen, besucht sagenhafte Orte wie die Bibliothek der ungeschriebenen Bücher und bekommt die Aufgabe aufgebürdet, das erste aller Worte, den Ursprung aller Magie, vor einem dunklen Magier zu beschützen. Dabei trifft er auf viele Geschöp-

fe der arabischen Mythologie wie zum Beispiel Ghoulas, Dschinnen, Ifriten und Maride.

PHANTAST: Was verbindet Anûr mit dem feuerlosen Drachen Meno?

Akram El-Bahay: Zunächst einmal die Tatsache, dass Anûr Menos Namen kennt, ohne dass sie sich je begegnet sind. In *Flammenwüste* gibt es ein Volk von Drachenwächtern, die eine Verbindung mit dem Drachen eingehen, der für sie bestimmt ist. Anûr zurret das Band, das ihn und den schwarzen Drachen Meno verbindet, in dem Moment fest, als er dessen Namen laut ausspricht.

Er hatte ihn schon im Kopf, seit er anfing, sich eine eigene Dra-

chengeschichte auszudenken. Die Verbindung zu Meno ist vorherbestimmt, auch wenn Anûr ein Mensch und kein Nori ist, wie die Drachenwächter genannt werden. Später werden die beiden auch noch durch einen verhängnisvollen Zauber aneinander gebunden.

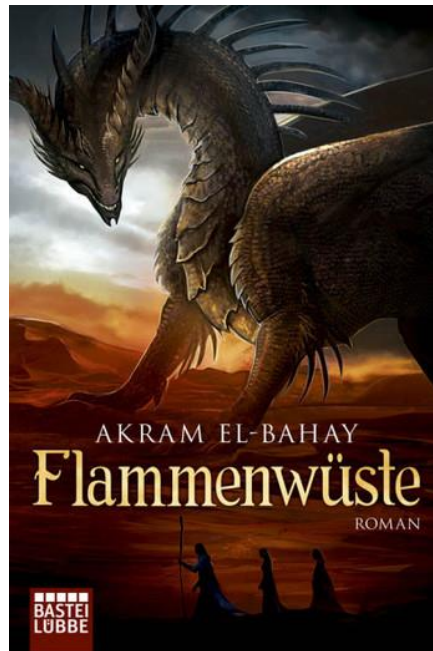
PHANTAST: Sehen Deine Drachen in etwa so aus wie auf den Covers abgebildet? Welche Arten von Drachen gibt es in Deinen Büchern?

Akram El-Bahay: Tatsächlich sind sie auf den Covers gut getroffen. Band eins zeigt Meno, den feuerlosen Drachen. Das Cover von Band zwei bildet seinen dunklen Bruder Mînthal ab. In *Flammenwüste* unterscheiden sich die Drachen nach ihrer Farbe, was wiederum das Cover des dritten Bandes zeigt. Sie sind unter anderem schwarz, blau, rot, grün und blass golden. Und einer ist grau: der Leviathan, der erste Drache.

Dazu kommen noch ein paar Züchtungen, die aber eher schlangenhaft aussehen und mit echten Drachen nicht zu vergleichen sind.

PHANTAST: Wie sind die Drachen aus *Flammenwüste* entstanden?

Akram El-Bahay: Die Vorstellung von Drachen in der Wüste hat mich nicht mehr losgelassen, seit ich das erste Mal im *Hobbit*



von Bilbo Beutlins voreiligem Versprechen las, er werde „mit den Lindwürmern in der letzten Wüste kämpfen“. In Flammenwüste wollte ich herausfinden, wie sich Drachen in eine orientalische Märchenwelt einfügen. Sie sind ganz klassisch: riesengroß, Feuer speiend, geflügelt. Damit entsprechen sie genau dem Bild, das man hier im Westen von Drachen hat.

PHANTAST: Die Nori sind Drachenwächter, die ein wenig an düstere Elben erinnern. Was kannst Du uns über dieses Volk verraten? Wie sieht ihr Zusammenleben mit den Drachen aus?

Akram El-Bahay: Ja, gut beobachtet. Die Nori sind tatsächlich an Tolkiens Elben angelehnt. Sie sind ziemlich erhaben und tragen eine alte Erbschuld mit sich. Die Elben waren es, die Sauron in die Ringkunst eingeführt haben. Die Nori waren es, die Nyan geholfen haben, das erste aller Worte an sich zu reißen.

Sie sind menschenähnlich, auch wenn ihnen ein langer Fortsatz aus dem Hinterkopf wächst, wie ein Zopf. Außerdem sind sie geschickte Seeleute und gute Kletterer.

Ihre Tage sind aufgrund ihrer extremen Langlebigkeit aus Menschensicht äußerst ereignislos. Im Gegenzug halten die Nori den Menschen für furchtbar hasstig.

PHANTAST: In unserem letzten Interview sagtest Du, in den *Erzählungen aus 101 Nacht* gebe es Drachen und dass Du denkst, die Wiege der Drachen liege im Orient. Kannst Du das näher erklären?

Akram El-Bahay: Die *Erzählungen aus 101 Nacht* gelten als „kleine Schwester“ der berühmten orientalischen Schachtelerzählung und stammen aus dem frühen 13. Jahrhundert; vielleicht sind sie auch noch älter. Und tatsächlich kommen schon hier Drachen vor.

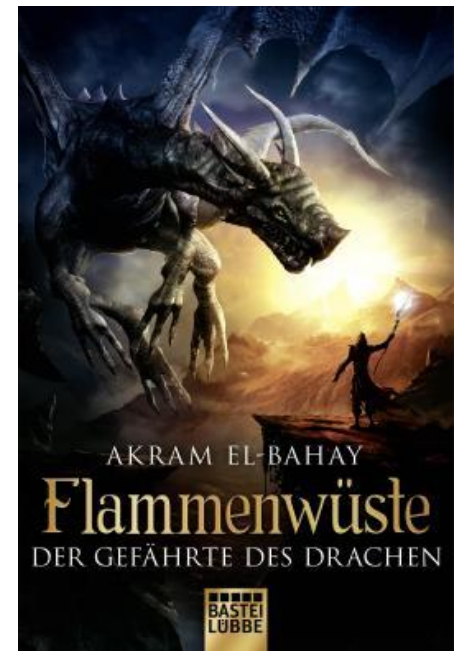
Sie sind allerdings bei Weitem nicht die ältesten Hinweise auf orientalische Drachen. Diese stammen vermutlich aus Mesopotamien, einem Land, das in den heutigen Staatsgebieten des Irak, des Iran, Syriens und der Türkei lag. Die ersten Erwähnungen von Drachen stammen aus dem dritten Jahrtausend vor Christus. So etwa das Bild der Schlangendrachen Mushussu. Man kann Abbildungen von ihnen im Pergamon-Museum in Berlin sehen. Diesen Schlangendrachen sind übrigens die oben erwähnten gezüchteten Drachen aus *Flammenwüste* nachempfunden.

PHANTAST: Inwiefern unterscheiden sich orientalische Drachen von den klassischen Fantasydrachen à la Tolkien?

Akram El-Bahay: Die ursprünglichen orientalischen Drachen waren noch viel schlangenhafter als die heutige europäische Version, so wie man sie in den fa-

belhaften Geschichten Tolkiens findet. Dessen Drachen, wie etwa Smaug, sind Schätze hütende, brandschatzende Ungeheuer. Die ursprünglichen orientalischen Drachen dienen ebenso wie ihre westlichen Cousins als Projektionsfläche für Ängste. Sie sind böseartig und gefährlich.

Mit diesen Attributen haben sie ihren Weg vom Morgen- ins Abendland angetreten. Dort kam wohl die Vorliebe für Jungfrauen und Schätze hinzu. In *Flammen-*



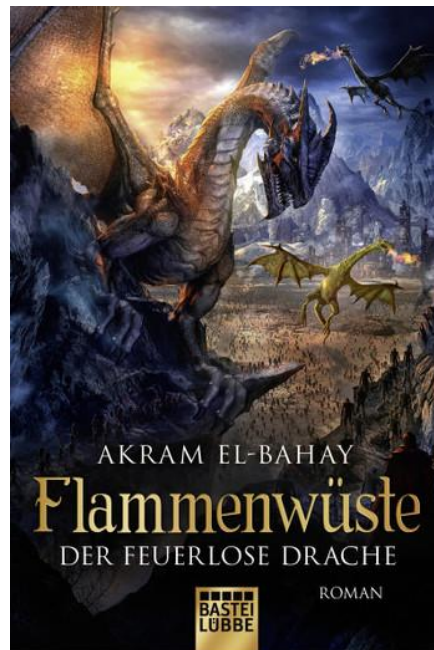
wüste wollte ich die Drachen als echte Charaktere anlegen. Sie haben innere Konflikte, einen freien Willen und eine Hierarchie untereinander.

PHANTAST: Die *Erzählungen aus 1001 Nacht* kennt vom Namen her fast jeder und denkt dabei gleich an Aladin und Ali Baba. Wovon handeln die orientalischen Märchen wirklich?

Akram El-Bahay: Es sind im Grunde gar nicht die echten *Erzählungen aus 1001 Nacht*, die man hierzulande kennt. Es wird vermutet, dass der französische Übersetzer Antoine Galland Anfang des 18. Jahrhunderts einige eigene Geschichten zu den eigentlichen *1001-Nacht*-Erzählungen hinzuerfand.

Dazu gehört unter anderem *Aladin und die Wunderlampe*, andere Geschichten wie *Ali Baba und die 40 Räuber* stammen zwar aus der Region, aber gehörten nicht in die *Erzählungen aus 1001 Nacht*. Stattdessen wurden sie wohl

ebenfalls von Galland hinzugefügt. In den echten 1001 Geschichten werden die Menschen oft Prüfungen des Glaubens ausgesetzt. Bestehen sie diese Prüfungen, so erhalten sie unter anderem von Dschinnen Hilfe und bestehen selbst die größten Gefahren. Es sind aber auch ganz alltägliche Abenteuer, die sie erleiden müssen. Da geht es um hinterhältige Wesire, eifersüchtige Ehemänner und natürlich um Liebe. In der einen Geschichte



werden Menschen in Affen verwandelt, in der nächsten wird ein gestohlener Apfel im wahrsten Sinne des Wortes zum Zankapfel, der einen Mann an der Treue seiner Ehefrau zweifeln lässt. Es ist also eine wirklich wilde Mischung. Die deutsche Übersetzung des Urtextes umfasst 282 Nächte; kürzlich wurden auch die letzten 125 Nächte und das Ende erstmals aus der echten Fassung übertragen.

PHANTAST: Du bist mit orientalischen und deutschen Märchen aufgewachsen. Welches ist jeweils Dein Lieblingsmärchen aus den zwei Kulturkreisen?

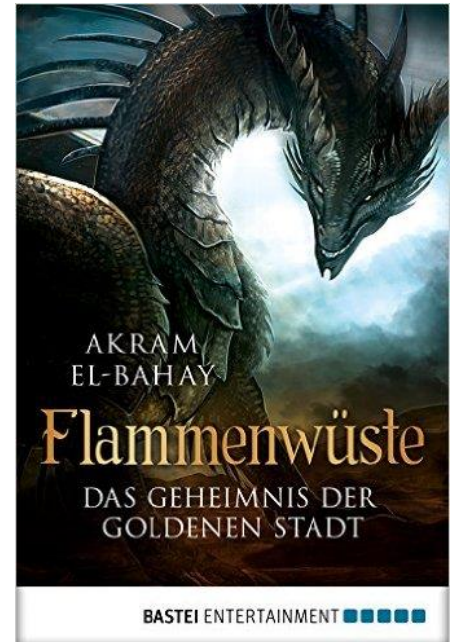
Akram El-Bahay: Aus dem Orient: „Der Fischer und der Ifrit“ (das ursprüngliche Flaschengeist-Märchen). Aus Deutschland gefällt mir „Schneewittchen“ am besten. Ich erinnere mich daran, wie ich das Märchen von einer Europa-Hörspielplatte gehört habe. Ich habe sie heute noch und sie ist völlig zerkratzt.

PHANTAST: In *Flammenwüste* werden diverse kleine Geschichten erzählt, die anmuten wie aus *1001 Nacht*, aber von Dir erfunden wurden. Was hat Dich zu diesen Märchen inspiriert?

Akram El-Bahay: Ich habe Anûr ganz bewusst als Geschichtenerzähler angelegt, denn in *Flammenwüste* ist die Sprache selbst der Ursprung aller Magie und damit der Mittelpunkt des Abenteuers. Das Geschichtenerzählen hat in den arabischen Ländern zudem eine lange Tradition und

wurde immer sehr hoch geschätzt. Um *Flammenwüste* einerseits an die Schachtelerzählungen *1001 Nacht* anzunähern und andererseits Anûr (und anderen) auch die Gelegenheit zum Erzählen zu geben, habe ich angefangen, die kleinen Geschichten einzustreuen. Sie bilden die Vergangenheit ab und geben den Ereignissen in *Flammenwüste* ein Fundament.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das schöne Interview, Akram!





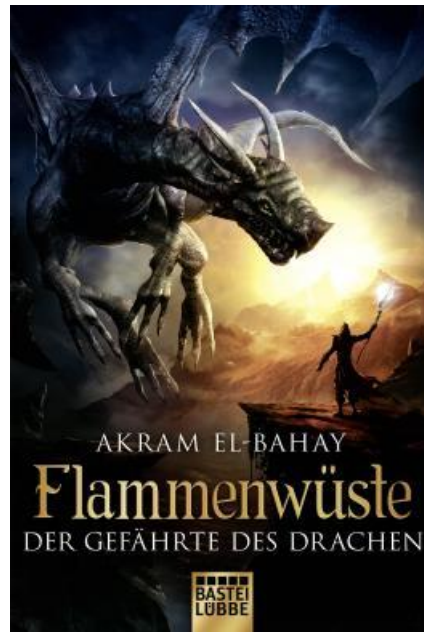
Flammenwüste – Der Gefährte des Drachen

von Akram El-Bahay

Exklusive Leseprobe © 2015 by Bastei Lübbe AG, Köln

Der Weg, den Anûr und Meno einschlugen, führte nach Norden, mitten hinein in das Tatum-Gebirge. Kaum hatten sie es erreicht, schien es sie einschließen zu wollen. Die Berge türmten sich überall um sie herum auf, als wollten sie die Welt außerhalb ihrer steinernen Leiber von den beiden fernhalten. Menos Schwingen berührten beinahe die Felswände, als der schwarze Drache durch eine schmale Schlucht zwischen den Felsmassiven flog. An einer besonders engen Stelle musste er sich sogar auf die Seite legen. Anûr klammerte sich an den Stacheln des Drachen fest. Steil ragten die Berghänge links und rechts von ihnen empor. So schützend Anûr

die Wände von Nabatea empfand, so einengend und heimtückisch kam ihm das Tatum-Gebirge vor. Die zerklüfteten Spitzen der Berge ragten wie



zerrissene Türme so hoch in den Himmel, dass dieser nur noch ein dünnes blaues Band über ihnen war. Messerscharfe Felskanten ragten hervor wie ausgestreckte Finger, die sie aus der Luft pflücken wollten. Mehr als einmal zog Anûr den Kopf ein aus Angst, ihn zu verlieren. Wenn er dabei gegen einen der Rückenstacheln des Drachen stieß, zuckte er zusammen. Seine Verletzungen an Rücken und Schultern schmerzten trotz der Nori-Medizin noch immer.

Nonda hatte ihnen geraten, diesen Weg zu nehmen. Neugierige Augen würden es schwerer haben, sie hier zwischen den Bergen zu erspähen als in der offenen Wüste. Dorthin, wo alle Au-

gen sie sehen konnten, würden sie früh genug wieder kommen. Obwohl ein Drache alles andere als unauffällig war, fühlte sich Anûr in dem spärlichen Licht, das von weit oben bis zu ihnen hinunterfiel, einigermaßen sicher.

Ich habe ihn. Die Worte des Spähers kamen Anûr wieder in den Sinn, und für einen Moment glaubte er, fremde Blicke wie tastende Finger auf der Haut zu spüren. Hastig drehte er sich um, doch er sah niemanden. *Natürlich nicht,* tadelte er sich. *Hier sind nur Meno und ich. Auf der Suche nach einem einzelnen Wort.*

„Wie lange dauert es noch, bis wir das Gebirge verlassen?“, fragte er Meno laut. Dabei warf er einen nachdenklichen Blick auf die Proviantbeutel, die die Nori ihm mitgegeben hatten. Es waren genug für eine längere Reise, doch im besten Fall würde Anûr sie nicht alle brauchen. Soweit sich Nonda erinnerte, sollte Ghouna, oder das, was von

ihm übrig war, lediglich einige Tagesreisen von Nabatea entfernt sein. Vielleicht war es einfacher, die Stadt zu finden, als Anûr im ersten Moment geglaubt hatte. Wenn sie Ghouna entdeckten und das Wort dort war, würde die Suche bald enden. Wenn sich das Wort jedoch woanders befand, konnte keiner sagen, wie lange die Suche dauern würde.

Nicht mehr lange, bis wir die Berge hinter uns lassen, hörte Anûr Menos stille Stimme. *Wir haben bereits den halben Weg geschafft. Wenn uns jemand folgt, werden wir es spätestens dann sehen.*

„Glaubst du, dass es so ist?“, fragte Anûr und drückte sich unwillkürlich enger gegen den Drachenleib.

Ich glaube nur, was ich sehe oder rieche. Aber da ist etwas, meinte der Drache nachdenklich. *Ein Gefühl nur, aber ... Es ist schwer zu deuten. Es könnte die Anwesenheit von Drachen sein.*

„Drachen?“ Wieder sah sich Anûr um, als könnte er zwischen

den Bergen Nyans Kreaturen ausmachen.

Es ist nicht mehr als eine Ahnung. Und es muss letztlich gar nichts bedeuten. Vielleicht ist es auch nur das Wiedererstarren von Mât. Wir sollten uns dennoch beeilen.

Anûr versuchte, sich die Karte ins Gedächtnis zu rufen, die Nonda ihm von der Hammada gezeigt hatte. „Wenn du fürchtest, dass wir verfolgt werden, könnten wir ein Stück durch den Blindenpfad fliegen“, schlug er vor. Es war sicher nicht ungefährlich, diesen Teil der Wüste zu bereisen. Sie strahlte dort bei Tag und bei Nacht so hell, dass kein Mensch seine Augen öffnen konnte, ohne zu erblinden. Doch wenn Meno und er tatsächlich verfolgt wurden, konnten sie ihre eigene Spur dort vielleicht verwischen. „Wenn ich mich nicht täusche, beginnt er nicht weit hinter den Bergen. Ich schließe die Augen, und du trägst uns über ihn hinweg. Sollte es hier tatsächlich irgendwo Drachen geben, rechnen sie viel-

leicht nicht damit, dass wir dort entlangfliegen. Und wenn sie nicht mehr als ein Hirngespinst sind, macht es auch nichts.“

Das kann ich nicht, stellte Meno knapp fest.

„Wieso nicht?“, fragte Anûr erstaunt. „Ich habe einmal gehört, dass sich die Wüstenräuber, die sich im Blindenpfad versteckt hielten, von ihren Falken haben führen lassen.“

Ich bin kein Falke, erwiderte der Drache etwas säuerlich und wandte den Kopf zur Seite. Zwischen den Bergen flammte für einen kurzen Augenblick ein gleißend helles Licht auf. Es schien, als würde ein gewaltiges Feuer den Sand der Wüste dort verbrennen. Der Pfad der Blinden. *Das dort ist für jeden meiner Art die Hölle*, sagte Meno und blickte wieder nach vorne. *Das Feuer des ersten Drachen, der je gelebt hat, des Leviathan, brennt dort seit einer Ewigkeit.*

Anûr schloss die Augen, als das ferne, grelle Licht ihn blendete. *Warst du jemals dort, Meno?*

Der Drache schnaubte angewidert. *Kein Drache kann das Feuer des Leviathan ertragen. Das Feuer jedes Drachen ist einzigartig. Wir schmecken es in der Luft, wir riechen es. Selbst wenn wir es nicht speien, hinterlässt es seine Spur. Auch mit geschlossenen Augen erkenne ich jeden Drachen aus Nabatea alleine an seinem Feuer. Dieses dort aber ist für uns eine besondere Qual. Mehr noch, das Feuer des Leviathan ist wie Gift für uns. Es tötet uns wie euch Menschen das Alter.*

Anûr öffnete die Augen. Die Berge hatten sich wieder vor den Blindenpfad geschoben, und das Licht, das ihn geblendet hatte, dahinter verborgen. Eine steinerne Mauer, die vor der Blindheit schützte.

„Das wusste ich nicht“, sagte Anûr. „Haben die Nori je versucht, ihn zu durchqueren? Ich meine, irgendwo in ihm liegt doch Gamia, ihre Heimatstadt, die unbewohnbar wurde, als der Leviathan sein Feuer verlor und die Wüste geboren wurde.“

Das wäre töricht, meinte Meno. *Aber ich weiß, dass die Nori eine unstillbare Sehnsucht nach ihrer Heimat in den Herzen tragen. Gamia. Menos Stimme klang in diesem Moment seltsam traurig. Die Stadt war schöner und wunderbarer als alles, was es heute auf der Welt gibt. Ich kannte sie seit den Tagen, da sie noch jung war, und verließ sie erst, als das Feuer des Leviathan kam und sie nicht mehr zu retten war. Selbst ich würde gerne noch einmal dorthin zurückkehren. Vielleicht hat das Feuer die Stadt unzerstört gelassen. Ich erinnere mich gerne an das Zeugnis der alten Baukunst der Nori. Im Hafen lag einst ihre mächtige Flotte vertäut. Doch es ist ein trügerisches Ziel. Unerreichbar. Denn die Stadt ist verloren. Selbst vom Meer aus kann man sie nicht mehr erreichen. Das Feuer steckt noch immer in der Erde, die so hell leuchtet, dass niemand die Küste betreten kann, ohne zu erblinden. Und kein Drache kann ihr nahe kommen, ohne von der Wirkung des Feuers getötet zu werden. Gamia ist verloren, so oder so.*

„Ich würde sie gerne einmal sehen“, meinte Anûr.

Vielleicht wird es in tausend Jahren möglich sein, erwiderte Meno. *Wenn das Feuer dort erloschen ist.*

„Das wäre ein wenig zu lang für mich.“

Ja, sagte Meno, und Anûr fühlte für einen Moment eine unerwartete Traurigkeit in seinem Freund. Wie ein Splitter in seinem Herzen. *Das wäre es wohl.*

Sie flogen stumm und in Gedanken versunken zwischen den Bergen hindurch, und Anûr griff nach der Kette, die er trug. An ihr hing eine der beiden Schwarzen Perlen. Kurub hatte das Marid-Auge an der Kette befestigt. Das Gegenstück trug Shalia. Was sie wohl gerade tat? Anûr betrachtete das Auge des toten Marids nachdenklich. Nur einmal konnte er dessen Zauber nutzen, wenn die Märchen stimmten. Er steckte die Kette unter sein Gewand und sah sich um. Vor ihnen schoben sich die Berge noch ein Stück näher zusammen, als wollten sie sich gegenseitig

schützen. Das machte den Flug schwieriger, und Meno musste abbremsen.

Anûr zog unwillkürlich den Kopf ein, als Meno zwischen den Felswänden hindurchschlüpfte, die so eng beieinanderstanden wie die Häuser in Nabijas Armenvierteln. Die Schlucht gliederte einen verschlungenen Pfad. Anûr blickte umher und erkannte weit hinter sich mit einem Mal die Schatten eines Vogelschwarms, welche die Sonne auf die steile Flanke eines der Berge malte.

„Sieh“, sagte er zu Meno, „es leben also doch Tiere in der Hammada. Was sind das für Vögel?“

Meno schreckte auf, als habe er während des Fluges geträumt. *Vögel?*

Anûr fühlte das Misstrauen des Drachen in sich selbst aufsteigen. Eiskalt und bitter.

„Ein ganzer Schwarm, wie es scheint“, sagte Anûr beunruhigt.

„Stimmt etwas nicht mit ihnen?“ Meno antwortete nicht. Er

bremste seinen Flug abrupt ab und wandte sich so hastig um, dass Anûr beinahe von seinem Rücken gefallen wäre.

„Hey!“, rief er unwillkürlich laut und klammerte sich an einem von Menos Stacheln fest. Die Proviantbeutel aber fielen hinab in die Tiefe. „Was soll das?“

Es sind keine Vögel, kam die knappe Antwort. Meno flog schon wieder durch die Schlucht, schneller als zuvor. *Und ich weiß nun, was ich fühle.*

„Was? Was sind sie?“, fragte Anûr. Er wandte sich um und kniff die Augen zusammen. Die Wesen kamen gerade hinter einem Berg hervor. Sie waren schnell. Sehr schnell. Grau wie der Himmel an einem verhangenen Tag. Meno antwortete ihm in dem Moment, in dem Anûr die Stimmen in seinem Kopf vernahm. Drachenstimmen. Hoch und schrill.

Es sind Jäger.

Sie rasten so schnell zwischen den Bergen hindurch, dass Anûr

die scharfen Kanten nur noch als Schemen wahrnahm. Eng kauerte er sich an den Körper des Drachen, und es dauerte einige Augenblicke, bis er es wagte, noch einmal nach hinten zu sehen. Ihre Verfolger waren ein gutes Stück von ihnen entfernt. Er konnte sie nicht zählen, so viele waren es. Wie geflügelte Schlangen sahen sie aus, mit dünnen Armen und Beinen, die selbst für ihre ausgemergelten Leiber zu schwach schienen. Ihre langen Schwinge hielten die Drachen starr nach hinten gerichtet, während sie durch die Luft glitten. Die schmalen Köpfe mündeten in schnabelartigen Mündern. Sie waren kaum doppelt so groß wie Anûr, sodass sie keine Schwierigkeiten hatten, zwischen den Bergflanken hindurchzuschlüpfen. Meno aber hinderte nicht nur sein riesiger Körper daran, in dem engen Gewirr aus Felschluchten schneller als die Verfolger zu fliegen, er musste auch Rücksicht auf Anûr nehmen. Gerade so wich Anûr einem der

scharfen Vorsprünge aus, die sich ihnen in den Weg reckten. Beim Versuch, ihren Flug zu korrigieren, fuhr der Schwanz des schwarzen Drachen gegen den Stein. Der Felsvorsprung zerbarst, und die Bruchstücke fielen krachend in die Tiefe.

Anûr blickte sehnsüchtig hinauf. Weit über ihnen zog sich der Himmel wie ein blaues Band über die Felskanten. Doch die Felsvorsprünge wurden dort so zahlreich, dass an eine Flucht nach oben nicht zu denken war. Wie steinerne Finger waren sie, die nur darauf warteten, Anûr von Meno herunterzupflücken.

Uns bleibt nur der Weg nach vorne, hörte Anûr Meno sagen. Fast schien es, als hätte der Drache ihm den Gedanken aus dem Kopf gelesen.

„Sind die Jäger auch Züchtungen von Nyan?“, fragte Anûr, während sie an den Felswänden vorbeischoßen. An seine Wunden dachte er in diesem Moment nicht mehr. Die Aufregung betäubte allen Schmerz.

Ja, aber gefährlicher, kam Menos knappe Antwort. *Haut wie Eisen und ein Feuer, fast so heiß wie das eines echten Drachen.*

Anûr wandte sich wieder um. Die Jäger hatten den Abstand schnell verringert. Sie waren nun so nahe, dass Anûr ihre tückischen Gesichter genau erkennen konnte.

Es dauert noch, bis wir endlich dieses verfluchte Gebirge verlassen, hörte Anûr Menos Worte in seinem Kopf. Um sie herum türmten sich die Berge in den Himmel wie ein steinerne Wald, aus dem es kein Entrinnen gab.

Es war kein Zufall, dass die Jäger sie genau hier angriffen, erkannte Anûr. Es war ein Hinterhalt.

Ich habe ihn. Die Worte des Spähers kamen ihm zum wiederholten Male in den Sinn. Und plötzlich stieg ein Verdacht in Anûr auf. Vielleicht vermochte Nyan die Gedanken seiner Kreaturen zu verstehen, konnte sehen, was sie sahen, oder hören, was sie hörten. Bislang hatte Anûr immer geglaubt, nur die Nori konn-

ten auf eine vergleichbare Weise mit den Drachen sprechen. Und er. An die Möglichkeit, dass auch Nyan dazu imstande sein sollte, hatte er nicht gedacht. Wenn er richtig lag, hatte Nyan die Jäger vermutlich direkt nach dem Tod des Spähers hergeschickt. Wer weiß, wie lange sie schon ihren Flug beobachtet hatten.

„Sie werden es nicht schaffen, uns zu töten“, sagte Anûr grimmig.

Töten? Die Jäger wissen, dass sie einen echten Drachen nicht vernichten können. Und auch dich wollen sie nicht töten. Sie schreien es uns entgegen.

Der Wind kreischte in Anûrs Ohren wie ein wütendes Tier, und in seinem Kopf hörte er ein Durcheinander der hohen, grausamen Stimmen. Er verstand nur einzelne Wortfetzen. Doch Anûr lauschte angestrengt, und es reichte, um den Sinn ihrer Rufe zu verstehen.

... uns ausliefern ... Meister will ihn ... kein Leid ...

Anûrs Mund blieb für einen Moment offen stehen. Was wollten Sarraka und Nyan von ihm außer seinem Tod? Er musste nicht lange nachdenken, denn die Antwort kam ihm sofort ins Bewusstsein: das erste aller Worte. Nyan schien zu glauben, Anûr wüsste, wo es sich verborgen hatte.

In seinem Kopf hörte er noch immer die Stimmen der Jäger, schrill und heiser. Meno aber schien mit einem Mal noch ein wenig besorgter zu sein. Anûr fühlte es deutlich. „Was ist?“, rief er.

Meno antwortete einen Moment lang nicht und schien angestrengt zu lauschen. *Sie kommen*, sagte er schließlich düster.

Anûr verstand nicht. Wer kam? Der Weg vor ihnen schlug einen Bogen nach rechts. Anûr starrte dorthin, und einen Herzschlag später sah er ihn auftauchen: einen zweiten Schwarm der Jäger. Die Wesen fielen wie aufgescheuchte Wespen in das Gebirge ein und stürzten direkt auf sie

zu. Einer von ihnen flog so weit voraus, als wollte er es mit Meno alleine aufnehmen. In wenigen Augenblicken war er schon da. Er spie sein Feuer, doch die Flammen perlten an Menos Brust ab wie Wassertropfen, und der Jäger schoss an ihnen vorbei.

Sehnsüchtig dachte Anûr an seinen Stab, den Meno zwischen seinen Krallen trug. Waffenlos fühlte er sich nackt und schutzlos.

Anûr sah sich hektisch um. Es gab keinen anderen Weg, keinen Durchgang zwischen den Bergen für den schwarzen Drachen, so eng standen sie hier beieinander. Sie waren gefangen.

Halt dich gut fest, hörte Anûr Menos Stimme in seinem Kopf.

Die Jäger, die auf sie zurasten, waren nun so nahe, dass Anûr die Narben auf den hellen Drachenkörpern erkennen konnte. Vorhin waren ihm die Jäger ausschließlich grau vorgekommen, doch nun erkannte er deutlich die Maserung auf ihrer Haut. Wie eine Rüstung aus angelaufe-

nem Silber. Die Drachen spien ihnen Feuer entgegen. Eine Welle aus Flammen, die an Menos Körper brach. Anûr fühlte die Hitze auf der Haut und presste sich noch enger an den Drachenkörper. Jeden Moment erwartete er den Zusammenstoß.

Als die Jäger und Meno schließlich aufeinanderprallten, riss es Anûr fast vom Rücken des schwarzen Drachen. Für einen Moment hielt er sich allein mit seiner rechten Hand an einem der Stacheln fest, während der Rest seines Körpers in der Luft hing. Dann fiel er unsanft auf den Körper des Drachen zurück. Er glaubte, die Wunden an seinen Schultern würden aufreißen, und sein Schrei ging in dem Kreischen der Jäger unter.

Um sie herum stoben die Verfolger auseinander wie ein Schwarm Vögel, in den man einen Stein geworfen hatte.

„Wir sind durch!“, schrie Anûr ungläubig und wandte sich um. Einigen Jägern gelang es gefährlich schnell, die Richtung zu än-

dern. Und auch der Schwarm, der sie hierher getrieben hatte, schloss auf. Es waren zusammen wohl zwanzig oder dreißig. Wütende Flammenzungen griffen nach ihnen. Meno kippte abrupt zur Seite, ehe ihnen das Feuer zu nahe kam. Sein Schwanz hieb gegen die Flanke eines mächtigen Berges und schlug ein paar mannsgroße Steine aus der Wand. Es hörte sich an, als würde der Fels vor Schmerz brüllen, als die Brocken krachend durch die Luft flogen. Die meisten Jäger wichen geschickt aus. Zweien aber gelang dies nicht. Ihre Körper wurden jäh aufgerissen. Feuerbällen gleich prallten sie gegen den Berg. Die anderen Jäger schien der Tod ihrer Brüder nicht zu berühren.

Anûr sah wieder nach vorne. Sie flogen auf eine besonders enge Stelle zu, und Meno musste sich so weit auf die Seite legen, dass Anûr Mühe hatte, sich an den Stacheln festzuhalten. Für einen Augenblick war der Drache gezwungen, langsamer zu fliegen,

um nicht gegen eine Bergflanke zu prallen. Diesen Moment nutzte einer der Jäger direkt hinter ihnen aus. Er schloss zu ihnen auf, packte Anûr mit seinem Maul im Nacken und riss ihn blitzschnell von Menos Rücken. Wie ein Katzenjunges im Griff seiner Mutter baumelte Anûr in der Luft.

Meno, hilf mir!, schrie Anûr in Gedanken, während neue und alte Wunden schmerzten.

Der Jäger drehte sich in der Luft und flog in den schützenden Schwarm der anderen Drachen, die ihn triumphierend empfangen. Ihre boshaften Augen musterten Anûr, während sich die Jäger zusammenrotteten, als würden sie auf etwas warten. Das Wesen, das ihn trug, hatte ihn an seinem Gewand gepackt, doch die Krallen bohrten sich auch in die Haut. Der Schmerz betäubte Anûr. Und er war unfähig, sich zu bewegen.

Sie ließen den Schwarm hinter sich, und Anûr konnte Meno nicht mehr sehen. Plötzlich aber

hörte er das Kreischen der Jäger in seinem Kopf. Er musste nicht lange überlegen, um den Grund dafür zu erraten: Sein Drachengefährte kam.

Schreie erfüllten Anûrs Kopf. Sie schwellen entsetzlich an, um dann unvermittelt abzubrechen. Anûr versuchte vergeblich, zu seinem Entführer emporzusehen.

Lass mich frei, oder du wirst sterben, sagte er in der stillen Stimme der Drachen, doch wenn der Jäger ihn hörte, so antwortete er nicht. Anûr drehte den Kopf, und endlich sah er Meno auf sich zukommen. Eine Traube von Jägern hing am Leib des schwarzen Drachen, der vergeblich versuchte, sie wie lästige Käfer abzuschütteln. Weitere von Nyans Kreaturen flogen um ihn herum. Meno wurde langsamer. Anûr rief stumm den Namen seines Gefährten, doch er erhielt keine Antwort. Das Wesen, das Anûr trug, tauchte unter dem schwarzen Drachen hinweg. Als dieser nur noch ein kleines Stück über

ihm war, rief Anûr noch einmal den Namen seines Freundes.

Fang, war das Einzige, was Meno sagte. Aus seiner Klaue fiel etwas auf Anûr zu. Es streifte den Jäger, der Anûr hielt, und fast wäre es ihm durch die Finger geglitten. Doch er schloss sie gerade noch rechtzeitig um das lange Objekt.

Sein Stab.

Das Muster in der Waffe flammte in dem Moment auf, in dem Anûr sie packte. Sofort wollte er sie dem Jäger in den Leib zu stoßen. *Doch was dann?*, fragte er sich und hielt gerade noch inne. *Selbst mit dem Stab kannst du nicht fliegen*. Wenigstens schien der Jäger, der ihn trug, nicht begriffen zu haben, dass sein Opfer nun nicht mehr ganz so wehrlos wie zuvor war.

Es gelang Anûr, sich ein wenig zu drehen, und er sah, wie Meno hinter ihnen von Nyans Kreaturen in die Tiefe gezogen wurde. Rasch entschwand er aus Anûrs Blickfeld.

Anûr und der Jäger blieben zurück. Noch während er fieberhaft überlegte, was er tun sollte, hörte er mit einem Mal Menos Stimme in seinem Kopf.

Stoß zu!

Anûr zögerte. Er konnte seinen Gefährten nirgends ausmachen.

Stoß zu, hörte er ihn noch einmal. Anûr atmete tief durch. Er vertraute Meno vollkommen, doch seine Hände zitterten, als er den Stab hob, bereit, die Spitze dem Jäger in den Leib zu rammen.

Anûrs Entführer hatte Menos Aufforderung ebenfalls gehört. Verwirrt sah er sich um. In diesem Moment erkannte Anûr einen Schatten aus der Tiefe aufsteigen. Der Jäger, der Anûr trug, musste Meno ebenfalls ausgemacht haben. Hastig schlug er mit den Flügeln, während der schwarze Drache wütend und unaufhaltsam aufstieg. Anûr wurde im Griff des Entführers wild umhergeschaukelt. Doch gleich, wie schnell der Jäger auch fliegen mochte, er konnte Anûrs

Waffe nicht entkommen. Anûr stieß zu, und der Stab drang mühelos in den Drachenkörper. Flammen stießen aus der Wunde heraus und hätten Anûr beinahe die Haare vom Kopf gebrannt. Doch der Jäger entließ ihn aus seinem Griff, und Anûr fiel.

Sein Sturz dauerte kaum lang genug, als dass Anûr Zeit für Angst hätte haben können. Schon war Meno da. Anûr prallte auf den Rücken des Drachen. Mit einer Hand klammerte er sich an einer der Stacheln fest, mit der anderen hielt er den Stab, als hinge sein Leben davon ab. Anûr hörte den Schrei des Jägers in seinem Kopf, der panisch gegen die Flanke eines der Berge flog. Die Haut des Drachen riss auf, und er verging in einem Feuerball.

„Gerettet!“, rief Anûr schwer atmend.

Noch nicht, erwiderte Meno.

Die Jäger, die ihn in die Tiefe gezogen hatten, kreisten sie nun ein und versperrten beide Enden der Schlucht, durch die sie flo-

gen. Meno schlug mit den Flügeln, um sich auf der Stelle zu halten und riss dabei immer wieder Brocken aus den Felswänden. Die Jäger taten es ihm gleich.

Einer von ihnen aber flog ein Stück auf Anûr und Meno zu. Offensichtlich war er der Anführer. *Gib ihn uns, Nachthaut*, zischte er in der stillen Stimme.

Ihr müsst ohne ihn zu eurem Meister zurückkehren, erwiderte Meno fest.

Zurückkehren? Wir sterben, wenn wir versagen. Entweder wir bekommen ihn, oder wir sterben gleich hier. Denk gut nach, Nachthaut. Unser Meister wird ihn vielleicht nicht töten. Wir aber schon, wenn wir nicht bekommen, was wir wollen. Wie zum Beweis seiner Entschlossenheit spie er eine Flammensprache aus, die ihnen so nahe kam, dass Anûr zurückzuckte.

„Er scheint es ernst zu meinen“, meinte Anûr und schloss seine Finger fest um den Stab. „Um uns herum gibt es kein Schlupfloch.“

„Nicht vor uns und nicht über uns“, sagte Meno diesmal so, dass Anûr die Worte mit den Ohren verstand. Und ehe er fragen konnte, was der Drache damit meinte, legte Meno die Flügel an und ließ sich in die Tiefe fallen. Anûr konnte den Schrei nicht zurückhalten. Sie stürzten wie ein Stein hinab. Hinter ihnen erhob sich ein wütendes Kreischen, doch Anûr achtete nicht darauf. Die Flanken der Berge wurden zu Schemen, während Anûr und Meno dem Boden entgegenrasten. Soweit Anûr es erkennen konnte, schienen sie am Fuß des Gebirges ineinanderzuwachsen. Anûr begriff nicht, wie Meno den Jägern hier entkommen wollte. Die Berge sperrten die Sonne aus, und das Licht wurde spärlicher, je tiefer sie kamen. Hinter ihnen hörte Anûr die Stimmen der kleinen Drachen. Die Worte der Jäger hatten einen triumphierenden Klang angenommen. Sie schienen dasselbe zu denken wie Anûr. Dass es hier keinen Weg hinaus gab.

Es ist vorbei, dachte er. Entweder prallen wir gegen die Felsen, oder die Jäger holen uns ein.

Anûr wandte den Kopf. Am Himmel über ihnen, der zwischen den eng beieinander stehenden Bergkuppen hindurchlugte, erschienen die Jäger wie graue Punkte auf blauem Stoff. Und unter ihnen wartete der Tod. Wo wollte Meno hin? Plötzlich erkannte er es. Knapp über dem Boden, der von spitzen Felsen übersät war, klafften Löcher in den Bergen, dunkel und gähmend. Einige schienen in der Erde zu verschwinden. Andere schlängelten sich durch die Berge wie angelegte Wege. Anûr konnte sich nicht erklären, wie sie entstanden waren. Hatten Zeit und Wind sie aus dem Stein herausgefressen? Aber dafür waren es zu viele. Oder lebten Wesen hier im Gebirge, die so groß waren, dass sie sich durch Felsen fressen konnten? Er hatte einmal eine Erzählung über eine riesenhafte Kreatur gehört, die man den Steinkauer nannte. Als er

sich nun die Löcher im Fels ansah, war er sich nicht sicher, dass dies wirklich nur eine Erzählung war.

Ich habe sie gerade eben entdeckt, meinte Meno knapp. Wenn wir Glück haben, führen sie uns hinaus. Glück? Anûr drängte die Erwidderung zurück, die ihm auf die Zunge sprang. Es war wohl kaum der richtige Moment für Diskussionen.

Meno hielt auf eines der Löcher zu, durch das ein wenig Licht sickerte. Das Loch schien ein Durchgang zwischen zwei Felspitzen zu sein. Anûr zwang sich, die Augen geöffnet zu halten. Nur kurz wandte er den Kopf um. Die Angreifer schossen wie ein Schwarm wütender Insekten hinter ihnen her. Dann sah er wieder nach vorne. Wie klein der Durchgang schien. Kaum groß genug für einen ausgewachsenen Drachen. Unwillkürlich zog Anûr den Kopf ein. Er schrie auf, als sie hindurchschossen, doch er prallte nicht gegen den Felsen, wie befürchtet.

Gerettet aber waren sie noch nicht. Auf der anderen Seite des Lochs sahen sie weitere Felsen, die steil in die Höhe wuchsen und so eng zusammenstanden, als wollten sie Meno und ihn einkesseln. Auch hier waren die Flanken der Berge durchsetzt von Löchern, und Meno flog aufs Geratewohl auf das größte von ihnen zu. Anûr hatte längst die Orientierung verloren. Das Loch führte sie in einen Tunnel, der scheinbar mitten durch den Berg führte. Es war so finster, dass Anûr nicht die Hand vor Augen erkennen konnte, und er war froh, dass Drachenaugen auch in der Dunkelheit sehen konnten. Einige Herzschläge später jedoch wurde es heller in dem Tunnel. Das Ende konnte nicht mehr fern sein. Vielleicht führte der Weg sogar aus dem Gebirge hinaus? Das Licht nahm immer mehr zu, bis es Anûr beinahe in den Augen brannte. Hinter ihnen hörte er die Jäger, und als er sich umwandte, spien sie wieder ihr Feuer. Doch jetzt war es keine

Warnung mehr. Flammenzungen leckten so nahe an Anûr vorbei, dass sie den Stoff seines Gewandes ansengten. Sie schienen der Freiheit wirklich nahe zu sein. So nahe, dass die Jäger sie eher töten würden, als sie entkommen zu lassen.

Der Tunnel schlug einen Bogen und gleißendes Licht flammte vor ihnen auf, so hell, dass Anûr die Augen schließen musste. Es konnte nur eines bedeuten: Ihr Weg führte tatsächlich hinaus ... und mitten hinein in den Blindenpfad.

Anûr keuchte vor Verzweiflung auf. „Halt an. Es geht nicht mehr weiter. Unser Weg ist zu Ende!“, rief er Meno zu.

Zu Ende? Menos Stimme klang rau. Es gibt immer einen Weg, wenn du nur wagst, ihn zu gehen.

Und mit diesen Worten beschleunigte Meno seinen Flug, einige Herzschläge später waren sie wieder an der Luft. Anûr hörte die überraschten Schreie der Jäger, doch er achtete nicht auf

sie. Er selbst war starr vor Verblüffung.

„Was tust du?“, rief Anûr, während er die Augen fest zusammenkniff. „Das ist der Blindenpfad. Ich dachte, dort könntest du nicht hindurchfliegen?“

Es gibt keine andere Lösung. Nyan darf dich nicht in die Hände bekommen. Und ebenso darfst du nicht im Kampf gegen die Jäger sterben. Es ist der einzige Weg.

„Die Jäger werden uns sicher folgen“, erwiderte Anûr.

Sie werden es nicht überleben, entgegenete Meno ungerührt.

„Und was ist mir dir?“, fragte Anûr, doch er erhielt keine Antwort. „Du wirst den Blindenpfad überleben, nicht wahr?“, hakte er noch einmal nach. Aber Meno erwiderte erneut nichts darauf.

Es war trügerisch ruhig im Blindenpfad. So friedlich. Ein paar Augenblicke trieb Meno durch die Luft, und Anûr lauschte angestrengt den Stimmen der Jäger.

Kannst du etwas sehen?, fragte er Meno schließlich in Gedanken.

Ich kann die Augen ebenso wenig öffnen wie du, kam die gepresste Antwort. Seine Worte klangen seltsam tonlos.

Hinter sich hörte Anûr das Schlagen von Drachenflügeln. Wie lange würde Meno durchhalten müssen, ehe die Jäger von ihnen abließen?

Meno drehte nach links ab und stieg hoch in den Himmel. Norden. Anûr glaubte zumindest, dass dies die Richtung war, in die sie nun flogen. Dann wären die Berge links von ihnen. Anûr lauschte angestrengt. Er hörte den Wind, der ihnen scharf entgegenwehte, das Schlagen von Menos Schwingen, den Atem des Drachen, der ungewohnt stoßweise kam, als wäre die Luft hier schwerer zu atmen. Und dann, endlich, vernahm er die Schreie der Jäger.

Auch Meno hörte sie. *Sie sterben,* meinte er schwach.

Anûr strich seinem Gefährten über den Rücken. Ihm war nie aufgefallen, wie kalt die Drachenschuppen waren. Oder war

dies nur eine Folge ihres Fluges durch den Blindenpfad? Er lauschte angestrengt, die Augen so fest geschlossen, dass es schmerzte, bis er nichts anderes mehr hörte als den Wind und den Schlag von Menos Flügeln. Die Stimmen aber waren ver-ebbt, als wären sie von der Wüste verschluckt worden.

„Wir sollten zurückfliegen“, meine Anûr.

Ja, war das Einzige, was der schwarze Drache erwiderte. Die Stimme seines Freundes klang so leise, als würde sie aus weiter Ferne zu ihm dringen.

„Was hast du?“, fragte Anûr, doch er kannte die Antwort bereits. Das Feuer des Leviathan, das den Blindenpfad erfüllte, vergiftete Meno.

Der Drache stieg noch ein wenig höher und drehte weiter nach links ab. Gleich würden sie wieder über den Bergen sein. Die Augenblicke dehnten sich, doch das gleißend helle Licht vor Anûrs geschlossenen Lidern nahm nicht ab.

„Wieso sind wir immer noch im Blindenpfad?“, fragte Anûr und versuchte, seine Angst herunterzuschlucken.

Es dauerte ein wenig, bis Meno antwortete. Er klang so entsetzlich schwach. *Der Weg ... ich habe ihn verloren.*

„Verloren?“ Ein bitterer Geschmack breitete sich in Anûrs Mund aus. „Du meinst, wir haben uns verirrt?“ Er konnte nicht verhindern, dass seine Stimme einen vorwurfsvollen Ton annahm.

Der Pfad verwirrt meine Sinne. Ich weiß nicht mehr, wo links oder rechts ist, sagte Meno tonlos. Ich habe dich vor dem Tod gerettet, um dich gleich darauf wieder an ihn auszuliefern. Unser Weg hat nun doch ein Ende.

„Es gibt immer einen Weg, wenn du nur wagst, ihn zu gehen.“ Anûr war überrascht, wie plötzlich ihm Menos Worte auf die Zunge rutschten. Er legte alle Überzeugung in seine Stimme. „Der Blindenpfad hat ein Ende.“ *Natürlich, er endet in jeder Rich-*

tung einmal, meinte Meno. Such dir eine aus.

„Dann flieg noch ein wenig nach links“, sagte Anûr so bestimmt, wie er konnte. Vielleicht irrte er sich, doch es hörte sich so an, als ob der Wind, der ihnen von dort entgegenwehte, über Felsen strich. Eine verzweifelte Hoffnung. „So schnell du kannst.“ Anûr drückte sich eng an den Rücken seines Freundes. „Los“, sagte er. „Die Zeit läuft uns davon.“

Ja, erwiderte Meno und schien noch einmal alle Kraft zusammenzunehmen. *Die Zeit läuft schnell. Hoffen wir, dass wir schneller sind.*

Halt durch. Anûr wusste nicht, wie oft er diese Worte dachte, oder wie lange sie blind umherirrten. Er spürte, wie die Kraft Meno immer weiter verließ und sie langsam hinabsanken.

Zu früh, dachte Anûr, den das Licht in die Augen biss. Weiter, rief er, oder wir werden sterben. Er erhielt keine Antwort, doch Me-

nos Flügel schlugen noch einmal kräftig. Anûr hatte gehofft, dass sie nach Westen fliegen würden. Zurück zum Tatun-Gebirge und in Sicherheit, sofern dort nicht immer noch Jäger auf sie lauerten. Doch dann hätten sie längst die Felsen erreichen müssen, die die Grenze zum Blindenpfad markierten. Wohin also flogen sie? Etwa nach Osten? Mitten hinein in den Pfad?

Meno sank nun kraftlos hinab, ohne die Flügel auch nur noch ein einziges Mal zu bewegen. Reichte es? Waren sie weit genug gekommen? Obwohl er die Lider geschlossen und eine Hand zum Schutz vor sie gelegt hatte, glaubte Anûr, dass ihm das grelle Licht die Fähigkeit zu sehen nahm. Schlieren tanzten vor seinen Augen, dann wurde es mit einem Mal dunkler.

Du wirst bei geschlossenen Augen blind, dachte er, und eine kalte Angst stieg in ihm auf. Als Anûr die Augen öffnete, blieb es so dunkel wie zuvor. Einen Moment lang überkam ihn Ver-

zweiflung, doch dann war da ein Muster. Es bewegte sich vor seinen Augen und wurde zu Linien am Horizont. Anûr konnte es kaum glauben, doch schließlich erkannte er vage den Boden unter ihnen.

„Wir sind draußen!“, schrie er. Sie waren dem Blindenpfad entkommen. Anûr blinzelte mehrmals, bis er die Felsen erkannte, auf die sie zuhielten. Sie bedeckten den Boden, als gehörten sie zu einem eingestürzten Berg. Meno flog mittlerweile so tief, dass zwischen ihm und die Dünen kaum ein Haus gepasst hätte. Der Drache würde genau auf die Felsen treffen. Und Anûr selbst? Er begriff, dass er abspringen musste. Der Drache würde den Aufprall mühelos überleben. Ganz im Gegensatz zu ihm.

Anûr umklammerte fest den Stab und sprang ab, kurz bevor der Körper des Drachen mit einem lauten Knall gegen einen der Felsen schlug. Erschöpft und zitternd landete Anûr auf dem

sandigen Wüstenboden. Er fühlte sich mit einem Mal so schwach, dass er glaubte, keinen Schritt mehr gehen zu können, und seine Wunden schmerzten, als würden sie in Flammen stehen. Mit jedem Lidschlag aber gewöhnten sich seine Augen mehr an das normale Licht, das ihm so düster vorkam, als wäre es Abend. Dann erhob er sich ruckartig und starrte in die Richtung, aus der sie gekommen waren. Der Blindenpfad war so hell, dass Anûr die Augen zusammenknEIFEN musste, um nicht geblendet zu werden.

„Gerettet!“, schrie er ihm entgegen, als würde es dort Ohren geben, die seine Worte hören konnten. Er lachte erleichtert, bis ihm die Luft ausging. Doch plötzlich schlug seine Stimmung um. Die Euphorie, die ihn nach ihrem Entkommen aus dem Blindenpfad erfüllt hatte, verlosch langsam wie ein sterbendes Feuer. Und stattdessen stieg Sorge in ihm auf. Eiskalte Sorge. Sie waren dem Blindenpfad zwar

entkommen. Doch um welchen Preis? Anûr stolperte auf den Drachen zu und legte ihm die Hand auf den Hals. Er war kalt wie eine Wüstennacht. Meno war am Ende seiner Kräfte. Und sie schienen irgendwo im Nichts zu sein. Alleine. Verloren und vergessen.

„Aber wir leben“, sagte er zu sich selbst, als müsste er sich Mut machen. „Wir leben!“, rief er noch einmal.

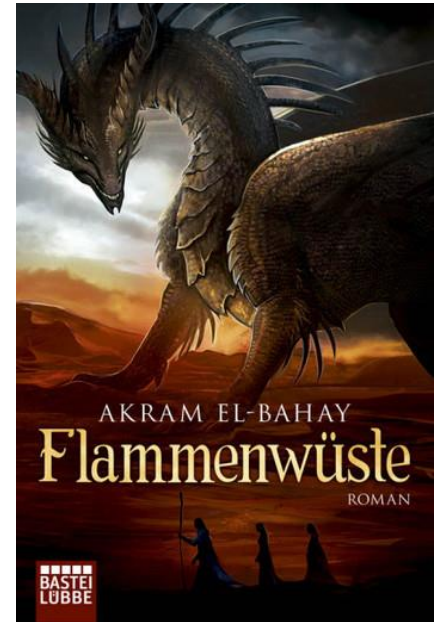
Ein Windstoß aus dem nahen Blindenpfad fegte über den Sand

und zischte in Anûrs Ohr. *Und wie lange noch?*, schien er zu flüstern. Anûr wusste es nicht. Sie brauchten Hilfe.

[Rezension zu *Flammenwüste*](#)

[Rezension zu *Flammenwüste – Der Gefährte des Drachen*](#)

[Interview mit Akram El-Bahay auf Literatopia.de](#)



Noch nicht genug Drachen?

Kürzlich, als diese Ausgabe bereits so gut wie fertig war, habe ich im Netz etwas entdeckt – für alle, die noch nicht genug Inspiration für ihre Drachensammlung gefunden haben:

SONO, ein Crossover-Fanzine von unseren Kollegen von FantasyGuide.de, X-Zine.de, Rollen-spiel-Netz.de, RoterDorn.de, Sonnensturm-Media.de und avalon-projekt.com (das leider aufgegeben wurde).

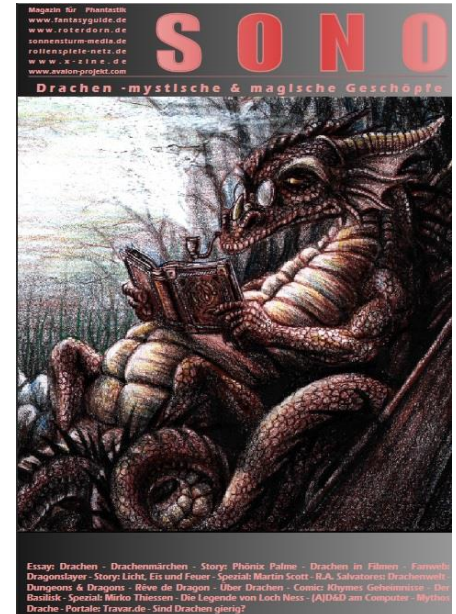
Die dritte Ausgabe von SONO beschäftigte sich damals ebenfalls mit dem Thema Drachen und bietet eine Vielzahl von Artikeln zum Thema sowie zwei Kurzgeschichten und Specials.

[Download](#)

[Alle 6 SONO-Ausgaben](#)

Hier eine kleine Übersicht über die Ausgabe:

- ◆ Essay: Drachen - Das Weib und der Drache
- ◆ Artikel: Drachennmärchen - Gestern und Heute
- ◆ Story: Phönix Palme von Michael Schmidt
- ◆ Artikel: Drachen in Filmen
- ◆ FanWeb: Dragonslayer
- ◆ Story: Licht, Eis und Feuer von Christel Scheja
- ◆ Spezial: Martin Scott - Die Geheimnisse von Turai
- ◆ Artikel: Triologie Drachenwelt von R.A. Salvatore
- ◆ Artikel: Dungeons & Dragons
- ◆ Artikel: Rêve de Dragon - Rollenspiel Drachenträume
- ◆ Artikel: Über Drachen
- ◆ Comic: Khymes Geheimnisse - Drachen & Frühling
- ◆ Artikel: Der Basilisk
- ◆ Spezial: Mirko Thiessen - Die Rückkehr des Wolfes



- ◆ Artikel: Die Legende von Loch Ness
- ◆ Artikel: (A)D&D am Computer
- ◆ Artikel: Mythos Drache
- ◆ Artikel: Sind Drachen gierig?
- ◆ Artikel: Portale im Internet: Travar.de

Impressum

PHANTAST 15
„**Drachen**“
kostenlose PDF-Version
Erschienen im April 2016

PHANTAST ist das gemeinsame
Magazin der phantastischen
Internetportale literatopia und
fictionfantasy

www.literatopia.de
www.fictionfantasy.de

Herausgeberin dieser Ausgabe:
Judith Madera
Satz und Layout: Judith Madera
Lektorat: Rainer Skupsch

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen

© 2016 Literatopia Judith Madera,
Rüppurrer Straße 31, 76137 Karls-
ruhe

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Eva Bergschneider, Markus Drever-
mann, Jessica Idczak, Shtrojera Lip-
aj, Moritz Mehlem, Maria Schön-
berg, Nicole Troelenberg, Judith
Madera

Bildquellen:

sandara: Cover und Seiten 7, 16, 25,
33, 37, 47, 51, 55, 70, 79, 86, 90, 99,
105, 120

<http://sandara.deviantart.com>

Alle Bilder mit Creative-Commons-
Lizenzen sind direkt als solche ge-

kennzeichnet. Bitte die jeweilige
Lizenz beachten!

Alle Autorenfotos unterliegen dem
Copyright der jeweils darauf abge-
bildeten, sofern nicht anders ge-
kennzeichnet. Alle Cover unterlie-
gen dem Copyright der entspre-
chenden Verlage bzw. dem jeweili-
gen Künstler.

Das Urheberrecht der einzelnen
Texte liegt bei den jeweiligen Auto-
ren. Nachdruck, Vervielfältigung,
Bearbeitung, Übersetzung, Mikro-
verfilmung, Auswertung durch Da-
tenbanken und die Einspeicherung
und Verarbeitung in elektronischen
Systemen bedarf der ausdrücklichen
Genehmigung des Copyrightinha-
bers.

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

Literatopia	Judith Madera	www.literatopia.de	madera@literatopia.de
fictionfantasy	Jürgen Eglseer	www.fictionfantasy.de	eglseer@fictionfantasy.de