



PHANTAST



18 - MACHT

Inhalt

Artikel

Von Herrschern und Rebellen – Vorwort von Judith Madera	4
Demokratie in <i>Drúdir – Dampf und Magie</i> – von Swantje Niemann	18
<i>Final Fantasy XV</i> – Die Bürde der Macht – von Judith Madera	42
<i>The Heroic Legend of Arslan</i> – Die Macht der Menschlichkeit – von Judith Madera	65
Macht der Sprache – Sprache der Macht – von Swantje Niemann	84
Machtmissbrauch: <i>Guilty Crown</i> – von Judith Madera	98
Macht macht sexy – und starke Frauen schwach – von Judith Madera	113
Die Sweet-Sixteen-Rebellion – von Åsa Böker	122

Rezensionen

<i>Infomocracy</i> , Malka Older	8
<i>Wenn der Schläfer erwacht</i> , H. G. Wells	22
<i>Luna</i> , Ian McDonald	25
<i>Amnion-Zyklus</i> , Stephen R. Donaldson	29
<i>Die Stadt der tausend Treppen</i> , Robert Jackson Bennett	35
<i>Die Verräterin</i> , Seth Dickinson	38
<i>Der schwarze Thron – Die Schwestern</i> , Kendare Blake	55
<i>Der Ring des Drachen</i> , Lamberto Bava (Serie)	59

<i>Einfach göttlich</i> , Terry Pratchett	62
<i>Rebellion</i> , Michael J. Sullivan	70
<i>Die Prinzen von Amber I und II</i> , Roger Zelazny	73
<i>Geschichten aus Nimmèrja</i> , Samuel R. Delany	79
<i>Kalion – Die lautlose Woge</i> , Aleš Pickar	92
<i>Age of Iron – Der Feldzug</i> , Angus Watson	95
<i>V wie Vendetta</i> , James McTeigue (Film)	101
<i>Steelheart</i> , Brandon Sanderson	106
<i>Star Wars VII – Allianz der Rebellen</i> , Reiner Knizia	110
<i>Legion</i> , Noah Hawley (Serie)	118

Interviews

mit Theresa Hannig zu <i>Die Optimierer</i>	13
mit Kendare Blake zu <i>Der schwarze Thron</i>	49

Kurzgeschichte

„Lang lebe der König! – Ein Ereignis <i>In den Nordlanden</i> “ von Åsa Böker	125
---	-----

Impressum	130
------------------	-----

Von Herrschern und Rebellen ...

Vorwort von Judith Madera

Bisher war die Titelfindung der PHANTAST-Ausgaben meist einfach, da schlicht das Thema selbst auf dem Cover stand. Bei der aktuellen Ausgabe war es etwas schwieriger, da wir anfangs noch nicht genau wussten, wie wir das Thema auf den Punkt bringen sollten. Wir wollten gerne etwas über soziale und politische Phantastik machen, über Gesellschaftsstrukturen, Intrigenspiele in der Fantasy und Revolutionen in Dystopien. Als ersten Titel schlug unsere Redakteurin Swantje „Herrscher und Rebellen“ vor, um die Idee, „irgendetwas Soziales, Politisches“ zu machen, etwas zu konkretisieren und einzugrenzen. Beim Brainstor-

ming zeigte sich zudem schnell, dass wir alle Bücher im Kopf hatten, in denen Herrscher und/oder Rebellen die Protagonisten waren, es passte also. Aber der Titel war noch etwas sperrig.

Als die ersten Beiträge schon fertig waren und der eigentliche Kern der Ausgabe sichtbar wurde, haben wir den Titel auf das schlichte „Macht“ heruntergebrochen. Denn darum geht es in allen Büchern, die in dieser Ausgabe vertreten sind. Um die Mächtigen und die, die gegen sie aufbegehren. Um die Macht vieler und einzelner, um die Macht von Sprache und die Macht in Beziehungen. Um die Verantwortung, die Macht mit

sich bringt, und darum, wie Macht den Charakter verdirbt und missbraucht wird.





Ich selbst fühlte mich beim Erstellen dieser Ausgabe das eine oder andere Mal eher machtlos. Wieder einmal sind einzelne Artikel auf der Strecke geblieben und da kann man nichts machen, schließlich verdient hier keiner etwas damit. Der PHANTAST ist und bleibt ein Herzensprojekt und letztlich bin ich dankbar für die Arbeit, die unsere Redakteure wieder einmal hier reingesteckt haben. Für die ausgefallenen Beiträge sind ein schöne neue dazugekommen und auch wenn ich gerne noch das eine oder andere Thema untergebracht hätte, ist es eine gute Mischung geworden. Vielleicht sind meine Ansprüche nach der sehr umfangreichen „Space Opera“-Ausgabe auch etwas zu hoch, denn dieser PHANTAST ist alles andere als dünn. In der Entstehungsphase gab es zudem eine schöne Überraschung: Rupert ist wieder dabei! Es ist schön, eines der Gründungsmitglieder wieder mit an Bord zu haben und wir

freuen uns, dass auch fictionfantasy.de inzwischen wieder auflebt.

Für ein Thema wie „Macht“ passende Illustrationen zu finden, stellte sich als besonders schwierig heraus. Was nimmt man da? Als Erstes fielen mir natürlich Könige auf ihrem Thron ein, Wesen, die Macht ausstrahlen. Aber dazu muss erst einmal ein guter Künstler her, der uns seine Werke (für umme) zur Verfügung stellt, noch dazu jemand, der mehrere passende Werke hat. Und da wurde es schwierig.

Schließlich stieß ich durch Zufall auf ein Bild mit dem Namen „Slaveking“ und sah es direkt als Cover dieser Ausgabe vor mir (was unser Lektor Rainer

ganz trocken kommentierte: Macht = Sixpack). Mimik und Gestik empfand ich als sehr stimmungsvoll, zudem vereint das Cover „Herrscher“ und „Rebell“ in sich und ist oben-drein ein interessanter Gegenentwurf zu dem hellen, zarten „Winter“-Cover.

Auch einige andere Bilder der Künstlerin Sida Chen (Junedays) treffen das Thema „Macht“ und insgesamt finde ich ihre Arbeit sehr speziell und cool. Mir ist bewusst, dass nicht alle Illustrationen dieser Ausgabe perfekt zum Thema passen, aber das war dieses Mal auch schwer umsetzbar und ich bin letztlich sehr zufrieden mit der Auswahl, die diesen PHANTAST optisch wunderbar ergänzt. Ich hoffe, Euch gefallen

die Illustrationen ebenso gut wie mir!

Nachdem wir zu den Themen „Cyberpunk“, „Drachen“ und „Space Opera“ einiges an (überwiegend positivem ☺) Feedback bekommen haben, war es nach der „Winter“-Ausgabe etwas still. Daher mal wieder eine kleine Erinnerung, dass wir uns über Feedback in jeder Form freuen! Zudem suchen wir stetig nach engagierten Redakteuren, die Lust haben, sich in unseren Themenausgaben einzubringen – wer mitmachen will, schreibt einfach eine Mail an mich:

madera@literatopia.de

Herzliche Grüße

- Judith

Die Illustratorin: Sida Chen alias Junedays

In dieser PHANTAST-Ausgabe zeigen wir Euch Illustrationen der US-amerikanischen Künstlerin Sida Chen alias Junedays.

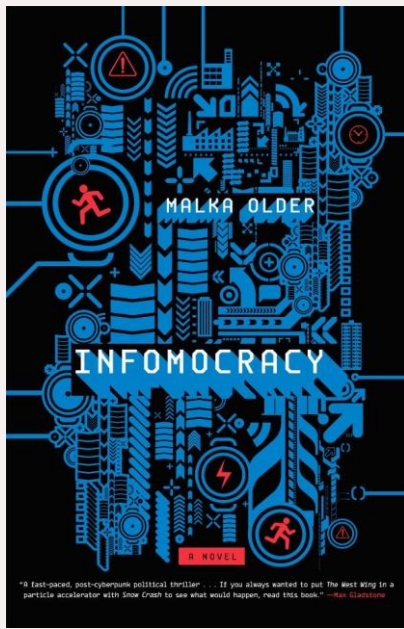
Auf ihrer DeviantArt-Seite veröffentlicht sie unter anderem die Comics Copernicus Waking, The Great Cat-astrophe und Lionfish Theory, die aktuell kostenlos zugänglich sind. Einige ihrer Illustrationen kann man auch als Print erwerben.

Die Künstlerin lebt und arbeitet in New York. Sie beschäftigt sich sowohl mit traditioneller als auch digitaler Kunst.

junedays.deviantart.com

www.cruzine.com





Autorin: Malka Older
Verlag: Tor Books (2016)
Reihe: *Centenal Cycle 1*
Genre: Science Fiction

Hardcover (englisch)
(Paperback ab August 2017)
384 Seiten, ca. 10 EUR
ISBN: 978-0765385154

Infomocracy

Eine Rezension von Swantje Niemann

Während viele Romane über die nähere Zukunft sich lesen, als hätten die Autoren eine bestimmte Geschichte erzählen wollen und dann eine Welt konstruiert, in der diese geschehen kann, scheint der erste Band des *Centenal Cycle* von einem Gedankenexperiment auszugehen: Was wäre, wenn demokratische Herrschaft weltweit grundlegend umstrukturiert würde, um sich der globalisierten, vernetzten Welt anzupassen, die wir jetzt schon erleben?

Das noch junge politische System, das wir in *Infomocracy* kennenlernen, nennt sich „Micro-Democracy“: Die Weltbevölkerung ist in „Centenals“, Gruppen von 100000 Menschen, aufgeteilt,

von denen jede alle zehn Jahre eine eigene Regierung wählt. Während einige dieser Regierungen (Überbleibsel alter nationaler Regierungen, Firmen, aber auch neu entstandene Gruppen, die eine bestimmte politische Philosophie vertreten) nur lokal agieren und vielleicht nur eine einzige Centenal für sich gewinnen wollen, sind andere global aktiv und schielen auf die „Supermajority“ – die Kontrolle über die absolute Mehrheit aller Centenals, was mehr oder weniger der Weltherrschaft gleichkommt.

Infomocracy setzt in den spannungsgeladenen Tagen vor der dritten Wahl ein. Die beiden Hauptfiguren, Ken und Mishima, sind beide auf ihre Weise

darin verwickelt. Ken arbeitet für die Regierung Policy1st und vertieft sich mit Begeisterung in den Wahlkampf.

Mishima hingegen ist als eine der Mitarbeiterinnen der Institution „Information“ damit betraut, die Integrität der Wahl zu überwachen und dafür zu sorgen, dass alle Menschen Zugang zu dem Wissen haben, das sie brauchen, um eine informierte Entscheidung zu treffen.

Information versteht nicht nur alle Formen von Wahlpropaganda hektisch mit Anmerkungen, die die Versprechen um Fakten und weitere Perspektiven ergänzen. Die Organisation hat auch die Rolle der großen Internetfirmen der Gegenwart übernommen – ihr Name wird im Roman synonym zu „Internet“ gebraucht – und ist so dafür verantwortlich, eine Flut von Informationen zugänglich zu machen und zu sortieren, die einem nur zu bekannt vorkommt. An einer Stelle heißt es:

First, though, she calls up her Information. Like most people, Mishima has a couple of favorite feeds (...). Besides that, her algorithm adds in a couple of random streams that flick between various compilers, opinionators, and virtual plazas without regard for size or relevance. It's a tactic that reminds her, every time she uses it, of the panels from „Watchmen“, where Ozymandias watches multiple TVs turned to different channels to reach a composite view of society and make predictions, both financial and political. Not for the first time, Mishima wishes that her world had as few channels than his.

Mishima, die misstrauische Einzelgängerin mit einer Gabe dafür, Muster zu erkennen, die anderen verborgen bleiben, macht im Vorfeld der Wahl einige beunruhigende Beobachtungen. Kann es tatsächlich sein, dass die Regierung „Liberty“ andere Centenals annektieren will, wenn sie die Supermajority erreichen? Wird die Microdemocracy über-

leben, wenn „Heritage“ schon wieder die Supermajority gewinnt, oder wird die Regierung ihre Macht so konsolidieren, dass weitere Wahlen bedeutungslos oder gar nicht mehr durchgeführt werden? Und was planen die verschiedenen kleinen Gruppierungen, die das System ganz verurteilen?

Eine Serie von Ereignissen – anonyme Propaganda-Videos, Angriffe auf Wahlveranstaltungen und schließlich eine dramatische Attacke auf die von Information bereitgestellte Infrastruktur der Wahl – lässt keinen anderen Schluss zu, als dass die Microdemocracy von mehreren Seiten bedroht ist.

Es ist eine Situation, die die Mitarbeiter von Information vor ein Dilemma nach dem anderen stellt. Wie können sie z. B. ihre Neutralität wahren, wenn eine der Regierungen, denen sie gleiche Chancen einräumen sollten, sich als Bedrohung für die Microdemocracy erweist?

Auch Ken wird von einem Informanten auf beunruhigende Entwicklungen aufmerksam gemacht. Sein Weg kreuzt sich mit dem Mishimas. Sofort fühlen die beiden sich voneinander angezogen. Sie werden ein Liebespaar und Partner in dem Versuch, den Schaden zu begrenzen, als um sie herum alles auseinanderzubrechen scheint. Doch immer wieder droht Mishimas Misstrauen, einen Keil zwischen sie zu treiben.

Ken und Mishima sind beide sympathische Figuren. Sie sind auf ihren jeweiligen Gebieten sehr kompetent, aber nicht in übermenschlichem Maße, und haben ihre Fehler und Unsicherheiten. Beide sind zutiefst emotional involviert, wenn es um die Wahl geht. Durch ihre Augen lernt man viel darüber, wie diese funktioniert. Die Lektüre von *Infomocracy* erfordert gerade am Anfang einiges an Mitdenken, da das System Microdemocracy im Zentrum des Romans steht und

Older daher keine Anstalten macht, es in seiner Komplexität zu reduzieren. Man erfährt viel darüber, wie es auf einer rein technisch-administrativen Ebene organisiert ist und wie viel unglamouröse Arbeit in seine Erhaltung gesteckt werden muss.

Vor diesem Hintergrund entspinnt sich ein Thriller-Plot. Die Figuren reisen durch die ganze Welt auf der Suche nach Beweisen für ihre Theorien. Es wird spioniert, gewonnene Daten werden analysiert, und immer wieder werden die Charaktere von Entwicklungen überrascht, mit denen sie nicht gerechnet haben.

Die Handlung schreitet stetig, aber ruhig voran. Zwischendurch gibt es jedoch auch kurze Szenen explosiver Action, interessant gemacht durch eine Mischung aus neuer und alter Technologie: Während es neue Formen von Informationstechnologie und - fliegende - Verkehrsmittel gibt, zwingt die Er-

findung eines Geräts, das in einem weiten Umkreis alle Schusswaffen lahmlegt, die Figuren dazu, zu Schwertern, Flammenwerfern und Wurfsternen zu greifen. Spannungsgeladen, wie sie sind, wollen diese Szenen manchmal nicht so recht ins Buch passen, und Mishimas beeindruckende Kollektion verborgener Waffen sowie ihre Bereitschaft, sie einzusetzen, wollen nicht so recht zu dem Bild passen, das man sonst von Information gewinnt.

Doch das ist Kritik auf sehr hohem Niveau, und man denkt beim Lesen nicht lange darüber nach, schließlich liegt der Fokus des Buches auf den Auswirkungen, die eine Microdemocracy wahrscheinlich haben würde: eine Konzentration von Menschen mit ähnlichen Interessen und Hintergründen, weil sie in Centenals emigrieren, wenn die Mehrheit in ihrer eigenen eine für sie inakzeptable Regierung wählt, ein Aufweichen der Gren-

ze zwischen ökonomischer und politischer Macht und natürlich die entscheidende Rolle von Information und Kommunikation. Der Titel des Buches ist mehrdeutig, könnte entweder auf Mishimas Arbeitgeber verweisen, die die Microdemocracy am Laufen halten, aber teils auch beeinflussen, oder aber auf die Idee, die im Zentrum des Buches steht: Wer die Informationen der Wähler kontrolliert, hat die Macht.

Obwohl die Microdemocracy in vieler Hinsicht sinnvoll ist und eine plausible Reaktion auf die Trends der Gegenwart darstellt, sind auch ihre Unvollkommenheiten und unwillkommenen Konsequenzen unübersehbar. Wegen dieser Makel führen Figuren wie zum Beispiel Domäne einen persönlichen Feldzug gegen alles, was mit der Wahl zusammenhängt.

Aber auch Ken und Mishima, die unermüdlich für den Erhalt der Demokratie arbeiten, sind sich

der Probleme mehr als bewusst. Zum Beispiel verzweifelt Mishima immer wieder daran, wie schwer es ist, die Menschen dazu zu bringen, sich vernünftig und informiert zu entscheiden, wenn bereits eine Namensähnlichkeit mit einer kompromittierten Regierung einer anderen Regierung im Wahlkampf zum Verhängnis werden könnte. Und Ken muss erleben, wie das Ideal von Policy1st, jeden Personenkult zu vermeiden und ihre Mitarbeiter als nahezu anonyme Vertreter einer bestimmten Idee oder Strategie zu präsentieren, sich als kontraproduktiv zu erweisen droht: Viele Wähler scheinen vertraute Gesichter und kraftvolle Symbole vorzuziehen.

Das Verhältnis der Figuren zu dem System Microdemocracy und ihren Arbeitgebern ist von Ambivalenz und Desillusionierung geprägt – eine komplexe Antwort auf ein komplexes System, das wiederum (und natürlich nicht perfekt) auf eine kom-

plexe Welt reagiert. Mishimas Position wird an einer Stelle folgendermaßen zusammengefasst:

She knows that neither elections nor Information are neutral, that subtle changes in where centenal boundaries are drawn would lead to completely different outcomes, and that as much as they try to balance it, Information workers end up transmitting their most minute preferences and prejudices through the subjective choices of their work. And she casts her lot with them anyway, because she can't think of anything better. If she were the one to choose the quote that is found above the entrances of Information offices worldwide, it would be the one that says democracy is the worst system, except for all the others.

In einem Artikel für den Tor.com-Blog beschreibt Malka Older ihr Werk als „*not predicting the future, but observing the present*“ – und tatsächlich fühlen sich die Welt, die wir darin erleben, die Probleme und Schwä-

chen des politischen Systems, die Schlüsselrolle einer überwältigenden Flut von Informationen und vor allem die Fragen zur Zukunft der Demokratie sehr vertraut an.

Es mag Leser geben, denen *Infomocracy* zu viele technische Details enthält, aber wenn man sich für das Thema interessiert, ist Malka Olders Roman spannende, zum Nachdenken anregende Lektüre. *Infomocracy* ist definitiv eine Übersetzung ins Deutsche zu wünschen.

Anmerkung: Im September 2017 erscheint Null States.



Interview mit Theresa Hannig

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Theresa! Im Wahljahr 2017 widmet sich diese PHANTAST-Ausgabe dem Thema „Macht“. In Deinem im September erscheinenden Roman *Die Optimierer* gibt es eine Bundesrepublik Europa – wer hat da die Macht?

Theresa Hannig: Auf den ersten Blick regiert dort eine demokratisch gewählte Koalition aus Linken und Grünen. Auf den zweiten Blick übt aber die so genannte „Agentur für Lebensberatung“ die größte Macht aus. Sie überwacht die Bevölkerung und ist dafür verantwortlich, dass in der Gesellschaft „jeder an seinem Platz“ ist – und auch dort bleibt.

PHANTAST: Was können wir uns unter einer „Optimalwohlfökonomie“ vorstellen?

Theresa Hannig: Die Optimalwohlfökonomie ist das Wirtschaftssystem der Bundesrepublik Europa im Jahr 2052. Sie zielt nicht darauf ab, gesamtgesellschaftlich den größten Profit zu erwirtschaften, sondern darauf, das Wohl der Bevölkerung und jedes Einzelnen zu optimieren.

PHANTAST: Wie sieht der Optimierungsprozess eines Menschen aus?

Theresa Hannig: Der Optimierungsprozess beginnt mit der Ausbildung der Bürger und

reicht in alle Lebensbereiche hinein: Die Agentur für Lebensberatung analysiert anhand des bisherigen Lebenswandels, der Familie, der Schulaktivitäten, der



© Olivier Favre

Hobbys, des Konsumverhaltens, der Surfhistorie, der Krankheitsgeschichte und überhaupt aller zur Verfügung stehenden Daten den optimalen Beruf für jeden Bürger und weist ihm eine Arbeit zu, die ihm und der Gesellschaft am meisten nützt.

Um den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu stärken, hat jeder Bürger ein Kontingent an Sozialpunkten, die seine gesellschaftliche Stellung reflektieren. Wer an der Optimierung aktiv mitwirkt (also Missstände aufdeckt, Verbesserungsvorschläge macht oder auch das Fehlverhalten anderer meldet), bekommt Sozialpunkte gutgeschrieben. Wer nicht konform geht bekommt Punkte abgezogen und riskiert den Verlust seiner Bürgerrechte oder Schlimmeres.

Schließlich gibt es noch die Doppelherzeinrichtungen, in denen die Bürger den optimalen Partner für unverbindlichen Sex oder zur Familiengründung finden können.

PHANTAST: Welche Auswirkungen hat die Überwachung durch die Agentur für Lebensberatung auf das Individuum? Hat man in Deiner Zukunftsvision überhaupt noch Macht über das eigene Leben?

Theresa Hannig: Die Überwachung, wie sie in meinem Roman stattfindet, unterscheidet sich gar nicht so stark von der Überwachung, der wir heute schon ausgesetzt sind. Und den meisten Menschen ist das offenbar ziemlich egal. Weil sie unsichtbar ist, meinen viele, sie hätte keinen Einfluss auf ihr Leben.

Sie meinen, die Vorzüge, die sie durch die vermeintliche Sicherheit genießen, würden die Nachteile überwiegen. In beiden Fällen – der Realität und in meinem Buch – ist das meines Erachtens falsch. Die Leute gewöhnen sich nur leider so furchtbar schnell daran, dass sie in ihrer Freiheit eingeschränkt sind, dass sie es gar nicht mehr bemerken. Das

Endstadium ist dann, dass man gar nicht mehr frei sein will, sondern die Überwachung und die sich daraus ergebende Einschränkung auch noch gut findet. Durch die Überwachung wird der freie Bürger wieder zum Untertan.

PHANTAST: Wie würde eine gesellschaftliche Utopie aus Deiner Feder aussehen?

Theresa Hannig: Utopie und Dystopie unterscheiden sich ja oft nur in der Interpretation, nicht in der Zeichnung der Welt. Ich glaube schon, dass viele Leute die Gesellschaft, die ich beschrieben habe, als Utopie begreifen würden.

Zentral für mich ist aber die Freiheit: Deshalb kann ein Überwachungsstaat – so optimal er auch sonst ist – in meinen Augen niemals eine Utopie sein. Denn ich habe selbstverständlich etwas zu verbergen. Ich will mich auch mal am Hintern kratzen können, ohne gleich Angst

haben zu müssen, dass das einer aufnimmt und irgendwann gegen mich verwendet.

PHANTAST: *Die Optimierer* hast Du beim Autorenwettbewerb „Stefan-Lübbe-Preis“ eingereicht. Wie bist Du dazu gekommen? Und was hat sich seit dem Gewinn alles bei Dir getan?

Theresa Hannig: Ich habe wie viele andere angehende Schriftsteller auch auf den verschiedenen Webseiten und Foren herumgestöbert, um Ideen zu bekommen, wie ich mein Buch an den Mann bringen könnte. Und bei einer Liste mit verschiedenen Preisausschreiben war auch der Stefan-Lübbe-Preis dabei.

Mit dem Gewinn ist mein absoluter Lebenstraum in Erfüllung gegangen. Es ist großartig, wenn man von einer so professionellen Jury die Bestätigung bekommt, die man sich jahrelang gewünscht hat. Vorher war das Schreiben ja nur ein Hobby von mir, und ich habe auch gar nicht

vielen Leuten davon erzählt. Es war quasi mein „dunkles Geheimnis“. Jetzt kann ich endlich sagen: Ich bin Schriftstellerin! Das ist toll. Nur muss ich mir jetzt ein neues Geheimnis überlegen.

PHANTAST: In Fantasyromanen herrschen oftmals Könige, in der Science Fiction sind es häufig Diktatoren – warum hat es die Demokratie als politisches System in der Phantastik so schwer?



Theresa Hannig: Fantasy- und Science-Fiction-Romane wollen ja primär keine Polit-Thriller sein, sondern benutzen das politische System meist als Hintergrund. Und da ist es natürlich einfacher, sich einer klaren Herrschaftsstruktur – eines klaren Gut-Böse-Systems zu bedienen. In meiner Geschichte gibt es ja eine Demokratie, aber auch die hat natürlich ihre Tücken. Denn eine Demokratie ist noch kein Garant für Freiheit oder Gerechtigkeit.

PHANTAST: Du hast Politikwissenschaft, Philosophie und VWL studiert – warum gerade diese drei Fächer? Und in welchem dieser Fachgebiete fühlst Du Dich am ehesten zu Hause?

Theresa Hannig: Ich habe Politikwissenschaft auf Magister studiert, und dazu konnte ich noch zwei Nebenfächer wählen. Philosophie hat mich schon immer interessiert und ist für die Politische Theorie sowieso un-

verzichtbar. VWL gibt einem einen recht guten Überblick darüber, wie und warum unsere Wirtschaft so funktioniert, wie sie es tut. Wirklich zu Hause fühle ich mich aber in keinem der Fächer mehr. Dafür ist mein Studium einfach schon zu lange her. Aber was ich damals gelernt habe, ist so eine Art Hintergrundrauschen für mein Leben geworden. Das Studium hat mich gelehrt, kritisch zu denken und die Dinge zu hinterfragen.

PHANTAST: Die westlichen Länder sind stolz auf ihre Demokratie – aber wie viel Macht hat das Volk beispielsweise in Deutschland?

Theresa Hannig: Laut Grundgesetz geht alle Staatsgewalt vom Volk aus. So viel zur Theorie. Schwierig wird es natürlich, wenn das Volk durch die Massenmedien oder bestimmte Politiker in die Irre geführt wird oder wenn die Leute eher glauben, was auf Facebook steht, als

was in der Tageszeitung gedruckt wird. Rein formal sind beispielsweise der Brexit und Trumps Präsidentschaft durch demokratische Prozesse zustande gekommen.

Wenn man sich jedoch die Wahlbeteiligung in den jeweiligen Ländern anschaut, ist es fraglich, ob diese Ergebnisse auch den Willen der Mehrheit der jeweiligen Bevölkerung widerspiegeln.

In Deutschland hat das Volk die Macht, im September einen Regierungswechsel herbeizuführen oder alles beim Alten zu lassen. Die Leute müssen nur wählen gehen! Leider tun viele genau das nicht und geben so radikalen Strömungen mehr Raum, als ihnen rein statistisch zustehen würde.

Ich verstehe die Leute nicht, die nicht wählen gehen. Dann geht lieber hin und wählt ungültig. Aber tut nicht so, als hätte Politik nichts mit Eurem Leben zu tun.

PHANTAST: Wie bist Du eigentlich zum Schreiben gekommen? Hast Du bereits im Kindesalter angefangen, eigene Texte zu verfassen, oder bist Du eher ein literarischer Spätzünder?

Theresa Hannig: Ich kann mich noch genau erinnern, wie ich angefangen habe zu schreiben. Ich war etwa acht Jahre alt, bin zu meiner Mutter ins Arbeitszimmer gegangen und ich habe gejammert, wie langweilig mir ist. Meine Mutter – Deutschlehrerin und sehr beschäftigt – hat gesagt: Dann schreib doch eine Geschichte. Und das habe ich dann auch getan. Heute kann ich diese Geschichten vor lauter Scham kaum lesen.

Aber in den letzten 25 Jahren sind meine Texte ja Gott sei Dank besser geworden. Außerdem sammle ich gerne Zitate und Dialoge meiner Arbeitskollegen, Freunde und Familienmitglieder. Einmal im Jahr gibt es dann ein kleines selbstgedruck-

tes Buch mit den besten Sprüchen. So erinnert man sich an schöne und lustige Momente, die sonst in Vergessenheit geraten würden. Und die ein oder andere Situation kann ich dann auch in eine Geschichte einbauen. Also eigentlich bin ich immer am Schreiben.

PHANTAST: Was liest Du selbst gerne?

Theresa Hannig: Wenn ich das wüsste, hätte ich nicht das Regal voller Bücher stehen, die ich nach wenigen Seiten weggelegt habe. Früher habe ich viel Science Fiction und Fantasy gelesen. Heute interessieren mich Geschichten, die auf den ersten Blick ganz „normal“ scheinen, bei denen aber irgendetwas Ei-

genartiges oder Unerklärliches vonstatten geht. Vor kurzem habe ich Haruki Murakami entdeckt, dessen Geschichten oft einen magischen Moment haben, der leider – oder eben faszinierenderweise – nie aufgeklärt wird. Großartig fand ich auch *The Hours* von Michael Cunningham. Noch nie habe ich ein Buch gelesen, in dem so wenig passiert und das mich gleichzeitig so gefesselt hat.

Und ohne auf den Buchdeckel zu gucken würde ich jederzeit ein neues Buch von Khaled Hussein kaufen. Seine Geschichten sind so nah und unmittelbar erzählt, als hätte man alles genau so selbst erlebt. Mit Abstand am häufigsten lese ich zur Zeit Kinderbücher. Alle zwei Wochen

gehe ich mit meinen Kindern in die Bibliothek und leihe so viele Bücher aus, wie in meine Tasche passen. Sehr gefallen mir dabei die Bücher von Pija Lindenbaum. Ihre Geschichten sind total absurd und schief und einfach genial. Und wenn ich vor dem Einschlafen zu müde bin, um noch eine Seite umzublättern, dann lese ich gerne Reddit. Oft bis tief in die Nacht.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

Theresa Hannig: Ich danke Euch!

www.theresahannig.de

https://twitter.com/t_matam_t

Demokratie in *Drúdir – Dampf und Magie*

Ein Werkstattbericht von Swantje Niemann

Häufige Kommentare zu meinem Steamfantasy-Roman *Drúdir* waren Varianten von: „Ich wünschte, ich hätte gewusst, dass es ein Glossar und ein Figurenverzeichnis am Ende gibt – die vielen Namen haben mich verwirrt.“ Das führt mich zu einem der Gründe, wieso es nicht ganz einfach ist, seinen Fantasy-Staat demokratisch regieren zu lassen: Es wollen einfach zu viele Menschen (Zwerge, Gnome, Elfen ...) mitreden. Etwas unpraktisch, wenn es im Buch schon von genug fremdartigen Namen wimmelt.

Aber zunächst eine kleine Einführung in die Welt: Das Setting für *Drúdir* entstand unter ande-

rem aus der Überlegung heraus, wie die Existenz von Magie sich auf Gesellschaften auswirken würde, was geschehen würde, wenn sie plötzlich verschwände ... und was, wenn sie unversehens zurückkehrte.

Wenn ein paar wenige privilegierte Personen – in meinem Fall Magier, die auch religiöse Autorität für sich beanspruchen – über magische Kräfte verfügen und mit diesen wiederum die kleine Gruppe unterstützen, die sich auf adlige Vorfahren, Grundbesitz und militärische Macht stützen kann ... Ist es dann nicht sehr wahrscheinlich, dass Jahrhunderte des Stillstands eintreten? Die extrem ungleiche

Machtverteilung ist ein ernsthaftes Hindernis für jede Revolution. Außerdem sind diejenigen, die über die Zeit und Ressourcen verfügen, Forschungen anzustellen oder Dinge zu erfinden, nicht darauf angewiesen, dies tatsächlich zu tun. Der Zugriff auf Magie – die eigene oder die ihrer engen Verbündeten – gewährt ihnen schließlich bereits eine Menge Macht und Komfort.

Daher war das Verschwinden der Magie (ein Rätsel, das meine Protagonisten im Laufe des Buches lösen) die Voraussetzung für den technischen und sozialen Fortschritt, der stattgefunden hat. Nun ist die Welt unwiderprüflich verändert: Die einst un-

terdrückten und von Menschen unterworfenen Kleinstaaten der Zwerge haben nicht nur ihre Unabhängigkeit gewonnen, sondern sich zu einer Union zusammengeslossen. Und noch wichtiger: Hier hat eine industrielle Revolution begonnen, die auf den gesamten Kontinent übergreifen hat. Dampfmaschinen treiben Webstühle, Schiffe und Druckerpressen an, Eisenbahnen verbinden die Städte der Union miteinander und mit dem ganzen Kontinent. Zeitungen und Telegramme übermitteln Informationen mit nie gekannter Geschwindigkeit.

Die Erfahrung, von menschlichen und elfischen Magiern erobert und unterdrückt zu werden, hat sich tief in das kulturelle (und teilweise individuelle) Gedächtnis der Zwerge eingebrannt. Die allmählich zurückkehrende Magie wird mit Zeiten assoziiert, die kein Zwerg je wieder erleben will. Technologischer Fortschritt, Leistung, Chancen-

gleichheit und Vernunft sind die zentralen Werte der Union, auch wenn sie so ihre Probleme hat, ihnen gerecht zu werden. Denn in der Praxis ächzt die junge, noch unerprobte Demokratie der Union unter den Spannungen zwischen den Gewinnern und Verlierern der industriellen Revolution. Zwischen dem alten, zwerghischen Adel und aufstrebenden Unternehmern. Zwischen Zwerghen, die den Anschluss an den Rest des Konti-

nents suchen, und Zwerghen, die die Kriege und Fremdherrschaft der Vergangenheit nicht vergessen können. Verschiedene Parteien versuchen, diesen Interessengruppen eine Stimme zu geben, und ringen um die richtige Balance zwischen Konsequenz und Kompromissbereitschaft. Und im Hintergrund fechten das Parlament der Union und die Regierungen der Bundesstaaten einen permanenten Machtkampf aus.



Vor diesem Hintergrund bewegt sich mein Protagonist. Drúdir – Magier in einer Kultur, die alles zu hassen und fürchten gelernt hat, was mit Magie zusammenhängt – will nur herausfinden, wer seinen alten Freund Fragar ermordet hat. Doch was als einfache Mordermittlung beginnt, zwingt ihn, sich mit diesem Chaos von widerstreitenden Interessen auseinanderzusetzen, und eskaliert schließlich zum Kampf um das Schicksal von mindestens zwei Nationen. Drúdir muss

wider Willen nicht nur die Unterstützung zweier auf ihre Weise sehr kompetenter Zwerginnen annehmen, sondern schließlich sogar mit Agenten der Elfenkönigin zusammenarbeiten.

Es ist ein Setting, das mir eine ganze Reihe von Möglichkeiten eröffnet hat. Zum einen ist die in der Geschichte verwurzelte Abneigung der Zwerge gegen alle Magie für *Drúdir* eine ergiebige Quelle innerer und äußerer Konflikte, zum anderen liegen in den reichlich vorhandenen politischen und sozialen Spannungen die Keime für gegensätzliche, aber hoffentlich glaubwürdige Motivationen für meine Protagonisten und deren Gegenspieler. Und natürlich macht es großen Spaß, Magie und Technologie auf eine Weise zu kombinieren, die ich in Actionszenen wirkungsvoll ausspielen kann.

Drúdir konnte in seiner ersten „Inkarnation“ als selbstveröffentlichter Roman einige Rezensionen

von sich überzeugen und wird im Oktober 2017 im Verlag Edition Roter Drache erscheinen – worüber ich mich allein schon wegen des genialen Covers freue, das Joerg Schlonies dafür entworfen hat. Ich kann also wahrscheinlich davon ausgehen, dass mir das Buch nicht vollkommen misslungen ist. Trotzdem frage ich mich, ob ich die Schilderung der Politik nicht eleganter hätte handhaben können. Zu viele Namen, zu viele Parteikürzel ... Aber ich fürchte, dass dies nicht möglich gewesen wäre, ohne das politische Geschehen so weit zu vereinfachen, dass es an Glaubwürdigkeit verlore. Es liegt einfach in der Natur von Demokratien, dass es eine Vielzahl von Akteuren gibt.

Ich habe es mir allerdings ein bisschen leicht gemacht, indem ich mich von realer Geschichte habe inspirieren lassen (rückblickend betrachtet ist der Einfluss meiner Vorbereitungen auf meine Abiturprüfung in Geschichte,

die parallel lief, wohl stärker, als mir beim Schreiben selbst bewusst war). *Drúdir* stützt sich auf kein konkretes Ereignis, doch gewisse Parallelen bieten Lesern Orientierung. Und natürlich habe ich die Komplexität des politischen Geschehens – hoffentlich – auf die für die Geschichte relevanten Teile reduzieren können. Aber ich wollte meinen Roman auch widerspiegeln lassen, dass es überall verschiedene Fraktionen gibt – eben nicht die Zwerge und die Elfen, sondern zahlreiche Gruppen, die sich ihrerseits aus Individuen mit komplexen Motiven zusammensetzen.

Ein weiterer Aspekt, über den ich erst später nachgedacht habe, ist der, dass das Erleben meiner Figuren vielleicht gar nicht so sehr von dem Unseren entfernt ist: Wie wir in unserer von Globalisierung und Digitalisierung geprägten Gegenwart erleben die Zwerge und Menschen, Elfen und Gnome Kiarvas rasante technische Veränderungen, die keinen Aspekt ihres Lebens un-

berührt lassen. Arbeit, Zusammenleben und auch die politische Ordnung sind im Wandel – und die Kiarvaner sind sich dessen bewusst. Meine Figuren stellen sich die Frage, welche Zukunft die Demokratie der Union hat, die sie einerseits als große Verbesserung gegenüber der Vergangenheit empfinden, die aber andererseits an den Herausforderungen der Gegenwart zu zerbrechen droht.

Das sind Gedanken, die mir beim Schreiben und Überarbeiten

durch den Kopf gegangen sind und die mich dazu motiviert haben, diesen Hintergrund zu entwerfen. Dabei geht es in *Drúdir* gar nicht mal primär um Politik. Es ist ein Buch über einen Zwerg, der unversehens in eine Welt der Magie, Geheimnisse und Gewalt hineingezogen wird. Der sich unangenehmen Wahrheiten über sich selbst stellen muss, aber auch lernt, Freundschaft und Hilfe zu akzeptieren. In den Nebenrollen: biomechanische Seraphim, eine verwunschene unterirdische Seestadt,

Nornen, Dämonen, Nekromantie, Bibliothekare, tragische Liebe, uralte Legenden und etwas, das man wohl als Tschechow'schen Flammenwerfer bezeichnen kann.

Ich habe nie behauptet, dass ich gut darin bin, meine Romane zusammenzufassen.

Edition Roter Drache (Herbst 2017)
Broschur
392 Seiten, 16,95 EUR
ISBN 978-3-946425-36-6



dtv
H. G. Wells
Wenn der Schläfer
erwacht
Roman



Autor: Herbert G. Wells
Verlag: dtv (2003)
Originaltitel: *When the Sleeper Wakes*
Übersetzerin: Ida Koch-Loepringen
Genre: Dystopie

Taschenbuch
230 Seiten, 9,90 EUR
ISBN: 978-3423131285

Wenn der Schläfer erwacht

Eine Rezension von Almut Oetjen

Herbert George Wells (1866–1946) war ein Pionier der Science Fiction, dessen Werk bestimmt ist durch zwei Entwicklungen: Die industrielle Revolution veränderte die Vorstellungen vom technologisch Machbaren; das Herausschälen aus dem Korsett des Viktorianismus und der Weg in die Moderne, verbunden mit dem Millennium in näherer Zukunft, schürten Ängste und Weltuntergangspanthasien.

Einige seiner Bücher zählen zu den Klassikern des Genres, darunter *The Time Machine* (1895; dt. *Die Zeitmaschine*, 1904), *The Island of Doctor Moreau* (1896; dt. *Die Insel des Dr. Moreau*, 1898), *The Invisible Man* (1897; dt. *Der Unsichtbare*, 1900), *The War of the*

Worlds (1898; dt. *Der Krieg der Welten*, 1901) und *The Shape of Things to Come* (1933; dt. *Von kommenden Tagen*, 1980), die alle mindestens einmal verfilmt wurden.

Wenn der Schläfer erwacht ist eins der weniger bekannten Werke des Schriftstellers, im Original erstveröffentlicht als Zeitungs-Serial in *The Graphic* von 1898–1903, unter dem Titel *When the Sleeper Wakes*, in Romanform 1910 als *The Sleeper Awakes*.

Die erste deutsche Übersetzung, von Felix Paul Greve, erschien 1907, die von Ida Koch-Loepringen wurde 1977 veröffentlicht und ist inzwischen bei dtv als Taschenbuch erhältlich.

Eine andere Art von Schläfer

England 1897. Graham leidet unter Schlaflosigkeit und denkt an Suizid. Der Künstler Mr. Isbister nimmt ihn mit zu sich nach Hause. Graham fällt in einen komaartigen Trancezustand, aus dem er 203 Jahre später in einem gläsernen Behältnis erwacht. Während seines langen Schlafes wurde sein Vermögen von einem Trust verwaltet, intelligent investiert und wuchs auf einen Betrag an, der ihn nun zum reichsten Menschen der Welt macht. Zugleich ist Graham der mächtigste Mensch, weil der Oberste Rat, der sich aus dem Trust entwickelte, seine Macht darauf aufgebaut hat, dass Graham zu einem nahezu mythischen Schläfer wurde, in dessen Auftrag der Rat regiert.

Graham erfährt, dass die Welt sich in den vergangenen zwei Jahrhunderten dramatisch verändert hat. Eine reiche aristokratische Schicht hat die Herrschaft inne und übt sie brutal und rück-

sichtslos aus. Die Masse der Menschen lebt in Sklaverei und Armut. Die einzige Hoffnung besteht für sie darin, dass der Schläfer eines Tages erwacht und sie rettet.

Widerstreitende Machtgruppierungen

In der Wells'schen Dystopie gibt es keine eindeutig gute Figur und zwei Machtgruppen. Der Oberste Rat behauptet, *im Namen Grahams* zu regieren. Er ging davon aus, dass diese Formulierung lediglich ein geflügeltes Wort sei; Graham wurde als Lichtgestalt inszeniert. Nun, da er wider Erwarten erwacht ist, soll er getötet werden, um die Herrschaft des Obersten Rates nicht zu gefährden. Die zweite Machtgruppierung ist der Widerstand unter Führung von Ostrog, der als des Schläfers Stellvertreter gesehen wird.

In der Herrschaftsfolge erscheint Graham als dritte Machtinstanz. Aber Graham, auf dem die Hoff-

nung der Menschen ruht, weiß davon nichts und versteht nichts in der für ihn neuen Welt. Er kann nicht unterscheiden, wer die Bösen, wer die Guten sind, wer für die Menschen die größte Bedrohung darstellt. Gleichwohl wird von ihm erwartet, die Macht zu übernehmen und die Verhältnisse zu verändern. Nachdem er festgestellt hat, dass der Oberste Rat im Zentrum eines Unterdrückungssystems steht, das sich durch ihn gefährdet sieht und ihn beseitigen will, arbeitet er mit Ostrog und dem Widerstand zusammen, nicht ahnend, dass Ostrog ähnliche Vorstellungen von Herrschaft hat wie der Oberste Rat.

Negativ-Extrapolation der Weltordnung des ausgehenden 19. Jahrhunderts

Wells' Zukunftswelt ist ausgestattet mit Technologien, die seltsam sind, wie gleitende Straßen, oder heute wiedererkennbar, wie Vorläufer von Satellitenüberwa-

chung unter Verwendung von Screens und weltweiten Liveübertragungen in Filmtheatern. Kriege werden zumeist geführt in der ökonomischen Sphäre, über Manipulationen von Börsenkursen und Währungen, die Betreibung von Staatsbankrotten. Die Zeit, aus der Graham kommt, wird in der Zukunft kurz charakterisiert als eine Zeit, in der viele Leute glaubten, Herrschen und Regieren sei dasselbe. Wahlen seien eine politische Farce gewesen, das Volk durfte alle sieben Jahre einer alten Sitte folgend zur Urne schreiten.

Die Welt, in der Graham erwacht, wird von Wells unter anderem mit Phrasen beschrieben, die heutige Leser und Leserinnen von anderswo kennen: „(Nach) einer noch wirkungsvolleren Geste suchend, riß er den rechten Arm hoch“, „eine neue Zeit bricht an“, „Das Volk mar-

schiert“, „Das Ende der alten Ordnung“. In dieser faschistischen Welt herrschen natürlich auch rassistische Vorstellungen, die in der damaligen Zeit eher zum normalen Repertoire gehörten und hier von Wells ausgebreitet werden.

Das Ende des Romans erlaubt durch seine Offenheit mehrere Perspektiven auf die Erzählung, nicht jedoch auf das Thema, dessen klare Behandlung dadurch nicht relativiert wird.

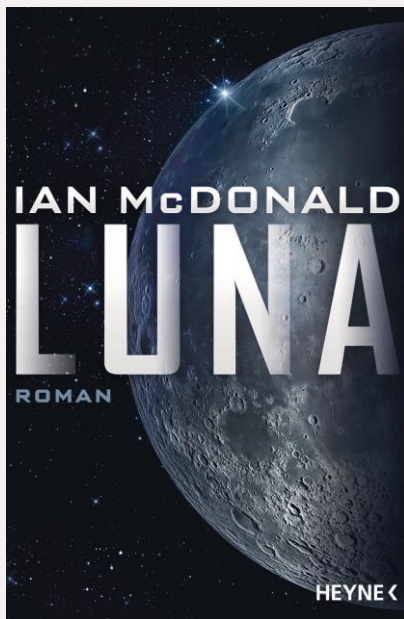
Die Welt des Romans ist eine, in der es Schafe und Raubtiere gibt. Solange es Schafe gibt, wird es Raubtiere geben. Sind keine Schafe mehr verfügbar, fallen die Raubtiere übereinander her. Wollen die Schafe Veränderung, werden sie, siehe Ostrog, zu Raubtieren. Das Grundproblem jeder Revolution.

Wenn der Schläfer erwacht ist schon deshalb lesenswert, weil er

der Vater solcher Dystopien wie 1984 und die Großmutter von Texten wie *The Hunger Games* ist. Wie der Zeitreisende in *The Time Machine* ist Graham die meiste Zeit ein Beobachter, der es vorzieht, sich nicht einzumischen. Beide Figuren sind aber Ursache für die jeweils eintretenden Veränderungen. Die technologische Entwicklung wird zwar in beiden Fällen als Segen für die Menschheit deklariert, dient aber in diesen Romanen immer der Kontrolle und Unterdrückung.

Fazit

H. G. Wells entwirft in *Wenn der Schläfer erwacht* eine Zukunftsvision, in der die unterdrückte Masse der Menschen durch Überwachungstechnologien kontrolliert wird, von Herrschenden, die charakterisiert sind als eine Synthese aus politischen Tyrannen und kapitalistischen Ausbeutern.



Autor: Ian McDonald
Verlag: Heyne (2016)
Originaltitel: *Luna – New Moon*
Übersetzer: Friedrich Mader
Genre: Science Fiction

Paperback, Broschur
512 Seiten, 14,99 EUR
ISBN: 978-3453317956

Luna

Eine Rezension von Almut Oetjen

Ian McDonalds Roman *Luna* spielt nahezu vollständig in einer Mondkolonie im 21. Jahrhundert. Betrieben wird sie von der Lunar Development Corporation (LDC), aber die tatsächliche Macht haben fünf einflussreiche Familienunternehmen, die „Fünf Drachen“ genannt werden:

Corta Hélio, Mackenzie Metals, Akan (Familie Asamoah), Taiyang (Familie Sun) und Woronzow Trans-Orbital. Die Erzählung konzentriert sich auf die Familie Corta, den jüngsten der Drachen. Die Cortas beherrschen das Helium-Geschäft. Adriana, die Gründerin des Familienunternehmens, überträgt aus Altersgründen die Verantwortung für ihr Werk auf ihre Kinder.

Der älteste Sohn ist Rafa, in der Familienlinie mithin der Nachfolger Adrianas. Aber sein Bruder Lucas wird, weil er ein rücksichtsloser Geschäftsmann ist, für den geeigneteren Unternehmensleiter gehalten. Als ein Attentat auf Rafa verübt wird, stellt sich die Frage, wer hierfür verantwortlich ist: die Mackenzies oder Lucas.

Adrianas andere Kinder werden in diese krisenhafte Situation hineingezogen. Ariel Corta, Adrianas einzige Tochter, eine prominente Anwältin, gehört zu einer Gruppe, die sich Vorteile von der Krise verspricht. Carlinhos Corta, der das Alltagsgeschäft der Familie im Helium-Bergbau führt, befindet sich an der Frontlinie, als die Krise sich

zuspitzt und in eine gewalttätige Auseinandersetzung mündet. Wagner Corta, jüngster Sohn und schwarzes Schaf, versucht herauszufinden, wer der Familie Schaden zufügen will.

Machtspiele im Weltraum

Die Machtspiele, die *Luna* bestimmen, haben zu Vergleichen mit den Serien *Game of Thrones* und *Dallas* geführt, nicht zuletzt unter Vermarktungsaspekten. Und so wundert man sich als Leser auch nicht, wenn einem die Geschichte in Teilen bekannt und vorhersehbar vorkommt. Es gibt Züge und Gegenzüge in diesem Spiel um Macht, und man fragt sich, wer hinter all dem ursächlich steckt, wer in welcher Weise gewinnen kann und was am Ende herauskommt.

Interessant wird *Luna* durch sein Setting. Der Mond ist ein Ort, den man als kulturellen Schmelztiegel bezeichnen kann. Kultur ist für McDonald wichtiger als

die Entwicklung einer Zukunftswelt. Besiedelt wird der Mond nicht von die Science Fiction traditionell bestimmenden Vertretern aus den führenden Industrienationen, sondern von Menschen aus der südlichen irdischen Hemisphäre, den Entwicklungsländern, aber auch Chinesen und Russen.

Die Mitglieder der Fünf Drachen führen ein Leben in Wohlstand, während die meisten Menschen wirtschaftlich nur von Tag zu Tag existieren, froh sind, wenn sie einen Job bekommen. Während die Reichen angenehm unter der Oberfläche des Planeten oder im Orbit wohnen, müssen die Armen ihr Dasein auf der gesundheitsgefährdenden Mondoberfläche zubringen. Wie es hierzu kam, wird zumindest im Einstiegsband nicht geklärt. Gegenüber der abgewirtschafteten Erde ist Luna dank seiner ökonomischen Bedeutung das neue Machtzentrum der Menschenwelt.

Ariana erwähnt einmal Investoren, aber sie ist niemandem gegenüber rechenschaftspflichtig. Die chinesische Regierung wird als ein früher Investor in eins der anderen Unternehmen genannt. Die in Armut lebende Immigrantin und Biologin Marina Calzaghe liefert eine Außenperspektive auf das Geschehen, bis sie in den Binnenbereich vorrückt und für die Cortas arbeitet, nachdem sie ein Mitglied der Familie vor einem Anschlag gerettet hat.

Rivalitäten, Bündnisse und die Ehe als Mittel der Machtpolitik

Die Geschichte der fünf Familien ist eine des Absteckens von Claims und von Konflikten rivalisierender Clans, erinnert nicht nur an *Dallas* oder *Der Denver-Clan*, sondern auch an Filme über die Mafia. Irgendwann sah man ein, dass es personelle und wirtschaftliche Vorteile hat, sich nicht ständig aufreibend zu bekriegen. Seitdem geht man ohne

große Ressourcenverschwendung seinen Geschäften nach. Dennoch lassen sich Rivalitäten, die sich auswachsen, nicht verhindern, nicht zuletzt, wenn eine neue Familie, wie die Cortas, in ein relativ stabiles System eindringt.

Wirklichen Frieden jedoch gibt es nicht, trotz bündnisorientierter und damit politischer Eheschließungen. So ist Rafa mit Rachel Mackenzie und Lousika Asamoah verheiratet, Duncan Mackenzie mit Anastasia und Apollinaire Woronzow, Robert Mackenzie mit Jade Sun, und so fort. Sexualität auf Luna ist ein breit ausdifferenziertes Phänomen: Lucasinho liebt Männer und Frauen, Ariel die Kontrolle und sich selbst, der LDC-Boss ist schwul und Wagner etwas ganz anderes, was im zweiten Band an Bedeutung gewinnen wird.

Auf dem Mond gibt es keine politischen Institutionen. Am wichtigsten und den Kern aller zwi-

schenmenschlichen Beziehungen ausmachend ist das Vertragsrecht. Ihm folgt in der Bedeutung das lunare Eherecht, das bestimmt ist durch fanatische Loyalitäten, Missgunst und Feindseligkeiten.

Die Lebensbedingungen auf dem Mond sind unwirtlich, die vier existenziellen Güter sind Luft, Wasser, Kohlenstoff und Daten (Bandbreite). Wer auf dem Mond arbeiten muss, muss für Luft und Daten bezahlen. Die existenziellen Güter werden von LDC verkauft.

Charakterorientiertes Erzählen

Die Handlung wird multiperspektivisch vermittelt. Zwischengeschnitten sind Erinnerungen der Matriarchin Adriana: wie sie von Brasilien auf den Mond kam, erfolgreich Corta Hélio aufbaute und ihren Reichtum mehrte, bis ihre Familie zum fünften Drachen wurde. Die Familienmitglieder sind ausgefeilte Charaktere mit Stärken und

Schwächen, die mit Familienstreitigkeiten beschäftigt sind und, so Adrianas Hoffnung, doch zusammenfinden mögen für die Auseinandersetzung mit den Mackenzies. Die fünf Familien haben dynastische Nachfolgeregelungen.

McDonald erzählt Nebenhandlungen, durch die die Charaktere den Lesern nähergebracht werden, in ihrem Denken und Handeln nachvollziehbar, ohne dass diese Nebenhandlungen für die Haupthandlung von Interesse wären.

Nicht so gelungen ist der Einstieg, in dem McDonald uns im Schnellverfahren eine beträchtliche Zahl an Haupt- und Nebenfiguren vorstellt, mit denen wir an dieser Stelle wenig anfangen können. Dieser Einstieg ist gleichsam eine in Erzählung transformierte Liste der Dramatis personae. Ein fünfseitiges Personenverzeichnis mit 66 Einträgen und ein vierseitiges Glossar

wurden angelegt, um die Figuren und die Ausdrücke in anderen Sprachen, darunter Russisch, Koreanisch, Arabisch und Ägyptisch, sowie Neologismen nachschlagen zu können. Ein hawaiianischer Kalender im Anhang soll beim Nachvollzug der Zeitorganisation auf Luna helfen.

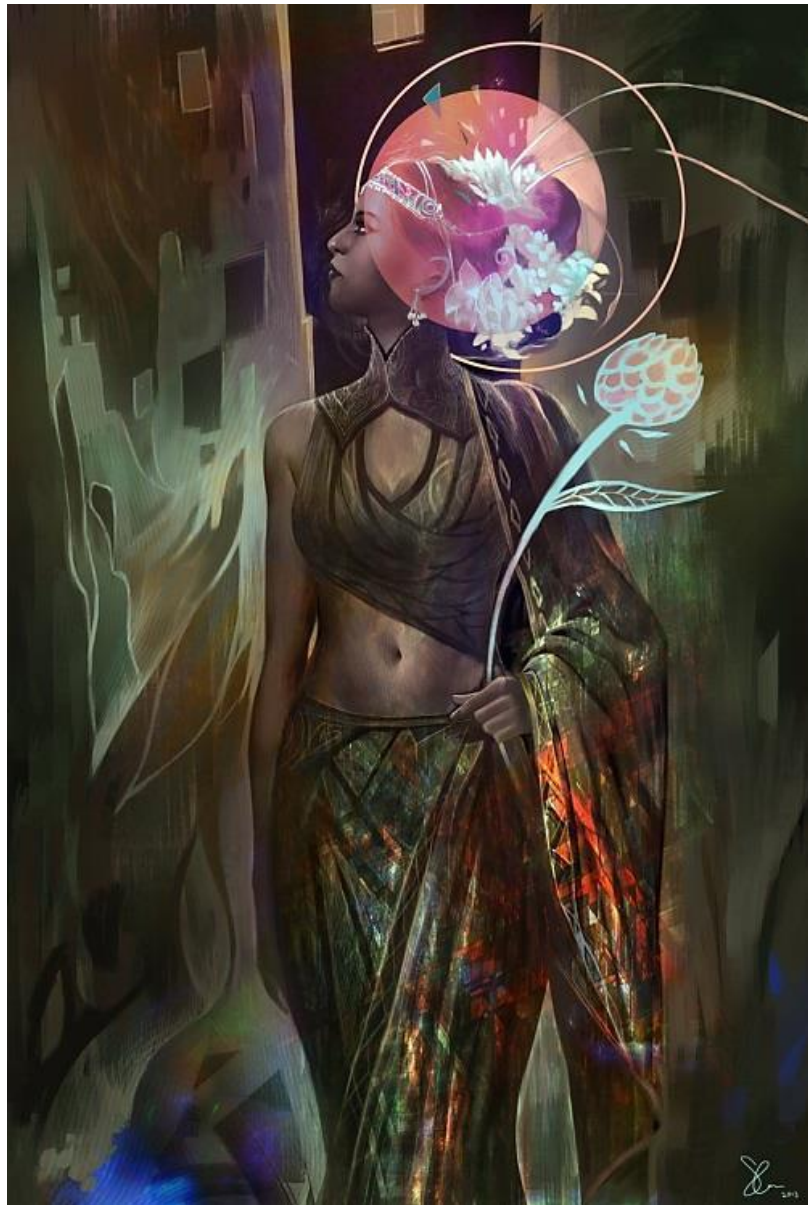
Nach knapp 500 Seiten wird das Mondabenteuer unterbrochen, um im nächsten Band - *Luna - Wolfsmond* - fortgesetzt zu werden. Der zweite Teil ist am 9. Mai 2017 erschienen.

Rezension zu *Cyberabad*

Rezension zu *Necroville*

Rezension zu *Unendliche Grenzen*

Rezension zu *Chaga*





Autor: Stephen R. Donaldson
Originaltitel: *Gap Series*
(1990 – 1996)
Übersetzung: Horst Pukallus
Genre: Science Fiction

Verlag / Buchdaten: Heyne Verlag, dt. Erstausgabe 1996 - 1999; überarbeitete Neuauflage März 2017 (ePub)

Amnion-Zyklus

Eine Rezension von Rupert Schwarz

Beginn: Die wahre Geschichte

Morn Hyland ist Fähnrich auf dem Schiff *Stellar Regent* der VMKP (Vereinigte Montan Kombinate Polizei). Unglücklicherweise leidet Sie an dem Hyperspatium-Syndrom. Diese bei ihr noch unerkannte Krankheit tritt nur unter sehr hohen Gravitationskräften auf.

Als nun die *Stellar Regent* den Raumpiraten Angus Thermopyle verfolgt und im Gefechtsmodus unter Höchstgeschwindigkeit agiert, bekommt Morn den vollen Umfang ihrer Krankheit zu spüren. Sie verliert die Kontrolle über sich und ihre Handlungen und aktiviert in Folge dessen die Selbstzerstörung des Schiffes. Der Pirat wiederum verschwen-

det keine Zeit, plündert das Schiff und nimmt sie gefangen.

Es dauert nicht lange und Angus findet heraus, was vorgefallen ist. Er implantiert Morn ein sogenanntes Zonen-Implantat, das ihm erlaubt, sie vollkommen zu kontrollieren. Die Anwendung dieses Implantats ist legitim bei Hyperspatium-Fällen, aber ein Missbrauch wird mit dem Tod bestraft. Doch was schert dies einen Piraten, dem im Falle einer Gefangennahme sowieso die Höchststrafe droht?

Vollkommen ungehemmt missbraucht er Morn. Angus ahnt, dass ihm Unheil droht, doch am Ende schafft er es, nach seiner Gefangennahme dem Tod zu entkommen.

Der erste Band des Zyklus, mit dem Titel *Die wahre Geschichte*, ist ein höchst ungewöhnlicher, sehr intensiver Roman, und das in dreierlei Hinsicht: Zum einen ist er im gewissen Sinne Prolog zu Donaldsons *Amnion*-Zyklus, der inklusive dieses Buchs fünf Romane und in der deutschen Ausgabe an die 3500 Seiten umfasst. Dann ist der Roman höchst ungewöhnlich geschrieben: Es wird zunächst ein Ereignis beschrieben und berichtet, was die Leute glaubten, darüber zu wissen. Dann erst erzählt Donaldson die „wahre Geschichte“. Zuletzt ist der Roman sehr stark von Gewalt und sexuellem Missbrauch geprägt. Das ist sicherlich nicht jedermanns Geschmack.

Der weitere Verlauf der Handlung

Im Folgenden gelingt Morn Hyland die Flucht mit Hilfe des zwielichtigen Nick Succorso. Der ist ein Rivale von Angus, aber nicht im Geringsten rechtschaf-

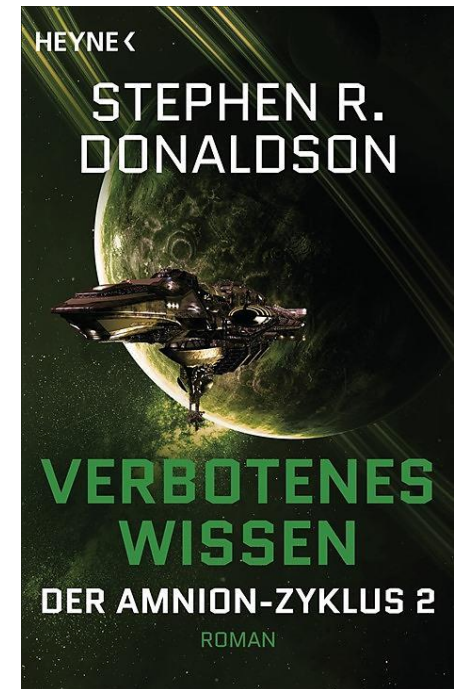
fer. Obwohl es Morn gelingt, die Existenz des Zonen-Implantats zu verschweigen, ist sie inzwischen von der Gefühlskontrolle abhängig geworden und nutzt das Kontrollgerät, um sich Nick als willige Gespielin zu präsentieren. Doch Morn treibt ein gefährliches Katz-und-Maus-Spiel, denn Nick ist alles andere als dumm und hat keinen Skrupel, gegen Leute, die ihn hintergehen, mit allen Mitteln vorzugehen.

Die Situation eskaliert, als Morn erfährt, dass sie von Angus geschwängert wurde. Sie gaukelt Nick vor, das Kind sei von ihm, doch was soll sie an Bord eines Raumschiffs, dessen Besatzung immer wieder gewaltigen G-Kräften ausgesetzt wird?

Nick weiß eine Lösung: Sie fliegen eine Station der Amnion an, einer fremden Rasse von ebenso genialen wie skrupellosen Bio-Ingenieuren, die den Menschen nicht unbedingt wohlgesonnen sind. Mit ihrer fortschrittlichen

Technik sind sie in der Lage, einen Fötus innerhalb von wenigen Stunden zu einem erwachsenen Menschen heranreifen zu lassen.

Nick möchte Morns Geist auf seinen Nachkommen übertragen lassen, wohl wissend, dass der Transfer sie umbringen wird. Doch der Plan scheitert und Morn überlebt aufgrund des Zonen-Implantats ohne weitere geistige Schäden.



Unglücklicherweise ähnelt ihr nun erwachsener Sohn mit Namen Davis dem Piraten Angus Thermopyle wie ein Zwilling. Die Amnios erklären Nick die ganze Wahrheit über Morns Betrug, und angesichts dessen beschließt Nick sich zu rächen: Er verkauft Davis und Morn an die Amnion, die mittels eines Mutations-Gens Experimente an Menschen machen und diese in Amnios verwandeln. Dann trifft An-

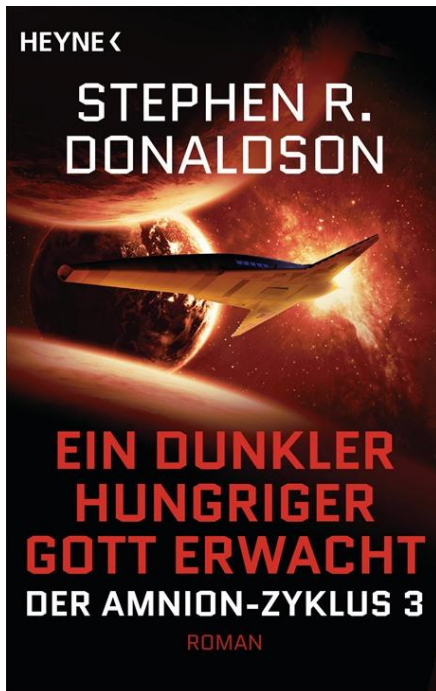
gus Thermopyle auf der Station ein. Es zeigt sich, dass hinter der ganzen Geschichte mehr als nur die persönlichen Schicksale von Nick und Morn stecken. Warden Dios, der Chef der VMKP, treibt ein äußerst riskantes Spiel gegen die Amnion sowie den mächtigsten Konzern der Erde und seinen Führer Holt Fasner. Nick, Morn und auch Angus sind in diesem Spiel Schachfiguren, die Dios meisterhaft manipuliert und lenkt.

Der Zyklus gewinnt an Tiefe, als Donaldson eine zweite Handlungsebene auf der Erde einfügt. Man erfährt viel über die Intrigen eines Warden Dios, des Chefs der VMKP, und seinen Gegenspieler Holt Fasner, den Chef der Vereinigte Montan Kombinate und mächtigsten Mann im Sonnensystem. Die Situation ist paradox, denn Warden ist Chef der Polizeikräfte der Erde; doch diese wiederum sind der Konzernführung der VMK und Holt Fasner unterge-

ordnet. Dann beginnen jedoch die Amnios immer mehr Einfluss auf das Sonnensystem auszuüben, mit dem einen Ziel, die Menschheit zu unterwerfen, um den Genpool ausbeuten zu können.

Holt Fasner durchschaut diese Pläne und will seinerseits die Kontrolle über das Mutations-Gen erlangen. Der Konflikt zwischen Fasner und Warden eskaliert und beide stehen sich wie zwei Titanen gegenüber. Es geht um das Fortbestehen der Menschheit und um die Kontrolle über selbige.

Warden Dios' Ziele sind durchaus ehrenhaft, denn er will die fast uneingeschränkte Macht der VMK brechen und seine Polizeikräfte (die das einzige nennenswerte Exekutiv-Organ der Erde darstellen) der Weltregierung unterstellen, doch um den Kampf gegen Korruption und Intrigen zu gewinnen, muss sich Warden auf dasselbe Niveau begeben. Er spannt für seine Zie-



le zahlreiche Personen ein und riskiert sogar einen offenen Krieg mit den Amnions. Einige dieser Personen sind die Polizisten Morn Hyland, der Pirat Angus Thermopyle und der verdeckte Agent und Spitzel Nick Succorso. Ohne es zu wissen, verfangen sie sich in Warden Dios' Netz und werden von ihm für seine Zwecke benutzt.

Bewertung des Werks

Donaldson schreibt selbst, dass ihn die Nibelungensage zu diesem Werk inspiriert habe. Hinweise gibt es viele, und bei den Namen der Hauptfiguren gibt es viele Anspielungen.

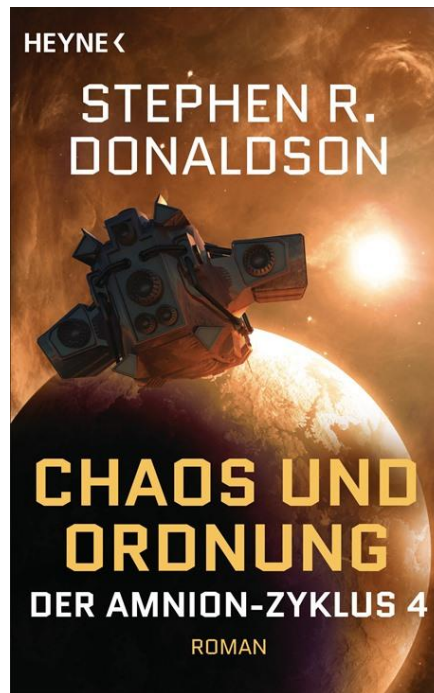
Warden Dios stellt Wotan (klare Ähnlichkeit von Wotan / Warden, und Dios steht im Spanischen für Gott) dar, seine Assistentin stellt Thor dar (Min Donner: Thor = Donnergott), während Holt Fasner den Drachen (Fasner / Fafner = der Drache in der Sage) darstellt. Manche Leser des Werks sind der

Meinung, dass alle Figuren Wagners Nibelungen-Epos entnommen sind und dass Angus und Morn die Rollen von Siegmund und Sieglinde übernommen haben, während Nick Succorso die des Hagen zukommt.

Auffällig ist, dass Donaldsons *Amnion*-Zyklus eine radikale und kompromisslose Geschichte erzählt. Personen werden zu Schachfiguren reduziert, und

doch hängt von ihnen das Schicksal der Menschheit ab. Und noch etwas fällt auf: Die Protagonisten rezitieren immer wieder Aussagen, die ihnen gegenüber im Verlauf des Buches gemacht wurden. So sagt zum Beispiel Warden Dios zu Angus Thermopyle: „Damit muss Schluss sein.“ Letzterer ruft sich dieses Zitat immer wieder in passenden Situationen ins Gedächtnis.

Ganz ohne Zweifel versteht Autor Stephen Donaldson sein Handwerk. Sowohl die Einzelromane also auch der gesamte Zyklus verfügen über tragfähige Handlungsbögen. Er gibt den Figuren Raum, sich zu entwickeln, aber wie schon im Zyklus um Thomas Covenant findet sich auch hier Donaldsons Hang zu extremen Charakteren. In dieser Kakophonie der Gewalt ist Morn Hyland ebenso wenig eine Figur, mit der man sich identifizieren möchte, wie Angus Thermopyle oder Nick Succorso.





Obwohl er im Verlauf der Geschichte oft zwischen sechs oder mehr Protagonisten wechselt und die Handlung aus deren Sicht weitererzählt, schafft es der Autor, die Spannung aus dem Handlungsbogen erwachsen zu lassen und nicht aus den Erlebnissen der Protagonisten in dem

jeweiligen Kapitel. Er schließt seine Kapitel nicht mit Cliffhängern ab, wie es leider zu oft gemacht wird, sondern wechselt nur die Sichtweise oder die Handlungsebene, ohne den Spannungsbogen, der sich wie ein roter Faden durch den Roman zieht, zu stören. Doch das war Donaldson noch nicht genug. Die Sichtweise wechselt also ständig, und dabei beschränkt sich der Autor nicht nur auf seine Protagonisten, sondern erzählt auch mal aus der Sicht von Nebenfiguren. Das bietet die Möglichkeit, die Ereignisse aus unterschiedlichsten Blickwinkeln zu beleuchten.

Der *Amnion-Zyklus* ist eine Space Opera mit einer ganz eigenen Note. Es gibt kein anderes Werk, mit dem sich der Zyklus vergleichen lässt, aber die Geschichte an sich dürfte die Leser-

schaft spalten. Der wahrhaft epische Ansatz hat einen großen Reiz, aber die viele Gewalt dürfte manchen Leser abschrecken.

Der Amnion-Zyklus:

Band 1: *Die wahre Geschichte / The Gap Into Conflict: The Real Story* (1990)

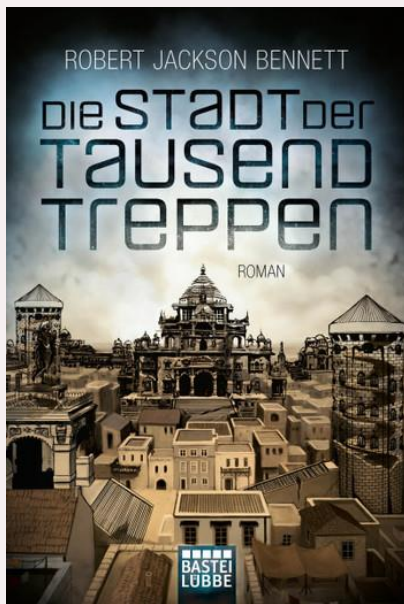
Band 2: *Verbotenes Wissen / The Gap Into Vision: Forbidden Knowledge* (1991)

Band 3: *Ein dunkler hungriger Gott erwacht / The Gap Into Power: A Dark and Hungry God Arises* (1991)

Band 4: *Chaos und Ordnung / The Gap Into Madness: Chaos and Order* (1994)

Band 5: *Heut sterben alle Götter / The Gap Into Ruin: This Day All Gods Die* (1996)





Autor: Robert Jackson Bennett
Verlag: Bastei Lübbe (2017)
Originaltitel: *City of Stairs*
Übersetzerin: Eva Bauche-Eppers
Genre: Fantasy

Taschenbuch
620 Seiten, 11,00 EUR
ISBN: 978-3404208616

Die Stadt der tausend Treppen

Eine Rezension von Swantje Niemann

Die Stadt der tausend Treppen entführt uns in eine Welt, in der die fortschrittsgläubigen Saypuri die Unterdrückung durch die Bewohner des benachbarten Kontinents abgeschüttelt haben und dabei sind, zur Weltmacht aufzusteigen. Es ist eine Welt, in der Eisenbahnen und Telegramme Reisen und Kommunikation beschleunigen, die ersten Fotos in Zeitungen auftauchen und die Spionin Shara Thivani ihre Ermittlungen mit einer Thermoskanne voller Tee in der Tasche durchführt. Doch zugleich sind sich Saypuri und „Continental“ gleichermaßen der langen Schatten bewusst, die eine Vergangenheit wirft, über die Letztere nicht einmal offen sprechen dürfen:

Nur Jahrzehnte zuvor wurde der Kontinent von Göttern regiert, deren Macht keine Grenzen gesetzt waren. Ihre „Wunder“ widersprachen allen Gesetze der Physik und Logik – an einer Stelle besuchen die Figuren die Universität von Bulikov und kommentieren, wie frustrierend es für die Physik-Studenten sein muss, in einer Welt zu leben, wo die Reste göttlichen Wirkens mancherorts noch immer Naturgesetze außer Kraft setzen.

Und obwohl ihre Lehren und Handlungen oft widersprüchlich und sprunghaft waren, hatten die Götter in den Einwohnern des Kontinents fanatische Anhänger, die schließlich die „gottlosen“ Saypuri einer brutalen

Herrschaft unterwarfen, die erst ein Ende fand, als der legendäre Kaj eine Waffe erschuf, die Götter töten konnte.

Ihr Einsatz beendete die Herrschaft des Kontinents – und veränderte die Welt. Zahlreiche Wunder kollabierten und rissen unzählige Menschen in den Tod. Und gerade in Bulikov, der Stadt, wo sich die sechs Götter zu versammeln pflegten, fiel die Kollision der Realitäten besonders heftig aus. Nun ist die Stadt ein Chaos aus Treppen, die ins Nichts führen, sonderbar verformten Häusern und leeren Nischen, wo alle Hinweise auf die Götter entfernt wurden. Denn zutiefst geprägt von ihrer Vergangenheit als Kolonie, haben die Saypuri jede Erwähnung der Götter auf dem Kontinent verboten – zur Verbitterung der Einheimischen, die sich ihrer Vergangenheit und Identität beraubt fühlen.

Als der saypurische Historiker Efreem Pangyui nach Bulikov

reist, um dort Recherchen anzustellen, sehen viele darin eine Verhöhnung, und so ist niemand wirklich überrascht, als Pangyui ermordet aufgefunden wird.

Doch die Meisterspionin Shaya Kormayd (die ihr Bestes tut, um ihre Verwandtschaft mit dem Kaj zu verschleiern), glaubt, dass mehr dahintersteckt. Zudem ist der Fall für sie zutiefst persönlich, da sie eine Freundin und Bewunderin des Wissenschaftlers war. Sie beginnt zu ermitteln. Dabei sieht sie wieder und wieder, wie tief die Gräben zwischen Saypuri und „Continental“ sind, und muss wider Willen mit einem alten Bekannten zusammenarbeiten: Vohannes Votrov ist ein Reformier, der alles tun würde, um seiner in der Vergangenheit verhafteten Stadt einen Weg in die Zukunft zu bahnen – und er ist Sharas einziger Geliebter.

Vohannes ist eine der interessantesten Figuren des Romans: zu-

tiefst skeptisch gegenüber seiner eigenen Kultur, die ihn in der Freiheit beschneidet, sich zu seiner Persönlichkeit und sexuellen Orientierung zu bekennen, doch zugleich auch voller Vorbehalte gegenüber den Saypuri, die den Kontinent abhängig und isoliert halten. Obwohl er und Shara untypische Vertreter ihrer jeweiligen Kulturen sind, steht deren komplizierte Geschichte doch zwischen ihnen. Und es sind sechzehn Jahre vergangen, seit ihre Beziehung ein jähes Ende fand. Shara weiß nicht, ob sie ihm noch trauen kann.

Doch nicht nur Vohannes' Vertrauenswürdigkeit ist fraglich. Auch Sharas Tante und direkte Vorgesetzte verhält sich zunehmend verdächtig. Shara beginnt sich zu fragen, ob sie sie fürchten muss.

Wenigstens kann sie sich auf Sigurd verlassen. Ihr wortkarger, von einer traumatischen Vergangenheit gezeichneter Assistent ist

nicht nur eine einschüchternde Gestalt, sondern auch verblüffend intelligent und reflektiert. Vor allem aber rettet die brutale, todesverachtende Effizienz, mit der er tötet, ihm und Shara häufig das Leben.

Neben ihm wirkt Shara auf den ersten Blick harmlos, doch das ist nicht der Fall: Obwohl die unauffällige, bebrillte Beamtin mit einem Faible für Geschichte freundlich auftritt und oft sympathisch und mitfühlend ist, kann sie verblüffend rücksichtslos handeln, wenn die Situation es erfordert. Schließlich ist sie eine Agentin Saypurs und sagt selbst an einer Stelle, dass Nationen keine Moral, sondern nur Interessen haben.

Die Beziehungen der Figuren werden differenziert und nuanciert geschildert, und im Laufe des Buches erfährt man mehr

über die Erfahrungen, die Shara, Sigrud und Vohannes zu den Menschen gemacht haben, die sie sind. Zusammen mit dem außergewöhnlichen Setting und der spannenden Handlung voller überraschender Wendungen trägt das dazu bei, *Die Stadt der tausend Treppen* zu einem innovativen Fantasy-Roman zu machen, der ebenso viel Lesespaß wie Stoff zum Nachdenken liefert.

In Bennets Roman sind imperiale Politik sowie religiöse und kulturelle Konflikte, Fragen von Erinnerung, partiischer Geschichtsschreibung und der Unterdrückung von Informationen, wie wir sie auch aus unserer eigenen Geschichte kennen, mit dem Schicksal der Götter und ihrer unerklärlichen Magie verwoben. Shara deckt Stück für Stück nicht nur eine gefährliche Verschwörung auf, sondern auch Wahrhei-

ten, die liebgewonnene Gewissheiten der Saypuri erschüttern würden. Der bildgewaltige Showdown, mit dem das Buch schließlich endet, und die Konsequenzen, die Shara daraus zieht, versprechen schwerwiegende politische Konsequenzen.

Fazit

Vor dem Hintergrund einer originellen Welt, in der Magie und Moderne in permanenter Spannung existieren und Staaten und Individuen auf vielen Ebenen zugleich um Macht und Selbstbestimmung ringen, entwickelt sich ein rasanter Verschwörungsthiller. Robert Jackson Bennets erster Roman um die Göttlichen Städte ist sehr zu empfehlen.

Anmerkung: Gelesen wurde die englische Originalausgabe



Autor: Seth Dickinson
Verlag: Fischer TOR (2017)
Reihe: *Das Imperium der Masken*
Originaltitel: *The Traitor Baru Cormorant*
Übersetzer: Jakob Schmidt
Genre: Fantasy

Klappenbroschur
560 Seiten, 16,99 EUR
ISBN: 978-3596296729

Die Verräterin

Eine Rezension von Swantje Niemann

Wie Robert Jackson Bennett in *Die Stadt der tausend Treppen* geht Seth Dickinson auf die kulturellen und wirtschaftlichen Verflechtungen und Konflikte ein, die mit kolonialer Herrschaft einhergehen – und macht sie in *Die Verräterin* zum Kern der Geschichte. Seine Protagonistin Baru Cormorant stammt aus einem Land, das von dem Imperium der Masken unterworfen wurde. Und sie durchschaut nur zu gut, wie dies geschehen ist: Das Imperium erobert nicht mit Waffengewalt, sondern durch gekonnte Manipulation der lokalen Wirtschaft, durch die Indoktrination der Kinder und die selektive Verteilung der Impfstoffe gegen die von ihnen eingeschleppten Krankheiten.

Baru ist zunächst von den Fremden und dem, was sie von ihnen lernen kann, fasziniert. Doch sie muss mit ansehen, wie ihre eigene hochentwickelte Kultur allmählich zerstört wird. Und als einer ihrer Väter – in Barus Heimatland sind homosexuelle Beziehungen oder Ehen mit mehr als zwei Partnern vollkommen normal – spurlos verschwindet, hat sie sofort die Beamten des Imperiums im Verdacht. Immerhin dulden diese nur heterosexuelle, monogame Beziehungen, bevorzugt zwischen Männern und Frauen mit guten Erbanlagen.

Baru beschließt, dass das Imperium fallen muss. Ihr Weg ist nicht der offene Widerstand. Sie

tritt in den Dienst des Imperiums, um es von innen heraus zu zerstören, sobald sie die Macht dazu hat. Doch die unzähligen Tests ihrer Fähigkeiten und ihrer Loyalität, die sie auf dem Weg dorthin bestehen muss, erfordern von ihr, dass sie alles verleugnet, woran sie glaubt.

Die Perspektive der jungen Frau ist ungewöhnlich, weil Baru eine ungewöhnliche Protagonistin ist: Oft sonderbar gefühllos - vielleicht, weil sie sich nicht länger erlaubt, zu fühlen und sich anderen zu öffnen -, sieht sie die Welt in Strukturen und Finanzströmen, beobachtet die großen politischen Zusammenhänge und all die verborgenen, alltäglichen Prozesse, die ihnen zu Grunde liegen.

Als sie ihren ersten Posten in der Provinz Aurdwynn erhält und sich tief in die Politik der dortigen Adligen verstrickt, sind es die Ströme von Geld und Waren, die sie auf die Spur einer Ver-

schwörergruppe führen. Nun muss Baru sich entscheiden, auf wessen Seite sie sich stellt. Ihre Entscheidung wird ein Wendepunkt für die Geschichte Aurdwynns sein, denn ihre Waffe ist die Manipulation all der kleinen, aber entscheidenden Dinge, die so vielen anderen entgehen. Als ausgezeichnete Logistikerin und Strategin erlebt sie einige triumphale Erfolge, scheitert aber auch häufig an ihrer Tendenz, andere politische Spieler zu unterschätzen.

Barus Interaktion mit den Verschwörern ist voller Spannungen. Sie weiß nicht nur, dass jeder sich jederzeit als Verräter erweisen kann und dass dies auch die Rolle ist, in die ihre eigenen verworrenen Loyalitäten sie schließlich zwingen werden. Da sind auch ihre Gefühle für die charismatische Herzogin Tain Hu, die sie sich kaum einzugestehen wagt, immerhin kommen sie für das Imperium einem Verbrechen gleich.

Die Verräterin taucht tief in die Erkundung der vielfältigen Wege ein, auf denen das Imperium Macht ausübt. Es geht darum, wie es organisiert ist, wer die Macht zu haben scheint, wer sie tatsächlich in Händen hält und wie sich das in wirtschaftliche und militärische Entscheidungen übersetzt. Und ein ebenso großes oder noch größeres Thema ist, wie es mal subtil, mal mit brutaler Gewalt seine Ideologie verbreitet und wie schwer es ist, diese nicht irgendwann zu internalisieren. Dadurch, dass man das Imperium von innen erlebt, erscheint es nicht als monolithische Macht des Bösen. Man versteht, was seine Anhänger motiviert - und ist trotzdem regelmäßig entsetzt.

Ich habe bereits in dem Artikel über Sprache und Macht in Fantasy und Science Fiction über Seth Dickinsons Essay „The Secret Design of The Traitor Baru Cormorant“ geschrieben: Seine Erfahrungen in der realen Welt

haben ihn auf die Macht der Geschichten aufmerksam gemacht, die wir nutzen, um die Welt um uns herum zu organisieren – und ihr Potenzial, Gewalt und Tod heraufzubeschwören, wenn sie uns unterbewusst gegen andere Menschen einnehmen. Ihm zufolge geht es in *Die Verräterin* ganz besonders um drei solcher Geschichten, die Baru konfrontieren muss und die zu erforschen und zurückzuweisen ihm besonders am Herzen liegt, weil sie keineswegs seiner eigenen Fantasie entspringen:

„Gender is biology. (...)

Race is destiny. (...)

Queer relationships are doomed. (...)

These stories have power in our world, Earth. This makes them dangerous to tackle in a novel, because a misstep can inflict real harm. And it puts a burden on the author to ex-

plain: why did these narratives arise in a fantastic otherworld, too? They aren't universal or eternal on Earth.“

(Seth Dickinson, „The Secret Design of The Traitor Baru Cormorant“)

Es lohnt sich allerdings, darauf hinzuweisen, dass Seth Dickinson ausdrücklich vor der Lektüre seines Essays warnt, falls seine Leser lieber zu einer eigenen Interpretation des Buches finden wollen.

Und auch sein Buch ist voller Mehrdeutigkeit, da die Linie zwischen Täuschung und Kollaboration mehr und mehr verschwimmt und der Leser um Baru fürchtet: um ihr Leben, falls ihr Geheimnis herauskommt, aber noch mehr darum, dass sie schließlich zu der maskierten,

entsetzlich effizienten und von diesem von jeder Verantwortung freigesprochenen Dienerin des Imperiums wird, die sie zu sein vorgibt. Das überraschende Ende lässt offen, in welche Richtung sie sich entwickeln wird.

Fazit

Mit *Die Verräterin* hat Seth Dickinson ein Buch mit einer bemerkenswerten, moralisch ambivalenten Protagonistin geschrieben, das seinen Lesern einfache Antworten verweigert und erforscht, wie Macht und kulturell vermittelte Narrative, Wirtschaft und Politik, Liebe, Loyalität und Verrat, Widerstand und Komplizenschaft miteinander verwoben sind.

Anmerkung: Gelesen wurde die englische Originalausgabe.



Final Fantasy XV: Die Bürde der Macht

Ein Artikel von Judith Madera

Zehn Jahre sind zwischen der ersten Ankündigung von *Final Fantasy XV* (alias *Final Fantasy versus XIII*) und seiner Veröffentlichung im November 2016 vergangen. Zehn Jahre, in denen das Spiel und seine Geschichte viele Veränderungen durchliefen, ebenso wie sein Protagonist Noctis Lucis Caelum.

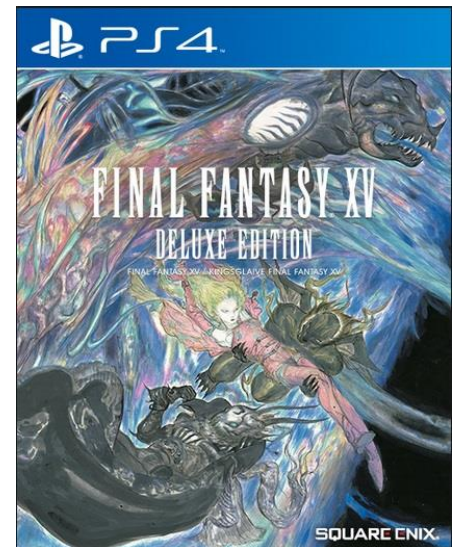
In den ersten Trailern war der junge Prinz eine düstere, beinahe bedrohliche Erscheinung, im fertigen Spiel ist er ein ruhiger, melancholischer Charakter, der seine königliche Macht als Bürde erlebt. Gemeinsam mit ihm und seinen Freunden, die gleichzeitig Berater und Beschützer sind, erfährt der Spieler, welche Pflichten aus großer Macht erwachsen

und wie erdrückend sie für einen jungen Menschen sein kann. Nur wenn es Noctis gelingt, sein Schicksal anzunehmen, kann er seine Welt vor der Dunkelheit retten. Früh wird dabei klar, dass sein Weg mit großen Opfern gepflastert ist ...

Die Welt Eos

Die antike Solheim-Zivilisation ging im Krieg unter, ausgelöst durch den Verrat von Ifrit, einem der sechs Astralwesen von Eos. Millionen Menschen verloren ihr Leben. Um die letzten von ihnen zu retten, erwählten die Götter einen Mann und eine Frau, die die Dunkelheit vertreiben sollten: die erste Kannagi aus dem

Hause Nox-Fleuret, die mit den Göttern in Verbindung stehen und zur spirituellen Führerin werden sollte, und den König des Lichts aus dem Hause Lucis Caelum, der von den Göttern einen Kristall und einen Ring



erhielt, mit deren Hilfe er die Finsternis bannen sollte.

Nach diesem „Kampf der Götter“ entstanden vier neue Staaten: das von der Kannagi regierte Tenebrae, ein Verbund von Handelsstädten namens Accordo, das von der antiken Zivilisation inspirierte Imperium von Niflheim und das Königreich Lucis, das sehr von dem Kristall profitierte. Dieser weckte bald Begehrlichkeiten, und so kam es nach einer Periode des Friedens erneut zu einem Krieg, der bis in die Gegenwart von *Final Fantasy XV* andauert.

Lucis konnte den Angriffen Niflheims lange Zeit widerstehen, doch die Entwicklung der Magitek-Soldaten bringt das Königreich in Bedrängnis. König Regis Lucis Caelum errichtete daher mit Hilfe des Kristalls einen Schutzwall um die Hauptstadt Insomnia. Allerdings kann Regis, wie auch die Könige vor ihm, nicht die ganze Macht des Kristalls nutzen. Einzig der vom



Kristall auserwählte König des Lichts ist dazu in der Lage, und das Schicksal hat Regis' Sohn Noctis dazu auserkoren. Lucis droht den Krieg zu verlieren, denn Regis' Kräfte schwinden – und Noctis ist noch nicht bereit, König zu werden. Sein Vater ist daher gezwungen, ein faden-scheiniges Friedensabkommen mit Niflheim einzugehen.

Die Story des Spiels

Wenn die Handlung von *Final Fantasy XV* einsetzt, ist Noctis

mit seinen Freunden unterwegs zu seiner Hochzeit mit der Kannagi Luna-Freya. Obwohl die Ehe Teil des Friedensabkommens mit Niflheim und somit arrangiert ist, freut sich Noctis auf die Vermählung, da er Luna seit Kindertagen kennt und sie der wichtigste Mensch für ihn ist. Doch die Hochzeit findet niemals statt.

Kurz nachdem Noctis die Hauptstadt verlassen hat, wird diese von innen angegriffen. Niflheim hat Lucis betrogen und stiehlt den Kristall (und den Ring der Lucis), worauf das Königreich ins Chaos stürzt. König Regis hat damit gerechnet und seinen Sohn absichtlich weggeschickt, um sein Leben zu schützen, damit er seinen Thron irgendwann zurückerobern kann. Während sich in Insomnia dramatische Szenen abspielen (welche im Film *Kingsglaive* gezeigt werden), versuchen Noctis und seine Freunde herauszufinden, was überhaupt passiert ist.

Von General Cor Leonis erfährt Noctis, das sein Vater tot und er somit der neue König ist. Ein König ohne Thron. Um überhaupt etwas gegen Niflheim und seine übernatürlich starken Magitek-Soldaten ausrichten zu können, muss Noctis seiner Bestimmung folgen und sich vor den Göttern als würdig erweisen. Er begibt sich auf die Suche nach den legendären Königswaffen, um die Macht seiner Vorfahren in sich zu vereinen. Zudem gilt es, sich der Hilfe der astralen Gottheiten (mit Ausnahme des Verräters Ifrit) zu versichern.

Mit der Suche nach den Königswaffen und den Astralwesen ist man als Spieler in der Openworld erst einmal lange Zeit beschäftigt. Ziel ist es, Noctis zu größerer Stärke zu verhelfen und ein Zusammentreffen mit Luna zu ermöglichen, um gemeinsam gegen Niflheim vorzugehen.

Der junge Prinz/König findet sich in der Rolle des Rebellen wieder und muss akzeptieren, dass er nicht sofort losschlagen kann. In der ersten Hälfte des Spiels erscheint die Handlung noch relativ simpel und klischeehaft. Der Held meistert ver-

schiedene Prüfungen und reift an ihnen. Zudem vertieft er die Beziehung zu seinen Freunden und Kampfgefährten. Doch dann passiert etwas Schreckliches und die Story entwickelt sich zu einer Tragödie, die selbst Serienkenner schlucken lässt.

Die Macht des Königs

Auch Noctis' Rolle als auserwählter Retter der Welt erscheint auf den ersten Blick klischeehaft. Mit jedem Kapitel des Spiels wird sein Charakter jedoch komplexer, wobei im Anime *Brotherhood* weitere Facetten seiner Persönlichkeit zu erkennen sind. Noctis graut es davor, König zu werden, aber nicht unbedingt, weil er die Verantwortung scheute. Der Prinz ist durchaus bereit dazu zu herrschen und trägt eine gewisse royale Arroganz zur Schau. Doch ihm ist bewusst, dass er seinen Vater verliert, wenn er König wird, und davor hat er furchtbare Angst. Durch den frühen Tod



der Mutter ist die Bindung zwischen Vater und Sohn sehr stark, auch wenn sie von Konflikten geprägt ist.

Regis ist keinesfalls glücklich darüber, dass sein Sohn der Erwählte des Kristalls ist, bedeutet es doch, dass die Finsternis zurückkehrt und Noctis keine Chance auf eine glückliche Zukunft hat. Als Vater tut er alles dafür, seinem Sohn ein unbeschwertes Leben zu ermöglichen, gleichzeitig verzweifelt er an dessen ablehnender Haltung.

Noctis ist ein verschlossener, in sich gekehrter Charakter, der sich seiner Verantwortung scheinbar nicht bewusst ist und oftmals lustlos erscheint. Hinter seiner kühlen Fassade verbirgt sich jedoch ein emotional aufgewühlter junger Mann, dem sehr wohl bewusst ist, welche Erwartungen er zu erfüllen hat, der aber mit dem Druck nicht gut umgehen kann. Er fürchtet, nicht gut genug zu sein, und wird oftmals missverstanden, weil er

nicht über seine Gedanken und Gefühle spricht.

Ein Briefwechsel mit Luna gibt Noctis Kraft, denn anfangs glaubt er daran, dass er eine echte Chance hat, sein Königreich zurückzuerobern und dieses irgendwann gemeinsam mit Luna zu regieren. Doch das Schicksal hat einen anderen Weg für ihn vorgesehen. *Final Fantasy XV* erzählt eine zutiefst tragische Geschichte, die mit unerwarteten und schmerzhaften Wendungen erschüttert und dabei deutlich macht, welche tiefe Bürde die

Macht des Kristalls für Noctis ist. Im Gegensatz zu dem jungen Prinzen weiß Luna als Kannagi, was dem auserwählten König des Lichts bevorsteht und dass sie keine gemeinsame Zukunft haben. Sie ist etwas älter als Noctis und wurde sehr früh auf ihre Aufgabe vorbereitet. Im Gegensatz zu ihm hatte Luna Zeit, sich mit ihrem Schicksal abzufinden und einen starken Willen zu entwickeln. Sie möchte dem jungen König unter allen Umständen zur Seite stehen und ihn auf die Erfüllung seines Schicksals vorbereiten. Während viele an



seinem Charakter und seiner Stärke zweifeln, glaubt Luna fest daran, dass er sein Schicksal erfüllen wird.

Noctis hingegen verzweifelt am Verlust geliebter Menschen und verliert im Laufe der Geschichte den Glauben an seine eigenen Fähigkeiten. Obwohl er über sehr starke Kräfte verfügt, fürchtet er sich davor, die Macht des Rings der Lucis zu nutzen und ihrer nicht würdig zu sein. Schmerzhaft muss er lernen, worin die Verantwortung eines wahren Königs besteht und dass er als solcher seine eigenen Emotionen überwinden und die Bedürfnisse seines Volkes über seine eigenen stellen muss. Und er muss akzeptieren, dass ein Krieg vor allem Opfer bedeutet und dass er nicht alle beschützen kann.

Die Macht der Freundschaft

Final Fantasy XV ist nicht nur eine düstere, traurige Geschichte, sondern vor allem eine Geschichte über die Macht der Freund-

schaft. Noctis zur Seite stehen sein Beschützer Gladio, sein Betrater Ignis und sein Schulfreund Prompto. Zu Beginn des Spiels sind die vier bereits ein eingespieltes Team, das allerdings hin und wieder Differenzen auszutragen hat. Um die Beziehungen zwischen diesen Charakteren wirklich zu verstehen, sollte man sich unbedingt den Anime *Brotherhood* anschauen.

Gladio ist in dem Bewusstsein aufgewachsen, irgendwann die Familientradition fortzuführen und den König zu beschützen. Als junger Mann hält er von

Noctis jedoch nicht besonders viel, im Gegenteil: Es graut ihm davor, diesen verwöhnten und arroganten Prinzen beschützen zu müssen. Doch nachdem ihm ein Blick hinter dessen Fassade gelingt, verpflichtet sich Gladio ihm aus voller Überzeugung, und er ist stolz darauf, Noctis zur Seite zu stehen. Entsprechend seiner Beschützerrolle ist Gladio ein großer, muskulöser Kerl, der die Gruppe mit seiner guten Laune zusammenhält.

Ignis hingegen ist eher der intellektuelle Typ, der Noctis seit Kindertagen als persönlicher Berater und Diener zur Seite steht. Er ist der Chauffeur und Koch der Truppe und bemüht sich stets darum, dem Prinzen eine moralische Stütze zu sein. Ignis erscheint etwas unterkühlt, doch er weiß von allen am besten mit der verschlossenen Art des jungen Königs umzugehen.

Im Gegensatz zu den anderen beiden entstammt Prompto einer ganz normalen, bürgerlichen Familie. Er kennt Noctis aus der



Schule, hat sich aber früher lange Zeit nicht getraut, ihn anzusprechen und ihm seine Freundschaft anzubieten. Prompto ist ein sehr emotionaler Charakter, der die Reise der Freunde mit seinen Fotos dokumentiert. Seine Schnappschüsse erweisen sich als besondere Zeugnisse ihrer gemeinsamen Reise, die man sich als Spieler gerne immer wieder anschaut.

Jeder dieser drei trägt entscheidend zu Noctis' Entwicklung bei und unterstützt ihn im Rahmen der jeweiligen Möglichkeiten. Sie begleiten den jungen König in seinen dunkelsten Stunden und stehen ihm bis zum Ende bei. Umso berührender erscheint eine späte Szene am Lagerfeuer, in der Noctis seinen Freunden mit erstickter Stimme gesteht, wie wichtig ihm die gemeinsame Zeit war und dass er sich vor der Erfüllung seines Schicksals fürchtet. Und so bekommt auch die (sehr gelungene) Coverversion von „Stand By Me“ von Florence and the Machine am Ende eine

ganz neue, tiefere Bedeutung, insbesondere bei Zeilen wie: *„No I won't be afraid /no I won't be afraid / just as long as you stand / stand by me.“*

Die Macht des Augenblicks

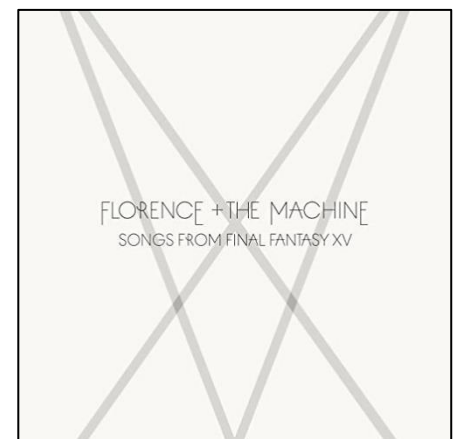
Mit „Too Much Is Never Enough“ fangen Florence and the Machine die zweite starke Botschaft von *Final Fantasy XV* ein: Lebe den Augenblick. Als Noctis zu seiner Reise aufbricht, erwartet ihn zunächst das Chaos, doch er erhält auch die Chance, sein Königreich und sein Volk wirklich kennenzulernen, indem er ein Teil davon wird. Jede Schlacht schweißt die vier Jungs stärker zusammen, und viele kleine Aufträge, die sie erfüllen, um über die Runden zu kommen, bringen Noctis Land und Bevölkerung näher.

Es sind die kleinen Momente in der Nacht am Lagerfeuer, die Begegnungen mit den Menschen und die Schönheit der Landschaften, die dem jungen König

zeigen, wofür er eigentlich kämpft. Trotz aller Sorgen genießt Noctis die Freiheit seines Rebellenlebens. Denn indem er inkognito sein Königreich bereist, erkennt er, wie schön und beschützenswert es ist – und er erlangt so die Stärke, die Bürde der Macht anzunehmen und wahrhaft königlich zu handeln.

Anmerkung: Final Fantasy XV ist für Playstation 4 und Xbox One erschienen.

Bildmaterial: Copyright by Square Enix 2016





Interview mit Kendare Blake

geführt von Swantje Niemann

PHANTAST: Hallo, Kendare, vielen Dank, dass Du Dir Zeit für dieses Interview genommen hast. Kannst Du uns ein bisschen über Dich selbst erzählen? Was hat Dich dazu bewegt, Schriftstellerin zu werden? Was machst Du, wenn Du gerade nicht schreibst?

Kendare Blake: Als ich ein Kind war, hatten wir nicht viel Geld. Aber die örtliche Bibliothek war kostenlos. Also nahm mich meine Mutter im Sommer jede Woche dorthin mit, und wir liehen eine riesige Tüte Bilderbücher aus, um sie zusammen zu lesen. Ich las ständig. Geschichten waren so ein selbstverständlicher Teil meines Lebens, dass es mir

nur natürlich vorkam, selbst welche zu erzählen.

Wenn ich gerade nicht schreibe, hänge ich oft mit meinen Haus-



© Shawn H. Nichols Photography

tieren herum: zwei Hunden und zwei Katzen. Wir gehen wandern, oder mein Mann und ich spielen Tennis. Ich esse. Ich liebe es, neues Essen auszuprobieren. Und natürlich lese ich immer noch!

PHANTAST: Du hast Bücher geschrieben, deren Setting und Stimmung sich sehr unterscheiden. Was hast Du daran genossen, und was hat Dich herausgefordert?

Kendare Blake: Ich kann nur die Geschichten schreiben, die zu mir kommen, und ich kann sie nur auf die Art und Weise schreiben, auf die sie geschrieben werden wollen. Wenn ich

schreibe, habe ich selten das Gefühl, am Steuer zu sitzen. Ich treibe mich gern an, neue Dinge auszuprobieren, und ich mag es nie, die Welten meiner Bücher auszuschöpfen. Ich ziehe es vor, nicht jeden Stein umzudrehen, Fragen unbeantwortet zu lassen, so wie es auch im richtigen Leben ist.

PHANTAST: Wie würdest Du Dein neuestes Buch *Der schwarze Thron – Die Schwestern* beschreiben?

Kendare Blake: *Der schwarze Thron* ist ein Fantasy-Roman über Drillings-Königinnen mit besonderen Fähigkeiten oder Gaben. Der älteste Drilling kann die Elemente kontrollieren: Erde, Luft, Feuer, Wasser und sogar das Wetter. Der mittlere Drilling kann Pflanzen und Feldfrüchte wachsen lassen und mit Tieren kommunizieren. Der jüngste Drilling kann jedes Gift verdauen, ohne Schaden zu nehmen, und ist eine geschickte

Attentäterin. Unglücklicherweise hat die Insel Fernbirn, auf der sie leben, eine interessante Methode, die Thronfolge zu klären: Es ist ein bisschen wie im Bienenstock. Die Königin bringt mehrere Königinnen zur Welt, und diese jungen Königinnen töten einander, bis nur noch eine von ihnen übrig ist, um den Bienenstock zu übernehmen.

PHANTAST: *Der Schwarze Thron – Die Schwestern* ist in verschiedene Sprachen übersetzt worden. Welches der verschiedenen Cover gefällt Dir am besten?

Kendare Blake: Ich liebe sie alle. Die Dunkelheit und Schlichtheit des US-Covers ist einfach atemberaubend, und die drei verschiedenen Entwürfe für das englische Cover waren alle fantastisch. Ich kann es nicht erwarten, eine Ausgabe des deutschen Buches in Händen zu halten. Das Cover ist herrlich und so

ein starker Kontrast zu den anderen, mit der leuchtenden Krone vor einem weißen Hintergrund.

PHANTAST: Deine Hauptfiguren haben besondere Fähigkeiten und ein Schicksal zu erfüllen, aber der Weg, der vor ihnen liegt, ist ziemlich schrecklich. Ist das Deine Art, der Fantasy-Trope der „Auserwählten“ eine dunklere Wendung zu geben?



Kendare Blake: Ich dachte eigentlich nicht über Tropen nach, als ich das Buch schrieb, wenn man davon absieht, dass ich mit Geschlechterstereotypen spielen wollte. Ich wollte, dass die Jungen in meinem Buch den Raum einnehmen, der normalerweise den Mädchen vorbehalten ist, und umgekehrt.

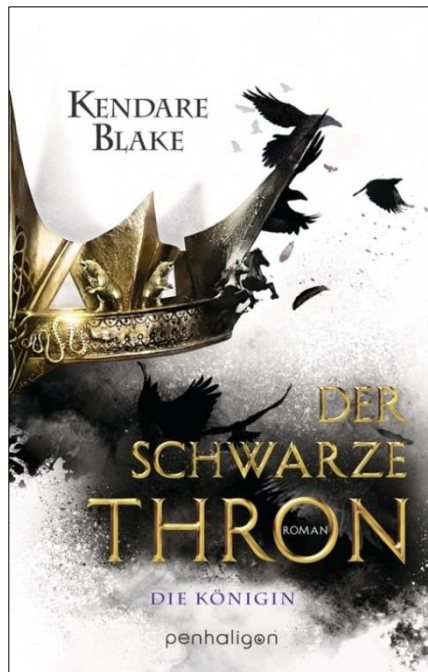
Aber vor allem habe ich einfach nur versucht, die Geschichte zu erzählen, so gut und wahrhaftig, wie ich konnte.

PHANTAST: Ich fand es spannend, wie in Deinem Roman Politik, Magie und Religion ineinander verwoben sind. Hast Du Dich entschieden, aus zahlreichen Perspektiven zu schreiben, um dies besser zeigen zu können?

Kendare Blake: Ja. Anders hätte ich das nicht vermitteln können. In *Die Schwestern* sind zahlreiche Geheimnisse und verborgene Mächte im Spiel, und unsere Hauptfiguren haben oft keine

Ahnung davon. Außerdem erschien diese Vorgehensweise schon deshalb logisch, weil die Schwestern geographisch voneinander isoliert waren.

PHANTAST: Du meinstest in einem Deiner vorherigen Interviews, dass *Die Schwestern* zum Teil vom Verhalten von Bienen inspiriert ist. Kannst Du uns ein bisschen mehr darüber verraten?



Und hast Du noch andere Ideen für Dein Schreiben an ähnlich unerwarteten Orten gefunden?

Kendare Blake: Ich habe das schon erwähnt, aber ja, das Verhalten der Bienen hat mich fasziniert. Eine alte Königin, die den Stock verlässt, ein Schwung neuer Königinnen-Eier, wobei eine Königin die anderen töten muss ... *Die Schwestern* hat sich in diesem Augenblick zusammengefügt. Ich begegne ständig Dingen, die ich in meinen Erzähltexten erkunden möchte, und bisher hatte ich immer das Glück, das tun zu können.

Ich war fasziniert von der Idee von Persönlichkeitsveränderungen bei den Empfängern von Spenderorganen und konnte mich damit in meiner *Akte X*-Geschichte „Heart“ auseinandersetzen. Mich interessierte die Wut, die nach einem Amoklauf zurückbleibt, und wie ziellos und frustriert diese sein kann, und ich konnte das in meiner

Geschichte in der Anthologie *Violent Ends* aufgreifen. Alle Geschichten haben einen oder mehrere Samen wie diese: Gründe, wieso ich sie erzählen will.

PHANTAST: Der Name der Insel „Fennbirn“ klingt ein bisschen keltisch, genau wie Begriffe wie „Beltane“ – warum hast Du Dich dafür entschieden?

Kendare Blake: Die Göttin der Insel und die Rituale dort waren von keltischen Traditionen inspiriert. Also habe ich ein paar Namen und Begriffe beibehalten und den Rest dazuerfunden.

PHANTAST: Es gibt so einige YA-Romane über tödliche Wettbewerbe, die großen Erfolg hatten. Ich habe ein bisschen über die Gründe dafür nachgedacht. Liegt es daran, dass junge Menschen an „Spielen“ teilnehmen zu lassen, bei denen ihr Leben in Gefahr ist, ein sicherer Weg ist, jede Menge Spannung und Kon-

flikte zu schaffen? Oder finden sich junge Erwachsene vielleicht besonders in solchen Büchern wieder, weil sie sich unter großem Druck fühlen, mit Altersgenossen zu konkurrieren, und eine ungewisse Zukunft vor sich haben? Was meinst Du?

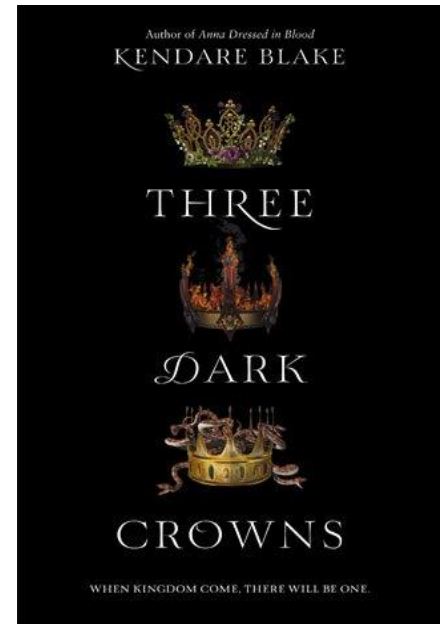
Kendare Blake: Ehrlich gesagt habe ich keine Ahnung. Da ist immer der Nervenkitzel-Faktor, wenn man jemanden in einer Situation, in der es um Leben und Tod geht, beobachten kann.

Das offensichtliche Beispiel ist sicher *Die Tribute von Panem*. Und *Maze Runner*. Allerdings haben mich in *Maze Runner* vor allem der Aspekt der von Kindern geschaffenen Gesellschaft sowie die Cleverness und Rätselfähigkeit des Labyrinths angesprochen.

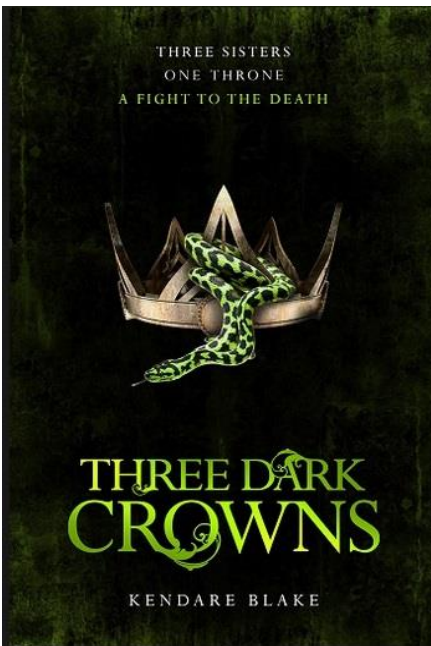
Aber das funktioniert nicht nur in YA. Denk daran: „*When you play the Game of Thrones, you win, or you die.*“

PHANTAST: Kannst Du uns ein bisschen über Deinen Schreibprozess erzählen? Was kommt zuerst: Eine aufregende Idee? Die Handlung? Die Figuren? Und planst Du Deine Geschichten im Voraus, oder entdeckst Du sie beim Schreiben? Wie wählst Du die Namen für Deine Figuren aus?

Kendare Blake: Jedes Buch und jedes Projekt ist anders. Meistens entdecke ich meine Ge-



schichten beim Schreiben, finde die Geschichten, die zu mir kommen. Ich grabe sie aus, wie Dr. Grant es im ursprünglichen *Jurassic Park* mit Fossilien macht. Bei *Die Schwestern* kam die Idee zuerst, dank den Bienen. Dann die Entwicklung meiner drei Damen. Das Erste, was ich geschrieben habe, war das Gedicht, das das Buch eröffnet. Allerdings muss ich bei meiner



Entdecker-Herangehensweise darauf achten, dass ich im weiteren Verlauf der Serie auf der richtigen Spur bleibe. Ich mag es, Dinge festzuhalten: Notizen und Handlungsstränge, damit ich sichergehen kann, dass alles zusammenfindet.

PHANTAST: Okay, hier kommt die gefürchtete „Welches Deiner Kinder liebst Du am meisten?“-Frage: Gibt es ein Buch / eine Figur / ein Detail, woran Du besonders gerne geschrieben hast?

Kendare Blake: Ich habe es genossen, sie alle zu schreiben. Und ich habe es gehasst. Jedes Buch hat beide Arten von Momenten, obwohl ich dazu neige, sie zu vergessen, wenn das Schreiben abgeschlossen ist.

In *Die Schwestern* habe ich es geliebt, über die Figuren Natalia und Billy, den Freier vom Fest-

land, zu schreiben. Aber ich würde sie trotzdem nicht als meine Lieblingsfiguren bezeichnen.

PHANTAST: Eine letzte Frage: Welche Projekte hast Du für die Zukunft geplant?

Kendare Blake: Nun, im Moment bin ich mitten in der *Der Schwarze Thron*-Serie, also werde ich mich für die nächsten zwei Jahre darauf konzentrieren. Ich habe schon ein paar Ideen für die Zeit danach, aber noch ist es zu früh, um darüber zu reden, fürchte ich.

Herzlichen Dank, dass ich hier Gast sein durfte - und für die wundervollen Fragen!

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview.

www.kendareblake.com





Autorin: Kendare Blake
Verlag: Penhaligon (2017)
Originaltitel: *Three Dark Crowns*
(Book 1)
Übersetzerin: Charlotte Lungstrass-Kapfer
Genre: Fantasy

Klappenbroschur
448 Seiten, 14,99 EUR
ISBN: 978-3764531447

Der Schwarze Thron – Die Schwestern

Eine Rezension von Swantje Niemann

In *Der Schwarze Thron* verflucht Kendare Blake die beliebte Idee von Jugendlichen, die ein unbarmherziges System zum Kampf um Leben und Tod zwingt, mit Intrigen um den Thron in einer High-Fantasy-Welt.

Auf der von Nebel verborgenen Insel Fennbirn herrschen andere Gesetze als auf dem Festland: Viele der Inselbewohner werden mit magischen Fähigkeiten geboren. Die verbreitetsten Talente sind die der Giftmischer, die ein intuitives Verständnis für Gifte haben und zugleich immun gegen diese sind, die der Naturbegabten, die eine besondere Verbindung zu Pflanzen und Tieren haben, und die der Element-

wandler. Diese können Feuer und Wind, Erde, Elektrizität und Wasser beherrschen. Die Gaben des Krieges und der Prophezeiung sind seltener. Während magische Fähigkeiten normalerweise innerhalb von Familien vererbt werden, sieht es bei der Königin anders aus.

Wenn sich die Herrschaft einer Königin dem Ende zuneigt, bringt sie Drillinge zur Welt. Jede ihrer Töchter hat eine andere Gabe. Die Kinder werden früh getrennt und zu Pflegefamilien gegeben. Nicht nur, weil die Königin nach der Geburt spurlos von der Insel verschwindet, sondern vor allem, damit die Schwestern einander nicht kennen und lieben lernen. Denn nur

eine von ihnen wird am Ende herrschen. Dass sie würdig ist, den Thron zu erben, beweist sie mit der Ermordung ihrer beiden Konkurrentinnen. Am Beltanefest sechzehn Jahre nach der Geburt der Kinder findet das Ritual statt, bei dem die jungen Königinnen ihre erwachten Fähigkeiten demonstrieren. Es leitet das Jahr ein, in dem sie alles tun dürfen, um einander aus dem Weg zu räumen.

Niemand weiß wirklich, warum dies der Fall ist. Die Bewohner der Insel berufen sich auf den Willen der „Göttin“. Auf einen Leser wirkt es ein wenig willkürlich, wie so einiges in der Welt, aber es schafft zweifellos eine spannende Ausgangssituation. Ein nettes Worldbuilding-Detail ist übrigens auch, dass Kendare Blake eine matriarchalische Kultur beschreibt. Es wird nicht überbetont, durchdringt aber doch die Gesellschaft: Frauen haben entscheidende Positionen inne, der Prinzgemahl der Köni-

gin scheint vor allem Dekoration, bestenfalls Symbol einer politischen Allianz zu sein, und Familiennamen werden in der weiblichen Linie vererbt.

Giftmischer, Naturbegabte und die Elementwandler des Tempels tun ihr Bestes, um ihre Kandidatin auf den Thron zu bringen. Denn das würde ihnen nicht nur großen Einfluss auf das Geschick des Landes einbringen, sondern auch ihre magischen Kräfte anschwollen lassen. Es wird nur allzu deutlich, dass die Königin – gerade für Giftmischer und Priester – trotz ihres vermeintlich heiligen Amtes vor allem eines ist: der Spielball politischer Interessen.

Die letzten Königinnen waren Giftmischerinnen, doch es sieht ganz so aus, als würde ihre Macht nun bald gebrochen werden, denn Königin Mirabella ist bereits als kleines Kind eine mächtige Elementwandlerin, während die Fähigkeiten Kather-

rines und Arsinoes auch dann nicht erwachen wollen, als das entscheidende Beltanefest unmittelbar bevorsteht. Doch auch Mirabella hat einen „Makel“: Anders als ihre Schwestern erinnert sie sich an ihre gemeinsame frühe Kindheit und ist von dem Gedanken abgestoßen, die beiden zu töten.

Die drei Schwestern sind zutiefst verschieden und sind in einer Umgebung aufgewachsen, die sich nicht *mehr* unterscheiden könnte: Die mitfühlende, aufrichtige Mirabella begehrt immer wieder vergeblich gegen die Priesterinnen auf, die teilweise grausam und intrigant agieren. Die schüchterne Katherine tut ihr Bestes, um die Ansprüche der eleganten Giftmischer von Greavesdrake Haus zu erfüllen, doch wie soll sie das tun, wenn ihre Gabe nicht erwachen will? Wenigstens ist da Pietyr, der ihr beibringt, Männer für sich einzunehmen, und dessen Zuneigung ihr Selbstbewusstsein

stärkt. Anders als ihre Schwestern hatte die willensstarke Arsinoe eine glückliche Kindheit bei den Naturbegabten, die ein einfaches Leben an der Küste führen. Doch das Wissen um ihr Schicksal lastet schwer auf ihr, und obwohl sie enge Freunde hat, war sie nie wirklich ein Teil des Alltags, den sie miterlebt.

Während der Klappentext einen ereignisreichen Wettbewerb um die Krone vermuten lässt, handelt es sich bei *Der schwarze Thron* in Wirklichkeit über weite Strecken um einen sehr ruhigen, auf Beziehungen zwischen Charakteren fixierten Roman. Das Buch beleuchtet das Geschehen aus zahlreichen Perspektiven, und die Leser erleben mit, wie die Schwestern immer verzweifelter werden, je näher das Fest rückt.

Sie können auch verfolgen, wie der Kampf um den Sieg ihrer eigenen Königin für die Oberhäupter der Priesterinnen und Giftmischer und natürlich auch

für Arsinoes Adoptivfamilie zu mehr als einem Ringen um politische Macht wird. Sie haben die ihnen anvertrauten Mädchen liebgewonnen und intrigieren deshalb hinter den Kulissen, um ihnen jeden nur möglichen Vorteil zu verschaffen.

Das Wissen um den bevorstehenden mörderischen Wettstreit prägt das Verhalten der Figuren und schafft eine Atmosphäre der Spannung und Erwartung. Diese überdeckt, dass fast drei Viertel des Buches beinahe ausschließlich dem Alltag der jungen Frauen und ihrer Freunde und Mentoren gewidmet sind, auch wenn sie hier und da von dramatischen Szenen unterbrochen werden. Das Beltanefest am Ende ist jedoch nicht nur actionreich, sondern zugleich auch ein Wendepunkt für alle Figuren. Ihre Versuche, den Ausgang zu manipulieren, haben unerwartete Konsequenzen, und es kommen entscheidende Informationen ans Licht.

Wenn man sich auf das Tempo des Buches einlässt und gut damit zurechtkommt, wenn im Präsens geschrieben wird, liest es sich angenehm. Nur manchmal irritiert die Wortwahl ein wenig. Zwar lässt sich nicht wirklich eine Parallele zwischen Fennbirn und unserer Welt zu einem bestimmten Zeitpunkt ziehen – auch weil Priester, Naturbegabte und Giftmischer so unterschiedlich leben, dass sie aus verschiedenen Kulturen oder vielleicht sogar verschiedenen Zeiten zu stammen scheinen –, aber es wirkt trotzdem ein wenig anachronistisch, wenn Wörter wie „schick“ verwendet werden oder Figuren Dinge „hammer“ finden. Kleine Unstimmigkeiten in Welt und Sprache fallen jedoch nicht so sehr ins Gewicht, wie sie es bei Büchern täten, die nicht so eindeutig den Fokus auf die Charaktere legen.

Kendare Blake lässt ihre sympathischen Protagonistinnen gleich mehrfach spektakulär scheitern,

und das Buch liest sich teilweise ziemlich deprimierend, weil den Königinnen immer wieder ihre Hilflosigkeit vor Augen geführt wird. Ihre zaghaften Versuche, dem für sie vorgezeichneten Weg zu entkommen, scheinen alle fehlerhaft zu sein. Eine große Stärke des Buches ist es, dass die Königinnen sehr verschieden, aber alle auf ihre Weise sympathisch sind. Der Gedanke, dass sie einander werden töten müssen, tut wirklich weh, und man hofft aufrichtig, dass sie einen Ausweg finden.

Die meisten Figuren sind realistisch gezeichnet und heben sich gut voneinander ab. Leider gibt es aber auch Szenen, in denen

Nebenfiguren schwer nachvollziehbar handeln. Auch findet sich unter den Giftmischern und Priesterinnen je eine Figur, die einseitig negativ gezeichnet ist. Für das überraschende Verhalten eines Charakters ganz am Ende, das eine spannende Entwicklung anstößt, aber scheinbar aus dem Nichts kommt, sollte es im Folgebild besser eine gute Erklärung geben, aber die Chancen stehen nicht schlecht, dass diese folgen wird.

Fazit

Die Welt, in der *Der schwarze Thron - Die Schwestern* spielt, fühlt sich teilweise nicht wirklich real und stimmig an, und es pas-

siert weniger, als der Klappentext vermuten lässt. Trotzdem schafft es Kendare Blake, dem mittlerweile altvertrauten Motiv von Jugendlichen, die in einem tödlichen Wettstreit gegeneinander antreten müssen, ein originelles, neues Gewand zu geben. Es sind ganz eindeutig die Charaktere, für deren Vorstellung und Entwicklung sich Blake viel Zeit nimmt, die die Geschichte tragen.

Die Schwestern ist der erste Teil einer auf vier Bände angelegten Reihe, die im September mit *Der schwarze Thron - Die Königin* fortgesetzt wird. Century Fox sich übrigens die Filmrechte gesichert.



Darsteller: Anna Falchi, Franco Nero, Ute Christensen, Sophie von Kessel, Joel Beeson
Regie: Lamberto Bava
Studio: Studio 100 Media

Sprache: Deutsch
Format: DVD, PAL, 4:3, Code 2, DD 2.0
Anzahl Disks: 1
FSK: ab 12 Jahren
Laufzeit: ca. 183 Minuten
Erschienen: 2016 (1984)
EAN: 5415233197997

Der Ring des Drachen

Eine Rezension von André Skora

Regisseur Bava, der schon bei *Fantaghirò* sein Können unter Beweis gestellt hatte, erschuf diese Serie, die sich ebenfalls an Groß und Klein wendete und mit der Phantastik spielte.

Klappentext

Zerstörung herrscht im Reich des kaltherzigen Königs. Er trägt den Ring des Drachen, der ihm die Macht und magische Kräfte verleiht. Ziel des Krieges ist es, seinen Rivale und dessen Sohn, den edlen Prinzen Victor, zu schlagen. Eines Tages findet der König im Wald ein Baby, welches er zu sich nimmt. Fortan wächst es bei seiner Familie auf. Das Mädchen namens Selvaggia besitzt magische Kräfte und ein böses Herz: Sie will der leiblichen

Tochter Desideria die Thronfolge streitig machen. Desideria ist ein warmherziger Mensch und will gegen die Armut im Reich angehen. Sie verliebt sich in Victor, der inzwischen in einem Verlies ihres Vaters schmachtet. Sie pflegt ihn gesund und verhilft ihm zur Flucht. Wird die Macht der Liebe siegen?

Inhalt

Der mächtige König unterdrückt mit brutaler Gewalt die angrenzenden Königreiche. Durch brutale Kriege werden sie in sein Königreich eingegliedert. Die Rebellen um Prinz Victor leisten als Letzte erbitterten Widerstand.

Während dieser Zeit wachsen am Königshof zwei Prinzessinnen

auf, wobei die ältere, Desideria, die Königsgunst verloren hat. Die jüngere ist ein Findelkind, das der König während einer seiner Schlachten fand und auf den Namen Selvaggia taufte. Zwischen den Prinzessinnen herrscht ein harter Konkurrenzkampf, den die Jüngere mehr und mehr für sich zu entscheiden weiß, da sie ihre vor allen geheim gehaltene Kraft der Magie einsetzen kann.

Die ältere Prinzessin will sich diesem Kampf nicht länger stellen und entschließt sich zur Flucht aus dem Königreich. Als diese misslingt, redet der König Klartext mit ihr und offenbart seiner Tochter, dass sie später das Königreich erben soll. Doch es gibt eine Bedingung: Sie muss sich dafür einen Ehemann suchen und heiraten.

Wie fast immer in klassischen Märchen, kann sich die edle

Jungfrau nicht für einen Ehemann entscheiden, weshalb der König beschließt, ganz klassisch ein Turnier abzuhalten ... Doch die jüngere Prinzessin ist von diesem Vorhaben alles andere als begeistert.

Als dann der aufsässige Prinz Victor als Gefangener an den Hof gebracht wird, verliebt sich die ältere Prinzessin ausgerechnet in ihn. Diese Liebe führt dazu, dass sie dem Prinzen zur Flucht verhilft und anschließend selbst verschwindet.

Das Abenteuer kann nun erst richtig beginnen.

Meine Meinung

Dieses bereits über 30 Jahre alte Märchen scheint auf den ersten Blick etwas in die Jahre gekommen zu sein. Wenn man es allerdings in den Player legt und laufen lässt, verbreitet es schnell

seine Wirkung und man lässt sich etwas über drei Stunden gut unterhalten.

Klar, man kann jetzt nicht auf Special Effects oder große CGI-Orgien hoffen, dafür ist es mal angenehm, abseits dieser ganzen Technik etwas anderes zu konsumieren.

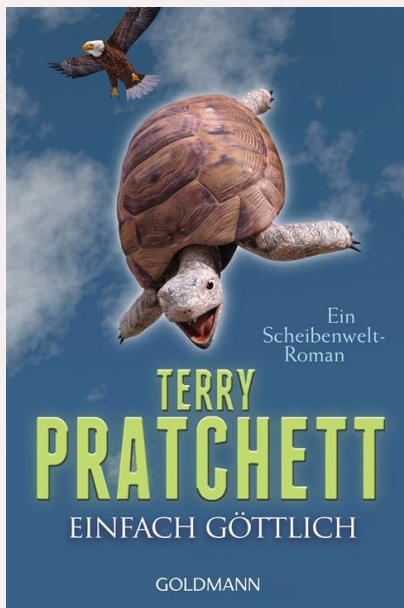
Schauspielerisch, bildlich und was die Tonqualität angeht merkt man schnell, dass man in den Achtzigern steckt. So ist natürlich auch der Storyaufbau altbekannt und mittlerweile ungewohnt.

Alles in allem wusste die Serie zu unterhalten und findet bestimmt neue Fans bzw. lockt die alten erneut hervor. Aber man muss ihr eben die Chance geben.

Meine Wertung

3,5 von 5 Ringen





Autor: Terry Pratchett
Verlag: Goldmann (2016)
Originaltitel: *Small Gods*
Serie / Zyklus: Scheibenwelt
Übersetzer: Gerald Jung
Genre: Fantasy

Klappenbroschur
384 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-3-442-48467-6

Einfach göttlich

Eine Rezension von Rupert Schwarz

Das Buch beginnt furios, wie man es von Pratchett gewohnt ist. Das scheinbar banale Bild einer Schildkröte, die von einem Adler emporgetragen wird, mit dem Zweck, die Schildkröte an einem Felsen zerschellen zu lassen, scheint mit der Geschichte im ersten Moment nichts zu tun zu haben. Allerdings entpuppt sich die Schildkröte als der einst mächtige Gott Om.

Nun fragt sich der Leser, warum ein Gott die Form einer Schildkröte hat und sich gegen einen Adler nicht wehren kann, aber Pratchett liefert zugleich eine logische Erklärung: Aufgrund starken Gläubigen-Schwundes hat der Gott an Macht verloren, denn Götter schöpfen ihre Kraft aus dem Glauben. Tatsächlich

gibt es auf der Scheibenwelt weit mehr Götter als Menschen, doch dem Großteil von ihnen fehlt es nicht nur an Gläubigen, sondern auch an Bewusstsein. Sie „umschwirren“ die Menschen, sofern sie überhaupt mal einen treffen, und versuchen so, irgendwie Aufmerksamkeit bzw. Glauben zu erwecken. Allerdings dürfte das ziemlich schwer sein, wenn man nur in unzusammenhängenden, wirren Gedankenfragmenten denken kann.

Om weiß das und hat panische Angst davor, in diesen Zustand der namenlosen Götter zurückzufallen. Und er hat auch allen Grund, Angst zu haben, denn er hat nur noch einen Gläubigen,

und das ist seltsam, da die Kirche des Gottes Om eine der größten der Scheibenwelt ist. Doch leider glauben die Menschen an alles Mögliche, nur nicht an den Gott Om.

Om hat aber noch eine Chance, denn die omsche Kirche erwartet in regelmäßigen Intervallen einen Führer – ihre Propheten sind die pünktlichsten. Das weiß auch Om, als er nach dem Abwurf durch den Adler in einem Misthaufen landet, und das nur zwei Meter entfernt von seinem letzten Gläubigen, Brutha. Die Chance, dass Om so viel Glück hatte, stand bei eins zu einer Million, aber erstens ist Om immer noch ein Gott, und zweitens tritt ein Ereignis mit genau dieser Wahrscheinlichkeit auf der Scheibenwelt immer ein.

Brutha erweist sich für den Gott nicht gerade als Offenbarung, zumal er sich seit überdurchschnittlich langer Zeit als Novize verdingt. Brutha selbst geht

es ähnlich, denn der Gott wurde in der Regel als mächtiger Stier mit gefährlichen Hörnern dargestellt, der die Ungläubigen unter sich zertrampelt. Om jedoch schafft es gerade, dem noch etwas ungläubigen Brutha eine Augenbraune zu versenden.

Doch Om ist nicht Bruthas einziges Problem. Vorbis, sein oberster Chef und Leiter der Quisition, ist ein machtbesessener Irrer. Als solcher findet er natürlich keinen Gefallen an einem Gott, der eventuell seine Pläne durchkreuzen könnte, seine Serie von Eroberungsfeldzügen fortzusetzen, um dabei den Leuten den Glauben an Om einzutrichtern. Vorbis bedient sich Bruthas phänomenalen Gedächtnisses – laut seiner Aussage ist seine erste Erinnerung die, dass es sehr hell wurde und ihn jemand geschlagen hat –, um das Volk der Ephebianer zu unterjochen. Ephebe ist die

Stadt der Philosophen. An jeder Ecke gibt es Axiome zu kaufen, und wenn man Glück hat, gibt es sogar das eine oder andere im Sonderangebot – mit voller Rücknahmegarantie bei Unzufriedenheit. Außerdem verfügt Ephebe über die zweitgrößte nicht-magische Bibliothek der Scheibenwelt, zumindest bevor sie abbrannte ...

Terry Pratchett „spickt“ auch dieses Buch wieder mit vielen Anspielungen. Das Thema allein bietet sich ja direkt dafür an, und es ist bestimmt kein Zufall, dass seine Hauptpersonen Brutha (Buddha?) und Om (das wohl bekannteste Mantra) heißen. Auch liegt der Vergleich der ephebischen Bibliothek mit der von Alexandria nahe, zumal sich die ephebischen Philosophen verhalten wie ihre griechischen und römischen Vorbilder. Einer von ihnen lebt in einem Fass und verkauft seine Axiome für einen Apfel und ein Ei.

Das Faszinierendste am Buch jedoch ist die Sache mit der Macht. Dieses Wechselspiel zwischen Gott und Gläubigen, das Ziehen von Macht aus der Summe der Gefolgsleute, ist ein so durchdachtes Konzept, dass man meinen möchte, es wäre in der Tat so. Interessant ist aber auch der Gegensatz zwischen dem Gott Om und der Religion Om. Der arme Gott, zum Leben als Schildkröte verdammt, ist Gott der mächtigsten Religion auf der Scheibenwelt, doch er selbst verfügt über keinerlei Macht, es sei denn, es gelänge ihm, die Menschen zu überzeugen, an ihn und nicht an seine Religion zu glauben.

Dieses Buch ist noch eines der frühen Scheibenweltbücher, aber es ist eines der ersten, in dem der berühmte philosophische Humor des Autors ganz zu Tage tritt. Was Sprache, Stil und Spannungsbogen betrifft, hat er

im Vergleich zu den Vorgängerromanen stark zugelegt. Das Buch quillt nicht mehr so über vor aberwitziger Ideen. Teilweise greift Terry Pratchett auf Ideen vorheriger Bücher zurück,



und das kann auch sehr komisch sein. Zum Beispiel die Figur des Tod wird überhaupt nicht mehr kommentiert. Irgendwann erscheint im Text eine Zeile mit beispielsweise folgendem Text: KÖNNEN WIR JETZT GEHEN? Der Scheibenwelt-Kenner weiß dann, dass die angesprochene Person soeben verstorben ist. Oder die Sache mit der Chance eins zu einer Million.

Fazit

Einfach göttlich zählt ohne Zweifel zu den besten Scheibenweltbüchern, und Pratchetts Gedanken über Gott und Glauben sind auch bei mehrmaligem Lesen noch sehr unterhaltsam.

Rezension zu *Die Krone des Schäfers*

Rezension zu *Mythen und Legenden der Scheibenwelt*

The Heroic Legend of Arslan: Die Macht der Menschlichkeit

Ein Artikel von Judith Madera

The Heroic Legend of Arslan (basierend auf dem Roman *Arslan Senki* von Yoshiki Tanaka) ist ein historisch anmutender Fantasyanime, der die Geschichte eines jungen Prinzen, der um seinen Thron kämpft, in orientalischem Setting inszeniert.

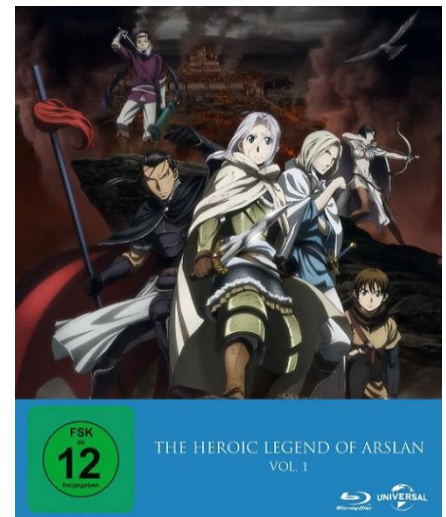
Ungewöhnlich dabei ist, dass der Protagonist Arslan sehr sanftmütig und sensibel erscheint, wodurch man zunächst daran zweifelt, dass er das Kriegsgeschehen überleben, geschweige denn tatsächlich König werden kann. Seine Menschlichkeit lässt ihn schwach wirken, doch bald stellt sich heraus, dass darin seine größte Stärke liegt.

Die verlorene Schlacht

Arslans Vater König Andragoras herrscht mit harter Hand über das an das persische Reich erinnernde Pars. Die reiche Wüstenstadt Ecbatana gilt als uneinnehmbar, dennoch wagen die Lusitanier, die den Glauben ihres wahren Gottes verbreiten wollen, einen Angriff. Mit Hilfe des genialen Strategen Graf Silbermaske gelingt es den lusitanischen Truppen, die Parsianer zu schlagen, Andragoras gefangen zu nehmen und die königliche Hauptstadt zu besetzen.

Auch Kronprinz Arslan befand sich auf dem Schlachtfeld und überlebt dank seines Ritters Dar-

yun. Von nun an ist er jedoch auf der Flucht, erschüttert von der Brutalität des Krieges und ohne Hoffnung, sein Königreich von den lusitanischen Aggressoren zu befreien. Dies ist die Ausgangssituation für einen langen,



steinigen Weg, der Arslan Stück für Stück näher an sein Ziel bringt: die Freiheit seines Volkes und den Thron – der ihm vielleicht gar nicht zusteht ...

Die Gefährten des Prinzen

Ritter Daryun bekam von seinem Onkel den Auftrag, den Prinzen unter allen Umständen zu beschützen. Er ist Arslans Schwert und steht ihm stets treu zur Seite, vor allem in der ersten, schweren Zeit, in der es gilt, Verbündete zu finden. Daryun bringt Arslan zu Lord Narsus, der vom König aufgrund seiner unkonventionellen Ansichten verbannt wurde. Der exzentrische Narsus ist begeistert von dem sanftmütigen Prinzen, sieht er in ihm doch die Möglichkeit, endlich einem Menschen mit Herz und Verstand auf den Thron zu verhelfen. Zudem ist der Einsiedler ein ebenso genialer Strategie wie Graf Silbermaske, was sich im späteren Verlauf der Geschichte als wertvoll erweist.

Gemeinsam mit Narsus tritt auch der junge Bogenschütze Elam in die Dienste des Prinzen. Er ist vor allem für Spionage und Aufklärung zuständig. Tempelkriegerin Farangis verpflichtet sich Arslan aufgrund der Großzügigkeit seines Vaters. Anfangs ist sie von der sanftmütigen Art des Prinzen verunsichert, vor allem da der König gänzlich anders war, doch auch sie erkennt bald die Stärke in Arslans Aufrichtigkeit. Die kleine Gruppe wird von Musikus Gieve komplettiert, der zunächst nur aus einer Laune heraus und aufgrund seiner Ver-

narrtheit in Farangis für Arslan kämpft. Auch er zweifelt an dem schwach wirkenden Prinzen, sieht dann aber ebenso Stärke in seiner Sanftmut.

Schritt für Schritt

Um gegen die lusitanische Übermacht etwas ausrichten zu können, gilt es zunächst, Verbündete zu finden. Unter den parsischen Generälen gibt es Verräter, zudem sind viele in der Schlacht gefallen. Arslan muss herausfinden, wer überhaupt noch treu zu ihm steht, was dem



jungen Prinzen aufgrund seiner naiven Art schwerfällt. Narsus und Daryun sind seine wertvollsten Berater und übernehmen für Arslan das Schmieden von Bündnissen und das Aufstellen einer neuen Streitmacht, die gegen die lusitanischen Besatzer antreten kann.

Arslan sind die politischen Intrigen und Machtspiele fremd, doch viele bittere Erfahrungen und der Rat seiner Freunde verhelfen ihm dazu, bald eigene Entscheidungen zu treffen. So manche können seine Gefährten nicht nachvollziehen, beispiels-

weise wenn Arslan einen Feind verschont, doch seine Gnade bringt dem jungen Prinzen oftmals weitere Unterstützer ein.

Da seine Gefolgschaft den Lusitanern und parischen Verrätern zahlenmäßig weit unterlegen ist, wagt Arslan das Bündnis mit dem zwielichtigen Prinzen Rajendra aus dem Königreich Sindhura. Dieser erhebt Anspruch auf den Thron seines Bruders und Narsus rät Arslan, den Machtstreit in Sindhura auszunutzen, um Rajendra als Bündnispartner zu gewinnen.

Dadurch mischen sich Arslan und seine Gefährten erstmals in die Belange anderer Reiche ein und helfen Rajendra, seinen Anspruch auf den Thron geltend zu machen. Allerdings können sie dem sindhuranischen Prinzen nicht trauen, doch für den Fall, das Rajendra sich nicht an ihre Vereinbarung hält, hat Narsus bereits vorgesorgt.

Der wahre Thronerbe

Arslans Ziel ist zunächst klar: Er will als Thronerbe sein Königreich zurückerobern und es regieren. Im Verlauf der Geschichte kommen jedoch Zweifel an seinem Anspruch auf den Thron auf, denn es könnte sein, dass er nicht der leibliche Sohn von König Andragoras ist. Zudem entpuppt sich Graf Silbermaske als sein Cousin Hermes und behauptet, dass er der wahre Thronerbe sei.

Diese Zweifel erschweren Arslan die Suche nach Bündnispartnern, zudem zweifelt der junge Prinz



selbst an seinem Anspruch und gerät ins Wanken. Narsus und Daryun hingegen hegen keine Zweifel daran, dass Arslan ein guter und gerechter Herrscher werden kann, und wollen ihn auch dann auf dem Thron sehen, wenn er keinen Anspruch darauf hat. Auch andere sehen in Arslans sanftmütiger und menschlicher Art eine große Chance für das Königreich, denn auch wenn der junge Prinz unsicher ist, so ist er doch sehr intelligent und kann mit der richtigen Führung zu einem weisen König werden.

Arslan muss im Lauf der Geschichte für sich selbst herausfinden, ob er überhaupt den Thron besteigen will und was er bereit ist, dafür zu tun und zu opfern. Dabei geht es ihm weniger um persönliche Macht als vielmehr darum, für das Volk seiner Heimat etwas zu verbessern. Arslan gelangt schließlich zu dem Schluss, dass sein Cousin Hermes nur weiteres Leid über die Bevölkerung bringen würde

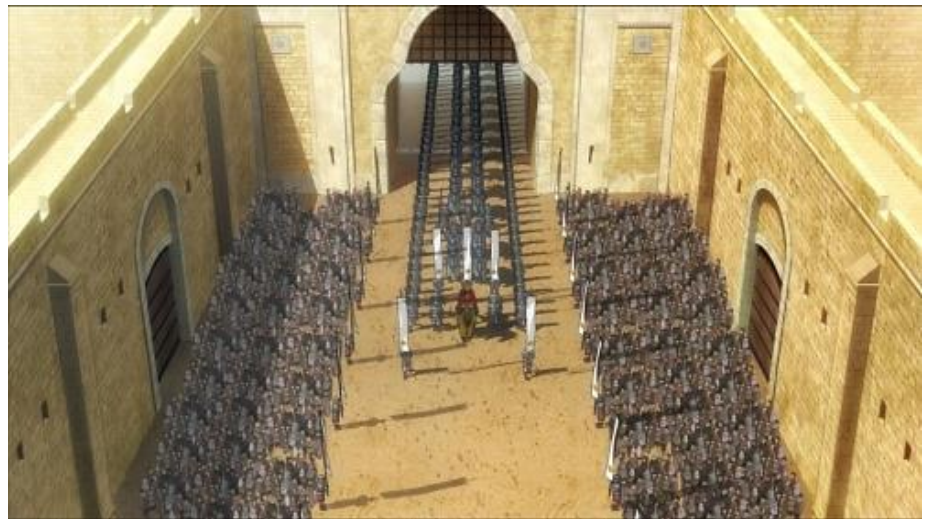
und dass er weiter um den Thron kämpfen muss, um so für mehr Gerechtigkeit zu sorgen.

Spektakuläre Schlachten und leise Töne

Die neue Animeadaption von 2013 nimmt sich viel Zeit für spektakuläre Schlachtszenen und bietet damit reichlich Action. Das Kriegsgeschehen wird von mehreren Seiten beleuchtet, und die verschiedenen Strategien sind erzählerisch sehr gut umgesetzt. Oftmals durchschaut man Narsus' Pläne erst im letzten

Moment, sodass das Kriegsgeschehen immer spannend bleibt. Dabei fließt natürlich viel Blut, doch der Anime ist niemals sinnlos brutal und stellt die Gräueltaten des Krieges in den Hintergrund.

Zwischen den Kämpfen bleibt genug Zeit für leise und nachdenkliche Töne, denn *The Heroic Legend of Arslan* widmet sich stark den Themen Moral, Gerechtigkeit und Glauben. Die Lusitanier beispielsweise erscheinen wie Kreuzritter, die Gerechtigkeit predigen, aber jeden töten, der ihrem Glauben



nicht folgen will. Pars hingegen ist eigentlich ein fortschrittliches Reich, hält jedoch Sklaven, die meist Angehörige anderer Völker sind.

Arslan liebt seine Heimat, erkennt jedoch auch die Ungerechtigkeit in seinem Reich. Er hält es für falsch, durch Grausamkeit, Ausbeutung und die Verbreitung von Angst zu herrschen, womit sich seine Ansichten gar nicht so

sehr von denen des lusitanischen Jungen Etoile unterscheiden. Dieser spielt eine wichtige Nebenrolle und ist mit Arslan seit seiner Kindheit verbunden. Ihre Wege kreuzen sich immer wieder, und obwohl beide eigentlich dasselbe wollen, kämpfen sie lange Zeit auf unterschiedlichen Seiten. Beide erfahren, wie ihre Ideale von anderen missbraucht werden, um die eigene Macht zu

stärken. Auch wenn ihre Begegnungen oftmals von kurzer Dauer sind, so besitzen diese stets großen Symbolcharakter.

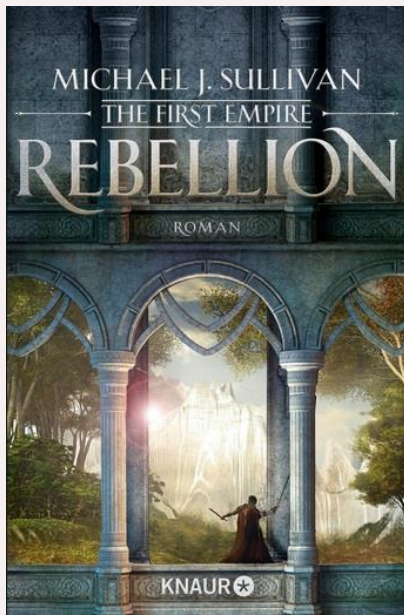
Spannung zieht der Anime anfangs vor allem aus dem Kriegsgeschehen, wo mit allen Tricks gearbeitet wird, um eine Schlacht zu gewinnen. Später sind es vor allem die persönlichen Konflikte und Kämpfe der Charaktere, die zum Serienmarathon einladen. Es ist schwer, nur einzelne Episoden anzuschauen, denn man kann kaum erwarten zu erfahren, was als Nächstes geschieht.

Bildmaterial: © 2016 / 2017 Universal Pictures Germany

Rezension zu The Heroic Legend of Arslan (Volume 1)

Rezension zu The Heroic Legend of Arslan (Volume 2)





Autor: Michael J. Sullivan
Verlag: Knauer TB (April 2017)
Originaltitel: *Age of Myth*
Reihe: *The First Empire*
Genre: Fantasy

Taschenbuch
528 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-3426520338

Rebellion

Eine Rezension von Maria Jahn

Schon immer war der Nidwal- den der Grenzfluss zwischen dem Land der gottgleichen Frey und den Menschen, und schon immer war es den Menschen verboten, diese Grenze zu überschreiten. Als der junge Raithe zusammen mit seinem Vater einen Hirsch auf der Götterseite erlegt und sie dabei von einem Frey gestellt werden, wird sein Vater getötet.

Doch Raithe setzt sich zur Wehr, und zu seiner vollkommenen Überraschung liegt der „Gott“ plötzlich tot am Boden. Damit erwirbt sich der junge Mann nicht nur den Ruf als „Gottestöter“, er muss vielmehr sehen, wie er der Rache der restlichen „Götter“ entgeht. Durch diese Tat wird eine Entwicklung in Gang

gesetzt, die die Machtverhältnisse des Reiches von Grund auf verändern werden ...

Mit *Rebellion* meldet sich Michael J. Sullivan auf fulminante Weise mit dem Start in eine neue epische High-Fantasy-Reihe zurück. Auch diese Serie spielt in der Welt Elan, ist allerdings einige tausend Jahre früher angesiedelt als die Abenteuer des sympathischen Gaunerduos Hadrian und Royce. Der interessierte Leser kann darüber alles in den *Riyria*-Bänden nachlesen, zum Einstieg in den vorliegenden Roman ist es jedoch nicht notwendig, sie zu kennen.

Andersherum hat man hier jedes Mal, wenn eine Person oder auch ein Ort vorkommt, dessen Na-

men man in den *Riyria*-Büchern schon einmal gehört hat, das Gefühl, einen guten, alten Bekannten wiederzutreffen.

Die Welt Elan ist farbenfroh und anschaulich gezeichnet, man findet sich darin ausgezeichnet zurecht. Mit viel Fingerspitzengefühl wird man als Leser anhand persönlicher Einzelschicksale in verschiedenen Erzählsträngen in die unterschiedlichen politischen Verhältnisse der dortigen Völker eingeführt. An allen Ecken und Enden ist etwas los, und auch an Intrigen, an deren Entwicklung der Autor ein klar erkennbares Vergnügen hat, wird nirgendwo gespart.

Dennoch behält man problemlos den Überblick, wächst quasi in die Story hinein und dann auf Augenhöhe mit ihr mit. Sämtliche Geschehnisse sind stimmig aufgebaut, werden folgerichtig weiterentwickelt und fesselnd erzählt, bis sich nach und nach alle Stränge kreuzen bzw. miteinander verschmelzen. Zahlrei-

che Wendungen, von denen einige für den Leser echte Überraschungen bereithalten, tun ein Übriges, um ein spannendes Lesevergnügen mit hohem Unterhaltungswert zu garantieren.

Die wahre Stärke des Autors liegt aber in seiner gekonnten Charaktererstellung. Die Protagonisten, genauso wie die Nebenfiguren, sind plastisch gestaltet, sie haben Tiefe und wirken sehr lebendig. Alle agieren im Rahmen ihres jeweiligen Weltbildes, verfolgen konsequent ihre Ziele und reagieren gemäß ihrer Mentalität. Es finden sich Sympathieträger und echte Kotzbrocken, dazwischen eine ganze Menge Abstufungen, und gelegentlich wechselt eine Figur auch von einer auf die andere Seite.

Eine ausgezeichnet gelungene Dialogführung macht die Gespräche für den Leser beinahe schon hörbar, und die mit einer ordentlichen Prise Humor gewürzten verbalen Schlagabtau-

sche zwischen Raithe und seinem Begleiter machen einfach Spaß.

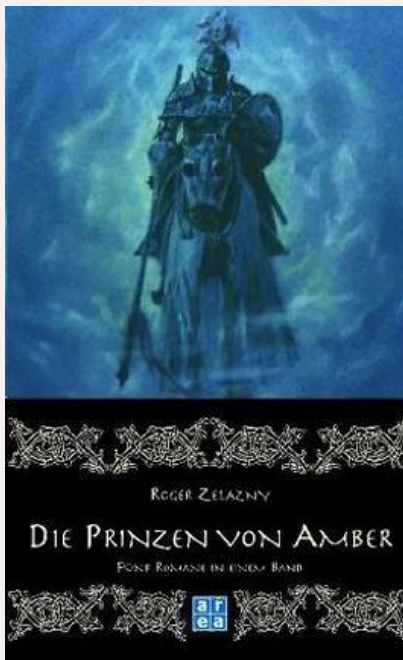
Selbst das Gefühlsleben kommt nicht zu kurz, weder aufdringlich-plump noch übertrieben schmalzig fügt es sich absolut passend in die Handlung ein.

Am Ende bleiben eine ganze Menge „Baustellen“ übrig, bei denen man unbedingt wissen möchte, wie es weitergeht. Der zweite Band der *First-Empire*-Reihe wird unter dem Titel *Zeitfenster* voraussichtlich im März 2018 ebenfalls im Knauer Verlag erscheinen.

Fazit

Michael J. Sullivan gelingt mit *Rebellion* ein rundherum stimmiger Start in eine neue Reihe, die alle Erwartungen an ein episches High-Fantasy-Werk mehr als erfüllt. Die Vorfreude auf Band 2 ist geweckt, bleibt nur zu hoffen, dass einem die Zeit bis dahin nicht zu lang wird.





Autor: Roger Zelazny
Verlag: Area Verlag (2005)
Originaltitel: *First Chronicles of Amber* (1970 - 1978)
Übersetzer: Thomas Schlück
Genre: Fantasy

Gebundene Ausgabe
814 Seiten
ISBN: 978-3899964387

Die Prinzen von Amber

Eine Rezension von Rupert Schwarz

Die ersten Chroniken von Amber

In einem Krankenhaus erwacht ein Mann aus einem Koma und versucht verzweifelt seine Erinnerungen zu rekonstruieren. Ein Autounfall hat ihn nicht nur lebensgefährlich verletzt, sondern offensichtlich auch noch sein Gedächtnis in Mitleidenschaft gezogen. Doch sein Urteilsvermögen ist nicht getrübt, und sein unergründliches Misstrauen gegenüber der Krankenschwester bestätigt sich, als er sich gewaltsam Zutritt beim Chefarzt verschafft.

Dieser gesteht unter Drohungen dem Mann, dass seine Name Cory laute und seine Schwester den Auftrag gegeben habe, ihn

schlafend zu halten. Cory macht sich also zum Haus seiner Schwester auf, und ihm gelingt es, seine überraschte Verwandte über seinen Gedächtnisverlust im Dunkeln zu halten. Noch während er versucht, mehr herauszufinden, taucht sein Bruder Random auf – und mit ihm einige seltsame Gestalten, die Cory töten wollen. Gemeinsam mit seinen Geschwistern gelingt es ihm, die Feinde zu besiegen.

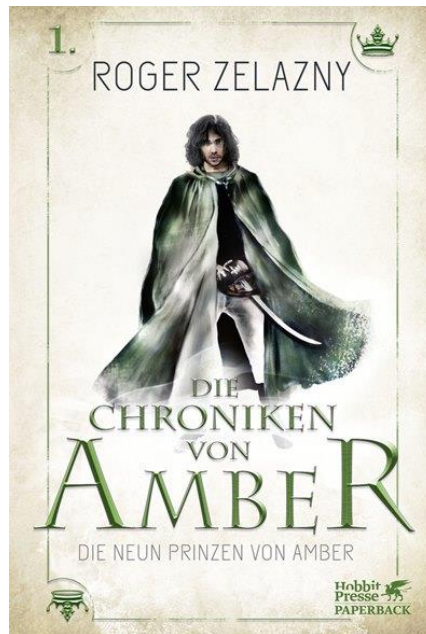
Endlich erfährt der Mann auch seinen richtigen Namen: Corwin von Amber. Als Random, der gleichfalls von Corwin erfolgreich getäuscht wird, vorschlägt, nach Amber zu reisen, willigt er ein, und so brechen sie auf zu einer Reise durch die Schatten-

welten nach Amber. Nach und nach erfährt Corwin die Wahrheit: Er hat acht Brüder, und der Thron des Vater Oberon ist seit langem verweist. Sein verhasster Bruder Erik schickt sich nun an, den Thron zu besteigen, was Corwin zu verhindern schwört. Doch er scheitert. Bald stellt sich heraus, dass es um viel mehr geht als um den Thron eines Königreichs. Die Existenz von Amber und aller Schattenwelten steht auf dem Spiel. Und eine dieser Schattenwelten ist unsere Erde, mit der Realität, in der wir leben.

Roger Zelanznys *Amber-Zyklus* ist in der Tat ein Klassiker der Fantasy und eigentlich mit keinem anderen Werk des Genres vergleichbar. Die Geschichte um die herrschenden Monarchen Ambers mit ihrer unendlichen Machfülle ist sehr originell. Der Autor erzählt eine Geschichte voll interessanter Wendungen. Tatsächlich herrschen die Prinzen von Amber über eine un-

endliche Anzahl von Welten, die sie nach Belieben bereisen können.

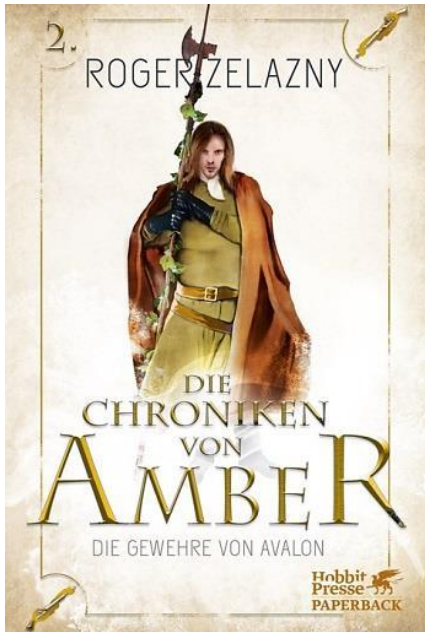
Die ersten Chroniken von Amber umfassen fünf Romane, die aufeinander aufbauen, wobei jeder neue Wahrheiten ans Licht bringt. Zwar erlangt Corwin schon während des ersten Romans sein Gedächtnis zurück, doch die Wahrheit erfährt er erst nach und nach, und bis zum Schluss weiß er nicht, ob er



Spieler oder Spielfigur in einem Kampf der höchsten Mächte ist.

Besonders die Macht Corwins und seiner Brüder fasziniert. Sie altern nicht, können aber gewaltsam ein Ende finden. Doch dies ist nicht so einfach, denn die Familie verfügt über starke Kräfte und die Fähigkeit, durch die Schattenwelten zu wechseln. Mit den Trumpfkarten (ein weiterer sehr schöner Aspekt der Geschichte) können sie nicht nur untereinander Kontakt aufnehmen, sondern sich auch über noch so weite Entfernungen hinweg teleportieren. Das macht Corwin und seine Brüder zu sehr gefährlichen Gegnern.

Und dann ist da noch das Muster, das Corwins Vater Oberon gezeichnet hat und das das letzte Bollwerk gegenüber den Burgen des Chaos darstellt. Die Prinzen stehen – auch wenn es zunächst ganz anders scheint – für die Ordnung im Universum. Wieder eine sehr originelle Idee



in einem Zyklus, der mit neuen Ideen nicht geizt.

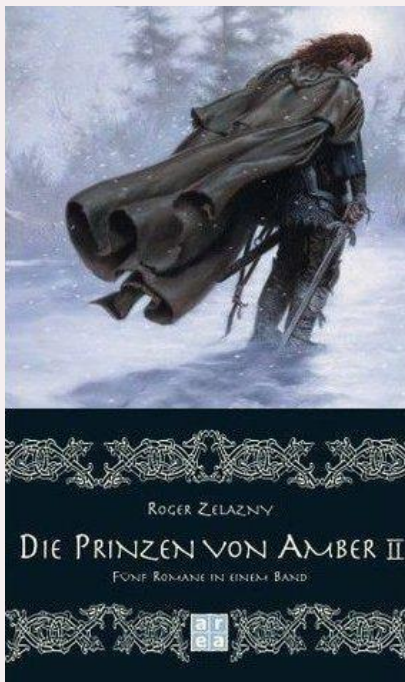
Die Romane werden von Anfang bis Ende aus der Sicht von Corwin von Amber erzählt, und

da der Held des Buchs keineswegs ein einfacher Charakter ist, hat der Leser zunächst einige Mühe, in die Geschichte zu finden. Aber mehr und mehr gewinnt man Bezug zu dem Prinzen, und dann hat man großes Vergnügen an der Geschichte und Corwins sehr knappen Erzählungen. Insgesamt also eine Geschichte, die nicht ganz einfach zu lesen, aber durchaus lohnenswert ist. Auch heute, mehr als vierzig Jahre später, wirkt sie noch sehr interessant und beschert viele Stunden Lesevergnügen.

Aber das Besondere an diesem Zyklus ist die Einzigartigkeit der Geschichte, weit weg von den ausgetretenen Pfaden der

Fantasy-Literatur. Umso erfreulicher ist die Tatsache, dass der Klett-Cotta Verlag im Oktober beginnt, die Romane neu aufzulegen. Als Übersetzer wird Thomas Schlück angegeben, sodass davon ausgegangen werden muss, dass dies bestenfalls eine überarbeitete Übersetzung sein wird.

Die Bücher sind seit 1977 mehrfach aufgelegt worden, doch die Übersetzung von Thomas Schlück ist die bislang einzige und hätte nach 40 Jahren durch eine Neuübersetzung ausgetauscht werden müssen. Vielleicht ist aber der Klett-Cotta Verlag nach den Problemen mit der *Herr der Ringe*-Übersetzung sehr vorsichtig geworden.



Autor: Roger Zelazny
Verlag: Area Verlag (2006)
Originaltitel: *Second Chronicles of Amber* (1985 - 1991)
Übersetzer: Thomas Schlück
Genre: Fantasy

Gebundene Ausgabe
816 Seiten
ISBN: 978-3899963960

Die Prinzen von Amber II

Eine Rezension von Rupert Schwarz

Die zweiten Chroniken von Amber

Die zweiten Chroniken von Amber spielen eine Generation später. Merlin, der Sohn von Corwin von Amber und Dara von den Burgen des Chaos, wandelt zwischen den Welten. Seit Jahren lebt er friedlich auf Amber, als ihn seine Vergangenheit einholt. Die Taten seines Vater machen ihn zum Ziel einer Fehde, doch schon bald zeigt sich, dass mehr hinter all den Ereignissen steckt. Wie sein Vater zuvor versucht Merlin sich Klarheit zu verschaffen, und jede neu errungene Information wirft neue Fragen auf. Am Ende muss sich Merlin entscheiden, ob er für die Ordnung

des Musters – und somit zu Amber – steht oder zu den Mächten des Chaos. Merlin selbst denkt nicht im Traum daran, sich zu entscheiden, doch wie lange kann er gegen die beiden feindlichen Mächten bestehen?

War in den ersten Chroniken von Corwin die Rede, so erzählt nun Merlin in der ersten Person. Die Geschichte ist den ersten Chroniken nicht unähnlich. Auch Merlin steht im Zentrum von Aktivitäten, die er nicht recht verstehen kann. Erst nach und nach erfährt er und der Leser die Einzelheiten.

Die Geschichte ist interessant, kommt aber nicht an die erste

Chronik heran. Dadurch, dass Merlins Mutter von den Mächten des Chaos abstammt, kommt ein neuer Aspekt in die Geschichte. Allerdings haben sich die Dimensionen im Vergleich zur ersten Geschichte verändert. Merlin, die Familie von Amber und die Burgen des Chaos sind nicht so mächtig wie im ersten Buch, in denen Corwin fast gottgleich beschrieben wurde. Nun ist Amber eines von vielen Königreichen (wenn auch das mächtigste und wichtigste) und thront nicht mehr über allem. Die ganze Geschichte hat also einen deutlich stärkeren Fantasy-Touch und nähert sich mehr dem Mainstream an.

Doch es lohnt sich durchaus, die zweiten Chroniken von Amber

zu lesen. Die Geschichte ist interessant, spannend und wendungsreich. Und Merlin ist eine sympathischere Figur als Corwin. Dies macht es dem Leser einfacher, in die Geschichte hineinzufinden. Alles in allem eine gelungene Fortsetzung, die Roger Zelazny noch vor seinem Tod zu einem stimmigen Ende führen konnte. Ob der Klett-Cotta Verlag auch diese Romane herausbringt, werden wir nächstes Jahr sehen. Zunächst erscheinen die ersten fünf Bände im monatlichen Rhythmus.

First Chronicles of Amber

1. *Die Neun Prinzen von Amber / Nine Princes of Amber* (1970)

2. *Die Gewehre von Avalon / The Guns of Avalon* (1972)

3. *Im Zeichen des Einhornes / The Sign of the Unicorn* (1975)

4. *Die Hand Oberons / The Hand of Oberon* (1976)

5. *Die Burgen des Chaos / The Courts of Chaos* (1978)

Second Chronicles of Amber

6. *Die Trümpfe des jüngsten Gerichts / Trumps of Doom* (1985)

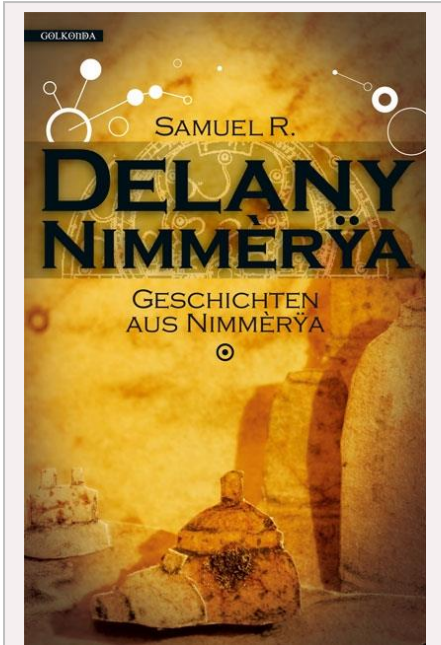
7. *Das Blut von Amber / Blood of Amber* (1986)

8. *Zeichen des Chaos / Sign of Chaos* (1987)

9. *Ritter der Schatten / Knight of Shadows* (1989)

10. *Prinz des Chaos / Prince of Chaos* (1991)





Autor: Samuel R. Delany
Verlag: Golkonda (2012)
Übersetzerin: Annette Charpentier
Genre: Fantasy

Klappenbroschur
380 Seiten, 16,90 EUR
ISBN 978-3-942396-24-0

Geschichten aus Nimmèrya

Eine Rezension von Almut Oetjen

Ein diffuses Universum in fünf bis sieben Geschichten

Samuel R. Delanys ambitioniertestes Projekt, die Fantasyreihe über das Reich Nimmèrya, wird vom Golkonda-Verlag in vier klappbroschierten Paperbacks herausgegeben. *Geschichten aus Nimmèrya* ist der erste Band, 1979 im Original und 1981 erstmals bei Bastei Lübbe erschienen. Für die Ausgabe bei Golkonda wurde die 1993 veröffentlichte überarbeitete Neuausgabe des Originals zugrunde gelegt, um die Übersetzung zu überprüfen und zu ergänzen.

Die Erzählungssammlung enthält fünf thematisch und inhaltlich verbundene Geschichten

(„Die Geschichte von Gorgik“, „Die Geschichte der Alten Venn“; „Die Geschichte vom Kleinen Sark“, „Die Geschichte von Töpfern und Drachen“, „Die Geschichte von Drachen und Träumern“), eine Vorbemerkung („Rückkehr“) und einen Anhang („Einige vorläufige Bemerkungen über den modularen Kalkül, Teil 3“).

Die Geschichte von Gorgik

Ein Junge muss als Sklave im Bergbau arbeiten, bis er von einer reichen Frau befreit wird, die Gefallen an ihm findet. Er durchläuft eine Ausbildung und ändert seinen Blick auf die Welt. Die Sklaverei lehrt Gorgik Möglichkeiten des Überlebens und

beraubt ihn des Mitgefühls für andere Menschen. Er lernt, in Kategorien von Macht und Eigentum zu denken, und verinnerlicht Vorstellungen von der Welt, die sein Denken und Handeln fortan bestimmen. Er erfährt, dass auch Menschen, die er für vollkommen frei hält, Restriktionen unterworfen sind, deren Verletzung sie gefährden kann. Die Frau, die ihn befreit, will nicht heiraten, weil sie sonst alles an ihren Mann verlieren würde. Deshalb beschränkt sie sich auf sexuelle Abenteuer.

Am Ende unterscheidet Gorgik sich kaum noch von den Menschen, die er anfangs abgelehnt hat, und macht mit fragwürdigen Geschäften Geld. Die Erzählung dient nicht nur als Einführung in die Welt von Nimmèrya, die umbenannt wurde in Kolhari und bis zum Ende des Buchs auch so genannt wird. Sie ist auch eine Bildungsgeschichte über die Hauptfigur der Sammlung.

Die Geschichte der Alten Venn

Venn, eine kluge alte Frau, bildet das Mädchen Norema aus, indem sie Geschichten erzählt. Sie bringt Norema bei, welche Bedeutung Schein und Spiegelungen, Sprache und Geld in der Welt haben. Norema erfährt von Venn, wie die Kultur der Ruvlyn beschaffen ist, wie deren Konzeption von Sexualität und Gender das Maß an Gleichberechtigung erhöht und welche Bedeutung die Sprache und das Geld für die Ruvlyn haben.

Mit dem Übergang von einer Wirtschaft des Naturaltausches zu einer, in der Geld verwendet wird, verändert sich auch das Geschlechterverhältnis. Die Macht der Männer mit Geld wächst. Die Frauen treten zueinander in Wettbewerb um Männer mit Geld, das ihnen wichtiger ist als Liebe und Harmonie des Zusammenlebens.

Ähnlich der vorhergehenden Erzählung ist auch diese eine

Bildungsgeschichte, in der Venn Konzepte des Buchs illustriert. Sprache ist bereits in dieser frühen Welt ein Herrschaftsinstrument: Venn erzählt den Kindern, dass Sprache, die Möglichkeit, den Namen eines Menschen aufzuschreiben und etwas neben diesen Namen zu schreiben, zur Kontrolle von Sklaven erfunden wurde.

Die Geschichte vom Kleinen Sark

Der Barbarenprinz Sark wird auf einem Sklavenmarkt von Gorgik gekauft. Der Zusammenhang von und der Unterschied zwischen Sex und Liebe ist das Thema dieser Geschichte. Gorgik erwirbt Sark, um mit ihm eine sexuelle Beziehung nach seinen Wünschen haben zu können. Liebe spielt keine Rolle, nur die Befriedigung sexueller Gier unter Einsatz von Geld und Macht. Dabei ist es ihm gleichgültig, ob das Objekt männlich oder weiblich ist.

Die Geschichte von Töpfern und Drachen

Norema und Bayle sollen von Kolhari aus mit einem Schiff zu Lord Aldamir fahren. Den gibt es jedoch gar nicht. Auf der Reise, ihrem ersten Abenteuer, lernen sie die Schwertkämpferin Rabe kennen. Rabe erzählt den Gründungsmythos ihrer matriarchalen Kultur. In der monotheistischen Religion hat die Göttin zwei Frauen geschaffen, von denen sich eine gegen sie wendet und von ihr zur Strafe in einen Mann verwandelt wird. Delany zeigt hier sehr schön, wie Mythen die reale Entwicklung einer Kultur bestimmen können. In dieser Geschichte erlebt Norema einige Dinge, die sie von Venn als Vorstellungen kennt.

Die Geschichte von Drachen und Träumern

Gorgik und Sark überfallen Burgen und befreien Sklaven. Dabei treffen sie auf Norema und Rabe.

Delany vereint hier das Personal der vorhergehenden Geschichten in einem aktionsreichen Finale, in dem die Drachen für das Vergangene, die Erstarrung stehen, die Träumer des Titels hingegen für den Wandel der Gesellschaft und des Individuums.

Von K. L. S. zu S. L. K.

Die Vorbemerkung ist angeblich verfasst von K. Leslie Steiner, einer fiktionalen Person, die von sich sagt, sie sei eine Figur aus den folgenden Erzählungen, dabei ist sie eine Figur dieses Vorwortes. Steiner wird beschrieben als eine durchschnittliche schwarze amerikanische Akademikerin, Mathematikerin und Linguistin, die in einer von Weißen bestimmten Domäne an einer Universität im Mittleren Westen arbeitet. Sie hat ein Fragment übersetzt, das Delanys Erzählungen als Inspiration verdient haben soll.

Der Autor des letzten Textes, „Einige vorläufige Bemerkungen

über den modularen Kalkül, Teil 3“, wird als S. L. Kermit angegeben. Er ist, wie der Autor der Vorbemerkung, eine fiktionale Figur. Kermit schreibt in seinem Essay über Elemente der Biografie Steiners, die Beschäftigung mit alten Sprachen, „eine Studie über Sprachmuster in Comics, Pornografie, zeitgenössischer Dichtung und Science Fiction.“ Der Text greift Argumente aus der Vorbemerkung auf und klärt die Bedeutung Steiners.

Erzählungspaare mit Scharnierstück

Die Geschichten sind nicht traditionell erzählt, in ihnen geschieht sehr wenig. Sie folgen einer Gruppe von Charakteren, dem früheren Sklaven Gorgik, der alten Venn, dem Barbarenprinzen Kleiner Sark, der maskierten Schwertkämpferin Rabe und Norema. Die mittlere Geschichte Sarks ist zugleich die kürzeste und hat den Charakter eines Scharniers zwischen je zwei um-

fangreichen Erzählungen. In ihr gewinnt das Element der Magie an Bedeutung, in Gestalt von Drachen, die Mitglieder einer nahezu ausgestorbenen Spezies sind, eher an Echsen als an flugfähige majestätische Tiere erinnern und Eingang finden in (vor allem) die Titel der beiden letzten Geschichten.

Die Erzählungen verbinden sich zur Kulturgeschichte einer Gesellschaft, die sich vom Naturaltausch zur Geldwirtschaft entwickelt. In ihr geht es weiter um die

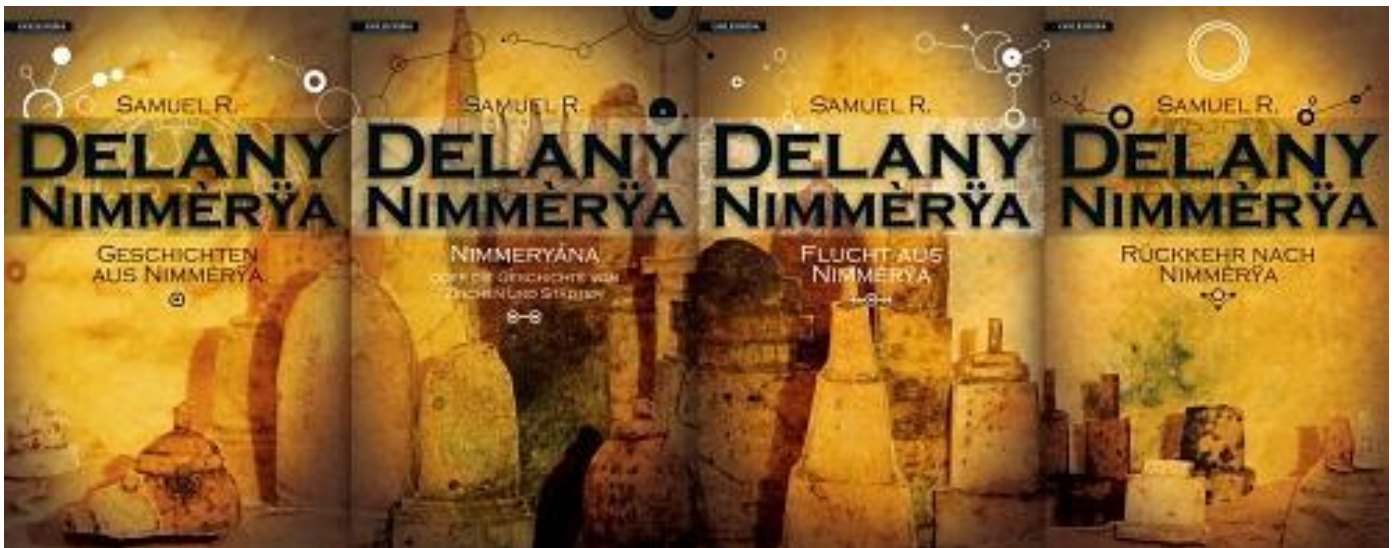
Natur von Sprache und Erzählungen, die Entwicklung von Technologien und Institutionen, die Bedeutung von Sexualität, die fortlaufende Re- und Neuorganisation mikrogesellschaftlicher Verbindungen.

Reflektierende Fantasy und multiple Spiegelungen

Am Beispiel eines Spiegels demonstriert Delany in „Die Geschichte der Alten Venn“: Die Welt ist nicht statisch, Veränderung findet statt, ohne dass man

sie in ihren einzelnen Stufen wahrnehmen muss. Eben dachte man noch, es sei alles beim Alten geblieben, schon sehen die Dinge nur noch gleich aus, wenn man nicht genau hinsieht, ohne einen Blick für Details. Und die Realität, die ein Mensch wahrnimmt, ist ohne das Mitdenken ihrer Spiegelung oder ihres Gegenteils nicht begreifbar.

Das Motiv der Spiegelungen scheint in immer wieder interessanter Weise auf. In der Sark-Erzählung beschreibt der Barba-



renprinz und jetzige Sklave Gorgiks sich als Toten, Gorgik betrachtet die Sklaverei als eine der Grundlagen zivilisierten Lebens. Ein Mädchen läuft durch die Erzählung – ähnlich einem Running Gag – und versucht ein falsches Drachenei zu verkaufen.

Zugleich reflektiert Delany in den Geschichten und ihrer Um-

gebung sein Schreiben. Den Rahmen der Erzählungen liefern in postmoderner Manier gestaltete Texte. Hinzu kommt zu Beginn jeder Geschichte ein Zitat von Theoretikern der Kultur- oder Literaturwissenschaften, und am Ende jeder Geschichte steht, wann und wo sie geschrieben wurde. So bleibt der Akt des Schreibens beim Lesen präsent.

Delany entwickelt eine Fantasywelt, deren Gesamtkonstruktion sich nicht erschließt, was Leser traditioneller Fantasynarrative als problematisch sehen könnten. Von manchen Figuren erfahren wir zwar den Ort ihrer Herkunft, jedoch nicht, wo er liegt und in welcher Beziehung er zu Nimmèrya steht. Gorgik sagt einmal zu Sark: *„Ich kenne deine Heimat nicht, mein Junge, und ich will sie auch nicht kennen.“* (S.232) An anderer Stelle äußert er, für ihn sähen die Orte alle gleich aus.

Wer Fantasy mit entweder beigelegter geografischer Skizze oder der Möglichkeit, diese selbst zu erstellen, präferiert, wird hier Schwierigkeiten bekommen. Die Geschichten sind hervorragend geschrieben, sprachlich anspruchsvoll und voller Ideen, über die nachzudenken sich lohnt.



Macht der Sprache – Sprache der Macht

Ein Artikel von Swantje Niemann

Jeder Gegenstand, jedes Konzept hat einen wahren Namen in der „Alten Sprache“, in welcher nur die Wahrheit gesprochen werden kann. Wer diese Sprache beherrscht und zusätzlich über eine magische Begabung verfügt, kann damit die Welt um ihn herum manipulieren. Auf dieser simplen Annahme basiert das Magiesystem in Christopher Paolinis *Eragon*. Je größer das Vokabular in der Alten Sprache, desto größer ist die Präzision, mit der man zaubern kann – Sprache ist Macht. Dem würden zahlreiche Autoren und Wissenschaftler zustimmen, auch wenn die Idee, dass sich Dingen „wahre Namen“ zuordnen lassen, bereits

im 14. Jahrhundert unter Beschuss geriet. Heute stimmen viele Autoren wahrscheinlich mit Terry Pratchett überein, wenn er in seiner unverwechselbaren Art darauf verweist, wie mehrdeutig und kontextabhängig Sprache sein kann:

„Elfen sind wundervoll. Sie bewirken Wunder.

Elfen sind erstaunlich. Sie geben Grund zum Staunen.

Elfen sind phantastisch. Sie schaffen Phantasien.

Elfen sind glamourös. Sie projizieren Glamour.

Elfen sind bezaubernd. Sie weben ein Netz aus Zauber.

Elfen sind toll. Sie bringen einen um den Verstand.

Die Bedeutung von Worten windet sich wie eine Schlange hin und her. Wenn man nach Schlangen Ausschau hält, so findet man sie hinter Wörtern, deren Aussage sich geändert hat.

Niemand hat jemals gesagt, dass Elfen nett sind.

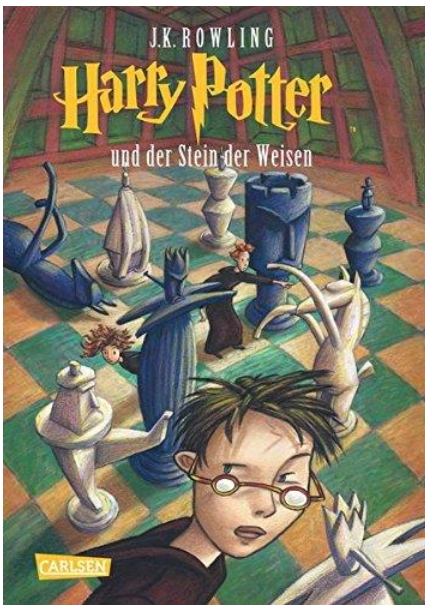
Sie sind gemein.“

— Terry Pratchett, *Lords und Ladies*

Daher sieht man die Fantasy- und Science-Fiction-Romane der Gegenwart häufiger eine andere Form des Zusammenhangs von Sprache und Macht erkunden: Sprache ist der Filter, durch den wir die Wirklichkeit wahrnehmen, sie gibt uns die Rahmen, die uns erlauben, Erlebnisse und

Eindrücke zu organisieren und zu bewerten.

Bereits in Kinder- und Jugendbüchern wie den frühen *Harry Potter*-Bänden wird thematisiert, wie mächtig ein Name – oder das Tabu, ihn auszusprechen – sein kann. Um zu dem schwarzen Magier zu werden, der die Welt der Zauberer in Angst und Schrecken versetzt, nimmt Tom Riddle zunächst den düsteren Namen „Lord Voldemort“ an. Und die Angst vor ihm nimmt



nur noch zu, als dieser Name durch einen anderen ersetzt wird: Er wird zu dem, „der nicht genannt werden darf“. Das erinnert an einen beliebten Trick von Horror-Schriftstellern und -Regisseuren: Sie vermeiden es über weite Strecken, das Monster zu zeigen, und steigern so das Entsetzen und die Ungewissheit ihres Publikums. Die Figuren in *Harry Potter* aber durchschauen dies, und so wird es zum Erkennungsmerkmal von Voldemorts Gegenspielern, dass sie sich nicht scheuen, seinen Namen auszusprechen.

Geschichte, Geschichten, Sprache und Identität

Wohl am einflussreichsten sind Wörter, wenn sie zu den Geschichten werden, deren Strukturen wir der Welt so gerne überstülpen. In einem Essay über seinen Fantasy-Roman *Die Verräterin* leitet Seth Dickinson einen Abschnitt mit „... but first, let's talk about the power of stories“

ein und fährt fort: *„The human mind is a cognitive miser. It hates to think, because thinking is really expensive. So we use stories to organize facts. Stories provide us with cognitive schemata, altering our models of how the universe behaves.“* Er beschreibt, dass er in seinen Forschungen über den Einfluss rassistischer Einstellungen auf die Entscheidung von Polizisten, tödliche Gewalt anzuwenden, immer wieder erlebt hat, wie Menschen, die Vorurteile auf einem bewussten Level zurückweisen, doch gegen ihren Willen von zerstörerischen, tief verwurzelten Narrativen beeinflusst werden. Die Konfrontation mit solchen Geschichten ist eines der Themen seines Romans.

Auch Robert J. Bennett, der Autor von *Die Stadt der tausend Treppen*, setzt sich mit diesen Themen auseinander. Er twitterte am 05. März 2017: *„(I) increasingly think that articulation and*

conception are inseparable. To articulate an idea is to have an idea.“

Es ist wenig überraschend, dass auch er in seinem Roman erkundet, wie Menschen mit ihren Ideen und Überzeugungen die Welt um sie herum formen, aber auch, was im Kontext eines unterschwellig politischen und kulturellen Konflikts mit Sprache geschieht. So erinnert sich seine Protagonistin Shara an einen Dialog mit ihrer Jugendliebe Vohannes, in dem er sie „sein“ genannt und damit unbeabsichtigt an die komplizierte Geschichte ihrer beiden Nationen gerührt hat. Die Jahrhunderte, in denen seine Vorfahren die Ihren versklavt hatten, haben dem scheinbar unschuldigen Wort eine ganz neue Bedeutung gegeben. Die Frage, wer über was sprechen, wer Geschichte schreiben, deuten und kennen darf, zieht sich durch das ganze Buch.

Das Essay „Give us back our fucking gods“, das im Fantasy

Magazine erschien, beschäftigt sich mit einem ganz ähnlichen Gegenstand – allerdings ist der Schauplatz nun unsere reale Welt: Die haitianische Autorin Ibi Zoboi berichtet, wie ihre Vorfahren gezwungen wurden, ihre Mythen und Götter und damit einen wichtigen Teil ihrer Kultur und Identität komplett zu verleugnen oder aber hinter christlichen Heiligen zu verstecken. Sie empört sich: „(We) have



been stripped of our fucking gods.“ Interessant ist jedoch die Lösung, die sie vorschlägt, denn sie sieht in Fantasyliteratur das Potenzial, die durch europäische Herrschaft unterdrückten oder verformten Mythen zurückzuerobern und lebendig zu halten: *„Fantasy in literature is the stuff of old and new gods. (...) This is how culture is preserved. This is how we continually breathe life into the very thing that birthed us, so that we can continue to live.“*

Zoboi kritisiert, dass Fantasyliteratur bisher von weißen Männern dominiert worden und vor allem um das germanische und griechische Pantheon gekreist sei, beschreibt aber auch, dass dies im Begriff stehe, sich zu ändern. Ihr Beispiel sind die Bücher von N. K. Jemisin und Nnedi Okorafor.

Über Letztere, die für ihre Romane unter anderem aus afrikanischen Mythen schöpft, schreibt sie: *„Nnedi Okorafor has highlighted the breadth and depth of both godlike magic and human*

reality in African cosmology and merged it with Western technology to tell a profound truth about our existence: we have our own magic, and we have our own fucking gods."

Identität, Geschichte und Kultur, welche eng mit Sprache und Überlieferung zusammenhängen und in vieler Hinsicht nicht davon zu trennen sind, sind auch die Schlachtfelder in anderen Romanen, wie in Guy Gavriel Kays *Tigana*. In diesem Buch führt König Brandin einen persönlichen Rachefeldzug gegen den Kleinstaat Tigana, indem er ihn nicht nur physisch in Schutt und Asche legt und seine politische Struktur zerstört, sondern ihn in jeder Hinsicht auszulöschen versucht:

Er vernichtet Bibliotheken und historische Stätten und wirkt einen Fluch, der es allen, die nicht in Tigana geboren wurden, unmöglich macht, den Namen auszusprechen oder sich an ihn zu erinnern. Der Kampf,

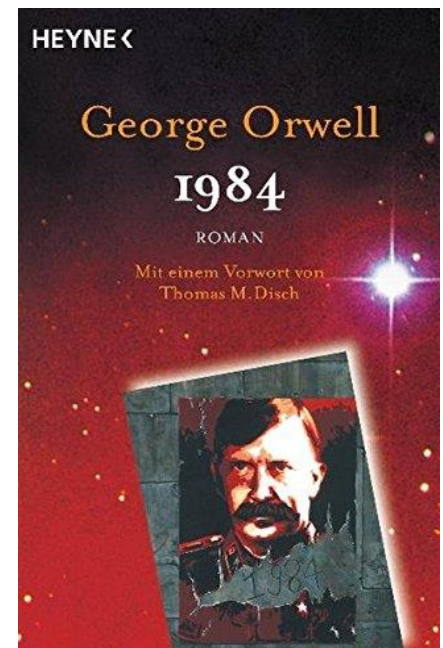
den die Rebellen im Buch gegen ihn führen, ist auch ein Kampf um ihre Identität und ihre Geschichte. Im Nachwort zur Jubiläumsausgabe schreibt Kay: *„Tigana is in a good part a novel about memory: The necessity of it, in cultural terms, and the dangers that come when it is too intense. (...) The world today offers more than enough examples of both pitfalls: ignorance of history and its lessons, and the refusal to let the past be past.“*

Er verweist auf die Inspiration, die er in der realen Welt fand: die Manipulation von Zeitungsbildern nach dem Einmarsch der Sowjetarmee in Prag, den Kampf der Waliser um ihre eigene Sprache und den Versuch der Maoisten, es so aussehen zu lassen, als habe die Geschichte ihres Landes mit dem „Langen Marsch“ begonnen.

1984 - aktueller denn je?

Aber es gibt wahrscheinlich keine berühmtere literarische

Erkundung des Verhältnisses von Sprache und Macht als Georg Orwells *1984*. In dieser beklemmenden Dystopie hat die regierende Partei „Neusprech“ eingeführt - eine verknappte Sprache, die nicht nur darauf abzielt, bestimmte Konzepte wie z. B. „Freiheit“, wie wir sie kennen, unaussprechlich und damit undenkbar zu machen, sondern auch alle Mehrdeutigkeit und Komplexität auszulöschen. Durch die von oben verordnete



Verarmung der Sprache wird der Bevölkerung die Fähigkeit zu kritischem Denken beschnitten und ihr werden die Rahmen für die Wahrnehmung der Realität vorgegeben, die der Partei genehm sind.

Doch „Neusprech“ verkürzt die Sprache nicht nur um zahlreiche Begriffe, sie fügt ihr auch einige hinzu, zum Beispiel „Doppeldenk“: Die Fähigkeit, alles, was die Partei verkündet, als wahr zu akzeptieren, obwohl diese Aussagen einander und der Realität offensichtlich widersprechen – wozu Menschen anscheinend eine natürliche Begabung haben, wie sie auch Sam aus Neil Gaimans Roman *American Gods* sehr klarsichtig beschreibt:

„Ich kann Dinge glauben, die wahr sind, und ich kann Dinge glauben, die nicht wahr sind, und ich kann Dinge glauben, von denen keiner weiß, ob sie wahr sind. (...) Ich glaube an eine Göttin, die sich ausschließlich um mich kümmert und

über alles wacht, was ich tue. Ich glaube an eine Göttin, die das Universum in Bewegung gesetzt und sich dann verpisst hat, um mit ihren Freundinnen abzuhängen, und die nicht mal weiß, dass ich existiere. Ich glaube an ein leeres und gottloses Universum, das ganz aus flüchtigem Chaos besteht, aus Hintergrundrauschen und reinem Zufall. (...) Ich glaube an absolute Ehrlichkeit und zweckmäßige gesellschaftliche Lügen. Ich glaube an das Recht jeder Frau, sich zu entscheiden, und an das Recht jedes Säuglings auf Leben. Obwohl das Leben jedes Menschen heilig ist, glaube ich, dass die Todesstrafe sinnvoll ist, solange man dem Rechtssystem bedingungslos vertrauen kann, aber nur ein Vollidiot würde dem Rechtssystem jemals vertrauen.“

Es ist ebenso interessant wie aussagekräftig, dass 1984 auf Rang sechs der Amazon-Bestsellerliste kletterte, nachdem Kellyanne Conway, eine Beraterin Donald Trumps, die

Worte „Alternative Facts“ benutzte, um offensichtlich nicht korrekte Angaben des Pressesekretärs Sean Spicer zu beschreiben – was offenbar nicht nur von der Guardian-Reporterin Jill Abramson als „Orwellian Newspeak“ wahrgenommen wurde.

Eine wichtige Institution in Orwells Welt ist das „Ministry of Truth“, wo die Vergangenheit umgeschrieben wird, damit die Geschichte die aktuelle Politik stützt: Zeitungsartikel werden geändert, Beweise missliebiger Wahrheiten ausgelöscht.

Die Idee, das historische Wahrheiten manipuliert und instrumentalisiert werden können, wurde auch von anderen Autoren aufgegriffen.

In *Die Elfen* von Bernhard Henzen und James Sullivan wird die Handlung immer wieder unterbrochen, um Passagen aus Aufzeichnungen und Geschichtsbüchern, die sich mit den vorher gezeigten Ereignissen beschäfti-

gen, einzufügen. Die Abweichungen sind teilweise enorm, aber absolut plausibel: Große zeitliche Abstände zwischen Ereignis und Niederschrift, falsche Erinnerungen und Übertreibungen in der mündlichen Überlieferung oder auch nur Kopierfehler können Aufzeichnungen, die womöglich selbst nur eine einzige Perspektive widerspiegeln, verfälschen. Die Ergänzung um diese unvoll-

kommenen Dokumentationen verleiht der Geschichte mehr Tiefe und Realismus, aber einige der eingefügten Dokumente verweisen auf etwas Finsteres: die Möglichkeit, Geschichte bewusst zu verfälschen und für propagandistische Zwecke einzuspannen.

Wir schreiben Geschichten – Geschichten schreiben uns

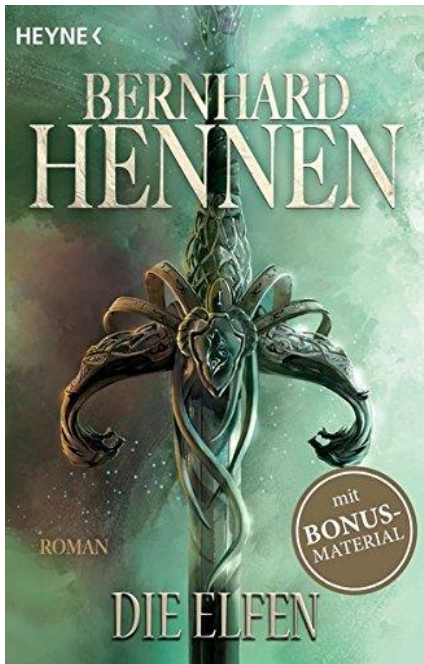
Interessanterweise reflektiert Literatur Geschichte und Geschichtsschreibung aber nicht nur, sondern beeinflusst womöglich die Art, wie Geschichte geschrieben wird.

Der Literaturwissenschaftler Hayden White verwies auf die unzähligen Möglichkeiten, wie unter gesicherten historischen Fakten eine subjektive Auswahl getroffen und Zusammenhänge hergestellt werden können, und stellte die Theorie auf, dass die Historiker des 19. Jahrhunderts sich dabei unbewusst an den literarischen Mustern von Tra-

gödie und Komödie, Satire und Farce orientierten – eine Theorie, die die Objektivität der Geschichtsschreibung in Frage stellte und wieder darauf verweist, wie eng Sprache und Realitätswahrnehmung miteinander verknüpft sind.

Der Rückgriff auf Literatur geschieht jedoch auch bewusst. Ibi Zobois Überzeugung, dass das Schreiben von Fantasy ein Weg sein könne, unterdrückte Mythen und Identitäten zurückzuerobern, ist bereits zur Sprache gekommen. Aber in literarischen Werken finden sich auch reichlich Anregungen für kritische Kommentare zu unserer Gegenwart. Derzeit scheinen sich gerade Fantasy und Science-Fiction als besonders ergiebige Quelle hierfür zu erweisen. Das ließ sich unter anderem an den Reaktionen auf die jüngste Präsidentschaftswahl in den USA beobachten.

Ein Beispiel ist Jill Abramsons Kommentar über „Orwellian



Newspeak“, aber auch andere haben sich für ihre Proteste gegen die aktuelle US-Regierung von der Phantastik inspirieren lassen. Für den "Women's March" entwarf die Künstlerin Hayley Gilmore Plakate mit dem Bild Prinzessin Leias und dem Slogan "A Woman's Place Is In The Resistance" und auf den Schildern einiger Demonstrantinnen war "Make Margaret Atwood Fiction Again!" zu lesen.

Bereits im Vorfeld der Wahl gab es Kampagnen wie „Cthulhu for America“, die die Lovecraft'sche Figur mit Slogans wie „Why choose the lesser evil?“, „No lives matter“ oder „Eat the rich – and everyone else“ als Präsidentschaftskandidaten antreten ließen. Bei allem Humor schien hier doch die Kritik von Menschen sichtbar zu werden, die beide Kandidaten für unzumutbar hielten oder zumindest bedauerten, dass die Wahl für sie höchstens eine Entscheidung für

das kleinere Übel bedeutete. Die (Bild-)Sprache von Fantasy und Science-Fiction wird zum Mittel, um politische Meinungen auszudrücken oder zu formen.

Beispiele dafür gibt es übrigens auch in Deutschland: Das „Bundesamt für magische Wesen“ betreibt einerseits Bürokratiasatire. Auf der Website heißt es: „Wenn es ein Bundesamt für magische Wesen gibt, dann gibt es Hexen, Vampire, Drachen, Magier,



Feen und Elfen in Deutschland. Die Annahme, es könnte eine deutsche Behörde ohne Sinn und Zweck geben, ist einfach absurd. Fast schon eine Ordnungswidrigkeit.“

Doch zugleich machen die Mitarbeiter des Bundesamtes auch keinen Hehl aus ihren Einstellungen zu religiösen und gesellschaftlichen Fragen: Werbeplakate für Vampirromane parodieren Koranverteilungen und das Kunstprojekt „Dem Hass entgegen“ soll ein Zeichen gegen die Ablehnung und Gewalt setzen, die Schwulen und Lesben noch heute oft entgegen schlägt, indem eine Hausfassade mit Abbildungen gleichgeschlechtlicher Paare verschiedenster Fabelwesen bedeckt wird.

Daneben hat auch ein stillerer Akt des Protests gegen den Hass gegen alles Andersartige und Fremde eine lange Tradition in der Phantastik: Bereits Mary Shelley regte in *Frankenstein* zu

einer kritischen Auseinandersetzung mit unserer instinktiven Ablehnung des hässlichen, bedrängenden Monsters an, indem sie es seine Version der Geschichte erzählen ließ.

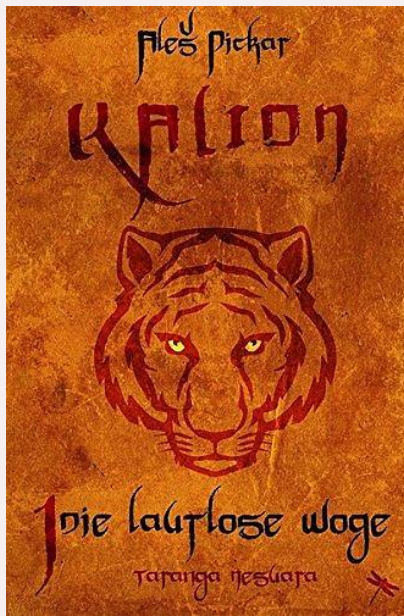
Und noch – oder gerade – heute fordern Fantasy und Science-Fiction ihre Leser oft dazu heraus, sich in Figuren hineinzusetzen, deren kultureller Hintergrund ihnen vollkommen fremd ist, und „trainieren“ sie so in Offenheit und Empathie. Und wie die Bücher anderer Genres geben sie Autoren die Chance, stereotype Annahmen zu korrigieren und zu zeigen (wenn sie durchdacht und gut geschrieben sind), dass es über jede Kultur oder gesellschaftliche Gruppe nicht nur eine „sin-

gle story“ (Chimanda Ngozi Adichie) zu erzählen gibt, sondern dass eine Vielzahl von Aspekten und Perspektiven nebeneinander existieren.

Phantastische Literatur wird also nicht nur hin und wieder

zum Vehikel, um zu erkunden, wie Sprache und Geschichten unsere Wahrnehmungen und Handlungen beeinflussen, sondern ist selbst daran beteiligt, unsere Wahrnehmung – und damit unsere Realität – zu formen





Autor: Aleš Pickar
 Illustrationen: Zuzana Vizkova,
 Lisa Brenner
 Verlag: Periplaneta / Edition Dra-
 chenfliege (2017)
 Genre: Fantasy

Klappbroschur
 264 Seiten, 14,50 EUR
 ISBN: 978-3959960328

Kalion – Die lautlose Woge

Eine Rezension von Christel Scheja

Aleš Pickar wurde in der ehemaligen Tschechoslowakei geboren, wuchs in Prag auf, kam aber bereits 1988 nach München. Er hat keinen Schulabschluss, hat es aber doch geschafft, alles Mögliche zu arbeiten, Musik zu machen und durch die Welt zu reisen. Und nun hat er seine Leidenschaft für das Schreiben entdeckt. Die lautlose Woge ist der Auftakt zur ambitionierten Kalion-Trilogie.

Klappentext

Die Neun Götter haben Kalion längst verlassen – nur der Stille Mahner am Firmament zeugt noch davon, dass die Welt einmal eine glücklichere war, bevor der Hochmut der Menschen sie zerstörte.

Seit Generationen sind die Völker des rauen Kontinents Neroê zerstritten. Im Norden wütet eine rätselhafte Krankheit. Die verwöhnte Prinzessin Linederion aus dem Ostreich soll an einen fremden Hof verheiratet werden, der gefallene Feldherr Gellen ist auf der Flucht, weil er sein Geheimnis nicht preisgeben kann, die ehemalige Sklavin Nelei will Rache nehmen und die Schwägerin des Königs von Kendaré spinnt Intrigen, um ihren unbeliebten Sohn auf den Thron zu setzen. Doch sie alle ahnen nichts von der dunklen Gefahr, die sich im Westen zusammenbraut ...

Zum Buch

Die Welt ist nicht mehr so, wie sie einmal war, seit die Neun

Götter die Welt verlassen und nur den „Stillen Mahner“ am Himmel zurückgelassen haben. Angewidert von dem Hochmut der Menschen haben sie diese sich selbst überlassen, und so sind die Völker schon lange zerstritten, liegen nicht selten miteinander im Krieg.

Ganz wenige halten noch am alten Glauben fest, die meisten versuchen ihres eigenen Glückes Schmied zu sein und sich nicht unterkriegen zu lassen. So wie der geschlagene Feldherr Gellen, der im Gefängnis seinem Tod entgegenseht, dann aber doch noch eine letzte Chance zur Flucht erhält. Oder die ehemalige Sklavin und heutige Kämpferin Nelei, die Trägerin zweier ebenso kostbarer wie machtvoller Klingen, die erkennen muss, dass man von einer Frau in Zeiten der Not, wo die Zahl der Kinder aufgrund einer unheimlichen Seuche immer mehr sinkt, etwas anderes erwartet, als sich im Kampfsport zu stählen.

Und nicht zuletzt ist da die Schwägerin des Königs von Kendaré, die bewusst Intrigen spinnt, um ihren Sohn auf dem Thron zu sehen, obwohl der bei seinem Volk mehr als unbeliebt ist.

Die Geschichte beginnt mit einer kryptischen Legende, die so gut wie keinen Bezug zur eigentlichen Handlung hat. Denn sie spricht von Göttern, die später zwar im Munde geführt werden, aber nicht mehr wirklich irgendeine Bedeutung haben. Stattdessen wendet sich der Autor seinen Protagonisten zu und bringt sie in Position.

Vor allem Gellen und Nelei stehen im Fokus dieses Bandes. Die beiden mögen zwar Feinde sein, haben aber dennoch mehr Gemeinsamkeiten, als man denkt, gerade was ihre Sicht auf die Gesellschaft angeht. Und sie wissen sehr genau, was sie wollen und was man nicht mit ihnen machen kann.

Sie entwickeln sich weiter, genauso wie der Rest der Figuren, denn eine Schwarz-Weiß-Zeichnung gibt es nicht, Sympathie und Antipathie können wie im normalen Leben immer wieder wechseln, je nachdem, welche Facetten die Figuren gerade zeigen.

Meine Meinung

Der Autor schildert eine gnadenlose und grausame Welt, in der Gewalt und Willkür zum Leben gehören. Daher sind manche Schilderungen nichts für schwache Mägen oder feinfühligere Leser. Aber immerhin existiert die Brutalität der Figuren nicht zum Selbstzweck, sie transportiert auch immer wieder eine Botschaft oder unterstützt die Figuren dabei, sich einen Schritt weiter zu entwickeln.

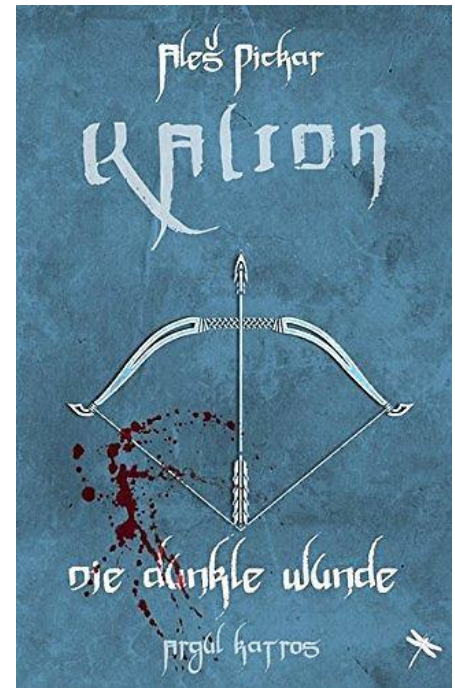
Denn das ist es auch, was den Roman selbst ausmacht. Er ist ein Flickwerk aus vielen unterschiedlichen kleinen Lebens-

wegen, die sich in diesem Band noch nicht miteinander zu verweben beginnen, teilweise sogar auseinander gerissen werden. Dabei erfährt man mehr über die vielen Aspekte der Welt und die sehr unterschiedlichen Kulturen. Garniert wird das Ganze mit entsprechenden Fremdwörtern und Redewendungen, die für Atmosphäre sorgen sollen.

Noch mag zwar kein roter Faden erkennbar sein, langweilig ist dieser Mix aber trotzdem nicht, da die ersten Hinweise ineinander greifen und die Weichen für kommende Abenteuer gestellt sind, sodass man schon neugierig darauf ist, was einen in der Fortsetzung erwartet. Als nette

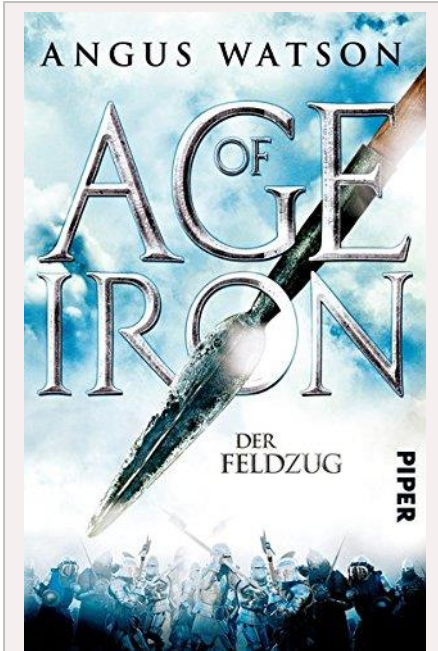
Dreingabe gibt es ein Faltblatt, das im Plauderton eines Reiseführers die Welt vorstellt und dabei auch einige „nette“ Kommentare über die Hauptfiguren fallen lässt.

Die lautlose Woge ist der spannende Auftakt der *Kalion*-Trilogie und dürfte für Fantasy-Fans interessant sein, die vielschichtige Abenteuer mit interessanten Figuren mögen, bei denen man nie weiß, wie sie als Nächstes reagieren werden. Spannung entsteht weniger durch das Setting und die Handlung als durch die Charaktere, die allesamt weder gut noch böse sind und immer wieder durch ihre Taten zu überraschen wissen.



Meine Wertung

4 von 5 Göttern



Autor: Angus Watson
Verlag: Piper (2016)
Originaltitel: *Clash of Iron*
Übersetzer: Marcel Aubron-Bülles
Genre: Fantasy

Taschenbuch
576 Seiten, 14,99 EUR
ISBN: 978-3492280846

Age of Iron – Der Feldzug

Eine Rezension von André Skora

Angus Watson präsentiert den zweiten Band seiner *Age of Iron*-Trilogie und lässt in diesem die Erkenntnis reifen, dass der Tod eines unbarmherzigen Herrschers doch nicht alle Probleme auf einmal zu lösen vermag. Somit scheint dieser Band nahtlos an die Geschehnisse des ersten Teiles anzuknüpfen.

Klappentext

König Zadar ist besiegt und Burg Maidun eingenommen – doch schon müssen sich Dug und seine Freunde neuen Herausforderungen stellen. Vor allem Lowa schlägt sich mit allerlei Problemen herum – Feinde von außen, Rivalen von innen und unfähige Spione machen der Kriegerin ihren Karrierestart als neue Kö-

nigin von Maidun nicht gerade leicht. Und während Dug versucht, sich auf einer kleinen Farm doch endlich mal von den Strapazen seines Söldnerlebens zu erholen, hat Spring alle Hände voll damit zu tun, mit ihren magischen Fähigkeiten zurechtzukommen. Dem verrücktesten Kämpfertrio der Eisenzeit wird es auch in diesem Band sicher nicht langweilig ...

Inhalt

Lowia, die neue Königin von Maidun, sowie Spring und Dug machen die Erfahrung, dass ihre neue Herausforderung, die Führung eines Königreiches, sich nicht als so einfach gestaltet, wie man es sich eingeredet hatte, als der alte Despot noch herrschte.

Aber es führt kein Weg zurück, Vergangenheit ist schließlich Vergangenheit und Tote können kein Königreich führen.

Und dies ist nur der Anfang der Herausforderung. Lowa und ihr neues Königreich sehen sich schnell einer größeren Herausforderung gegenüber: Durch den Expansionskurs des domnonianischen Kindkönigs stehen sich Maidun und Domnonia auf dem Schlachtfeld gegenüber, und die Schlacht scheint schon vor dem ersten Axthieb entschieden zu sein, schließlich ist Lowas Königreich dem Gegner um mehr als das Zehnfache unterlegen.

Die Schlacht verläuft dann allerdings anders als gedacht. Am Ende kann Lowa sich von den Barden besingen lassen und hoffen, dass langsam wieder Ruhe einkehren wird.

So kommt es auch erst einmal auf der britischen Insel, und es scheint so, als fänden sich die Königreiche zusammen, um für

die große Bedrohung, die Römer, gewappnet zu sein. Allerdings breiten sich im Hintergrund Ränkespiele immer weiter aus. Kein Wunder also, dass die Briten beschließen, ihren Gegner auszuspionieren, den Römern auf die Schliche zu kommen.

Ohne es zu merken, steuern Lowa, Spring und Dug ihr Königreich auf eine der größten Schlachten zu, die die Menschheit je gesehen hat.

Meine Meinung

Angus Watson wirft hier eine Mischung aus Realgeschichte und Phantastik zusammen in einen Topf und rührt diese brodelnde Masse mehr als einmal kräftig durch, sodass man sich schnell in einer Fiktion befindet, die im ersten Augenblick bekannt erscheint, allerdings doch genügend Abstand zur Realität aufweist.

Allerdings schafft es Watson nicht, seine Blaupause, nämlich Caesars Feldzüge in Gallien und

Britannien (dazu an dieser Stelle nicht mehr ☺), zu verleugnen. Als Leser beschleicht einen das Gefühl, dass Watson eine Abneigung gegen ebendiesen Caesar hat und hier ausleben möchte.

Bei den auftretenden Charakteren schafft es Watson, dass diese schnell im Kopfkino Gestalt und Form annehmen, allerdings geraten sie dann doch zu klischeehaft und altbekannt.

Auch fällt auf, dass Watson mehr als im ersten Teil sehr zu Fäkal-sprache neigt. Aus meiner Sicht ist das einfach nur nervig bzw. gekünstelt und kein geeignetes Stilmittel. Es passt auch so gar nicht zum Hintergrund und den verwendeten Figuren.

Im Übrigen könnte das Buch ein genaueres Lektorat vertragen. Von einem Verlag wie Piper erwarte ich dann doch mehr Sorgfalt und eine niedrigere Fehlerquote. Auffällig sind da Wortdreher und fehlende Buchstaben.

Age of Iron – Der Feldzug muss man aber zugutehalten, dass Watson kein Autor ist, der auf Füllmaterial setzt. Vielmehr nutzt er den Platz, den er zur Verfügung hat, konsequent zur Weiterführung der Story.

Das Buch hinterlässt bei mir trotzdem einen gemischten Eindruck, konnte mich letztlich nicht wirklich einfangen und in seine Kopfkinovorstellung mitnehmen.

Meine Wertung

3 von 5 Würfeln



Machtmissbrauch: *Guilty Crown*

Ein Artikel von Judith Madera

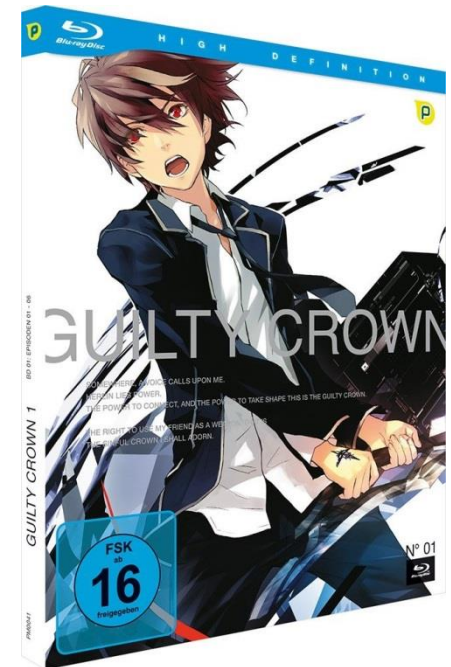
Weihnachten 2029: Das verheerende Apocalypse-Virus rafft Millionen Menschen dahin und stürzt Japan ins Chaos. Die Vereinten Nationen beauftragen die Organisation GHQ damit, die Epidemie einzudämmen und das Land zu stabilisieren. Zehn Jahre später ist dies weitgehend gelungen, allerdings regiert die GHQ mit eiserner Hand und vernichtet kompromisslos all jene, die als Träger des Virus gelten. Oder die dazu erklärt werden, wenn sie sich gegen die Regierung stellen.

Shu Ouma ist ein durchschnittlicher Schüler und großer Fan der Band Egoist beziehungsweise deren Sängerin Inori Yuzuhira.

Er wagt nicht einmal davon zu träumen, ihr jemals zu begegnen; umso überraschter ist er, als Inori verletzt an seinem Rückzugsort auftaucht. Sie wird von Truppen der GHQ gejagt und bittet Shu um Hilfe: Er soll eine Substanz namens Void Genome an sich nehmen.

Als Inori verhaftet wird, bittet sie Shu, das Void Genome zum Anführer der Rebellenorganisation Undertaker zu bringen. In der Hoffnung, dort Hilfe für Inori zu erhalten, sucht er nach den Rebellen. Die Ereignisse überschlagen sich, und als Shu die Sängerin in Gefahr sieht, zerbricht er den Behälter mit der Substanz und erlangt die sogenannte

Macht der Könige. Er kann damit Waffen aus den Herzen anderer Menschen extrahieren und erhält aus Inoris Körper ein Schwert,



mit dem er die Kampfroboter der GHQ vernichtend schlägt.

Shu muss sich nun die Frage stellen, ob er mit seiner neuen Fähigkeit kämpfen und ob er sich den Rebellen anschließen will. Eigentlich war das Void Genome für Gai Tsutsugami, den Anführer der Undertaker, bestimmt. Entsprechend setzt Gai nun alles daran, Shu auf seine Seite zu ziehen, was ihm auch gelingt, da Shu total in Inori vernarrt ist. Gai erscheint zudem vernünftig, und da die GHQ gegen die Schwachen der Gesellschaft mit brutaler Härte vorgeht, erwacht auch in Shu zunehmend der Widerstandsgeist gegen die Besatzungsmacht.

Dabei ahnt er nicht, dass Gai seine eigenen Ziele verfolgt und dass er bereit ist, seine Kampffähigkeiten dafür zu opfern. Shu wird sich zudem immer stärker seiner eigenen neuen Macht bewusst, und das immer häufigere Benutzen von Menschen verdirbt seinen Charakter.

Guilty Crown widmet sich im Kern dem gleichen Thema wie *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*: Ein junger Mann erhält die Macht, andere Menschen zu benutzen, und wird von ihr verführt.

Zwischen Shu und Lelouch gibt es jedoch große Unterschiede. Während Lelouch sein Geass, mit dem er anderen seinen Willen aufzwingen kann, taktisch einsetzt und zum Anführer der Rebellen wird, schliddert Shu eher in die Rebellion hinein und hat anfangs große Skrupel, seine Fähigkeit überhaupt einzusetzen.

Lelouch weiß genau, was er will und wie er seine Ziele erreichen kann, während Shu zunächst nur aus seiner Verliebtheit heraus agiert. Erst im Verlauf der Handlung wächst ihm seine Macht über den Kopf und er wird immer rücksichtsloser gegenüber den Menschen, die mit ihm kämpfen.

Shu benutzt seine Freunde zunehmend hemmungsloser, doch er verfügt nicht über die berechnende und kalte Intelligenz eines Lelouch aus *Code Geass*. Shu ist auch wesentlich emotionaler,



was ihn gleichzeitig unberechenbarer macht.

Spät mischt sich eine dritte Organisation ins Geschehen in Japan ein: der Geheimbund Da'ath, der die Menschheit auf die nächste Stufe der Evolution heben will, beispielsweise durch eine weitere Apokalypse. Über Da'ath erfährt man sehr wenig, und es tritt nur ein einziges Mitglied im Anime als Antagonist auf. Die Handlung wird in der zweiten Hälfte sehr komplex und teilweise wirr, man könnte auch sagen: abgedreht und schräg. Dennoch bedient *Guilty Crown* die Themen Macht und Machtmissbrauch sehr gut und liefert über weite Teile einen tief sinnigen Science-Fiction-Anime, der mit seinem modernen Look und ungewöhnlichen Ideen begeistert.

Man merkt, dass hier Production I.G. am Werk war, auch wenn *Guilty Crown* nicht die Qualität

und Tiefe von Meisterwerken wie *Ghost in the Shell* oder *Psycho-Pass* erreicht. Dazu sind die letzten Episoden zu abgehoben. Sehr gelungen dagegen ist der Soundtrack, der mit eingängigen Stücken aufwartet, unter anderem von der im Anime auftretenden Band Egoist.

Musik spielt auch in der Handlung eine wichtige Rolle, und die einzelnen Songs spiegeln die Atmosphäre der postapokalyptischen und gleichzeitig hochtechnisierten Welt gut wider.

Inzwischen gibt es vom deutschen Publisher Peppermint Anime eine Blu-ray-Sammelbox für knapp unter 100 Euro, was im Vergleich mit anderen Serien nicht unbedingt teuer ist, aber immer noch eine Stange Geld. *Guilty Crown* lohnt sich vor allem für Fans von Dystopien, Mechkämpfen und schicken Animationen.

Bildmaterial: Copyright by GUILTY CROWN committee / 2013 peppermint enterprises ltd & co kg





Originaltitel: *V for Vendetta*
(USA/UK/BRD 2006)

Regie: James McTeigue

Drehbuch: Andy Wachowski,
Larry Wachowski; nach dem
gleichnamigen Comic von Alan
Moore und David Lloyd

Laufzeit: 132 Min.

Verl.: Warner Bros.

Darsteller: Natalie Portman (Evey
Hammond), Hugo Weaving (V),
Stephen Rea (Inspector Finch),
Stephen Fry (Gordon Deitrich),
John Hurt (Adam Sutler), Tim
Pigott-Smith (Creedy), Rupert
Graves (Dominic)

V wie Vendetta

Eine Rezension von Almut Oetjen

2020er Jahre: Ein Krieg, weltweite Unruhen und mehrere terroristische Biowaffenangriffe haben die Briten in Angst und Panik versetzt und sie den Demagogen Adam Sutler zum Kanzler wählen lassen. Sutler hat einen Überwachungsstaat installiert: Die Bürger werden tyrannisiert und über den staatlichen Fernsehsender BTN manipuliert.

Am Vorabend des 5. November, dem Guy-Fawkes-Tag, eilt Evey Hammond nach der Sperrstunde durch die menschenleeren Straßen Londons zu einer Verabredung mit Gordon Deitrich, einem beliebten Showmaster von BTN, bei dem Evey als Mädchen für alles arbeitet. Ihr

Bruder starb vor vierzehn Jahren bei dem angeblich von Terroristen verursachten Virusangriff auf die Schule St. Mary's. Da war sie zwölf Jahre alt. Ihre Eltern begannen sich daraufhin politisch zu betätigen und wurden als politische Aktivisten ins Gefängnis gesteckt, wo sie starben. Sie selbst kam fünf Jahre in das Jugenderziehungsprogramm.

Evey läuft drei Fingermännern in die Arme, Geheimpolizisten, die sie vergewaltigen wollen. Ein in Schwarz gewandeter Mann mit Guy-Fawkes-Maske, der sich V nennt und Verse rezitiert, rettet sie. Er führt sie auf das Dach eines Hochhauses, von wo aus sie um Mitternacht zu

Tschaikowskys Ouvertüre und einem spektakulären Feuerwerk die Sprengung des Old Bailey beobachten.

Die Regierung versucht den Anschlag zu vertuschen und streut im Internet und über BTN das Gerücht, es habe sich um eine genehmigte Notsprengung gehalten. Inspector Finch und sein Assistent Dominic werden mit der Jagd auf V beauftragt. Anhand der Überwachungsvideos und Iriserkennung identifizieren sie Evey, die sie für Vs Komplizin halten und an ihrem Arbeitsplatz im Jordan Tower, dem Sitz von BTN, verhaften wollen ...

Remember, remember, the Fifth of November

Remember, remember, the Fifth of November, die Verschwörung und der Verrat. Es gibt keinen Grund, die Pulververschwörung jemals zu vergessen. Aber was ist mit dem Mann? Ich weiß, sein Name war

Guy Fawkes. Und ich weiß, dass er 1605 versuchte, das englische Parlament in die Luft zu sprengen. Aber wer war er wirklich? Was für ein Mensch war er?

Die düstere Gegenutopie *V wie Vendetta* basiert auf Alan Moores und David Lloyds gleichnamigem, in Schwarz-Weiß gehaltenem Comic aus den Jahren 1982 und 1983 (eine Gesamtausgabe erschien 1989), einem der herausragenden Dystopie- und Anarchocomics.

Angesiedelt in den 1990ern, attackiert das Buch den Thatcherismus als eine auf Scheindemokratie gebürstete Diktatur und stellt zugleich eine Verbeugung vor der Kunst dar. Dabei liegt das Faszinierende nicht in dem Kampf eines als Guy Fawkes verkleideten Einzelkämpfers und Vigilanten gegen ein faschistisches System, mit jeder Menge Sprengstoff, Messern und Martial Arts, sondern in dem perfekt ausgearbeiteten

Masterplan, mit dem ein einzelner Mann den Überwachungs- und Kontrollapparat stürzt. V besitzt in seinen Katakomben ein Archiv mit unzähligen Schätzen aus Malerei, Literatur und Musik und verfügt über ein beinahe enzyklopädisches Wissen über alle Bereiche der Kunst, die ihm in seinem Kampf gegen die Demokratiefeinde ideologischer Wegweiser und taktischer Ratgeber zugleich ist.

Der Film, geschrieben und koproduziert von Andy und Larry Wachowski, deren Matrix-Filme ebenfalls von Rebellen handeln, und inszeniert von James McTeigue, dem langjährigen Regieassistenten der Wachowskis, aktualisiert die Geschichte und verschiebt sie von den 1990ern in die 2020er Jahre, wobei alle Verweise auf Thatcher gestrichen sind.

McTeigue folgt den wesentlichen Handlungssträngen der Vorlage, verkürzt aber Moores und Lloyds elaboriertes Ver-

weissystem, das er lediglich mit ein paar Shakespeare-Zitaten, einem Video („The Count of Monte Cristo“ mit Robert Donat, 2002), Musikstücken aus der Jukebox („Cry Me a River“) oder Tschai-kowskys Ouvertüre andeutet, und blendet Moores und Lloyds Darstellung der minutiösen Konstruktion des Masterplans zugunsten einer Darstellung der Folgen von Vs Aktivitäten aus.

Staatsterrorismus

Doch bleibt der Film dem subversiven Grundtenor und weitgehend der düster-melancholischen Stimmung und Ästhetik der Vorlage treu.

V ist kein Terrorist, der die Menschen in Angst versetzen will, sondern ein Freiheitskämpfer, der sie von ihrer Angst befreien und ein Terrorregime beenden will, das an die Nazi-herrschaft erinnert: Der Name des Kanzlers ähnelt einer Kombination aus Thatcher und Hit-

ler; das Gefängnis für politische Gefangene, Lark Hill, ist ein Konzentrationslager, in dem Menschenversuche durchgeführt werden. Darüber hinaus verweisen die Bilder auch auf die jüngere Vergangenheit und Gegenwart.

Filmisch wird das fiktive Herrschaftssystem aus *Nineteen Eighty-Four* (1984) assoziiert, denn Kanzler Sutler wird gespielt von John Hurt, dem Protagonisten Winston Smith aus Michael Radfords *1984*, nach dem gleichnamigen Roman aus dem Jahr 1949 von George Orwell. Er übergibt seinen Untergebenen Befehle über einen wandgroßen Fernschirmschirm, erscheint als Personifizierung des fiktiven Parteiführers „Großer Bruder“ und verbietet Wahrheit, Wissen, Träume und Ideale.

V hat mit Bedacht die historische Figur Guy Fawkes gewählt, der mit der Sprengung des Parlaments sein Land von der Un-

terdrückung befreien wollte und dafür hingerichtet wurde.

Die Macht der Idee kann die Welt verändern, heißt es, als zu Beginn ein Rückblick auf die Pulverver-schwörung geworfen wird. Ein Mensch könne vergessen werden, aber nicht seine Idee. Bis heute sind Guy Fawkes und seine Idee unvergessen, und in der Nacht zum 5. November wird in jedem Dorf Englands seine Stroh-puppe verbrannt und ein Feuerwerk gezündet. Nicht um die Sprengung des Old Bailey oder des Parlaments geht es, sagt V, sondern um die Zerstörung dessen, wofür diese Gebäude stehen: Old Bailey mit der goldenen Statue der Justitia auf dem Kuppeldach ist Symbol für eine korrupte Justiz geworden, das Parlament für eine Diktatur.

Vs Credo lautet, dass die Menschen keine Angst vor ihren Regierungen haben sollten, sondern die Regierungen Angst vor ihrer Bevölkerung. Nicht die

Regierung sollte ihren Bürgern misstrauen, sondern umgekehrt. „Schriftsteller lügen, um die Wahrheit zu sagen. Politiker lügen, um die Wahrheit zu vertuschen“, zitiert Evey ihren Vater, einen Schriftsteller.

Melancholischer Rebell

V ist auch eine beschädigte Figur, die an das Phantom der Oper erinnert. Beide sind maskiert, bewegen sich durch unterirdische Orte, kontrollieren andere durch die Macht ihrer Imaginationen, haben eine Rechnung zu begleichen, verlieben sich unglücklich.

Im Showdown oder Shootout erinnert V stark an Clint Eastwoods namenlosen Helden aus *Für eine Handvoll Dollar* (1964), der sich mit einem Stück eisernen Brustpanzer unter seinem Umhang vor den Kugeln seiner Gegner schützt. Als Opfer führt V eine Vendetta gegen seine persönlichen Feinde, die ihn

monströs behandelt und seiner eigenen Logik zufolge zu dem gemacht haben, was er ist: ein Monster. Er vergiftet sie alle und hinterlässt als Markenzeichen eine Rose. Auf Rosen liegt seine Leiche, Rosen wachsen im Garten der Schauspielerin Valerie, die wegen ihrer Homosexualität nach Lark Hill deportiert wird und stirbt. Ein wenig erinnert V auch an Jack the Ripper, wenn er, von der Polizei unerkannt, durch die nächtlichen Straßen streift.

Die Geschichte wird traditionell erzählt, in düsteren, ruhigen Bildern, kühl und melancholisch; die Technik, der Sound treten hinter die Darsteller, Dialoge und die Aussage zurück.

Auffallend ist, dass London nicht futuristisch anmutet. Man könnte meinen, sich im heutigen, bisweilen auch im viktorianischen London zu befinden. Neben der Optik gibt es andere Aktualitätsverweise, wie den Islam; oder die Besetzung der

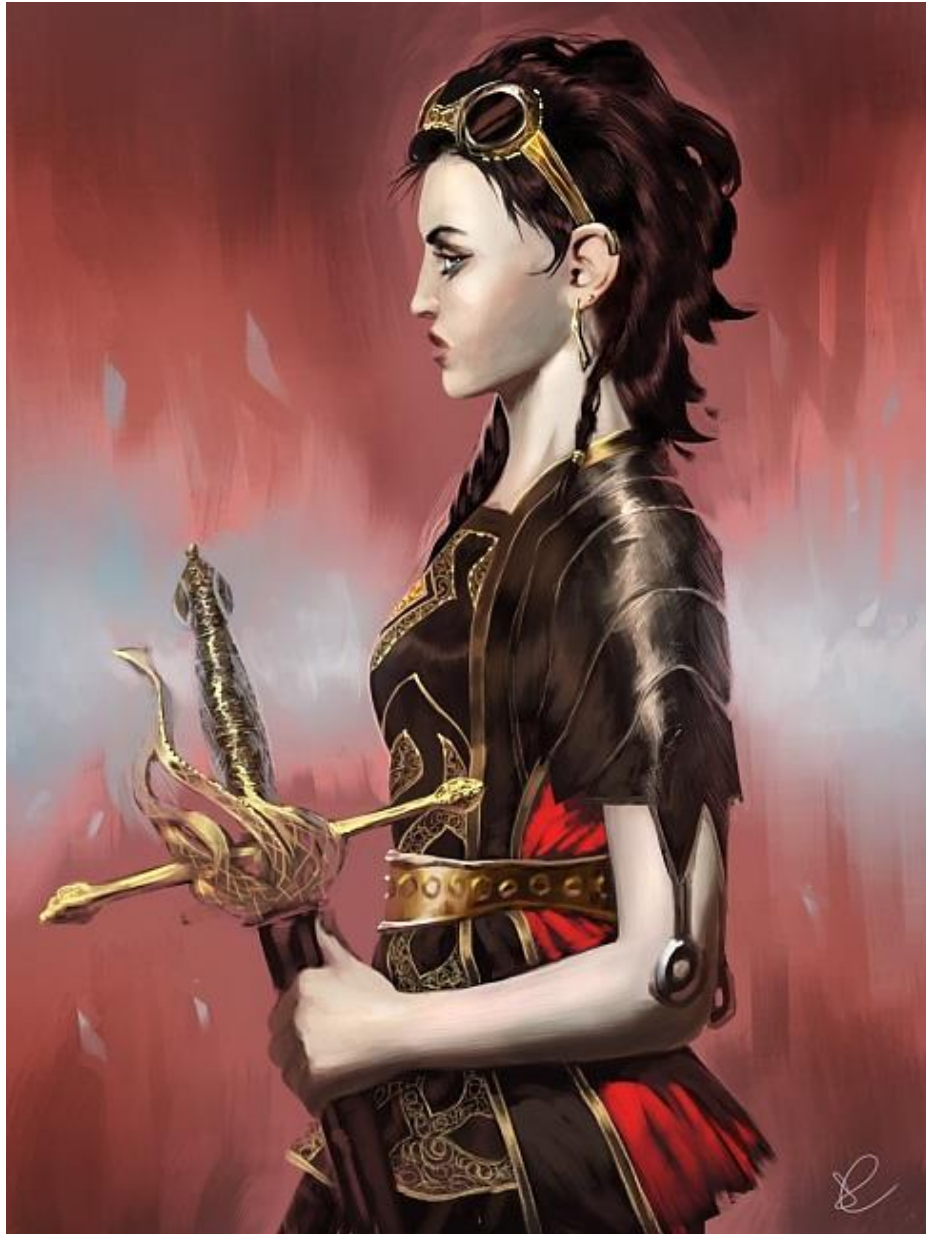
Rolle des homosexuellen TV-Show-Gastgebers Gordon Deitrich mit Schauspieler und Schriftsteller Stephen Fry (*A Bit of Fry & Laurie, Wilde, Kingdom*), der den Doppelgänger von V spielt, allerdings menschlicher ist – und naiver.

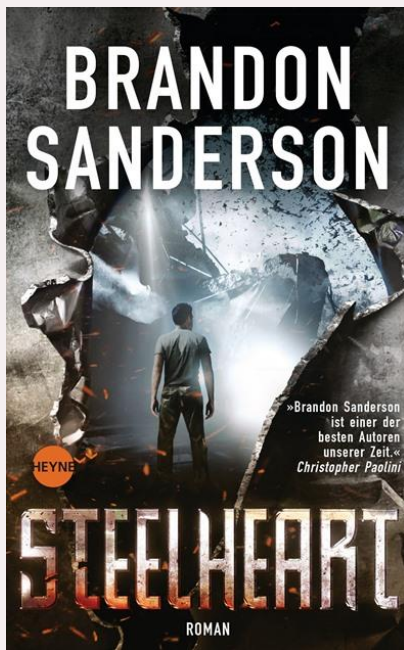
Alan Moore distanzierte sich von dem Film, so wie er schon zuvor seinen Namen von den Filmversionen seiner Comics *From Hell* und *The League of Extraordinary Gentlemen* zurückgezogen hatte.

Der für den 5. November 2005 vorgesehene Termin der Uraufführung in London wurde nach den Bombenanschlägen auf die U-Bahn Ende Juli auf den 17. März 2006 verschoben.

Literatur:

Alan Moore/David Lloyd: V wie Vendetta. Nettetel 2006, Panini (Vorlage).





Autor: Brandon Sanderson
Verlag: Heyne (2013)
Originaltitel: *Steelheart - The Reckoners Book 1*
Reihe: *Die Rächer*
Übersetzer: Jürgern Langowski
Genre: Fantasy

Gebunden mit Schutzumschlag
448 Seiten, 17,99 EUR
ISBN: 978-3-453-26899-9
oder: Taschenbuch, 9,99 EUR
ISBN: 978-3-453-31695-9

Steelheart

Eine Rezension von Rupert Schwarz

Es ist zwölf Jahre her, seit ein mysteriöses Objekt, Calamity genannt, nahe der Erde erschien und mit einer unerklärlichen Strahlung scheinbar wahllos Menschen unglaubliche Kräfte verlieh. Doch statt den Beginn eines Zeitalters der Superhelden müssen die Menschen erleben, wie sie von den Epics unterdrückt und getötet werden. Der Schlimmste von allen ist Steelheart, der Chicago (nun Newcaston) mit eiserner Hand regiert.

Der achtzehnjährige David Charleston wuchs in einem Heim für Waisen auf und musste dort schon früh Waffen und Ausrüstung für Steelheart und seine Leute fertigen. David ist von Hass auf Steelheart ange-

trieben, denn zwölf Jahre zuvor tötete dieser, als er die Macht an sich riss und halb Chicago unter Stahl begrub, vor seinen Augen seinen Vater. Doch dabei sah David etwas, das ihm neben dem ganzen Hass auf Steelheart auch Hoffnung gab: Seinem Vater gelang es, den als unverwundbar geltenden Epic zu verwunden.

David hat die vergangenen zwölf Jahre damit verbracht, alle Informationen über Epics zusammenzutragen, die er finden konnte. Es zeigt sich, dass jeder Epic, auch die allerstärksten wie Steelheart, eine Schwachstelle hat. Wenn man diese findet, kann man auch so genannte High Epics wie ihn töten.

Mehr durch Zufall stößt David auf Mitglieder der berühmtesten Widerstandsgruppe, die „die Rächer“ genannt wird. Nur schwer gelingt es ihm, das Vertrauen der Gruppe um Jonathan Phaedrus zu gewinnen, doch dank seiner umfangreichen Aufzeichnungen gelingt es ihm, ihre Unterstützung für sein Ziel, Steelheart zu töten, zu erlangen. Es ist vor allem Megan, die ihm zunächst die größte Abneigung entgegenbringt und die sich später als Steelhearts eingeschleuste Agentin erweist.

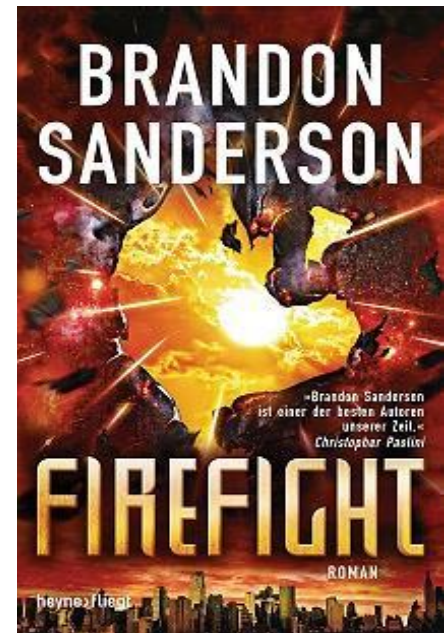
Als das jedoch offenbar wird, zeigt sich, dass Megan nach diesem langen Zeitraum, in dem sie ihre Kräfte nicht eingesetzt hat, Kontrolle über sich zurückgewonnen hat. Sie ist nicht länger Steelhearts hörige Untergebene, sondern beginnt alles aus ihrer eigenen Sicht zu bewerten. Und auch wenn sie sich nicht aktiv für die Rächer entscheidet, wird sie doch nicht zur Verräterin. Vor allem David will Megan

retten, und das gegen den Willen seiner Freunde.

Im weiteren Verlauf zeigt sich dann, dass auch Jonathan Phaedrus nicht ehrlich zu den Rächern war: Er selbst ist ein Epic, hat jedoch gelernt, seine Kräfte so einzusetzen, dass er immer die Kontrolle behält. Andere Epics aber wissen um die Wahrheit und setzen nun alles daran, ihn so lange zur Nutzung seiner Kräfte zu zwingen, bis er die Kontrolle verliert.

Die Romane beschreiben eine endzeitliche Welt, in der die Epics die meisten Errungenschaften der modernen Welt hinweggefegt haben und nur noch wenige der großen Städte über ein funktionsfähiges Stromnetz verfügen. Großartig sind die Beschreibungen Chicagos: Die Stadt ist vielerorts mit Stahl überzogen, und der Himmel ist stets bedeckt, da Steelheart nicht möchte, dass seine Untertanen aus dem Sonnenlicht Hoffnung schöpfen.

Andere Orte sind positiver dargestellt, wie das einstige Manhattan, nun Babilar genannt: Die Beschreibungen der Stadt im Wasser sind phantastisch und faszinierend. Hier spielt Autor Brandon Sanderson seine erzählerischen Fähigkeiten voll aus. Babilar ist als Handlungsschauplatz wirklich gelungen, und die ermutigenden Beschreibungen lassen den Leser hoffen, dass nicht alles an dem Aufstieg der Epics schlecht war.



Die gesamte Geschichte wird aus der Sicht von David in der ersten Person erzählt, was aus diesem Roman ein Jugendbuch bzw. eine Coming-of-Age-Geschichte macht. Brandon Sanderson liefert wie gewohnt sehr solide Arbeit ab und erzählt die Geschichte mit einem klaren Handlungsfaden und ein paar geschickt eingeflochtenen Plot Twists, die den Leser zwar nicht völlig überraschen können, aber durchaus das Lesevergnügen erhöhen. David als Protagonist ist gut konzipiert, auch wenn ihm manchmal zu viel gelingen mag und er sich aus jeder bedrohlichen Situation herauswinden kann. Aber gut, das ist nun mal ein Jugendbuch, da gilt es Abstriche zu machen. Außerdem beschert der Roman auch so sehr kurzweilige Unterhaltung.

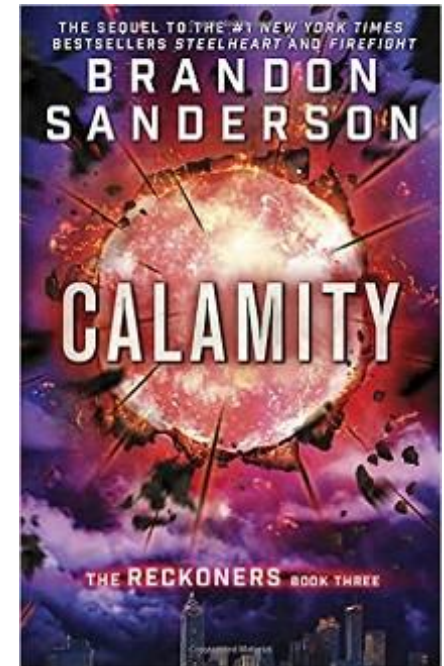
Die Rächer (oder *Reckoners*, wie sie im Original heißen) sind gut konzipiert: Jonathan Phaedrus, der Anführer und geniale Tüft-

ler, der seine Gruppe mit verschiedensten Gadgets ausrüstet, ist in seiner düsteren und bedrohlichen Art durchaus überzeugend. Megan, das jüngste Mitglied der Gruppe neben David, stellt den weiblichen Gegenpol dar, und auch wenn sie zunächst David ablehnt und seine Mitgliedschaft in der Gruppe nicht befürwortet, gibt es doch eine sexuelle Anziehung zwischen beiden Personen. Aber noch entscheidender ist, dass Seiten an all den Figuren, die nicht stimmig wirken, in den beiden späteren Bänden schlüssig erklärt werden. Das zeigt, wie gut Brandon Sanderson sein Handwerk beherrscht.

Doch es gibt auch über die Gruppe der Rächer hinaus Figuren, die die Handlung interessanter und komplexer machen, wie Professor Knighthawk, ein Waffenhändler, der mit so genannten „Motivatoren“ handelt: Mittels Genmaterial kann er von jedem Epic ein Gerät bauen,

dass die Fähigkeit des entsprechenden Epics kopiert und auch für Normalsterbliche nutzbar macht. Der Haken ist allerdings, dass der betroffene Epic dies spürt. Knighthawk unterstützt die Rächer, doch er verfolgt seine eigenen Ziele, über deren genaue Art keiner etwas weiß.

Dies ist eine der Stärken Brandon Sandersons: Er durchdenkt seine Welt bis ins Detail und



betrachtet alle Aspekte von verschiedenen Seiten mit Licht und Schatten. So wird nicht nur alles insgesamt glaubhafter, sondern es bieten sich auch Gelegenheiten, die Geschichte mit weiteren Ideen und Aspekten anzureichern. Die Chancen dazu nutzt der Autor eigentlich jedes Mal, und das ist auch der Grund, warum er so erfolgreich ist. Und es ist ebenso eine Stärke des Autors, seine Geschichten von Anfang bis Ende durchzuplanen und eine Trilogie zu verfassen, die als solche auch funktioniert: Die Handlung trägt

ohne Schwächen oder Brüche über alle drei Romane, wobei jeder Teil für sich steht und eine abgeschlossene Geschichte erzählt. Genau so muss eine Trilogie geschrieben werden, nur so funktioniert sie auch.

Fazit

In gewohnter Qualität erzählt Brandon Sanderson seine Version einer Welt, in der Superhelden zur Realität und zum Alptraum geworden sind. Solch ein Thema ist in Romanform immer schwierig, doch der Autor stellt

sich seiner Aufgabe und liefert eine Trilogie ab, die überzeugt. Aktuell ist der dritte Band der Reihe allerdings noch nicht auf Deutsch erschienen. Auch in der aktuellen Verlagsvorschau bei Heyne bis zum Frühjahr 2018 taucht das Buch leider nicht auf.

Rezension zu [Firefight](#)

Rezension zu [Calamity](#)

Interview mit [Brandon Sanderson](#) (2011)



Autor: Reiner Knizia
 Hersteller: Ravensburger Spiele
 Alter: 7-99
 Spieldauer: 15 Minuten
 Anzahl Spieler: 2-4

EAN: 4-005556234059
 Preis: 10,99 Euro

Star Wars VII – Allianz der Rebellen

Eine Rezension von Moritz Mehlum

Oooh, ein kleines Spiel zum großen Film ...

Die Aufmachung

Eine schicke kleine Box in der klassischen Ravensburger-Mini-Box – enthalten sind ein paar Plastik-Aufsteller und jede Menge Pappe – sprich: 44 Bildkarten, 9 Rebellen-Figuren, 1 Kylo-Ren-Figur, 12 Planeten und ein Rebellen-Symbol. Dazu eine kleine und schmucklose Anleitung – fertig!

Ich vermute mal sehr, dass man nach Erwerb der Lizenz keine großen Sprünge im Bereich der Materialkosten mehr machen

konnte, um mit dem Spiel in der Gewinnzone zu bleiben. Trotzdem hätte ich hier etwas wertigere Counter bevorzugt. Immerhin konnten so Illustrationen aus den Filmen verwendet werden, was ich bei solchen Lizenz-Spielen immer sehr schätze. Also auf ins Gefecht.

Die Regeln

Das Spielziel ist schnell formuliert: Nach zwei Spielrunden muss man das stärkste Rebellen-Team um sich geschart haben. Nun werden die 44 Bildkarten mit dem Bild nach unten rund um das Rebellen-Symbol in die

Tischmitte gelegt. Die 10 Figuren werden in die Aufsteller gesteckt und in einer Reihe aufgestellt.

Abschließend erhalten die Spieler noch – je nach Spielerzahl – 3, 4 oder 6 Planeten.

Reihum wird nun ein Bildplättchen aufgedeckt und offen lie-

gen gelassen – und zwar so lange, bis ein Spieler mit einer Hand auf das Rebellen-Symbol klopft. Dann erhält er nämlich alle offen liegenden Karten und kann sie verdeckt auf einen seiner Planeten legen. Ein Planet darf immer nur mit den Karten einer solchen Runde belegt werden, und es wird so lange

gespielt, bis alle Karten aus der Tischmitte verteilt wurden.

Bei der Abrechnung deckt jeder seine Karten auf und erhält nun die Figuren, von denen er die meisten Karten besitzt (jeden Rebell gibt es viermal, Kylo Ren gar achtmal). Bei Gleichstand bekommt keiner die Figur.

Sind alle Figuren verteilt, folgt eine zweite, identische Runde, in der die Figuren verteidigt, gestohlen oder aus der Tischmitte gewonnen werden können.

Nach dieser abschließenden Runde werden die Punkte der Rebellen gezählt, und der Unglückliche mit Kylo in seinem Team muss dessen Punkte abziehen. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt die Partie!

Ein Spiel, dem man etwas anmerkt, am Reißbrett entworfen und mit dem Thema nur sehr



lose verbunden zu sein, aber bei Knizia kann man ja wenigstens sicher sein, dass die Mechanik gut funktioniert – ich habe jetzt nicht recherchiert, aber ich bin ziemlich sicher, dass es das Spiel schon in einer älteren Fassung ohne Star Wars-Bezug gibt. Aber wurscht! Das Ding macht Spaß, ist viel strategischer, als es auf den ersten Blick den Anschein hat, und durch die hohe Geschwindigkeit haben jüngere Kinder nicht einen so großen Nachteil, wie es bei vielen anderen Spielen der Fall ist.

Mein Meinung

Ein wirklich nettes kleines Mehrheiten-Spiel, bei dem es

gilt, schnell den Überblick zu haben und ihn dann möglichst lange zu behalten. Man hat nicht so richtig das Gefühl, sich im Star Wars-Universum zu befinden und mitten im Kampf der Rebellion zu stecken, aber das kleine Teil spielt sich schnell und macht auch größere Altersunterschiede nicht zum unlösbaren Problem.

Ich befürchte, dass gerade Star Wars-Fans etwas von der starken Mechanik enttäuscht sein werden, wenn der Papa dem kleinen Bub die Allianz der Rebellen aus dem Kaufhof mitbringt, um dessen Star Wars-Begeisterung zu füttern, und dann sieht doch alles etwas drö-

ge aus und hat nur auf den ersten Blick mit Star Wars zu tun. Wer sich aber auf die clevere Mechanik einlässt und die Höchstzahl von vier Spielern an den Tisch kriegt, der wird hier ein schickes kleines Absacker-spiel oder „was für zwischen-durch“ erhalten.

Meine Wertung

3,5 von 5 Knizia-Papp-Nuppsis

Rezension zu *Star Wars - Rebellion* (Brettspiel)

Rezension zu *Star Wars - Armada* (Brettspiel)

Macht macht sexy – und starke Frauen schwach

Ein Artikel von Judith Madera

Nein, hier geht es nicht um all die Bella Swans, die bis zur Selbstaufgabe ihre starken Vampire, Werwölfe oder andere düstere Fantasywesen anhimmeln und ihr Dasein auf die unsterbliche Liebe reduzieren.

Hier geht es um taffe Frauen, die es locker mit Dämonen aller Art aufnehmen, die Welten retten und Männer vor den Kopf stoßen – bis sie diesen letztlich doch verfallen. Da sie jedoch ebenso stark wie ihre potentiellen Partner sind und sich nicht bedingungslos in die Liebe stürzen, sind ihre Geschichten meist facettenreicher und interessanter. Und auch wesentlich humorvoller und spannender, da bissige

Dialoge und eiskalte Abfuhren an der Tagesordnung stehen.

Der Herr der Bestien

Die Söldnerin Kate Daniels ist eine knallharte Frau, die ihr Schwert „Slayer“ mit dem Fleisch ihrer Feinde füttert und finstere Kreaturen mit fiesen Sprüchen ins Jenseits befördert. Sie ist die Protagonistin der Urban-Fantasy-Reihe *Stadt der Finsternis*, welche mit reichlich Action, Blutvergießen und derbem Humor aufwartet. Für ihre Freunde geht Kate über Leichen, während sie sich selbst vor anderen verschließt. Denn sie kann mit ihrem Blut Magie wirken – ein dunkles Geheimnis, das sie

unter allen Umständen bewahren muss. Ihre Welt, das zukünftige Atlanta, wird regelmäßig von Magiewellen über-



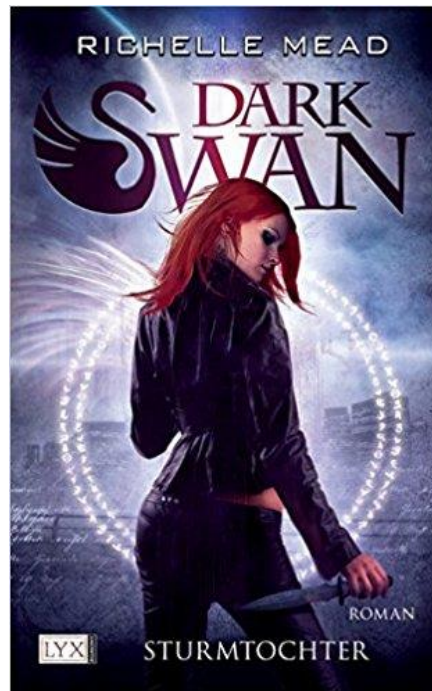
schwemmt. In dieser Zeit ist Technik vollkommen nutzlos. Das Chaos hat Kate abgehärtet, doch sie hat auch einen weichen Kern, der immer dann zum Vorschein kommt, wenn Unschuldige in Gefahr sind und ihr Gerechtigkeitsinn sie zu Dummheiten hinreißt.

Auch Curran, der Herr der Bestien, macht Kate schwach, wobei sie ihm lange Zeit ordentlich Kontra gibt, auch wenn sie eine Scheißangst vor ihm hat. Als Anführer der Gestaltwandler strahlt der große und muskulöse Curran pure Macht aus, und Kate ist bewusst, dass er ihr im Kampf mindestens ebenbürtig, wenn nicht überlegen ist. Auch verbal kann er mit Kate mithalten, und so hauen sich die beiden einen derben Spruch nach dem anderen um die Ohren, um die erotische Spannung zwischen ihnen klein zu halten. Man spürt sofort, dass sie perfekt zusammenpassen, doch sie sind sich in ihrem dominanten Auftreten so ähnlich, dass erst einmal die Fet-

zen fliegen, bevor sie ihre Gefühle zulassen. Das beschert dem Leser viele bissige Dialoge, zudem fragt man sich lange Zeit, ob die beiden jemals zueinander finden oder sich vorher gegenseitig umbringen.

Der launische König

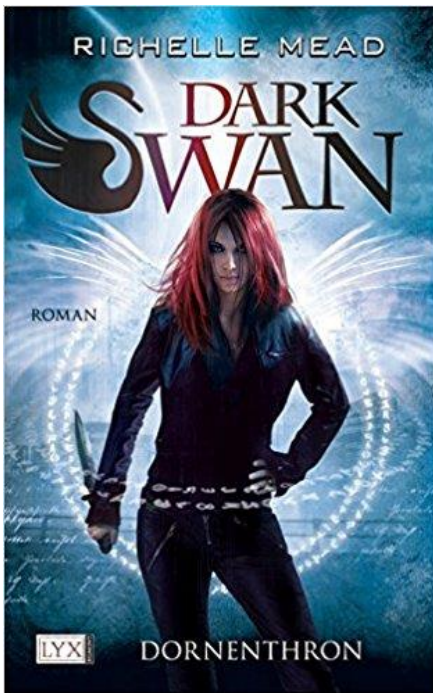
Eugenie Markham, die Protagonistin der *Dark Swan*-Reihe, jagt ebenfalls übernatürliche Wesen.



Sie verbannt Geister in die Totenwelt – oder in die Anderswelt, wo Feen Königreiche regieren, die sich klimatisch teils stark unterscheiden und doch nebeneinander liegen können. Die Feen bezeichnen sich selbst lieber als Feine und verfügen über Magie, allerdings sind sie weniger fruchtbar als Menschen. Eugenie's Vater war ein Feenkönig, und als Mischling kann sie leichter Kinder bekommen, was sie für Feine unheimlich attraktiv macht. Zudem gibt es eine Prophezeiung, dass ihr Kind einmal alle anderen Reiche unterwerfen werde. Entsprechend muss sich Eugenie nicht nur bössartiger Geister, sondern auch lästiger Verehrer erwehren, denn sie denkt gar nicht daran, jemals Mutter zu werden.

Zunächst will sie nicht viel mit der Anderswelt zu tun haben, auch wenn sie zur Hälfte eine Feine und damit magisch begabt ist. Doch ihr Schicksal führt sie immer wieder in die Welt der Feen, wo die Umstände sie

zwingen, ein Königreich zu adoptieren. Sie wird zur Dornenkönigin und herrscht über ein Reich, dass der Wüste Arizonas gleicht, ihrer Heimat. Da sich die Feenkönigreiche ihren Herrschern anpassen, fühlt sie sich für die Kargheit ihres Landes verantwortlich und will den Bewohnern helfen, mit den widrigen Bedingungen zurechtzukommen.



Im Lauf der Geschichte entwickelt sich eine Dreiecksgeschichte zwischen ihr, dem Gestaltwandler Kiyō (der fast schon ein Romantic-Fantasy-Klischee und für diesen Artikel irrelevant ist) und dem Feenkönig Dorian, dessen Reich ein immerwährender Herbst ist. Dorian ist ein launischer Charakter, stets auf der Suche nach Abwechslung, doch hinter seiner oft gelangweilten Fassade verbergen sich ein sehr mächtiger Feenherrscher und ein Meister der Intrigen. Eugenie lehnt ihn anfangs ab, doch sie ist auch fasziniert von dem Kontrast zwischen launischem König und gefürchtetem Kriegsherrn. Obwohl sie spürt, dass sie gut zueinander passen, wehrt sie sich gegen Dorian, denn eine Verbindung mit ihm würde bedeuten, ihr Schicksal anzunehmen und die Prophezeiung zu erfüllen – was der Feenkönig durchaus anstrebt. Er würde alles dafür tun, Eugenie's Herz zu gewinnen und der Vater des Welteneroberers zu werden, doch seine Liebe

zu Eugenie ist gleichzeitig aufrechter. Er will ihr zu mehr Macht verhelfen und mit ihr gemeinsam die Anderswelt unterwerfen, was der Geisterjägerin zutiefst widerstrebt. Erst nach und nach freundet sie sich mit dem Gedanken an, Königin zu sein, und erkennt, dass ihre Herrschaft nichts Schlechtes sein muss. Im Gegenteil, sie erhält so die Chance, etwas für das Volk zu verändern. Je mehr sie sich selbst in der Rolle der Königin akzeptiert, umso näher kommt sie Dorian, bis sie sich auf Augenhöhe begegnen.

Der ruhige Vampir

Im zweiten Band von Sandra Henkes *Alpha*-Reihe verfällt die taffe Werwölfin Nanouk dem düsteren Charme des Vampirs Kristobal. Sie ist die ranghöchste Wölfin in ihrem Rudel, wobei ihre Position in Frage steht, da der Alphawolf im Vorgängerband in Tala eine Partnerin gefunden hat (Kenntnisse des ers-

ten Bandes sind nicht zwingend notwendig). Da sich Nanouk und Tala gut verstehen, schieben beide den notwendigen Kampf vor sich hin. Entsprechend kommt Nanouk die Ablenkung durch die neue Mitternachtsshow in Anchorage gerade recht: Vampire geben sich darin als Illusionisten aus, um sich im Rahmen der Show an den Zuschauern zu verköstigen. Zudem soll sich dort ein Mann in einen Wolf verwandeln – was eine Gefahr für die Werwölfe darstellt, da sie weiterhin unerkannt unter den Menschen leben wollen.

Nanouk ist eine leidenschaftliche und starke Persönlichkeit, die es mit den meisten ihrer Rudelmitglieder im Zweikampf aufnehmen kann. Zudem verfügt sie über einen ausgeprägten Beschützerinstinkt – umso verwirrender ist es für sie, dass sie sich zu dem Anführer der Vampire, Kristobal, hingezogen fühlt. Für sie bedeutet eine Annäherung

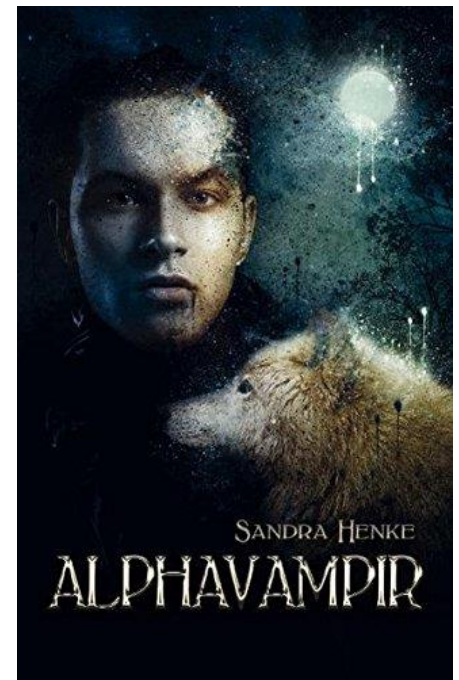
Gefahr, da sie zunächst nicht wissen kann, welche Ziele die Vampire verfolgen. Zudem haben die Vampire Jäger angelockt, die alle paranormalen Wesen töten wollen.

Kristobal ist ein ruhiger, mysteriöser Charakter, der Nanouk mit seiner ruhigen Dominanz magisch anzieht. Sein Machogehabe ist dabei irgendwie ganz charmant, da man durchweg spürt, dass es ihm bei seinem Auftreten als Alpha vor allem um das Wohl seiner Truppe geht.

Bei *Alphavampir* handelt es sich eigentlich um eine recht klassische Romantic-Fantasy-Story, wobei sich die Protagonisten ebenbürtig sind. Nanouk ist fasziniert von der Stärke Kristobals, doch nicht, weil sie selbst schwach ist, sondern weil sie selbst eine so starke Person ist. Ihr Wunsch, sich dem Vampir hinzugeben, resultiert nicht aus einem Gefühl der Abhängigkeit,

sondern aus dem Bewusstsein ihrer eigenen Träume und Bedürfnisse.

Mit dieser Paarung umgeht die Autorin zudem geschickt den Konflikt mit Tala, da Nanouk nun ebenfalls mit einem Alpha zusammen ist und so ihre Position behaupten kann, ohne Tala ihre an der Seite des Alphawolfs streitig zu machen.







Herkunftsland: USA
 Serienerfinder: Noah Hawley
 TV-Sender: FX
 Episodenlänge: 42 Minuten
 Lizenziert: Deutschland FOX
 Komponist: Jeff Russo
 Episoden: 8 (44–68 Minuten)

Besetzung: Dan Stevens (David Heller), Aubrey Plaza (Lenny), Jean Smart (Melanie Bird), Rachel Keller (Syd Barret), Katie Aselton (Amy Haller), Jeremie Harris (Ptonomy Wallace), Amber Midthunder (Kerry Loudermilk), Bill Irwin (Cary Loudermilk)

Legion

Eine Rezension von Rupert Schwarz

David Haller (Dan Stevens) führt in einer Nervenheilanstalt ein beschauliches Leben. Er hat sich mit seiner Situation abgefunden und erwartet kaum, irgendwann die geschlossene Abteilung verlassen zu können. Im Klinikalltag bietet ihm nur die durchgeknallte Lenny Abwechslung, mit der er seine Späße über andere Patienten macht.

Alles ändert sich, als plötzlich die hübsche Sydney Barrett (Rachel Keller) in die Klinik eingeliefert wird. In den Therapiesitzungen beobachtet er sie fasziniert, und schon bald werden beide in den beschränkten Möglichkeiten ihrer Umgebung ein Paar. Syd hat jedoch enorme Angst davor, berührt zu wer-

den, was eine Beziehung nicht leicht macht.

Als Syd nun entlassen werden soll, ist David verzweifelt. Beim letzten Wiedersehen setzt er sich über alles hinweg und küsst sie, nur um zu erkennen, dass der Grund, warum sie nie berührt werden wollte, keineswegs psychische Ursachen hatte. Für ein paar Stunden wechseln beide die Körper, und während David im Körper Syds die Anstalt verlässt, verliert sie in der Anstalt die Kontrolle. Es zeigt sich, dass beide Mutanten sind und Davids Fähigkeiten anscheinend grenzenlos.

Was genau im Einzelnen passiert ist, bleibt zunächst im Verborgenen, aber zumindest Len-

ny scheint ums Leben gekommen zu sein. Die Serie, die stark aus Davids Sicht erzählt wird, gibt die Wahrheit nur sehr widerwillig preis. In den Folgen wechseln Flashbacks und Gegenwart so schnell miteinander ab, dass man nie genau weiß, was Wirklichkeit ist. David beginnt nun alles zu hinterfragen, und eine Frage stellt sich ihm immer wieder: Ist er wirklich geistig krank, oder will ihn das nur jemand glauben machen? Schließlich kann er aus der Anstalt fliehen, mit Hilfe einer Gruppe um die Wissenschaftlerin Melanie Bird (Jean Smart), zu der auch Syd gehört. Sie bestätigt Davids Befürchtungen, dass er nicht psychisch krank ist, sondern bewusst weggesperrt wurde, um ihn unter Kontrolle zu halten. Melanie versucht Mutanten wie Syd und David dem Zugriff durch Regierungseinheiten zu entziehen – und da sind wir wieder bei einem Grundthema der *X-Men*. Und ja, dies ist eine *X-Men*-

Spin-Off-Serie, auch wenn in den Comics David Haller eher zu den Gegnern der *X-Men* zählt, als selbst einer zu sein.

Die Serie ist das Resultat der heutigen Vielfalt in der Fernsehwelt. Sie kommt in einem stylischen Sechziger-Retro-Look daher und ist definitiv nicht für das normale Blockbuster-Massenpublikum gemacht. Die Serie ist schräg, oft verwirrend und verlangt beim Sehen die volle Aufmerksamkeit. Ständig geht es um die Frage, ob David nun verrückt ist oder nicht. Und bis zum Ende der ersten Staffel bleibt diese Frage auch ungeklärt. In den Comics hatte David Haller seinen ersten Auftritt in der recht düsteren Serie *New Mutants* vom Kreativ-Team Chris Claremont (Text) und Bill Sienkiewicz (Zeichnung).

1985 wurde in Ausgabe 25 eine neue Figur eingeführt: David Haller wird als schizophran beschrieben, mit einer ungläub-

lichen multiplen Persönlichkeitsstörung. In seinem Kopf lebt eine Vielzahl von Personen (im Comic ist von über 1000 die Rede), und jede von ihnen besitzt eine andere Fähigkeit. Die Spanne reicht von Telepathie über Teleportation und Telekinese bis hin zur Raum-und-Zeit-Manipulation.

Im berühmten Bibel-Text Markus 5:9 heißt es „Legion heiße ich; denn wir sind unser viele.“ Damit erklärt sich der kryptische Titel der Serie. Allerdings sei auch gesagt, dass David in der Serie anders dargestellt wird. Oder zumindest ist seine Situation unklar, denn in der Serie – ACHTUNG, SPOILER – erwachsen seine Probleme nicht aus einer multiplen Persönlichkeitsstörung, sondern der Tatsache, dass er von einem Mutanten besessen ist.

Amahl Farouk ist den Kennern der *X-Men*-Comics kein Unbekannter. Er war der erste bösar-

tige Mutant, dem Charles Xavier begegnete. In einem Kampf in der Astralebene gelang es Xavier, seinen Gegner, der über sehr, sehr ähnliche Fähigkeiten verfügte, zu besiegen. Amahl Farouks Körper blieb leblos zurück. Doch der Sieg war nicht final und als Shadowking lebte Farouk in der Astralebene weiter. Für die X-Men blieb er ein furchtbarer Gegner, der immer wieder besiegt werden musste. Hier hält sich die Serie eng an die Vorlagen. Im Laufe der Zeit schlüpfte Farouk in mehrere X-Men, und nun hat es eben Legion erwischt.

Wenn man sich vor Augen führt, dass die Geschichte größtenteils aus der Sicht von David erzählt wird, fragt man sich allerdings, wie es überhaupt möglich ist, die Geschichte mit diesen Parametern zu erzählen. Tatsächlich grenzt die Serie an einen Geniestreich. Der Zuschauer muss etwas Geduld mitbringen und sich zunächst

mit mehrdeutigen Informationen zufrieden geben. Erst nach und nach enthüllen sich Plot und Sub Plots und die Wahrheit – oder zumindest das, wovon David glaubt, dass es die Wahrheit ist, kommt ans Licht, denn auch am Ende der nur acht Episoden umfassenden Staffel bleibt vieles ungewiss.

Aber die Serie dreht sich nicht nur um David und Sydney. Es gibt eine Reihe von Nebenfiguren, die auch sehr interessant und gelungen sind. Und im Gegensatz zu David und Farouk findet man diese nicht in den Comics. Obwohl Lenny Busker in der ersten Episode ein (mögliches) gewaltsames Ende findet, taucht sie doch in Flashbacks und Visionen immer wieder auf. Teilweise auch als Personifizierung von Farouk oder als multiple Persönlichkeit (das ist bis zum Ende nicht klar). Ihr unumstößlicher Optimismus, gepaart mit Wahnsinn, ist eindeutig eine Bereicherung für die Serie.

Eine große Rolle spielt auch Ptonomy Wallace. Er hat die Gabe, aktiv und auch mit anderen Personen, Erinnerungen wieder herbeizurufen. Er hilft David, die Wahrheit über seinen Geisteszustand herauszufinden, und kommt letztlich Farouk auf die Spur, was alle erst in Gefahr bringt. Und dann sind da noch Cary und Kerry Loudermilk: Er ist ein brillanter Wissenschaftler, der maßgeblich dazu beiträgt, Davids Rätsel zu lösen, und sie ist eine Martial-Arts-Kämpferin, die mit Cary den Körper teilt. Sie altert nur, wenn sie aus ihm hervortritt, kann dann auch eigenständige Handlungen vornehmen und sich räumlich von ihm entfernen. Da sie aber nur altert, wenn sie ebendies tut, ist er ein Mann in den Fünfigern und sie eine junge Frau – und das, obwohl sich beide seit dem Kleinkindalter kennen.

Noch ein Wort zu Dan Stevens, der manchen aus der Serie *Downton Abbey* bekannt sein

dürfte. Er zeigt hier ein ganz anderes Minenspiel. Seine Darstellung von David Haller erinnert in ihrer Verrücktheit an Mel Gibson in *Leathal Weapon*. Und dann wieder wirkt er ganz normal, fast in sich ruhend. Es ist sicherlich auch die Leistung von Dan Stevens, die dazu beigetragen hat, dass dieses gewagte Serienexperiment glückte.

Fazit

Legion ist definitiv eines der Genre-Highlights des Jahres 2017. Die Serie bietet jenen, die Wert darauf legen, auf eine intelligente Weise mit doppeltem Boden unterhalten zu werden,

erstklassige Unterhaltung. Hervorzuheben ist der Retro-Sechziger-Look, der mal mehr und mal weniger in den Vordergrund rückt. Auch das trägt maßgeblich zum Gesamteindruck bei und unterstreicht die surreale Welt, die den Zuschauern gezeigt wird.

Die Serie lässt sich mit *Twin Peaks* oder *Lost* (während der besten Momente) vergleichen. Und teilweise erwächst der Serie auch ein Horror, der unter die Haut geht. Vor allem Episode 6 sollte man sich auf keinen Fall alleine ansehen, denn hier erlebt die Serie einen ziemlich nervenzerreißenden Höhe-

punkt, der nichts für schwache Nerven ist.

Es fällt schwer, die Vorzüge der Serie zu loben, ohne zu viel von der wendungsreichen Handlung auszuplaudern. Genrefreunden sei die Serie ans Herz gelegt. Und wenn sie am Ende überzeugt hat, so kann man sich auf die Verlängerung der Serie um eine zweite Staffel mit zehn Episoden freuen, die Anfang 2018 ausgestrahlt werden wird.

Anmerkung: Die erste Staffel von Legion erscheint im Dezember 2017 auf Blu-ray und DVD in Deutschland.

Die Sweet-Sixteen-Rebellion

Ein Artikel von Åsa Böker

Ich habe vor Kurzem mehrere ausgezeichnete Bücher für junge Erwachsene gelesen. Starke weibliche Protagonistinnen, die in oder gegen eine Gesellschaft voller misogynen Männer kämpfen. Dann wurde es mir plötzlich bewusst:

Alle Protagonisten in allen Büchern, die ich gelesen habe, sind sechzehn Jahre alt. (Da es sich hierbei nicht um eine wissenschaftliche Arbeit handelt, werde ich keine Statistik und keine Beweise vorlegen. Das hier ist ganz mein Bauchgefühl.)

Nehmen wir das ausgezeichnete Buch *Der Feuerstein* von Rae Carson. In der Einleitung erfährt der überraschte Leser, dass die Pro-

tagonistin Elisa sich wünscht, dass ihr zukünftiger Mann hässlich und dick sein wird. Ihr sechzehnter Geburtstag ist auch ihr Hochzeitstag. Viele Leser haben sich daran gestört, dass Elisas Rebellion in engem Bezug zu ihrem Gewicht steht. Sie fängt als ein dickes, pummeliges Mädchen an und wird am Schluss eine Kriegerin ohne lästige Extrapfunde. Trotzdem ist das Buch empfehlenswert.

Mein Lieblingsbuch mit einer weiblichen Protagonistin ist bisher Naomi Novaks *Das dunkle Herz des Waldes*. Hier wird die siebzehnjährige (okay, okay! Ich habe mich geirrt.) Agnieszka ausgewählt, um dem Zauberer im

Turm zehn Jahre lang zu dienen. Natürlich stellt sich heraus, dass Agnieszka ihre eigenen Kräfte entwickelt und stark genug ist,



um an der Macht des Königreichs zu rütteln. Eine wunderschöne Geschichte, ich bin sehr neidisch. Die Liste könnte beliebig verlängert werden, und das ohne das jeweilige Alter der Charaktere nachzuprüfen: *Something strange and deadly* (Susan Dennard), *Red Queen* (Victoria Aveyard), *Uglies* (Scott Westerfeld) ... Die *Engelfors*-Trilogie, die eine Sensation in Schweden war – aber in Deutschland noch nicht so bekannt geworden ist. Alle sind 16 Jahre alt.

Einige mögen sicher argumentieren, dass wir Protagonisten im gleichen Alter benötigen, um einen Bezugspunkt zu haben und um ein junges Publikum anzulocken. Aber meine Erfahrung sagt mir, dass die meisten Leser bereits ihren sechzehnten Geburtstag um Pferdellängen hinter sich gelassen haben. Selbst mein dreiundsiebzig Jahre alter Vater liest gern YA, und er war – wie meine Tochter glaubt – im Mittelalter sechzehn.

Ich erkläre mir das so, dass sechzehn das Alter ist, in dem wir uns dem Erwachsenenalter nähern, aber ohne die langweiligen Rechtsfolgen, denen wir uns nach dem achtzehnten Lebensjahr zu stellen haben. In den USA leben Kids ihr Highschool-Leben und dürfen sogar Auto fahren (aber keinen Alkohol trinken). In meiner eigenen Heimat, Schweden, fängt das Gymnasium an – ein großer Schritt. Viele Teenager haben bereits die Kraft und Fitness eines Erwachsenen. Man darf ohne moralischen Zeigefinger an Sex denken und Sex haben.

Und wie alt sind die Charaktere in meinem eigenen Buch *Im Glanz der Welten*? Sechzehn, natürlich! Und sie alle haben ihre eigene rebellische Geschichte: mobbende Mitschüler, misshandelnde Väter, eine Gesellschaft, die keine Magie akzeptiert.

Aber ist nur die Jugendrevolte interessant? Sind wir im mittleren Alter so bequem in unserem

alltäglichen Leben geworden, dass eine Geschichte um eine rebellische Vierzigjährige in einer Fantasywelt völlig undenkbar wäre?

Ich höre schon Stimmen, die protestieren. Was ist mit Cersei Lannister in *Game of Thrones*? Eine starke Frau, die für ihre Kinder wie eine Löwin kämpft. Aber wir lieben Cersei nicht, im Gegenteil, sie ist die böse Stiefmutterfigur – ein klassisches Thema in jedem Märchen. Ob Schneewittchens böse Stiefmutter oder die von Aschenputtel ... Mrs Dashwood in Janes Austens *Verstand und Gefühl*, bis hin zu Miranda Priestly in *Der Teufel trägt Prada* von Lauren Weisberger. Wir mögen Frauen nicht, die für sich selbst kämpfen. Sie sind keine Rebellen, sondern Hexen oder noch Schlimmeres. Unsere Weltgeschichte ist voller starker Frauen, deren Bedeutung nach ihrem Tod deutlich verringert worden ist, oder die als herzlose Tyranninnen in Erinnerung geblieben

sind. Ein Beispiel von vielen ist die chinesische Herrscherin Wu Zetian (624-705), die weitreichende Verbesserungen im Ausbildungssystem vorgenommen und die den frauenfreundlichen buddhistischen Glauben in ihrem Reich gestärkt hat. Nach ihrem Tod wurde behauptet, sie habe sogar ihre eigenen Kinder getötet ... Auch hier ließe sich die Liste

beliebig verlängern: Katharina die Große, Kleopatra, Hatshepsut, Theodora I., Elizabeth I, Roxelane, Olympe de Gouges ...

Ich werde auch weiterhin über Sechzehn- oder Siebzehnjährige schreiben, deren aufrührerische Herzen voller Liebe und Freundschaft brennen.

Aber für nur eine Seite? Kaum tausend Worte?

Darf ich eine Frau, die (laut ihrem Mann) ihre besten Jahre schon gesehen hat, das Schwert nehmen und rebellieren lassen?

Weil die Rebellion einer Frau, die bereits mitten im Leben steht, an noch viel mehr Regeln und Erwartungen gebunden ist; und um sich davon zu befreien, braucht es, meiner Meinung nach, mehr Mut und Kraft, als bei jemandem, der nur seine eigenen Taten zu verantworten hat.

Finde die Sechzehnjährige in dir, dein unerschrockenes Herz und deinen optimistischen Glauben daran, dass du die Welt verbessern kann, vereine all das mit deinen Erfahrungen und du kannst Wunder bewirken.

Åsa Böker ist eine schwedische Schriftstellerin. Ihr Buch Im Glanz der Welten erschien 2016 (Valkyren Verlag).



Lang lebe der König! – Ein Ereignis *In den Nordlanden*

Eine Kurzgeschichte von Åsa Böker

Die Krone ist aus reinem Gold geschmiedet und mit Rubinen an jeder Spitze besetzt. Ich fühle ihr Gewicht, allein wenn ich sie nur anschau. Sie ruht auf einem Kissen aus rotem Samt, wartet darauf, dass ich sie auf meinen Kopf setze. Aber ich möchte warten. Noch ist mein Feind nicht geschlagen. Noch ist sein Mund nicht für immer verstummt.

Neben meiner eigenen liegt, auf einem blauen Samtkissen, die Krone meines Weibs Stella. Diese ist gleich geformt, aber schwächer und mit blauen Steinen in Sternformationen und Eichenlaub verziert, wie ihr Familienwappen es gebietet.

Stella steht am Fenster, das Licht fällt durch einen schmalen

Schlitz herein und betont die feinen Linien um ihre Augen und die weißen Strähnen in ihrem schwarzen Haar. Als Braut war sie eine Schönheit – eine politische Ehe, die die Grenzen des Landes vergrößert hat.

„Jeder Mann, jede Frau, jedes Kind und sogar das Vieh – alle, die den Aufstand unterstützt haben, werden mit ihrem Leben bezahlen. Ihre Köpfe werden auf Pfähle gespießt und der Fäulnis in der Sommerhitze ausgesetzt“, sage ich.

Stella dreht sich langsam zu mir um, eine harte Falte hat sich über ihrer Nase gebildet. „Es ist mein Volk, das du bestrafst. Mein Vater war ein weiser und beliebter Herrscher.“

„Dein Vater war ein Feigling ohne Ehrgeiz.“ Ich schlage meine Faust gegen die andere, um Stella zusammenzucken zu sehen. Wenn sie ihre Zunge nicht im Zaum hält, wird sie meine Fäuste spüren. Ich lächele, als ich ihre entsetzte Miene sehe, und umfange sie. Sie zittert, als ich mit meinen Händen über ihre Arme streiche; fast kann ich ihre Angst riechen. Das Blut pumpt aus meinem Herzen, macht, dass ich mich wieder wie ein junger Mann fühle.

„Durch die Größe unseres Landes können wir schnell eine Armee mobilisieren und in Germanika einmarschieren, und dann wartet Ligures auf uns. Danach werden wir den Blick nach Nor-

den richten, mit einer Flotte können wir Britanike übernehmen ...“

„Und das alles, damit du einen Mann brechen kannst?“

„Er ist der Schlimmste seiner Art. Ein Verräter. Ein Anstifter.“

„Es wird gesagt, dass die Bauern ihm zuhören, Handwerker und Kaufleute unterstützen ihn.“

„Er ist eine Schlange“, platze ich heraus. „Und Frauenzimmer verstehen ohnehin nichts von Politik.“

„Mein Vater war anderer Meinung.“

„Aber dein Vater ist tot, nicht wahr?“ Mit Zufriedenheit sehe ich einen Schatten auf Stellas Gesicht fallen. Es sollte nur einen Mann in ihrem Leben geben – mich. Und bald wird auch der Mann tot sein, der die Sicherheit meines Reiches bedroht.

„Wer ist er?“, fragt Stella.

Ich schnaube. „Er ist ein Wurm in einem glänzenden roten Apfel.“

„Ich verstehe nicht, wie ein einziger Mann in der Lage ist, das

Königreich zu infiltrieren. Er scheint Wissen über unsere Armee zu haben ...“

„Meine Armee“, unterbreche ich.

„Und das ist richtig. Er scheint ungewöhnliche gute Kenntnisse zu besitzen.“

Stellas Unterlippe zittert, ihr Blick sucht den meinen. „Du glaubst doch nicht, dass ich ...?“

„Sollte ich das glauben? Gibt es etwas, das du mir nicht erzählt hast?“

„Frauen verstehen nichts von Politik“, sagt sie. „Deine eigenen Worte.“

„Wahr“, sage ich. Ihr unschuldiges Gesicht beruhigt mich. Die Pläne der Verräter waren zu komplex für den Kopf eines Weibs. „Er hat den Bauern das Land versprochen, das sie bewirtschaften.“

„So hat auch mein Vater regiert. Er glaubte, dass das Land besser bewirtschaftet wird, wenn die Bauern besitzen, was sie ernährt. Land, das du konfisziert hast, als mein Vater starb. Meine Leute waren stolze Bauern, unsere Dör-

fer waren wohlhabend, die Handwerker Meister in ihren Gilden.“

Ich wische ihre Argumente weg. „Man könnte fast auf die Idee kommen, dass du das führende Hirn hinter allem hier bist, dass die Seele deines Vaters durch dich spricht. Aber schau dir die Burg an, die ich gebaut habe. Den Reichtum in unserer Schatzkammer. Deine Kleider, deinen Schmuck, deinen Garten. Wer denkst du, zahlt das alles?“

Ich lache, aber Stellas Gesicht bleibt ernst.

Ich setze mich auf meinen Thron und gebe Stella zu verstehen, dass sie das Gleiche tun soll. Sie streicht über ihr Kleid, drückt den Rücken durch, den Blick starr auf ihre Hände gerichtet, als sie sich hinsetzt.

„Lasst den Verurteilten hereinkommen“, rufe ich.

Für einen Moment klammere ich mich an den Thron, spüre die Generationen von Macht, die hier gesessen haben, und atme tief durch.

Der Gefangene hat die Hände hinter dem Rücken gefesselt. Seine Augen sind geschwollen, seine Lippe geplatzt. Stella zuckt zusammen, ich kann das Entsetzen in ihrem schönen Gesicht sehen. Ich mache eine Handbewegung, und die Wachen verlassen uns. Der Gefangene fällt auf die Knie, als die stützenden Arme fort sind, aber er kommt wieder mühsam auf die Beine. Seine Augen sind noch klar, der Blick noch wach. Ist das ein Lächeln? Wut kocht in mir hoch, ich muss mich bezwingen, ihn nicht auf der Stelle zu töten. Denn ich möchte Antworten. Namen. Orte. Er ist nicht allein. Nur weil ich seinen Kopf abschlage, wird die Hydra keine neuen Köpfe heranwachsen lassen.

„Mein König“, sagt der Gefangene und verbeugt sich, die Ironie in seiner Stimme ist nicht zu überhören.

„Glaubst du wirklich, du hättest es geschafft, Vesontino zu stürzen? Die Festung ist uneinnehm-

bar, hält jeder Belagerung stand.“ Die mächtigen Wälle der Burg halten jeden Bogenbeschuss und jedes Katapult fern. Der Fluss versorgt uns mit frischem Wasser. Das lächerliche Pack hätte keinen Winter überstanden. „Ich muss Vesontino nicht stürzen“, sagt er ruhig. „Ich bin ja bereits eingeladen worden, obwohl die Gastfreundschaft etwas zu wünschen übrig lässt.“

Er erinnert mich natürlich auch daran, dass der überwiegende Teil meines Landes von der Seite meines Weibs stammt. Aber ich bin derjenige, der seinen Reichtum geerntet hat. Ich bin derjenige, der unser Reich groß gemacht hat. Ich steige von meinem Thron herunter, schreite einmal um ihn herum. Er ist größer als ich. Sieht auch besser aus. Schade. Vielleicht wäre er ein ausgezeichneter König geworden, wäre sein Herz nicht so weich.

„Ich bitte dich“, sagt mein Weib. Ich weiß nicht, ob die Worte an mich oder den Gefangenen gerichtet sind.

„Wenn der Aufstand nicht vorzieht, Vesontino einzunehmen ... was dann?“

Diesmal lächelt er wirklich. Meine Faust holt aus und ich treffe ihn hart, so dass seine Lippe wieder zu bluten beginnt. Ich wische meine Hand an meinem Mantel ab. Abscheulich. Er starrt mich nur an. Im Kopf gehe ich unsere Städte durch, keine einzige ist es wert, sie einzunehmen und zu verteidigen. Es sind nur Dörfer, voller schmutziger Bauern. Bauern, die es geschafft haben, sich zu mobilisieren, um mich zu vernichten.

„Trevorum“, sage ich schließlich und drehe mich, um meinem Weib ins Gesicht zu sehen. „Der Feigling hat offensichtlich Unterstützung in deiner Heimatstadt gesucht.“

Stellas Brust bebt, ihre Augen drohen, mit Tränen überzulaufen. Ich lege die Hand auf die Schulter des Gefangenen, nur um sie sogleich wieder herunterzunehmen. Ich kann die Gefahr, die von ihm ausgeht, spüren, eine

Gefahr, die weder Auge noch Ohr wahrnehmen kann, aber sie geht unter meine Haut und flüstert, das Eile gemahnt ist und den Wert von Informationen bei Weitem übersteigt. Um das Pack in den Dörfern kann ich mich später kümmern. Jetzt geht es um meine Zukunft.

„Dein Leben ist nichts mehr wert“, sage ich und ziehe das Schwert aus der Scheide.

„Nein!“, ruft mein Weib und springt von ihrem Thron auf. „Zeig Gnade. Er ist dein einziger Sohn!“ Sie fällt auf ihre Knie, klammert sich an meinen Schwertarm, als ob mich das daran hindern könnte, sein Leben zu beenden. Tränen laufen ihr über die Wangen. Ihre für gewöhnlich kirschroten Lippen sind gänzlich farblos.

„Glaubst du das wirklich?“, frage ich.

Sie kommt auf ihre Füße, ihre Hände vor ihrer Brust geballt, als ob sie ihr Herz schützen müsste. Ebenso naiv und dumm wie ihr Sohn. Sie denkt, sie ist die einzi-

ge Frau in meinem Leben? Dass der Feigling, der vor mir steht, der einzige Samen ist, den ich gesät habe?

Ich wende mich zurück an meinen Sohn Odo. Ziehe das Schwert aus der Scheide. Es wird kein schöner Anblick sein.

„Keine Sorge, Mutter“, sagte Odo. „Für das Wohl des Reiches opfere ich mein Leben gern.“

„Er ist unschuldig“, flüstert mein Weib fast, ihre Worte fließen schnell, als ob sie mehr wüsste, als sie sagen will. Aber das ist unmöglich.

„Ich bin schuldig“, sagt Odo, er schaut seine Mutter an. „Nur ich. Niemand sonst.“

Ich zögere. Sein Geständnis kommt zu leicht, zu schnell. Ich schüttele mich, ich kann unmöglich falsch liegen.

„Du solltest besser wegschauen“, sage ich zu Stella. „Denn es wird nie ein Odo I. diesen Thron besteigen!“

Aber sie ist nicht mehr neben mir. Ich fühle einen Schauer durch meinen Körper fließen.

Eine Hitzewelle pulsiert durch mein Blut. Ich greife an meinen Hals und spüre eine warme Flüssigkeit. Meine Hand ist rot gefärbt. Mein Blick wird für einen Moment schwarz. Der Dolch aus meinem Gürtel liegt in Stellas Hand.

„Nicht unser Sohn wird sterben“, sagt sie. „sondern du.“

„Stella?“ Ich sinke auf die Knie, meine Beine können mich nicht länger aufrecht halten.

„Ich bin der Wurm in deinem roten Apfel.“

„Du?“

„Deine Frau. Die du gedemütigt hast ... versklavt. Aber deine Gier hat dich zu Fall gebracht.“

Stella lässt den Dolch auf den Boden fallen. Sie nimmt die Krone vom Samtkissen.

Ich will etwas sagen, aber meine Stimme hat sich in ein Gurgeln verwandelt.

„Der König ist tot“, ruft Stella.

„Lang lebe unser neuer Kaiser!“

Das Letzte, was ich sehe, ist meine Krone auf dem Kopf Odos I.



Impressum

PHANTAST 18
„Macht“
kostenlose PDF-Version
Erschienen im Juli 2017

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

© 2017 Literatopia – Judith Madera,
Rüppurrer Straße 31, 76137 Karls-
ruhe

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Åsa Böker, Maria Jahn, Moritz Meh-
lem, Swantje Niemann, Almut Oet-
jen, Christel Scheja, Rupert Schwarz,
André Skora, Judith Madera

Bildquellen:

Sida Chen / Junedays: Cover und
Seiten 4, 5, 7, 12, 21, 28, 34, 41, 48,
54, 61, 64, 72, 78, 83, 91, 97, 105,
117, 124, 129

junedays.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. des jeweili-
gen Künstlers.

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	Rupert Schwarz	www.fictionfantasy.de	rupert.schwarz@gmx.de