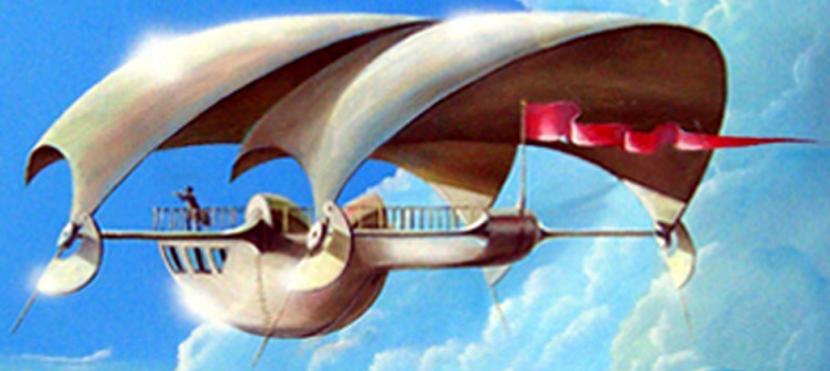




# PHANTAST



**1: Science Fantasy**

## Artikel

Science Fantasy - Leitartikel von Rupert Schwarz	Seite 04
The Longest Journey	Seite 13
Final Fantasy XIII	Seite 15
Der Pern-Zyklus	Seite 35
Interview mit Jeanine Krock	Seite 46
Testlesung von „Mara und der Feuerbringer“ – Band II	Seite 56
Steam Noir erscheint bei CrossCult	Seite 60
Kurzgeschichte „Gewürfelte Zeit“ von Der Weltenwanderer	Seite 65

## Rezensionen

Am blinden Ufer - Dietmar Dath	Seite 08
Die Wahrheit über die Zukunft - Samanta Schwebelin	Seite 19
Engel spucken nicht - Simon Halo	Seite 21
Für die Krone (Magierdämmerung 1) - Bernd Perplies	Seite 24
Planet der Sonnen (Virga 1) - Karl Schroeder	Seite 27
Säule der Welten (Virga 2) - Karl Schroeder	Seite 28
Tausend Jahre Stille - Eva Severini-Meszaros	Seite 29
Magisches Blut (Stadt der Finsternis 4) - Ilona Andrews	Seite 31
Korona - Thomas Thiemeyer	Seite 33
Maske: Thaery - Jack Vance	Seite 41

## Beiwerk

Vorwort	Seite 03
Anzeige „Saphir im Stahl“	Seite 54
Impressum	Seite 73
Bilder- & Quellennachweis	Seite 73

# Back to the Roots

von Jürgen Eglseer



Irgendwann in den späten 80er Jahren stieß ich zum deutsche SF-Fandom. Hinter diesem an sich einfachen Satz verbergen sich ungezählte Stunden, die man, zur Steigerung des persönlichen Egos oder zur Unterhaltung der Allgemeinheit, mit der Erstellung so genannter Fanzines verbrachte. Das Kunstwort entstand aus der Verschmelzung der englischsprachigen Begriffe Fan und Magazine. Dahinter verbarg sich eine große qualitative Bandbreite mehr oder weniger mühevoller Arbeit. Schlampig produzierter Müll fand sich ebenso darunter wie kunstvoll hergestellte Collagen oder eben semiprofessionelle Magazine. Fanzines wurden damals per Umdruck, Kopie oder Offset hergestellt.

Der Science Fiction Club ÜberAll, der eines der vielen mittelgroßen Auffangbecken von an der phantastischen Literatur interessierten Fans darstellte (damals gab

es noch keine Internetforen!), brachte neben diversen anderen Heften das vierteljährlich erscheinende Themen-Magazin „Fiction & Fantasy“ heraus. Mit dem Untergang der SF-Briefclubs durch die Etablierung des Internets verschwand auch dieses Magazin von der Bildfläche.

Rupert Schwarz und ich verwandelten die vormalige Club-Homepage *fictionfantasy.de* im Laufe der Jahre zu einem großen Fundus phantastischer Literatur und anderen Medien. Die Stunden, die früher mit Schreibmaschine, Klebeband und Tipp-Ex verbracht wurden, opferte man nun der Tastatur. Jedoch blieb im Hinterkopf trotz der zeitlichen Entfernung immer die Erinnerung an den Ursprung, die Wurzeln des Fandoms. Das papierne Fanzine, das Magazin der Fans, ist heutzutage so gut wie ausgestorben. Nur

wenige Exemplare kopierter A5-Hefte kursieren noch in der Republik. Hefte wie der „*Fandom Observer*“ oder Clubmagazine wie die „*Andromeda Nachrichten*“ des SFCD sind Beispiele hierfür. Was liegt also näher, als die Lust am Schreiben, das Erstellen eines schönen Heftes mit der neuen Technologie zu verbinden. Das Ergebnis liegt vor Euch, ein e-Zine. Deren mag es schon etliche auf dem Markt geben, jedoch zählt auch hier wieder wie früher die Individualmotivation. Unser Ziel ist es, Texte zu schaffen, die vielleicht intensiver konsumiert werden, als es auf einer Internetseite der Fall sein mag. Unser Ziel ist, es Euch gut zu unterhalten.

Ich wünsche Euch viel Spaß bei der Lektüre und freue mich auf euer Feedback zur erste Ausgabe des PHANTAST.

# Science Fantasy

Leitartikel von Rupert Schwarz

SF hat zwar viel mit Science Fantasy gemein, aber doch, wie der Begriff vermuten lässt, spielt Fantasy auch eine Rolle. Der Name ist sozusagen Programm und grundsätzlich kann man also sagen, Science Fantasy ist eine Mischform aus Science Fiction und Fantasy, woran man erkennen kann, wie ungenau die Grenzen zwischen diesen Subgenres in der Phantastik sind.

Wie es oft so ist, kam der Name erst viel später als das Genre selbst. Science-Fantasy-Geschichten gab es, seit SF publiziert wurde, ja sogar noch früher. Die Wurzeln kann man bereits bei den technisch orientierten Abenteuerromanen von Verne und Wells finden. Werke wie *Die Zeitmaschine* oder *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde* sind gute Beispiele, die zunächst mit wissenschaftlichen Ideen beginnen und dann im Verlauf der Geschichte in Fantasy-Regionen

abdriften. Zu nennen sind da aber auch die Mars-Romane von Edgar Rice Burroughs, der bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts veröffentlicht wurde. John Carter, ein konföderierter amerikanischer Bürgerkriegs-Veteran wurde auf mysteriöse Weise auf den Mars versetzt. Wegen der geringeren Schwerkraft verfügt er nun über größere Stärke. Er trifft auf die schöne marsianische Prinzessin Dejah Thoris und erlebt allerlei Abenteuer auf einem von Barbarei geprägten Planeten. Diese Romane haben die Phantastik stark geprägt und das Thema wurde oft aufgegriffen. So kann das Filmserial von *Flash Gordon* aus den 1930er Jahren auf eine ähnliche Geschichte zurückgreifen, auch wenn diese Serie 100% SF war. Doch auch in den 1960ern nahm man sich dieses Themas an: John Norman lässt seinen Helden auf einer gewalttätigen, sexistischen

Parallelwelt Gor stranden und Kenneth Bulmers Dray-Prescot-Reihe brachte es auf sage und schreibe 53 Romane, die der Autor von Beginn der 1970er Jahre bis zu seinem Tod verfasste.

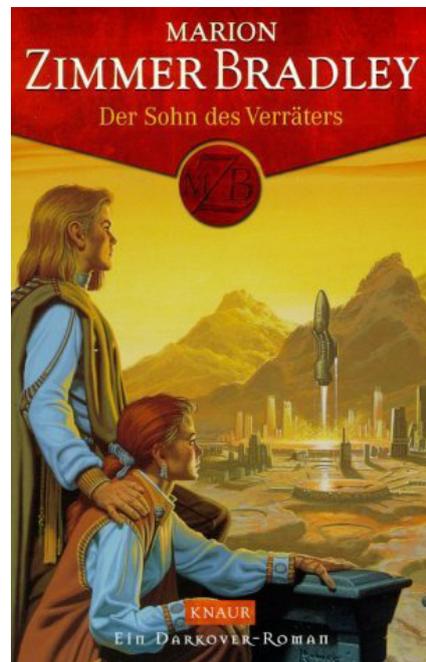
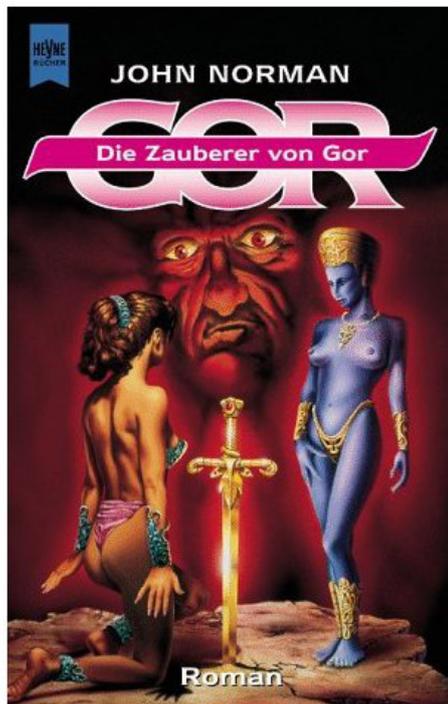
Diese frühe Form der Science Fantasy war letzten Endes nichts weiter als eine Variante des Abenteuer-Romans, nur eben mit besonderen Umständen. Der literarische Anspruch aber war gering. In dem Maße jedoch, in dem sich die Science Fiction entwickelte, gab es mehr und mehr Autoren, die dem Thema Science Fantasy mehr abgewannen. Das Nächstliegende war natürlich die Beschreibung fremder Welten. Im Mittelpunkt standen oft verlorene Kolonien oder gestrandete Astronauten, die sich auf einer fremden Welt zurechtfinden mussten. Es gibt nahezu unzählige Romane, die sich mit diesem Thema beschäftigen. Zu den wichtigsten

Werken gehören dabei der Darkover-Zyklus von Marion Zimmer Bradley und der Pern-Zyklus von Anne McCaffrey. Beide Zyklen haben eine ähnliche Struktur. Eine Kolonie bzw. ein gestrandetes Kolonistenraumschiff verliert nach mehreren Katastrophen das technische Know-how. Die Welt fällt zunächst in die Barbarei zurück und die Menschen stehen kurz davor, ausgelöscht zu werden. Als die Krise überwunden ist, hat sich eine vollständig neue Kultur entwickelt. Die Menschen haben sich den besonderen Gegebenheiten an-

gepasst. Beide Zyklen befassen sich auch mit der Thematik des Wiederentdeckens alter Techniken und es kommt zur Konfrontation mit den Menschen, die die alte Kolonie letztendlich aufspüren.

Das ist wahrlich eine Basis für viele interessante Geschichten und die SF ist voll davon. Dabei steht immer im Mittelpunkt, wie sich die Menschen an das Leben der fremden Welt angepasst haben. In der *Helliconia*-Trilogie von Brian W. Aldiss wird eine Welt

mit gewaltig langen Jahreszyklen beschrieben und den Katastrophen, die die Wechsel der Jahreszeiten mit sich bringen. Alan Dean Foster hingegen beschreibt im Roman *Die denkenden Wälder* das Leben einer Gruppe von Menschen in einer übermäßig vitalen Natur voller Gefahren. Der Roman ist gleichzeitig auch ein Beispiel dafür, wie die Themen Naturschutz und Ökologie in der Phantastik behandelt werden. Dass solche Themen bei weitem nichts von ihrer Faszination verloren haben, belegen der Film *Avatar* und der letztjährige Preisträger des



Deutschen Science Fiction Preises, Karsten Kruschel. Sein Roman *Vilm* beschreibt das Leben von Schiffbrüchigen auf einer fremden Welt, die miterleben müssen, wie ihre Kinder in eine Art Symbiose mit dem Planeten treten und zu etwas ganz Eigenem werden.

Doch den SF-Autoren fiel noch viel Fantastischeres ein. Obwohl man den Roman *Ringwelt* schnell der SF zuordnen würde, kann man das auch anders sehen: Forscher treffen auf ein gigantisches, uraltes Artefakt, das sich als Band um eine Sonne windet. Auf der Innenseite dieses Bandes entdecken die Menschen die Reste untergegangener Zivilisationen, die weit in die Barbarei zurückgefallen sind. Und Jack Vance erzählt in seinem Roman *Die sterbende Erde* von Menschen, die sich mit einer mehr und mehr erkaltenden Sonne beschäftigen müssen. Und das ist auch schon ein weiteres Thema, das sich in Buch und Comic sehr häufig findet: Endzeitwelten. Die Filmindustrie hat in den 80ern die Kinos zugeschüttet, allen voran mit der *Mad-Max-Reihe*. Diese Filme enthalten wenige Fantasy-Elemente,

aber es gibt auch andere Werke, wie z. B. *Hieros Reise* von Sterling E. Lanier, in dem Menschen mit Tieren telepathisch kommunizieren können, in dem aber auch immer noch vorhandene Radioaktivität - Jahrtausende nach dem Atomkrieg - weiterhin eine Bedrohung darstellt. Oder auch *Ich bin Legende* von Richard Matheson: Ein Mann kämpft in einer endzeitlichen Welt gegen Vampire, bis er letzten Endes feststellt, dass er der allerletzte Mensch auf Erden ist. Reizvoll war auch der Ansatz von David Gerrolds Zyklus *Der Krieg gegen die Chtorr*, in dem eine außerirdische Macht beginnt die Erde zu verändern. Die Menschen werden von unbekannt Krankheiten dezimiert und finden sich auf einer Welt wieder, die ihnen mehr und mehr fremd wird.

Die letzte große Strömung der Science Fantasy sind sogenannte Steampunk-Geschichten (Steam = engl. Dampf). Darin werden technisch geprägte Geschichten meist in einem viktorianischen Zeitalter erzählt, wobei die Technik zumeist weiter fortgeschritten dargestellt wurde. In einem der ersten SteampunkWerke, dem Roman *Pavane*

von Keith Roberts, wird eine Parallelwelt beschrieben, in der Elisabeth I. einem Attentat zum Opfer fiel und die Welt des 20. Jahrhunderts nach wie vor von der Kirche dominiert wird, die die Wissenschaften unterdrückt. Dieses Subgenre entwickelte sich und Steampunk nahm mehr und mehr Einfluss auf Film und Fernsehen. Besonders die Japaner scheinen von diesem Thema fasziniert zu sein und viele Anime-Serien nehmen dieses Thema auf. In den letzten Jahren griff die Faszination zu diesem Thema auch auf die US-Filmindustrie über. So ist z. B. eine *Witches-of-Oz*-Produktion mit vielen Steampunk-Elementen in der Mache, aber auch in anderen neuen phantastischen Produktionen ist ein gewisser Steampunk-Einfluss erkennbar.

Durch die Jahrzehnte gab es viele Berührungspunkte zwischen Fantasy und Science Fiction. Auch heute gibt es noch neue Ansätze wie z. B. *Otherland* von Tad Williams oder *Snow Crash* von Neal Stephenson. Hier vermischen sich Cyberpunk-Themen mit Fantasy-Themen und die Helden eilen durch virtuelle Fantasy-Welten, ohne einen Weg zurück und mit

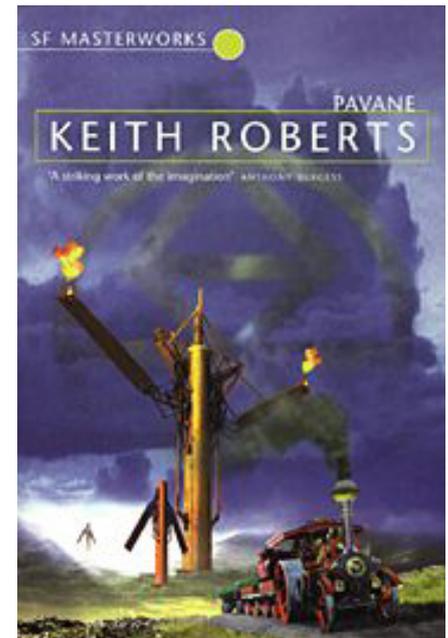
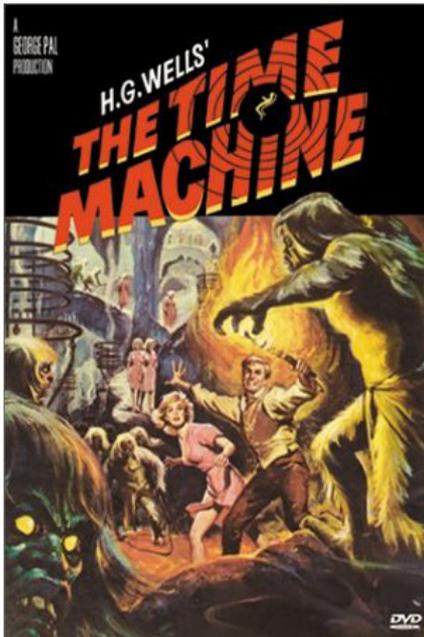
# PHANTAST

einer durchaus realen Bedrohung ihres Leben. In einer künstlichen Welt ist alles möglich - also warum nicht die Grenzen des Erklärbaren durchschreiten?

Der Vollständigkeit halber sei *Star Wars* erwähnt. Von der Optik her würde man den Film natürlich vollständig der SF zuordnen, aber die Handlung an sich die die einer Fantasy-Geschichte oder noch besser die eines Märchens. George Lucas hat letzten Endes nichts anderes gemacht, als ein klassisches Märchen in ein SF-Setting zu verlegen, und nun kann man nicht mit

Bestimmtheit sagen, ob dieser Film jetzt Fantasy oder Science Fiction ist. Doch im Filmbereich ist *Star Wars* bestimmt kein Einzelfall. In vielen Science-Fiction-Geschichten werden Themen wie eine nicht fassbare Macht, wie Prophezeiungen oder Magie aufgegriffen und kräftig mit der SF vermischt. Es zeigt sich, dass es nicht nur Fantasy-Geschichten mit SF-Elementen, sondern auch SF-Geschichten mit Fantasy-Elementen gibt. Eine klare Abgrenzung beider Genres ist sowieso nicht möglich, weil es auch keine eindeutigen Definitionen

gibt. Beide Genres sind recht jung und haben sich in den letzten Jahrzehnten immer wieder neu erfunden. Doch warum auf Grenzen bestehen, wenn die Verschmelzung von beiden Seiten so viele wunderbare Geschichten hervorgebracht hat? Es ist egal, ob man sie nun Fantasy, Science Fiction oder auch Science Fantasy nennt.





## **Dietmar Dath - Am blinden Ufer.**

**Eine Geschichte vom Strand und aus den Schnitten**

[Überarbeitete Neuauflage, 2010]

Autor: Dietmar Dath

Einbandentwurf: Sarah Lamparter, Büro Otto Sauhaus

Buch/Verlagsdaten: Verbrecher Verlag Berlin (2010); 330 Seiten; 14 €; ISBN 978-3-940426-36-9

**Eine Rezension von Rainer Skupsch**

Volker Kappelhoff ist Anfang dreißigundseitweieinhalb Jahren Leuchtturmwärter am Meer. Dort beobachtet er für die so genannte „Abwehr-Leitstelle“ das Wetter und betreibt Tierstudien, die seine Vorgesetzten aber nicht weiter zu interessieren scheinen. Den lieben langen Tag und halbe Nächte lang dreht sich Volkers Denken um seine Magenprobleme und vor allem seine Jugend - genauer gesagt: seine alte Schulclique, die Menschen, die er als Teenager liebte, die ihm offenbar alles bedeuteten. Diese Leute begannen nach der Schule in der St.-Cadoc-Siedlung ein eigenes Leben oder zogen fort in die Hauptstadt Borbruck. Nur

Volker blieb zurück, ohne seinem Leben ein erkennbares Ziel zu geben.

Diese Geschichte spielt um das Jahr 2000 herum - in gewisser Weise. Volker und seine Freunde sind aufgewachsen wie viele Leser dieser Buchbesprechung: mit Deep Purple, Phil Collins, Martin Heidegger (hust!) und Burt Hirschfelds Franchise-Romanen zur Fernsehserie *Dallas*. Und doch leben sie - ungeachtet ihrer typisch deutschen Namen - in

einer anderen Welt: auf einem namenlosen Inselkontinent, in einem Staat, der sich politisch von der BRD drastisch unterscheidet, und in einer Region, die „die Schnitte“ genannt wird. Nichts ist normal an den Schnitten. Auf wenig ist hier Verlass, zumindest soweit es Raum und Zeit angeht. Diese nämlich sind ständigen Veränderungen unterworfen. Eine Landkarte von St. Cadoc und seiner Umgebung müsste jedes Jahr neu gezeichnet werden, da Wälder, Gewässer und Felder mittlerweile ‚weitergewandert‘ sind. Manche Bereiche der Schnitte sind zuzeiten für die Außenwelt sichtbar und dann wieder nicht. Und auch die Zeit vergeht unterschiedlich schnell. Wer auf direktem Wege von A nach B geht, ist womöglich länger unterwegs als der, der einen großen Umweg macht.

Noch vieles andere wirkt seltsam an dieser Welt. Das wird vollends deutlich, als bei Volkers Leuchtturm eines Nachts eine Armee aus alptraumhaften Ungeheuern und Seemannsleichen an Land geht, um im Auftrag ihres Herrschers, des Alten, des Lurchenkönigs vom Grunde des Meeres, das Land der Menschen zu verheeren. Jetzt

erweist sich, warum Volker wirklich Jahre als Leuchtturmwärter für einen Staat arbeiten durfte, der die Schifffahrt aufgegeben hatte. Volker meldet (via futuristischem Nachrichtensystem, das selbst durch die Schnitte hindurch funktioniert) die Neuigkeiten nach Borbruck, bekommt aber von dort nie eine Antwort. Wohl schickt der Magistrat eine Armee aus, um den Angriff der Ungeheuer auf die Hauptstadt abzuwehren. Damit lässt er es aber bewenden. Dass die Reste der Monsterhorde auf ihrem Rückweg zum Meer durch St. Cadoc ziehen werden, kümmert die Politiker einen feuchten Kehricht, da sie die Problemregion der Schnitte eh abgeschrieben haben. Volker dagegen will nicht tatenlos zusehen. Er macht sich auf den Marsch heimwärts, um seinen Freunden beizustehen.

Dietmar Dath zählt zu der Sorte Schriftsteller, die es ihrer Leserschaft nicht einfach machen ... und deshalb wohl nie einen Bestseller zustande bringen werden. Wichtige Stichworte in diesem Zusammenhang sind aus meiner Sicht die „Intertextualität“ und die „Satire“. Jeder fiktionale

Prosatext baut auf all die Werke, die ihm vorangegangen sind, auf, egal ob der Autor das offen zeigt oder nicht. Dath nun zeigt seeehr deutlich, dass er sich z. B. der Konventionen des World-building in der Science Fiction bewusst ist - und er ignoriert diese ebenso offen wie spielerisch. Allein dies dürfte genügend traditionelle Genre-SF-Leser vor den Kopf stoßen, um seine Auflage spürbar zu senken.

Dath erfindet in *Am blinden Ufer* faszinierende Einzelheiten einer Parallelwelt, die genau auszuarbeiten er sich niemals die Mühe macht. Er skizziert auf 300 Seiten eine Geschichte, die andere Schriftsteller auf mindestens 1000 ausgebreitet hätten. Und er benutzt die uns bekannte Populärkultur vor allem der 1980er Jahre, ohne deren Vorhandensein auch nur ansatzweise zu rechtfertigen. Das dürften ihm viele Leser dick ankreiden, mir allerdings hat es wunderbar gefallen. Daths Weltentwurf war für mich eindeutig das Beste an seinem Roman. Einmal abgesehen davon, dass sie mit „Buphlonk“ genannten büffelähnlichen Tieren zusammenleben und dass in ihrem

Stadtteich ein Monster lauert, hören die Menschen in St. Cadoc auf Namen wie Cordula Späth oder Johanna Rauch (zahlreiche Dath-Romane verwenden Versionen mindestens einer dieser zwei Damen) und ihre Verhaltensweisen und Sitten müssen mir nicht erst groß erklärt werden. Im Ganzen also eine appetitliche Mischung aus sehr vertraut und sehr fremd.

Ich vermeine bei der Lektüre von Dath-Texten regelmäßig den Einfluss Arno Schmidts wahrzunehmen. Dath ist mit Schmidts Werk vertraut, hat vor einiger Zeit das Nachwort zu einer Neuausgabe von *Die Gelehrtenrepublik* beigesteuert. Vom erzählerischen wie vom stilistischen Ansatz her stehen beide Autoren oft in der Nachfolge der großen Satiriker wie Sterne, Swift und Jean Paul. Im Übrigen bilden bei Dath Intertextualität und Satire eine Schnittmenge, die sich etwa bei Actionszenen zeigt. Diese finden sich mehrfach in satirisch gebrochener Form oder aber sie erinnern im Gestus an Vorbilder aus der Trivalliteratur. In jedem Fall aber erkennt man hinter diesen Darstellungsweisen eine bewusste

Entscheidung des Autors.

Als Beispiel dafür ein Zitat aus dem Kampf um Volkers Heimatort:

“Der dicke Panzerwagen ... in dem der Bürgermeister von St. Cadoc mit einer albernem Regenmütze auf dem puterrotten Bluthochdruck-Haupt in napoleonischer Pose stand und zur Dachluke rausguckte. Ununterbrochen feuerte der dicke Mann seine in den Straßen das Allerschlimmste wegputzenden Leute an, während ein Abwehrmann seine liebe Not damit hatte, das Gefährt so zu steuern, daß wenigstens nichtdauernd Mustervon Amphibienfahrzeugkettenrädern in liegegebliebene tote Leiber gedrückt wurden.“ (S. 97)

Hier werden Monster also *weggeputzt*, und dass Dath es in dem zitierten Satz fertigbrachte, ein Wort mit nicht weniger als 30 Buchstaben unterzubringen, war ihm gewiss ein innerer Reichsparteitag. Dath spielt ganz offen mit Versatzstücken des Splatterfilms. Über die Zerstörung ihrer Kneipe nachzudenken, empfindet Johanna Rauch als „nicht viel anders ..., als sich an einen Film zu erinnern, den man gesehen hat ...“. (S. 94) Das große, böse

Obermonster wird beschrieben als „Schweinsblase mit Milliarden grüner Augen, dreihundert hungrigen Schlündern und einer unübersehbaren Menge glitschiger Extremitäten“ (S. 75). Und eine Schule hingeschlachteter Wale wirkt auf Volker Kappelhoff wie „eine verkleckerte Metzelsuppe“ (S. 55).

Vermutlich bedient sich Dath einer dermaßen ironischen Erzählweise, weil er grundsätzlich traditionell erzählten Geschichten misstraut. In einem seiner jüngsten Romane, *Sie schläft* (2009), wird die auftretende Figur Dietmar Dath als „Nichtgeschichtenerzähler“ titulierte. In einer Rezension zu *Die Abschaffung der Arten* (womöglich der bisherige Höhepunkt Daths literarischen Schaffens) urteilte die Kritikerin Iris Radisch: „[Dieses] hybride Buch [will] alles Mögliche sein, ... doch eines auf keinen Fall: ein literarischer Konsumartikel. Darin ist viel Verachtung für unsere Zeit ...“

Oje, ich komme von Höckschen auf Stöckschen. Eigentlich will ich noch über Intertextualität reden und bin doch schon bei

Daths Weltsicht gelandet. Also noch einmal einen Schritt zurück: Der satirische Umgang des Autors mit seinem Sujet ist gewollt, hat aber seinen Preis. Zwar zollt Dath den Menschen, die in dunkler Nacht um ihren Heimatort kämpfen, durchaus an mehreren Stellen seinen Respekt, aber deren Einzelschicksale lassen mich als Leser unbeteiligt zurück. Was von diesen und anderen alptraumhaften Stellen in Erinnerung bleibt, ist die generelle Zerbrechlichkeit/Gefährdetheit des menschlichen Lebens:

„Da platzten feine Säckchen in seinem Bauch, rissen Drähte und Seile irgendwo in seinem Hals und hinten im Nacken.“ (S. 15).

Ich bin wohl doch unwiderruflich beim Thema Weltsicht angekommen. Vielleicht liegt dem Splatterhorror von *Am blinden Ufer* ja wirklich die Verachtung des Marxisten Dath für unsere spätkapitalistische Zeit zu Grunde? Oder geht es ‚nur‘ um den wohlvertrauten Zorn des Menschen angesichts seiner Sterblichkeit? - Der alte Leuchtturmwächter Richard jedenfalls zitiert an einer Stelle Songzeilen von Lou Reed:

“An animal life is low on the totem pole, human life worth little more than infected yeast. (...) They say things are done for the majority, don't believe half of what you see, none of what you hear.” (S. 68)

Politische Funktionsträger kommen schlecht weg in diesem Buch, aber darum geht es sicher nur nebenbei, weil die Welt halt so ist, wie sie ist. Eigentlich fasziniert Dietmar Dath vor allem das, was den Menschen aufrecht hält auf Erden: das Streben nach Glück und die Liebe. Dath sagt von sich, er schreibe immer nur kleine Liebesromane. Das tut er implizit auch hier. Daneben dreht sich aber alles um die Erinnerung: die prägenden Jahre als Teil einer Schülerclique und verflossene Angebetete. Volkers Familie spielt in diesem Buch keinerlei Rolle. Während er auf seinem Leuchtturm hockt und (ohne Aussicht auf Erfolg) versucht, den Sinn seines Lebens zu ergrübeln, erinnert er an Szenen wie diese:

„Noch im Sommer war er mit [Cordula], mit Andreas und Nadja auf diesem Teich Boot gefahren. Ein lauer, weicher, sanfter Wind war bei ihm gewesen. Die schönste Wirklichkeit, schöner als Träume

in einem sehr warmen Bett. Das Glück.“

Was man in solchen Textstellen entdeckt, ist die Sehnsucht nach der vergangenen Jugend, der Zeit der Freiheit (so Dath in einem Interview:) „zwischen dem 13. und 18. Lebensjahr - mehr ... läßt uns die über Lohnarbeit vergesellschaftete Zivilisation nicht, den Verstand auszuprobieren und zu entwickeln, und ausgerechnet in dieser Phase bringt dann der Sexualeksplosion alles durcheinander. Das ist so tragisch, wie es witzig ist.“ Was die Jugenderinnerungen nicht liefern, sind Charakterstudien der Clique. In diesem Roman geht es - wie ich schon oben bei den Splatterszenen behauptete - immer mehr ums Grundsätzliche als ums Individuelle. Cordula, Andreas und Johanna beherrschen auch nach 15 Jahren noch Volkers Denken, doch als Individuen bleiben sie für uns Leser bis zum Ende vage Erscheinungen. Dasselbe gilt auch für Nadja, die gute Freundin, in die Volker sich in diesem Buch endlich doch noch verliebt. Ihre Figur liegt dem Autor Dath aus der Schulclique offenbar am meisten am Herzen,

wenn man seinen Äußerungen im Nachwort Glauben schenken darf. Der Dietmar Dath des Jahres 2010 hat bei der Durchsicht des alten Romantextes seine Aufmerksamkeit hauptsächlich ihrer Liebesnacht mit Volker gezollt. Jede Einzelheit ist ihm da wichtig, jeder Duft im Raum und jeder kleine Gegenstand. Gleichzeitig verschließt Dath nicht die Augen davor, was er geleistet hat und leisten kann. Er sagt es im Nachwort selbst:

Alle Geschichten, die ich je habe erzählen wollen, sollen beweisen, daß es Liebe und Freundschaft wirklich gibt. Davon handelt auch der größte Teil von *Am blinden Ufer*. Dieser Beweis ist mir nie geglückt ... (S. 329)

Was dieser Roman deutlich vorführt, ist die Sehnsucht nach Freundschaft und die Sehnsucht nach Liebe. Wenn Dath diese Liebe aber beschreiben will, rettet er sich wie auch in anderen Büchern in fast hymnisch beschworenen Geschlechtsverkehr, der dann doch sein Ziel verfehlt, mich anzurühren. Das schafft letztlich viel besser das hammerharte Happyend, in dem Dath allen Spott fahren läßt und seiner Geschichte eine

richtig melodramatisch schnulzige Wendung schenkt (schööön!). Zum Schluss ein Fazit? - Hm, ein höchst originelles Buch, das manchmal nicht zu wissen scheint, wo es hin will (oder bewusst Lesererwartungen sabotiert?), das uns Normalverbraucher mit all seinen Ecken und Kanten

häufiger außen vor lässt - und trotzdem interessanter ist als fast alles aus deutschen Landen, was gewöhnlich unter dem Namen Science Fiction erscheint.

### Weiterführende Links:

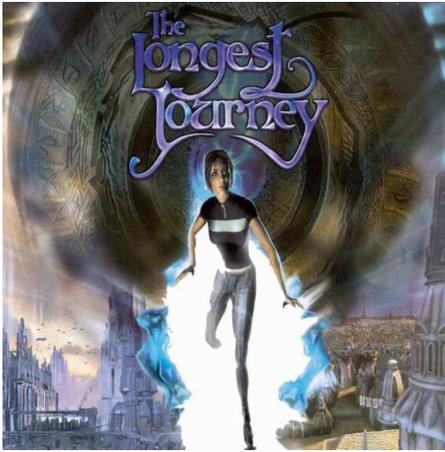
#### Buchrezension von Iris Radisch in DIE ZEIT

<http://www.zeit.de/2008/42/Darwin-Dath?page=all>

#### Interview mit Dietmar Dath

[http://www.satt.org/literatur/06\\_12\\_dath.html](http://www.satt.org/literatur/06_12_dath.html)





## The Longest Journey

Computerspiel für die Plattform  
PC (Windows ab 98)  
CD-Rom  
Erschienen bei FunCom, 2000

Ein Artikel von Judith Gor

Ein schon etwas älteres Spiel, das hervorragend das Thema Science Fantasy spiegelt, ist *The Longest Journey* (Funcom, 2000). Wobei man hier eher von Science UND Fantasy sprechen sollte. Im Gegensatz zu *Final Fantasy XIII* liegt hier keine Verschmelzung der Elemente vor, sondern der Spieler erlebt zwei vollkommen unterschiedliche Welten. Die Zukunft unserer Welt, die im späteren Verlauf Stark genannt wird, sieht ziemlich düster aus: Die Protagonistin April Ryan lebt im überbevölkerten, hochtechnisierten Newport. Von der Megacity erstrahlt allerdings nur der Kern in gleißend hellem Licht. Der Rest der Stadt dämmert in den Schatten der Wolkenkratzer dahin, Drogenabhängige liegen auf Straßen, die nur noch Fußgängern dienen. Über ihnen schwirren Gleiter umher und irgendwie ist der Verfall allgegenwärtig. Zusammengefasst ist Stark ein CyberpunkszENARIO, allerdings ohne virtuelle Welten. April lebt in Venice, einem Stadtviertel, das hauptsächlich von Studenten bevölkert wird und wie eine kleine, ruhige Insel aus dem Dreck der Großstadt

heraussticht. Ihr Studium an der Venice Academy of Visual Arts läuft recht gut, allerdings schleichen sich allmählich die phantastischen Wesen aus ihren Träumen in die Wirklichkeit. Es stellt sich heraus, dass April eine Reisende ist, die zwischen zwei Welten wechseln kann. Die eine ist ihre eigene, Stark, die andere eine magische Welt namens Arcadia, welche mittelalterlich geprägt ist. Als April Arcadia das erste Mal besucht, findet sie sich in einer kleinen Hafenstadt mit Fachwerkhäusern wieder. Auf dem Markt begegnen ihr Händler und Gaukler – und ein sprechender Vogel, der sie fortan begleitet. Ihre Reisen nach Arcadia bringen sie unter anderem zu magischen Meeresebewohnern, seltsamen Waldbewohnern und zu einem Alchimisten, der ein schwebendes Schloss bewohnt. Im Vergleich zu Stark erstrahlt Arcadia unter dem Licht der Sonne und der Pracht grüner Pflanzen, doch auch diese Welt besitzt dunkle Winkel. Einst waren Magie und Technik in einer Welt vereint, doch nach der Trennung entwickelten sich beide Welten so gegensätzlich, dass sie praktisch nicht wieder

zusammengefügt werden können. Zumindest in Aprils Zeit nicht. Als der Hüter, der die Energien beider Welten trennt, verschwindet, beginnen die Welten ineinander überzugehen und Chaos droht auszubrechen. Es geht also letztlich wieder einmal darum, die Welt zu retten – allerdings ist die Thematik in The Longest Journey tiefgreifend und ungewöhnlich umgesetzt.

Mit Stark und Arcadia stehen sich Cyberpunk und High Fantasy gegenüber – und die Kombination ist in The Longest Journey einfach fabelhaft gelungen. Beide Welten üben ihren Reiz auf den Spieler aus und warten mit detailreichen Umgebungen auf. Für damalige Verhältnisse war die Grafik sehr gut, das einzig Nervende sind jedoch die

langen Laufwege. The Longest Journey ist ein typisches Point & Klick-Adventure, bei dem es durch das Lesen von Tagebucheinträgen und ausführlichen Gesprächen mit den Bewohnern der Welten viel zu entdecken gibt. Dabei hat der Spieler gewisse Entscheidungsmöglichkeiten, wie ein Gespräch verlaufen soll – die Handlung richtunggebend beeinflussen kann man jedoch nicht.

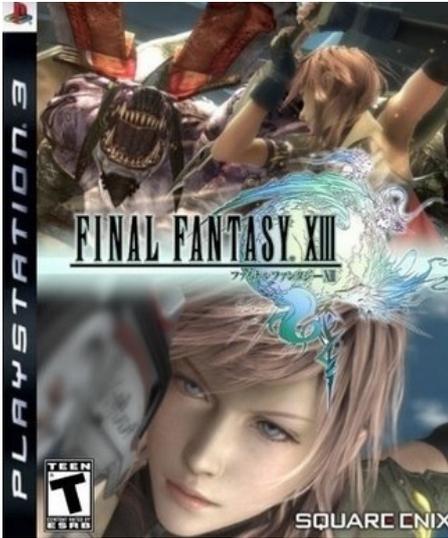
2006 erschien mit Dreamfall eine Fortsetzung des Spiels, das allerdings kein reines Point & Klick-Game mehr ist. Arcadia kommt als magische Welt dabei sehr gut zur Geltung, die düstere Cyberpunkatmosphäre von Stark bleibt jedoch etwas

auf der Strecke. Nichtsdestotrotz überzeugt auch Dreamfall mit seiner Kombination von Science Fiction- und Fantasywelt und bietet eine neue Storyline, die jedoch ebenfalls nicht ganz an den Vorgänger heranreicht. Dazu sollte gesagt werden, dass Funcom mit The Longest Journey einfach eine Wahnsinnsgeschichte präsentiert hat, die schwer zu toppen ist. Dreamfall ist für Fans von April trotz allem ein Muss – übrigens sind beide Spiele im Paket für Windows XP neu erschienen.

### Weiterführende Links:

<http://www.longestjourney.com/>





## Final Fantasy XIII

Computerspiel für die Plattformen  
XBOX 360 und Playstation 3  
USK: ab 12 Jahre  
Squaresoft, 2011

Ein Artikel von Judith Gor

Der ein oder andere Leser mag sich wundern, dass es Genrebezeichnungen wie „Science Fantasy“ überhaupt gibt und hat trotz der recht eindeutigen Bezeichnung Schwierigkeiten, sich etwas Konkretes darunter vorzustellen. Dabei gehört eines der populärsten Spiele des vergangenen Jahres diesem Genremix an: *Final Fantasy XIII*. Einige Titel der *Final Fantasy*-Serie haben wie kaum ein anderes Spiel, Buch oder auch Film die Bezeichnung „Science Fantasy“ verdient und *FFXIII* stellt dabei den vorläufigen Höhepunkt der Symbiose aus Science Fiction- und Fantasyelementen dar. Im Folgenden soll es nicht um eine Bewertung des Titels gehen, sondern vielmehr um eine Veranschaulichung, was nun genau „Science Fantasy“ daran ist.

Im Frühjahr 2010 sorgte *Final Fantasy XIII* für großes Aufsehen in der Videospielszene. Die einen erlitten beinahe einen Herzinfarkt vor Begeisterung über die phänomenale Grafik, die anderen beschwerten sich lautstark, dass dietytischen Rollenspielelemente

viel zu kurz kämen und das Game schlichtweg viel zu linear sei. In der Tat gestaltet sich der Anfang ziemlich straight, was vor allem an den üppigen Videosequenzen liegt, in denen die Story nach und nach aufgedröselt wird. Und auch wenn es sich anfangs ein wenig wie Filmschauen anfühlt, so sind gerade diese Sequenzen essentiell für das Verständnis.

Als Fan der Serie wird man bekannte Elemente wieder entdecken, die jedoch zu einem vollkommen neuartigen Gesamtkunstwerk arrangiert wurden. Neulinge zeigen sich oftmals überrascht über die Komplexität der Geschichte und den Welten, auf denen sie spielt. Zu Beginn befinden wir uns auf Cocoon, einem Planeten, aus dessen Hülle ein großer Teil herausgeschlagen wurde. Andeutungsweise erfährt man von einem weit zurückliegenden Krieg, der jedoch die Bewohner noch heute in die ständige Angst versetzt, von den Armeen aus Grand Pulse, dem Nachbarplaneten, überfallen zu werden. Diese Angst wird von den sogenannten Fal'Cie, gottähnlichen Maschinenwesen, kräftig geschürt – dabei wissen die Bewohner



Cocoons fast nichts über Grand Pulse. Die Fal'Cie, die in ihrer Erscheinung wie eine Kreuzung aus Fantasywesen und Matrixmaschine anmuten, versorgen die Menschen mit Nahrung, Energie, ja sogar mit Licht.

Wie es das Schicksal will, werden die Helden der Geschichte von einem Fal'Cie aus Grand Pulse zu sogenannten L'Cie gemacht – sie sind gebrandmarkt und müssen eine bestimmte Aufgabe erfüllen, andernfalls würden sie zu Cie'th werden, degenerierten Wesen. Allerdings wissen sie lange Zeit nicht, worin ihre Aufgabe bestehen soll. Auf ihrer Suche bereisen sie futuristische Städte aus Glas und Chrom, denen es in ihrer verschachtelten Struktur noch gelingt, grüne Inseln zu bewahren. Gleichzeitig versprühen sie mit den vielen Ornamentzeichnungen auf den Wegen und Gebäuden eine geradezu magische Atmosphäre. Daneben gibt es gänzlich naturbelassene Schauplätze, magische Wälder und urzeitliche Steppen. *Final Fantasy XIII* ist teilweise Utopie, betrachtet man die hochtechnisierten Städte, in denen die Menschen nahezu sorglos leben

könnten, aber gleichzeitig auch eine gesellschaftliche Dystopie. Die Menschheit lebt in einem kristallinen Käfig, nichts ahnend, dass sie für die Fal'Cie nichts weiter als Mittel zum Zweck sind. Dazu leben die Menschen, wie bereits erwähnt, trotz ihres Wohlstands in ständiger Angst und lassen sich zu blindem Aktionismus hinreißen.

Im Lauf der Geschichte bekommen es die Helden mit Gegnern zu tun, die manchmal gänzlich Maschine, gänzlich Fantasywesen oder auch eine Mischung aus beidem sind. Letztere muten äußerlich wie phantastische Gestalten an, bestehen aber aus Metall und Schaltkreisen – und wirken Magie. An dieser Stelle seien die Esper, die die Charaktere bei ihren Kämpfen unterstützen, erwähnt. Sie sind ebenfalls Maschinen, die phantastisch aussehen, verfügen über beachtliche magische Fähigkeiten und sind zu einer technischen Metamorphose im Stande. Das Verschmelzen von Fantasy- und Science-Fiction-Elementen ist in *Final Fantasy XIII* vom Weltenentwurf bis hin zu den Entitäten nahtlos gelungen.

Wie in anderen Teilen der Final Fantasy Serie ist es auch in *FFXIII* nicht möglich, in Kategorien wie „gut“ und „böse“ zu denken. Oftmals verschiebt sich die Sichtweise der Dinge und je weiter man in der Story vorankommt, umso tiefgreifender entpuppt sich der Konflikt zwischen Cocoon und Grand Pulse, zwischen den Fal'Cie und den Menschen beziehungsweise L'Cie. Auf ihrem Weg beginnen die Charaktere zu verzweifeln, lassen sich von ihren Emotionen zu Kurzschluss handlungen hinreißen und lernen, ihre Gemeinsamkeiten über ihre Unterschiede zu stellen, um gemeinsam für ihre Zukunft zu kämpfen.

*Final Fantasy XIII* gehört zur „Fabula Nova Crystallis Final Fantasy“-Reihe, zu der auch *Final Fantasy*



*XIII-2, Final Fantasy versus XIII* und *Final Fantasy Type-0* (ehemals *Final Fantasy Agito XIII*) gehören werden. Bis auf *FFXIII* ist bisher keines der Spiele erschienen. Erste Einblicke in *FFversusXIII* zeigen eine vollkommen andere, viel düsterere Zukunftswelt – man darf gespannt sein, ob und inwiefern die kommenden Titel das Thema „Science Fantasy“ umsetzen werden. Allen, die mit *FFXIII* ihre erste *Final Fantasy*-

Erfahrung gemacht haben und sich an die älteren Titel wagen wollen: *Final Fantasy VII* und in weiten Teilen auch *Final Fantasy VIII* kombinieren ebenfalls verschiedene Science-Fiction und Fantasyelemente. Es sei jedoch erwähnt, dass jeder *Final Fantasy*-Teil sowohl eine komplett unabhängige Story, sowie auch eine vollkommen neue Welt bietet!

**Weiterführende Links:**

[www.finalfantasy13game.com](http://www.finalfantasy13game.com)





## Die Wahrheit über die Zukunft

Autor: Samanta Schweblin  
Übersetzerin: Angelica Ammar  
Buch/Verlagsdaten: Suhrkamp Verlag  
#42142, 2010, 160 Seiten,  
ISBN-13: 9783518421420

### Eine Rezension von Kai Bosse

Die Kurzgeschichtensammlung *“Die Wahrheit über die Zukunft”* ist eine aktuelle Deutsche Erstveröffentlichung, ursprünglich verfasst von Samanta Schweblin, einem der neuen argentinischen Talente, die auf der letzten FFM-Buchmesse vorgestellt wurden. Der erste Eindruck ist von normaler Gruselkost, denn bei allen Geschichten gibt es einen unerwarteten Dreh, manchmal von Anfang an, oft aber erst in der zweiten Hälfte oder auf der letzten Seite. Die Sprache ist annehmbar, aber wohl eh nicht zu genau zu betrachten, da es sich um eine Übersetzung handelt.

Was wirklich Spaß macht, sind die Plot-Puzzles, bis Leserin oder Leser dahinterkommt, wie die jeweils aktuelle Geschichte endet. Denn enden tun die *“relatos”* der Schweblin immer etwas abrupt. Sie beschrieb das in einem Interview im Berliner *Tagesspiegel* so: *“Ich liebe die Schnelligkeit und die Präzision der Kurzgeschichte. (...) Für mich ist Spannung das Allerwichtigste, ohne Spannung gibt es keine Geschichte. Denn in dem Moment, wo du weißt, was geschehen wird, und ich es auch*

weiß - in dem Moment muss ich dir auch nichts mehr erzählen.”

Es kommen leicht und extrem absurde Geschichten vor, wie z. B. die Geschichte von dem untertänigen Gräber, den ein Strandtourist immer in der Nähe seines verlassenen Hotels vorfindet und der ihn immer als *“Chef”* anspricht und ständig Bericht über den Fortschritt des Tunnels, er wisse schon, erstattet. Es gibt brutale Geschichten voll Poe’sischer Rache, wie die über die Tötung eines streunenden Hundes, und zerbrechlich-rätselhafte, wie die vom Vater, der vor einem Kindergarten auf seine Tochter wartet und am Ende nicht sicher ist, ob er sie aus Versehen gerade umgebracht hat, weil sie in ganz anderer, schillernder Form vorbeischwebte.

Man fragt sich beim Lesen, ob man diese Geschichten phantastisch nennen darf. Schweblin selbst meint, ihre Geschichten zählen nicht zur phantastischen Literatur. Es gibt aber zwei konkrete gegenteilige Hinweise: Zum einen wird jedesmal das Wort *“fantastisch”* in der deutschen Übersetzung mit *“ph”* am Anfang buchstabiert; das könnte ein kleines Signal vom deutschen Verleger

sein. Und außerdem gibt es mittig eine zauberhafte Geschichte über einen jungen Mann, der sich auf lange Zeit in einem Spielzeugladen verirrt und sich nach und nach auch körperlich dem Laden und den Bedürfnissen, die ihn dort hineinfliehen ließen, anpasst ... und damit war für diesen Leser - der gerne in britischer Phantastik stöbert - ein Zitat auf das bekannteste Werk der britischen Königin des "magic realism" perfekt: Angela Carters *Magic Toyshop*.

Um noch den Bogen zum Ausgabenthema zu versuchen: Ist

denn "magic realism" Science Fantasy? Wohl eher nur eine Seitenader, denn typische "science gadgets" fehlen oft. Aber auch diese Lücke schließt die junge Autorin mit der letzten Geschichte, "Konserven": eine richtige SF-Geschichte, eine, die sich - nicht nur, aber vorrangig - an Frauen wendet und auf clevere Weise andeutet, wie viele von ihnen in der Erfahrung des Rezensenten Schwangerschaften sehen, besonders wenn diese als Zwang empfunden werden. Großartig getroffen, allegorisch

schön spitz.

Fazit: Von dem knappen Stil und detektivischen Heranführen an die Plot-Auflösung in praktisch jeder Geschichte, von dem Spiel mit dem Phantastischen, ausgehend von der einfachen Gruselgeschichte über Poe'schen Horror, durch den magisch-realistischen Spielzeugladen hindurch zur dezenten Science Fantasy am Ende - ein gelungener Relaunch dieser bemerkenswerten Argentinierin im deutschen Literaturbetrieb, die es verdient hat, zwischen allen Sparten querbeet gelesen zu werden!





## Engel spucken nicht

Autor: Simon Halo  
Buch/Verlagsdaten: KINGonly, 2010,  
427 Seiten  
ISBN-13: 978-3000274800

Eine Rezension von Judith Gor

In „Engel spucken nicht“ begleitet der Leser vier Protagonisten auf ihrer Reise in eine ungewisse Zukunft. Auch Anja befindet sich in Stasis, wusste zu Beginn ihrer Reise nicht, ob sie einen bewohnbaren Planeten finden würden, ob sie und ihre Kameraden sich wiedersehen. Nun wacht sie als Einzige auf – die anderen sind tot. Mühsam versucht sie, ihren Geist unter Kontrolle zu bringen, ruhig zu bleiben und herauszufinden, was passiert ist. Auch Thomas und sein Bruder Manfred werden unabhängig voneinander mit seltsamen Ereignissen konfrontiert. Beide treffen sie auf ein außerirdisches Wesen, halb Mensch, halb Pferd, welches ihnen nicht friedlich gesinnt zu sein scheint. Anjas Schwester Rebecca erlebt man währenddessen auf der Erde, als sie ihren Hightech-Kuschelbären EMO geschenkt bekommt. Dieses intelligente Spielzeug findet im Laufe der Geschichte den Weg zu allen Protagonisten. Zudem gelangt EMO in die Hände eines kleinen Mädchens, dessen Augen sich aus seinen Höhlen bewegen und deren Arme sich wie Kaugummi langstrecken können ...

Simon Halos Roman bewegt sich anfangs zwischen Science-Fiction und Horror. Da gibt es das Schiff, das Menschen im Tiefschlaf und wertvolle Kulturgüter transportiert und da erscheinen diese seltsamen Wesen. Die Atmosphäre auf dem Schiff ist düster – mit den Protagonisten tappt man ins Ungewisse und die ersten Seiten fühlen sich wie ein Alptraum an. Pro Kapitel widmet sich der Autor zwei Personen, erzählt abwechselnd von ihren Erlebnissen, wobei er die auktoriale Erzählweise bevorzugt. Allerdings nutzt er die Möglichkeit, Informationen zu vermitteln, die die Charaktere (noch) nicht kennen, kaum aus. Stattdessen werden oftmals beinahe mikroskopische Geschehnisse beschrieben, wie das Ächzen eines Tisches, auf dem sich eine Person abstützt. Dadurch entsteht ein seltsam zäher, zeitlich verformter Lesefluss. Alles scheint in Zeitlupe abzulaufen, dann plötzlich rasen die Seiten dahin oder lesen sich auch einfach wieder ganz normal. Noch dazu weiß man bis weit in die zweite Hälfte des Romans nicht wirklich, ob alles zur gleichen Zeit geschieht oder ob ein Handlungsstrang Gegenwart, der andere Vergangenheit ist. Das

macht den Roman zwar stellenweise schwierig und anstrengend, aber auch sehr interessant. Man ist einfach unheimlich gespannt, wie sich die Geschichte auflösen wird.

Als schließlich die Außerirdischen in ihrer echten Form in Erscheinung treten, ist man endgültig zwischen Faszination und Unbehagen zerrissen. Simon Halo verzichtet auf die beliebten humanoiden Darstellungen, die der Identifikation mit den fremden Wesen dienen. Sie sind in ihrem Körperaufbau, sofern man davon sprechen kann, gänzlich verschieden von uns. Ihre Lebensweise erscheint parasitär oder symbiotisch, gänzlich aufgeklärt wird das nicht. Man tendiert irgendwann aber doch eher zu letzterer Variante. Die Darstellung dieser Wesen ist dem Autor jedenfalls wunderbar gelungen, denn sie erzeugt genau die Gefühle, die man bei der Konfrontation mit außerirdischem Leben wohl verspürt: Neugier, Faszination, aber vor allem auch Befremdung, Angst. Die menschlichen Protagonisten sind dabei insgesamt sehr verschieden. Anja ist extrem selbst- und pflichtbewusst, Thomas der dicke Computerfreak, Manfred und Rebecca eher ruhig,

auch etwas unsicher. Durch kursive Einschübe mit persönlichen Erinnerungen werden die vier Personen dem Leser zudem näher gebracht – unbedingt notwendig sind sie nicht, vertiefen aber das Verständnis für die Handlungen der Charaktere. Insbesondere Anjas Entwicklung ist entscheidend, denn wie im Klappentext angedeutet, wird sie sich gegen ihre Bestimmung wenden. Der positive Gesamteindruck wird allerdings etwas von den vielen erotischen Anspielungen im Roman gestört. Man weiß nicht, was der Autor mit den ganzen Andeutungen und Erregungszuständen bezweckt – zur Geschichte passen die meisten dieser Szenen ganz und gar nicht.

Der größte Kritikpunkt liegt beim Storyaufbau beziehungsweise dem Vorenthalten wichtiger Informationen. Am Ende bleiben sehr viele Fragen offen. Natürlich muss auf der letzten Seite eines Romans nicht alles aufgeklärt sein, aber im Verlauf der Geschichte fehlen einfach die Grundsteine für ein umfassendes Verständnis. Zudem wirken die letzten Seiten etwas, als habe der Autor sich in

seinen vielen Ideen verhaspelt. Es bleiben nur die eigenen Gedanken, die rückblickend den Roman regelrecht erforschen müssen. So ist „Engel spucken nicht“ keine Unterhaltungslektüre für zwischendurch. Man muss wach mitlesen, jede kleine Information aufnehmen, um am Ende noch den Überblick zu behalten. Was nach den düsteren, diffusen Anfangsszenen geschieht, ist Phantastik in ihrer ganzen Bandbreite. Wie erwähnt, spielt Horror eine große Rolle, auch Fantasyelemente meint man (zunächst) zu erkennen und schließlich kommen mythologische Akzente hinzu. Man kann mit dem Aufbau der Geschichte hadern, doch man muss zugeben, dass Simon Halo ein ungewöhnlicher, eigensinniger Science-Fiction-Roman gelungen ist. Hier und da gibt es in die Länge gezogene Passagen, über die man hinwegsehen kann in Anbetracht der Ideenvielfalt.

Der Roman wurde im Selbstverlag veröffentlicht, im Mai 2010 ist die dritte Auflage erschienen. Die Covergrafik passt sehr gut zum Roman und sieht schlichtweg toll aus. Das Taschenbuch macht insgesamt einen stabilen Eindruck – nur lassen sich die Seiten etwas schwer um-

blättern, es ist sehr fest gebunden, das Papier recht dick. Dadurch bilden sich leider auch schnell Knicke im Buchrücken. Also entweder vorsichtig lesen oder mit kleinen Schönheitsfehlern nach der Lektüre leben. Warum der Roman nun „Engel spucken nicht“ heißt, lässt sich fast nur durch den gewünschten Effekt erklären: So ein Titel ist

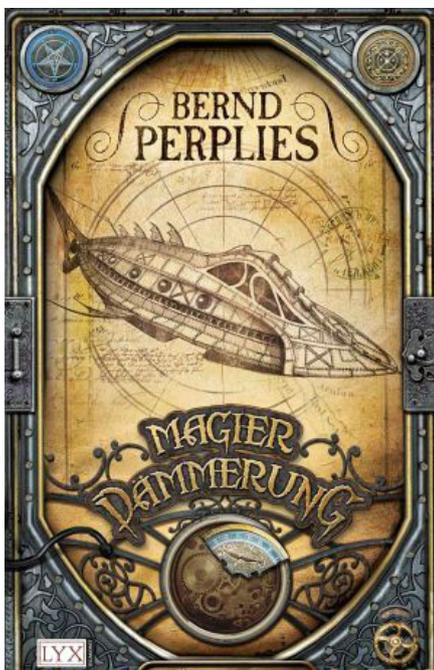
natürlich ungewöhnlich und dadurch interessant. Eine Stelle im Roman gibt auch Aufschluss über die Titelwahl, wirklich wichtig ist die Szene allerdings nicht.

**Fazit:**

Simon Halo ist mit „Engel spucken nicht“ ein ungewöhnlicher Science-Fiction-Roman gelungen,

der mit der Einarbeitung verschiedener phantastischer Elemente besticht. Über kleine Schwächen kann man in Anbetracht der überaus faszinierenden Darstellung außerirdischen Lebens leicht hinwegsehen, wobei man sich auf den interessanten, aber auch etwas schwierigen Stil einlassen muss.





## Für die Krone

Reihe: Magierdämmerung 1  
Autor: Bernd Perplies  
Verlag: Egmont Lyx, September 2010,  
448 Seiten broschiert mit Klappe,  
ISBN: 978-3-8025-8264-6

## Eine Rezension von Judith Gor

Klappentext:

*Ein neues Zeitalter der Magie bricht an ...  
London 1897. Eines Nachts findet der junge Reporter Jonathan Kentham in einer Gasse einen sterbenden Mann. Dieser übergibt ihm einen Ring, der Jonathans Leben grundlegend verändern soll. Unfreiwillig wird er in den Kampf rivalisierender Magier hineingezogen. In den Ruinen des untergegangenen Atlantis wurde ein uraltes Siegel gebrochen und die Wahre Quelle der Magie geöffnet. Die ganze Welt droht im Chaos zu versinken...*

Der sterbende Mann, den der Strand-Reporter Jonathan findet, ist der oberste Lordmagier des Ordens des silbernen Kreises, Albert Dunholm. Mit mühsam hervorgebrachten letzten Worten vermachte dieser Jonathan seinen Ring und die Namen weniger Männer, denen er trauen könne. Schnell ist klar, dass Jonathan in einen tiefgreifenden Konflikt zwischen Magieanwendern hineingeraten ist. Zeitgleich entdeckt das schottische Mädchen Kendra

bei einem Ritual, dass sich die Magie in der Welt verändert hat. Sie ist irgendwie stärker, geradezu aufgewühlter. Vollkommen von der Intensität der Magie berauscht, begibt sie sich mitten in der Nacht in einen eiskalten See, um zur Quelle zu gelangen. Nur knapp entrinnt sie dem Tod, dank der rettenden Hand ihres Großvaters, der selbst magisch begabt ist ...

„Gaslicht trifft Magie – und das so federleicht in Szene gesetzt, dass die Seiten beim Lesen nur so dahinschmelzen. Das ist ganz großes Kopfkino!“ Thomas Finn

Zitate dieser Art unter dem Klappentext sollen neugierig machen – in diesem Fall macht es nicht nur neugierig, es trifft absolut zu. Bernd Perplies erzeugt eine geheimnisvolle, vom Charme des viktorianischen Englands durchtränkte Atmosphäre, die bis ins Detail überzeugt. Die hervorragende Recherchearbeit trägt zu diesem Eindruck maßgeblich bei. Man sieht die düsteren Straßenzüge, die hohen Backsteingebäude und Marmorsäulen vor sich, als würde man selbst durch das London des 19. Jahrhunderts reisen. „Kopfkino“ ist da genau das

richtige Wort. Der ganze Roman ist in einer zur damaligen Zeit passenden Sprache verfasst, sodass man in den Beschreibungen regelrecht versinken kann. Dabei ist insbesondere die Darstellung der Magie und ihrer Funktionsweise geglückt. In der sogenannten Wahrsicht können Magier die Fäden sehen, die alles in der Welt miteinander verbinden. Talentierte Magier können diese auch manipulieren, wodurch ihren Fähigkeiten allerdings auch natürliche Grenzen gesetzt werden. Insgesamt wirkt das Herangehen an die Magie recht wissenschaftlich und erlaubt eine im Kontext des Werkes logische Grundlage für die besonderen Kräfte der Magieanwender.

Nach einem temporeichen Einstieg, der Geschehnisse auf einem der Nautilus nachempfunden Tauchboot sowie eine dramatische und gekonnt geschilderte Kampfszene beinhaltet, wird die Geschichte nach circa hundert Seiten wieder stark abgebremst. Bernd Perplies nimmt sich viel Zeit, seine Protagonisten vorzustellen und ihre Rollen im Roman festzulegen. Die Hintergründe der Story lüften sich nur bruchstückhaft, was die Span-

nung auf einem konstanten Level hält. Gänzlich verschwindet sie nie, peitscht allerdings auch nur gelegentlich hoch, wie im letzten Viertel des Buches. Man merkt dem Roman stark an, dass es sich um einen Trilogieaufakt handelt, denn der Mittelteil gestaltet sich entsprechend langatmig. Nichtsdestotrotz liest man auch diesen gerne, da jede Seite einfach extrem stimmungsvoll geschrieben ist. Viele kleine Hinweise im Handlungsverlauf machen zudem wahnsinnig neugierig, was noch alles geschehen wird. Die Storyline ist jedenfalls gut durchdacht – immer wieder finden sich inhaltliche Verknüpfungen und Rätsel werden logisch aufgelöst. „Für die Krone“ endet schließlich mit einem Paukenschlag, der einen wünschen lässt, der zweite Band würde früher erscheinen.

Die Protagonisten sind dabei durchweg sympathisch, insbesondere Jonathan, der zufällig in den Magierkonflikt hineinschlittert, wächst einem schnell ans Herz. Er ist ein wenig überfordert mit der Situation, schlägt sich aber im Anbetracht dessen, was ihm Dunholms treuer Bediensteter

Randolph alles offenbart, ziemlich gut. Sehr interessant ist außerdem der des Ordens verwiesene Magier Holmes, der von sich behauptet, das Vorbild des weltbekannten Detektivs zu sein. Er scheint vieles zu leicht zu nehmen und gibt sich ungehobelt und tollkühn. Doch hin und wieder merkt man auch ihm an, wie sehr ihn der Tod seines alten Freundes belastet. Zusammengekommen sind diese drei ein etwas seltsames Trio, das für einige humorvolle Momente sorgt und sich wunderbar ergänzt. Über die Gegenspieler, die Anhänger des neuen Morgens, erfährt man in „Für die Krone“ allerdings noch zu wenig. Man weiß lediglich, wer die Drahtzieher sind und dass sie ein verantwortungsloser Hunger nach Macht treibt. In den nächsten beiden Romanen werden ihre Motive hoffentlich noch näher ausgeführt.

„Steampunk“ ist dieser erste Band noch nicht ganz, auch wenn Monstrositäten zwischen Lebewesen und Maschine vorkommen. Der zeitliche Background passt jedenfalls zum Genre und man kann gespannt sein, in welche Richtung sich diese Trilogie entwickelt. Noch überwiegen die Fantasyelemente, die

Bernd Perplies kunstvoll in seine Geschichte eingeflochten hat.

Das Buch an [und für] sich sieht schlichtweg toll aus, ist ziemlich stabil und passt optisch zum Inhalt. Die Schrift ist relativ klein, aber dennoch gut leserlich, wodurch viel Inhalt auf die knapp vierhundertfünfzig Seiten passt.

Schön, dass nicht alle Verlage dem Trend nachgehen, die Schrift

für mehr Seiten und damit leider meist einen höheren Preis zu vergrößern!

Fazit

Unterstützt von / Beschrieben in einem traumhaften Stil, erblüht das viktorianische Zeitalter zu neuem, dunklem Glanz.

Hinzu kommen sympathische Charaktere mit allerlei Macken,

die einem schnell ans Herz wachsen. „Magierdämmerung – Für die Krone“ ist ein unglaublich stimmungsvoller Trilogieauftakt, der kräftig Neugier auf die nächsten Bücher schürt!





## Planet der Sonnen

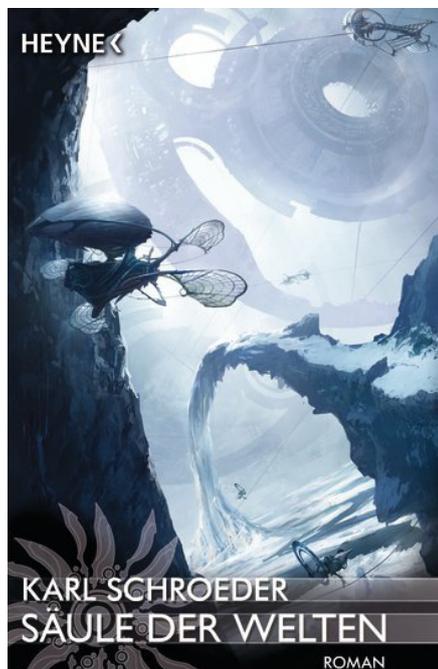
Reihe: Virga, 1. Band  
Originaltitel: Sun of Suns (2006)  
Autor: Karl Schroeder  
Übersetzerin: Irene Holicki  
Titelbild: Ioan Dumitrescu  
Buch/Verlagsdaten: Wilhelm Heyne Verlag 52626 (03/2010); 446 Seiten; 8,95 €;  
ISBN: 978-3-453-52626-6 (TB)

### Eine Rezension von Rupert Schwarz

Hayden Griffins Welt ist geprägt von Weite und Schwerelosigkeit. In einer Sphäre von vollkommener Dunkelheit werden die Asteroiden nur von künstlichen Sonnen beschienen. Licht ist Macht und am mächtigsten ist der Slipstream-Schwarm. Als Haydens Eltern für ihre Welt Aerie - eine Ansammlung großer Materiebrocken - eine Kunstsonne konstruieren, schlägt die Armada des Slipstreams mit voller Härte zu, um Aeries Abhängigkeit von der Slipstream-Sonne auch für die Zukunft zu sichern. Bei der Explosion der Kunstsonne sterben sowohl Haydens Eltern als auch ein großer Teil der Kampfflotte des Feindes. Hayden jedoch hat den Verantwortlichen Rache geschworen, als er endlich in der Position ist, seine Rache zu vollstrecken, muss er erkennen, dass Aerie und der Slipstream einer viel größeren Gefahr begegnen müssen.

Karl Schroeders Weltentwurf ist interessant und stellt eine Mischung aus Steampunk und Fantasy dar. In der mit Luft gefüllten Leere ziehen schwerelos fliegende Schiffe ihre Runden und

Gravitation ist eine Ware, die teuer bezahlt werden will. Nur allmählich erfährt der Leser mehr über diese Welt. Dies ist kein Wunder, denn den meisten Bewohnern der Virga-Sphäre ist die Struktur ihrer Welt nicht bewusst. Vor diesem Hintergrund inszeniert der Autor eine sehr actionreiche Geschichte mit vielen tollen Details. Doch man merkt auch, dass der Autor sich mit diesem Thema eher an ein jüngeres Publikum wendet und manchmal es etwas an Tiefgang mangeln lässt. Wie auch immer: Die Geschichte um Hayden Griffin liest sich recht frisch und enthält auch einige neue Ideen. Der Roman ist Auftakt einer Reihe und man wird sehen, ob die ein SF- oder Fantasy-Zyklus wird. Vielleicht aber lässt der Autor seine Geschichte auch weiterhin zwischen den beiden Genres pendeln. Abschließend kann man sagen, dass mehr Tiefgang wünschenswert gewesen wäre, doch das Szenario durchaus ansprechend war und Lust auf die Fortsetzungen machte. Hayden Griffin ist ein gelungener Protagonist, doch der Autor muss in den Folgebänden etwas zulegen, um die Leser bei der Stange zu halten. 7 von 10 Punkten wegen der vielen originellen Ideen.



## Säule der Welten

Reihe: Virga, 2. Band  
Originaltitel: Queen of Candescence (2007)  
Autor: Karl Schroeder  
Übersetzerin: Irene Holicki  
Titelbild: Ioan Dumitrescu  
Buch/Verlagsdaten: Wilhelm Heyne Verlag 52692 (09/2010); 432 Seiten; 8,95 €;  
ISBN: 978-3453526921 (TB)

### Eine Rezension von Rupert Schwarz

In einer gigantischen Sphäre - Virga genannt - scheinen die Gesetze der Physik ihre Gültigkeit verloren zu haben. Virga ist jedoch ein künstliches Gebilde, eine gewaltige, hohle Kugel, die innen von Kunstsonnen beschienen wird. All dies hat Verena Fanning erst gelernt und zum Glück weiß sie, dass der Sturz auf ein Habitat nicht unbedingt tödlich sein muss. Sie wird gerettet und findet sich auf Spyre wieder, einer Welt in Form eines gigantischen Rades. Auf den Flächen, mit einer immerhin geringen Schwerkraft, hat sich eine dazu passend absurde Kultur gebildet: Eine kaum überschaubare Menge an Kleinststaaten belauert sich gegenseitig mit Argusaugen und jede Nation betreibt Handel mit ihren ganz eigenen Produkten, die streng geheim sind. Doch schon bald erfährt Verena, dass einige Staaten über mehr Macht verfügen, und wenn sie jemals von diesem Habitat am Ende der Welt wegkommen will, muss sie über Macht verfügen, denn dieses Gut ist die einzig wahre Währung auf Spyre.

Wir erinnern uns: Im ersten Band der Reihe kam es zu einem Konf-

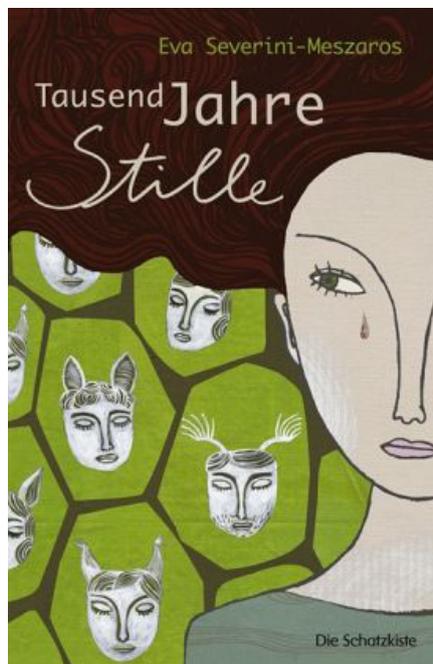
likt zwischen dem Slipstream, einem Machtblock, dem auch Verena und ihr Mann angehörten, und den Falkenformationen, einer mysteriösen Macht, die es mit dem scheinbar übermächtigen Slipstream aufnehmen konnte. Die Ereignisse führten zu Verenas Situation, doch darauf wird nicht näher eingegangen. In diesem Roman steht sie ganz klar im Zentrum – ebenso wie Spyre. Der letztere Aspekt verleiht dem Roman wegen der Gesellschaftsstruktur utopische Züge, und das ist auch die wahre Stärke des Werks. Schröder beschreibt eine faszinierende Kultur aus einer Vielzahl von Staaten, die teilweise nur über 50 Bürger verfügen und die untereinander in ständigem Konflikt liegen. Man fragt sich, was absurder ist, das Habitat oder die Kultur. Wenn ein Buch den Leser solche Fragen stellen lässt, kann es eigentlich gar nicht schlecht sein. Manko ist wieder die Gestaltung der Protagonisten. Sicher, Verena ist eine handfeste Person mit viel Glaubwürdigkeit, aber sie ist dem Leser einfach nicht sympathisch. Sie ist ein rechtes Miststück. Das war aber im ersten Band noch schlimmer, denn dort hatte man eben Verena, einen rücksichtslosen Admiral und

einen verbohrtten Revolutionär. Aber das ist sicher Geschmackssache. Virga als Welt jedoch ist sehr faszinierend. Das Ganze vermischt Science Fiction mit Fantasy zu einer Geschichte mit vielen Steampunk-Elementen, jedoch nicht so, dass die Glaubwürdigkeit verloren gehen könnte. Insgesamt also eine Geschichte, die Lust auf mehr macht, und Heyne hat bereits den nächsten Band angekündigt.

7 von 10 Punkten.

### Weiterführende Links

<http://www.fictionfantasy.de/karl-schroeder>



### Tausend Jahre Stille

Autor: Eva Severini-Meszaros  
Buch/Verlagsdaten: Buch & Media /  
Allitera Verlag, Juni 2010, 200 Seiten,  
ISBN-13: 978-3869061276

**Eine Rezension von Jürgen Eglseer**

Die zwölfjährige Gorli hat eine große Begabung: Sie hört sehr gut und genau und kann zudem das Gehörte, die einzelnen Geräusche, mit ihrer Stimme nachahmen. Glücklicherweise lebt sie mit ihren Eltern in einer Stadt am Meer und lernt mit Pedro einen gleichaltrigen Freund kennen, mit dem sie erste zarte Gefühle der Liebe verbinden

Dann bricht jedoch die Katastrophe über die Menschen herein. Nach und nach verschwinden einzelne Geräusche und verstummen: zuerst das Rauschen der Blätter in den Bäumen, die Vögel, der Wind, das Wasser aus den Leitungen ... Erst Unruhe und dann immer größere Panik breitet sich unter der Bevölkerung aus. Besonders Banküberfälle scheinen sich zu häufen, der Rettungsdienst kann kaum mehr arbeiten. Gorli findet noch Trost bei Knut, dem Fischer, dem sie sich zusammen mit Pedro anvertraut. Aber auch dieser ist zunehmend vereinnahmt durch das Fehlen einzelner Töne im uns täglich umgebenden Geräuschteppich. Dann verschwindet Pedro auf einmal, entführt von einer Gorli unbekannt Person. Auch Miguel kann hier nicht helfen. Der Moderator einer

bekannten Talkshow will jedoch Kapital aus dem Unglück und Gorli's Talent schlagen und beginnt sie für seinen Fernsehsender zu vermarkten.

Als auch noch Knut spurlos verschwindet, bricht Gorli auf, um beide zu suchen, und entdeckt dabei Ohraxus, einen von der Welt zutiefst verbitterten Menschen, der mit allem abgeschlossen hat und nur noch daran denkt, alle anderen für sein unglückliches Leben verantwortlich zu machen und leiden zu lassen. Gorli begibt sich mehr oder weniger freiwillig in seine Hände und lernt die erschütterten Hintergründe von Ohraxus' Vergangenheit kennen. Und sie erfährt von ihm das Geheimnis von Goldmund, dem Speicher aller eingefangenen Geräusche.

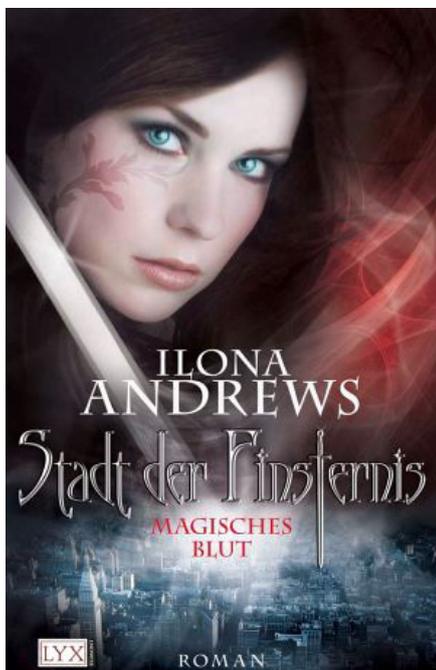
Kann Gorli die Welt retten, indem sie die Geräusche wieder befreit, und findet sie ihre Freunde Pedro und Knut wieder?

Eva Severini-Meszaros wandelt in diesem Roman auf den Spuren Michael Endes. Anleihen zu seinen bekannten Romanen „*Momo*“ und „*Die unendliche Geschichte*“ sind klar zu erkennen. Wird jedoch bei

ihnen die Zeit oder die Phantasie zum raren Gut auf der Menschenwelt, so fehlen hier die Geräusche. Diese sind, ohne dass wir uns dessen bewusst werden, nicht nur die Grundlage jeder Kommunikation, sondern auch das Netz, in das wir uns jeden Tag legen. Wir lassen uns leiten von Geräuschen der Natur, lassen unsere Stimmung dadurch beeinflussen. Geräusche der Technik helfen uns, geben uns Orientierung im modernen Alltag und unsere selbst erzeugten Geräusche wie der Herzschlag geben unseren körperlichen Zustand wieder. Ohne diese würde alles zusammenbrechen und Frau Severini-Meszaros geht in ihrer Schilderung des Chaos noch sehr freundlich mit der Welt ins Gericht. Im Allgemeinen ist der Roman sprachlich auf junge Teenager ab 12 Jahren ausgelegt. Thematiken wie die erste Liebe und die Selbstfindung in der Welt sind gerade Bereiche, die in der Pubertät wichtig sind und in „Tausend Jahre Stille“ entsprechend behandelt werden. Mit dem Charakter Ohraxus wird die Angst vor Ablehnung deutlich gemacht und auch deren Überwindung. Zwar wirkt das Happyend im Ro-

man etwas wie mit der Brechstange herbeigeführt und gerade das letzte Drittel des Buches ist im Vergleich zum Rest eindeutig schwerer zu lesen, da diverse metaphysische Elemente zum Vorschein kommen, doch unterm Strich werden sich vor allem heranwachsende Mädchen mit den Protagonisten identifizieren können und stellen wahrscheinlich auch die richtige Zielgruppe dar. Als Geschenk für Tochter oder Enkelin ist „Tausend Jahre Stille“ ein guter Tipp, sprachlich kann das Kind dem Buch viel abgewinnen und auch das Unterhaltsame kommt nicht zu kurz.

7,5 von 10 Punkten



## Magisches Blut

Reihe: Stadt der Finsternis, Band 4  
Originaltitel: Magic Bleeds  
Autor: Ilona Andrews  
Übersetzer: Bernhard Kempen  
Verlag: Egmont Lyx, Januar 2011,  
410 Seiten, broschiert, ISBN-13:  
9783802583421

### Eine Rezension von Judith Gor

Klappentext:

*Eine mächtige Gottheit treibt in Atlanta ihr Unwesen und verbreitet Seuchen, die das Ende der Menschheit bedeuten könnten. Kate Daniels muss all ihre Fähigkeiten aufbieten, wenn sie gegen diese finstere Bedrohung bestehen will. Doch der Kampf wird auch zu einer Reise in ihre eigene Vergangenheit. Denn ihr Gegner kämpfte einst an der Seite ihres Vaters und kennt ihr dunkelstes Geheimnis.*

Kate Daniels hat tatsächlich einen ganzen Tag damit zugebracht, für Curran ein Wahnsinnsmenü zuzubereiten – doch der Herr der Bestien erscheint nicht. Wutentbrannt will sie zur Festung der Gestaltwandler marschieren, überlegt es sich jedoch im letzten Moment anders.

Von nun an geht sie Curran aus dem Weg und vertieft sich in ihre Arbeit für den Orden. Selbstverständlich bleibt die Drecksarbeit wieder mal an ihr hängen, und so bekommt Kate es bald mit einer widerlichen, scheinbar intelligenten Seuche zu tun. Mit Hilfe ih-

rer magischen Fähigkeiten und den Leuten von Biohazard kann sie das Schlimmste verhindern, doch die widerliche Geschichte bleibt kein Einzelfall ...

Wieder einmal gelingt es dem Autorenpaar Ilona Andrews, den Lesern einen neuen, spannungsgeladenen Handlungsbogen zu präsentieren und gleichzeitig die Geschichte um Kate Daniels konsequent weiterzuführen. Mit jedem Band offenbaren sich mehr Geheimnisse ihrer Herkunft, während die Beziehung zu Curran sich zwar vertieft, aber ebenso explosiv bleibt. Die beiden sind schlimmer als Feuer und Wasser und machen es sich gegenseitig mit ihrer unfassbaren Halsstarrigkeit verdammt schwer. Nichtsdestotrotz beinhaltet ihre Annäherung eine gewisse Romantik, die gänzlich ohne Kitsch, dafür jedoch mit ganz viel Humor daherkommt. Insgesamt sind die meisten Charaktere in „Stadt der Finsternis“ ziemlich exzentrisch und zu jeder Gewalttat bereit. Dessen ungeachtet ist der freundschaftliche Zusammenhalt unter ihnen oftmals enorm, was sie unheimlich sympathisch macht.

Die Reihe um Kate Daniels ist schlichtweg atemberaubend gut durchdacht, angefangen beim dystopischen Setting im zukünftigen Atlanta mit seinem schwierigen Verhältnis von Magie und Technik bis hin zu den bizarren Balzritualen der Gestaltwandler. „Magisches Blut“ ist wie seine Vorgänger oftmals bitterernst, dann wieder herrlich ironisch oder auch einfach nur zum Totlachen komisch. Wer schwarzen Humor liebt, wird hier voll auf seine Kosten kommen. Ein Dialog zwischen Kate und Curran reicht oftmals aus, um die Mundwinkel des Lesers entgleisen zu lassen. Hinzu kommt die unwirkliche Brutalität der Kampfscenen, die jedoch im Kontext der Welt durchaus glaubwürdig erscheinen und die blutige Phantasie des Lesers aufblühen lassen. Hier grenzt sich „Stadt der Finsternis“ auch deutlich von anderen Werken des Genres ab – manchmal kann es dabei ganz schön eklig werden.

Die Ich-Perspektive erlaubt den Autoren, über Kates Gedanken zusätzlich viel Humor in die Geschichte zu bringen, wobei dieser wie bereits in den ersten drei Bänden wunderbar bissig ist. Doch

neben der Brutalität und dem tiefschwarzen Humor gibt es auch emotionalen Tiefgang in der Storyline. Kates Herkunft hat ihr bisher nie erlaubt, Freundschaften oder gar eine Beziehung zu führen, und es fällt ihr sichtlich schwer, sich auf andere Menschen oder auch Gestaltwandler einzulassen. Unter ihrer knallharten Schale verbirgt sich eine leidenschaftliche Frau, die für ihre Freunde große Opfer zu bringen vermag – und sie dabei auch ganz schön vor den Kopf stößt. Inzwischen gelingt es ihr, sich ein wenig mehr zu öffnen und als Leser muss man nun bangen, ob dieser Schritt ihr wirklich das Verderben bringt, das sie fürchtet.

Im vierten Band erfährt der Leser wieder ein bisschen mehr über die Hintergründe der Magie in der Welt und über Roland, der bisher eine gottgleiche Überfigur im Hintergrund war. Er und seine Familie haben die Geschehnisse der Welt tief beeinflusst, und was sich in der Zukunft Atlantas abspielt, ist das Zuspitzen eines uralten Konflikts. Doch wieder werden auch reichlich neue Fragen aufgeworfen, sodass man sich auf jede

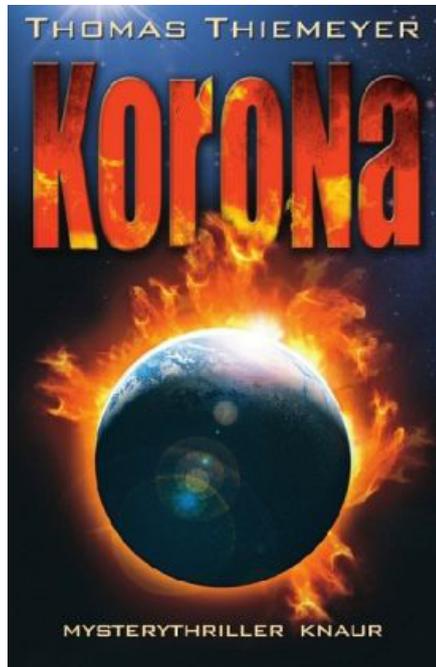
Menge Spannung in den Folgebänden freuen kann. Einerseits würde man zu gerne endlich alle Hintergründe offen gelegt bekommen, doch andererseits dürfte diese Serie niemals enden. Sie macht einfach unglaublich viel Spaß!

### **Fazit**

„Stadt der Finsternis – Magisches Blut“ ist das vorläufige Highlight der Serie – herrlich ironisch und dabei ebenso actionlastig wie gefühlvoll. Die Mischung aus Dystopie und wahrlich düsterer Fantasy funktioniert nach wie vor bestens und garantiert Lesespaß pur!

### **Weiterführende Links**

Weitere Romane von Ilona Andrews  
[http://literatopia.de/index.php?option=com\\_content&view=category&id=63&Itemid=97](http://literatopia.de/index.php?option=com_content&view=category&id=63&Itemid=97)



## Korona

Autor: Thomas Thiemeyer  
Buch/Verlagsdaten: Knaur, Oktober 2010,  
510 Seiten, gebundene Ausgabe, ISBN-  
13: 978-3426662915

### Eine Rezension von Jürgen Eglseer

Die Biologin Amy Walker würde sich gerne wieder dem ursprünglichen Ziel ihrer Arbeit zuwenden: dem Erforschen der letzten freilebenden Gorillas im Virunga-Nationalpark im Südwesten Ugandas. Ihre Forschungsgruppe unter der Leitung von William Burke machte einige Aufsehen erregende Entdeckungen hinsichtlich der Evolution der Höhlengorillas, als Burke, zusammen mit einigen anderen Teammitgliedern, plötzlich verschwand. Empfohlen von dem universitären Leiter der Gruppe, stößt nun der undurchsichtige Ray Cox neu hinzu. Zwar ist Cox als hervorragender Wissenschaftler ausgewiesen, jedoch verbrachte er zehn Jahre seines Lebens wegen Totschlags im Gefängnis und macht auch sonst rein äusserlich keinen friedlichen Eindruck. Amy - zwangsweise nun Kopf der Gruppe - macht sich auf, um Burkes Expedition wiederzufinden. Dabei geraten sie auch in das Herrschaftsgebiet der Bugonde, eine im Matriarchat lebende ethnische Gruppe in Uganda. Dort erhalten sie einige, zunächst rätselhafte Hinweise auf das Verschwinden Burkes und entdecken zu ihrem großen Erstaunen ural-

te Ruinen einer fast vergessenen Hochkultur. Auch macht Cox ihr zunehmend Schwierigkeiten.

Zeitgleich bahnt sich fern von der Erde auf der Sonne ein großes Spektakel an. Regelmäßig, etwa alle 150 Jahre, tritt die Sonnenfleckenaktivität in ihr absolutes Maximum ein, was zu gigantischen Ausbrüchen solarer Materie führen kann. Gerade als Amys Gruppe eine scheinbar unversehrte und im dichten Urwald versteckte Pyramide untersucht, trifft ein solcher Flare die Region im Süden Ugandas.

Was nun folgt, erschüttert nicht nur den wissenschaftlichen Glauben der Expeditionsteilnehmer, sondern führt sie auch an die Grenzen ihrer körperlichen und geistigen Belastungsfähigkeit.

Eines erkennt man in diesem Buch schnell: Thomas Thiemeyer hat sich Zeit und Muße genommen, die Schauplätze seiner Geschichte vor Ort zu besichtigen, sich über Land und Leute ausgiebig zu informieren. Auch rein wissenschaftliche Thematiken wie etwa die Sonnenaktivität werden präzise und korrekt geschildert und zeugen von gründlicher Recherche. Nicht von allen Autoren ist man solch sau-

beres Vorbereiten eines Romanprojektes gewohnt. Immer wieder las ich während der Lektüre im Netz Vergleiche Thiemeyers mit allen möglichen amerikanischen Autoren, meist Preston/Childs oder Crichton, wobei er Letzteren ja sogar das Buch widmet. Thomas Thiemeyer schreibt sicherlich ähnlich in der Thematik - *Korona* ist ein wissenschaftlich fundierter Abenteuerroman. Jedoch ist sein Stil gänzlich unterschiedlich, wirkt seine Schreibe doch weitaus sachlicher und schnörkelloser als die seiner zitierten Kollegen. Prägnante Beschreibungen werden in seinem Roman zu abenteuerlichen Bildern verwoben, er kann Span-

nung erzeugen, ohne vorher seitenweise meist inhaltsleere und weit ausschweifende Handlungsdramen anbieten zu müssen - wie man das teilweise von manchen „Bestseller“-Autoren kennt.

Zack, zack, zack - so drischt Thiemeyer auf den Leser ein. Dieser muss in Kauf nehmen, immer tiefer in die ugandische Dschungelwelt und das Konstrukt Thiemeyers eingesogen zu werden, das Buch nicht mehr aus der Hand legen zu können.

„Korona“ ist ein wunderbar recherchiertes und spannendes, mit vielen Fantasy- und insbesondere SF-Elementen durchzogener

Thriller, der einen Kauf definitiv lohnt. Wer Crichton mag, wird Thiemeyer lieben.

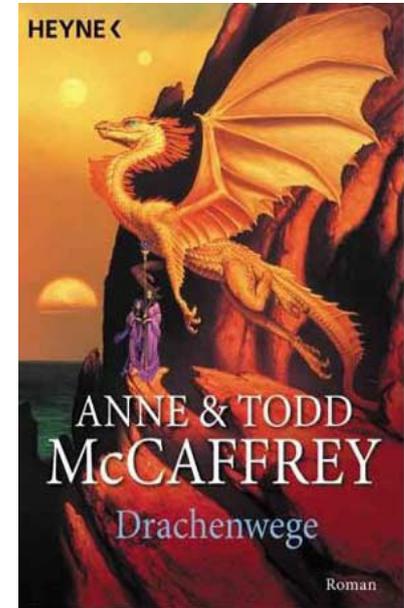
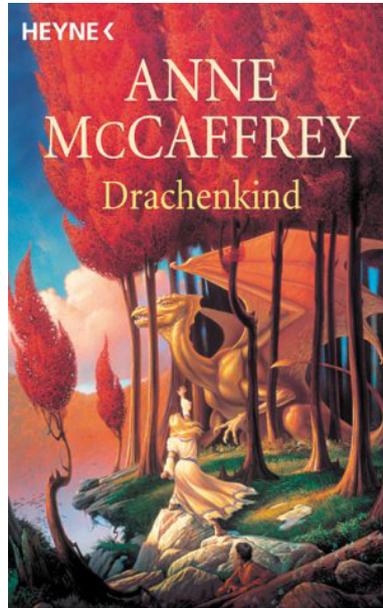
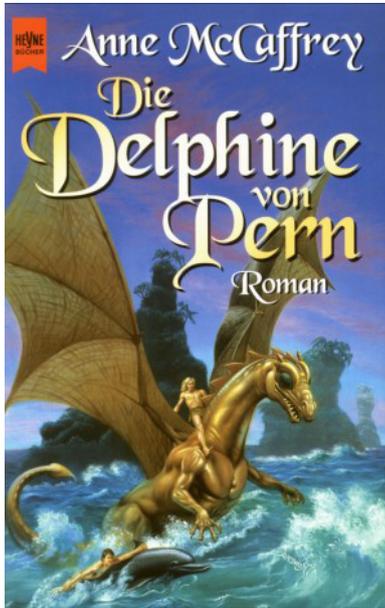
Meine Bewertung: 8,5 von 10 Punkten

#### **Weiterführende Links:**

Bericht über Thiemeyers Recherchen im Virunga-Nationalpark  
<http://www.droemer-knauer.de/magazin/Virunga.7764974.html>

Biografie und weitere Rezensionen  
<http://www.fictionfantasy.de/thomas-thiemeyer>





# Der Pern-Zyklus

Von Rupert Schwarz

Der *Pern*-Zyklus ist ein gutes Beispiel für Science Fantasy: Die Reihe erzählt von einer menschlichen Kolonie ohne Kontakt zur Erde. Die Welt Pern, gerechnet von der Handlungszeit des ersten Buches, wurde vor mehr als zweitausend Jahren besiedelt. Das meiste Wissen ging jedoch verloren, als ein Komet, der die Sonne Rubkat in einem 250 Jahre umfas-

senden Zyklus umkreist, zurückkehrte und schädlichen Einfluss auf die Bewohner Perns nahm, in Form von Sporen, die alles Leben, auf das sie treffen, verbrennen. Die Kolonisten ahnten von der Gefahr nichts und so fanden viele den Tod. In ihrer Verzweiflung erzeugten die Überlebenden eine genmanipulierte, viel größere Version einer auf Pern heimischen

Lebensform, die Drachenechse genannt wird. Diese Tiere sind normalerweise bis zu einem halben Meter lang, können fliegen und besitzen die Gabe des distanzlosen Schrittes. Die genmanipulierten Exemplare dieser Gattung haben Elefantengröße, sind in der Lage, problemlos einen Menschen durch die Luft zu tragen, können sogar durch das Kauen bestimmter Steine Feuer

spucken und sind überdies intelligent sowie in der Lage, mit ihrem menschlichen Partner telepathisch in Kontakt zu treten. Kurzum, die Menschen haben gutartige Drachen gezüchtet.

Von Beginn an leben die Drachen mit den Menschen stets in enger Verbindung. Gleich nach dem Schlüpfen aus dem Ei geht jeder Drache mit einem Menschen seiner Wahl eine lebenslange Verbindung ein. Für einen Drachen bedeutet dies sogar, dass er beim Tod seines Reiters diesem in den Tod folgt.

Die Staatsstruktur der Drachen gleicht einem Bienenvolk. Eine goldene Königin ist als Einzige in der Lage, Eier zu legen. Doch halt, das ist nicht ganz richtig. Es gibt auch grüne Weibchen, die ebenfalls dazu in der Lage sind, doch die Menschen verhindern dies, da die Eier grüner Drachen qualitativ schlechter sind. Um dies zu erklären, muss ich auf die Hierarchie der Drachen eingehen. Es gibt neben bereits erwähnten goldenen und grünen Weibchen noch Bronzedrachen, braune und blaue Drachen. Allesamt sind dies Männchen, doch nur den Bronzedrachen ist es möglich, ein goldenes Weibchen im Paarungsflug zu

schwängern, denn die bronzenen sind die stärksten und schnellsten männlichen Drachen und nur die goldenen Weibchen sind größer. Während normalerweise nur Männer eine Bindung mit den Drachen eingehen, ist eine Verbindung mit einer goldenen Königin nur Frauen erlaubt. Alle Drachen leben zusammen mit ihren Reitern, also ihren Partnern, in einem sogenannten Weyr zusammen, wobei die Reiterin der Königin Weyrherrin ist und der Reiter des Bronzedrachen, der die Königin zuletzt erfolgreich befliegen hat, Weyrherr.

Um wieder auf den Zyklus zurückzukommen: Die Hoffnung der Menschen bestätigte sich. Die Drachen waren in der Lage, den Sporeneinfall aufzuhalten, indem die Sporen in der Luft verbrannt wurden. Im Laufe der Jahre entwickelte sich ein kompliziertes Sozialsystem, das eine Art gleichberechtigte Basis zwischen Burgen, Gildehallen und Weyrs mit sich brachte, wobei die Burgen Abgaben an die Weyr zu entrichten hatten und diese im Ausgleich dafür die Sporen bekämpften. Das Problem an dieser Staatsstruktur war jedoch, dass auf 50 Jahre

Sporenfall 200 Jahre ohne Sporenfall folgten. Noch schlimmer auf die Struktur von Pern wirkte es sich jedoch aus, als in einem Zyklus der Komet nicht nahe genug an Pern herankam, um Fäden auszusenden. So kam es, dass die Menschen vor der erneuten Wiederkehr nach 450 Jahren nicht mehr bereit waren, ihren Tribut an die Drachenreiter zu entrichten, und auch auf deren Warnungen nicht hörten. Just in jener Zeit legte die Drachenkönigin des einzigen noch verbliebenen Weyrs ein Königinnen-Ei. Die Drachenreiter schwärmten aus, um würdige Kandidatinnen zu finden, die dann der schlüpfenden Königin gegenübergestellt werden sollten, auf dass diese die geeignete Partnerin finden möge. Was folgt, erinnert ein wenig an Aschenputtel, liest sich aber sehr gut und in der zweiten Hälfte des Buchs gewinnt die Geschichte richtig an Schwung, so dass man das nächste Buch gleich in die Hand nehmen möchte.

Der ganze Zyklus liest sich recht flüssig, und obwohl er in meinem Bücherregal einen halben Meter belegt, war ich doch in verhältnismäßig kurzer Zeit durch. Anne McCaffrey schreibt flüssig und ver-

steht es, die Geschichte abwechslungsreich zu erzählen.

Besonders wichtig sind in diesem Zusammenhang zwei Charakteristika dieses Zyklus: Zum einen werden die Hauptpersonen eines Buchs regelmäßig ausgewechselt. Dabei sind die neuen Protagonisten nur in den seltensten Fällen andere Drachenreiter, sondern, so scheint es, fast willkürlich gewählte Figuren der Welt Pern. Das ist gut so, denn so erfährt man viel über die Eigenheiten Perns, man lernt die Harfner-Gilde kennen, die neben ihrer Musik sich auch die Wissenserhaltung und Weitervermittlung zum Ziel gesetzt hat. Man bekommt einen Einblick in die politischen Machenschaften einzelner Barone - ja, man bekommt die Geschichte sogar einmal aus der Seite von Ausgestoßenen erzählt. Doch nicht nur Protagonisten und Handlungsschauplätze ändern sich. Nein, auch Schreibstil und Aufbau eines Romanes können von Band zu Band variieren. Ein Band ist z. B. in der Ich-Form geschrieben. In anderen Bänden gibt es keine richtige Hauptfigur und es wird hauptsächlich der Schwerpunkt auf die Geschichte gelegt.

Der zweite besondere Punkt ist die Tatsache, dass bestimmte Ereignisse in einem anderen Buch aus der Sicht einer anderen Person erneut geschildert werden. Dies zieht sich wie ein roter Faden durch den Zyklus und die einzelnen Protagonisten geben - Staffelläufern gleich - den Handlungsfaden weiter. Dabei ist diese Redundanz in der Regel nicht langweilig; lediglich bei dem Buch **Die Weyr von Pern**, das in der zweiten Hälfte fast nur alte Ereignisse wiederholt, ist dies nicht immer interessant zu lesen. Um einen Einblick in den Zyklus zu gewährleisten, wird nun den Gesamtzyklus, soweit er mir bekannt ist, ein wenig strukturiert. Zunächst bilden die ersten zwei Bücher eine Einheit. Danach schwenkt die Autorin um auf die Harfner-Gilde und beschreibt während der nächsten drei Bücher das Leben in dieser Gilde. Hier wird ein Teil der Ereignisse aus den ersten Büchern aus anderer Sicht dargestellt. Im sechsten Band steht Baron Jaxom im Mittelpunkt, der als Heranwachsender einen aus der Art geschlagenen Drachen an sich binden konnte. Dieser war weiß

und wesentlich kleiner als alle seine Artgenossen. Obwohl noch nie ein Mensch auf Pern zugleich Drachenreiter und Baron war, ließ man Jaxom gewähren - wohl in der Hoffnung, der Albinodrache werde bald sterben. Doch Jaxom und sein Drache gedeihen prächtig und finden sich bald zwischen allen Stühlen wieder. Das siebte und achte Buch beschreiben Ereignisse in der Vergangenheit aus der Sicht zweier Personen (wobei auch hier wieder Ereignisse aus zwei Perspektiven geschildert werden). Es zeigt sich, dass eine große Seuche bewirkte, dass viel Wissen der Kolonisten verloren ging. Bereits damals wurde viel Wissen mündlich übertragen und die Seuche hatte viele Wissensträger dahingerafft. Das neunte Buch setzt noch früher in der Vergangenheit ein. Es wird die Landung der Siedler beschrieben bis zu den ersten Sporenfällen und der genetischen Züchtung von Drachen. So gesehen stellt dieses Buch das erste des Zyklus dar, aber es würde der Geschichte viel von seinem Reiz nehmen, läse man es zuerst. Auch der 13. Band der Reihe enthält mehrere Erzählungen aus dieser Zeit und setzt die Geschichte fort.

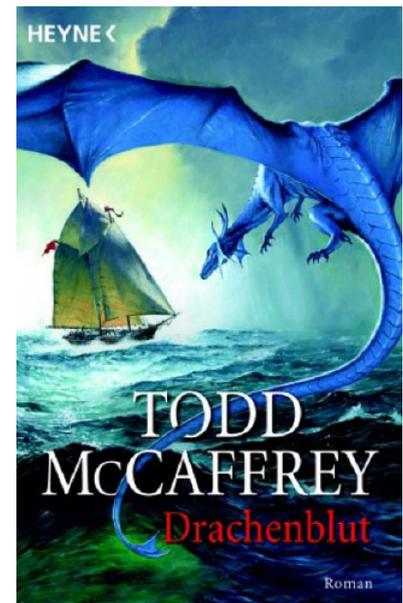
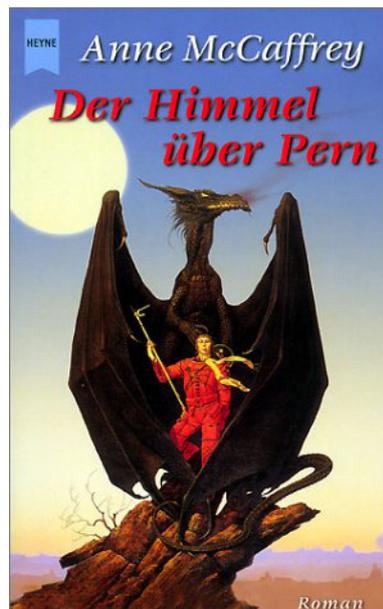
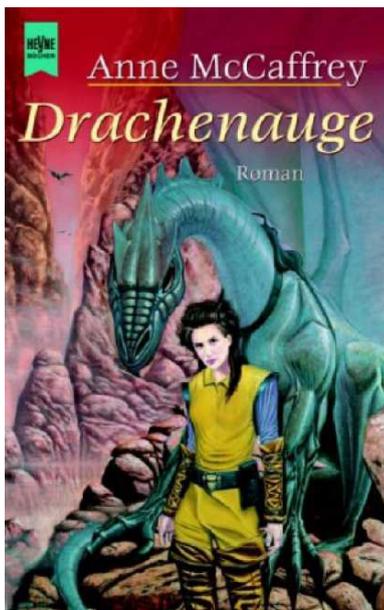
Die nächsten zwei Romane setzen wieder in der Gegenwart an und schreiben hier die Geschichte fort. Den Pernern gelingt es, die alten Siedlungen zu finden, und eine intakt gebliebene Computereinheit gibt ihnen verlorenes Wissen zurück. Sie erfahren die Ereignisse am Anfang der Kolonisierung (also wieder eine Wiederholung) und vollenden den Plan der Kolonisten, die Sporengefahr zu beseitigen. Dies ist der Wermutstropfen am elften Buch, denn es überwiegt die SF und die Fantasy, das vorherrschende Element des Zyklus, wird in den Hintergrund gerückt.

Der zwölfte Band, zu guter Letzt, wirkt nachgeschoben und steht zum eigentlichen Zyklus nur in losem Zusammenhang. Wie der Titel schon vermuten lässt, geht es hier um Delphine, die zusammen mit den Menschen nach Pern gebracht wurden. Das wohl schwächste Buch des Zyklus.

Mit dem 14. Band befasst sich die Autorin wieder mit der Vergangenheit und erzählt von den Ereignissen bei der zweiten Wiederkehr des Kometen (oder Roten Planeten). Hier wird erklärt, wie vieles so gestaltet wurde, wie der

Leser es zu Beginn des Zyklus erfuh.

Noch einmal befasst sich die Autorin mit der Haupthandlung und erzählt im 15. Band die Geschichte erneut aus der Sicht des Meisterharners Robinton. Dennoch gelingt es der Autorin, dem Leser viel Neues zu bieten. Mit dem 16. Band erfährt die Handlung ein etwas enttäuschendes Ende, denn Pern wird von der Erde wiederentdeckt. Aber gut, so schließt sich der Kreis und der Zyklus hat nun ein eindeutiges Ende.



Doch damit war noch nicht Schluss. Zusammen mit ihrem Sohn Todd begann Autorin Anne McCaffrey, eine neue Geschichte zur 3. Wiederkehr des Roten Planeten zu verfassen. Bislang sind zu diesem Handlungsstrang sieben Bände er-

schienen, die gut zu lesen sind. Anzumerken ist noch, dass Todd McCaffrey bereits einige Romane selbst verfasst hat und mehr und mehr das Ganze von seiner bereits betagten Mutter übernimmt. So ist also damit zu rechnen, dass in den

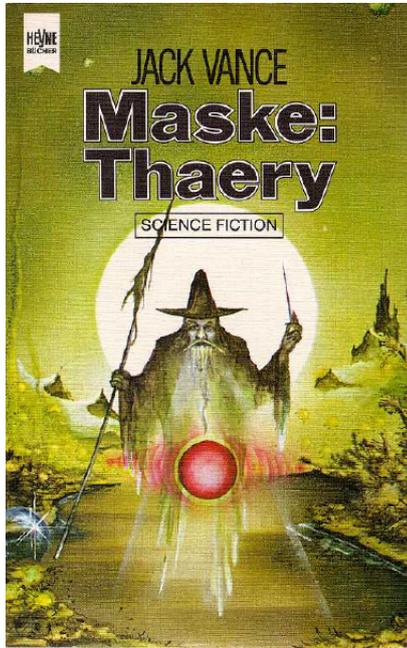
nächsten Jahren weitere Romane erscheinen werden, und solange der Autor seine Sache so gut macht wie bisher, kann sich der Leser auf weitere Abenteuer freuen.

<b>Titel</b>	<b>Originaltitel</b>	<b>Jahr</b>
<u>1. Die Welt der Drachen</u>	Dragonflight	1968
<u>2. Die Suche der Drachen</u>	Dragonquest	1971
<u>3. Drachengesang</u> aka <u>Drachenlied</u>	Dragonsong	1976
<u>4. Drachensinger</u> aka <u>Drachenruf</u>	Dragonsinger	1977
<u>5. Der Weiße Drache</u>	The White Dragon	1978
<u>6. Drachentrommeln</u> aka <u>Drachenmeister</u>	Dragon drums	1979
<u>7. Moreta - Die Drachenherrin von Pern</u>	Moreta - Dragonlady of Pern	1983
<u>8. Nerilkas Abenteuer</u>	Nerilkas Story	1986
<u>9. Drachendämmerung</u>	Dragon dawn	1989
<u>10. Die Renegaten von Pern</u>	The Renegades of Pern	1989
<u>11. Die Weyr von Pern</u>	All the Weyrs of Pern	1991
<u>12. Die Delphine von Pern</u>	The Dolphins of Pern	1994
<u>13. Die Chroniken von Pern: Ankunft*</u>	The Chronicles of Pern: First Fall Kurzgeschichten - The Survey: P.E.R.N. - The Dolphin fs Bell - The Ford of Red Hanrahan - The Second Weyr - Rescue Run	1993
<u>14. Drachenauge</u>	Dragon eye	1998
<u>15. Drachenklänge</u>	Masterharper of Pern	1998
<u>16. Der Himmel über Pern</u>	The Skies of Pern	2001

<a href="#">17. Drachenwege</a> mit <a href="#">Todd J. McCaffrey</a>	Dragon's Kin	2003
<a href="#">18. Drachenblut</a> von <a href="#">Todd J. McCaffrey</a>	Dragon's Blood	2005
~ mit <a href="#">Todd J. McCaffrey</a>	<a href="#">19. Dragon's Fire</a>	2006
~ mit <a href="#">Todd J. McCaffrey</a>	<a href="#">20. Dragon Harper</a>	2007
~ mit <a href="#">Todd J. McCaffrey</a>	21. Dragonheart	2008
~ mit <a href="#">Todd J. McCaffrey</a>	22. Dragon's Night	2010
~ mit <a href="#">Todd J. McCaffrey</a>	23. Dragongirl	2010
~ mit <a href="#">Todd J. McCaffrey</a>	24. Dragon's Time	2011
	<b>Sammelbände</b>	
Sammelband im Bechtmünzer Verlag 3. Drachengesang 4. Drachensinger 5. Der Weiße Drachen	-	1997
Die Welt der Drachen - Sammelband Heyne 1. Die Welt der Drachen 2. Die Suche der Drachen 3. Drachengesang	-	1999

### Weiterführende Links:

Alle rot dargestellten Wörter in der oben dargestellten Tabelle verweisen auf die entsprechenden Rezensionen der einzelnen Romane.



## Maske: Thaery

Originaltitel: Maske: Thaery (1976)

Autor: Jack Vance

Übersetzerin: Lore Strassl

Titelbild: Michael M. Pfeiffer

Karten: Erhard Ringer

Verlagsdaten der deutschen Erstausgabe:

Heyne Bd. 3742 (1980); 222 S.;

ISBN: 3-453-30645-7

Rezensierte Ausgabe:

*Welten der Zukunft 11*; Heyne Bd. 1011

(1986), S. 321-538; 10 DM;

ISBN 3-453-31280-5

**Eine Rezension von Rainer Skupsch**

Bei der Lektüre eines Jack-Vance-Romans kommt früher oder später unweigerlich der Augenblick, in dem mich Zweifel überkommen, ob was ich da vor mir habe wirklich mehr ist als ein x-beliebiger Trivialroman. Allzu bekannt sind die wiederkehrenden Geschichten von jungen Männern, die hinausziehen, um sich ihren Platz in der Welt zu erobern. Zu dürftig ist meist die Charakterzeichnung der Akteure. Trotzdem ist Jack Vances Ansehen in der literarischen Welt in der jüngeren Vergangenheit eher noch gestiegen. Namhafte Vertreter des Feuilletons wie Denis Scheck oder Jonathan Lethem singen sein Loblied, und die Memoiren des Autors, *Hier spricht Jack Vance*, wurden jüngst sogar wohlwollend in der *New York Times* besprochen. Ich habe den Roman *Maske: Thaery* vor bald dreißig Jahren zum ersten Mal gelesen, und nach all der Zeit fand sich in meinem Hinterkopf nur noch die vage Erinnerung an ein Gefühl der Frustration: „So viel Aufwand für nichts. Er entwirft eine farbenprächtige Welt und weiß dann nichts mit ihr anzufangen.“ Nun ja, sicher las ich als Teenager

meine damals heißgeliebten Planetary Romances mit anderen Augen als heute. Angesichts des Wohlwollens auf Seiten der Kritiker lohnt also womöglich der nüchterne zweite Blick?

Dieser fällt, sobald man das Buch aufschlägt, auf einen dieser typisch vanceschen Prologe, in denen für den Leser kurz der historische Hintergrund der Geschichte skizziert wird. Wie viele Romane des Autors spielt *Maske: Thaery* auf einer Welt des „Gäanischen Territoriums“, eines Sternenreiches, welches die Menschen im Laufe von Jahrtausenden besiedelten. Ihren Weg zum Planeten Maske fanden mehrere Wellen irdischer Kolonisten. Die letzte von ihnen gründete den Staat Thaery. Es folgten Jahrhunderte innerer Kriege, die Unterdrückung der mit einer früheren Welle angekommenen Djan [1] und die selbstgewählte Isolierung des Planeten vom übrigen Sternenreich. Vielleicht eintausend Jahre später beginnt die eigentliche Handlung des Buches mit dem „Wanderjahr“ des jungen Jubal Droad, eines Mannes aus eigentlich guter Familie - die leider aber ihren Stammsitz in

der Provinz Glentlin hat, auf die der Rest Thaerys mit Verachtung hinabblickt. Das Wanderjahr ist eine Art Zivildienst auf der Walz, während dessen junge Männer einerseits ihrer „Wanderlust“ (S. 342 - lustigerweise ist das auch im Englischen ein feststehender Ausdruck) nachgehen können und gleichzeitig, wo immer es sie hinverschlägt, nützliche Arbeiten für die Allgemeinheit ausführen. Jubal Droad kommt irgendwann auf die Idee, ein beschädigtes Stück Bergstraße wiederherzurichten. Zusammen mit drei von ihm zwangsrekrutierten Djan macht er sich an die Arbeit. Bevor er sie aber beenden kann, ereignet sich ein Zwischenfall, der die Ursache für alles weitere Geschehen bildet: Eines Tages kommt ein arroganter Schnösel samt militärischem Gefolge des Weges und benutzt ungeachtet Jubals heftiger Einsprüche das unfertige Wegstück. Eine Stützmauer gibt nach, der folgende Steinschlag erwischt Jubal und der landet im Krankenhaus - während der Verursacher ungerührt weiterzieht. Diesen Vorfall wird der stolze wie nachtragende junge Mann nicht vergessen. Wieder zu Hause, steht Jubal vor der

Frage, was er mit seinem weiteren Leben anstellen soll. Als zweiter Sohn des Droad-Clans sehen seine Aussichten in Glentlin bescheiden aus. Daher zögert er nicht lang, als sein Onkel ihm anbietet, ihm ein Empfehlungsschreiben für Nai, den Hever, einen Mann mit beträchtlichem Einfluss in der Hauptstadt Wysrod, zu schreiben. Jubal greift nach seiner Chance und gerät bald in ein Netz von Verschwörungen. Nai, der Hever, entpuppt sich als Geheimdienstchef Thaerys. In seinem Haus verkucken sich Jubals Hormone auf den ersten Blick in Mieltrude, die unfassbar schöne und über alle Maßen zickige Tochter des Mannes [2], die den Provinzler vom A... der Welt natürlich keines Blickes würdigt - zumal sie verlobt ist mit Ramus, einem Mitglied der mächtigen Ymph-Familie. Dieser Mann verfolgt hochgesteckte politische Ambitionen und gar nicht legale, geheime Pläne, und er ist natürlich auch der Schnösel von der Bergstraße. Jubal will Rache um jeden Preis und versucht in seinem neuen Job als lausig bezahlter und um jeden Pfennig Lohn feilschender

Geheimdienstler (ein *running gag*, der sich durchs ganze Buch zieht) die Pläne seines Widersachers zu sabotieren. Dem bleibt das nicht verborgen. Es beginnt ein Wettlauf darum, wer zuerst ans Ziel gelangt: Jubal mit seinen Nachforschungen oder Ramus Ymphs Killer.

Als gelegentlicher Jack-Vance-Rezendent steht man vor dem Problem, sich bei der Beschreibung von dessen Werken zwangsläufig wiederholen zu müssen. Alle seine besseren Bücher zeichnen sich aus durch staubtrockenen Humor, eine illusionslose Weltansicht, farbenprächtige Szenerien und eine spielerisch-ironische Behandlung des Plots durch den Autor. Wie so oft geht es in *Maske: Thaery* um einen jungen Mann, der auszieht, sich seinen Platz in der Welt zu erobern. Diese Ausgangslage ist wohlbekannt aus so manchem Märchen (mir fallen spontan *Hans im Glück* sowie Das tapfere Schneiderlein ein) und allzu vielen alten Science-Fiction-Geschichten. Die Gründe dafür liegen natürlich auf der Hand: Die Science Fiction begann einmal als ein Trivialgenre mit einer sehr jungen Leserschaft, die sich gern mit Helden identifizierte,

die stellvertretend für sie selbst die Tücken des Lebens bzw. der Pubertät meisterten.

In *Maske: Thaery* ist es gerade das märchenhafte Element, das der erzählten Geschichte zum Vorteil gereicht: Jack Vance liefert wieder einmal nur Typen - keine dreidimensionalen Charaktere. Dadurch bleibt der Leser lange im Unklaren, was er von den verschiedenen Personen zu halten hat. Ist Jubal Droad etwa clever - oder nicht auch ein Stück weit dämlich? Ist er bestimmt, der Held seines Lebens zu werden - oder dessen trauriges Opfer? Was ist von den beiden wunderschönen Frauen des Romans zu halten? Was von Geheimdienstchef Nai? Der distanzierte Erzähler gibt kaum Hinweise und hält dadurch über weite Strecken die Spannung aufrecht.

Vances oft gepriesene Sprache lässt sich in der vorliegenden - vermutlich etwas schlampigen [3] - Übersetzung nicht bewerten. Das Buch ist anscheinend sehr einfach geschrieben und benutzt inhaltlich das Handlungsgerüst des Abenteuerromans. Dabei verschmäht es aber häufig (wieder ähnlich wie im Märchen?) dessen

melodramatisches Potenzial. Ein Beispiel: Als Jubal Droad auf dem Raumhafen einem Mordanschlag entgeht, erleben wir das nicht ‚live‘ mit, sondern müssen uns mit der kurzen Zusammenfassung begnügen, die Jubal später seinem Chef gibt. Ein ähnliches Vorgehen - Unterschlagung einer wichtigen Begebenheit - ist mir im 6. Schuljahr von meinem Deutschlehrer schwer verübelt worden. Hier allerdings demonstriert es Vances typische Behandlung seines Sujets. Der Autor verzichtet bewusst auf schon tausendmal gehörte Worthülsen zur Beschreibung einer Schießerei, geht lieber spielerisch-ironisch mit alten Versatzstücken der Genre-Literatur um.

Tatsächlich sind die offensichtliche Ironie und der trockene Humor das Interessanteste an *Maske: Thaery*. Ein (Möchtegern-?)Held will die Welt erobern und legt erst einmal eine skurrile Bruchlandung als subalterner, mies bezahlter Beamter hin. Noch besser sind jedoch die Wortgefechte zwischen Jubal Droad und seinem Chef Nai. Der Hever wird als Mensch beschrieben, der Jubal jederzeit zum Erreichen seiner Ziele

über die Klinge springen ließe, gleichzeitig aber frei von jeglicher persönlicher Bosheit ist. Das macht ihn zur ‚tiefschürfendsten‘ Figur des Buches. Die Art und Weise, wie er und Jubal sich gegenseitig auszutricksen versuchen, bereitet dem Leser - gerade beim Wiederlesen - einiges Vergnügen.

Im Ganzen gesehen gehört *Maske* sicher nicht zu Vances stärksten Werken, und das liegt in erster Linie daran, dass einige exotische Szenerien und Einzelheiten, nun ja, weniger als faszinierend sind. Am meisten fällt ein 25 Seiten langes Kapitel ab, in dem Jubal zwecks Nachforschungen die ferne Welt Eiselbar bereist. Man kann einwenden, diese Reise gebe Vance die Gelegenheit zu einer beißenden Gesellschaftskritik. Auf Seite 418 heißt es nämlich über Eiselbar:

*Alles hat dort einen bestimmten Preis, nichts ist umsonst.*

*Ein in eine Eiselfamilie geborenes Kind ist seinen Eltern ein Leben lang zur Rückzahlung der Geburtsschuld verpflichtet. Kinder, die davonlaufen und behaupten, unehelich zu sein, um diese Geburtsschuld von sich abzuwerfen, sind nicht selten. Ist das Kind erwachsen, muß es, wo*

*nötig, für seine Eltern aufkommen. Sind die Eltern jedoch alt und gebrechlich, übermäßiger Pflege bedürftig oder ganz einfach eine zu große finanzielle Belastung, kann der Sohn oder die Tochter Euthanasie für sie beantragen.*

Diese Art grimmiger Humor erzielt bei mir durchaus seine Wirkung, rechtfertigt aber nicht die übrigen 24 Seiten, in denen der Autor zwar in bunten Farben Eiselbar beschreibt, das Beschriebene aber beliebig wirkt und für den Roman eigentlich ohne Bedeutung ist.

Der Kritikpunkt der Beliebigkeit lässt sich häufiger ins Feld führen. Nehmen wir als Beispiel den „Dath“, eines der zahlreichen ausschmückenden Details, das Vance in einer Fußnote vorstellt. Der Dath ist ein Hut, und zwar *„in der Form eines stumpfen Kegels, zwischen fünfzehn und sechzig Zentimeter in der Höhe. Wenn von Frauen getragen, ist seine Krone häufig von einem Blumennest geschmückt, oder aber mit einem Federbusch, beziehungsweise fliegenden Bändern. Der Herrendath weist gewöhnlich keine Zier auf, außer möglicherweise dem Sippenwappen.“* (S. 353)

Was leistet diese Beschreibung? Nun, sie schafft eine gewisse barocke Atmosphäre, wenn man sich auf sie einlässt und sich im weiteren Verlauf alle Personen so behutet vorstellt. Und womöglich besitzen die Worte im englischen Original einen größeren ästhetischen Reiz.

Zur Abrundung des Arguments *noch* eine Art Fußnote, diesmal aus dem dem Roman angehängten Glossar. Hierbei geht es um psychologische Eigenheiten der Djan, mit denen sich die Bewohner Thaerys den Planeten Maske teilen:

*„Ein einsamer Djan (ein seltener Fall), der einem einsamen Tharioten begegnet, wird kaum (nur 4%) zur offenen Feindseligkeit schreiten, ist jedoch durchaus bereit (40%), ihn aus dem Hinterhalt anzugreifen, ihn zu berauben oder gar zu ermorden. Zwei Djan, die auf einen einsamen Tharioten treffen, werden den Tharioten zuerst provozieren und ihn schließlich, nach ungewöhnlichen und beschämenden psychologischen Auseinandersetzungen, angreifen (65%). Zwei Djan werden nie zwei Tharioten überfallen (0%).“*

(...)

*Auf diese Erkenntnisse kann man sich absolut verlassen, wenn der Skay nicht am Himmel steht. Ist der Skay jedoch sichtbar, werden die Djan unberechenbar.“* (S. 534)

Dieses Zitat ist Teil einer Passage, die in ihrer vollen Länge ähnlich auf mich wirkt wie die Ausführungen weiter oben über die Gesellschaft Eiselbars. Hier zeigt sich mir ein makabrer Humor, der manchen Beschreibungen eine zusätzliche Bedeutung verleiht, die über das rein Ausschmückende hinausgeht. Dies liefert mir ein Argument zur Beantwortung der Ausgangsfrage dieser Rezension: Schreibt Jack Vance Trivilliteratur?

Meine Antwort darauf bleibt weiterhin: Jein - mit einer Tendenz zum Nein.

Auch in diesem Werk vermischen sich Vances Fantasie, Ironie und Humor mit einer herkömmlichen Abenteuergeschichte zu einem streckenweise ansehnlichen Ganzen. Mich würde wirklich interessieren, wie sich der typische ‚Vance-Stil‘ der eher knappen, distanzierten Erzählweise auf einen richtig dicken Schmöker auswirkt. Ich denke dabei primär an die 800

Seiten von *Station Araminta* - und habe so meine Befürchtungen.

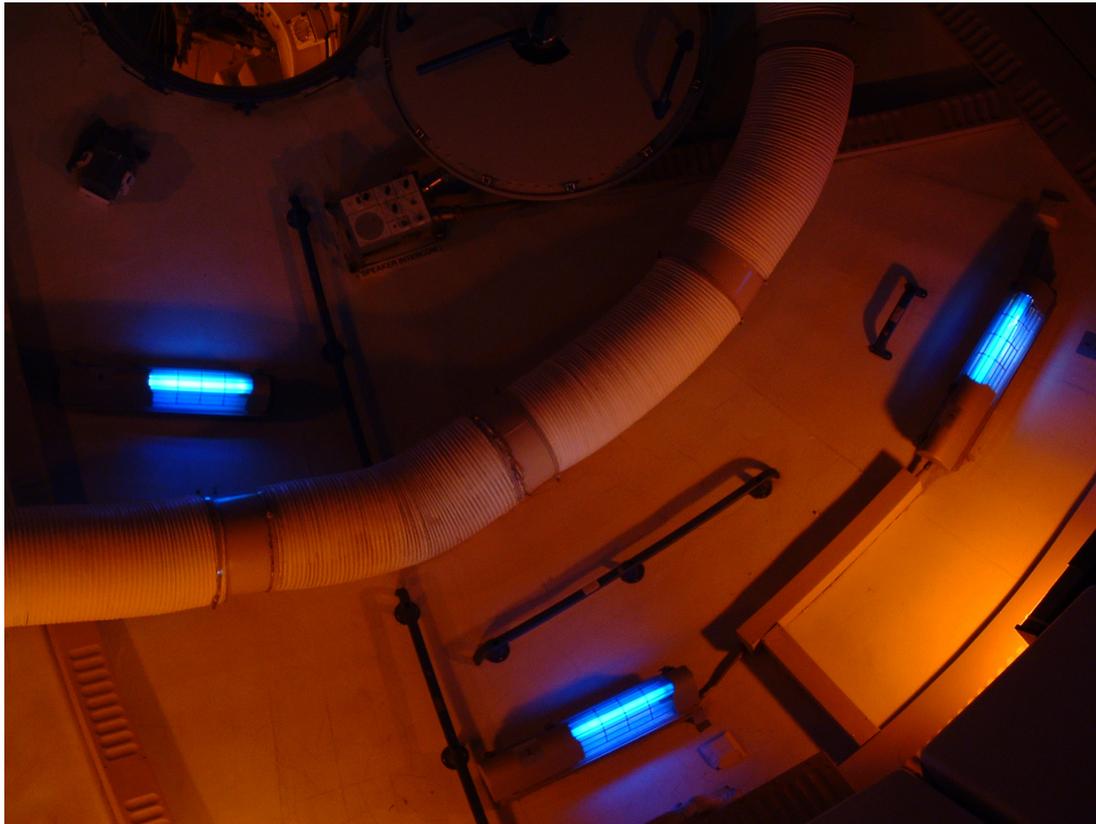
[1] Eine ähnliche Vorgeschichte findet sich in *Der graue Prinz*.

[2] Derselbe Typ Protagonistin findet sich bei Vance regelmäßig, u. a. in *Trullion: Alastor 2262*.

[3] Die Übersetzerin ignorierte zumindest zwei Mal den Unterschied zwischen „das gleiche“ und „dasselbe“ und benutzte das meinem Wörterbuch unbekanntes Wort „tölpisch“ (statt „tölpelhaft“).

Weiterführende Links:

Biografie Jack Vance und weitere Rezensionen:  
<http://www.fictionfantasy.de/john-holbrook-vance>



# Interview mit Jeanine Krock

Das Interview führte Judith Gor

**Phantast:** Hallo Jeanine! Im Sommer 2010 erschien bei Heyne Dein Engelroman „Flügelschlag“. Kannst Du für unsere Leser kurz umreißen, um wen und was es geht?

**Jeanine Krock:** Ich erzähle in „Flügelschlag“ die Geschichte von Juna und Arian. Sie ist eine junge Frau mit ungewöhnlichen Talenten, er ein gefallener Engel auf der Suche nach seiner Bestimmung. Gemeinsam üren sie dem Geheimnis um Schutzengel nach, Verschwinden die Balance zwischen den Welten gefährlich ins Rutschen bringen kann. Im Spiel zwischen Gut und Böse verwischen sich die Grenzen und am Ende weiß man nicht, wem man das Happy-End mehr gönnt: Dem selbstbewussten Höllenfürsten Lucian oder dem attraktiven Engel Arian, der um sein Glück kämpfen muss.

**Phantast:** Engel“ waren 2010 DAS Trendthema in der Romantic Fantasy. Kam Heyne auf Dich zu, dass sie was zum Thema Engel suchen oder stand die Idee zu „Flügelschlag“ schon davor?

**Jeanine Krock:** Man kann wohl sagen, dass ich – oder vielmehr mein Agent – auf Heyne zuing. Als ich vor einigen Jahren zum ersten Mal Glasgow besuchte und einen fantastischen Regenbogen sah, der sich über die Häuser spannte, wusste ich plötzlich, dass meine Geschichte in dieser Stadt spielen musste. Glasgows energiereiche Atmosphäre, die Bewohner und die schottische Landschaft sind eine wunderbare Kulisse für gefallene Engel. Doch damals arbeitete ich an anderen Projekten und die Engel mussten noch warten.



**Phantast:** „Flügelschlag“ ist deutlich dicker als Deine bisherigen Werke. Hattest Du den Roman so umfangreich konzipiert oder hat es sich einfach ergeben? Vielleicht durch die Schachtelung der Geschichte?

**Jeanine Krock:** Wir, also meine Lektorin und ich, waren uns bei den Vorgesprächen schnell einig: es gab zu viele Ideen für einen einfachen Erzählbogen. Zudem wollte ich einen Engelroman schreiben, der sinnlich und in seiner Üppigkeit ein bisschen barock anmuten sollte. Damit, dass der Roman letztlich über siebenhundert Seiten

stark werden würde, hatten wir aber beide nicht gerechnet.

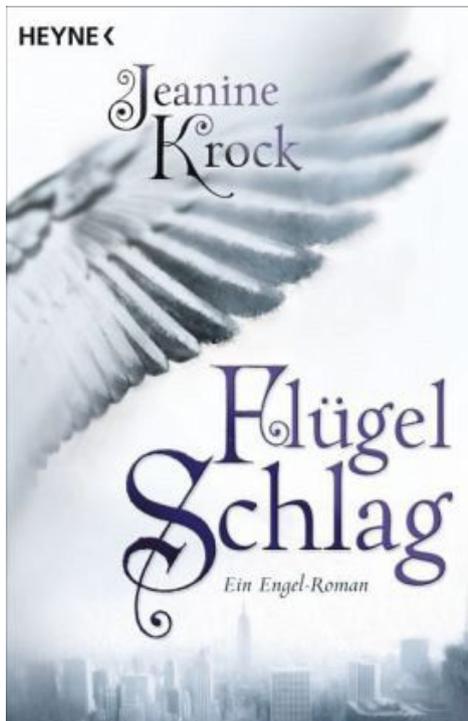
Ehrlich gesagt, bin ich ein bisschen stolz darauf, auch wenn man solchen einen „Klotz“ fast nicht mehr als Büchersendung verschicken kann ... [*lacht*]

**Phantast:** Inwiefern spielen Himmel und Hölle, Gott und der Teufel eine Rolle in Deinem Roman?

**Jeanine Krock:** Die Statue des gefallenen Engels Luzifer, die in der in der Kathedrale von Lüttich zu bewundern ist, war der Auslöser für Flügelschlag gewesen. Also durften Himmel, Hölle und eben jener gefallene Engel der christlichen Mythologie auf keinen Fall fehlen. ähnliche Wesen existieren in vielen Kulturen als *mal'ach* (hebr. מלאך), *áγγελος* (altgr.: ἄγγελος), also als *Botenaus* einer anderen Welt. Mir war es deshalb wichtig, die Geschichte losgelöst von einem fest umrissenen religiösen Weltbild zu erzählen, wiewohl ich von den europäischen Traditionen natürlich geprägt bin und sie mich durch die Geschichte begleitet haben.

**Phantast:** Vielleicht magst du da noch bisschen mehr erzählen?

**Jeanine Krock:** Gern. Während meiner Recherchen bin ich sehr unterschiedlichen engelähnlichen Wesen begegnet. Wie gesagt existieren sie in vielen Kulturen. Erhalten blieben beispielsweise die Abbildung des Babylonischen Gottes Marduk, der wie Ishtar Flügel trägt. Auch Nephthys, eine ägyptischen Geburts- und Totengöttin wird auf einigen Abbildungen geflügelt dargestellt.



Die Ursprünge des Engelglaubens gehen weit zurück. Indische Dakini, Himmelswandlerinnen oder -tänzerinnen, sind Geistwesen des antiken Indiens und Persiens. Im tibetischen Buddhismus existieren sie noch heute als weibliche Wesen mit einem sehr wandelbaren, teils auch wildem Temperament. Ebenfalls in ganz Asien sind die Apsaras bekannt. Die Frauen, halb göttlich und halb menschlich, gelten als Geister der Wolken und Gewässer, verstehen sich auf Tanz und Verführung und sind vergleichbar mit den Nymphen der griechischen und römischen Mythologie. Die Nymphen stehen, wie die meisten ihrer weiblichen Gottheiten, für Fruchtbarkeit und Sexualität, aber sind auch Erzieherinnen und vertreten die schönen Künste, insbesondere die Dicht- und Wahrsagekunst.

Die Vorfahren all dieser Wesen wiederum findet man im Schamanismus, der davon ausgeht, dass Tiere, Pflanzen und sogar besondere Orte beseelt sind. Hier wird die Nähe zur späteren Lehre von den Elementarwesen erkennbar, die ihre europäischen Wurzeln in Griechenland haben mag, die es jedoch unter anderem auch in China gibt.

In den frühen Religionen ist eine deutliche Tendenz zu erkennen, himmlische Wesen mit Flügeln auszustatten. Die Begründer der christlichen Traditionen nahmen diesen göttlichen Boten ihre Flügel allerdings wieder und um sie von ihren heidnischen Vorfahren noch deutlicher abzugrenzen, machte man sie erdnaher und ließ sie männlich werden.

Das Interesse an Engeln wuchs im Laufe der Jahrhunderte und die christliche Welt verlangte nach einer Systematik. So entstand die Wissenschaft von den Engeln: die Angelologie. Darin befassen sich christliche Theologen mit Engeln als Teilgebiet der dogmatischen Auslegung ihrer Glaubenslehre. Wobei durchaus Elemente aus dem Judentum und polytheistischen Religionen berücksichtigt werden.

Im fünften Jahrhundert erhielten die Engel ihre Schwingen zurück, wurden wehrhaft und furchteinflößend. In der Frührenaissance tauchten weibliche Engel zusammen mit nackten Kinderengeln auf und am Ende bevölkerten geflügelte Putten die Gemälde. Bis heute flattern die kindlichen Erosfiguren ungeniert in

den Kirchen herum und bevölkern als herzige Heerscharen in allen Größen und Formen, auf Abziehbildchen, Postern und in der Werbung unsere Welt.

Es gäbe noch unendlich mehr über die Engel zu berichten. Über ihr Wesen und natürlich nicht zuletzt über die Frage, ob es sie tatsächlich gibt, ließe sich trefflich streiten. Eines aber kann man mit Sicherheit sagen: Engel sind geheimnisvoll, übersinnlich und unwiderstehlich!

**Phantast:** Was glaubst Du, fasziniert die Leser an Engeln? Und wie müssen die Engel sein, damit sie für das Romantic Fantasy Klientel interessant sind?

**Jeanine Krock:** Gut die Hälfte aller Deutschen glaubt, ein Schutzengel wache über sie, heißt es in einer Forsa-Studie aus dem Jahr 2005. Was liegt da näher, als sich mit diesen Wesen zu befassen? Wobei ich zugeben muss, dass ausgerechnet die Schutzengel in meinem Roman wenig zu Wort kommen.

Auf den zweiten Teil deiner Frage weiß ich keine Antwort. Vielleicht sollte ich mir als Genre-Autorin

mehr Gedanken darüber machen, was meinen Lesern gefallen könnte und ich wünsche mir nichts mehr, als dass meine Geschichten gut unterhalten und gern gelesen werden. Doch ich schreibe nicht zielgruppenorientiert, sondern Geschichten, die ich selbst gern lesen würde. Es gibt Autoren, die handhaben das anders und irgendwie beneide ich manchmal ein bisschen für ihre „Ghostwriter-Qualitäten“, aber jeder muss eben seinen eigenen Weg gehen.

**Phantast:** Wie viele Engelromane hast Du selbst schon gelesen? Hast Du dabei Favoriten? Und was hat Dich eher enttäuscht?

**Jeanine Krock:** Ein Nachteil der Schreibung ist es, dass man viel zu selten zum Lesen kommt. Und wenn Zeit dafür ist, dann habe ich eine eiserne Regel: Während ich an einem bestimmten Thema schreibe, lese ich dazu ausschließlich Fachliteratur. Nach „Flügel Schlag“ habe ich in „Hush Hush“ von Becca Fitzpatrick geschaut, in Rebecca Holbeins „Himmelwärts“ und in Timothy Carters „Evil“.

**Phantast:** Passend zum Engeljahr 2010 sind auch einige Dämonen-Titel erschienen. Hast Du Dich mit der Thematik auch schon auseinandergesetzt? Was sind Dämonen für Dich? Eher eine Art gefallene Engel oder doch monströse Gestalten?

**Jeanine Krock:** In meiner Vorstellung (und in „Flügel Schlag“ klingt dies auch an) existieren zwei Arten von Dämonen. Das eine sind tatsächlich gefallene Engel ähnlich wie die Christliche Lehre sie definiert, allerdings ohne ihr in allen Punkten zu folgen. Andere Dämonen sind „gefallene“ Menschen. Um zu wissen, dass die durchaus das Zeug dazu haben, als monströse Gestalten durchzugehen, braucht man ja nur eine beliebige Zeitung aufzuschlagen oder die News in anderen Medien zu verfolgen. Möglicherweise gibt es noch eine dritte Dämonenart, die sich aus Göttern längst vergangener Zeiten rekrutiert, wer weiß das schon ganz genau?

**Phantast:** Was meinst Du: Können sich die Engel auch 2011 in der Romantic Fantasy halten? Oder werden sie von anderen paranormalen Wesen abgelöst werden?

Jeanine Krock: Wenn ich das wüsste, würde ich sofort als Programmierer bei einem Verlag oder als Trendforscher anheuern. „angesagt“ ist und was nicht, folgt einer merkwürdigen Dynamik, die zweifellos von Leserwünschen bestimmt wird, aber auch von Presse und bis zu einem gewissen Grade von Marketing. Die Buchhändlerin meines Vertrauens sagte einmal: „Buch Trends sind wie Schulterposter, erst gruseln sich alle davor und letztlich kauft es dann doch jeder.“

**Phantast:** Woran liegt es Deiner Meinung nach, dass mehr Frauen auf Dark, Urban und Romantic Fantasy Titel zurückgreifen? Sind die Bücher für die meisten Männer zu kitschig? Oder haben Frauen doch einfach ein offeneres Verhältnis zu erotischen Szenen? Jeanine Krock: Ich bin davon überzeugt, dass die meisten Frauen ein anderes Verhältnis zu dieser Form von Erotik haben als männliche

Leser. Anders gesagt: Männer und Frauen haben eine unterschiedliche Vorstellung von „guter Unterhaltung“.

Erhellend ist ein Blick auf die Genre-Romane männlicher Kollegen in Deutschland. Viele dieser Autoren sind Rollenspieler, sie schreiben *Science-Fiction*, Steam-Punk ... aber Romance? Vielleicht kann man den bekannten Satz „Du bist, was du isst“ umwandeln in: „Du bist, was du liest!“. Wiewohl ich, genau überlegt, die Sache lieber weniger dogmatisch sähe. Es gibt Männer, die wunderbare romantische Szenen schreiben und andere heulen im Kino nicht weniger als ich. Aber grundsätzlich sehe ich doch eine Tendenz, dass Frauen sich vermeintlich männlichen Domänen mit weniger Berührungängsten nähern und sich auch schnell darin wohlfühlen, als es dem anderen Geschlecht gelingt. Glücklicherweise ändert sich dies allmählich, denn Männer verlangt es nun auch nach Emanzipation und was heißt das letztlich anderes, als dass jeder so akzeptiert werden möchte, wie er ist?



**Phantast:** Wie sieht es bei Dir aus? Liest Du auch „Männerbücher“?

**Jeanine Krock:** Ich habe vermutlich ein recht diffuses Bild vom „Männerbuch“. Immer wieder höre ich: „Frauen lesen Romane, Männer lesen Sachbücher.“ dieser Frage bin ich also ebenfalls auf Vermutungen, Lebenserfahrung und „Bauchgefühl“ angewiesen. Wären „Männerbücher“ das, was ich in der vorhergehenden Antwort behauptet habe, dann gäbe es eine klares „Nein“ auf Deine Frage. Lese ich nicht. Nicht prinzipiell, viele Themen interessieren mich einfach nicht ausreichend. SF, Horror, High Fantasy, nichts für mich. Seltsam. Dabei bin ich eher „South Park“ als „Sex in the City“. [lacht] Früher habe ich gelegentlich gedacht, die Albtraum-Gestalt der Emanzipation zu sein. Bei uns zu Hause hat meine Mutter das regelmäßige Einkommen generiert, mein Vater war eher künstlerisch unterwegs, was ihn übrigens keineswegs davon abhielt, mit mir Zäune zu ziehen, Bäume zu fällen oder um die Wette Nägel einzuschlagen ;-)

Vor der Einschulung hatte ich exakt eine Puppe und einen Teddy, aber auch eine elektrische Eisenbahn, Lego ohne Ende und natürlich einen eigenen Handwerkskasten. Und was mache ich? Überbrücke die Zeit zum Studium mit einer (Damen!-)Schneiderlehre und schreibe nun Romantic Fantasy. Ich koche sehr gern (einige behaupten sogar, dass ich das recht gut mache), aber selten. Was viel damit zu tun hat, dass ich eine lausige Hausfrau bin und „das Aufräumen danach“ hasse. Hemden bügele ich übrigens wie ein PRO, aber es hat nie lange gedauert, es den Männern in meinem Leben ebenfalls beizubringen ;-)  
Das „wahre Leben“ ist offensichtlich nicht ganz so einfach, wie es scheint und diese Erkenntnis findet sich auch in meinen Büchern wieder.

**Phantast:** 2011 geht es auch mit Deiner „Licht & Schatten“ Reihe weiter – werden die Leser einen bekannten Charakter wieder treffen? Vielleicht einen ehemaligen Nebencharakter als Protagonist erleben?

**Jeanine Krock:** In „Das Feenorakel“ wollte ich Julen (aus „Die Sternseherin“) eine neue Chance geben. Ich mochte die Figur immer besonders gern und viele Leser teilen offenbar meine Vorliebe, denn sie erkundigen sich immer noch regelmäßig nach seinem Schicksal. Der charmante Dunkelelf erhält von Kieran, seinem Boss, einen neuen Auftrag, der ihm nicht besonders behagt. Er soll auf Alva aufpassen, deren Lebenserfahrung kaum über die Grenzen ihres Schulzimmers hinausgeht. Die Dinge werden kompliziert, als das Mädchen dank ihrer einzigartigen Stimme das Angebot erhält, mit einer Band auf Tour zu gehen. Erik, Kieran und Nuriya (aus „Der Venuspakt“) kehren in kurzen Gastrollen ebenfalls zurück.

**Phantast:** Mit „Wind der Zeiten“ wird bei Heyne erneut ein etwas umfangreicheres Werk von Dir erscheinen. Magst Du uns schon ein wenig vom Inhalt verraten?

**Jeanine Krock:** Sehr gern. Die Geschichte ist eine echte Herzensangelegenheit und ich habe bereits lange bevor es einen konkreten Verlagsvertrag dafür gab recherchiert und geschrieben. Auslöser war die

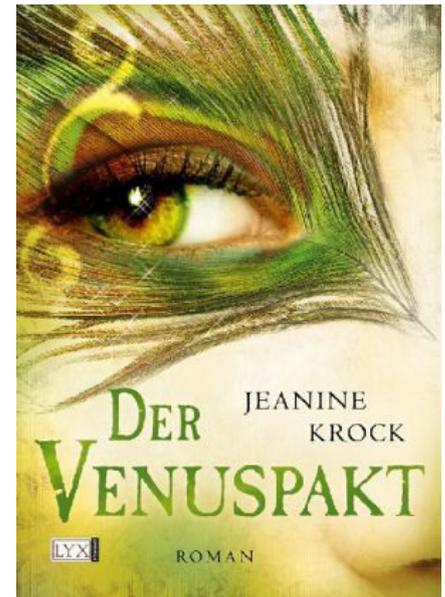
Frage, seit wann es den Kilt, wie wir ihn heute kennen, gibt. Im „National Museum of Scotland“ in Edinburgh habe ich eine Antwort darauf gefunden und später in den Highlands erfahren, was die Menschen damals dort vermutlich wirklich trugen und wie ihr Alltag aussah ... Ich war fasziniert.

In „Wind der Zeiten“ erzähle ich die Geschichte von Johanna. Die junge Frau flieht nach Schottland, um sich bei Freunden von einer großen Enttäuschung zu erholen. Während eines Reitausflugs in die Highlands

überwältigt sie eine unheimliche Feenmagie: Der Himmel verdunkelt sich, Sturm braust auf und ihre Welt gerät aus den Fugen. Als sie danach zu sich kommt, findet sie sich im 18. Jahrhundert wieder. Und sie ist nicht allein durch die Zeit gereist. Neben ihr erwacht ihr höllisch attraktiver Reisegefährte, der sich plötzlich für Alan Dubh MacCoinnaich hält. Diesem Clan-Chief wird nachgesagt, er sei ein Wechselbalg, ein Kind der schottischen Feen. Dass dies alles andere als Gerüchte sind, bringt sie beide in höchste Gefahr ...

**Phantast:** Vielen Dank für das tolle Interview, Jeanine!

**Jeanine Krock:** Es hat mir großen Spaß gemacht, die Fragen zu beantworten. Herzlichen Dank für das nette Gespräch.





Als Hobby-Autor ist man immer der Meinung, man kann einiges besser machen, als die Verleger, mit denen man zusammenarbeitete. Wenn eine Zusammenarbeit nicht mehr klappt, muss dann den Schritt in Richtung Verlagsgründung gehen und zeigen, dass es tatsächlich besser geht. Nicht nur meck-

ern. Diesen Schritt bin ich gegangen und muss zur Zeit lernen, dass nicht alles so einfach geht, wie man es sich vorstellte, aber andererseits erkennen, dass es tatsächlich besser geht als mit dem Verleger. So kam es also zur Gründung des Verlags mit dem ungewöhnlichen Namen *Saphir im Stahl*. Ein klein wenig findet sich darin der britische Serie *Saphire and Steel* wieder. Doch Hintergrund ist meine Vorliebe für Blau und gleichzeitig der morbide Charme des Untergangs, den ich mit rostigem Stahl verbinde. Mit einem Freund, der promovierter Psychologe ist, führten wir in Frankfurt eine Umfrage durch. Die Frage lautete "Was verbinden Sie mit dem Namen *Saphir im Stahl*?" Die unterschiedlichsten Antworten führten nicht einmal in die Nähe des Themas Verlag. Zudem wollte ich keinen „Namensverlag“ gründen. Davon gibt es bereits sehr viele.



## Der Verlag von Erik Schreiber

Der Verlag soll jedoch kein weiterer Verlag im Nischenbereich der Phantastik darstellen. Dazu hätte ich ihn nicht gründen müssen. Es gibt genügend Verlage in dieser Hinsicht, mit denen ich sicher gut zusammenarbeiten könnte. *Saphir im Stahl* gründet sich auf die Säulen Phantastisches, meine Lieblings-Literatur-Richtung, Regionales und Historisches. Zu Phantastik muss ich hier nichts weiter sagen. Regionales soll Menschen die Möglichkeit geben, über ihren Ort, über Menschen oder Ereignisse zu berichten, auch solche Dinge wie Odenwald-Krimis, um mal etwas Bekannteres aus dieser Richtung zu nennen. Unter Historisches sollen historische Romane erscheinen, historische Ereignisse belichtet werden, aber auch Bücher, die es nicht mehr gibt, nachgedruckt werden.

Mit „Raumpatrouille Orion“ sollen

die ersten Bücher im Verlegerscheinen. Eine Neuauflage als Sammleredition für Fans der Serie. Selbst Fan der Serie, reizte es mich sehr, die ehemaligen Taschenbücher neu herauszubringen. Der Start eines Verlages sollte natürlich gut vonstatten gehen. Die

Idee für "Orion" war plötzlich da und gar nicht so verkehrt, um einen neuen Verlag ins Gespräch zu bringen. Dies hat bislang gut funktioniert. Es gibt da nur ein kleines Problem und das liegt in den Titelbildern. Es ist nicht alles so gelungen, wie ich es wollte und damit Grafiker der Druckerei damit arbeiten kann. Aus diesem Grund verschiebt sich die Veröffentlichung leider noch ein wenig. Nebenbei werden jedoch weitere Bücher vorbereitet. Ich musste mich darum kümmern, die Rechte abzuklären. Die Rechte liegen immer noch bei Bavaria Sonor. Ich habe sie mir gesichert. Hanns Kneifel, Autor der damaligen Taschenbücher, überarbeitete die Texte noch einmal und von Crossvalley-Design.de konnte ich drei hervorragende Titelbilder erhalten.

Wie eben angesprochen, finden sich in weitere Projekte in Vorbereitung. Da sind der Dark-Fantasy-Roman "Im Schatten des Blutmondes" sowie die Trilogie um "Luuk de Winter", historische Kriminalromane die auf der Ronneburg, in Weimar und Königberg spielen. Weitere Projekte finden sich auf der Webseite des Verlages unter "Geplant".

#### Historisches

Das dritte Standbein des Verlages befasst sich mit Geschichte und alten Büchern. Unter Geschichte verstehen wir historische Romane und Erzählungen, Berichte, Sachbücher, die sich mit der Vergangenheit auseinandersetzen. Die Vergangenheit beginnt bei uns mit dem Jahr 1900 und früher. Für die nähere Vergangenheit gibt es sehr viele andere Verlage, die sich damit seit längerem beschäftigen. Unter alten Büchern versteht der Verlag solche, die nicht mehr lieferbar sind und von uns im Nachdruck erscheinen.

#### Phantastisches

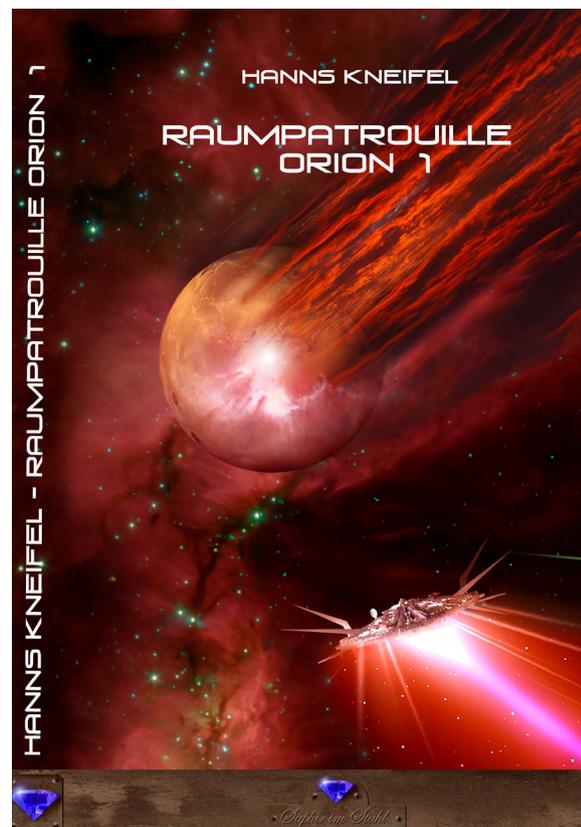
Der Name sagt es bereits. In dieser Rubrik werden Bücher erscheinen, die sich mit Science Fiction, Fantasy und Horror beschäftigen, sowie allen Spielarten dazwischen. Cyberpunk-Romane, Space Opera, Nachdrucke alter Meister der Phantastik, Gruselgeschichten und schwertschwingende Helden werden sich mit Steampunk, Mystery und anderem abwechseln.

#### Regionales

In der zweiten Rubrik wird der Verlag Bücher veröffentlichen, die eindeutig einen regionalen Bezug besitzen. Ein Krimi muss im entsprechenden Ort oder der Region spielen und nicht einfach auswechselbar auf Frankfurt, Hongkong oder Sydney übertragbar sein. Das gilt für jede Art Roman. Aber auch Sachbücher über einen Ort, eine Familie oder eine Biographie werden erscheinen und so die Vielfalt des Verlages und seiner Bücher unterstreichen.

(Erik Schreiber)

Homepage:  
[www.saphir-im-stahl.de](http://www.saphir-im-stahl.de)



# Anti-Haifisch-Spray? Also naja...

Bericht über die Testlesung von „Mara und der Feuerbringer – Band II“ von Tommy Krappweis

Im Jahr 2009 kam mein erster Roman heraus. Er heißt „Mara und der Feuerbringer“ und behandelt die nordisch-germanische Mythologie. Hauptfiguren sind Mara Lorbeer (14) und Professor Rudolf Weissinger (um die 45). Das ganze wurde beschrieben als eine Mischung aus „Potter, Sakrileg, nordischer Mythologie und vierzehnjährigem mürrischem Mädchen“. Das trifft es ganz gut, denke ich. Schon bei Band I war es mir wichtig, immer wieder Leute lesen zu lassen, um ihre Stimmungen einzufangen. Neben den Kollegen aus meiner Firma bumm film GmbH waren das unter anderem eine alte Schulfreundin, meine langjährige Regieassistentin und eine ganze Schulklasse, die anschließend einen Fragebogen ausfüllten. Das hatte zum Beispiel zur Folge, dass ich an unerwarteten Stellen radikal kürzte. Ich hatte Maras Visionen

immer als Teil der Story gesehen und mich viel in der Parallelwelt der alten Götter aufgehoben, musste aber nun feststellen dass die Schüler und Schülerinnen im Wesentlichen darauf warteten dass Mara endlich wieder aufwachte, um zu „erfahren wie es denn jetzt weitergeht“. Klar, sie lag ja die ganze Zeit über bei Professor Weissinger im Büro herum und man fragte sich laufend, wie der wohl in der ganzen Zeit mit dem leblosen Mädchen umgehen würde! Hoppla.

Nachdem sich im Fantasy-Forum. de eine Leserunde von Band I äußerst spannend gestaltete und ich durch die Postings immer wieder auf unerwartete Fragen und ja, auch Antworten stieß, wagten Webmaster Warin und ich schließlich ein Experiment: Ich verschickte eine rechtskräftige Vereinbarung über Stillschweigen



an vorab ausgewählte Forumsmitglieder, die dann Zugang zu einem passwort-geschützten Teil des Forums bekamen. Diese bekamen dann die verschiedenen Kapitel/Fassungen des Buches als PDF, teilweise nur Minuten nachdem ich sie fertiggestellt hatte, verbunden mit der Auflage, diese zu löschen sobald sie sie ausgedruckt hatten bzw. die Ausdrucke ebenfalls nach dem Lesen zu vernichten. Ich schickte zu den PDFs jedes Mal bestimmte Fragen und außerdem gab es einen Thread, in dem jeder posten konnte, was ihm sonst noch auffiel – positiv wie negativ. Aus den Testläufen unzähliger TV-Formate weiß ich, dass es wichtig ist, Fragen zu stel-

len. Das gibt sowohl den Machern als auch den Testpersonen einen gewissen Halt und eine Struktur. Außerdem gibt es genug Menschen, die von sich selbst enttäuscht sind, dass ihnen nichts allzu Drastisches auffällt und die dann anfangen, zu suchen. Und das verfälscht nicht nur den eigentlichen Eindruck des Werkes auf die Person, sondern sorgt auch für Stress an beiden Enden. Besonders brutal ist das, wenn man etwas mit Kindern testet. Wenn man das falsch angeht, keine Fragen stellt und als erstes mit einer offenen Gesprächsrunde beginnt, dann denken die Kinder man erwartet von ihnen Kritik – auch wenn es ihnen eigentlich gefallen hat - und die kriegt man dann auch: Alles was irgendwie auffällig ist, alles was raussticht, übersteht oder auch nur „anders“ ist, wird dann von einigen Wortführern konsequent als blöd, unrealistisch, kindisch kritisiert. Und die meisten anderen ziehen dann mit. So etwas erwartete ich natürlich nicht von den Leuten im Forum, Gott bewahre, aber es zeigt, dass da eine ganz eigene Dynamik am Werke ist, der auch ich mich nicht entziehen könnte, wenn ich in der Situation wäre.

Natürlich war ich erst von meiner eigenen Courage schockiert, denn was gibt es Schmerzhafteres als von den Leuten verrissen zu werden, für die Du Dein Buch geschrieben hast. Außerdem ist das Internet voll mit Nitpickern, Besserwissern, Schlaubern, Wikipedia-Königen und selbsternannten Literaturpäpsten und was, wenn da jetzt einer dabei ist, der mich für die nächsten Jahre in jedem zweiten Blog-Beitrag vernichtend zerreißt?! Hilfe!

Doch dann atmete ich erst einmal tief durch und gedachte meiner bewegten Vergangenheit: Mal abgesehen davon, dass auch ich schon auf diversen Bühnen den Comedy-Tod starb und es nichts Lauteres gibt als das Schweigen einer Hundertschaft, die eigentlich lachen sollte... Ich wurde schon mit diversen Produkten meines Hirns in Foren und Blogs zerfetzt, egal ob das nun Bernd das Brot, Folgen der prosieben Märchentunde oder uralte Sketche aus RTL Samstag Nacht waren, die in der zehntausendsten Wiederholung liefen. Man hat uns beschimpft, verhöhnt, mir gedroht und meine Wohnung gegoogelt, um mir Schmähungen in den Briefkasten

zu werfen. Das ist ganz normal, wenn man beim Fernsehen arbeitet, denn prinzipiell ist jeder in der Lage, Dein Zeug zu sehen und wird danach eine Meinung dazu haben. Das muss nicht zwangsläufig eine Gute sein. Ok, und darum schicke ich also mein UNFERTIGES MANUSKRIFT in der Fassung 0.1 an eine Meute Oberauskenner, von denen jeder der Oberfantasychecker ist?! Ich muss wahnsinnig sein!...

Irgendwie hoffte ich aber auch aufgrund der Leserunde zu Band I, dass es so schlimm nicht kommen würde. Abgesehen von den üblichen hitzigen Argumenten um die Sache war es dort immer fair zugegangen und ehrlich gesagt rechnete ich nicht damit, dass jemand so viel seiner Zeit investieren würde, nur um mich unflätig zu beschimpfen. Dazu genügt ja im Normalfall schon eine Rezi auf Amazon, welche dann von viel mehr Menschen gelesen werden kann was redichdavergesst dass ofort wieder dass indnicht die Droid die Ihr sucht. Trotzdem war ich mehr als erleichtert, als ein paar Tage später die ersten Postings eintrudelten. Der Ton war durchgehend fair und respektvoll, sowohl mir gegenüber als auch ich gegenüber den Leuten (wie ich

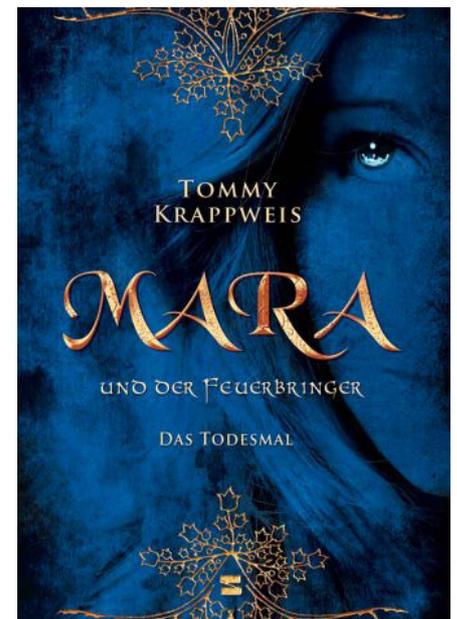
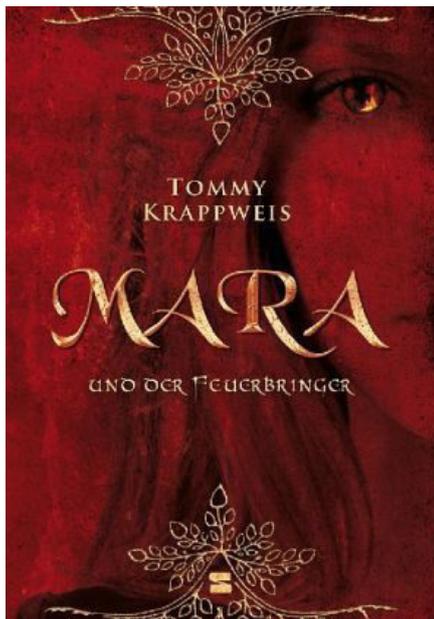
hoffe). Außerdem blieb es immer durchdrungen von Humor und dem gemeinsamen Willen, dieses höchst ungewöhnliche Experiment funktionieren zu lassen! So kämpften sich Warin, Rusch, Allanon und Co immer und immer wieder durch die Texte und sparten wahrlich nicht mit Kritik. Aber eben auf eine Art und Weise, die nicht demotivierend war, sondern mich anspornte, es so gut wie irgend möglich zu korrigieren oder auf eine andere Weise so zu gestalten, dass meine Testleser überrascht, erfreut oder sonstwie positiv reagierten! Zu den hilfreichsten Postings ge-



Tommy Krappweis

hörten die bestenfalls „gemischten“ Reaktionen auf Maras Einsatz einer Vision aus der alten Batman-TV-Serie mit Adam West, wo das berühmt-berüchtigte Anti-Haifisch-Spray zum Einsatz kam. Es passte von der Zeit her nicht zu Mara, es war wirklich völlig wahnwitzig, nahm zu viel Platz ein, hätte Exposition weiter vorne im Buch erfordert, zudem die jüngsten Leser um die 12-14 eventuell mit einem großen Fragezeichen hinterlassen und war auch ansonsten nicht so richtig gelungen. Wie das aber nun mal so ist: als Autor denkt man während des Schreibens immer erst einmal „Boah, geile Idee!“ und man muss

dann erst durch die Augen Dritter spüren dass es vielleicht eine geile Idee sein mag... die nur leider im falschen Buch steht. Mist. Auch der mehr als deutliche Hinweis darauf, dass Mara nicht zu schnell zu viel können darf, weil das ja nun gerade das Besondere an dieser Heldin ist, beschämte mich fast ein wenig. Schließlich predige ich das ja auch immer wieder, wenn ich von meinen Büchern erzähle. Und dann war ich also glatt in die klassische Falle getappt und hatte mich von der Begeisterung hinweg und geradwegs von einer Actionszene in die nächste tragen las-



sen. Und das alles nur, weil Mara endlich etwas gefunden hatte, womit sie auch offensiv kämpfen konnte! Genau DAS war aber der Grund, warum ich es gefälligst nur äußerst sparsamstestest einsetzen durfte und genau das haben mir die Testleser/innen mehr als deutlich klargemacht.

Außerdem konnte ich so die meisten Klischee-Fallen vermeiden. Nicht nur dadurch, dass man mich darauf hinwies – oh nein – es genügte oft schon, mir vorzustellen wie Warin und Co. die Zeilen mit Adlerblick scannten, um sofort ein Unbehagen zu spüren, wenn etwas zu sehr in altbekannten Fahrweisen schipperte.

Was ich mir dadurch leider verbaute, waren ein paar der hilfreichen Internet-Rezensionen wie bei Mara I. Denn natürlich zögert ein Testleser, der beim Entstehen des Buches aktiv beteiligt war aus gutem Grund, selbiges Werk nun öffentlich zu beurteilen. Findet er es gut, denkt man sofort „Na klar, was sonst Du Opportunist?!“ Findet er es schlecht, denkt man: „Na wieso hast du denn beim Testlesen nix gesagt, Du Opportunist?!“ Der einzige der Beteiligten, der sein Buch ganz offiziell gut finden darf,

ist der Autor selbst. Bei allen anderen fühlt es sich zugegebenermaßen seltsam an und das kann ich sehr gut verstehen.

Insgesamt bin ich nach wie vor schlichtweg begeistert von der Erfahrung und wild entschlossen, es bei Band III ganz genau so zu machen – vorausgesetzt ich finde wieder Leute, die sich das für eine Nennung in der Danksagung antun wollen. Denn Achtung: Sich freiwillig hundertachtzig Mal „Blues Brothers“ anzusehen, ist das Eine. Sich unfreiwillig Dutzende unfertige Kapitel immer und immer wieder anzutun, ist etwas völlig Anderes. Völlig Anderes. Völlig Anderes.

Also, Ihr Edlen Ritter und Ritterinnen der Leserunde; ich proste Euch zu mit einem Trinkhorn voll von Skaldenmet und rufe trunken aus:

***HABT DANK, DENN SIEHE, IHR MACHTET MEIN BUCH BESSER ALS ICH ALLEINE ES VERMOCHTE.***

Mehr ist wahrlich nicht zu sagen. Tommy Krappweis, Dezember 2010

Die Teilnehmer/innen der Testlesung waren: Lothar „Warin“ Mischke, Rupert „Rusch“ Schwarz, Simon „the Sorcerer“ Knoll, Tanja „Pantalaimon“ Kortmann, Jenny „Gwyneth“ Leukam, Shtrojera „Nazurka“ Lipaj und Olaf „Allanon“ Reichwein.

#### **Weiterführende Links:**

<http://www.maraundderfeuerbringer.de/>

#### **Trailer:**

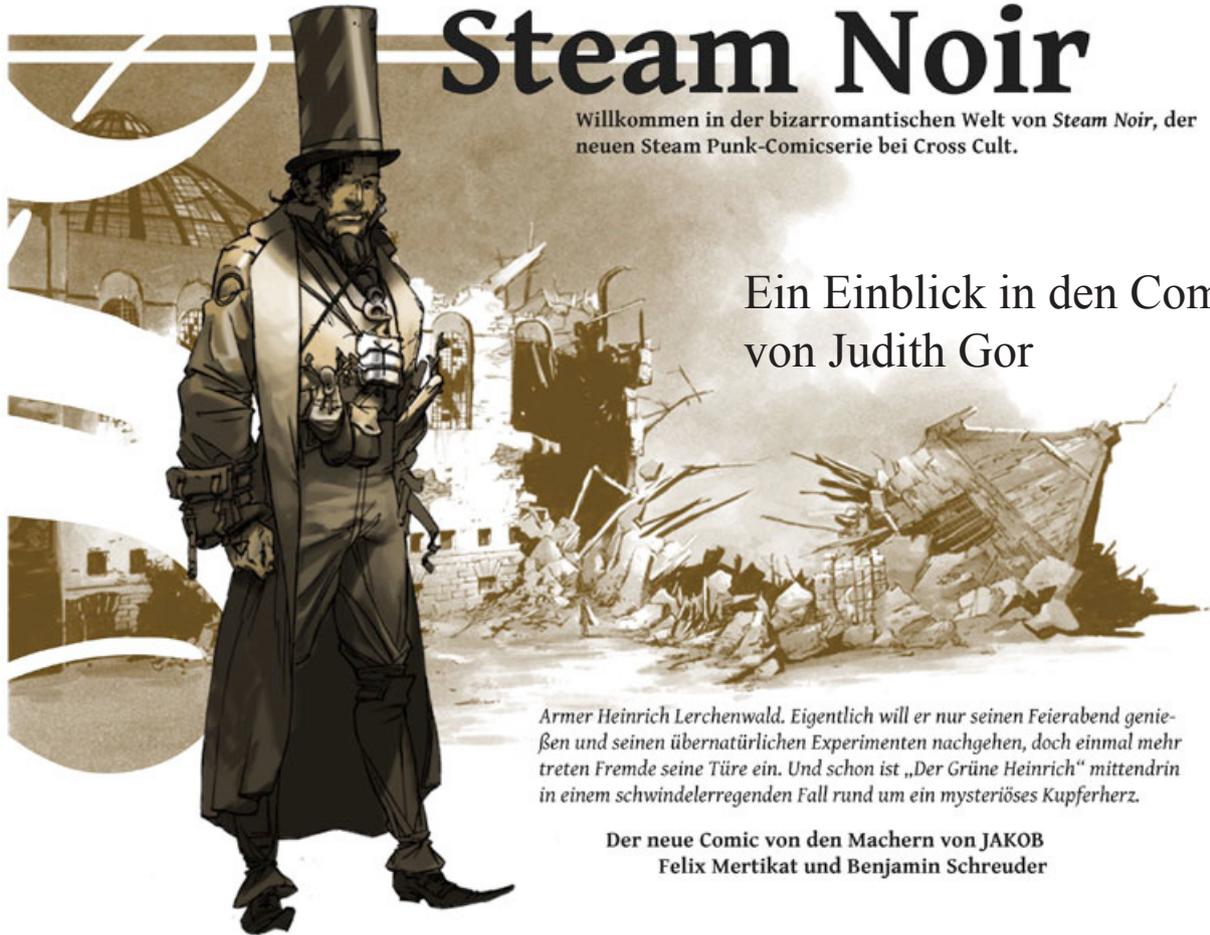
[http://www.youtube.com/watch?v=irLzStQF6i0&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=irLzStQF6i0&feature=player_embedded)

#### **Interview:**

[http://www.literatopia.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=9092:mara-special-mit-tommy-krappweis-02012011-&catid=48:interviews&Itemid=85](http://www.literatopia.de/index.php?option=com_content&view=article&id=9092:mara-special-mit-tommy-krappweis-02012011-&catid=48:interviews&Itemid=85)

#### **Biografie:**

<http://www.fictionfantasy.de/tommy-krappweis>



# Steam Noir

Willkommen in der bizarromantischen Welt von *Steam Noir*, der neuen Steam Punk-Comicserie bei Cross Cult.

Ein Einblick in den Comic  
von Judith Gor

*Armer Heinrich Lerchenwald. Eigentlich will er nur seinen Feierabend genießen und seinen übernatürlichen Experimenten nachgehen, doch einmal mehr treten Fremde seine Türe ein. Und schon ist „Der Grüne Heinrich“ mittendrin in einem schwindelerregenden Fall rund um ein mysteriöses Kupferherz.*

Der neue Comic von den Machern von **JAKOB Felix Mertikat und Benjamin Schreuder**

Frankfurter Buchmesse 2010: Am CrossCultStand schlägt ein düsterer Flyer die geneigten Comicleser in seinen Bann. „Steam Noir“ lautet der Titel der neuen Steam Punk-Comicserie der „Jakob“-Macher **Felix Mertikat und Benjamin Schreuder**. Prämisse der Reihe sind Fragen um den Verbleib verstorbener Seelen, die in die

Welt der Lebenden zurückkehren. Bleiben ihnen Erinnerungen an ihre frühere Existenz? Werden sie ihr Wissen und ihre Macht nutzen oder so schnell wie möglich ins Totenreich zurückkehren wollen?

Antworten auf diese Fragen gibt es voraussichtlich im Herbst 2011, wenn „Das Kupferherz“ als

erster Teil der Steam Noir-Reihe erscheint:

„Armer Heinrich Lerchenwald. Eigentlich will er nur seinen Feierabend genießen und seinen übernatürlichen Experimenten nachgehen, doch einmal mehr treten Fremde seine Türe ein. Und schon ist „Der Grüne Heinrich“ mittendrin





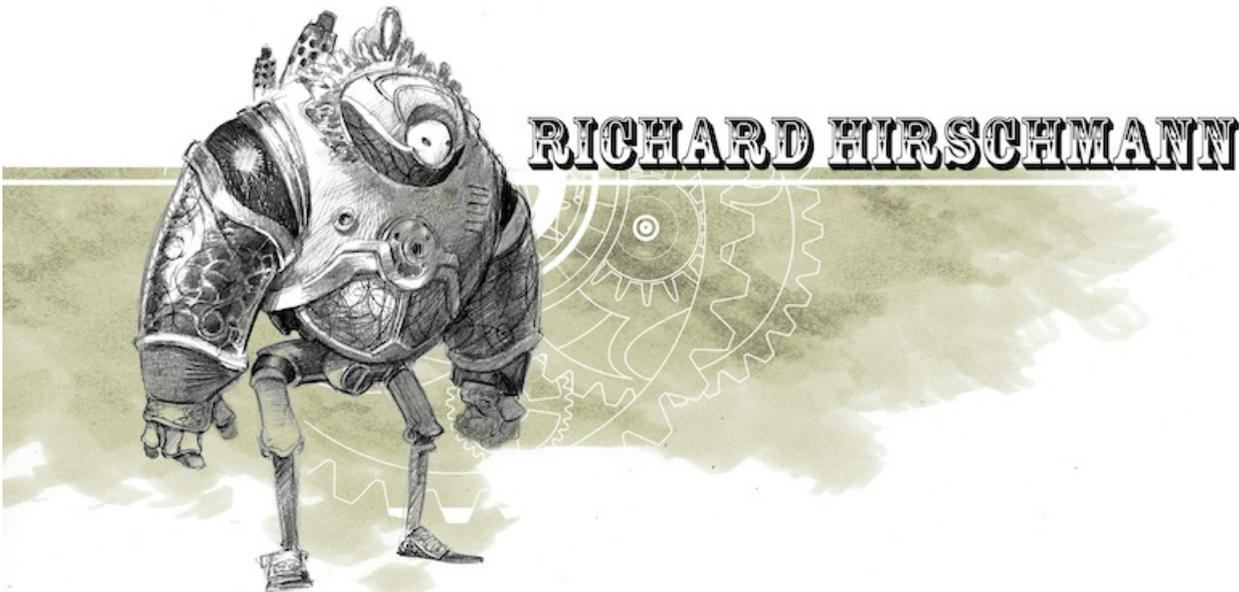
in einem schwindelerregenden Fall rund um ein mysteriöses Kupferherz. Dabei bleibt ihm nicht viel Zeit, bevor die Welt wieder einmal mehr ins Chaos der Blinden Tage eintritt und damit eine Zeit, in der die Toteninsel die Welt der Lebenden kreuzt ...“

„Steam Noir“ ist auf vier Bände angelegt, die im Halbjahresabstand erscheinen sollen. Darin werden Heinrich Lerchenwald und auch andere Figuren aus dem ersten Band, sowie das Kupferherz selbst, Mittelpunkt der Geschichte bleiben. Felix Mertikat und Benjamin Schreuder haben bereits

die Arbeit an ihrem Comicdebüt „Jakob“ sehr genossen und auch der Presserummel danach mit Lesungen und Sondermann-Preisgewinn auf der Buchmesse erschreckt die beiden nicht – im Gegenteil. Nun wurde es Zeit, sich eine neue Herausforderung zu suchen, wobei die surreale Atmosphäre sowie auch der skurrile Humor aus „Jakob“ in ein erwachseneres Setting überführt werden sollten. „Steam Noir“ weckt sofort Assoziationen mit „Film Noir“ und auf genau dieser Verbindung fußt die neue Serie: auf der Verbindung von Jules Verne-Welten, Sherlock Holmes-

Kriminalfällen und der abgründigen Atmosphäre des Film Noir.

Bereits in Felix Mertikats Rollenspielbuch „Opus Anima“ sind diese Elemente zu einem komplexen Steam Punk-Universum verschmolzen. Aus dieser Essenz soll nun ein ganzes „Steam Noir“-Universum entstehen: Ein zerbrochener Planet. Im Äther schwebende Schollen. Dampfkraft. Maschinen mit Seele. Und eine geheimnisvolle Totenscholle. Was es bisher von „Steam Noir“ zu sehen gab, schürt bereits jetzt große Erwartungen. Die ersten Eindrücke sehen jedenfalls Klasse aus – wenn



es den Jungs gelingt, ihre Ideen spannend umzusetzen, dann erwartet uns eine phantastische neue Comicreihe, die die Herzen der Steam Punk-Fans höher schlagen lässt!

**Weiterführende Links:**

<http://www.opusanima.de/>

<http://www.crosscult.de>





# Gewürfelte Zeit

Eine Kurzgeschichte von „Der Weltenwanderer“

## Szene 1: Erwachen/Wiedergeburt

*Kritsch.*

*Kritsch.*

*Kritsch.*

Lang gezogenes Geräusch, Stahl auf Stein. Immer wieder kratzte es an der äußeren Kante seines Bewusstseins, mit eindringlicher Penetranz. Stahl über Stein in einem stetigen Rhythmus, stetig wie ein Uhrwerk.

Ein Uhrwerk, das seine Zeiger mühsam durch Sirup bewegen muss.

Augenlider flimmerten.

Langsam tröpfelte Gefühl von außen in das abgeschirmte Versteck seines Geistes. Ein Prickeln nur, eher warm als kalt, da wo seine Hände waren. Oder sein sollten. Oder gewesen waren.

Bewegung? Unmöglich.

*Kritsch.*

*Kritsch.*

*Kritsch.*

*Und die Götter gerieten in Streit.  
Im Zorn warfen sie Feuer vom  
Himmel,  
lodernde Wut verheerte das Land,  
und Mensch und Tier ließen sie  
verenden,  
Wasser ward vergiftet und der  
Himmel verdunkelt,  
auf dass sich ewiger Winter  
senke.*

*Fenriswinter - Ragnarök.  
(- Die Götterdämmerung - gehört  
in Venicia)*

Unerklärlicher Druck auf seiner Stirn begann einen seichten, ziehenden Schmerz auszulösen. Es wurde Zeit, die Augen zu öffnen. Aber vorsichtig, nur einen Spalt breit.

Licht biss zu, in schillerndem Perlmutt. Weißes Licht, sonst nichts. Verwirrung.

Das Prickeln breitete sich aus, floss seine Arme und Beine hin-

auf, gefolgt von einem unangenehmen Brennen - und Panik.

Die Panik war am schlimmsten. Sie schnürte seinen Brustkorb zu, jeder Atemzug verkam zu einem hilflosen Schnappen. Shîns Welt war in sich zusammengefallen, beschränkte sich auf seinen Körper. Von innen bis zur Haut.

Dahinter war Kälte.

Immer noch das Kratzen. Immer wieder zeugte es höhnisch von Leben.

Der Mann zwang seinen Atem zurück in ruhigere Bahnen, indem er seine Augenbrauen zusammenschob, die Stirn runzelte und sich einfach auf seine Lungen konzentrierte. Dabei machte er die Entdeckung, dass die Luft frostige Eiskristalle mit sich führte, die in seine Schleimhäute stachen.

Tot war er wohl nicht, dafür erwachten seine Gliedmaßen einfach zu schmerzhaft.

Also wagte er einen weiteren Blick aus halb zusammengekniffenen Au-

genlidern. Immer noch weiß. Eine weiße, durchscheinende Wand vor seinem Gesicht. Oder über seinem Gesicht?

Bewegung: langsam, behutsam.

Die weiße Masse geriet ins Rutschen, setzte Shîns zaghafte Bemühungen aber hartnäckig Widerstand entgegen.

Er kam zu dem Schluss, dass er lag. Auf dem Rücken - auch wenn er sich nicht ganz sicher war.

Das bedeutete: aufsetzen.

Nichts geschah.

Der Mann seufzte innerlich.

Noch einmal: aufsetzen.

Muskeln in seinem Körper verkrampften sich, Knoten in Armen, Beinen und Bauch. Und dann ... ruckartig Freiheit. Shîn setzte sich auf.

*Kritsch.*

*Kritsch.*

*Krit-*

Ein tiefer, rasselnder Atemzug, als hätte er gerade die Oberfläche eines gefräßigen Sees durchbrochen. Es fühlte sich an, wie der erste Atemzug überhaupt.

Dann sah er auf seine Hände herab. Dicke Fellfäustlinge, mit Lederriemen zusammengeschnürt, immer wieder verdeckt von Stößen kondensierten Atems. Darunter seine

Beine, kaum zu sehen unter einer Decke feiner, leuchtender, kalter Kristalle.

Schnee.

„Du lebst ja noch.“

Eine dunkle, kratzige Stimme kam von der rechten Seite. Es klang wie eine nüchterne Feststellung.

„Scheint so.“

Die linke Hand tastete über seine Brust, die in einer Art Panzer aus gefüttertem Leder steckte. Verharrete auf einem dunklen Fleck und wurde von einem stechenden Schmerz begrüßt, der sich wie eine Speerspitze tief in ihn hineingrub. Er hinterließ einen metallischen Nachgeschmack bei jedem Atemzug.

Die Hand tastete weiter, verschwand in einer Brusttasche und förderte ein Feuerzeug zu Tage. Gefolgt von einem abgegriffenen Päckchen Zigaretten.

Feucht, natürlich.

Trotzdem begann Shîn sie mit ungeschickten Bewegungen zu entzünden.

Knirschende Schritte auf Schnee.

Ein Schatten fiel auf den Sitzenden. Die Augenwinkel offenbarten schwere Stiefel, eine oft geflickte Hose, einen noch schwereren Mantel und einen Schlapphut.

Die Gestalt trug einen abgenutzten Spaten.

„Wir dachten du wärest tot. Du musstest tot sein, der Zauber des Meisters hat dich niedergestreckt.“

Der Blick zuckte zurück zu der dunklen Stelle auf der Brust. Erinnerungsfetzen trieben zur Oberfläche, wie die Trümmer eines gerade gesunkenen Schiffs.

Shîn wünschte sich, sie wären geblieben, wo sie gewesen waren.

„Hm.“

Irgendwie gelang es ihm tatsächlich, eine Zigarette zu entzünden. Der erste Zug brachte allerdings nicht die gewünschte Erleichterung, sondern rammte einen weiteren Speer in seinen Brustkorb, der nur langsam verklang. Trotzdem lehnte er sich zurück und ließ die Zigarette in Richtung des düsteren, wolkenverhangenen Himmels aufragen.

Bewölkt, wie schon immer.

„Ich sollte dich töten.“

Auch das klang wie eine nüchterne Feststellung. Die Gestalt neben ihm wog ihren Spaten prüfend in der Hand.

Erschlagen mit einem Spaten. Nun ja, das rostige Blatt solch eines Werkzeugs waren ebenso gut wie alles andere. Auch es führte zum

gewünschten Erfolg.

„Es wäre besser für uns. Der Meister würde mich sicher belohnen ...“

Shîn blieb ruhig liegen, nur die Zigarette wanderte in einen Mundwinkel.

„Hm.“

Die Zeit schien vorbei zu strömen, ohne ihn wirklich zu berühren. Es war, als würde er neben einem großen Fluss stehen und Steine hineinwerfen, nur um zu schauen, ob sie Kreise zogen. Vielleicht war er ja doch tot.

Schließlich spuckte der Spatenmann aus. Interessiert beobachtete Shîn, wie sich der Tropfen ein Loch in die Schneedecke grub.

„Komm mit.“

„Hm.“

Der Sitzende griff neben sich, hinein in den Schnee und seine Hand umfasste einen festen, länglichen Gegenstand. Dann erhob er sich. Langsam und vorsichtig, um seinem Bein die nötige Ruhe zu gönnen. Zusammen mit seiner linken Hand kam auch sein Schwert zum Vorschein. Völlig unbeteiligt steckte die leicht gebogene Klinge in der hölzernen Scheide. Eine schöne Scheide, verziert mit einem Muster aus gesponnenen Fäden.

Husten – brachte den Geschmack von Blut mit sich.

Nun folgte der Schwertkämpfer dem Spatenmann über einen erst teilweise vom Schnee befreiten Zugang zu einem sich tief in die Umgebung duckenden Haus.

### **Szene 2: Dämmern/Zwielicht**

Der metallene Heizofen in einer Ecke des Wohnraums verbreitete flimmernde Hitze. Sie brannte auf den nun entblößten Händen des Schwertkämpfers, die immer noch viel zu kalt waren. Nachdenklicher Blick, gerichtet auf seine fahlweißen Handrücken, die langsam begannen sich dunkler zu färben.

Schwarz.

Im ganzen, mit Holz ausgekleideten Raum stand die Luft. Wie ein lang andauernder Schlag in sein Gesicht - Nadelstiche auf seinen Ohren, auf seinen Lippen.

Und jeder Atemzug voller Glassplitter.

Shîn unterdrückte ein Husten und nahm die Hände von dem groben Tisch, der das Hauptinventar der Hütte bildete.

Seine Augen wanderten kurz zu der Tür, durch die der Spaten-

mann verschwunden war. Gemurmel drang hindurch, als wäre es weit entfernt und aggressiv.

Als nächstes rückte die Eingangstür ins Blickfeld. Stiefel standen davor, voller Schneeschlamm.

Durch die dritte Tür dagegen drang staubig-graue Helligkeit, zusammen mit dem Heizofen die einzige Lichtquelle.

Dahinter verbarg sich wohl der Garten, bestmöglich abgeschirmt durch mehr oder minder dickes Glas gegen den ewigen Winter.

Es stank nach Heizöl.

„Verfluchter Zauberer.“

Der Schwertkämpfer spuckte die halbgerauchte Zigarette zu Boden, beobachtete kurz, wie ihr Lebensfunke einen schwarzen Kreis auf den Holzdielen hinterließ und drückte sie dann mit dem Absatz aus.

Wieder tastete er nach seiner Brust. Die Stelle, an der der Zauber ihn erwischte hatte.

Sie antwortete mit einem Stich, der die Splitter in seinem Atemwegen etwas schärfer machte.

Ungläubig schüttelte der schlanke, hochgewachsene Mann den Kopf. Sein nasses, strähniges Haar folgte der Bewegung kaum.

Warum war er noch am Leben?

Blutgeschmack im Mund.

Wo blieb denn nun sein unerwarteter Wohltäter?

Ein weiterer Blick in Richtung Zimmertür, dann begann der Schwertkämpfer sich aus seiner Oberbekleidung zu schälen, mit vor Anstrengung verzogenen Mundwinkeln.

Zum Vorschein kam ein muskulöser Oberkörper. Unpassend bleich bildete er einen Kontrast zu dem rostbraunen Blutfleck auf der linken Brust. Eine kreisrunde Wunde zeichnete sich ab, nicht größer als ein Daumnagel, wie gestanzt.

Da öffnete sich die Tür endlich wieder. Der Spatenmann kehrte zurück, die Augen finster zusammengekniffen, Hut und Mantel über dem Arm.

Das rötliche Glimmen des Heizofens schimmerte zwischen den vereinzelt Haarbüscheln auf dem viel zu glatten Schädel, ließ die tief im ausgehöhlten Gesicht liegenden Augen funkeln.

„Wer bist du, Fremder?“

Ein lebender Toter.

„Shîn. Schwertträger aus Municum. 3. Grad.“

Eine beleibte Frau folgte ihrem Mann durch die Tür, so geschickt wie es ging, balancierte sie einen

blechernen Suppenteller in verwachsenen Armstümpfen.

Der angenehme Geruch von Eintopf wollte nicht zu ihren zornigen Blicken passen, die zwischen den beiden Männern hin und her wanderten.

„Da.“

Scheppernd landete der Teller vor Shîn und ein Großteil des Inhalts ergoss sich über den Tisch. Ein Holzlöffel fiel in die Pfütze.

Gleichzeitig krachte die Tür hinter der Frau wieder zu.

Der Schwertkämpfer griff zögernd nach dem Besteck und begann den Eintopf zu verzehren. Ganz kleine Schlücke, um sich nicht zu verbrennen.

Er tat es natürlich trotzdem.

Shîn spürte die Augen des anderen auf sich, der Hausherr saß gegenüber, das Kinn auf die Hände gestützt.

„Nacht und Eis haben dich wieder ausgespuckt, Fremder. Du musst sehr unverdaulich sein, normalerweise fressen sie alles.“

„Hm.“

Der Löffel tauchte in den Eintopf, dann schlug er klickend gegen den Tellerrand als er wieder gehoben wurde.

„Aber du kommst nicht ungele-

gen ... vielleicht haben die Götter ein Einsehen mit uns?“

Shîn hob die Schultern.

Unwahrscheinlich, immerhin hatten die den ewigen Winter auf sie gehetzt.

„Magus Alkun lässt uns für sich schuften, er verbirgt Nahrung in seinem Turm, unverfluchtes Wasser. Und er tötet unsere Kinder!“

Ein bitterer Tonfall.

Löffel eintauchen. Zum Mund führen. Eintauchen.

„Hm.“

„Du sprichst wohl nicht viel?“, knurrte der Hausherr.

Löffel eintauchen. Klick. Klick.

„Geht.“

Warum sollte er denn? Spatenmann wollte ihm wohl von den vielen Untaten des Magiers erzählen. Vielleicht, weil er sein Gewissen beruhigen wollte, immerhin half er gerade einem Feind seines Meisters. Wahrscheinlicher schien Shîn jedoch, dass er angestachelt werden sollte. Als ob das nötig gewesen wäre ... war es nötig?

„Er hat meinen Sohn getötet!“ Trotz in der Stimme.

Löffel eintauchen. Zum Mund führen.

Kein Hass?

Der Schwertkämpfer sah nicht auf.

Spatenmann spuckte aus.

„Herrscher will er sein. In eine bessere Zukunft will er uns führen.“

Ah, jetzt schon.

Scheppernd fiel der Holzlöffel zurück in den leeren Teller. Unnatürlich laut, so kam es Shîn vor und er legte den Kopf schief, beäugte das Utensil misstrauisch.

Ein Tusch. Ein Tusch für die Endgültigkeit.

Dann hob er doch einmal den Kopf. Seine kühlen, schmutzigen blauen Augen lugten unter dunklen Haarsträhnen hervor, trafen sich mit den ausgemergelten seines Gegenübers.

„Ich brauche Verbandszeug.“

Ächzend stemmte sich der Schwertkämpfer in die Höhe. Wenig war von der Geschmeidigkeit geblieben, auf die er gestern noch so stolz gewesen war.

Gleichzeitig griff er nach seiner Klinge, die die ganze Zeit über neben ihm am Tisch gelehnt hatte.

Vielleicht würde sie doch noch zu dem Blut kommen, das sie so gern trank.

„Du musst ihn töten!“

Der Hausherr hieb mit der Faust auf die Tischplatte.

„Hörst du? Du musst ihn töten!“

Shîn schwieg nur.

### **Szene 3: Brennen/Asche**

Behutsam trat der Schwertkämpfer die ersten Spuren in den Schnee der letzten Nacht. Umfassende Stille trieb von der Ausläufern der Berge heran, nur durchtrennt von scharfen Atemzügen. Shîn hatte sich einen Verband so eng wie möglich um den Brustkorb gelegt, doch jetzt behinderten die Bandagen ihn beim Atmen.

Daher kam er nur langsam vorwärts.

Oder zumindest redete er sich ein, dass es daran lag.

Mittlerweile hatte der Schwertkämpfer einige Meter Höhenunterschied gut gemacht und so hielt er inne und wandte sich um.

Das Dorf lag ihm zu Füßen, Schmutzflecken mit Schornsteinen und Wintergärten. Drumherum blendender Schnee.

Shîn konnte die Stelle ausmachen, an der er getötet worden war. Ein dummer Fehler, er war offen in das Dorf eingedrungen und der Magus war zufällig zugegen. Reichweitennachteil – die Macht eines Schwertkämpfers reichte nur so weit wie seine Klinge.

Konsequenter Weise hätte er tot

sein müssen. Shîn schüttelte sich.

Durch Zufall war er es nicht.

Die Kälte rötete sein Gesicht, klärte seinen Blick ... und doch, die Welt schien ihm seltsam zentriert. So als würde sich gerade alles nur um ihn drehen, je weiter entfernt desto verzerrter. Ein merkwürdiges Gefühl – Gänsehaut auf der Seele.

Blick in die andere Richtung.

Der Turm des Zauberers mit seinen verästelten Verstrebungen an der Spitze zeichnete sich dunkel ab, etwas heller die grünschimmernde Glaskuppel daneben.

Und jetzt?

Die Schwertmeister hatten Shîn aufgetragen, den Magus zu eliminieren und vorerst seinen Platz einzunehmen, um so das Einflussgebiet der Gilde auszuweiten.

Sein mürrischer Wohltäter erwartete ebenfalls den Tod des Zauberers. Aber nun kam es darauf an was er selbst wollte.

Zum ersten Mal?

Shîn war allein mit seinen Atemzügen. Nichts regte sich, nur seine Brust hob und senkte sich im stetigen Rhythmus.

In seinen Augen spiegelten sich Berggipfel, die majestätisch über dem Horizont thronten.

Er konnte einfach weitergehen, am

Turm vorbei, das Gebirge überwinden und auf der anderen Seite hinab in ein neues Leben.

Nach Süden, immer nach Süden.

Nie wieder, würde er den Befehlen der Schwertmeister folge leisten, nicht sein Leben für sie in die Waagschale werfen müssen ... stattdessen würde er zum Gejagten werden - sowohl von seinen früheren Herren, als auch von den Gilde der Magier, die in ihm einen Spion sehen würden. Ein Leben auf der Flucht, alles, was er sich bisher erarbeitet, alles was er bisher gelebt hatte wäre unnütz gewesen.

War es das wert?

Vielleicht.

Für einen Augenblick hatte Shîn das Gefühl zweimal dazusein.

Ein Teil von ihm lief fort, ein Teil blieb.

Dann war der Moment vorbei, wieder nur der Schwertkämpfer und die Berge.

Er hatte seine Entscheidung gefällt und steuerte nun auf den Turm des Magiers zu, die Klinge genau nach dem vorgeschriebenen Ritus am Gehänge befestigt, die Schneide in der Hülle nach oben weisend.

Ein Lamm zur Schlachtbank?

Gelassenheit.

Schritt für Schritt entfernte er sich

von seinem anderen Ich.

Benommen, *betäubt* erreichte Shîn schließlich die schwere Tür. Blut rauschte.

Kurz verschnaufte er, lehnte sich herzhämmernd in den Eingang. Trotz der Kälte lief ihm ein dünner Schweißfilm über die blutleere Stirn.

- Wieder metallischer Geschmack im Mund -

Aber er kniff die Augen zusammen und rappelte sich auf. Nicht jetzt.

Ein beherzter Stoß mit der Schulter, Hände bereits an seinem Schwert – die rechte am Griff, die linke hielt die Scheide – und er betrat das Domizil des Zauberers Alkun.

Wärme schlug dem Schwertkämpfer entgegen, wie eine Wand. Shîn biss die Zähne zusammen, ignorierte die Schmerzen und wand sich eine Wendeltreppe hinauf.

Schritt, Schritt, Schritt.

Seine Bewegungen fast so geschmeidig wie noch zu Lebzeiten.

Mit diesem Gedanken stahl sich doch der Schimmer eines Lächelns auf Shîns Gesicht.

Die nächste Etage war erfüllt vom flackernden, rußigen Licht einer

Öllampe. Geübt hielt der Schwertkämpfer inne, drückte sich an die Wand aus dunklem Gestein und spähte um die letzte Windung der Wendeltreppe.

In der Mitte des fensterlosen Raums, ein schwerer Schreibtisch. Dahinter der Magus, vornübergebeugt, die Augen unter schmalen Brauen zusammengekniffen.

Sein Artefakt lag in Einzelteilen auf der polierten Holzplatte. Shîn konnte die ausgebaute Trommel sehen, einige der Patronen lagen drumherum verteilt. Dazu einige tönernen Gefäße mit diversen Tinkturen.

Immer wieder führte der Zauberer eine schmale Bürste in den Lauf seines Artefakts und hob die Waffe dann an, um sie zu begutachten.

Der Schwertkämpfer schüttelte den Kopf, etwas Schnee fiel schweigend zu Boden. Diesmal hatte er also den Vorteil.

Noch ein kurzer Blick, um das Zimmer in seiner Gänze zu erfassen – und er hob eine Augenbraue. In Reichweite seines Rechten Arms, auf einem kleinen Schränkchen, ruhte eine Sanduhr.

Verlockend.

Mit der Zunge zwischen den Zähnen streckte sich Shîn, schreckte zurück, als der Magus sich regte

und erreichte das Glas voll Zeit im zweiten Versuch, drehte die Uhr herum.

Sand begann zu rieseln.

Ein letztes Zögern, dann ein Schritt in den Raum.

Alkun fuhr übergangslos in die Höhe, das Artefakt fest in der rechten Faust. Die Reflexe des Magiers waren einwandfrei, wäre die Waffe geladen, es wäre Shîns letzte Bewegung gewesen.

Nur – sie war nicht geladen.

Der Schwertkämpfer nickte seinem Feind freundlich zu.

„Du bist tot!“

Es klang bestimmt.

„Möglich.“

Die Sanduhr im Augenwinkel. Ein kleines Häufchen hatte sich auf ihrem Boden gebildet. Stetiger Strom der Zeit ... vielleicht war seine nur geliehen?

„Ich hätte deinen Kopf abhacken sollen, um ganz sicher zu gehen.“

Der Blick des Zauberers zitterte nicht einmal, ununterbrochen hielt er Augenkontakt. Braune Iriden, erdig irgendwie.

Trotzdem entging Shîn die vorsichtige Bewegung einer der Hände nicht, langsam strich sie hinter dem Schreibtisch, außerhalb des Blickfeldes, umher.

Ein zweites Artefakt?

„Hast wohl die Dorfbewohner hinter dir? Sehr zäh jedenfalls. Respekt.“

Hält das Gespräch am Laufen.

„So einen wie dich könnte ich gut gebrauchen! Ich meine, ich arbeite hier für eine gute Sache. Ich kann mir denken, was sie dir erzählt haben ...“

Ein leises Schaben, Holz über Holz. Hätte Shîn nicht genau so etwas erwartet, er hätte es vermutlich nicht gehört.

„... dass ich ihre Kinder töte. Aber ihr Erbgut war beschädigt! Verstrahltes Wasser, verseuchte Nahrung ... du weißt nur zu gut, dass man so etwas nicht tolerieren kann. Gerade deine Gilde hat doch noch strengere Auswahlkriterien als die meine ...“

„Hm.“

„Du redest wohl nicht viel? Na ja, jetzt wirst du auch nicht mehr dazu kommen, Narr!“

Muskeln spannten sich an - im Arm des Magus, in den Beinen des Schwertkämpfers, in seinem Schwertarm.

Während der Zauberer die Hand hob, schnellte Shîn vorwärts und zog gleichzeitig in einer fließenden Bewegung das Schwert.

Die Klinge schimmerte vorfreudig im schwachen Licht, deutlich zeichnete sich das Wellenmuster ab, das den Übergang zwischen härterem und weicherem Stahl markierte.

Perfekte Verlängerung seines rechten Arms.

Ein Schuss krachte.

Dann Stille.

Nur das stetige Rieseln der Sanduhr und der rasselnde Atem des Schwertkämpfers.

Shîn sah hinab, auf den Magus, die Klinge noch leise singend. Gebrochene Augen blickten zurück, völlig verdreht. Darunter eine zerteilte Kehle.

Bedächtig wischte der Schwertkämpfer das Blut von seinem Schwert an der mit Flammenmuster verzierten Robe des Magiers ab und schloss dann die Augen, während er die Klinge zurück in die Scheide schob.

Ein letzter Blick, diesmal zum noch rauchenden Loch, das das zweite Artefakt in der Decke hinterlassen hatte, dann wandte Shîn sich um. Im Vorbeigehen ein Griff nach der Sanduhr.

Mittlerweile war der größere Teil des Sandes in der unteren Hälfte.

Nachdenklich hielt der Schwertkämpfer sich den Zeitmesser vor

das Gesicht, bis ein Hustenanfall seine Gedanken unterbrach.

Hand an den Mundwinkel, eine warme Flüssigkeit wegwischen.

Dann trat Shîn durch den Ausgang des Turms. Er wurde bereits erwartet. Eine Gruppe Männer hatte sich eingefunden.

Alle gekleidet in schwere Mäntel und dunkle Hüte, alle bewaffnet mit diversen Werkzeugen.

Manche von ihnen trugen Züge des unsichtbaren Fluchs, mongoloid, andere wirkten gesund – äußerlich zumindest.

Jedenfalls sahen sie nicht besonders freundlich aus.

Spatenmann war unter ihnen.

„Du hast ihn also getötet.“

Das war keine Frage.

Nicken.

„Und jetzt möchtest du seinen Platz einnehmen nicht wahr? Hälst uns wohl für blöd?“

Kopfschütteln, resigniert.

Für blöd hielt er sie nicht, aber unvermeidbar war das ganze wohl trotzdem.

Ein letzter Blick auf die Sanduhr, während Shîn sein Schwert und die anderen ihre improvisierten Waffen fester griffen.

Die letzten Körner fielen gerade durch die Engstelle.

Seine gefrorene Zeit war wohl nun aufgetaut.

Er ließ die Uhr fallen, sie überschlug sich ein paar Mal, bevor sie sanft vom Schnee aufgefangen wurde.

Nicht lange und sie würde unter einer weiteren Schicht verschwinden, einer Decke, die der ewige Winter über sie legen würde.

# Impressum & Quellen / Bildnachweis

Phantast, Ausgabe 1, März 2011  
Das gemeinsame Magazin der  
phantastischen Seiten literatopia  
und fictionfantasy

## **Chefredakteur dieser Ausgabe:**

Rupert Schwarz (Rusch)

**Mitarbeiter:** Judith Gor, Rainer  
Skupsch, Kai Bosse, Tommy  
Krappweis, Jürgen Eglseer (je),

**Satz und Layout:** Jürgen Eglseer



**Das Logo PHANTAST** wurde von  
Lena Braun entworfen.

## **Illustrator dieser Ausgabe:**

Andreas Adamus

„Ich muss sagen, dass ich sehr froh  
bin, dass wir gleich den Künstler  
für unsere erste Ausgabe gewinnen  
konnten, der meine erste Wahl war.  
Dies liegt vor allem darin begrün-  
det, dass die sehr schönen Bilder  
von Andreas genau das wiederge-  
ben, was wir uns als Schwerpunkt  
für diese Ausgabe gedacht hatten:  
Science Fantasy. So finden sich  
hier Bilder von schwebenden Se-  
gelschiffen und von Raumschiffen  
über Fantasywelten. Besser kann  
man eigentlich Science Fantasy im

Bild nicht festhalten.

Andreas Adamus wurde 1968 ge-  
boren und ist von Beruf Feinme-  
chaniker. Derzeit ist er jedoch als  
freischaffender Künstler tätig. Er  
hat Perry-Rhodan-Romane illus-  
triert und sogar einige Cover für  
die Atlan-Reihe geschaffen. Doch  
Andreas Adamus ist auch Autor  
und ein Projekt, das ihm sehr am  
Herzen liegt, ist das Valongatu-  
Universum, zu dem er viele Bil-  
der gemalt hat (einige finden sich  
auch in dieser Ausgabe). Wer mehr  
darüber wissen möchte, muss nur  
unter [Valongatu.de](http://Valongatu.de) nachlesen.“  
(Rusch)

## **Kontakt:**

<http://www.fictionfantasy.de>  
<http://www.literatopia.de>  
[eglseer@fictionfantasy.de](mailto:eglseer@fictionfantasy.de)

Für die Darstellung des PDF wird  
der Adobe Reader ab der Version  
7 oder Gleichwertiges empfohlen  
(PDF 1.6).

Phantast 2 erscheint im 2. Quartal  
2011.

## **Quellen und Bildnachweis:**

Andreas Adamus: Titelbild, Seiten  
12, 16, 20, 23, 50, 53

Verlagsgruppe Random House:  
Seiten 5, 27, 28, 35, 38, 41, 43, 52  
Verlag Egmont Lyx: Seiten 24, 31,  
52

Bastei Lübbbe: Seite 5

Droemer Knaur: Seiten 5, 33

Seite 7: MGM (Reynold Brown) /

Lucasfilm / Verlag Gollancz  
Seite 56: selbst editierte Grafik

Verbrecher Verlag: Seite 8

Suhrkamp Verlag Seite 19

KINGonly: Seite 21

Allitera Verlag: Seite 29

FunCom 2000: Seiten 13, 14

Squaresoft: Seiten 15, 17, 18

Schneiderbuch: Seite 58

CrossCult: Seiten 60, 62 63

Opusanima: Seiten 61, 64 (<http://www.opusanima.de>)

John Lewis (desrever) / <http://www.n-vision.blogspot.com>: Seite  
45

Portrait Tommy Krappweis: privat

Portrait Jeanine Krock: privat