



PHANTAST



3 – Quest

Artikel

Quest - Monopolstellung in der Fantasy? - Leitartikel von Rupert Schwarz	5
Die klassischer Fantasy-Quest - Leitartikel von Judith Gor	8
Manga-Quests von Judith Gor	11
Die Reise zur Quest von Jürgen Eglseer	14
Das vorzeitige Ende endloser Reihen von Judith Gor	32
ElfQuest - Ein besonderer Fantasy-Comic von Rupert Schwarz	45
Eine Frage der Innovation: Joe Abercrombie Vs. Brandon Sanderson von Angelika Mandryk	55
Athalem - Eine Rollenspielstory von Pia Winterwerber	58

Rezensionen

High Crusade - Poul Anderson	18
Das größere Glück - Richard Powers	20
Zoo City - Lauren Beukes	25
Der Weg der Könige - Brandon Sanderson	34
Fable 3	40
Kurzempfehlungen der Redaktion	38

Beiwerk

FeedBack	3
Impressum	66
Bilder- & Quellennachweis	66

FeedBack

Der 1. Eindruck ist sehr positiv! Produktionstechnisch besser als die Urnummer (habe auf Anhieb KEINE Missbuchstabilierungen gefunden!). Auch viele Artikel lesen interessant an - Ruperts 6-Bücher-Analyse, der Frankenstein-Artikel (motiviert das Buch endlich zu Ende zu lesen!), die V&V-Comic-Rezension. Auch die Bilder sind der Hammer!

Well done!

(Kai Bosse im SF-Netzwerk)

Die Bilder von Frank Melech sind klasse und runden die Ausgabe schön ab. Frage zum pdf -> könnte man da auch ein pdf-Inhaltsverzeichnis anlegen? Ruschs 6-Werke Artikel war mir etwas zu gestückelt, im Inhaltsverzeichnis werden sie ja auch als einzelne Rezis gelistet. Aber eine bessere Verbandelung der Texte hätte mir schon gefallen. Die sehr ausführliche Rezi zu Zeitschaft fand ich toll.

Beim Frankenstein versucht Rainer Skupsch eine Rezi mit

einem Aufsatz zur Gothic Novel zu verbinden, was ihm aus meiner Sicht nicht ganz gelang. Vielleicht auch, weil Frankenstein ja wesentlich mehr soziale Probleme thematisiert und das Grauen nie mystisch begründet ist.

Ansonsten gab es ne Menge Werke und Autorenvorstellungen, die mich nicht so interessieren.

Insgesamt: Deutliche grafische Steigerung! Weiter so!

(lapismont im SF-Netzwerk)

Ich kannte dieses Magazin vorher nicht, bin aber wirklich beeindruckt, wie schön es gestaltet ist und was für interessante und vielseitige Themen es behandelt. Viele Rezensionen, Autorenvorstellungen und Artikel warten auf die neugierigen Leser. Wer Fantastik mag, für den lohnt es sich auf jeden Fall, das Magazin kennenzulernen. Ein besonderes Wow gilt den Illustrationen.

(Olga Krouk)

Das Phantastik Fandom ist um ein neues Fanzine reicher, genauer gesagt ein e-Zine, denn Phantast gibt es zum kostenlosen Download als PDF Magazin, aus dem Hause Literatopia und Fictionfantasy. Die Premierausgabe widmete sich dem Leitthema Science Fantasy, nun folgen die dunklen Zeiten, welche sich den Schattenseiten der Phantastik nähern. Dark Fantasy und Dystopien sind die Schlagworte der zweiten Phantast Ausgabe, welche durch grossartige Grafiken von Frank Melech zu einem wahren Augenschmaus geworden ist.

Nach einem lesenswerten Leitartikel zur Thematik Dunkle Zeiten von Judith Gor, welcher die Entstehungsgeschichte düsterer Phantastik beleuchtet, folgt Rupert Schwarz mit der bewussten Vorstellung von sechs dystopischen Romanen, die nicht gerade zu den Populärsten des Genres gehören. [...] Das Ausgaben Highlight ist zweifelsfrei ein In-

interview mit Markus Heitz und Olga A. Krouk. Im Vergleich zur ersten Ausgabe fehlt leider eine Kurzgeschichte, auch hätte das Leitthema sehr gut in mehrere Ausgaben differenziert werden können. Reinschauen lohnt in jedem Fall, denn den Machern von Phantast gelingt es auch in Nr. 2 ein sehr ehrgeiziges Projekt zu verwirklichen und trotzdem vom inhaltlichen Anspruch auf ein breites Leserspektrum zu zielen.

(Feenfeuer Fantasy Blog)

Ich kann Phantast aus mehreren Gründen empfehlen, wobei persönliche Ansichten natürlich nie die ultima ratio darstellen. Man mag anderer Meinung sein, doch ich finde die Lösung, mit jedem Phantast ein spezifisches Thema oder Gebiet aufzugreifen, ausgezeichnet. Als bequemer User möchte ich mich möglichst konzentriert über ein Gebiet informieren und mich dazu nicht durch die Beiträge zahlreicher Ausgaben wühlen. Bei Phantast suche ich das entsprechende Gebiet und habe es in „kompakter“ Form. Wahrscheinlich wird sich das

irgendwann, notgedrungen, ein wenig aufweichen, doch mir gefällt's. Die Gestaltung ist sehr gut. Sowohl was die Aufteilung angeht, als auch die Grafiken, die man sich teilweise wohl ausdrucken möchte :-). Phantast verzichtet dankenswerterweise auf die übliche Werbung für Verlage und die zahllosen Conventions (Ausnahmen werden da später sicher kein Stilbruch sein), sondern konzentriert sich auf Inhalte. Anschauliche und informative Beiträge sowie das detaillierte Aufzeigen verschiedener Werke im Vergleich, hat in mir manchen Lesewunsch geweckt. Mein Dank an Jürgen und sein Team für die geleistete Arbeit und ich freue mich auf mehr.

(Michael Schenk)

Die zweite Ausgabe ist sehr schön geworden. Besonders interessant finde ich den Leitartikel zum Thema „Dunkle Zeiten“ unheimlich interessant, ebenso auch das Interview mit Olga A. Krouk (wobei ich ihre Autorenpersönlichkeit ja ohnehin recht faszinierend fin-

de). Ich muss allerdings leider anmerken, dass mir vereinzelt ein paar Tippfehler ins Auge gesprungen sind, allen voran das verlorene „I“ in Katie MacAlisters Namen im Inhaltsverzeichnis.

Übrigens - und das klingt jetzt vielleicht erstmal ein wenig seltsam - finde ich es klasse, dass das Magazin noch so jung und trotzdem so umfangreich ist. Die meisten neuen Onlinemagazine können gerade anfangs kaum mit den etablierten mithalten und die etablierten sind inzwischen schon so lange im Geschäft, dass ich als Neuleser nur allzu leicht den Überblick über die Ausgaben verliere. Umso schöner also, ein Magazin von Anfang an (resp. von der zweiten Ausgabe an) als Leser begleiten zu können.

(User im Fantasy Forum)

Und Euer Literaturmagazin finde ich ganz hervorragend! Übersichtlich, informativ und vor allem nicht überladen. (Übrigens: Die Bilder sind der Wahnsinn! Herzlichen Glückwunsch zu Euerem Illustrator Frank Melech!)

(Susanne Rauchhaus)

Quest - Monopolstellung in der Fantasy?

Leitartikel von Rupert Schwarz

Auf den ersten Blick würde man das Thema Quest rein der Fantasy zuordnen. Und tatsächlich liegt man damit nicht so falsch, weil es ja seit der Gralssuche, und davor in den Märgen, zu einem Grundthema der Fantasy geworden ist. Aber es gibt durchaus einige Beispiele, vor allem in Fernsehserien, in denen dieses Thema auch in der Science Fiction eine Rolle spielt. Am prominentesten ist ganz ohne Zweifel die Geschichte um den gewaltigen *Battlestar Galactica* (die neue Serie wie auch die alte), der nach der Erde, dem Ursprungsplaneten der Menschheit, sucht. Doch auch schon früher gab es Beispiele für die Quest in der SF. Leuten, die in dieser Gattung belesen sind, fällt sicherlich der *Foundation*-Zyklus ein, und zwar gleich in mehrfacher Hinsicht, denn in Isaac Asimovs berühmter Reihe

finden sich nicht weniger als drei Questen. Zunächst war da die Suche nach dem Fuchs (Mule im Original), einem Mutanten, der zur Bedrohung der Keimzelle des Retroimperiums wurde. Fieberhaft wurde nach dem Feind gesucht, der im Verborgenen agierte. Nach dem Fall der Foundation war es der Fuchs selbst, der seinerseits nach der ominösen zweiten Foundation suchte, die für ihn eine Bedrohung darstellte, für das unterworfenen Sternreich dagegen eher so etwas wie eine Erlösung. Dann, als sich Isaac Asimov viele Jahre später erneut dem Thema Foundation zuwandte, rückte erneut die Erde in den Mittelpunkt. Überhaupt findet man dieses Thema in der Science Fiction immer wieder: Längst in das Reich der Sagen verbannt, wird die Erde zum hei-

ligen Gral der Menschheit und nicht immer kann sie gefunden werden.

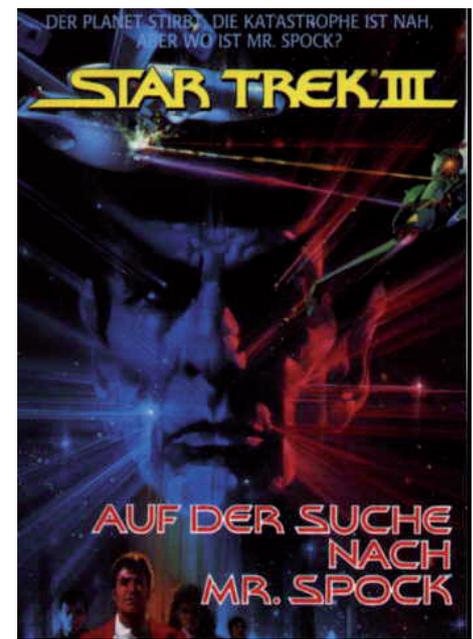
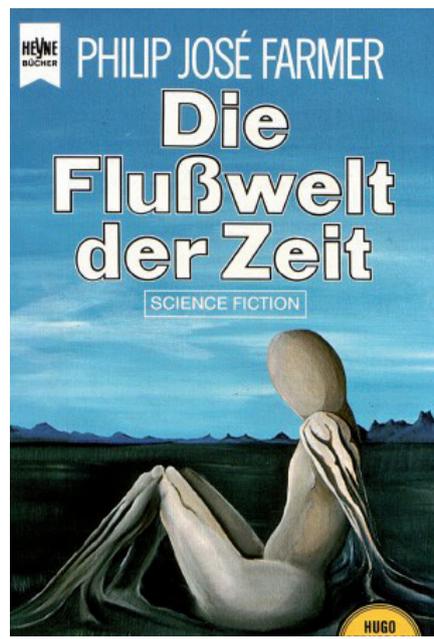
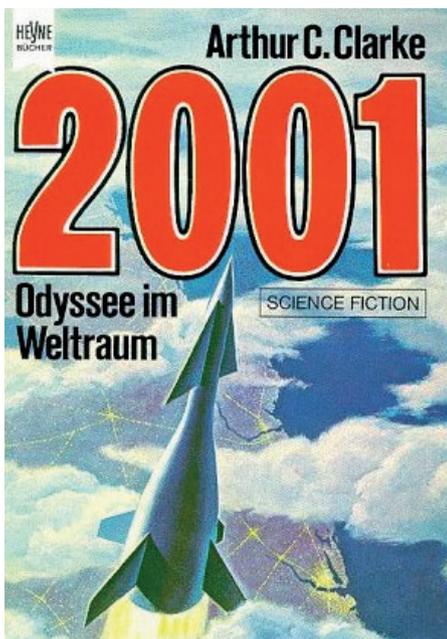
Es gab aber auch andere Themen der Queste. So stellt z. B. die berühmte Fünfjahresmission der *Enterprise* wohl auch so etwas wie eine Quest dar, denn es sollen die Wunder des Alls erkundet werden, aber auch neue Lebensformen. Im Unterschied zu einer wirklichen Quest – das muss gesagt werden – fehlt ein wirklich klar definiertes Ziel. Doch im Laufe der vielen Star Trek-Folgen wurde das Thema oft konkreter aufgegriffen. In *Star Trek I* mit der Raumsonde Voyager und deren Rückkehr, in *Star Trek III* mit der Suche nach Spock oder gar in der Serie *Star Trek Voyager* mit der Suche nach einem Weg zurück zur Erde. Tatsächlich ist das Thema Quest wohl eher im Film als in Buch-

form behandelt worden. Zwar taucht das Thema in vielen frühen SF-Büchern auf, doch dies sind meist Romane oder Zyklen, die auch starke Fantasy-Elemente aufweisen wie Anne McCaffreys *Pern*-Romane oder eben Marion Zimmer Bradleys *Darkover*-Werke und natürlich verstärkt das Thema Quest den Eindruck noch, es handle sich hier um Fantasy. Romane, einmal abgesehen von dem bereits erwähnten *Foundation*-Zyklus, die sich als reine SF-Werke prä-

sentieren, sind wirklich selten. Das erste Buch, das mir einfällt, ist dann gleich mal eines, das parallel zum Film entstanden ist: *2001*. Arthur C. Clarkes Klassiker ist wohl die beste Umsetzung dieses Themas in der SF, denn hier wirkt das Thema nicht aufgesetzt oder als behelfsmäßiger roter Faden, sondern es ist Hauptinhalt des Werks und Clarke fand eine ganz neue Art der Umsetzung. *2001* ist wohl so etwas wie die Gralssuche der Science Fiction

und wie schon bei König Arthur brachte die Suche nicht die Ergebnisse, die man sich erhofft hatte.

Einen anderen Ansatz bot Philip José Farmer mit seinem Roman *Die Flußwelt der Zeit*. Menschen unterschiedlicher Epochen finden sich nach ihrem Tode an den Ufern eines scheinbar endlosen Flusses wieder, aber eine Gruppe will zur Quelle reisen und herausfinden, was hinter der ganzen Sache steckt. Man



kann sicherlich darüber streiten, ob dieser Roman wirklich Science Fiction ist, aber Fantasy ist diese Geschichte definitiv auch nicht und man muss Farmer zugute halten, dass dem Autor mit diesem Roman eine ganz neue Annäherung an das Thema gelungen ist. Tatsächlich richtet sich eine Quest in der Science Fiction meist nach innen. Das heißt, der Protagonist sucht wie in Heinleins *Fremder in einer fremden Welt* nach seiner Bestimmung, nach seiner Herkunft, nach seiner Zukunft oder einfach nur nach der Wahrheit. Solche Themen finden sich in der SF tatsächlich zuhauf und es war speziell Philip K. Dick, der von ihnen förmlich besessen war. Seine Figuren suchten stets nach der Wahrheit und der Wirklichkeit: In *Zeit aus den Fugen* versucht ein Mann herauszufinden, was an seiner Welt nicht stimmt, und findet sich am Ende im Zentrum einer nur für ihn künstlich geschaffenen Umgebung wieder. In *Eine andere Welt* verliert ein berühmter Mann von heute auf morgen

seine Identität und versucht verzweifelt zu beweisen, dass er existiert. Oder aber *Labyrinth des Todes*: Eine Gruppe von Siedlern findet sich an einem unverständlichen Ort wieder. Was ist die Wirklichkeit, was bildet man sich ein? Nichts scheint mehr klar zu sein und die Suche nach der Wahrheit ist das oberste Ziel. Die osteuropäische SF hatte eine ähnliche Annäherung an dieses Thema zum Beispiel in Lems *Solaris* oder auch wiederholt in den Werken der Strugatzki-Brüder. In *Picknick am Wegesrand* kann man unterschiedlichste Motive einer Suche finde: Reichtum, Wahrheit, Erlösung, Ruhm.

In der SF finden sich also Questen, aber diese haben meist eine transzendente Natur und passen somit viel besser zur SF als die Suche nach einem Ort oder einem Gegenstand. Die Grenze zur Utopie ist allerdings schnell überschritten. Bleibt abschließend zu sagen, dass eine Quest zwar in der SF vorkommt,

aber viel seltener als in der Fantasy und meist in einer anderen Form.

Weiterführende Links:

Philip José Farmer
<http://www.fictionfantasy.de/philip-jose-farmer>

Isaac Asimov
<http://www.fictionfantasy.de/isaac-asimov>

Arthur Charles Clarke
<http://www.fictionfantasy.de/sir-arthur-charles-clarke>

Philip K. Dick
<http://www.fictionfantasy.de/philip-k-dick>

Star Trek
<http://www.fictionfantasy.de/star-trek-hauptuebersicht>

Die klassische Fantasy-Quest

Leitartikel von Judith Gor

Was liegt näher, als in das Thema Quest mit *Der Herr der Ringe* von J. R. R. Tolkien einzusteigen? Denn in diesen Romanen spielt sich eine der wohl größten und bekanntesten Quests der Welt ab – Saurons „Ring der Macht“ muss vernichtet werden. Um diese doch recht simple Aufgabe strickt Tolkien eine atemberaubende Welt mit verschiedensten Charakteren, die gegen die drohende Finsternis kämpfen oder auch für sie eintreten. Dabei bediente sich Tolkien bei nordischen Sagen, so wie es viele Fantasyautoren auch heute noch gerne tun – denn die Götter haben den Menschen schon immer auf die Probe gestellt. So auch im alten Griechenland, wo bereits in Homers *Odysee* die Quest eine entscheidende Rolle spielt, auch wenn diese erst im Mittelalter zum Begriff wurde. Denn frei

nach Wikipedia ist die Quest (zu Deutsch: Suche), eigentlich ganz korrekt: die Queste, eine Heldenreise, in deren Verlauf verschiedene Aufgaben gelöst, Feinde besiegt und Schwierigkeiten überwunden werden müssen. Dadurch werden Ruhm und Erfahrung erlangt oder das angestrebte Ziel erreicht. Sinn der Quest ist zumeist auch die innere Reifung und Reinigung des Helden.

Damit sind die wichtigsten Elemente genannt, die vor allem in der High Fantasy von großer Bedeutung sind. Der Held oder oftmals auch Antiheld muss ein magisches Artefakt finden oder einen bösen Herrscher töten, auf seinem Weg zahlreiche Feinde besiegen, dabei die verschiedenen Länder seiner riesigen Welt erkunden und möglichst innerlich noch so lange reifen,

bis er erkannt hat, was die Welt im Innersten zusammenhält. Überspitzt formuliert. Und auch wenn das jetzt alles wahnsinnig abgelutscht klingt, so sind es doch genau diese Dinge, die viele Leser in ihren Bann schlagen. Denn die eigentliche Quest gerät meistens in den Hintergrund. Viel wichtiger ist die Interaktion des Helden mit anderen phantastischen Wesen, die sich seiner Aufgabe in den Weg stellen oder ihm auch helfen, diese zu erfüllen. So wird dem Leser Einblick in fremde Welten gewährt sowie in die Lebensweisen wundersamer Völker wie der Elben, Zwergen oder Orks. Anhand dieser Begegnungen reflektiert der Held schließlich über sich, seine Welt und den Sinn seiner Suche, sodass er am Ende des Romans idealerweise die bereits angesprochene Reifung erlebt hat. Und genau diese

Entwicklung macht oftmals den Reiz einer Quest aus. Wie wird sich der Held schlagen? Kann er der dunklen Seite widerstehen? Und wie viele Zweifel und Rückschläge muss er ertragen? Das High Fantasy-Setting trägt dabei maßgeblich zur Stimmung bei, denn ein Held zu Pferde in unendlich grünen Landschaften, in deren dunklen Winkeln grausame Kreaturen lauern, ist wesentlich imposanter als ein Dorftrottel, der über einen Feldweg marschiert. Daran, dass der Held seine Aufgaben erfüllt, besteht in den seltensten Fällen ein echter Zweifel. Die Frage ist nur immer wieder, wie sich der Weg dorthin gestaltet, und so gilt wohl für alle Romane, in denen es eine oder mehrere Quests gibt: Der Weg ist das Ziel.

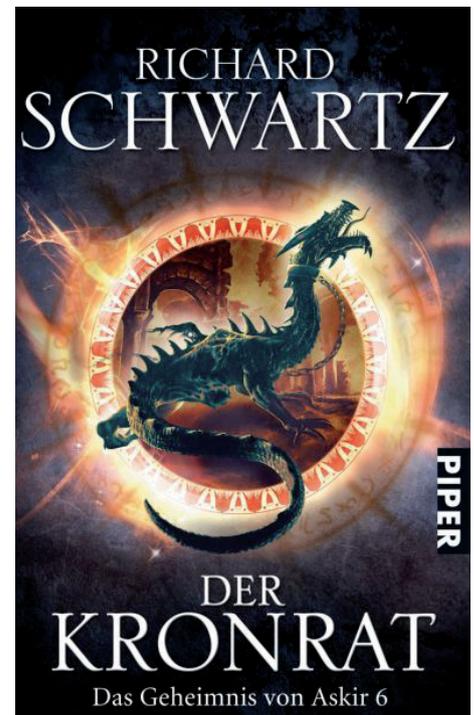
Dies gilt auch in *Das Geheimnis von Askir* von Richard Schwartz, der seine Helden – den Krieger Havald und die Magierin Leandra – ausschickt, um das legendäre Reich Askir zu finden und dort Hilfe für Leandras Heimat zu erbitten. Dabei kommen sie häufiger

vom Weg ab und durchleben zahlreiche Abenteuer, die immerhin sechs Bände füllen. In *Schattenwanderer – Die Chroniken von Siala* von Alexey Pehov suchen die Helden nach dem Horn des Regenbogens und in Terry Brooks' *Shannara-Zyklus* ist es der Ildatch, ein Buch der schwarzen Magie, oder auch das Blutfeuer, durch dessen magische Kraft der Lebensbaum der Elfen gerettet werden kann. Fakt ist, die Quest spielt in den meisten High Fantasy-Werken eine Rolle – manchmal klar definiert als geheimnisvolles Artefakt, mal als zufälliges Abenteuer, das zum großen Ziel führen soll.

Auch in Urban Fantasy-Romanen gehören Quests zur Tagesordnung. So muss die Heldin Eugenie aus *Dark Swan* von Richelle Mead im dritten Band nach einer Eisenkrone suchen, um einen Krieg zu beenden. In *Land der Schatten* von Ilona Andrews gilt es im zweiten Band, ein geheimnisvolles Journal zu beschaffen. In beiden Fällen betreten die Helden ungewohntes Terrain,

stellen sich mit ihren Verbündeten allen Gefahren entgegen und kommen am Ende ihrer Reise zu einigen Erkenntnissen. Und in beiden Fällen ist das Setting ein wenig an die klassische High Fantasy angelehnt, wobei in den Romanen auch die Realwelt eine entscheidende Rolle spielt.

Bei Fantasyrollenspielen hängt der Erfolg dagegen vom Spieler ab. Die Anzahl der verschiedenen Questen übersteigt meist



den Umfang eines Romans und so erfüllt man als Spieler viele sinnvolle und teilweise auch unsinnige Aufgaben. Bei den meisten Rollenspielen gibt es dabei zahllose Wege zum Erfolg, allerdings funktioniert selten der kürzeste Weg. Denn dann muss man die bittere Erfahrung machen, dass man nicht genug Erfahrung gesammelt und schlichtweg nicht die finanziellen Mittel hat, um sich die ultimative Waffe zum Schlag gegen den Feind zu kaufen. Und so zieht man los, um Drachen zu töten, Felder zu bewirtschaften, ein Kaninchen zu fangen, fünfzig Krieger zu besiegen und die holde Jungfrau für sich zu gewinnen. Viele Aufgaben sind sogar so banal, dass man sie kaum als richtige Quest bezeichnen kann – allerdings dienen sie dazu, die Hauptquest zu erfüllen. Wie man sieht: Sobald man mit dem Thema Fantasy in Berührung kommt, ist auch das Thema Quest nicht weit. Grund genug für uns, eine ganze Phantast-Ausgabe der Quest zu widmen!



Manga-Quests

Ein Beitrag von Judith Gor

Nicht nur Fantasyromane haben gerade Hochkonjunktur – auch fernöstliche Comics widmen sich leidenschaftlich gerne diesem Genre und flechten dabei zahlreiche Quests in ihre Handlungen ein. Aktuelles Beispiel ist *Dream Fantasia* von Sae Rom Ok, ein Manhwa (koreanisches Manga), in dem ein siebzehnjähriges Mädchen die Hauptrolle spielt: Hang-A kann in ihren Träumen Bilder zeichnen und dadurch die Zukunft vorhersagen. Sie lebt abgeschieden in einem kleinen Dorf, bis eines Tages ihre Jugendfreundin So-Dan zurückkehrt und sie nach einer Bildrolle fragt. So-Dan verschwindet jedoch bald spurlos und gleichzeitig entdeckt Hang-A das Geheimnis der Bildrolle: In ihr verbirgt sich der grünblaue Drache Biryeong, eine der vier Himmelsgottheiten ihres phantastischen

Reiches. Gemeinsam mit ihm begibt sich Hang-A auf die Suche nach So-Dan und den Bildrollen der anderen Gottheiten. So lernt der Leser die verschiedenen Reiche der (asiatisch-)mittelalterlich anmutenden Welt kennen, während Hang-A neue Freunde und auch Feinde trifft, die sie auf ihrem Weg begleiten beziehungsweise sich ihr in den Weg stellen. *Dream Fantasia* brilliert dabei vor allem mit wunderschönen, verspielten Zeichnungen, die viele Details und Schattierungen aufweisen. Zudem ist der Manhwa für Neulinge in der fernöstlichen Comicwelt besonders geeignet, da er der westlichen Leserichtung folgt.

Battle Angel Alita von Yuki Kishiro repräsentiert das Thema Quest eher im Science

Fiction-Gewand – um genauer zu sein, im düsteren Cyberpunk-Look. Aus diversen Schrottteilen bastelt der Mechaniker Ido einen künstlichen Organismus, den er Alita nennt. Alita entdeckt sehr bald ihre Fähigkeiten im Kampf und beschließt die Schrottstadt zu verlassen, um Kopfgeldjägerin, ein sogenannter „Hunter Warrior“, zu werden. Ihr neuer Lebensweg ist geprägt von Gewalt und der Suche nach ihrer ganz persönlichen Vorgeschichte. Daneben werden typische Cyberpunkthemen aufgegriffen wie die Erschaffung von Cyborgs, deren Körper zweckdienlich umgebaut und ausgetauscht werden. Die Zeichnungen passen dabei hervorragend zum Cyberpunk-Setting, wobei die deutliche Abgrenzung der einzelnen Panels eher ungewöhnlich für Mangas ist.

In *Angel Sanctuary* von Kaori Yuki spielt sich wohl eine der dramatischsten Quests der fernöstlichen Comicwelt ab: Setsuna Mudo liebt seine Schwester Sara weit über die familiäre Verbundenheit hinaus. Und er ist die Reinkarnation von Alexiel, einem weiblichen Engel, der sich einst auf die Seite der Dämonen stellte. Setsuna will davon allerdings nichts wissen – bis Sara durch einen Engel getötet wird und die Seele Alexiels in ihm erwacht. Kurzerhand beschließt Setsuna, Saras Seele

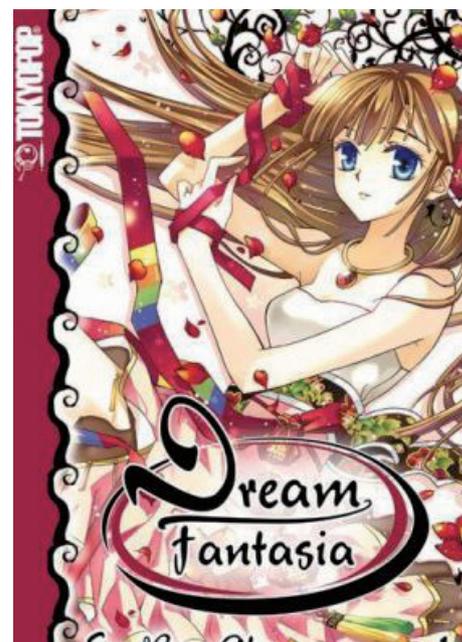
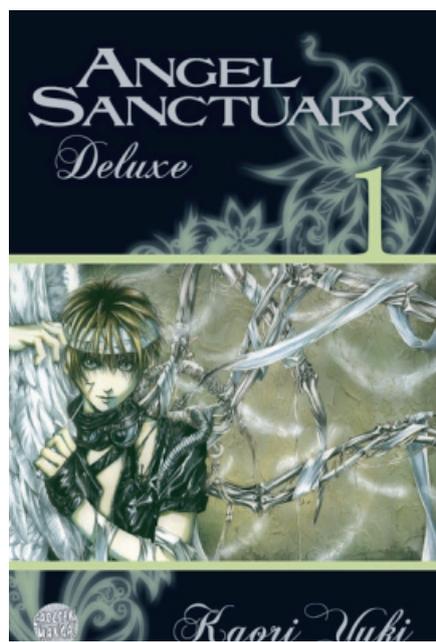
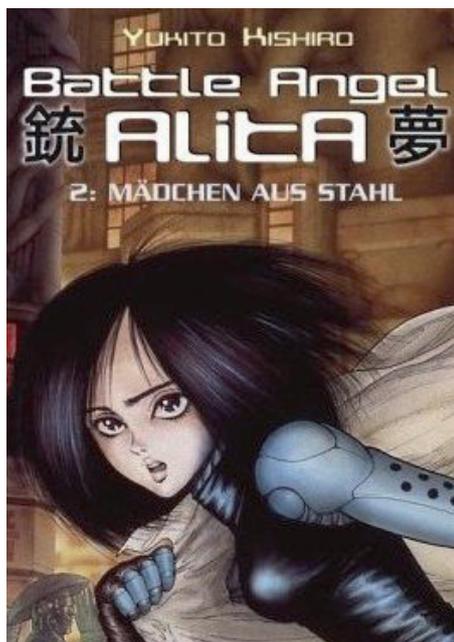
in den Hades zu folgen, wo er immer tiefer in den Kampf zwischen Engeln und Dämonen verwickelt wird. Kaori Yukis Zeichnungen überzeugen mit einem ganz eigenen, düsteren Stil, der schön ausgestaltete Hintergründe sowie ausdrucksstarke Charaktere bietet.

Die Reihe erscheint derzeit übrigens in einer edlen Hardcoveraufmachung, die jeweils zwei Bände umfasst, neu.

Are you Alice? von Ai Ninomiya und Ikumi Katagiri be-

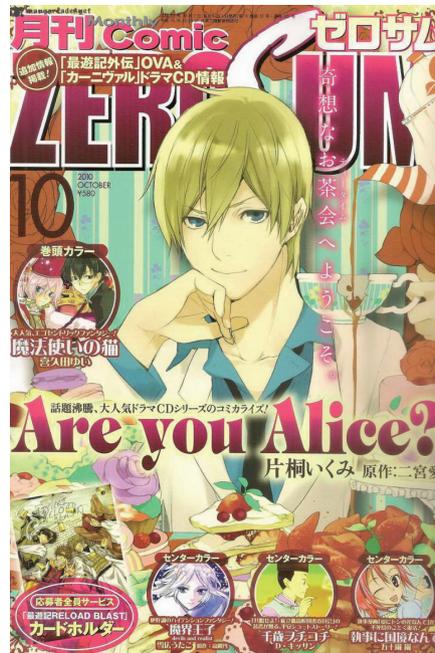
schert dem Protagonisten eine sehr konkrete, grausige Aufgabe: Alice soll im Auftrag der Herzkönigin das weiße Kaninchen töten. Und Alice ist ein junger Mann. Der Hutmacher ein Revolverheld und die Grinsekatz ein charmanter Verführer.

Klingt extrem seltsam und ist es auch – man mag sich nicht recht dran gewöhnen, dass Alice kein blondes Mädchen in blauweißem Kleid ist, sondern ein desillusionierter Junge, der sich ins Wunderland verirrt hat und nach und nach die Grundregeln



dieser bizarren Welt kennenlernen muss. Die Zeichnungen weisen starke Kontraste auf und wirken noch etwas unausgereift, was bei einer Umsetzung des Wunderlandes ziemlich schade ist. Optisch nicht unbedingt ein Leckerbissen, doch wer es skurril mag, kann hieran seine wahre Freude haben.

Diese Beispiele sollen zeigen, wie unterschiedlich Mangas an das Thema Quest herangehen, und doch spielt auch hier die Suche nach besonderen Gegenständen, nach sich selbst und der Wahrheit der Welt eine zentrale Rolle. Die Protagonisten müssen konkrete Aufgaben erfüllen oder begeben sich auf eine Reise ins Ungewisse, an deren Ziel die Rettung eines geliebten Menschen oder auch der ganzen Welt steht. Dazu wird in vielen Mangas großer Wert auf eine emotionale Zerrissenheit der Protagonisten gelegt. Oftmals endet die Suche damit, dass sich die Charaktere



selbst hinterfragen und am Sinn ihrer Aufgabe und ihres Lebens zweifeln. Der Held soll keine durch und durch starke Person sein, die über jeden Zweifel erhaben ist. Im Gegenteil: Er soll auf seinem Weg mehrmals vor dem Abgrund stehen, tief hineinblicken und sich am Boden liegend selbst erkennen. Die innere Reifung steht hier über dem eigentlichen Ziel der Reise und stellt den optimalen Ausgang einer mehrbändigen Reihe dar, wobei der Protagonist nicht zwingend als strahlender Sieger hervorgeht. Denn die Narben der ausgefochtenen Kämpfe bleiben meist „sichtbar“, werden jedoch ebenso stolz als Zeichen getragen, die persönliche Reise gemeistert zu haben. Wie man nun hoffentlich sehen kann, ist die Quest also elementarer Bestandteil vieler phantastischer Werke, ganz gleich, aus welchem Teil der Welt sie stammen und ob sie nur in Worten oder auch in Bildern erzählt wird.

Die Reise zur Quest

Ein Beitrag von Jürgen Eglseer

Hinter dem für diese Phantast-Ausgabe gewählten Thema „Quest“, also primär die Suche nach etwas, steht der Begriff des „Reisens“. Hier ist weniger die Reise an sich, also das Bewegen von Punkt A zu Punkt B für den Leser interessant, sondern das, was während dieser Reise oder an deren Endpunkt geschieht. Dabei stand die Phantastik nicht immer im Mittelpunkt. Oftmals überwiegt die abenteuerliche Erzählung. Findet man in der klassischen Literatur der Antike hier durchaus einige Beispiele für phantastische Elemente, so gerät dieses im Laufe der weiteren Jahrhunderte immer weiter in den Hintergrund und kehrt erst im Laufe des 16. bis 17. Jahrhundert wieder zurück.

Im Rahmen klassischer Phantastik ist hier sicherlich die *Odys-*

see von Homer zu nennen, ein Epos, der auf einer wahren Begebenheit – eben die Einnahme der Stadt Troja – beruht und die Erlebnisse des Odysseus während seiner langen Heimreise erzählt. Medusen, Seeungeheuer oder Amazonen werden hier geschildert, dicht verknüpft mit dem damals vorherrschenden Pantheon. Das mit allerlei Monstern und Ungeheuern ausgeschmückte Seemannsgarn nimmt hier einen nachweisbaren Anfang und zieht sich bis in die heutige Zeit hinein.

O wie könnte doch ich des edlen Odysseus vergessen? Sein, des weisesten Mannes, und der die reichlichsten Opfer Uns Unsterblichen brachte, des weiten Himmels Bewohnern? Poseidaon verfolgt ihn, der Erdumgürter, mit heißer

Unaufhörlicher Rache; weil er den Kyklopen geblendet,

Polyphemos, den Riesen, der unter allen Kyklopen, Stark wie ein Gott, sich erhebt. Ihn gebar die Nymphe Thoosa, Phorkyns Tochter, des Herrschers im wüsten Reiche der Wasser, Welche Poseidon einst in dämmernder Grotte bezwungen. Darum trachtet den Helden der Erderschütterer Poseidon,

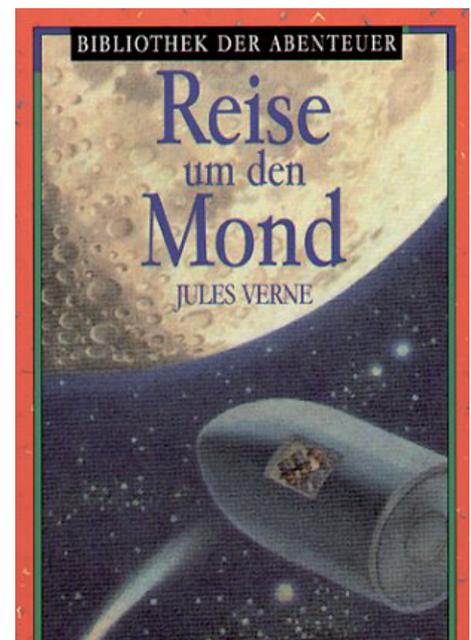
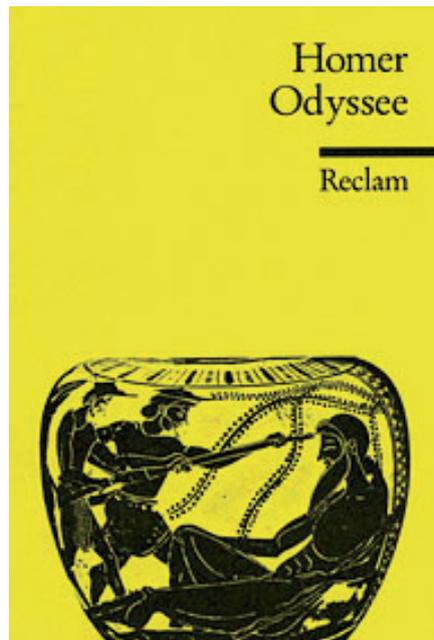
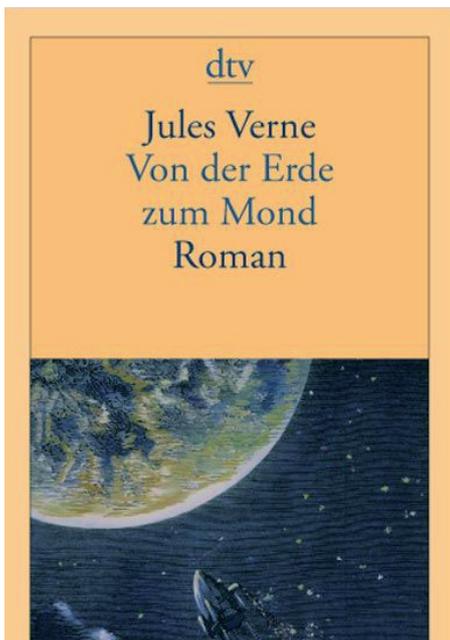
Nicht zu töten, allein von der Heimat irre zu treiben. Aber wir wollen uns alle zum Rat vereinen, die Heimkehr Dieses Verfolgten zu fördern; und Poseidaon entsage Seinem Zorn: denn nichts vermag er doch wider uns alle, Uns unsterblichen Göttern allein entgegen zu kämpfen!

(*Odyssee, Homer, Zeilen 65 bis 79*)

Die Seefahrt ist auch im späten Mittelalter bzw. in der frühen Neuzeit (je nach Sichtweise) Ansatzpunkt für phantastische Reiseerzählungen. Immer weiter stossen die zahlreichen Forschungs- und Handelsschiffe in unbekannte Regionen vor und begeistern mit veröffentlichten Reisetagebüchern die Zuhausegebliebenen. Vor allem deutsche Entdecker haben sich hier hervorgetan mit meist wissenschaftlich geprägten Schilderungen ihrer Erlebnisse. Aber auch andere Werke sind immer

noch bekannt, beispielsweise die niedergeschriebenen Erlebnisse des Marco Polo. Neben den rein faktischen Berichten erscheinen auch die ersten literarischen Werke dieses Genres. So veröffentlicht Jonathan Swift 1726 seinen Reiseroman *Gullivers Reisen*, in dem der Protagonist Lemuel Gulliver nicht nur die in der stark gekürzten und weit verbreiteten Kinderbuchausgabe des Romans erwähnten Liliputaner trifft, sondern auch Magier oder

Zwerg. Nicht nur fliegende Städte werden hier beschrieben, Swift erwähnt auch zwei Marsmonde – weit vor deren astronomischen Entdeckung. Mit *Robinson Crusoe* veröffentlicht Daniel Defoe 1718 einen Roman, der weniger das phantastische, mehr das abenteuerliche in den Vordergrund stellt. Jedoch sei dieses Buch hier erwähnt, da es aufgrund seines großen Erfolges und der weiten Verbreitung großen Einfluss auf die Gestaltung nachfolgender Romane anderer Autoren hatte.



Das stranden der Hauptperson in einer für ihn fremden Umgebung ist ein Handlungselement, das bis heute gerne in Film und Buch verwendet wird.

Nach all diesen zögerlichen und spärlichen Veröffentlichungen im Bereich der Phantastik veröffentlichte 1863 der noch junge Jules Verne den Roman *5 Wochen im Ballon*. Eine Gruppe Forscher und Abenteuer, geführt von Dr. Samuel Fergusson schickt Verne im lenkbaren Ballon „Victoria“ quer über Afrika, um dessen letzten unergründeten Flecken zu kartografieren. Die Erlebnisse der Handlungsträger sind rein abenteuerlich, keine Monster tauchen hier auf. Bei Verne steht die neue Technik im Vordergrund. Die erwachende Industrie und die Dampfkraft lassen die Fantasien des französischen Schriftstellers erblühen. Allgemein herrscht eine Stimmung des „alles ist möglich“ vor, was sich in den dann folgenden Romanen Vernes deutlich widerspiegelt. Der lenkbare Ballon ist die Verwirklichung des grössten Traumes

der Menschheit: Zielgerichtet Fliegen zu können. Und nicht nur Verne greift dieses Thema auf, auch andere Schriftsteller veröffentlichen Abenteuer mit lenkbaren Luftschiffen, die in unterschiedlicher Gewichtung Elemente aus Fantasy oder Science Fiction aufweisen. Ein Beispiel hier ist die Romanreihe *Der Luftpirat und sein lenkbares Luftschiff* aus dem Jahre 1908. Auf ganze 163 Bände kam diese Serie, die von damals bekannten Schriftstellern wie Oskar Hoffmann niedergeschrieben wurde.

Während Verne, um nochmals zu ihm zurück zu kommen, mit *Reise um die Erde in 80 Tagen* nur das damals Mögliche aufzeigt, liefert er mit den beiden Bänden um eine abenteuerliche Mondfahrt reine Science Fiction ab.

Von der Erde zum Mond (1873): Der Kanonenclub in Baltimore findet nach dem Ende des amerikanischen Bürgerkrieges keine sinnvolle Beschäftigung für seine vielen Experten für Geschütze, Mörser und Kano-

nen. Da kommt dem Vorstand die Idee – nachdem man den Einfall, einfach einen neuen Krieg zu beginnen, fallen gelassen hat – eine Kanonenkugel zum Mond zu schiessen. Aus dem rein technischen Abenteuer wird eine bemannte Raumfahrt, als sich der Abenteuerer Michael Ardan bereit erklärt, in einem ausgerüsteten Raumschiff sich zum Mond schiessen zu lassen. Mitglieder des Kanonenclubs begleiten ihn. Der Folgeband *Reise um den Mond* beschreibt die Abenteuer, die Ardan und seine Kameraden während der Reise des Flugkörpers um den Mond, welchen man im ersten Band verfehlt hatte, erleben. Verne schafft es in den beiden Romanen, eine Vielzahl von Gegebenheiten für die bemannte Raumfahrt vorher zuzusagen. Gleichgestellt mit dieser Leistung kann nur noch das Werk von Hermann Oberth, der mit seinem wissenschaftlich geprägten Roman *Die Rakete zu den Planetenräumen* (1923) die Basis bildete für einen der ersten Science Fiction-Spielfilme: *Frau im Mond* (1929) von Fritz Lang.

Während auf der Erde so gut wie jeder Winkel der Kontinente erforscht und kartographiert wurde, wendete sich das Reiseziel der Autoren in mystische Gefilde oder in der Science Fiction in die Weiten des Weltalls. So war *Perry Rhodan* in seinem wöchentlichen Hefroman fleissig unterwegs, um in Rekordzeit die gesamte Milchstrasse zu erkunden. In späteren Jahren sorgten die Autoren in der grössten deutschen SF-Serie mit der Abschaffung des berühmten Dimesexta-Triebwerkes sogar dafür, dass das Reisen zwischen den Galaxien im PR-Universum nicht mehr nur wenige Stunden dauerte, der Handlungsort wieder in ein überschaubares Maß verkleinert wurde. Reisen kann also auch zum Wildwuchs werden.

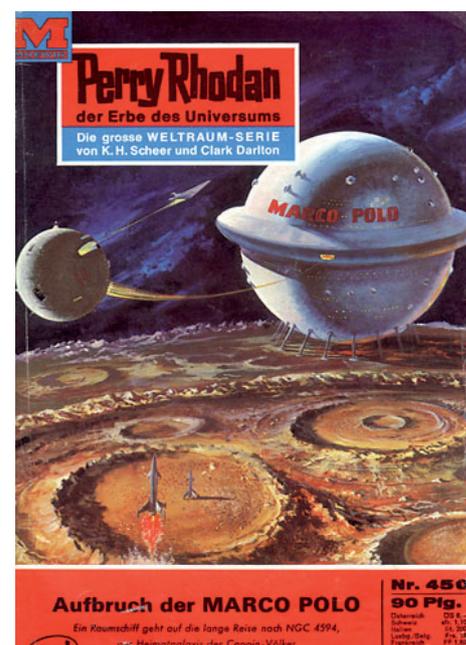
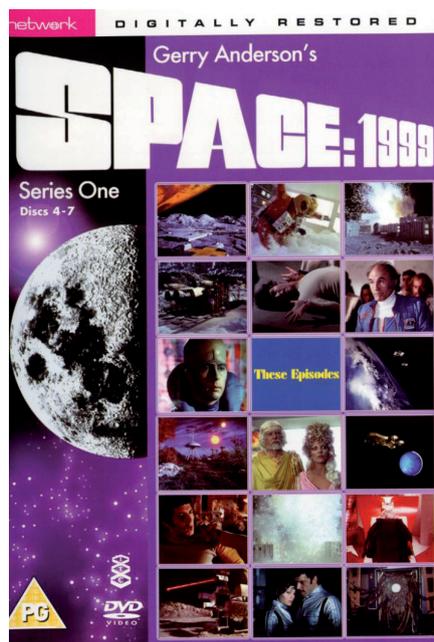
Die vielen SF-TV Serien der 60er und 70er, wie natürlich herausragend *Star Trek*, mit dem Raumschiff Enterprise auf der bekannten 5-Jahres Mission oder der Irrflug des durch einen Nuklearunfall von der Erde wegkatapultierten Mondes in

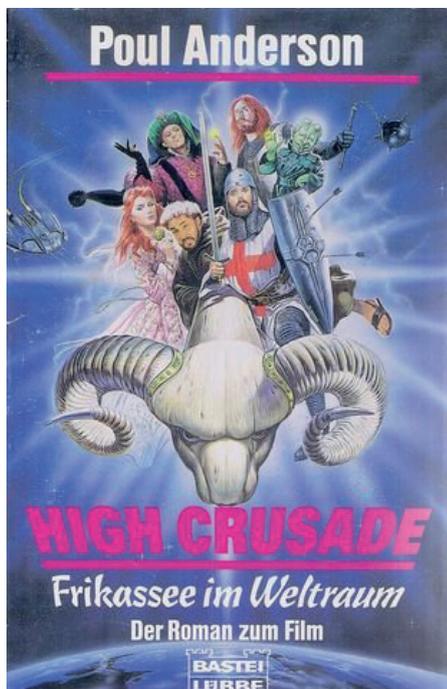
Space 1999 (deutsch: *Mondbasis Alpha 1*) nutzen das Thema Reisen als Aufhänger für immer exotischere und abenteuerliche Erlebnisse der jeweiligen Protagonisten.

Das Reisen an sich findet sich nur noch in wenigen Filmen oder Romanen der Jetztzeit. So könnte man Douglas Addams *Anhalter*-Reihe hier dazu zählen, die *Battlestar Galactica*-Werke ebenso wie Clarkes *2001 – Odyssee im Weltraum*. Im letzteren wird nicht nur eine

physische Reise zum Jupiter beschrieben, sondern auch eine psychische zu den innersten Werten des Menschen. Hier findet sich vielleicht ein Anknüpfungspunkt zum nächsten Thema in der Reihe Phantast. Denn die Reise der Seele, die Fahrt in den eigenen Körper ist ein Thema des Cyberpunks, welcher wiederum ein Aspekt des in Phantast 4 behandelten Bereiches der Phantastik sein wird.

Soviel zum für das Reisen zwingend notwendigen Wegweiser...





High Crusade – Frikassee im Weltraum

Originaltitel: High Crusade

Autor: Poul Anderson

Übersetzer: Heinz Nagel

Verlag: Bastei Lübbe, 1994, 205
Seiten, Taschenbuch, ISBN: 978-
3404135936

Eine Rezension von Kai Bosse

Als die Wersgorix, eine Spezies kurz geratener reptilienartiger blauer Männer, die Erde als neuen Brutplanet erobern wollen, machen sie einen kleinen, wenn auch verzeihlichen Fehler: Sie landen ihre riesige Planetenbrecher-Brikasse auf den „commons“ des winzigen englischen Graftums Ansbj in Lincolnshire, wo sich die Erdenmänner unter Führung des Barons Roger de Tournville gerade gerüstet haben, König und Nation in den Kreuzzügen mit Tat und Kraft zu unterstützen. Daher ist die Antwort der Dörfner auf den typischen galaktischen Erstgruß der Blaumänner - die Einäscherung des ersten Primitiven, der sie anspricht - ein Schwarm gefiederter Langbogenpfeile. Mit deren Hilfe, teils auch beritten, mit gezogenen Schwertern, übernehmen die Engländer unversehens das Raumschiff ...

Der Baron meint, man könne ja die riesige Dimension des segellosen Schiffes dazu nutzen, gleich alle Menschen des mittelalterlichen Dorfes - inkl. ihres Hab und Guts - ins Welt-

all mitzunehmen! Und so beginnt in Poul Andersons Roman *The High Crusade* für sein Protagonisten-Ensemble eine schier unglaubliche Odyssee.

Dieses kleine Frühwerk des verstorbenen SF-Altmeisters wurde vor wenigen Monaten in den USA als Jubiläumsausgabe erneut aufgelegt. Es besaß damals - 1960 - noch nicht die subtile Finesse und die Geschichtsfaden-Verwicklung eines Buches aus seiner späteren Dominic-Flandry-Reihe und gibt sich auch nicht lange mit irgendwelchen wissenschaftlichen Umständen ab, ist also z. B. im Gegensatz zu seinem SF-Klassiker *Tau Zero* fast ein Fantasy-Roman ... fremde Welten, exotische Wesen, Schwerter und Techno-Magie.

Fast die ganze Geschichte wird erzählt aus Sicht des Mönches Bruder „Kleiner“, der sich u. a. als Sprachtalent entpuppt. Das geschieht zum größten Teil glaubhaft, auch wenn es einige ‚Neuheiten‘ gibt, die der kleine Mann aus dem 14. Jahrhundert etwas zu schnell schluckt, und einige Szenen - etwa zwischen streitendem Baron und der

von ihm über alles geliebten blonden Baronin -, die er wohl kaum selber erlebt haben kann. Immerhin kündigt der Tagebuchschreiber solche Szenen vorher an, was ihn sympathisch macht.

Bei dem scheinbar endlosen fliegenden Galopp ins erhoffte Ziel - einen Ort, wo die noch lebenden Dörfler sich endlich in Frieden niederlassen können - sind Andersons Engländer immer nur wenige Geistesblitze den alles niederwalzenden Wersgorix und ihrer Armada voraus. Vom Plot her handelt es sich bei *The High Crusade* allerdings auch um eine Artus-Hommage: Der als Ritter-Fan bekannte Autor, der sich mit Freunden öfter zu

Kostümfesten traf, bei denen alle beteiligten Ritternamen trugen, schrieb also eine Suche nach dem Gral des friedlichen Daseins im endlos gefährlichen Universum - anstatt nach einem gemeinen heiligen Gefäß - also nach einem Zufluchtsort für Artus (den Baron), Ginevra (seine Gattin) und Lancelot (des Barons zweite Hand, der minnesingende Sir Owain), in dem allerdings die Geschichte etwas anders endet. Nicht unbedingt glücklich, aber immerhin wird der Grundstein eines neuen Zweigs der menschlichen Geschichte gelegt. Der am Ende dann wieder gekonnt zu ‚unserem‘ Zweig zurückfindet. Uneingeschränkt empfehlens-

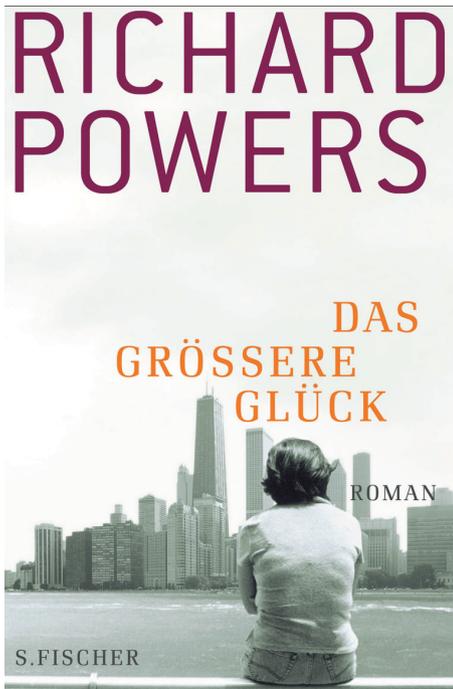
wert, insbesondere im wunderschön geschriebenen [1] Original!

[1] Beispiel, Abschlusssatz Kapitel XIII: *“As the slow sunset began to burn in that direction we had wistfully named the west, England’s leopards flew above England’s victory.”*)

Weiterführende Links:

Poul William Anderson
<http://www.fictionfantasy.de/poul-william-anderson>

Time Travel and Poul Anderson:
Aufsatz von Dr. Paul Shackley
<http://www.zen118085.zen.co.uk/general/timetraveland-poulanderson.htm>



Das größere Glück

Autor: Richard Powers
 Originaltitel: Generosity. An Enhancement
 Übersetzer: Henning Ahrens
 Umschlaggestaltung: Andreas Heilmann und Gundula Hißmann
 Verlag: S. Fischer Verlag (2009); gebunden; 415 S., 22,95; ISBN 978310059024-4.

Eine Rezension von Rainer Skupsch

Als wir noch steinzeitliche Jäger und Sammler waren (also bis vor kurzem), erwies es sich als für das Überleben förderlich, immer mit dem Schlimmsten zu rechnen. Auch heute noch erinnern wir uns viel länger an die Katastrophen, die uns zugestoßen sind, als an unsere glücklichen Momente. Diese Eigenheit steckt uns in den Genen und gern würden wir sie loswerden, wie ungezählte Glücksratgeber auf den Regalen der Buchhandlungen bezeugen. Was wäre nun, wenn man herausfände, dass die Fähigkeit zum Glücklichsein genetisch vererbbar ist? Was wären die wirtschaftlichen Folgen und wie ginge unsere moderne Mediengesellschaft mit der Entdeckung um?

Richard Powers hat sich im letzten Jahrzehnt mit Wissenschaftsromanen zu unterschiedlichen Themen einen Ruf als bedeutende Stimme der Weltliteratur erschrieben. Sein Musikroman *Der Klang der Zeit* [1] wurde in Deutschland enthusiastisch aufgenommen. Für *Das Echo der Erinnerung* [2], in dem es um neurologi-

sche Prozesse nach einer Gehirnverletzung geht, bekam der Autor 2006 den National Book Award zuerkannt. Als neunter Mensch ließ Powers sein Genom entschlüsseln und verfasste anschließend die Reportage *Das Buch Ich #9* [3], die die wissenschaftliche Grundlage zum vorliegenden Roman liefert.

Hauptfigur in *Das größere Glück* ist Russell Stone, ein unauffälliger Melancholiker Anfang dreißig, dem das Leben eher zustoßt. Früher einmal veröffentlichte Russell einige Geschichten, verstummte dann aber als Autor, als die Welt um ihn zu schwätzen begann: „Er hat es aufgegeben, doch der Rest der Welt redet inzwischen ohne jede Scham in der ersten Person von sich selbst. Blogs, Mashups, Reality-Fernsehen, Gerichts-Fernsehen, Chat Shows, Chat Blogs, Chatrooms ... - alles wird zur egomanischen Beichte.“ (S. 23)

Russell lebt in Chicago und verdient dort seinen Lebensunterhalt als Lektor der Zeitschrift *Das wahre Selbst*. Außerdem leitet er an einem kleinen College einen Kurs in Kreativem Schreiben. Unter seinen Studenten ist

eine junge Algerierin, die durch ihr Wesen zum natürlichen Mittelpunkt des Kurses wird. Thassadit Amzwar hat ihren Vater im algerischen Bürgerkrieg verloren, ihre Mutter an den Krebs, und doch ist sie stets fröhlich, freundlich und ruht in sich selbst, während die übrigen Teilnehmer - wie die meisten Menschen - aufgesetzte Rollen spielen. Als ein Student Thassa zu vergewaltigen versucht, redet sie ihm das aus und sorgt sich dabei mehr um ihn als um sich selbst. Der Mann lässt von seiner Tat ab und zeigt sich bei der Polizei selbst an.

Der Fall wird in der lokalen Presse erwähnt. Größere Kreise zieht er aber erst, als der Genomforscher Thomas Kurton auf Thassa aufmerksam wird. Kurtons Firma glaubt, das Glücksgen isoliert zu haben, und findet nun anscheinend in Thassa eine geeignete Gallionsfigur für die Vermarktung dieser Entdeckung. Das Mädchen wird schnell zu einer nationalen Berühmtheit. Christliche Fundamentalisten belagern ihr Wohnheim, sie bekommt einen Auftritt in der TV-Show eines Oprah-Winfrey-Klons. Kurz:

Thassa gleitet immer mehr ihr Leben aus den Händen, was selbst für einen glücklich veranlagten Menschen nicht ohne Folgen bleibt.

Durch Richard Powers' Roman ziehen sich wie rote Fäden mehrere große Themen. Zuallererst ist da die Suche nach dem Glück. Ist das Glück eindeutig physisch verortbar und vermarktbar, wie Thomas Kurton meint? Sollten Firmen das Recht haben, sich die Natur patentieren zu lassen? Kurton scheitert letztlich vor Gericht mit diesem Ansinnen. Trotzdem zeichnet Powers seine Figur differenziert, verteufelt die Genomforschung (ähnlich wie in *Das Buch Ich #9*) nicht rundheraus. Wer wollte nicht sich und seinen Kindern ein langes und gesundes Leben ermöglichen?

Ein zweites Thema ist der Einfluss der modernen Medienwelt: Hier nimmt Powers einen klaren Standpunkt ein, ist von den Exzessen an Redseligkeit angewidert, kritisiert, dass selbst in Wissenschaftsendungen der Unterhaltungswert mehr gilt als die Fakten. Kaum vorstellbar zudem, dass

Oprah Winfrey ihn nach diesem Buch je in ihre Show einladen würde.

Und letztlich geht es noch um etwas ganz anderes: die Entstehung von Literatur. Powers lässt regelmäßig einen namenlosen Ich-Erzähler auftreten, der beschreibt, welche Probleme er beim Verfassen des Buches hatte. Science-Fiction-Fans nennen als ihr Hauptziel bei der Lektüre gern die *willing suspension of disbelief*, die Bereitschaft, ganz in die fiktive Handlung einzutauchen, die Realität zu vergessen. Diese Forderung an einen literarischen Text wurde zuerst vor zweihundert Jahren von dem romantischen Dichter Samuel Taylor Coleridge erhoben, und vielleicht hat sie sich mittlerweile doch überlebt. Ganz eindeutig bewirkt die Ich-Erzähler-Figur in *Das größere Glück*, dass die Welten stets klar voneinander getrennt bleiben. Aber muss das falsch sein? 100000 Texte nach Coleridge (oder mehr) sollte es doch möglich sein, sich auf mehr als eine Weise seinem Subjekt zu nähern. Dem Ich-Erzähler verdankt der Leser jedenfalls einige interessante Einblicke in den Schaffensprozess eines

Schriftstellers, etwa Gedanken zur Frage ‚Kann man heute noch *Happyends* schreiben?’ - und er verdankt ihm ebenso die lebendige, ironisierende Erzählweise des Textes. Als Beispiel dazu eine Szene mit Russell in der S-Bahn:

„Seine Bewegungsfreiheit ist durch einen dichten Wald von Pendlern eingeschränkt. Verkabelte Leute mit Musik im Ohr. (...) Ringsumher bedrängt ihn die Menschheit: Beißer von der Handelskammer, ausgebrannt mit achtundzwanzig, Rezeptionistinnen der vier Top-Wirtschaftsprüfungsfirmen, Marktforscher, die tagelang Zielgruppen für die kommende Generation tragbarer Entionisierer analysiert haben. Lieferanten und Unternehmer, Drogendealer, Zahlenklitterer, Hilfskellner, Fundraiser. Schon die leise Erinnerung an diese Leute versetzt mich in Panik.

Die Abteilmwände sind von Werbung bekrönt: *Besiegen Sie Ihren inneren Schweinehund. Wissen, wie die Welt tickt. Vervollkommen Sie Ihr Leben.* Alle paar Minuten ertönt eine Stimme aus den Lautsprechern: ‚Falls Sie

verdächtiges Verhalten oder herrenloses Gepäck bemerken ...!’“ (S. 10 f)

Abgerundet wird das Thema von teils unfreiwillig komischen Zitaten aus dem Schreibratgeber *Wie Ihr Schreiben zum Leben erwacht* von Frederik P. Harmon, den Russell als Textgrundlage seines College-Kurses benutzt...

Die Rezensionen zu *Das größere Glück* lassen sich unterteilen in begeisterte und recht abschätzige. Das ist durchaus verständlich. Es gibt nämlich einen - schwer wiegenden? - Einwand, der sich erheben lässt: Das Buch ist ein Thesenroman. Falls eine Vorbedingung für große Literatur ist, dass sie den Leser berührt, dann scheitert Powers womöglich. Sein Ich-Erzähler ist sich bewusst, dass seine Vorgehensweise nicht jeden zufriedener stellen wird: „Ich sitze ... in der Klemme, verhungere zwischen Allegorie und Realismus, Fakt und Fabel, Fiktion und Nonfiktion.“ (S. 170) Ein Teil von ihm möchte von all den Eigenheiten seiner Fi-

guren sprechen, die er mittlerweile entdeckt hat. Ein anderer Teil will den Text nicht zu Ziegelsteingröße aufblähen, will fertig werden, „bevor alle Bücher dieser Welt neu geschrieben werden“ (S. 170). Dieses Dilemma ist vorprogrammiert in einem Roman, der sichtbar vor allem das Resultat einer Versuchsanordnung ist. Über weite Strecken bleiben die Figuren nämlich Rollenträger, die Mehrzahl ihrer Dialoge verhandelt hauptsächlich die Grundthemen des Buches. Selbst bei Russells erstem Date mit der College-Psychologin Candace Weld (eine nette, leise Liebesgeschichte) lässt der Erzähler die beiden nicht vom Haken:

„Sie bewundert seine Abwaschtechnik. ‚Oha - das machst du nicht zum ersten Mal, hm?’

Candace Weld flirtet. Russell würde es gern anders nennen, aber die englische Sprache spielt nicht mit. *Kapitel vier: In jeder Szene verfolgen die Figuren in ihrem Tun unterschiedliche Ziele, angetrieben von inneren Notwendigkeiten.* (...)

Er quetscht den Schwamm in ein Glas. ‚Wusstest du, dass die meisten Menschen behaupten,

überdurchschnittlich glücklich zu sein?’

„Das überrascht mich nicht“, antwortet sie.

„Wirklich nicht?“

„Es überrascht mich nicht, dass die meisten Menschen das behaupten.“ Sie geht zum Fenster neben der Speisekammer und haucht auf das kalte Glas. Dann zeichnet sie zwei Zufriedenheits-Diagramme in den kondensierten Atem. Das erste hat eine hoch angesetzte, gleichmäßig waagrecht verlaufende Linie. Das zweite ist eine Diago-

nale, die bei null beginnt und immer weiter ansteigt. Sie tritt beiseite, eine Beraterin, die so tut, als wäre sie eine Schauspielerin in der Rolle einer Lehrerin. „Welches Diagramm zeugt von größerem Glück?“ (S. 178 f) [4]

Das Erstaunliche an *Das größere Glück* ist, dass das Buch trotzdem funktioniert:

Zwar entwickelt Russell Stone als einzige Figur klare Konturen. Aber alles an ihm wirkt vertraut und nachvollziehbar. (Die Welt ist wohl voll von verhinderten Autoren.)

Thassa andererseits bleibt der unirdische Engel, den wir nur durch die Augen seiner Mitmenschen sehen. Nie nimmt Powers ihre Perspektive ein. Liegt das daran, dass Figuren für den Leser erst interessant werden, wenn sie die Kontrolle über ihr Leben verlieren (wie Frederick Harmons ominöser Schreibratgeber behauptet)? Oder ist sie schlicht die Verkörperung eines utopischen Ideals und daher nicht analysierbar? Wahrscheinlich Letzteres, aber: Sie gibt eine wunderbare Utopie ab, die

dem Leser das Herz erwärmt. Wenn man doch je solch einen Menschen träfe!

Und: *Das größere Glück* mag streckenweise ein Essay in Romanform sein, aber es ist auch ein kluges Buch - und es liest sich weg wie nur irgendein dummer Schmöker.

[1] Richard Powers, *Der Klang der Zeit* (OT: *The Time of Our Singng*); Fischer-TB (2007); 765 Seiten; 7 €; ISBN 978-3-596-51010-8.

[2] Richard Powers, *Das Echo der Erinnerung* (OT: *The Echo Maker*); Fischer-TB (2007); 533 Seiten; 9,95 €; ISBN 978-3-596-17457-7.

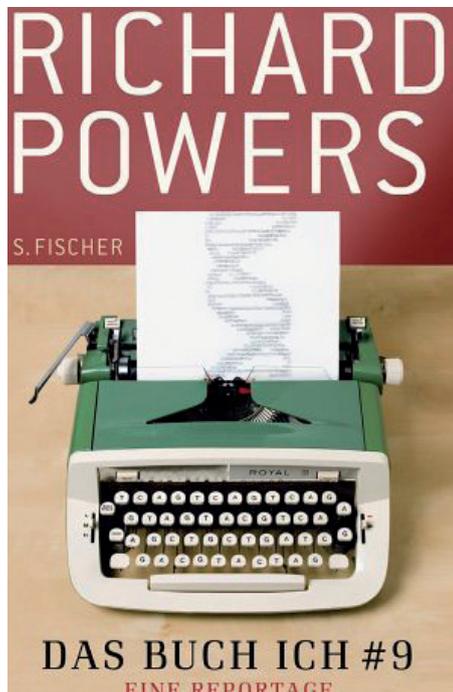
[3] Richard Powers, *Das Buch Ich #9. Eine Reportage* (OT: *The Book of Me*); S. Fischer Verlag (2010); Hardcover; 79 Seiten; 12 €; ISBN 978-3-10-059027-5.

[4] Auflösung: Die meisten Menschen würden das zweite Diagramm wählen.

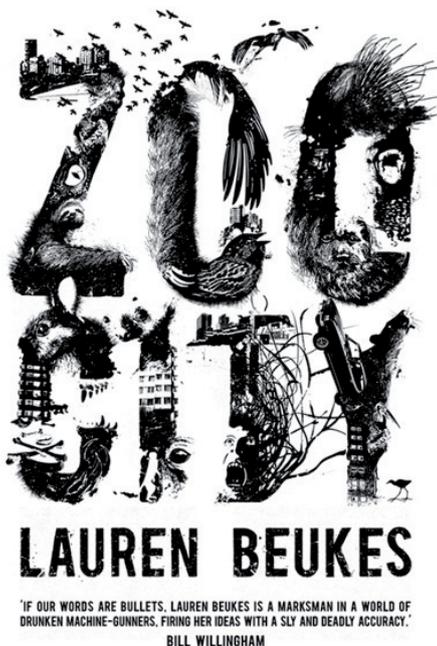
Weiterführende Links:

Der amerikanische Schriftsteller Richard Powers (*Audiobeitrag im Deutschlandradio*)

<http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/profil/1553108/>







Zoo City

Autorin: Lauren Beukes
Titelbild der rezensierten US-Ausgabe: John Picacio
Buch/Verlagsangaben: Angry Robot (2011); 366 Seiten (plus 3 Kurzgeschichten von Hobbyautoren zu Beukes' Debütroman *Moxyland*); 7,99 US- $\text{\$}$; ISBN 978-0-85766-055-8

Eine Rezension von Rainer Skusch

Lauren Beukes ist eine 35-jährige südafrikanische Autorin, die in der Vergangenheit als Journalistin und vor allem Drehbuchautorin arbeitete. *Zoo City* ist ihr bislang zweiter Roman und wurde in der angelsächsischen Genre-SF-Welt ähnlich positiv - um nicht zu sagen: enthusiastisch - aufgenommen wie ihr Debüt, das Cyberpunk-Werk *Moxyland* (2009). *Zoo City* wurde dieses Jahr als bester SF-Roman des Jahres der Arthur C. Clarke Award zuerkannt. Außerdem schaffte das Werk es im Juli auf die Shortlist für den World Fantasy Award.

Tatsächlich ist *Zoo City* formal ein Fantasyroman und der derzeit populären Untergattung der Urban Fantasy zuzurechnen. Dass die Clarke-Juroren das Werk letztlich auf ihren Schild hoben, ist trotzdem durchaus nachvollziehbar. Beukes' Werk spielt im Jahre 2011, in dem Johannesburg einer Parallelwelt. Nur wenig hat seine Geschichte mit der Flut der Trivialschmonzetten

gemein, die stapelweise die Auslagen unserer Buchhandlungen füllen. Dieses eine Mal geht es nicht primär um die heiße Affäre einer heißblütigen Traumfrau mit einem buchstäblich kaltblütigen *tall dark stranger*, obwohl ... aber davon später.

Die Welt von *Zoo City* unterscheidet sich von unserer einzig durch eine Form schwarzer Magie. Seit einigen Jahrzehnten tritt die „Zoo Plague“ auf: Jedem Menschen, der große Schuld auf sich geladen hat (oder das glaubt), erscheint praktisch aus dem Nichts ein „familiar“, ein Tier, das ihn fortan als lebendiges Stigma begleitet. Das kann ein Schmetterling ebenso sein wie ein Tapir. Alles ist möglich. Gleichzeitig erhält der Betroffene - im allgemeinen Sprachgebrauch „zoo“ oder „animalled“ genannt - eine übersinnliche, magische Begabung, was aus ihm manchmal einen potenziellen Superhelden oder -schurken macht. Die Bindung zwischen Mensch und seelenverwandtem Tier ist unauflöslich. Räumliche Trennung bereitet dem Men-

schen Pein, auf den Tod des Tieres folgt unweigerlich der mysteriöse „Undertow“ (dt.: Sog), der zum Tode des Menschen führt.

Lauren Beukes' unumstrittene Hauptfigur (und Ich-Erzählerin) Zinzi December ist ein *zoo*, und ihr *familiar* ist ein Faultier. Zinzi ist eine 32-jährige ehemalige Lifestyle-Journalistin aus gutbürgerlichem Hause mit langer Drogen-Vergangenheit, die in nicht nur einer Hinsicht für den Rest ihres Lebens eine schwere Last mit sich herumtragen muss. Fünf Jahre zuvor zerstörte eine Kugel Zinzis linkes Ohr und tötete dann ihren Bruder. Wie genau das passierte, ist eine der vielen Fragen, die der Roman unbeantwortet lässt. Auf jeden Fall wurde Zinzi vor Gericht der Beihilfe zum Mord für schuldig befunden und verbüßte eine dreijährige Haftstrafe.

Seitdem hat sich ihr Leben in fast jeder Beziehung verändert. Ihre Eltern haben sie verstoßen, sie ist clean, und sie hat einen Berg Schulden, der sie weiter-

hin auf der schiefen Bahn hält. Mittlerweile leistet sie Beihilfe zum Vorschussbetrug: Sie verfasst - sehr erfolgreich - für ihre Gläubiger die Sorte „scam mails“, die wir hierzulande mit dem Staat Nigeria verbinden und mit deren Hilfe gutgläubigen Menschen weltweit das Geld aus der Tasche gezogen wird. Zinzi lebt in dem Slumviertel Zoo City (eigentlich: Hillbrow), im Volksmund so benannt, weil hier neben Flüchtlingen und Obdachlosen vor allem *animalled* ein schäbiges Quartier finden.

Um ihre Vergangenheit zumindest finanziell hinter sich zu lassen, hat Zinzi sich ein zweites berufliches Standbein aufgebaut: Sie sucht und findet mit Hilfe ihres magischen Talents verschwundene Dinge. Sich mit verschwundenen Personen abzugeben lehnt Zinzi ab, bis eines Tages ein seltsames Zoo-Duo ihr die finanziellen Mittel anbietet, sich ihrer alten Drogenschulden zu entledigen: Zinzi soll für einen berühmten Musikproduzen-

ten einen seit Tagen verschwundenen Teenie-Popstar aufspüren. Das Geld wiegt letztlich schwerer als Zinzis Bedenken. Sie nimmt den Auftrag an, ohne auch nur zu ahnen, um was es in diesem Fall wirklich geht.

Ein Privatdetektiv sucht einen vermissten Menschen. Das ist eine der Grundkonstellationen des Kriminalromans, und die liefert hier die äußere Struktur, den roten Faden, an dem sich Lauren Beukes durch ihren Roman hangelt. *Zoo City* ist zum Teil ein Werk der *hard-boiled school*, mit einer toughen, zynischen Heldin, die nicht auf den Mund gefallen ist und sich von den Widrigkeiten verschiedenster Art, die ihr ihre Schöpferin in den Weg stellt, nie ganz unterkriegen lässt. Daneben berührt die Handlung aber auch ein Spektrum anderer Themen, als da wären: Schuld und Sühne Zinzi Decembers, Magie, die Korruption von Musikindustrie und Lifestyle-Journalismus, das Leben in einem rechtsfreien Getto und die Probleme benach-

teiliger Minderheiten. All das wird abgehandelt auf 360 Textseiten, während Zinzi atemlos in und um Johannesburg von Schauplatz zu Schauplatz eilt und im Präsens scheinbar ungefiltert und aus nächster Nähe die Handlung erzählt.

Dies wirft in meinen Augen ein gravierendes Problem auf: Wie kann man mit so viel Material gleichzeitig jonglieren, wenn man als Autor in der Gegenwartsform schreibt, seine Protagonistin ständig vorantreibt und kaum Zeit für lange Erklärungen hat? Eine befriedigende Lösung findet Lauren Beukes leider nicht. Die eigentliche Handlung von *Zoo City* umfasst nur wenige Tage. Selten streut die Autorin eine Rückblende ein beziehungsweise Infodump in Form von Zeitungsartikeln und wissenschaftlichen Texten. Damit kann sie nicht vermeiden, dass letzten Ende jedes einzelne ihrer Themen zu kurz kommt. Zuerst einmal der Weltentwurf: *Zoo City* entleiht sich das Konzept der tierischen Begleiter, die ein Teil der eigenen Seele

sind, aus Philip Pullmans *His Dark Materials*-Trilogie. Daran macht sie überhaupt keinen Hehl, sondern weist in einem der eingestreuten wissenschaftlichen Texte ausdrücklich darauf hin. Diese Art der Zweitverwertung fremder Ideen ginge auch ganz in Ordnung, wenn man als Leser das Gefühl hätte, dass die *familiars* einen wichtigen Zweck erfüllten. Leider bestehen in dieser Hinsicht Zweifel. Beukes geht sehr sparsam mit Erklärungen um. Nur häppchenweise offenbart sie die Natur der Zoo Plague. (Ebenso sparsam liefert sie Hinweise auf die Umstände, unter denen Zinzis Bruder starb.) Diese Vorgehensweise ist prinzipiell ein legitimes Mittel, um beim Leser die Spannung hoch zu halten. Nur merkt man bei *Zoo City* irgendwann, dass vieles überhaupt nicht erklärt werden soll. Nach Abschluss der Lektüre schien mir offensichtlich, dass Lauren Beukes ihre Welt nicht im Vorhinein gründlich durchdacht hat, dass die Zoo

Plague primär ein Mittel zu dem Zweck ist, der eher langweiligen Krimihandlung ein großes, actionlastiges Finale aufzupropfen. Die letzten achtzig Seiten des Romans stellen nämlich eine deutliche Zäsur dar. Hat man bis dahin das Gefühl, ein ernsthaftes literarisches Werk zu lesen, bekommt man schließlich die Art Knall-Bumm-Ende geboten, an die man aus neueren Genre-Unterhaltungsfilmern gewohnt ist.

Unrealistischerweise spielt Magie in Johannesburg keine entscheidende Rolle. Problematisch ist vor allem, dass die Staatsgewalt ‚Superheldinnen‘ wie Zinzi anscheinend ignoriert. Zinzi kann alles wiederfinden, was Menschen verloren haben. Dass sie mit diesem Talent noch nicht von Polizei oder Geheimdienst rekrutiert wurde, ist schwer vorstellbar. Dass sie im Alltag wegen ihres *familiars* von ‚rechtschaffenen‘ Mitbürgern argwöhnisch betrachtet wird, ist dagegen nachvollziehbar.

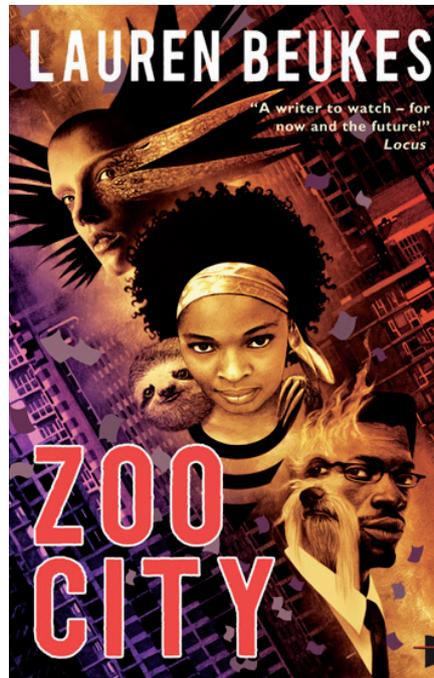
Von den übrigen Themen des Buches lassen sich die Musikin-

dustrie und der Lifestyle-Journalismus am schnellsten abhaken: Die Akteure dort stellen ihre Gier nach Geld über jegliche Skrupel und Moral? Na, neu ist das nicht. So was nennt sich Kapitalismus und ist alltäglich in den Nachrichten zu begutachten. Mehr Potential hätte die Situation der Kriegsflüchtlinge in Südafrika, im Buch vertreten durch Zinzis Liebhaber Benoît, der einst als Kindersoldat missbraucht wurde und im ruandischen Bürgerkrieg womöglich Frau und Kinder verlor. Auch dies wird nur angeschnitten, immerhin aber ist Benoît die einzige Figur neben Zinzi, die über ein Dasein als reines Klischee hinauskommt. Ansonsten benutzt Beukes das allseits bekannte Typenrepertoire aus exzentrischen Killern, Cops, daddelnden Teenies und schrulligen alten Damen. Auftritt Mrs Luditsky, die früh im Buch ein drastischer Tod ereilt:

„The apartment had been ... subjected to one ill-conceived refurbishment too many. But then, so

had Mrs Luditsky. Her ... eyes bulged ever so slightly, possibly from the effort of trying to emote when every associated muscle had been pumped full of botulinum or lasered into submission.” (S. 15)

Nun endlich also: zur Sprache. Nichts ist wichtiger in einem fiktionalen Text als sie, und Lauren Beukes beweist auf 360 Seiten, dass sie großes Talent zum Schreiben und speziell für Dialoge hat. Nicht zu Un-



recht verdient sie ihren Lebensunterhalt als Drehbuchautorin. Die zynisch-coole Erzählweise ihrer Heldin liegt handwerklich durchweg auf überdurchschnittlichem Niveau und ist manchmal richtig komisch, wie etwa oben bei Mrs Luditskys von Laserstrahlen unterworfenen Muskeln. Aber diese Erzählweise birgt gleichzeitig erhebliche Gefahren, Fallstricke, in denen sich Beukes gelegentlich verheddert. Ganz generell empfinde ich es als problematisch, wenn Autoren Ich-Erzähler im Präsens sprechen lassen. Sie suggerieren damit eine Unmittelbarkeit und Realitätsnähe, die nicht gegeben ist. Versuchen Sie's mal: Erzählen Sie einem Mikrophon live eine Geschichte und schreiben Sie anschließend ihr Gestottere auf. - Dafür wird Ihnen niemand Geld bezahlen.

Beukes' Sprache ist also verfeinert, künstlerisch überhöht - indes nicht immer mit Erfolg. Die Autorin bedient sich zuweilen eines ‚hartgesottene[n]‘ Jargons, der abgenutzt wirkte, wie aus schlechteren Romanen

des Sub-Genres übernommen. Mein erster Impuls war, dies nicht der Autorin anzurechnen. Immerhin ‚dachte‘ ihre Protagonistin parallel zur Handlung, hatte keine Zeit zur Überarbeitung und die sprachlichen Unzulänglichkeiten waren folglich gewollt ... Hm, aber das ist natürlich Unfug. Auf eine Absicht, spielerisch mit zynischem Detektivjargon umzugehen, gibt es keine Hinweise. Stattdessen aber Sätze wie:

„By the time I get out of Rosebank Police Station, the bright and shiny coating on my day has started to peel off.“ (S. 36 - nicht peinlich, aber schon oft ähnlich gehört)

„The heart attack has moved up to its proper place, like a poison flower in my chest.“ (S. 63; nicht der einzige gewagte bildhafte Vergleich)

„I haven't driven in three years and the car handles like a shopping trolley on Rohypnol.“ (S. 179)

„...the air of desperation ... hangs over the building like mustard gas.“ (S. 310)

„The tension in the car is as dense as a collapsing star.“ (S. 331)

Zugegeben, Geschmäcker sind verschieden. Mir scheint auf jeden Fall, dass Beukes diese Sätze auf die eigene Kappe nehmen muss und letztlich die Chance verpasst hat, einen wirklich beeindruckenden Roman zu schreiben. Hätte sie doch nur auf das Krimi-Plot verzichtet und sich auf Zinzis Geschichte oder ihr Leben im Getto (mit oder ohne Benoît) konzentriert! So aber liefert sie ‚nur‘ überdurchschnittliches Handwerk, wie beispielhaft in einer der seltenen rückblickenden Szenen (die interessanterweise im Imperfekt verfasst ist):

„In fact I was the one one kissed him.“

‘I didn't expect you to be so forward,’ he said, surprised.

‘Better than being backward,’ I said. The texture of his burns under my palm was like cellophane.

‘Must be nice to wear your scars on the outside,’ I said.

‘I'm not the only one,’ he said, touching the ruin of my ear where the bullet had caught me. But he only taught me about his wife and kids in January, four and a half months after we'd first started sleeping together.

We were perusing the wares on a food stand downstairs, when he dropped the bomb that his wife's mother used to have a fruit stand in Walakase.

‘Wife present tense?’

‘Possibly. I don't know.’

‘You failed to mention a wife.’ I thought I was speaking at an appropriate volume, but I was loud enough to perk up all the hawkers on the corner.“ (S. 70 f)

Der Dialog setzt sich noch über eine Seite fort und bleibt auf diesem soliden Niveau. Wie ge-

sagt, mehr zu diesem Thema hätte mich interessiert, genauso ausführliche Beschreibungen von Zinzis Innenleben jenseits ihrer coolen Fassade. Vielleicht beim nächsten Roman? Eine Woche ist mittlerweile vergangen, seit ich die Lektüre beendetete, und schon schickt sich der größte Teil der Handlung an, aus meiner Erinnerung zu entschwinden. Was wahrscheinlich bleiben wird, sind Zinzis Kämpfernatur, ihre wiederholten Niederlagen (die Beukes ihr dankenswerterweise nicht erspart) und eine stimmungsvolle Szene in Zoo City, als eines Nachts ein Gangmitglied einen *familiar* (einen Bären) erschießt

und sich dann wie bei einer Theater-Aufführung vor der versammelten Nachbarschaft an den Mietshausfenstern verbeugt, während *the Undertow* einen Menschen verschlingt. Bitte mehr davon!

Weiterführende Links:

www.laurenbeukes.com

www.moxyland.com

<http://www.salonfutur.net/2010/09/interview-lauren-beukes/>

(Video-Interview, in dem es um *Moxyland* sowie Beukes' Arbeit an Zeichentrickserien

geht. Auf derselben Seite kann man sich ein kurzes Filmchen ansehen, in dem Beukes sehr komisch einem tollwütigen Kaminchen ihre Stimme leiht.)

Empfehlenswerte Rezensionen im Netz:

John Clute rezensiert William Gibson und Lauren Beukes:

<http://www.strangehorizons.com/2010/20100920/scores-c.shtml>

Patrick Hudsons Blog:

<http://philosophicalasides.blogspot.com/2011/04/zoo-city-by-lauren-beukes.html>



Das vorzeitige Ende endloser Reihen

Ein Beitrag von Judith Gor

Wenn man durch die Regale im Buchladen des Vertrauens stöbert, möchte man meinen, kein anderes Genre kranke mehr an unendlichen Reihen als die Fantasy – nun ja, fast unendlichen. Denn immer mehr Reihen werden heutzutage aus wirtschaftlichen Gründen abgebrochen. Kommen die ersten Bände nicht wie gewünscht an, bleibt die Story eben in der Luft hängen und der Leser darf auf eine Fortsetzung hoffen, bis er schwarz wird. Früher fielen Reihen oftmals Programmänderungen zum Opfer. Der Heyne-Verlag hat, man mag es kaum glauben, vor circa zehn Jahren sein Fantasyprogramm eingestellt und entsprechend war dies der Todesstoß für einige Fantasyreihen. Inzwischen wurde das phantastische Treiben wieder wohlwollend aufgenommen, allerdings setzt man

inzwischen auf andere Pferde. Ein aktuelleres Beispiel ist die Comicsparte von Droemer Knaur, welche vor allem deutschen Mangazeichnern eine Bühne bot. Der Anfang scheint nicht ganz geglückt zu sein, das Programm wird eingestellt und viele erste Bände verbleiben nun ohne Fortsetzung. Was außerdem oftmals zum Tragen kommt, sind rein wirtschaftliche Gründe und in dieser Hinsicht kann man die Verlage sogar gut verstehen – wozu eine Reihe fördern, die nicht den gewünschten Gewinn bringt? Wozu Ressourcen an einen Autor verschwenden, der offensichtlich nicht gut ankommt? Aber sind diese abgebrochenen Reihen wirklich so schlecht? ...

Als Fantasyautor hat man mit gelungenen Einzelwerken bei

den großen Verlagen kaum eine Chance. Wer eine Trilogie oder gar eine ganze Reihe zu bieten hat, hat schneller den heiß ersehnten Vertrag in der Tasche. Warum? Weil man für eine Trilogie oder Reihe nur einmal kräftig werben muss – wenn sie ankommt, läuft der Rest von alleine. Wenn nicht, wird die Fortsetzung eben eingestampft. Leider inzwischen auch immer öfter bei angekündigten Trilogien, bei denen die Leser auf den abschließenden dritten Band hoffen und stattdessen neue Werke des Autors serviert bekommen, die besser zum aktuellen Trend passen. Gerne auch mit Pseudonym, vielleicht damit sich die vor den Kopf gestoßenen Leser nicht allzu sehr ärgern. Aber das sind ja ohnehin nicht viele, sonst müsste man die Trilogie oder Reihe ja nicht abbrechen. Sicherheitshalber gilt der Ver-

trag ohnehin nur für den Reihenbeginn, und wenn die Bücher ankommen, dann gibt es einen neuen. Und um auf die Frage zurückzukommen: Sind diese abgebrochenen Reihen wirklich so schlecht?

Nein, nicht unbedingt. Sicher sind manche einfach nicht besonders gelungen oder sie schießen am Zeitgeist meilenweit vorbei, aber oftmals sind es tatsächlich ganz passable und auch gute Werke, die keine Fortsetzung erfahren. Weil die Leserschaft vorsichtig geworden ist. Wer möchte sich schon an Charaktere gewöhnen, deren Schicksal er nicht weiterverfolgen kann? Wer hat nicht schon erlebt, dass eine gern gelesene Reihe abgebrochen wurde, weil sie nicht so gut einschlägt wie Twilight oder Harry Potter? Die Leserschaft ärgert sich und schaut noch einmal tief in den Geldbeutel - und beschließt zu warten. In vielen Foren liest man unter Reihenvorstellungen inzwischen Sätze wie: „Klingt echt toll, aber ich warte lieber, bis alle Teile erschienen sind“ oder „Hört sich klasse an, aber

ich warte lieber, ob die Reihe überhaupt fortgesetzt wird“. Konsequenz: Die verkaufte Auflage von Auftaktbänden sinkt weiter. Das potenziert sich schließlich, und was wir haben, ist eine große fantasy-begeisterte Leserschaft, die ihr Geld nicht für Reihen ausgeben mag, die sowieso abgebrochen werden. Eine Leserschaft, die so manchem Titel gerne eine Chance geben würde, aber nicht wieder enttäuscht werden will. Und so verkauft sich die Reihe, der viele eine Chance geben wollen, wenn denn genug Fortsetzungen erschienen sind, nicht gut und wird abgebrochen ... da beißt sich die Marketingschlange in den eigenen Schwanz und wir stehen wieder am Anfang. Neue Reihe, neues Warten, neue Enttäuschung für die, die sich doch getraut haben.

Aber was will man tun? Wie gesagt, man kann die Verlage verstehen, die haushalten müssen und denen das Risiko zu groß wird, wenn sich Band 1 und 2 schlecht verkaufen. Man kann auch die Leser verstehen,

die Zeit und Geld nicht in eine Reihe investieren wollen, die nach 2-3 Bänden aufhört. Eine einfache Lösung gibt es da nicht. Vielleicht wieder mehr auf Einzelromane setzen? Da hat man aber wieder mehr Marketingkosten. Aber vielleicht würden sich die Einzelwerke auch besser verkaufen als die kritisch beäugten Reihenanfänge? Und warum müssen es eigentlich oftmals gleich sechs Bände oder mehr sein? Was kann man als Autor da machen? Das Einzelwerk bekommt beim Verlag keine Chance, die Reihe wird nicht gelesen, weil sich die Leser schon zu oft die Finger verbrannt haben. Man könnte versuchen, die einzelnen Reihenteile unabhängiger zu gestalten, sodass der Leser im schlimmsten Fall nicht vollkommen in der Luft hängt. Andererseits könnten sich die Verlage wenigstens dazu durchringen, einen vorzeitigen Abschlussband zu gewähren. Teilweise springen heutzutage auch Kleinverlage in die Bresche, so geschehen beispielsweise bei der Liaden-Reihe von Sharon Lee und Steve Miller, von der nur drei Bände

bei Heyne erschienen sind. Inzwischen wird die Reihe beim Atlantis Verlag fortgesetzt und ein fünfter Band ist bereits angekündigt.

Ein anderes Beispiel wären die Harry Dresden-Bücher, die nun bei Feder & Schwert ein neues Zuhause gefunden haben. Wie ihr seht, es lohnt sich, auf die Kleinverlage zu achten. Vielleicht hat man Glück und die geliebte, abgebrochene Reihe wird irgendwo weiterveröffentlicht. Letztlich bleibt aber oftmals der Leser in der Position, etwas zu tun – gebt Reihen, die ihr interessant findet, eine Chance!

Weiterführende Links:

Grablicht - Schlaflied der Sonne
von Daniela Winkler
<http://goo.gl/3Kx7N>

Sternenstaub, Band 1 von Rebecca Jeltsch
<http://www.fictionfantasy.de/sternenstaub-band-1>



Der Weg der Könige

Autor: Brandon Sanderson
Übersetzer: Michael Siefener
Originaltitel: The Way of Kings -
The Stormlight Archive, Book 1
(Part 1)
Verlag: Heyne, April 2011, 896
Seiten, gebundene Ausgabe,
ISBN: 978-3453267176

Ein Artikel von Angelika
Mandryk

Brandon Sanderson verfasste schon in seiner Schulzeit phantastische Geschichten, studierte unter anderem deshalb englische Literatur und unterrichtet nun Kreatives Schreiben. Bekannt geworden durch seinen Debütroman *Elantris*, begeisterte der in Utah lebende Autor spätestens durch die Jugendbuchreihe *Alcatraz*, die *Kinder des Nebels* Trilogie (sehr empfehlenswert) oder durch seinen bravourös gelungenen Einzelroman *Sturmklänge*. Mit *Der Weg der Könige* erschien nun der erste Teil seines neuen Reihenauftritts der Stormlight Chronicles. Ein Roman voller neuer Wesen, wundersamer Fantasy und ausgesprochen erdiger Ideen.

Die Baracken standen an der westlichen und nördlichen Seite des Platzes. Die von Brücke Vier befand sich etwas abseits von den anderen, als sei Pech eine ansteckende Krankheit. Ansteckung durch Nähe, wie Kaladins Vater gesagt hätte. „Wir existieren, um getötet zu werden“, bemerkte Kaladin. Er blinzelte und blickte auf die wenigen anderen Ge-

fährten von Brücke Vier, die teilnahmslos im Regen saßen. "Falls wir nicht schon tot sind."

Von ausgesprochen kämpferischer Natur sind sie, die Menschen von Roschar. Sie bemühen sich kaum um Frieden in den eigenen Reihen, führen immer wieder kleinere Kriege, bis ein bestimmter König sie einte – Dalinars Bruder, ein Mann des alten Kodex. Doch dieser großartige Herrscher ist nun tot; einen Sohn zurücklassend, der die hinterlassene Lücke seines Vaters nicht zu füllen versteht, sowie sein so geliebtes Volk und Dalinar selbst, dessen Gewissensbisse ihn ebenso plagen wie seine unzähligen Alpträume. Versucht, das Erbe seines Bruders zu bewahren, muss Dalinar feststellen, dass nichts schwerer zu ertragen ist als die eigenen, unerträglichen Zweifel an sich selbst.

Während Dalinar bemüht ist, einen Mordversuch an seinem Neffen aufzuklären, kämpft der Sklave Kaladin ums nackte Überleben. Einst wagte er zu hoffen, im Dienst der Armee zu stehen, nun trägt er mit

anderen Todgeweihten die Last der mobilen Brücke Nummer Vier. Sie wird sein Leben kosten, irgendwann. Kaladins Schicksal scheint besiegelt. Doch bald gibt es Wichtigeres als den nahenden Tod und auch Schallan, eine junge Adelige, muss schlussendlich ihr Leben riskieren. Wenn auch auf andere Art. Nach dem Verlust ihres Vaters liegt es an ihr, den Besitz und Ruf ihrer Familie zu retten.

Brandon Sanderson ist einfach ein Meister seines Faches. Nichts Geringeres. In Nebraska geboren und schon früh kreativ gewesen, wusste er viele beachtliche Geschichten hervorzubringen - Leistungen, die sich schon nach seinem gelungenen, phantasievollen Debüt *Elantris* erwarten ließen. Doch der mit kleinen Mängeln behaftete Beginn seiner Karriere liegt inzwischen weit zurück. Denn auch und besonders dieses Mal, veredelt durch farbenfrohe Karten und so manche Zeichnung aufwertend geschmückt, stand einmal mehr die Kaufwut unzähliger Fans

außer . Vollkommen zu Recht – Brandon Sanderson hat eine neue Welt erschaffen. Eine Welt mit alten Problemen in einzigartigem Gewand. Eine, die es zu lesen lohnt: Verdorrte Ebenen mit tiefen Schluchten, riesige krebsartige Tiere mit Herzen aus Edelstein, aber auch die Feinde Roschars selbst bestechen durch Individualität ebenso wie magische Artefakte. Hier sind es Rüstungen und Schwerter, die ihren Besitzern ungeahnte Kräfte verleihen. Sie sind selten; die verschiedenen Völker sind im Streit um die *Splitter* entbrannt. Doch nicht nur deshalb ist der Osten des Landes im Chaos eines Krieges versunken. Nein, auch der Tod des Königs muss gerächt werden. Warum er ermordet wurde, gerade zu dieser Zeit, bleibt jedoch ein Rätsel. Eines von vielen, das sich noch nicht annähernd beantworten lässt. Dazu sind die einzelnen Handlungen zu wenig vorangeschritten, ein roter Faden in den Zwischenspielen ebenso nicht erkennbar. Alles scheint möglich und dieses Gefühl lässt den

Leser etwas in der Luft hängen, der nach neunhundert Seiten zu mindest schon wissen möchte, welche Richtung eingeschlagen wird. *Der Weg der Könige* übt sich jedoch in vornehmer Zurückhaltung. Kein Wunder, ist dieser deutschsprachige Roman doch erst der erste Teil des ersten, seitenstarken Originalromans. *Der Pfad der Winde* soll die Geschichte an dieser Stelle fortführen und das begonnene Kapitel der Stormlight-Reihe zu Ende bringen. Bis dahin, genau genommen bis August 2011, gilt es abzuwarten, um endlich mehr auf weiteren siebenhundert Seiten zu erfahren.

Lassen sich die teilweise genialen Hintergrundideen auch Zeit, besonders zum Ende hin mit so manchen Längen, so unterhalten die Charaktere genauso, wie sie sollen. Fürst Dalinar ist ein älterer Mann, den man respektieren kann und der durch seine Visionen Besonderheiten mit sich bringt, die man einem solch starken Protagonisten nur wünschen kann. Er bietet einen guten Kontrast zu Kaladin, der

den Leser sehr zu berühren versteht. Jung, einst aufstrebend, und nun ganz unten angekommen – Kaladins innere Wandlung ist die bemerkenswerteste und vollzieht sich in vielfältigen Schritten. Zwischen Leben und Tod erinnert er entfernt an Raoden, aus *Elantris*, während die Dame Davar mit ihren politischen Problemen an Sarene denken lässt. Das ist ein bisschen schade, doch ist es deshalb noch lange nicht uninteressant, beide zu verfolgen. Abwechslung findet man in kurzen, spannenden Einzelpassagen zu gänzlich fremden Personen. Sie zeigen, was sonst noch machbar wäre (*vielleicht noch möglich wird*) in dieser Welt, hinterlassen etwas Wehmut. Wehmut nach mehr, um die Genialität endlich besser greifen zu können, die noch ein bisschen Verhalten auf sich warten lässt. Denn nichts anderes erwartet und wünscht man sich nach allem Vorangegangenen, auch wenn dieser Roman durchaus gut (*anspruchsvoller als vieles in diesem Genre*) zu un-

terhalten versteht.

Fazit

Der Weg der Könige ist nur ein Teil eines Reihenauftrags und diese Tatsache merkt man dem Inhalt an. Cover, Charaktere und auch die tolle Übersetzung verlocken – nicht zu Unrecht! Brandon Sanderson ist immer noch einer der ganz Großen und bietet einzigartige Ideen, gepaart mit wunderbaren Protagonisten. Das Zugreifen lohnt sich auch zu diesem Preis und die Fortsetzung wird, so lässt sich zuversichtlich hoffen, auch noch die letzten Fünkchen Begeisterung mit sich bringen.

Weiterführende Links:

Rezension zu *Elantris*
<http://goo.gl/WpwrP>

Rezension zu *Sturmklänge*
<http://goo.gl/bzhho>

Rezension zu
Die Kinder des Nebels
<http://goo.gl/08w0g>



Kurzempfehlungen der Redaktion

Von Judith Gor

Elbensang-Trilogie von Daniela Knor

Bereits *Nachtreiter* überzeugte mit einer beeindruckenden Welt, die trotz der über ihr liegenden Dunkelheit unheimlich atmosphärisch rüberkam. In *Sternenwächter* setzte Daniela Knor noch eins drauf und schürte kräftig Spannung für einen krönenden Abschluss, der leider noch auf sich warten lässt. *Sonnenkrieger* soll laut Verlag jedoch auf jeden Fall noch erscheinen – und man darf sich auf ein Wiedersehen mit starken und vielseitigen Charakteren freuen.

Dark Swan-Reihe von Richelle Mead

Eine gelungene Verbindung von Urban und High Fantasy-Elementen macht *Dark Swan* zu einem besonderen Leseerlebnis. Richelle Mead hat mit ihrer Anderswelt ein surreales Reich voll

kreativer Ideen geschaffen, in das man immer wieder gerne zurückkehrt. Ihre Protagonistin Eugenie Markham dürfte dabei vor allem weibliche Leserherzen erobern – doch es sei gesagt: *Dark Swan* bietet jede Menge Action und ungewöhnliche Ansätze, die nicht jeder Leserin munden dürften.

Von Angelika Mandryk

Asylon von Thomas Elbel

Thomas Elbel liefert mit seinem dystopischen Debütroman *Asylon* eine lesenswerte Geschichte über die letzte Bastion der Menschheit und beweist sich als viel versprechender Autor mit unabdingbaren Talenten sowie einem Hang zur Komplexität. Die Geschehnisse unter der unter und überirdischen Stadt lassen sicherlich keinen Liebhaber von Thriller, echten Männergeschichten (*obwohl auch starke Frauen vertreten*

sind) oder aber auch Fans guter, härterer Unterhaltung kalt.

Die Stadt der Diebe von David Benioff

Tragisch, komisch und atemberaubend – müsste man drei Wörter wählen, um *Stadt der Diebe* zu umschreiben, so würde man ohne Bedenken die des Klappentextes zitieren. Denn sie treffen den Nerv dieses Buch perfekt.

Leser, die in eine dunkle Vergangenheit Russland eintauchen wollen, sind hier ebenso richtig wie Freunde von unterhaltsamen, sehr menschlichen Geschichten, die einen nicht loslassen bis zum Ende und darüber hinaus. Einfach wertvoll und unbedingt empfehlenswert!

Du oder das ganze Leben von Simone Elkeles

Du oder das ganze Leben von Simone Elkeles ist ein wunderbares Buch zum Entspannen und

Verlieben. In sehr kurzen, unterhaltsamen Kapiteln entwickelt sich eine berührende Liebesgeschichte, die durch Gefühl und Leidenschaft im wahrsten Sinn des Wortes begeistern kann. Jüngere Leser, die sich allgemein für Geschichten solcher Art interessieren, sollten sich ebenso angesprochen fühlen wie zum Schwärmen neigende Erwachsene.

Von Jürgen Eglseer

Gebranntes Kind (Star Trek: New Frontier) von Peter David

Ausserhalb der eigentlichen Star Trek: New Frontier-Reihe erscheint *Gebranntes Kind* als Rückblick auf die Jugenderlebnisse des Hauptprotagonisten Mackenzie Calhoun. Was klingt wie ein billiger Jugendroman, entpuppt sich als rasante, sarkastische und schwungvolle Erzählung. Wie wurde aus dem jugendlichen Rebellen der berühmte Captain - in diesem Buch erfährt der Leser es auf

eine sehr unterhaltsame und vergnügliche Weise!

Scott Bradley ... our New Ace in Space!

von Andreas Winterer

Satirische Science Fiction - ein Begriff, der den Ball viel zu flach spielt für diesen Roman! Scott Bradley ist ein überheblicher, zynischer und vergnügungssüchtiger Raumfahrer, der sich für den Mittelpunkt des Universums hält. Wenn man es nicht besser wüsste, würde man ihn für den Bruder Zaphod Beeblebrox halten. Entsprechend unterhaltsam sind seine Abenteuer zu lesen.

Der geheime Schlüssel zum Universum von Lucy und Stephen Hawking

Der junge George lernt seine neuen Nachbarn, den Wissenschaftler Eric und dessen Tochter Annie kennen - ebenso wie deren hyperintelligenten Computer Cosmos. Dank diesen geraten George und Annie auf eine unglaub-

liche Reise durch unser Sonnensystem und lernen nicht nur Fakten, sondern auch die Schönheit des Weltalls kennen. Neben der für jüngere Schulkinder geeigneten Rahmenhandlung, werden in Kästchen und Farbbildern immer wieder interessante Fakten des Universums verständlich dargestellt.

Ausführliche Rezensionen findet ihr auf <http://www.literatopia.de> und auf <http://www.fictionfantasy.de>.





Fable 3

Hersteller: Electronic Arts
Plattformen: Windows/XBox360/
Playstation 3
USK: ab 16 Jahre
Erschienen auf Konsole 2010, als
PC-Version ab Juni 2011

Ein Artikel von Angelika
Mandryk

Quests, Quests und noch mehr Quests – Rollenspielliebhaber aller Art kennen, durchstöbern und lieben es: „Fable“ aus dem Hause Lionhead Studios. Bereits seit 2004 erobert es die Herzen verschiedener Gamer, die auf der Suche nach dem großen Abenteuer sind, im Sturm. Einem Abenteuer, das sie selbst bestimmen können, oder zumindest den Weg dorthin. Und da bekanntlich alle Wege nach Rom führen und es unzählige Möglichkeiten gibt, eröffnet *Fable* Spielspaß, der sich auch nach Monaten noch sehen lassen kann. Zumindest, wenn das Potenzial dieses Games, wiederholtes Erkunden einer Welt wie Albion, auch ausgekostet wird. Denn ist man mit der Entwicklung seines Charakters, der gut oder aber auch böse sowie voller Graustufen werden kann, nicht mehr zufrieden, muss eben schnell ein neuer her. Bis zu vier verschiedene Speicherplätze können bemüht, die Welt entweder besser oder schlechter gemacht werden – eine Entwicklung, die über die Jahre und mit

dem Erscheinen verschiedener Fortsetzungen und Erweiterungen unzählige Verbesserungen fand. Auf beinahe jede Aktion des Spielers folgt eine Reaktion – dafür war *Fable* seit jeher bekannt. Die Unterschiede im Vergleich beziehen sich hierbei vorwiegend auf das Aussehen und Entwickeln mancher Städte, Charaktere und einzelner NPC-Schicksale. Seit Oktober letzten Jahres, und dem bisher dritten Teil dieses Rollenspiels, durfte man endlich nicht nur stöbern, zerstören, verbessern oder die Haupt- sowie unzählige Nebenquesten erfüllen, nein, es ist nun auch machbar, in Albion zu herrschen. Und wer wollte nicht immer schon einmal König oder eine Königin sein? Über Leben und Tod und das Schicksal eines Reiches entscheiden?

Lionhead Studios führte darüber hinaus auch eine weitere Erneuerung ein, die das Herz vieler Fans höher schlagen lässt: einen mit vielen Funktionen ausgestatteten Multiplayer, der sich, anders als in *Fable 2*, wirklich sehen lassen kann – für Rollenspiele dieser Art ein wahres Highlight. Denn hier ist es nicht

PHANTAST

nur möglich, Gegenstände zu tauschen oder gemeinsam Albion vernünftig und effektiv zu erkunden, sondern auch die mühevoll gestalteten Charaktere aus dem Einzelspiel Seite an Seite über die Bildschirme flitzen zu lassen. Über die typischen Fable-Befehle kann interagiert, geheiratet oder auch eine Handelspartnerschaft abgeschlossen werden. Die Er-

fahrungspunkte werden nicht mehr geteilt, Gegenstände sind an den einzelnen Fundorten doppelt zu finden und werden im jeweiligen Einzelspielstand übernommen.

Beginnend dort, wo der letzte Teil ein schnelles, doch actiongeladenes und visionäres Ende fand, gilt es hauptsächlich immer noch, sich alleine zu beweisen, seine Fähig-

keiten zu schulen und Gegenstände zu sammeln. ‚Prinz oder Prinzessin?‘, ist die Frage und selbstverständlich bleibt es dem Spieler ebenso überlassen, sich für die Richtung seines Weges zu entscheiden. Zu Beginn eine verwöhnte Jammergestalt, muss man schlussendlich einen viel mächtigeren Mann besiegen: den dunkelhaarigen, finsternen Bruder, der das Volk mit eiser-





ner Hand beherrscht. Es gilt, ihn zu stürzen, davor Geld und Erfahrung zu sammeln und später seine Rolle zu übernehmen – eine Aufgabe, die unzählige Spielstunden erfordert, obwohl die Hauptquest eine doch sehr simple ist, die sich leider auch sehr schnell bewältigen lässt. Doch Spieler, die dann und wann in die Hände klatschen, sich rühmend, flink wie ein Fuchs zu sein, sehen sich schnell einer mitunter sehr bösen Überraschung ausgeliefert: Wer herrschen will (vor allem gut) braucht Geld. Gold,

Geld und noch mehr Gold. Und was könnte effektiver sein, als es sich in Quests zu verdienen?

Denn, zurück beim ursprünglichen Thema angelangt, es gibt mit Verlaub nur wenige Spiele, die einen solchen Umfang an schrulligen, langen, kurzen, intensiven, dummen oder noch dämlicheren Aufgaben bieten. Denn um nicht als mittelalterlicher Bettler in einer noch viel mittelalterlicheren Welt zu enden, muss gearbeitet oder schwer mit dem Schwert sowie magischen Zeichen (*frei wähl-*

und entwickelbar) rumgefuchelt werden: Aufträge annehmen, die kaum etwas wert sind, am Markt Schwerter schmieden, Verbrecher erschlagen oder aber im Kleinen immer wieder in Immobilien investieren – all das gehört zum ‚fable-lischen‘ Alltag. Als Zeitvertreib halten kleine, schimpfende Zwerge, die man munter abschießen darf, sowie unzählige Beschäftigungsmöglichkeiten (*Gruppensex, Saufeinlagen, Kinderkriegen, Heiraten und anderer Blödsinn ...*) her, die Schritt für Schritt zum Ziel führen: Unterhaltung, bis



die Finger bluten. Wer soweit gekommen ist, lehnt sich zurück, lässt Mieteinnahmen in die Höhe schnellen und die Zeit für sich arbeiten, während die Menschen jammernd nach Essen zu jedermanns Füßen liegen. Nicht gut? Soll Albion gütiger und rücksichtsvoller sein? Nun, dann heißt es eben: Noch mehr questen, und das in vergleichsweise – zu anderen Rollspielen wie etwa *Final Fantasy* – bescheidener, etwas verschwommener, dafür aber auch verspielter Grafik zum inzwischen nicht mehr ganz so hohen Preis. Wer gut

sein will oder die Welt vernichten möchte, muss eben leiden – Spielspaß ist in jedem Fall garantiert, sofern man sich gerne von lebenswerten Kleinigkeiten narren lässt.

Ein weiteres Albion-Abenteuer, *Fable: The Journey*, nun schon das vierte, wird übrigens eifrig geplant und man freut sich schon jetzt über einen stimmigen, nett gemachten Trailer. Wieder einmal ist die Welt in Gefahr, wieder erhält man mehrere Gefährten, um zu retten, was zu retten ist. Li-

onhead Studios verspricht, sich noch mehr an den Wünschen der Fans zu orientieren – besser, bunter und zugleich düsterer soll es werden. Das Gegenstück zu *Fable 3*? Im nächsten Jahr werden wir es hoffentlich sehen...

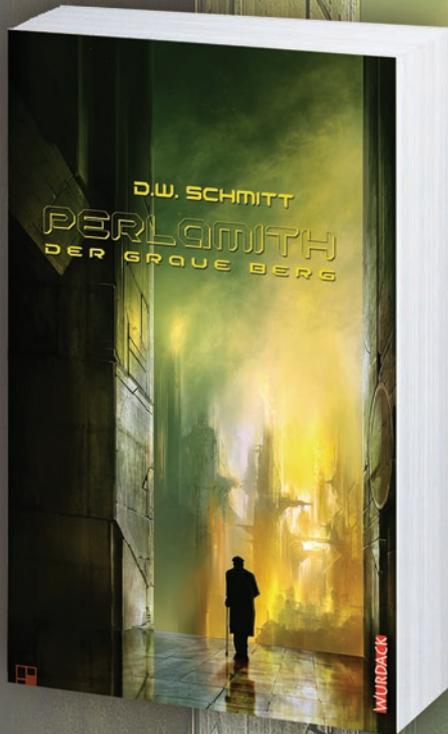
Weiterführende Links:

Trailer – Fable 4

<http://www.youtube.com/watch?v=vTaoX3hhCdw>

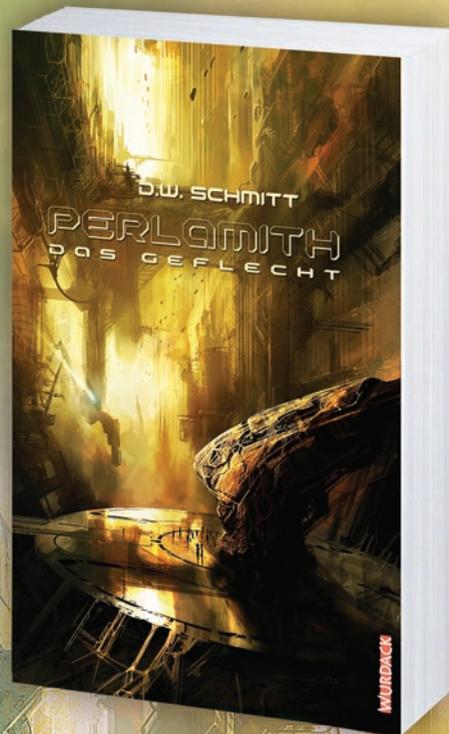
PERLAMITH - DIE SCIENCE FICTION SERIE

SEPTEMBER 2011



D.W.Schmitt
PERLAMITH
Der Graue Berg
Klappenbroschur
ISBN 978-3938065-76-1
12,95 Euro [D]

SOMMER 2012



D.W.Schmitt
PERLAMITH
Das Geflecht
Klappenbroschur
ISBN 978-3938065-77-8
12,95 Euro [D]

Als die Raumflotte von Menz den Nachbarplaneten Rogamar ohne Vorwarnung angreift, macht sich der Pilot Jev Maltin bereit, seine Heimat zu verteidigen. Seine Vorgesetzten haben jedoch andere Pläne mit ihm. Während Rogamar kapituliert, startet er zu einer Sondermission, die so geheim ist, dass er selbst nichts darüber wissen darf. Und schnell mischen sich andere Mächte ein: der Geheimdienst von Menz, ein seltsamer Reisender aus dem Nachbarsystem und sogar die Boten der fernen Erde.

WURDACK
BÜCHER FÜR LEUTE MIT FANTASIE

INFORMATIONEN UND LESEPROBE IM INTERNET UNTER
WWW.WURDACKVERLAG.DE

ElfQuest – ein besonderer Fantasy-Comic

Ein Beitrag von Rupert Schwarz

Der Elf Schnitter und sein Clan der Wolfsreiter führen ein verborgenes Leben im Schatten der Wälder. Der Stamm aus etwa kindgroßen, aber sehr flinken Kriegern lebt mit Wölfen zusammen, auf denen sie reiten können. Vor Jahrhunderten verwandelte sich die Ahnin Timmain in einen Wolf und gebar ein Kind, das mehr Wolf als Elf war. Dieser - geboren in höchster Not, als Kälte und die Menschen die Elfen für immer auszulöschen drohten - wurde der erste Häuptling, der die kleine Schar am Leben hielt. Schnitter ist nun der zehnte Häuptling, der in direkter Linie von Timmain abstammt, doch alle Wolfsreiter verfügen über Wolfsblut. Der junge Häuptling führt seinen Stamm mit viel Geschick, doch auf das, was die jüngste Auseinandersetzung mit den Menschen zur Folge hat,



ist er nicht vorbereitet: Um den Wald endgültig von den bösen Geistern zu befreien, entschließen die Menschen sich, ihn in

Flammen zu setzen. Dabei erkennen sie nicht, dass sie sich damit auch in Gefahr bringen und sich die Lebensgrundlage

entziehen. Schnitter sieht nur eine Lösung, seinen Stamm zu retten: Er muss unter die Erde zu den Trollen, die zwar nicht Feinde der Elfen, aber auf der anderen Seite auch nicht für ihre Vertrauenswürdigkeit berühmt sind. Tatsächlich betreibt der König der Trolle ein falsches Spiel und Schnitter findet am Ausgang eines sehr langen Ganges eine Wüste vor. Doch zur Umkehr ist es zu spät, und die kleine Schar muss die lebensfeindliche Ödnis durchqueren.

Am Ende der schweren Wanderung trifft Schnitter mit seinen Begleitern auf etwas, das er nicht erwartet hätte: Bislang dachte er immer, sein Stamm sei die einzige Elfengemeinschaft, doch dort am Ende der Wüste finden sie einen Stamm, der fernab aller Menschen ein friedliches Dasein führt. Dieser Friede wird getrübt, als die verzweifelten Wolfsreiter in die Siedlung stürmen und Essen stehlen. Zumindest alle außer Schnitter, der vollkommen überwältigt von Heilerin Leetha ist und sie kurzerhand

entführt. Erkennen nennt man dies, wenn sich zwei Elfen zum ersten Mal begegnen und ein unzerstörbares Band zwischen beiden entsteht, das in einer Partnerschaft enden muss. Klar, dass beide davon nicht begeistert sind, und auch als der Konflikt beigelegt ist, führt die Verbindung nur zu Problemen. Rayek, ein sehr mächtiger Elf aus dem Wüstenvolk, buhlt um Leetha und sieht in Schnitter einen Rivalen. Es kommt zum Zweikampf, aber Schnitter behält die Oberhand und Rayek verlässt das Dorf für immer. Auch jetzt dauert es noch eine Weile, bis Schnitter und Leetha die Tatsache des Erkennens akzeptieren und widerwillig eine Partnerschaft eingehen. Schnitter jedoch bleibt unruhig, denn wenn es neben den Wolfsreitern das Wüstenvolk gibt, dann existieren vielleicht weitere Elfen. Mehr aber noch interessiert ihn die Frage, woher die Elfen kamen, warum sie so viel länger als Menschen leben und warum es so wenige gibt. Fest entschlossen, die Antwort

ten auf all diese Fragen zu finden, bricht er mit seinem besten Freund Himmelweis auf. Doch die Antworten, die er finden wird, übersteigen alles, was er sich vorgestellt hatte.

Was ist an dieser Geschichte dran, die auf den ersten Blick eher gewöhnlich und kitschig wirkt? Auch das Artwork – eindeutig mangabeeinflusst – ist zwar gut, aber eben nicht außergewöhnlich.

Zum einen wird die Geschichte sehr intensiv erzählt und das Autorenpaar schafft es, den Leser von der ersten Seite an zu fesseln. Das liegt nicht zuletzt an der ausgeklügelten Hintergrundgeschichte, die bis ins letzte Detail stimmig erzählt wird. Ganz ohne Zweifel ist die Welt Schnitters und der anderen Elfen sehr gut entwickelt worden und die Figuren passen einfach hinein. Die andere Stärke der Geschichte sind natürlich die Figuren selbst. Jede einzelne ist gut ausgearbeitet und das gilt im Besonderen für die vielen Nebenfiguren. Hier sieht man das wahre Talent der Zeichne-

rin Wendy Pini, denn sie schafft es, dass jede Figur ihr Wesen auf jedem Bild ausdrückt, und genau das macht die Figuren so lebendig. Ist eine Figur spröde, dann drückt der Körper dies ebenso aus wie Leichtsinnigkeit oder eine lebensbejahende Haltung. Unter diesen Voraussetzungen würde es auch reichen, eine mittelmäßige Geschichte zu erzählen, aber damit begnügen sich Wendy und Richard Pini nicht, sondern es wird eine vielschichtige Geschichte erzählt. Den Protagonisten Schnitter, Leetha und Himmelweis werden interessante Antagonisten zugeordnet, wie Graumung, der Trollkönig im hohen Norden, wie Winnowill, eine uralte Elfin, die dem Wahnsinn verfallen war, wie Rayek, der eigentlich nicht böse ist, sich aber immer wieder aus purer Arroganz zu Taten hinreißen lässt, oder Kahvi, die Anführerin eines Elfenstamms im Norden, die immer wieder Schnitters Weltentwurf anzweifelt.

Obwohl Schnitter seine Antworten bereits nach der ersten

Elfquest-Reihe, die zwischen 1978 und 1984 erschien, erhalten hatte, war die Suche nie zu Ende. Neue Fragen und neue Herausforderungen wurden gestellt und mit Ausnahme des zweiten Zyklus bewegten sich die Geschichten alle auf hohem Niveau.

Seine Blüte erlebte Elfquest in den 1990er Jahren, als teilweise 7 Serien gleichzeitig erschienen. Dann jedoch machte sich die Absatzkrise am amerikanischen Comicmarkt mehr und mehr bemerkbar. Zunächst wurde von Farbe auf Schwarzweiß umgestellt, danach erschien nur noch ein monatliches Magazin mit einem Umfang von 64 Seiten, das 1999 eingestellt wurde. Seitdem sind nur zwei umfangreichere Geschichten und ein paar Specials erschienen. Die „Suche“ scheint zu einem Ende gekommen. Hoffnung kam vor ein paar Jahren auf, als der DC Verlag die Rechte erwarb, aber auf die Wiederauflage der Geschichten in s/w folgte leider lange kein neues Material. Erst dieses Jahr verdichteten sich

Gerüchte über eine neue Serie, die den Arbeitstitel „Elfquest: Final Quest“ trägt und noch diesen Winter starten soll. Vielleicht bekommt die Geschichte ja doch noch einen runden Abschluss.

Weiterführende Links:

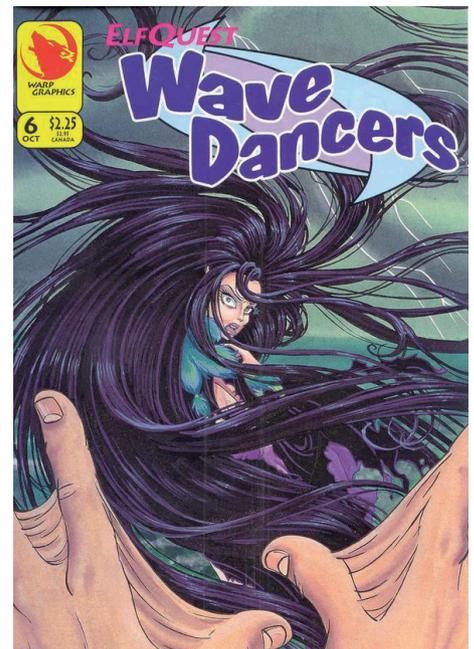
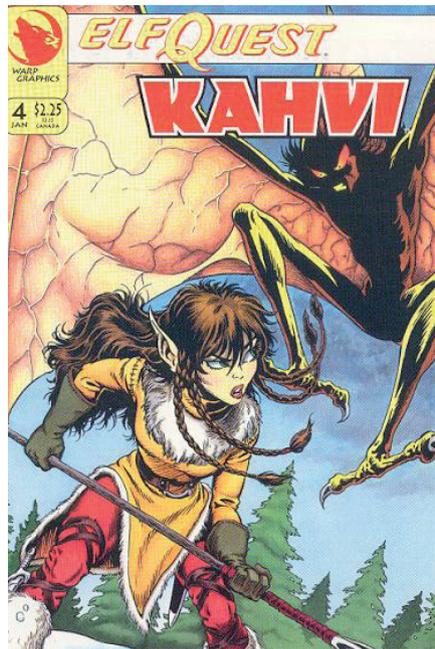
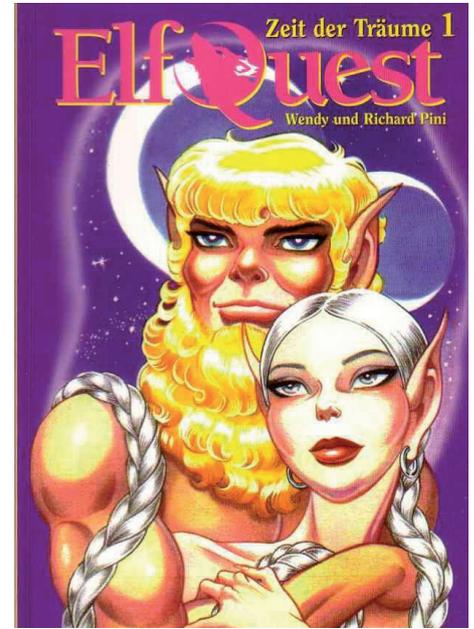
Für jeden, der nicht schon Elfquest komplett zu Hause hat, gibt es gute Nachrichten: Wendy und Richard Pini haben nun alles Elfquest-Comic-Material (über 6500 Seiten) auf ihrer Homepage kostenlos online gestellt. Nur eine Bitte: Wenn es Euch gefallen sollte, dann gebt ihnen eine kleine Spende, denn das sollte Euch das wert sein.

<http://www.elfquest.com/gallery/OnlineComics3.html>

Übersicht der Reihen:

<http://fictionfantasy.de/elfquest-abenteuer-in-der-elfenwelt-teil-1> (Bastei)

<http://fictionfantasy.de/elfquest-abenteuer-in-der-elfenwelt-teil-2> (Carlsen)



Interview mit Bernd Rümmelein

Angelika Mandryk: Hallo, Bernd! Schon im vorletzten Jahr hast Du Literatopia ein interessantes Interview über Deine High-Fantasy-Reihe „Kryson“ gegeben. Als Mann vom Fach – was erwartest Du Dir von einem Phantastik-Online-Magazin mit Thema „Quest“? Und welche Dinge verbindest Du persönlich mit diesem Wort?

Bernd Rümmelein: Hallo, Angelika! Vielen herzlichen Dank. Von einem Phantastik-Online-Magazin mit diesem Namen würde ich mir in erster Linie vertiefte Hintergrundinformationen und Besprechungen zu fantastisch angehauchten Werken wie Büchern, Rollenspielen (Brett-, Computer- und Videospiele) sowie Abenteuer-, Fantasy- und SF-Filmen erwarten. Eine „Quest“ ist für mich immer verbunden mit einer Suche oder der nicht allzu leichten Lösung einer Aufgabe. Persönlich lässt sich das auf viele Lebensberei-

che übertragen. Beruf, Familie, Freunde. Natürlich auch alles unter einen „Hut“ zu bringen und möglichst zur Zufriedenheit aller gut zu bewältigen. Dazu gehört für mich sicherlich auch das Dasein als Schriftsteller und die Beendigung der *Kryson*-Reihe.

Was verstehe ich unter „Quest“?

Die Bewältigung einer größeren Herausforderung, die besondere Fähigkeiten und Kenntnisse voraussetzt. Ergo erwarte ich – um auf die Eingangsfrage zurückzukommen – von einem Magazin mit dem Namen „Quest“ einen höheren Anspruch und die Lösung schwieriger Aufgaben, die darin liegen können, sich intensiv mit den besprochenen Werken und Autoren auseinanderzusetzen und Informationen zu liefern, die andere Magazine nicht bringen.



Mandryk: Gerade in epischen, vielbändigen Reihen ist man darauf angewiesen, seine Protagonisten immer wieder mit Aufgaben zu beschäftigen. Welche unterschiedlichen Arten von „Quests“ hast Du Deinen Charakteren auferlegt? Würdest Du eine besonders gern erwähnen?

Rümmelein: *Kryson* ist meiner Meinung nach nicht der typische „Quest“-Vertreter, in welcher

ein Held oder eine Abenteuergruppe von A nach B zieht, viele Monster verklopft, allmählich an Erfahrung zu gewinnt, schließlich den Schatz findet und glücklich nach Hause zurückkehrt. Nichtsdestotrotz gibt es auch in „Kryson“ erwähnenswerte „Quests“, die es natürlich mit allerlei Schwierigkeiten zu lösen gilt.

Es gibt in „Kryson“ ganz verschiedene Herausforderungen und Aufgaben für die Protagonisten. Aufgaben für Helden, Antihelden und Nichthelden. Madhrabs Aufgaben sind überwiegend kampfbetont. Das Schlagen einer Schlacht. Der Schutz seiner großen Liebe und des gemeinsamen Kindes (Lesvaraq). Die Befreiung der Ordenshäuser aus der Belagerung der Bluttrinker. Der Schutz der Nno-bei-Klan vor der Übermacht der Rachuren. Sapius hingegen muss ganz unterschiedliche, magische Aufgaben bewältigen. Sozusagen den weltlichen Dingen übergeordnet. Er beschäftigt sich mit der Verhinderung des Bösen. Der eigentliche Weltenretter, wenn du so willst. Da wäre für ihn zu-

nächst das Thema, sich selbst zu finden, Zweifel abzulegen und sich in einen freien Magier zu wandeln. Dann der Stab des Farghlafat aus dem Land der Tränen, die Auseinandersetzung mit seinem Vater und das Erbe der Drachenreiter anzutreten. Renlasol begibt sich auf die Suche nach einem uralten, mächtigen Bluttrinker und muss dann – ähnlich wie Baijosto – mit einem Fluch zurechtkommen. Nalkaar, der Todsänger, sucht nach dem perfekten Lied der Seelen und der Vollendung seiner einzigartigen Kunst.

Ein gutes Beispiel für eine „Quest“ in *Kryson* – das kommt der klassischen Queste sicher am nächsten – ist die Suche nach dem Buch der Macht im vierten und fünften Band, die auf einer Prophezeiung gründet und eine Gruppe von sehr unterschiedlichen und teils inhomogenen Charakteren (die sieben Streiter) zusammenführt. Schon bald stellt sich allerdings die Frage, ob das Ziel dieser „Queste“ tatsächlich erstrebenswert ist.

Mandryk: Gibt es bestimmte Quests, die in Deinen Augen absoluter Standard sind? Wenn ja, welche und sollte man stets bemüht sein, schon Dagewesenem auszuweichen? Oder liegt beim Schreiben der Reiz auch genau darin, Altbekanntes in Neues zu verwandeln?

Rümmelein: Sicher gibt es Standardquests, die man sehr oft finden kann und die möglicherweise deshalb bei entsprechend unmotivierter Ausgestaltung langweilig sind oder schnell werden können. Ich bin aber der Meinung, dass es einzig auf die jeweilige Ausgestaltung ankommt. Wie du schon sagtest, es kommt darauf an, etwas Neues, Anderes daraus zu machen. Manche „Quest“ lieben wir einfach (der Held befreit die vom Drachen oder wem auch immer entführte Prinzessin oder umgekehrt) und können sie immer wieder lesen. Ein ähnliches Phänomen erleben wir ja auch bei den Vampirromanen mit Romantikanstrich. Es wiederholt und wiederholt und wiederholt sich. Erzählt wird jeweils – mit wenigen Ausnahmen – nichts

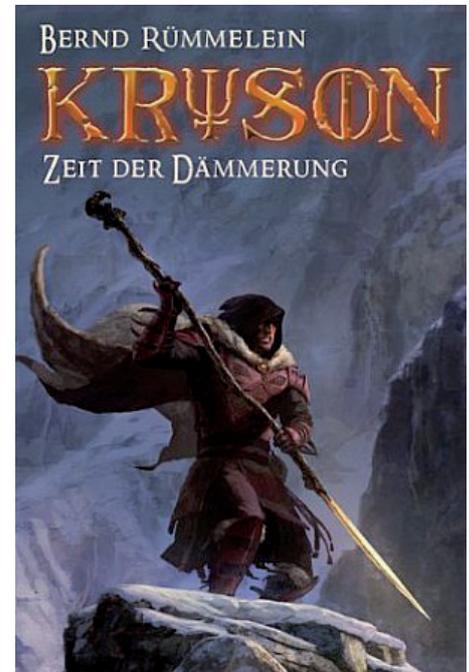
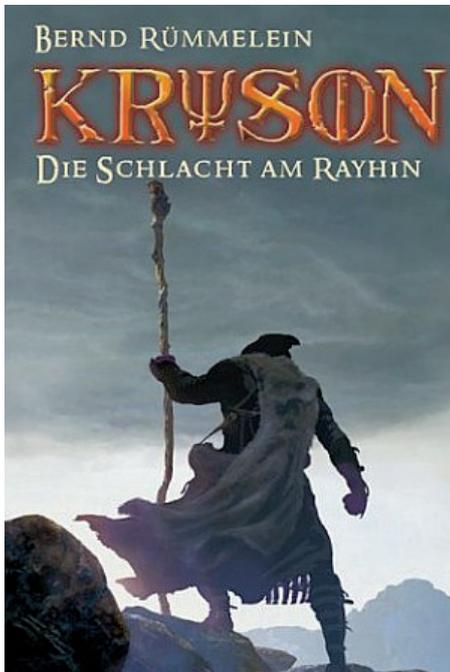
Neues. Gekauft und gelesen werden die Bücher trotzdem. In Massen! So ist das eben, man muss nur den richtigen Nerv zur richtigen Zeit treffen und das richtige Marketingkonzept dranhängen. Dann passt das schon. Wenn dann noch eine Verfilmung droht, ist der Hype perfekt. ;-)

Mandryk: Altbekannt und doch beliebt – warum denkst Du, erfreut sich besonders das Quest-

Prinzip in der Fantasy so großer Beliebtheit? Und welche ist für Dich – ganz spontan – die Typischste? „Ein einzelner Held rettet die Welt“ oder doch eine gänzlich andere?

Rümmelein: Das „Quest-Prinzip“ ist beliebt, weil es im Grunde sehr einfach ist und ein eindeutiges Ziel verfolgt, das jeder versteht und nachvollziehen kann. Darüber hinaus bietet es fast uneingeschränkte

Möglichkeiten. Gefahren können heraufbeschworen werden. Und die Ausgestaltung in ganz verschiedenen Welten, Gewändern, und Farben ist immer wieder aufs Neue interessant. Eine „Quest“ kann beliebig kompliziert sein. Sie muss am Ende nur aufgehen. Wir lieben es doch insgeheim alle, Aufgaben zu lösen und Herausforderungen zu meistern. Ist eine Aufgabe zufriedenstellend gelöst, gibt es die Erfahrung eines Erfolgser-



lebnisses. Das macht alle glücklich und zufrieden, die daran teilhaben dürfen. Das ist zutiefst menschlich. Mit einer „Quest“ wird sozusagen ein Urbedürfnis nach Anerkennung befriedigt. Die „Weltrettungsquests“ vor dem Bösen, das oft mit der Dunkelheit gleichgesetzt wird, sind sicher klassisch und häufig vorzufinden. Oder die Suche nach einem Schatz oder irgendeinem Mysterium. Wie gesagt, ganz klassisch ist auch die Suche nach einem bestimmten Artefakt, einem magischen Gegenstand oder einer besonderen Waffe.

Mandryk: Beinahe schon als Urvater bekannter High-Fantasy-Quests kann man J. R. R. Tolkien bezeichnen, dessen Romanreihe „Der Herr der Ringe“ Maßstäbe zu setzen wusste. Hast Du eines seiner Werke gelesen? Und in wie weit, glaubst Du, konnten seine Bücher das Genre prägen?

Rümmelein: Ja, ich habe „Der Herr der Ringe“ in meiner späten Jugend gelesen und war hellauf begeistert. Keine Frage, ein Meisterwerk und ein Vor-

reiter vieler anderer Fantasybücher. Andererseits ist es durchaus auch so, dass man sich die Frage stellen kann, ob das Werk als Neuerscheinung heute noch genauso begeistern könnte und zu einem Bestseller würde. Es wirkt zuweilen sprachlich etwas „altbacken“ und ist vom Spannungsbogen und der „Action“ nicht mehr durchgängig zeitgemäß und wird passagenweise als langatmig empfunden. Das liegt sicher an unserer schnelllebigen Zeit. Zumindest habe ich das schon öfter gehört, wenngleich ich diese Meinung persönlich überhaupt nicht teile. Die Ausgestaltung seiner Welt ist stimmig, perfekt durchdacht und die Figuren sind liebevoll gezeichnet, wie es besser nicht sein könnte. Die Sprache ist schön und liest sich flüssig. Ich würde es jederzeit wieder lesen.

Allerdings war Tolkiens Werk nicht mein erstes Fantasybuch. Davor standen Werke von Karl E. Wagner, Michael Moorcock und Gene Wolfe, weil mich diese Art der Fantasy damals eher angesprochen hat. Tol-

kiens „Der Herr der Ringe“ hat das Genre meiner Meinung nach stark geprägt und viele Autoren auf den Plan gerufen, die einem ganz ähnlichen Schema folgen. Was mich allerdings immer etwas stört, ist der oft zitierte und häufig gebrauchte Vergleich mit Tolkien. Damit wird manchen Romanen und Autoren von Anfang an die Eigenständigkeit ihres Werkes abgesprochen, obwohl es gar nicht so gemeint ist. Der Vergleich mit Tolkien mag auf die Bücher und Autoren zutreffen, die sich überwiegend an Tolkiens Welt, Völkern und Figuren orientieren.

Wer über Elben, Zwerge, Trolle und Orks schreibt, muss sich zwangsläufig einen solchen Vergleich gefallen lassen. Auf andere wiederum, die eigene Welten erdenken, passt das in den meisten Fällen nicht und ist vielleicht sogar schädlich.

Mandryk: Der Ausdruck „Quest“ ist gerne auch in verschiedenen Rollenspielen zu finden. Kannst Du Dich auch für solche begeistern? Gibt es einen besonderen Favoriten, den Du

gerne empfehlen willst?

Rümmelein: Ein „echter“ Rollenspieler war ich eigentlich nie. Das bedeutet nur, dass ich mich vor Jahren mit dem ein oder anderen Computerspiel im stillen Kämmerchen alleine zu Hause auseinandergesetzt habe. „Dungeon Master“ oder die „Diablo“ - Spiele von Blizzard konnten mich mitunter recht lange an den Bildschirm fesseln. „Baldur´s Gate“ fand ich auch sehr schön gemacht. Ansonsten hat es mich in diesem Genre eher zu anderen Szenarien wie z.B. „Wasteland“ oder „Fallout“ gezogen.

Mandryk: Unser letztes, ausführliches Interview liegt schon eine Weile zurück. Wie hat sich Dein „Autorenleben“ seither entwickelt? Opferst Du immer noch bereitwillig gern Deinen Schlaf? Schreibst Du inzwischen mehr? Weniger? Vielleicht sogar besser? Und würdest Du von dir behaupten, inzwischen - wie Du es Dir gewünscht hast - in der Fantasy Fuß gefasst zu haben?

Rümmelein: Es hat sich tat-

sächlich nicht sehr viel geändert. Immer noch schreibe ich meine Geschichten überwiegend in spätabendlichen Sitzungen bis in die Nacht hinein. Das Schreibpensum ist in etwa gleich geblieben, was sicher auch daran liegt, dass die Abgabetermine eingehalten werden müssen, um einen gewissen Veröffentlichungsrhythmus beizubehalten. Der Unterschied ist, dass ich mir zwischen den jeweiligen Bän-

den tatsächlich eine Schreibpause gönne und nicht jeden Urlaub zum Schreiben nutze, sondern tatsächlich Urlaub ohne Laptop und Notebook mit meiner Familie mache. Das ist sehr wichtig, weil ich sonst das Gefühl bekomme, ausgebrannt zu sein und das Schreiben plötzlich zur Last und sehr zäh werden könnte. Dabei ist es eine Leidenschaft und das soll es auch bleiben. Ich weiß nicht, ob ich besser oder schlechter ge-



worden bin. Ich hoffe, dass ich mich weiterentwickeln konnte. Sicher bin ich als Autor inzwischen etwas erfahrener geworden als zu Beginn mit der ersten Veröffentlichung und der Preisverleihung. Das ging damals alles sehr schnell, obwohl es sich nach einer halben Ewigkeit angefühlt hatte. Ob ich in der Fantasy wirklich Fuß fassen konnte, ist schwer zu sagen. „Kryson“ ist ein Werk, an dem sich die Geister scheiden. Es gibt einen festen Kern von Fans, die von „Kryson“ begeistert sind und auf die Fortsetzung warten. Tatsächlich habe ich auch das Gefühl, dass „Kryson“ zwischenzeitlich etwas bekannter geworden ist als noch vor einem Jahr.

Die ernst zu nehmenden Kritiken waren überwiegend gut bis sehr gut. Allerdings habe ich den Eindruck, dass die Wahrnehmung im Markt insgesamt noch besser sein könnte. Wer weiß, vielleicht kommt ja der große Hype mit Erscheinen des fünften Bandes oder spätestens mit Band sechs. ;-)

Mandryk : Gibt es eine Interviewfrage, auf die Du inzwischen wartest, ohne dass sie gestellt wurde? Wenn ja, welche? Und würdest Du sie uns auch gleich beantworten?

Rümmelein: Nein. Das überlasse ich gerne dir. Eine kreative „Quest“, wie ich finde.

Mandryk: Auch dieses Mal wagen wir wieder einen Blick in die Zukunft: Wie viele „Kryson“-Bände werden noch folgen und planst Du danach schon ein neues Projekt? Etwas gänzlich anderes vielleicht sogar, oder bleibst Du der High Fantasy immer noch treu?

Rümmelein: Im Herbst, also bald, im September 2011, erscheint der fünfte Band von „Kryson“, der den Titel „Das Buch der Macht“ trägt. Danach wird im Herbst 2012 mit dem sechsten Band der Abschlussband „Tag und Nacht“ folgen. Ideen und Projekte gibt es einige. Eines davon nennt sich „Träumer“, das schon

weit fortgeschritten ist. Ein anderes nennt sich „Bluthunde“, das erst in der Vorarbeitsphase ist. Beide Projekte sind keine High-Fantasy-Geschichten.

Trotzdem werde ich der High Fantasy gerne auch weiter treu bleiben. Ich denke aber, dass ich es eine Zeit lang mit abgeschlossenen Einzelromanen versuche, bevor ich mich wieder an ein Mammutprojekt wie „Kryson“ wage.

„Kryson“ war und ist noch immer eine sehr große „Quest“, die ich noch nicht abgeschlossen habe und die noch die ein oder andere Hürde und Falle für mich bereithält. Da bin ich mir sicher. Die Gefahren lauern überall. Aber am Ende wird dann alles gut. ;-)

Mandryk: Vielen lieben Dank für das Interview, Bernd!

Rümmelein: Ich habe zu danken und wünsche viel Freude und Erfolg mit „Quest“ und den Lesern spannende, herausfordernde „Quest“-Stunden mit „Kryson“.

Eine Frage der Innovation: Joe Abercrombie vs. Brandon Sanderson

Ein Artikel von Angelika Mandryk

In den letzten Jahren wurde das Fantasy-Genre beinahe wie kein anderes mit unzähligen ähnlich klingenden Ideen und Ausschmückungen überschwemmt. Interessante Autoren - gescheiterte Debütanten wie auch bereits fest Etablierte - boten ein nicht immer originelles Wechselspiel der Gefühle, in dem merkbar weniger wahre Diamanten zu finden waren. Doch braucht dieses vielverpackte Genre tatsächlich, wie immer wieder erwähnt wird, mehr junge Autoren oder unverbrauchte Gedankengüter, um sich mehr Glanz durch Innovation zu verleihen? Braucht es die Innovation selbst? Oder entscheiden andere Kriterien darüber, ob der Leser sich letztendlich gut unterhalten fühlt? Seit es Buchbesprechungen gibt, wird über mangelnde oder gelungene Umsetzungen dis-

kutiert. Und über längst ausgediente Quests beziehungsweise Handlungen. Abwechslung wird beinahe ständig gewünscht, Neues gefordert. Neben vielen, guten Autoren beweisen unter anderem Joe Abercrombie sowie Brandon Sanderson sehr gelungen, dass vor allem der Ton immer noch die Musik macht. Ob erdig sarkastisch oder farbenprächtig sowie magisch durchwachsen - diese beiden Kerle bringen ihre Fans jährlich ins Schwitzen, wecken ihren Hunger nach immer neuen Einzelbänden oder ausufernden Fortsetzungen.

Ihr Erfolgsrezept? - Stimmung, merkbare Leidenschaft und die Umsetzungen ihrer nicht immer klischeefreien Ideen. Etwas, das vor allem Joe Abercrombie wie das Amen

in der Kirche beherrscht. Denn prüft man seine Klingen-Trilogie, die seinen Ruhm begründete, so sucht man in seinen Quests nach dem noch nie Dagewesenen beinahe vergebens. Seine Antihelden finden sich (*Kriegsklingen*), ziehen aus, um ein Artefakt zu finden (*Feuerklingen*), und fechten schlussendlich den großen Kampf aller Endkämpfe: Sie retten ihre Welt (*Königsklingen*). Oder besser: bemühen sich darum. Klingt typisch? Ist es auch. Aber Joe Abercrombie kombiniert geschickt eine scheinbar abgedroschene Quest mit sarkastischen, teilweise auch böartigen Eigenheiten. Eigenheiten, die jeden kleinen Handlungsverlauf zum Querschläger formen. Denn wo andere Autoren aufhören - mit dem Erfüllen der Aufgabe - fängt dieser Engländer erst richtig an. Am Ziel ihrer Träume, ihrer Aufgaben

finden sich seine außergewöhnlichen Charaktere nie. Stattdessen zieht Joe Abercrombie den Leser durch seinen finsternen Charme in seinen Bann. Gnadenlosigkeiten, Dreck, pures Chaos, waghalsiger Witz – Dinge, die Mut erfordern und die dieses Genre nicht mehr missen will. Unzähligen Fans sei Dank ist damit auch nicht mehr zu rechnen.

Brandon Sanderson hingegen ist ein Liebhaber der Klassik. Seine Werke sprühen vor farbenfrohen Details und wirklich einzigartigen Magiesystemen, die man so noch nicht lesen durfte. Diese erklären den inzwischen ausgebrochenen Sanderson-Hype ebenso, wie die – im Vergleich zu seinem sarkastischen Kollegen – vorerst gewöhnlichen, aber sehr herzlichen Protagonisten, deren Güte und Herzenswärme meist zu bestechen versteht. Graustufen, die Abercrombie wesentlich kompromissloser präsentiert, werden hier nur nach und nach sichtbar, lassen den Leser schlussendlich nach-

denklich werden und langgezogen die unterschiedlichen Weltengebilde erforschen. Und dem Begriff Länge hat sich Brandon Sanderson verschworen. Leise, langsam und anschaulich – eben traditionell – wird aufgebaut, oft auch geheimnisvoll und nie mit dem Vorschlaghammer. Nicht nur seine Mistborn-Trilogie ist dafür der Beweis, sondern ebenso die deutsche Auflage der Stormlight-Reihe, die gerüchteweise bis zu fünfzehn Bände umfassen soll. Seine Quests und Handlungen sind nicht immer so durchscheinend wie im Einzelband *Elantris* oder dem Trilogie-Beginn *Kinder des Nebels*, der Verlauf ist meist klassisch und verzichtet auf den erkennbaren Sarkasmus des Nicht-Erfüllens. Humor im großen Stil hat dieser Autor dennoch nicht nötig, um einer der ganz Großen und Außergewöhnlichen zu sein. Seine frischen Ideen, auf Altbewährtem fußend, sprechen für sich und zählen zum Bestmöglichen des Genres. Zumindest im Bereich der High Fantasy.

Was also bleibt, wenn man diverse Quests in großen Werken aufzuspüren versucht, ist die Gewissheit, dass sich das Rad wirklich nicht neu erfinden lässt. Weder von Jungautoren noch echten Profis. Und es muss auch nicht neu erfunden werden, um erstklassige Fantasy-Romane und ungetrübte Lesefreude zu ermöglichen. Die sich immer neu erfindenden Herausforderungen des Fantasy-Genres beweisen, ebenso wie im Tochtergenre der Dark Fantasy: vertrieben wird, was sich verkaufen lässt. Und verkauft werden eben immer noch – im besten Falle gute – Klischees. Alles darüber hinaus ist zumeist reine Umsetzung, die aus ganz gewöhnlichen, längst abgedroschenen Handlungen manchmal auch gänzlich Lesenswertes entstehen lässt.

Weiterführende Links:

Interview mit Joe Abercrombie (April 2009)
<http://goo.gl/LB5hs>



Athalem - das Fantasy-Rollenspiel auf der Literaturplattform Literatopia.

Eine Welt, die gemeinsam entdeckt, geschrieben und weiterentwickelt werden darf. Ob allein oder im Zusammenschluss mit anderen Begeisterten: Jeder ist dazu eingeladen.

Wälder in tiefem Nebel, qualvolle Wüstenhitze und Städte,

in wildem Durcheinander - Menschen, Elben und Zwerge bevölkern Athalem.

Ein Land, das rauer und ungestümer nicht sein könnte. Überall lauern Gefahr und Tod, aber auch Ruhm und Gold. Manch ein Wanderer sucht sein Glück in den Wäldern des Südens, ein anderer findet sein Ende durch die Klinge eines Dae´Ran oder er-

forscht die tiefsten Stollen des Zwergenreiches, um dabei auf grausame Gegner zu stoßen.

Doch auch die Städte bergen das Unglück: In Caralmur findet jeder gesuchte Verbrecher Einlass sowie Schutz und politische Intrigen sind in den Zentren der Macht an der Tagesordnung. Allen voran in Gandal´har, der wichtigsten Stadt des Kontinents.

Literatopia-Rollenspielstory:

Athalem von Pia Winterwerber

Krähen Spuren (452 d. E.)

Schwer setzte er einen Fuß vor den anderen, sein Gewicht auf einen knorrigen Ast stützend, der ihm als Wanderstab diente. Die Sonne brannte heiß vom wolkenlosen Vorsommershimmel Athalems herab. Noch hatte sie ihren höchsten Stand nicht erreicht, dennoch trieb sie Tandor Schweißperlen auf die

Stirn. Straßenstaub erschwerte das Atmen, nahm ihm die Sicht und hatte sich auf sein silbernes Haar gelegt.

Tandor konnte nur vermuten, wo er war. Irgendwo in Nomae´kann. Nomae lag seit einigen Tagen hinter ihm und Noato hatte er noch nicht erreicht. Er fluchte. Das Blut der Friya-Kham floss in seinen

Adern, das Erbe des Nomadenvolkes, und doch hätte sich seine Mutter für ihn geschämt. Wieder einmal. Sein Orientierungssinn ließ ihn im Stich. Er vermutete, dass das Meir-Blut seines Vaters stärker war. Was blieb, war die Rastlosigkeit. Die Unruhe. Gerade als Tandor ein tiefer Seufzer entweichen wollte, erkannte er Hütten am Horizont und er setzte seinen Weg fort.

Noch bevor er die ersten Häuser erreichen konnte, sah er eine rotwangige Frau auf dem Boden knien. Mit kurzen, fleischigen Fingern pflückte sie Blumen und sammelte diese in ihrer Schürze. Als sie ihn bemerkte, erhob sie sich schwerfällig und er musste einen Moment warten, bis sie zu Atem kam.

„Seid gegrüßt, der Herr.“ Sie versuchte sich an einer Verbeugung, bei der ihr fülliger Körper erneut in Bewegung geriet. „Willkommen in Nadir.“

Schweigend neigte Tandor den Kopf, erwiderte aber dann die Begrüßung.

„Mein Name ist Margo und ich kann Euch einen gemütlichen Platz anbieten, damit Ihr Eure müden Glieder ausruhen könnt“, sagte sie und hatte ihm auch schon den Rücken zugekehrt, um voranzugehen. Sie schien sich sicher zu sein, dass er ihr folgen würde, und Tandor wunderte sich nicht mehr darüber, wie vertrauensselig manche Menschen waren. Sein Äußeres trug dazu bei, dass sie glaubten, von ihm gehe keine Gefahr aus. Lächelnd folgte er ihr und beobachtete dabei zwei strohblonde

Zöpfe, die in ihrem Nacken wippten.

Tandor schien es, als ob die Dorfbewohner den Beginn des Vorsommers feiern wollten. Jedes Haus war mit bunten Blumen geschmückt worden und die Nadirer hüllten sich in farbenfrohe Gewänder. Auch Margos Schürzeninhalt würde vermutlich bald eine der Fassaden zieren. Die Häuser waren in Tandors Augen nur Hütten. Einfach gebaut, aus Holz und Lehm, dafür umso farbenprächtiger behängt. Er wurde zu einem kleinen Dorfplatz geführt, der mehr wie eine Lücke zwischen zwei Häusern wirkte. Die rundliche Frau platzierte ihn schließlich unter grünen Stoffbahnen, welche eine Art Dach bildeten und kühlen Schatten spendeten. Offensichtlich war sie sehr zufrieden mit ihrer guten Tat, dem alten Mann einen Sitzplatz angeboten zu haben. Tandor korrigierte ihre Meinung auch nicht. Er hatte vierzig Mal die Jahreswende erlebt, doch die Erfahrung hatte ihn gelehrt, dass alte Menschen vertrau-

enswürdiger behandelt wurden. Also machte er es sich auf der harten Holzbank - soweit es ihm möglich war - bequem, streckte die müden Beine aus und legte den Wanderstab, welcher ihm stets ein treuer Begleiter war, neben sich auf den Boden. Seine hellgrünen Augen behielten das rege Festtreiben genau im Blick. Auf den Tischen reihten sich mit Speisen gefüllte Schüsseln aneinander, aus den Krügen schwappte der Wein und die Bewohner lachten sorglos. Einige begrüßten Tandor freundlich, doch die meisten schienen sich nicht für den Besucher zu interessieren. Sie waren mit sich selbst beschäftigt. Es wurde gegessen, getrunken, Musik umschwebte die Menschen und bald fanden sich die ersten Paare zum Tanz zusammen. Auch Tandor ließ es sich schmecken und genoss die friedliche Atmosphäre.

Rauchschwaden erklimmen den blauen Himmel über Athalem. Dunkle Wolken, wie sie nur die Flammen eines Feuers hervorbringen konnten. Tandor sah sie aufsteigen und im gleichen Augenblick drang der spitze Schrei

einer Frau an sein Ohr. Margos Stimme schien die Zeit für einen Moment anzuhalten. Die festliche Stimmung zersprang wie ein Tonkrug und Tandor sah die Scherben. Bruchstücke. Menschen, die eben noch fröhlich waren, sprangen auf und rannten davon. Unbesonnene Männer fielen in den Staub des Platzes. Aufgescheuchten Hühnern gleich liefen sie ziellos durcheinander, standen sich im Weg und schrien sich an. Doch die Erkenntnis – das Erkennen – drang schließlich in ihre Köpfe. Plötzlich standen sie alle sicher auf den Beinen. Zielgerichtet, einem unhörbaren Kommando folgend, hasteten sie in ihre Häuser. Mit Wassereimern bewaffnet kamen sie wieder heraus und verschwanden schließlich aus Tandors Blickfeld. Die Zeit lief weiter. Obwohl die Unruhe noch immer in der Luft lag, löffelte Tandor seine Suppe zu Ende. Sollte er ihnen helfen? Nein. Er war keiner von ihnen. Er war ein Besucher, ein Nomade auf der Durchreise. Sie kümmerten sich nicht um ihn und er sich nicht um sie. Jeder musste sein eigenes Schicksal

tragen. Er nahm sich einen zweiten Teller Suppe. Inzwischen saß er allein unter dem Sonnendach.

Rußverschmiert, aber siegesdrunken und fröhlich kehrten die Bewohner Nadirs nach einiger Zeit auf den Dorfplatz zurück. Dass sich Tandor nicht von seinem Platz weg bewegt hatte, schien sie nicht zu interessieren. Heiter und ihre Lippen ständig bewegend, erzählten sie sich gegenseitig von dem Brand, als ob sie vergessen hätten, dass sie alle dabei gewesen waren. Sie versammelten sich wieder unter den Stoffbahnen, feierten den Beginn des Vorsommers und taten, als wäre nichts passiert. Die Flammen waren mit Wasser gelöscht worden, wenig später die Erinnerungen mit Wein. Musik eroberte den kleinen Dorfplatz zurück und die gute Stimmung schien in der erhitzten Luft zu schweben. Irgendwann waren die Schüsseln geleert, das letzte Lied verklungen und die Dorfbewohner begannen sich Geschichten zu erzählen. Tandors

Finger bewegte sich. Wenn der kleine Finger seiner

„Welcher feine Herr?“ Tandor hatte diese Wendung so überrascht, dass ihm die Frage über die Lippen gekommen war, noch bevor sie richtig geformt war. Er ärgerte sich über seine Unbesonnenheit.

„Der feine Herr, der in den letzten Dunkeltagen dort übernachtet hat“, erklärte sie, als ob jeder diese Tatsache kennen würde. Wahrscheinlich kannte sie auch jeder in Nadir, außer Tandor. Aber diesmal kam er nicht dazu nachzufragen, denn die Worte sprudelten wie von selbst aus ihr hervor:

„Damals gehörte das Haus der alten Rabea. Ihre Söhne haben das Dorf längst verlassen. Ihr wisst schon, wegen der Arbeit. Sie lässt oft Gäste bei sich wohnen, wenn denn mal Fremde herkommen. Jedenfalls kam dieser feine Herr. Ihr wisst schon.“ Sie unterbrach sich selbst, um die Bedeutsamkeit ihrer Worte deutlich zu machen, und blinzelte Tandor bedeutungsvoll zu.

„Er war in teure Stoffe gehüllt und trug richtige Schuhe. Eine

Hakennase soll er auch gehabt haben. Riesig, wie ein Krähenschnabel. So groß, dass sie sogar die alte Rabea mit ihren schlechten Augen erkennen konnte. Und er hatte dieses junge Ding dabei, wir haben sie zusammen die Straße hinuntergehen sehen. Jawohl, und ich glaube nicht, dass sie seine Tochter war, wisst Ihr? Er hat sie jedenfalls nicht so angefasst, als ob sie seine Tochter wäre, trotz des schweren Mantels, den sie anhatte.“

Margo trank einen Schluck. Tandor hatte sich schon gefragt, wann sie das tun würde, damit er über das Gehörte nachdenken konnte. Aber viel Zeit blieb ihm dazu nicht.

„Die alte Rabea erzählte mir, dass sie nur eine Nacht geblieben sind, und auch, dass sie in der Dunkelheit eindeutige Geräusche aus der Kammer neben der ihren hörte. Ihr wisst schon.“ Sie blinzelte wieder verschwörerisch.

„Geräusche, die bestätigen, dass sie nicht Vater und Tochter waren. Wenigstens haben sie ihr gutes Geld dagelassen und ihr erzählt, dass er wohl nach Gandal'har weiterreisen wollte.

Angeblich wegen wichtiger Regierungsgeschäfte. Rabea hat immer gehofft, dass der feine Herr noch einmal wiederkommen werde. Aber dann starb sie, noch vor der Jahreswende, als die Nächte besonders kalt wurden. Seitdem stand ihr Haus leer, wir hatten noch nicht entschieden, wem es gehören soll.“

Damit hatte Margo wohl ihre Geschichte über den feinen Herr beendet, denn sie trank einen weiteren Schluck und die Gespräche am Tisch wandten sich den üblichen Dorfgerüchten zu, die er mehr als langweilig fand.

Er erhob sich von seinem Sitzplatz. Für heute hatte Tandor genug gehört. Außerdem war er sich bereits sicher, dass diese einfachen Dorfbewohner nicht wussten, welche kostbaren Informationen sie ihm gegeben hatten. Sie glaubten wahrscheinlich, er werde sie schon bald mit in sein Grab nehmen. Tandor zog sich seinen grauen Reisemantel über den Schultern zurecht. Dann griff er nach seinem Wanderstab. Alle Blicke richteten sich

nun mit unverhohlener Neugier auf ihn, was ihn dazu veranlasste, eine höfliche Verbeugung anzudeuten und sich überschwänglich für die erwiesene Gastfreundschaft zu bedanken. Margo klopfte ihm noch einmal mit ihrer fleischigen Hand auf die Schulter, bevor sie sich auf ihrem Platz niederließ und ihren neu begonnenen Monolog wieder aufnahm.

Die Sonne brannte ihm noch heißer als am Morgen auf die Schultern, doch noch machte es ihm nichts aus. Gemächlich lenkte er seine Schritte, auf der staubigen Straße, in Richtung der Brandruine. Margo hatte von einem „Haus“ berichtet, doch Tandor befand, dass die Bezeichnung „Hütte“ angebrachter gewesen wäre. Vor ihm erhoben sich nur noch Bretter in den klaren, blauen Himmel, ein paar Steine, wo wohl einmal die Kochstelle gewesen sein mochte, und ein großer Haufen Asche.

Jawohl, die wissen, wie eine Löschkette aufgebaut wird, dachte er verächtlich. Bis die beliebte Margo ihren Eimer geholt hatte, war wohl bereits alles ver-

nichtet gewesen. Immerhin war es ihnen gelungen, dass Feuer so weit einzudämmen, dass es sich nicht auf die Nachbarhütten ausgebreitet hatte. Was den Brand wohl ausgelöst hatte? Tandor vermutete, dass ein paar Halbwüchsige es sich in der leer stehenden Hütte bequem gemacht und mit Feuersteinen gespielt hatten, wie es viele in diesem Alter wohl gerne taten. Tandors Gedanken glitten weiter. Krähennase. Wenn der feine Herr tatsächlich aus politischen Gründen auf dem Weg nach Gandal'har gewesen war, dann war er womöglich ein Mitglied des Hohen Rates. Falls das tatsächlich so war, dann würde es den anderen Mitgliedern sicher nicht gefallen, wenn er auf seinen Geschäftsreisen eine Gespielin mit sich nahm. Zumindest würde es Krähennase missfallen, wenn jeder davon erführe. Vielleicht hatte er sogar eine Gattin, die nur darauf wartete, zu erfahren, in welchen fremden Betten es sich ihr Gemahl gemütlich machte.

Tandor hatte schon oft genug an politischen Tischen gespeist,

um zu wissen, dass ein guter Ruf von größter Wichtigkeit war. Und Krähennases Ruf würde durch eine fremde Bettgefährtin nicht gewinnen. Ein Lächeln stahl sich auf Tandors schmale Lippen. Unruhig strich der Daumen seiner rechten Hand über eine Unebenheit im Wanderstab.

Es wird Zeit zu gehen. Seine nun ausgeruhten Füße trugen ihn mühelos den letzten Hütten des Dorfes entgegen, welches er am Morgen entkräftet betreten hatte. Er rannte beinahe schon die schmalen Wege entlang.

Kaum hatte Tandor die letzten Hütten hinter sich gelassen, verlangsamten sich seine Schritte schon wieder. Vor ihm teilte sich der Weg. Den Pfad nach Norden hatte er am Morgen verlassen, der nach Süden würde ihn nach Gandal'kan führen. Die Richtung, die Krähennase vermutlich eingeschlagen hatte.

Aber was ist, wenn er kein Mitglied des Hohen Rates ist? Vielleicht noch nicht einmal jemand von höherem Stand?

Tandor blickte nach Norden. Der Weg zur Küste.

Jemand von Adel hätte ein Gefolge dabeigehabt, hätte die Anonymität einer Kutsche gesucht.

Richtung Süden. Die Straße, welche ihn in die große Stadt Gandal'har führen würde, dorthin, wo der Hohe Rat tagte.

Das Nomadenblut seiner Mutter pulsierte in seinen Adern, ließ ihn unruhig werden. Rastlos. Er musste eine Entscheidung fällen, musste seinen Weg fortsetzen - egal in welche Richtung. Selbst wenn er Krähennases Spur verlieren sollte, sogar wenn dieser unbedeutend war, selbst dann würde es für ihn in Gandal'har interessant werden, denn überall wo es Menschen gab, gab es für ihn Informationen, die er weitertragen konnte.

Vielleicht sollte diese einfache Art zu reisen seine Identität verschleiern. Tandor hob den Kopf und wandte sich dem Weg zu, der ihn nach Gandal'kan bringen würde.

Krahennase, wer bist du?

E.C.TUBB



DIE STERNGEBORENEN

ATLANTIS

E. C. Tubb
DIE STERNGEBORENEN
Science-Fiction-Roman
Neuaufgabe des Bestsellers

Neu im Herbst als Paperback
(10,00 €, (ISBN 978-3-86402-007-0),
als Hardcover (direkt beim Verlag,
13,00 €) und als eBook (3,99 €).

Jay West ist ein Polizist besonderer Art: Auf einem Generationenraumschiff, das seit endloser Zeit durch das All zieht, eliminiert er jeden, der älter als 40 Jahre alt wird.

Doch das System droht zu kippen, als immer mehr Besatzungsmitglieder sich der Exekution entziehen und auch Männer der Schiffsführung versuchen, dem Ende zu entkommen. Als der Vater seiner Verlobten auf der Todesliste erscheint, muss Jay eine schwierige Entscheidung treffen ...

DIE STERNGEBORENEN der britischen SF-Legende E. C. Tubb ist eine spannende Variante des klassischen Generationenraumschiff-Romans, die in einer Neuübersetzung wieder erhältlich ist.

**Informieren Sie sich online über
unser umfangreiches Programm:
www.atlantis-verlag.de**





Impressum & Quellen / Bildnachweis

Phantast, Ausgabe 3: Quest, September 2011

Das gemeinsame Magazin der phantastischen Seiten literatopia und fictionfantasy

Chefredakteur dieser Ausgabe: Jürgen Eglseer

Mitarbeiter: Angelika Mandryk, Rainer Skupsch, Jürgen Eglseer, Rupert Schwarz, Kai Bosse
Satz und Layout: Jürgen Eglseer

Das Logo PHANTAST wurde von Lena Braun entworfen.

Für Kleinverlage sind Anzeigen im Magazin kostenlos. Bei Interesse an Jürgen Eglseer wenden. Hier kann auch eine Anzeigenpreisliste angefordert werden.

Illustrator dieser Ausgabe und Künstler des Titelbildes:

Lothar Bauer
<http://www.chaosrigger.org>

Freischaffend tätig als Kreativer, Designer, Art Director, Grafiker, Typograf, Kalligraph, Illustrator, Zeichner, Cartoonist, Fotodesigner und Bildjournalist. Mit seinen am Computer geschaffenen Werken präsentiert uns Lothar Bauer Szenen und Landschaften aus teils surrealistischen, teils mystisch anmutenden Welten. Er experimentiert mit gerenderten Figuren ebenso wie mit Grafiken, die an Fraktale erinnern. Seine Bandbreite an phantastisch geprägter Zeichenkunst macht ihn zu einem begehrten Künstler innerhalb und auch ausserhalb des Fandoms.

Quellen und Bildnachweis:

Lothar Bauer: Seite 1 / 10 / 24 / 31 / 37 / 39 / 53 / 57 / 64-65
Random House: 6 / 34
Otherworld Verlag: 51
Paramount: 6
Piper Verlag: 9
Bernd Rümmelein: 49
Tokyopop: 12 / 13
Electronic Arts: 40
Fable 3 Bilder: 41 / 42 <http://lionhead.com/Fable/FableIII/>
Carlsen Verlag: 12 / 48
Angry Robot: 25
Elfquest.com: 45
DTV: 15
Reclam: 15
Arena: 15
VPM: 17
Amazon.de: 17
Bastei (Lübbe): 18 / 48
S. Fischer: 20 / 23

Kontakt zur Phantast-Redaktion

fictionfantasy
literatopia

Jürgen Eglseer
Judith Gor

<http://www.fictionfantasy.de>
<http://www.literatopia.de>

eglseer@fictionfantasy.de
gor@literatopia.de