

# REISSWOLF

Das fantastische Rezensionsmagazin



57

Besprechungen zu Ben Aaronovitch, P. Djèli Clark, Lev Grossman, Markus K. Korb, Marc Olden, Michael Peinkofer, Natasha Pulley, Anthony Ryan, V. E. Schwab, Simon Stålenhag, Brandon Q. Morris, Frank W. Haubold, Herbert W. Franke, Florian F. Marzin, S. A. Barnes, Peter S. Beagle

## Impressum

### REISSWOLF

Das fantastische Rezensionsmagazin  
Ausgabe 57 – Dezember 2025

Der REISSWOLF der p.machinery basiert auf einer Idee und Realisation von Ünver Hornung und Hans Tilp in den 1980er-Jahren.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2025 p.machinery Michael Haitel

Titelbild: Jean-Louis Servais (Pixabay)  
Layout & Umschlaggestaltung:  
global:epropaganda  
Lektorat & Korrektur: Michael Haitel  
Herstellung: Schalungsdienst Lange oHG,  
Berlin

Verlag: p.machinery Michael Haitel  
Norderweg 31, 25887 Winnert  
[michael@haitel.de](mailto:michael@haitel.de)  
[www.pmachinery.de](http://www.pmachinery.de)  
[www.reisswolf-magazin.de](http://www.reisswolf-magazin.de)

ISSN: 2942-1837

ISBN: 978 3 95765 492 2

## Zur Sache

Keine lange Vorrede diesmal, wir steigen gleich ein.

Michael Haitel  
Winnert  
09. Dezember 2025

## Dieter Korger

im Interview mit Sarah Lutter

*Ich habe dich schon einmal vor einem knappen Jahr interviewt, aber seitdem ist viel passiert. Inzwischen bist du bei der Exodus auch als Lektor eingestiegen. Erzähl doch ein bisschen von deiner Tätigkeit.*

Eingestiegen bei Exodus bin ich im Spätsommer 2023 als Support für die Schlussredaktion und habe mich dabei, so glaube ich, im positiven Sinne unbeliebt gemacht. Denn ich habe mir bereits gesetzte Texte mal genauer angesehen und durch Vorschläge dafür gesorgt, dass sie noch einen Tick besser wurden. Daraufhin hat mich René Moreau gefragt, ob ich für ein Erstlektorat zu haben wäre. So bin ich jetzt seit zwei Ausgaben als Lektor dabei.

Bisher haben sich die von mir betreuten Autorinnen und Autoren mit meinen Änderungsvorschlägen zufrieden gezeigt. Natürlich wird auch an der einen oder anderen Stelle Unverständnis geäußert. Allerdings lässt sich so was im Dialog klären – und die Autoren sollen ja weiterhin die Souveränität über ihre Texte behalten.

Was mich anfangs überrascht hat, ist, wie viel Zeit fürs Lektorieren mancher Texte nötig ist. Aus früheren beruflichen Tätigkeiten als Lektor und Redakteur kannte ich das anders ... freilich, da waren meist routinierte Schreiber am Werk. Autoren bei Exodus sind ja in der Regel Hobbyautoren. Dennoch ist die Qualität im Schnitt erstaunlich gut.

*Deine neue Geschichte durfte ich auch schon lesen. Ich mag ja deine feine Ironie, doch wie bist du auf die Geschichte gekommen?*

Feine Ironie ist gut! Meine nächste Geschichte, die in der Exodus Nr. 49 erscheinen wird, bedient sich eher beinhardter Ironie – als Grillplatte serviert. Immerhin geht es um das Zukunftsthema Ernährung und die damit verbundene Frage, wie das aussähe, wenn sich die Politik in die individuelle Entscheidung der Bürger einmischen könnte, was noch auf den Teller kommen darf und was nicht. Damit verbunden geht es um Fragen der Selbstbestimmung und das Ausbrechen aus Normen, wobei das Interessante in der Story ist, wer hier aus welchen Gründen ausbricht.

Die Idee dazu entstand aus vielen Facetten: Ich interessiere mich seit jeher für die Themen Welternährung und Landwirtschaft. Ich höre mir an, was Ernährungs- und Gesundheitsexperten zu sagen haben.

Irgendwann habe ich angefangen, mich mit den Konsumgewohnheiten der Menschen und den daraus resultierenden Krankheiten näher zu beschäftigen. Habe das alles schließlich in eine nähere Zukunft übertragen ... und rausgekommen

ist am Ende meine Story ›Die letzten Car nivoren‹.

*Was macht dir im Moment in der Wortwelt am meisten Spaß?*

Neben dem Schreiben würde ich sagen: die Geschichten anderer Menschen zu lesen, und zwar solche, bei denen ich neben der eigentlichen Erzählung etwas über die Autorin oder den Autor selbst erfahre. In wirklich guten Geschichten steckt immer auch ein Stück von einem selbst: seien es Wertvorstellungen, Neigungen, Wünsche oder Erinnerungen und Erfahrungen – positive wie negative. Das finde ich faszinierend und bin dankbar für das Vertrauen dieser Autoren, die sich auf die Art ihrem Publikum gegenüber öffnen.

*Du hattest mir bei dem letzten Interview von einer Graphic Novel der NATO erzählt. Ist diese inzwischen veröffentlicht?*

Die ist erschienen. Im vergangenen Sommer als Download, im Herbst dann für alle Mitstreiter und die obere Befehlsebene als Print. Leider kann man die gedruckte Fassung nicht einfach so bestellen. Aber unter dem Suchbegriff ›NATO 2099‹ findest du die Graphic Novel sofort im Web. Was ich trotzdem ärgerlich finde. Wer will schon einen Comic auf einem Bildschirm lesen?

*Wie kam es zu deinem Beitrag?*

Die Leiterin des NATO Defense College, Florence Gaub – übrigens ein großer SF-Fan –, hatte Ende 2023 auf X einen Aufruf zur Einreichung von Science-Fiction-Stories gepostet: Gesucht wurden Vorschläge von SF-Autoren im gesamten NATO-Raum zu der Frage, wie sich die Sicherheitslage sowie Krisen und Konflikte in der Welt bis 2099 entwickeln könnten.

Es hat mich sofort gereizt, mitzumachen. Wissend, dass ja nicht die Story selbst publiziert, sondern deren Essenz und Ideen begutachtet und dann mit denen der anderen Teilnehmer abgeglichen werden würden. Sich wiederholende Muster deuteten dabei auf höhere Wahrscheinlichkeit des Eintretens in der Zukunft hin und wurden in die endgültige Story übernommen. So stieß ich dazu. Ich kann dir einige Stellen in der Graphic Novel zeigen, die meinem Storybeitrag entsprechen.

Eigentlich muss ich mal schauen, was ich mit der ursprünglichen Geschichte noch mache. Die darf ich ja weiter frei verwerten.

*Wie schätzt du die Wirkung eines solchen Projektes auf die Science-Fiction-Szene ein?*

Derzeit dürfte die Wirkung so gering sein wie die Chance, daran etwas zu ändern. Weil jeder schreibende Fan der fantastischen Literatur hier in Deutschland weiß, dass SF außerhalb der Bubble kein besonders Renommee genießt. So ist es also unwahrscheinlich, dass ein Bundesministerium oder eine politische Stiftung morgen bei einem SF-Autor anruft und fragt, ob der oder die gerne mal in einem Workshop oder Thinktank mitdiskutieren wolle. In Ländern wie China, den USA und Frankreich ist das anders. Da weiß man den Beitrag der SF für Zukunftsthemen viel mehr zu schätzen.

Eine rühmliche Ausnahme hierzulande bildet die Politikwissenschaftlerin Isabella Hermann, die übrigens mit Aiki Mira einen interessanten Zukunfts-Podcast präsentiert.

*An was schreibst du aktuell?*

Bei mir sind zwei Kurzgeschichten in der Pipeline, von der die eine fast fertig ist und hoffentlich ein gutes Zuhause findet. Bei der zweiten warte ich noch ab, ob eine bestimmte Ausschreibung demnächst erfolgt, bevor ich mich mit der näher beschäftige. Beide Geschichten führen endlich wieder in die Tiefen des Welt-raums. Ist bestimmt nichts für Perry Rhodan-Fans, aber bestimmt was für Freunde der feinen Ironie.

Ja, und dann ist da noch dieses Herzensprojekt ... ich würde gerne eine Geschichte schreiben, die sich an meinen Zeitreise-Roman ›Cyprus Tower‹ anlehnt. Ebenfalls als Roman oder als Novelle. Allerdings diesmal ohne Trip in eine ferne Zukunft. Vielmehr schwebt mir ein Setting in einer tropischen Gegend vor, in unserer Zeit. Es gibt noch einige andere Voraussetzungen, die da stimmen müssen. Und so wie es aussieht, habe ich das passende Land gefunden, in dem die Story spielen könnte. Dort werde ich in wenigen Wochen hinreisen und mich vor Ort umsehen und recherchieren. Zu dem Zweck habe ich im letzten halben Jahr massiv in den Wiederaufbau meiner Spanischkenntnisse investiert. Die Menschen vor Ort können mir bestimmt viele Inspirationen geben.



Ben Aaronovitch

## DIE MEERJUNGFRAUEN VON ABERDEEN

(Stone and Sky – 2025)

Aus dem britischen Englisch von Christine Blum

dtv Verlag, Juli 2025, Paperback in englischer Broschur, Titellillustration von Lisa Höfner, 415 Seiten, ISBN 978-3-423-26420-4

Auch die Hüter des Magischen, die Wächter des Unerklärlichen, müssen einmal innehalten. Selbst die Belegschaft des Folly – jener elitären Spezialeinheit von Scotland Yard, die sich den »seltsamen Fällen« aka Magie verschrieben hat – sehnt sich nach einem Moment der Ruhe. Urlaub steht an. Und so brechen Chief Inspector

Nightingale, Peter Grant samt seiner göttlichen Familie sowie eine Auszubildende nebst Fuchs gen Norden auf. Ihr Ziel ist die doch recht beschauliche Stadt Aberdeen. Ein Ort, in dem – so behaupten es sogar die sprechenden Füchse – sich Fuchs und Hase Gute Nacht sagen.

Kaum angekommen, begegnet das Ermittler-Ensemble einem Toten mit Kiemen, einem Panther aus einer fremden Dimension – und weiteren düsteren Rätseln, die unter der Oberfläche der rauen Wellen vor der schottischen Küste schlummern ...

Wann immer Ben Aaronovitch seine Figuren aus dem pulsierenden Kosmos Londons herauslöst, entsteht ein reizvoller Kontrast. Peter Grant – tief verwurzelt im sozialen Spannungsfeld der Hauptstadt – verliert in der Fremde zunächst etwas an magnetischer Strahlkraft. Doch Aaronovitch weiß um dieses Risiko – und spielt bewusst dagegen an.

Der Beginn ist gemächlich, fast kontemplativ. Der Autor nimmt sich Zeit für Atmosphäre, für die Eigenheiten Aberdeens, für die Einführung neuer wie alter Begleiter.

Doch schon bald zieht das Tempo an. Altvertraute Elemente kehren zurück. Grants Eltern etwa, sein Vorgesetzter, das vielversprechende, naseweise Lehrmädchen – und natürlich sprechende Füchse. Es ist ein erzählerisches Ensemble, das mit Leichtigkeit ein dichtes, verschachteltes Netz aus Magie, Mythos und Menschlichem spinnt.

Mit Wesen aus den Tiefen des Meeres, geheimnisvollen Wendungen und einer feinen Prise Gesellschaftskritik verwebt

Aaronovitch auch diesen Roman zu einem intelligenten, ebenso humorvollen, wie spannungsgeladenen Kapitel der Peter-Grant-Reihe. Sein Witz ist subtil, sein Ton pointiert, sein Blick auf die Welt geschärft wie eh und je.

Auch dieser Roman wird Fans der Reihe fesseln und begeistern. Neuleser kommen zwar zurecht, ihnen entgehen jedoch viele Anspielungen und Hinweise auf Figuren und Eigenheiten, die in früheren Bänden thematisiert wurden. Insofern würde ich empfehlen – auch des Lesevergnügens wegen – mit den ersten Teilen der Peter-Grant-Saga zu beginnen. Vergnügen ist auf jeden Fall garantiert.

*(Carsten Kuhr)*

P. Djèli Clark

**DIE TOTEN KATZEN-ASSASSINEN**  
(The Dead Cat Tail Assassins 2024)

Aus dem amerikanischen Englisch von Bernd Sambale

Cross Cult Verlag, September 2025, Paperback in englischer Broschur, Titelillustration von Martina Fačková, 240 Seiten, ISBN 978-3-98666-732-0

Willkommen in Tal Abisis, einer Metropole, in der Orient und Okzident aufeinanderstoßen. Hier, an den Ufern eines Flusses, wird gehandelt, gefeiert und gemordet. Hier werden Reichtümer erworben, Missionen ausgesandt und Ambitionen begraben. Und hier, genau hier, leben die Götter.

Eine dieser Gottheiten, Aeryl, offeriert ihren Gläubigen eine Art Todesknechtschaft. Wer den Vertrag mit der Göttin unterschreibt und sich für 100 Jahre an sie bindet, wird von den Toten wiederer-



weckt. Alle Erinnerungen an das frühere Leben werden gelöscht, atmen muss man nicht mehr, und auch Genuss ist – wenn auch eingeschränkt, da man weniger fühlt – weiterhin möglich. Doch es braucht stets mehr von allem: mehr Essen, mehr Alkohol, mehr Drogen, mehr Sex.

Die meisten der Auferstandenen verdienen sich ihren Unterhalt als Köche, doch die Göttin betreibt auch eine Gilde von Assassinen.

Dazu sollte man wissen, dass derlei in Tal Abisis Tradition hat. Es gibt drei – früher einmal vier – Vereinigungen dieser Art, die sich sklavisches an drei eiserne Regeln halten:

Der Vertrag muss gerecht sein – Kinder und Unschuldige dürfen nicht als Opfer genannt werden.

Ohne Vertrag darf kein Assassine morden.

Hat man einen Vertrag akzeptiert, muss man diesen binnen eines Tages ausführen.

Bricht man den Schwur, bricht buchstäblich die Hölle los.

Eveen ist eine dieser Assassinen. Doch als sie ihr neuestes Opfer, Himmel genannt, zu Gesicht bekommt, geschieht etwas, das nicht geschehen darf: Sie erinnert sich. Denn ihr Ziel ist niemand anderes als sie selbst – eine Version aus der Vergangenheit. Was soll sie tun, wie den Kopf aus der Schlinge ziehen?

Es schließt sich eine Nacht voller Gefahren an. In den letzten Stunden des großen Stadtfestes gilt es für Eveen und Himmel, das Mysterium um den Auftrag zu lösen, bösen Intrigen auf die Schliche zu kommen, den ausgesandten auf sie angesetzten Assassinen zu entgehen und die Schuldigen zu entlarven.

Die Spur führt in die höchsten, ja die allerhöchsten Kreise der Stadt – zu jenen, die gemeinhin nicht zur Rechenschaft gezogen werden können. Doch Eveen wagt ein waghalsiges Spiel, als sie ihre Göttin mit hineinzieht ...

Was kann P. Djèli Clark doch schreiben! Derzeit gehört der Autor zu den aufregendsten Stimmen der internationalen Fantastik. Mit seinen Romanen (auf Deutsch bei Festa und Cross Cult erschienen) sorgt er gleichermaßen für begeisterte Leserstimmen wie für klingelnde Kassen in den Buchhandlungen.

Nach einem Weird-Fiction-Roman und dem Ausflug in eine Mischung aus Steampunk und magischen Gottheiten (dt.

»*Meister der Djinn*«) legt er mit dieser Novelle eine neue Schöpfung vor.

Wie in den meisten seiner Werke stellt er eine dunkelhäutige Frau ins Zentrum des Geschehens – wobei dies für die Handlung selbst meist zweitrangig ist. Stattdessen fesselt uns vor allem die beschriebene Welt. Sie erinnert an ein antikes Kairo mit großen Monumentalbauten, Slums und Souks, Göttern und riesigen mechanischen Wesen – und eben auch Toten, die munter die Straßen bevölkern. Doch Zombies sind sie keineswegs: Zwar haben sie ihre Erinnerungen an ihr früheres Leben verloren, doch Intelligenz, Talente und im Falle Eveens sogar ihre Moral bleiben ihnen erhalten.

Der Autor und sein kongenialer Übersetzer treffen Eveens oft fast vulgären Jargon, ihre bewusste Gassensprache, wunderbar und nutzen sie als starkes Stilmittel. Voll dunklem Humor entfaltet sich der Plot; – ein Handlungsbogen, der sich, auch aufgrund seiner Kürze, auf das Wesentliche konzentriert und durch pointierte, messerscharf beobachtete Figuren besticht.

Dass sich nicht alles problemlos ins Deutsche übertragen ließ, erklärt uns die Lektorin in einer kurzen Anmerkung am Ende des Bandes. Clark lässt die Gottheiten bewusst in einem Kreol-Englisch parlieren und spielt auf Reggae-Titel an, die schlicht nicht übersetzbar waren.

Dennoch entfaltet der Text einen starken Sog. Mit unbändigem Interesse blätterte ich die Seiten um, wollte wissen, wie es weitergeht, wie sich die Rätsel auflösen, ob sie ihren Schwur erfüllen – oder die Konsequenzen tragen müsste.

Das Ganze hat Flair, ist rasant erzählt, voller unerwarteter Wendungen und nie selbstzweckhafter Gewalt, voller Ideen und markanter Charaktere. Eine klare Leseempfehlung. Nur Vorsicht – nichts für schwache Nerven.

(Carsten Kuhr)

Lev Grossman

### THE BRIGHT SWORD

(The Bright Sword – 2024)

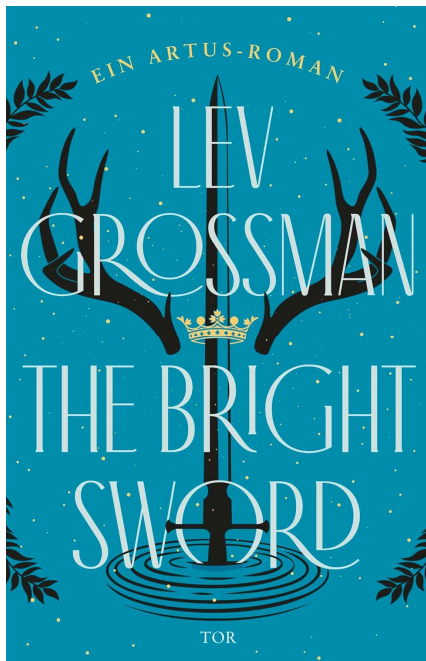
Aus dem amerikanischen Englisch von Heide Franck und Alexandra Jordan  
Fischer TOR Verlag, April 2025, Hardcover,  
Titelillustration von Elizabeth Yaffe, 720  
Seiten, ISBN 978-3-596-71181-9

Collum, Bastardsohn eines Händlers von den Inseln, möchte eigentlich nur eines sein – ein Ritter. Nachdem ihn sein Stiefvater bei dem örtlichen Adeligen in die Lehre geschickt hat, lernt er die Schattenseiten dieses Daseins kennen. Er wird missbraucht, muss die Arbeiten verrichten, die sonst niemand machen will, und das Erlernen des Waffengangs bleibt dem Sohn des Adeligen allein vorbehalten.

Bis der Ausbilder Mitleid mit dem inzwischen dank seines Frondienstes verkrüppelten Jungen hat und ihm den Umgang mit Dolch und Schwert lehrt.

Irgendwann ist Collum es leid, immer herumgeschubst zu werden – er rebelliert, stiehlt die Rüstung seines Lehnsherrn nebst Pferd und setzt aufs Festland über. Camelot ruft. Sein Plan ist ebenso einfach wie verrückt: Er will sich den Tafelrittern anschließen, Artus seinen Schwertarm weihen und fortan für das Gute eintreten.

Dumm nur, dass Artus und die allermeisten seiner Ritter vor rund zwei Wochen in der Schlacht von Camlann getötet wurden. In Camelot warten die wenigen überlebenden Ritter – allesamt eher aus der zweiten Reihe des Bundes und ob der Verluste traumatisiert – nicht wirklich auf den Möchtegernritter aus der Provinz.



Sir Palomides, der sarazenische Ritter, Sir Dagonet, Artus' Narr, der zum Scherz zum Ritter geschlagen wurde, sowie Nimue, die einst Merlins Lehrling war, bis sie sich gegen ihn wandte und ihn unter einem Hügel begrub, nehmen den Jungen zögerlich bei sich auf. Gemeinsam versuchen sie, das Schlimmste zu verhindern, die Welt, die aus den Fugen zu geraten



droht, zu stabilisieren – und Excalibur zurückzuholen.

Ihre Gegner: Kriegsherren, die versuchen, den vakanten Platz des Königs einzunehmen, Feen, Monster und alte Götter, die zurückkehren – angeführt von Arthurs Halbschwester Morgan le Fay ...

Lev Grossman ist uns bislang durch seine, ebenfalls bei Fischer erschienene »Fillo-ry«-Trilogie bekannt, von der allerdings nur zwei Bände in Übersetzung publiziert wurden.

Mit dem vorliegenden Werk reiht er sich in die Riege der Autoren ein, die König Arthur Pendragon ihre Referenz erweisen. Vorbilder sind neben Thomas Malorys »Le Morte d'Arthur« hier insbesondere T. H. Whites »Ein König auf Camelot« (dt. bei Klett-Cotta), die beide der Magie in ihren Erzählungen einen wesentlichen Platz einräumen.

Allerdings geht Grossman hier ganz eigene Wege. Gleich zu Beginn des umfangreichen Werks erfahren wir, dass Arthur und die berühmtesten seiner Streiter getötet, Merlin unter einem Hügel eingesperrt wurde. Was passiert nun mit dem Reich, das der junge, charismatische König geeint hat?

Aus Sicht eines ebenso naiven wie impulsiven Jungen aus der Provinz lernen wir die überlebenden Ritter kennen. Wir begleiten sie bei ihrem Versuch, die Intrigen und gewaltsamen Bestrebungen, das Land unter neuer Führung zu vereinen, zu verhindern. Interessant sind dabei die Geschichten der in anderen Romanen eher unbeachteten Überlebenden, die uns hier peu à peu offenbart werden.

Es gibt Einblicke in die Handlungen und Denkweisen des nach Heiligkeit strebenden Lancelot, Nimue wird weit weniger skrupellos gezeichnet als sonst. Die Motivation des Sarazenen, der als vierter Sohn des Kalifen aus Bagdad über Konstantinopel in die britische Provinz kam und sich unsterblich in Arthur verliebte, fügt dem Plot ein »wokes« Element hinzu – zeigt uns aber auch einen Mann, der ob der Rohheit und Ungebildetheit seiner Kameraden oftmals geschockt ist.

Auffallend war für mich, dass es Grossman nicht nur gelingt, uns unbekannte Facetten der Saga zu kredenzen, sondern auch, uns mit leichter Hand kurzweilig zu unterhalten. Stilistisch unauffällig schreitet die Handlung flott voran, lassen sich die Seiten mühelos umblättern, kommt trotz des Umfangs nie Langeweile oder Ermüdung auf.

Insoweit ein interessantes Lesevergnügen abseits der üblichen Artus-Romane, das gut und spannend unterhält.

(Carsten Kuhr)

Markus K. Korb

**FINSTERE STADT: SOURCECODE**

Originalausgabe

Verlag Torsten Low, März 2023, Paperback sowie Hardcover, Titelillustration von Jack Moik, Innenillustration: Kim Davey, 239 Seiten, ISBN 978-3-96629-032-6

Wir schreiben das Jahr 2055.

In direkter Nähe zur chinesischen Metropole Hongkong liegt eine Stadt, in der sich illegale Einwanderer, Überlebenskünstler und Verbrecher die Klinke in die Hand geben. Eine staatliche Ordnungs-



macht sucht man hier vergeblich. Das Recht wird allein von den über die Stadt herrschenden Triaden ausgeübt. Sie regieren mit harter, ja brutaler Hand über die Slums, die Not und Angst der Bewohner. Nur ihre Agenten, die mittels Implantaten aufgerüstet wurden, sorgen dafür, dass es weitgehend friedlich bleibt.

Bis es eines Tages zu merkwürdigen, ja beunruhigenden Störungen in den synthetischen Organen der Bewohner kommt. Etwas ist erwacht – in, genauer gesagt unter der alten, längst verlassenem Festung, um die herum die Stadt errichtet wurde. Etwas, das tief unter der Erde geruht hat. Etwas, das sich nun anschickt, die Herrschenden herauszufordern.

Wir begleiten einige Agenten der Dra- chen bei dem Versuch, die Ursachen der

Bedrohung aufzuspüren und auszuschalten – dauerhaft, versteht sich. Doch dieser Auftrag ist, trotz aller Kompetenz der augmentierten Agenten, wahrlich kein einfacher. Die Ermittlungen offenbaren das Bild einer existenziellen Gefahr; nicht nur der Zusammenschluss der KIs droht, die Macht über die Erde zu übernehmen – auch ein Konzern mischt im Hintergrund mit, im Spiel um die Zukunft allen biologischen Lebens ...

Ich kannte und schätzte Markus K. Korb als Musiker, als Lehrer und als Verfasser im Bereich der Schauerliteratur – genauer gesagt als Horror-Autor.

Mit dem vorliegenden Band unternimmt er meines Wissens seinen ersten Ausflug in den Bereich der Science-Fiction.

Der Plot entführt uns in eine nahe, dystopische Zukunft. Die Menschheit ist vom verheerenden Krieg gezeichnet, die Umwelt verschmutzt, das Verbrechen blüht. Augmentierte Wesen und Implantate gehören zum Alltag. Schon zu Beginn erkennen wir, dass sich Korb im Sub-Genre des Cyberpunk sichtlich wohlfühlt.

Natürlich ist die beschriebene Welt überzeichnet, doch fabuliert Korb nicht einfach ins Ungewisse. Vielmehr extrapoliert er aktuelle Entwicklungen, Gefahren und Trends zu einer Zukunft, die durchaus realistisch erscheinen könnte. Dabei übt er deutliche Kritik an blinder Fortschritts- und Technikgläubigkeit, an der übermäßigen Hingabe zu virtuellen Verführungen und am damit einhergehenden Verlust echter zwischenmenschlicher Kontakte. Nicht umsonst lässt er eine Gruppe von Puristen auftreten, stellt Fragen wie: »Wo endet der

*Mensch, wo beginnt die Maschine?» (S. 222), und warnt vor einem Cyberwahn.*

Korb inkludiert viele spannende Ideen und rasant inszenierte Kämpfe – manchmal jedoch übertreibt er es hier etwas. Gerade die Auseinandersetzungen zwischen den Agenten der Drachen und den bio-genetischen Produkten wirken teilweise überzogen und unglaublich, auch die Dialoge holpern stellenweise. Insgesamt hat Korb beinahe zu viele Ansätze in seine Handlung gepackt – hier wäre weniger mehr gewesen.

Die Charakterzeichnungen bleiben eher oberflächlich; im Vordergrund steht klar die faszinierend-düstere Welt der Slums, Triaden und KIs. Hier packt der Verfasser uns, zieht uns ins Geschehen und lässt uns die Seiten umblättern.

Konzipiert als Trilogie erscheint der Mittelband im Sommer 2025 wiederum im Verlag Torsten Low.

Erwähnenswert ist zudem, dass die Romane der Trilogie neben der Paperback-Ausgabe auch als limitierte, nummerierte und signierte Hardcover-Ausgabe erhältlich sind. Die vorliegende Ausgabe ist in der Hardcover-Variante meines Wissens leider bereits vergriffen.

(Carsten Kuhr)

Marc Olden

**EDGAR ALLAN POE MUSS STERBEN**  
(Poe must die – 1978)

Aus dem amerikanischen Englisch von Susanne Picard

Festa Verlag, April 2025, Pulp Legends  
Band 25, Hardcover, Titelillustration von  
Agazar, 569 Seiten, keine ISBN

Mögen Sie historisch angehauchte Schauerromane? Nun, dann hätte ich vielleicht das Richtige für Sie.

Kennen Sie den Dämonenkönig Asmodeus? Ein wirklich unangenehmer Zeitgenosse, das kann ich Ihnen versichern!

Und ausgerechnet dieser mächtige Dämon ist hinter einem Möchtegern-Magier her. Jonathan, so der Name des Verfolgten, weiß, dass er nur eine Chance hat zu überleben: Er muss, koste es, was es wolle, den legendären, verschollenen Thron Salomos finden.

Unter diesem – so die Legende – hat der biblische König die Bücher versteckt, die Gott ihm einst anvertraute. Bücher, in denen steht, wie man sich mittels magischem Ritual unsterblich machen, wie man dem Herrn der Hölle befehlen – und damit auch Asmodeus in seine Schranken weisen – kann. Herr über den Dämonenkönig – das wäre doch etwas.

Und so macht Jonathan sich auf, den Thron zu suchen. Dabei scheut er weder vor Erpressung noch vor Mord zurück – Opfer sind unter anderem der britische Boxer Figg, dessen Frau und Sohn den grausamen Ränkespielen Jonathans zum Opfer fielen, und Edgar Allan Poe, der verarmte und verachtete Poet, der nahe New York ein einsames Leben fristet.

Gezwungenermaßen müssen diese beiden so ungleichen Männer zusammenarbeiten, um dem Dämonenbeschwörer das Handwerk zu legen ...

Wieder einmal hat Verlagsinhaber und Herausgeber Frank Festa eine Perle entdeckt und seinen Leserinnen und Lesern in der Reihe *Pulp Legends* zugänglich gemacht.

Marc Olden nutzt hier geschickt zwei Protagonisten, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten: hier der vereinsamte, introvertierte Edgar Allan Poe, dort der bodenständige Boxer, mit dem das Schicksal so gar nicht gut gemeint hat. Nur zusammen können sie den Kräften des Magiers und dessen Einfluss, den er mittels Erpressung und Bestechung ausübt, entgegentreten. Rache ist eine starke Motivation – und Jonathan hat viel Schuld auf sich geladen.

So beginnt ein packend aufgezoogenes Schauspiel, das ein wenig an David gegen Goliath erinnert: Hier unsere beiden schwer getroffenen Opfer, dort ihre Nemesis, dem scheinbar alles immer zufällt.

Interessant zu beobachten, wie die beiden, vom Naturell wie auch vom Bildungsniveau her so verschiedenen Männer, sich aneinander reiben – wie ihre anfängliche Antipathie *peu à peu* in Anerkennung, ja Respekt für den anderen mündet.

Figg, unser Mann fürs Grobe, ist dabei zunächst der Antreiber, doch auch der verschmähte und darbende Dichter bringt sich, sein Wissen und seinen Intellekt immer stärker in die Auseinandersetzung ein. Dabei ist unser Gespann wahrlich kein Ausbund an Höflichkeit und Friedfertigkeit. Beide sind sich nicht zu schade, auch zu drastischeren Mitteln zu greifen – Gleiches mit Gleichem zu vergelten.

Das hat viel von »Auge um Auge« und wenig mit der anderen Wange zu tun.

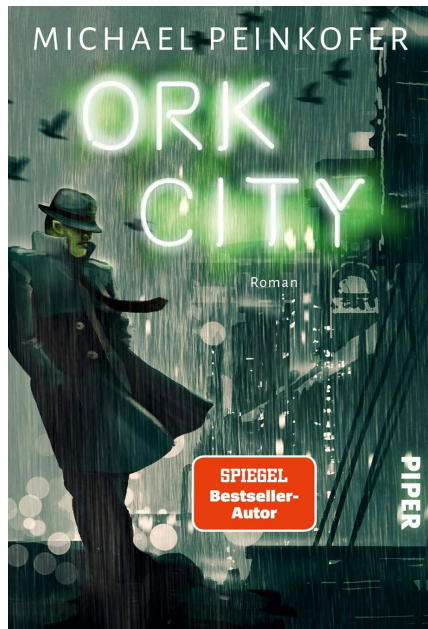
Die Handlung wird immer packender, Olden hat zudem viel recherchiert, was man dem Plot anmerkt.

Vor unseren Augen öffnet sich eine Welt der Dämonen, der Magier, die sich

diese untetan machen wollen – und der Gefahren, die mit diesem Ansinnen verbunden sind.

So bleibt mir als Fazit, dass uns der Verlag einmal mehr einen fesselnden, kurzweiligen Roman anbietet, der mit interessant gezeichneten Figuren punktet, jede Menge Gefahren und Dramatik beinhaltet – und uns den Alltag vergessen lässt.

(Carsten Kuhr)



Michael Peinkofer

**ORK CITY**

Originalausgabe

Piper Verlag, Januar 2020, Paperback in englischer Broschur, Titelillustration von Sabine Dunst, 363 Seiten, ISBN 978-3-492-70554-7

Corwyn Rash hat auf die schmerzhafteste Art lernen müssen, dass das Schicksal seinen Fäkalienemier immer mit vollen Händen direkt über seinem Kopf ausschüttet.

Er hat im großen Krieg gedient, hat, auch dank seines siebten Sinns, überlebt, danach war er kurzzeitig in Diensten der Ordnungsmacht, sprich Bulle vom Dienst und inzwischen ist er Privatschnüffler. Unser Viertel-Ork ist bekannt als einer, der Prinzipien hat und das ist in Tirkaslan nicht unbedingt von Vorteil!

Wenn es ganz schlecht läuft, dann treibt er auch mal Schulden ein – auf die harte Art, versteht sich.

Während die Hautevolee in Zeppelinen über der Stadt rauschende Feste feiert, haben Zwergensyndikate und Orkbanden die Unterstadt fest zwischen sich aufgeteilt.

Eines Tages kommt die umjubelte Sängerin Kity in sein heruntergekommenes Büro – er soll ihren verschwundenen Manager auftreiben und das für satte Orgos.

Dumm, dass er den Gesuchten gleich am folgenden Tag findet – ungeschickt deshalb, weil dies in der städtischen Leichenhalle unter Beisein einiger Gesetzeshüter passiert.

Was steckt hinter dem Blei in der Brust des Gesuchten, wie passt ein mysteriöses elfisches Artefakt dazu und warum hat der brutalste Zwergengclan seine Hände mit im Spiel – Corwyn will es gar nicht wissen und muss doch die Ermittlungen aufnehmen, steckt er doch schon über beide Ohren mittendrin im Schlamassel um einen dunklen Kult, ein elbisches Relikt und Morde satt ...

Michael Peinkofer zählt zu den bekanntesten und erfolgreichsten deutschsprachigen Fantasy-Autoren unserer Zeit. Seine ebenfalls im Piper Verlag erschienen Reihen um Orks oder Zauberer haben ihn nicht nur bekannt gemacht, sondern auch die Piper Fantasy Edition mit geprägt.

Nun also kehrt er in die Welt seiner gefeierten Ork-Romane zurück, doch hoppla, ein wenig, nein eigentlich ganz anders als erwartet.

Statt erneut in ein archaisches Ambiente einzutauchen, entführt uns der Autor in eine Zeit, die an die Dreißiger des letzten Jahrhunderts angelehnt ist. Sie erinnern sich – Al Capone, ambivalente, ständig rauchende, trinkfeste Ermittler, laszive Frauen – richtig, »Crime Noir« nennt man diese Abart des Krimis.

Humphrey Bogart hat etwa in »Der Malteser-Falke« geglänzt, Raymond Chandler hat entsprechende hardboiled Krimis vorgelegt – nun also verbindet Peinkofer dies mit fantastischen Wesen.

Zwerge, Trolle und Gnome treiben ihr Unwesen und machen unserem Privat Eye das Leben noch schwerer, als es sowieso schon ist. Peinkofer greift tief in die Schublade entsprechender Vorlagen. Das heruntergekommene Büro mit Milchglasscheiben-Tür, der Besuch bei einer gefeierten Sängerin in einem auf den ersten Blick mondänen Night Club, von Zwergen betriebene Gangster-Syndikate, Box-Clubs und Pfandleihen – man findet sich in dieser Welt mühelos zurecht, so man entsprechende Krimis schon einmal goutiert hat.

Das Besondere ist die Vermengung mit fantastischen Elementen – nicht nur die Teil überzeichneten Fantasy-Rassen sind

hier zu nennen. Dunkle Kulte, Beschwörungen, Séancen – und doch bleiben diese Beimengungen eher im Hintergrund. Sie runden das Bild, das sich uns anbietet atmosphärisch ab, rücken aber selten, wenn überhaupt ins Zentrum des Geschehens. Es geht in erster Linie um die Suche nach einem Verschollenen und später nach den wohl verborgenen Gründen für die Vorkommnisse.

Das hat Pepp, Tempo und liest sich erfreulich frisch und spannend auf einen Rutsch durch.

Mission also erfüllt, Herr Peinkofer, der Leser wird abseits gewohnter Wege gut und stimmungsvoll unterhalten.

(Carsten Kuhr)

Natasha Pulley

### DAS LIED DES DYONISOS

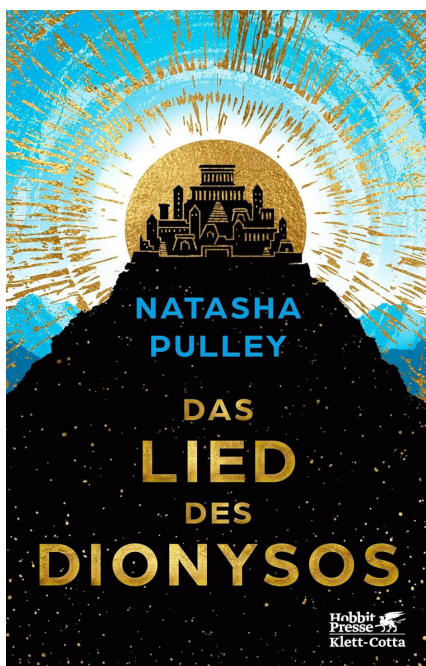
(The Hymn to Dionysos – 2025)

Aus dem britischen Englisch von Michael Pfingstl

Klett-Cotta Verlag, August 2025, Hardcover, Titelillustration von Rachael Lancaster, 541 Seiten, ISBN 978-3-608-96684-8

»Die andere Art von Schmerz ist das Unglücklichsein. Ich meine nicht vorübergehende Unzufriedenheit, sondern echtes Unglücklichsein, das anhält. Und ... er hat denselben Grund. Er ist da, damit du aufhörst, die Dinge zu tun, die dich unglücklich machen, weil sie dich sonst eines Tages umbringen werden.« (S. 367)

Ich erzähle die Geschichte so, wie sie sich zugetragen hat. Erwarten Sie also keine schönen, lyrischen Sätze der Chronisten von mir – ich bin ein einfacher Mann.



Gestatten, Phaidros. Beileibe kein Barde, sondern ein gestandener Krieger. Einst, vor seinem Tod in der Schlacht, verbunden mit Helios, habe ich einem Baby mit erstaunlich blauen Augen das Leben gerettet. Vor Troja war das, nach dem Fall der Stadt. Die Mutter stammte aus königlichem Geblüt, der Vater – so munkelte man zumindest – soll Zeus höchstselbst gewesen sein.

Zurück zu mir. Troja war gefallen, wir fuhren heimwärts gen Theben. Pech – oder vielleicht ein Zeichen der Götter –, dass uns dort eine Dürre sondergleichen heimsuchte. Damit nicht genug, ging eine magische Seuche um, die gestandene Krieger tanzen und singen ließ, bis sie tot umfielen.

Mittendrin meine Wenigkeit, die Königin, mein Nachbar die Hexe Dionysos hinter dessen Äußerem sich weit mehr verbarg, als auf den ersten Blick erkennbar war. Meine Beziehung zu Dionysos ist – schwierig. Als Hexe weiß er um die Krankheiten sowohl des Körpers als auch des Geistes Bescheid, weiß, was zu tun ist, damit der Patient genesen kann.

Aber er weiß weit mehr als nur dies – ich vermute ja, dass er magische Kräfte sein Eigen nennt, mehr noch, dass er ein Gott ist, der sich mit uns Menschen entweder ein Spiel erlaubt oder etwas Bedeutsames erreichen will ...

Natasha Pulley schreibt andere Bücher. Sie verfasst Romane, die auf leisen Sohlen daherkommen, die die Charaktere in den Mittelpunkt stellen und uns von deren ergreifenden Schicksalen berichten.

So erwartet uns auch hier kein großer Bericht über heldenhafte Schlachten, mutige Kämpfe und siegreiche Intrigen.

Pulley beginnt ihre Handlung, indem sie uns ihren damals fünfjährigen Jungen vorstellt und durch dessen Augen seine Erziehung, seine Prägung zum Gesäten – wie die Krieger genannt werden – schildert. Das passt zur Ära, der Antike, in der die Verfasserin ihren Plot ansiedelt.

Seine Erziehung, immer die Wahrheit zu sagen und die Ehre als höchstes Gut hochzuhalten, wird uns ebenso vermittelt wie die Toleranz, ja sogar Vorherrschaft gleichgeschlechtlicher Beziehungen unter den Gesäten.

Seine gute Tat soll sich auf sein Leben auswirken. Anders jedoch, als vielleicht erwartet, wird er von einer göttlichen

Macht nicht einfach mit Reichtum oder Einfluss bedacht. Stattdessen lernt er einen faszinierenden Mann kennen. Eine Hexe oder ein Gott – vielleicht auch beides. Unser Erzähler ist sich nicht sicher. Doch es ist eine Figur, die ihn fasziniert und anzieht. Die sich anbahnende Beziehung ist geprägt von Ängsten, Widersprüchen, Unterstellungen – und sie trägt ein selbstzerstörerisches Element in sich.

Obwohl eigentlich wenig wirklich Dramatisches geschieht – ja, es gibt einige Auseinandersetzungen, die Bedrohung durch den Hunger, der zu scheiternde Handel mit den Ägyptern, um die Hungerkatastrophe abzuwenden, und den verschollenen Kronprinzen –, fesselt uns das Bild, das sich vor unserem inneren Auge entfaltet.

Die Antike nimmt hier überzeugend Gestalt an, bietet uns eine einfühlsam und interessant angelegte Lebensgeschichte, die atmosphärisch dicht aufbereitet ist.

Sicherlich ist dies eine Lektüre, für die man sich Zeit und Muße nehmen sollte. Neben dem stimmigen Bild einer vergangenen Zeit und deren Eigenheiten – gerade auch in Bezug auf Ehre und Pflichterfüllung – begegnen uns wenige, dafür aber detailreich und tiefgründig gezeichnete Figuren, die uns in ihren Bann ziehen. So manches Mal musste ich beim Lesen innehalten, um einen Gedanken, eine Anregung zu reflektieren, zu hinterfragen und zu bewerten. Man kann den Roman allein zur Unterhaltung lesen und wird gut bedient. Man kann aber auch aus den Gedanken, den Anstößen, die unser Erzähler erhält, für sich selbst manche Fragen mit-

nehmen, Überzeugungen hinterfragen, eigenes Verhalten überdenken.

So ist dies ein Buch, das anders, leiser und ruhiger daherkommt als der typische Fantasy-Roman. Die fantastischen Motive sind sehr dezent eingestreut; der Verfasserin geht es mehr darum, uns ihre Figuren begreifbar und nachvollziehbar zu machen. Und das ist ihr auf höchst erstaunliche und respektable Art und Weise gelungen!

(Carsten Kuhr)

Anthony Ryan

**DER VERRÄTER – Der stählerne**

**Bund 3**

(The Traitor – 2023)

Aus dem britischen Englisch von Sara Riffel  
Klett-Cotta Verlag, März 2025, Hardcover,  
Titelillustration von Birgit Gitschier, 681  
Seiten, ISBN 978-3-608-12392-0



Ich bin – ja, was bin ich eigentlich? Zu Beginn meiner Karriere, so man denn meinen Werdegang als solchen bezeichnen mag, war ich ein Dieb, ein Gelegenheitsmörder, ein Aufschneider und Betrüger.

Dann wurde es besser – und gleichzeitig schlimmer.

In den Minen lernte ich nicht nur das Schreiben, sondern auch das Denken. Aus mir wurde ein ganz passabler Schreiber, später dann ein Verkünder von Sihldas Testament. Und ich wurde der Vertraute der Prophetin, ihr Hauptmann in ihrem Heer, der Kompanie des Bundes, ein Adelliger und ein Krieger – etwas, worauf ich nicht wirklich stolz bin!

An der Seite der wiederauferstandenen Prophetin begleite ich sie bei ihrem

Kreuzzug – der sie mir immer weiter entfremdet.

Wo nur ist die Frau geblieben, in die ich mich verliebt habe? Die Frau, die mein Innerstes berührte, die Frau, der Zehntausende folgten, für die Tausende ihr Leben gaben? Die Frau, die die Kirche spaltete, die Frau, die sich jetzt zur Herrscherin aufschwingen möchte, die Frau, die mein Kind trägt?

Dies ist nicht nur meine Geschichte, dies ist auch die Geschichte einer Prophetin, die die verkarsteten politisch-religiösen Strukturen aufbrach, die Gutes wollte – und dann von Macht und verblendetem Sendungsbewusstsein korrumpiert wurde. Und so ist dies auch die Geschichte einer letztlich tragischen Lie-



be – aus der dann aber doch das Pflänzlein Hoffnung sprießt ...

Im dritten, abschließenden Band der Trilogie bringt Anthony Ryan seine Saga um Alwyn Scribe zu einem in sich runden, befriedigenden Ende.

Sie vermissen in meinem letzten Satz das Adjektiv »triumphal«?

Ja, denn anders als die beiden ersten Teile der Reihe konnte mich der Plot dieses Mal nicht ganz so sehr in seinen Bann ziehen.

Dies mag damit zusammenhängen, dass nach der Reihe von zwar sehr mühsamen und mit vielen Opfern verbundenen Siegen nun eine Zäsur ansteht. Der scheinbar unaufhaltsame Siegeszug der Prophetin und ihres Mannes fürs Grobe stößt auf entschiedenen Widerstand.

Mehr noch: Alwyn selbst ist in Gewissensnöten. Kann er seiner geliebten Märtyrerin und ihren Motiven noch trauen? Kann er sich selbst noch trauen – in seiner blinden Gefolgschaft, mit der er Evadine beschenkt?

Sind die Ziele und die Methoden, die zu ihrer Erreichung angewandt werden, noch legitim und verhältnismäßig? Fragen, die ihn umtreiben, die sich uns auch stellen und auf die unser Ich-Erzähler – wie auch wir – Antworten finden muss.

Da passt es, dass die Hexe wie auch die Stimme, die er in seinem Kopf vernimmt, mahnend die Prophetin als Unheil darstellen. Was nur soll er tun, angesichts der Taten und der daraus resultierenden Folgen, die immer drastischer werden?

Und warum nur ist es ausgerechnet an ihm, dem primitiven Verbrecher, später

dem intelligenten Schreiber, dem egoistischen Schlitzohr und treuen Freund, hier so entscheidend ins Weltgeschehen einzugreifen?

Ryan konzentriert sich auf die Frage, was die Kämpfe, die Morde und der Verrat aus den Menschen machen – wie sie durch ihre Taten, die eigentlich im Guten motiviert sind, traumatisiert werden, sich innerlich verändern – und wie sie ihr Denken und Handeln hinterfragen müssen. Das ist ein oft schmerzhafter Prozess, der uns innerlich berührt und Mitleid mit unserem Protagonisten weckt.

Dass sich vieles schon recht früh im Buch abzeichnet, nimmt dem Plot ein wenig Spannung. Ryan entwickelt seine Figuren nachvollziehbar und glaubwürdig weiter, die Welt selbst bleibt eine faszinierende Bühne. Allein das Gefühl, die Seiten gar nicht schnell genug umblättern zu können, um zu erfahren, wie es weitergeht, fehlte mir diesmal.

Insofern ein würdiger, aber nicht triumphaler Abschluss einer der unbestritten besten High-Fantasy-Reihen der letzten Jahre.

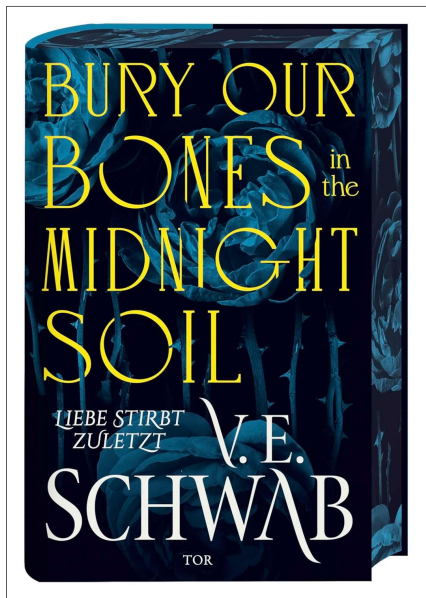
(Carsten Kuhr)

V. E. Schwab

**BURY OUR BONES IN THE MIDNIGHT SOIL – LIEBE STIRBT ZULETZT**

(Bury Our Bones in the Midnight Soil – 2025)

Aus dem amerikanischen Englisch übersetzt von Petra Huber und Sara Riffel  
Fischer TOR Verlag, Juni 2025, Hardcover,  
Titelillustration von Sara Wood, 687 Seiten, ISBN 978-3-596-71032-4



V. E. Schwab gehört zu den interessantesten Vertreterinnen der jungen Autorengeneration. Ihre Romane decken ein weites Feld ab – neben klassischer High Fantasy erzählt sie auch fantastisch-realistische Geschichten aus der nahen Vergangenheit. Queere Themen sind bei ihr selbstverständlich integriert, gleichgeschlechtliche Beziehungen werden immer als etwas Normales dargestellt und entsprechend behandelt.

Der vorliegende Einzelroman erzählt die Geschichten dreier Frauen, die zunächst durch die Zeit getrennt sind.

Wir begegnen der Spanierin Maria, die im 16. Jahrhundert in einem streng katholischen Dorf aufwächst. Ihr eigenständiger Geist und ihre Rebellion gegen Gesetze und Autoritäten führen dazu, dass sie von der Inquisition verfolgt wird. Auf dem

Scheiterhaufen verbrannt, erwacht sie in der ungeweihten, sogenannten »schwarzen Erde«, in der sie bestattet wurde – und hat nur eines im Sinn: blutige Rache ...

Charlotte lebt im 19. Jahrhundert in London. Dank ihres Ehemanns ist sie alles andere als frei. Als sie die gebildet, belesen ist, sich mit eigener Meinung nicht den gesellschaftlichen Erwartungen unterordnet, ihre eigene Lust sucht und ihrem Mann widerspricht, lässt dieser sie in eine Irrenanstalt einweisen. Dort stößt sie auf die von Maria einst dort zurückgelassene »schwarze Erde« – mit weitreichenden Folgen ...

Alice schließlich lebt in unserer Zeit in Boston. Als queere Frau fühlt sie sich nach dem Suizid ihrer Freundin von allen verlassen. Als sie in ein altes Familienanwesen zieht, beginnen verstörende Alpträume. Etwas in der Erde ruft sie, lässt sie von den Leben Marias und Charlottes träumen, bis ...

Drei ganz unterschiedliche Frauen erwarten uns in diesem intensiven Roman – Frauen, die durch die Zeit miteinander verbunden sind und alle nach Emanzipation, Selbstbestimmung und Glück streben. Sie beugen sich weder den Erwartungen der Gesellschaft noch denen ihres Umfelds. Sie wollen schlicht frei sein.

Ja, es geht auch – und dies viel – um Rache, doch noch mehr um Selbstfindung und Selbstverwirklichung. Gewalt spielt eine zentrale Rolle in dem Roman. Uns erwarten Brutalitäten, die kaum hinterfragt oder moralisch bewertet werden. Alles ordnet sich dem Kampf um Freiheit unter. Insofern ist dies vielleicht Schwabs kompromisslosester Roman.

Uns erwartet ein Buch, das uns intensiv die Gefühls- und vor allem die Leidenswelt der ambivalent gezeichneten Protagonistinnen näherbringt, das bildhaft erzählt und sich auf die Charaktere konzentriert. Es begegnen uns Lust, Leid, Zerstörung, Sehnsucht, Rache und Tod. Die Erzählerinnen sind nicht unbedingt sympathisch, aber stets interessant gezeichnet. Ihre jeweilige Entwicklung ist gut nachvollziehbar aufbereitet. Das Erzähltempo ist eher gemächlich, da Schwab sich auf die Charakterentwicklung und die Darstellung der meist blutigen Rachefeldzüge konzentriert.

So ist dies keine leichte Lektüre. Mit Gothic-Anklängen präsentiert sich hier ein flammendes Fanal für die Suche nach Freiheit – erzählt aus der Perspektive unterdrückter Frauen, die in einer männerdominierten Welt ihren eigenen Weg zum Glück suchen.

*(Carsten Kuhr)*

Simon Stålenhag

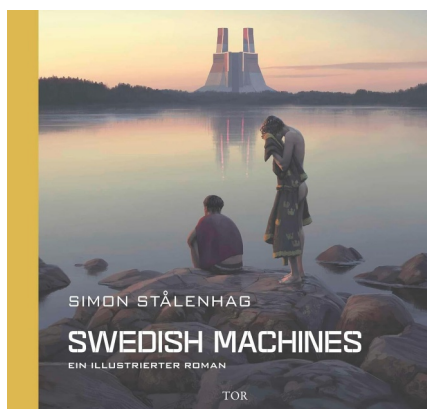
### **SWEDISH MACHINES – EIN ILLUSTRIERTER ROMAN**

(Svenska Maskiner – 2025)

Aus dem Schwedischen übersetzt von Stefan Pluschkat

Fischer TOR Verlag, Mai 2025, Hardcover, Titelillustration von Simon Stålenhag, 183 Seiten, ISBN 978-3-596-71139-0

Etwas abseits der Zentren, auf einer kleinen Insel, erwarb der schwedische Rüstungskonzern Swedish Machines Ende der 1960er-Jahre Land, auf dem er bis 1979 eine Forschungs- und Erprobungsanlage errichten ließ, die ihresgleichen suchte. Hier



forschte man an neuartigen Waffen, an innovativen Ideen, Menschen umzubringen und Städte zu zerstören. Und man war erfolgreich. Eine neuartige Strahlenkanone sollte ihre Ziele quer durchs Erdinnere erreichen können.

Ein abschließender Test sollte den Erfolg beweisen. Der Tetraeder, die Abschusseinrichtung, wurde auf eine Militärstation der Amerikaner in Nevada geflogen, der Zielpunkt lag auf der Insel.

Man schrieb den 12. Juli 1980, als die Waffe ausgelöst wurde. Es wurde eine dermaßen starke Explosion ausgelöst, dass sich Raum und Zeit ineinander verwandten, dass die Grenze zu Paralleluniversen durchlässig wurde, dass die Rauchsäule noch in 40 Kilometern Entfernung sichtbar war. Danach wurde das Gebiet weiträumig gesperrt. Wissenschaftler, die den Vorgang vor Ort untersuchen wollten, erkrankten unheilbar.

Gut 20 Jahre später hat sich die Situation beruhigt. Wir treffen auf zwei junge Männer, die hier, im Schatten der Explosion, herangewachsen sind.

Beide stammen aus zerrütteten Familienverhältnissen. Linus, ein musisch begabter Junge, ist mit seiner Mutter weggezogen, hat das Abitur gemacht und scheint seinen Weg zu gehen.

Valter, dessen Vater erst seine Mutter, dann sich selbst erschossen hat, hat die Schule abgebrochen. Seitdem arbeitet er bei der privaten Sicherheitsfirma, die für die Bewachung der nach wie vor verbotenen Anlage zuständig ist.

Nach einigen Jahren, in denen sie keinen Kontakt hatten, finden die beiden wieder zueinander – körperlich wie seelisch – und machen sich auf, das Zentrum der damaligen Explosion aufzusuchen ...

Simon Stålenhag zählt zu Recht zu den bedeutendsten Künstlern im fantastischen Bereich. Nach drei reichhaltig illustrierten Titeln bei Fischer TOR erwartet uns nun ein Band, der inhaltlich eine eher schwierige Geschichte erzählt.

Aufgehängt an der Story der Erkundung der damaligen Explosionsstätte, berichtet uns der Autor einfühlsam von den Gefühlen der beiden füreinander, von den Versuchen, in gemeinsamer Sexualität Befriedigung zu finden, aber auch von der Neugier. Die Suche nach dem, was hier verborgen gehalten werden soll, spiegelt lediglich die Suche nach dem eigenen Ich, nach dem eigenen Platz im Leben, nach der Zukunft wider.

Geschickt zeigt uns der Verfasser die Relikte der damals in Mitleidenschaft gezogenen technischen Wunderwerke, die nun verlassen, aufgegeben und nicht länger beachtet förmlich im Nirgendwo gestrandet sind. Hier stellt Stålenhag die

äußere Welt als bildliches Gleichnis des seelischen Zustands der jungen Menschen dar. Können, werden sie sich aus der Perspektivlosigkeit, der Antriebsarmut befreien können?

Dies alles wird in vielen ganzseitigen Farbillustrationen optisch umgesetzt. Das übergroße Format ermöglicht es dem Künstler, insbesondere die Stimmung der Ödnis wunderbar einzufangen und uns stimmungsvoll in die Handlung hineinzuziehen. Die Farbbilder sind eher grobkörnig und in Pastelltönen ausgeführt, transportieren aber die Atmosphäre des Textes auf passende Weise ins Optische. Hier erwartet uns eine Welt, in deren menschenleerer Wildnis die einstigen hoch technisierten Errungenschaften vor sich hin modern, zerfallen und schlicht verloren wirken. Voller dunkler Farben, ohne große Kontraste, wird diese zerstörte Umwelt kongenial ins Bildliche übersetzt. Die äußeren Ruinen, die sichtbare Zerstörung, finden in den Aufzeichnungen unserer Erzähler ihren inneren Widerhall.

Das ist keine leichte, angenehme Kost. Aber sie zeigt uns einfühlsam und intensiv das Innenleben zweier Menschen, die von ihrer Vergangenheit geprägt sind, die ihren Weg in eine hoffentlich positivere Zukunft suchen – und vielleicht finden.

*(Carsten Kuhr)*



Brandon Q. Morris

### **FÜNFEINVIERTEL**

A7L Thrilling Books Ltd. (Nova MD), September 2025, 336 Seiten, ISBN-9783690285179

»Lebt der Mensch in einer Simulation?« ist eine Frage, welche spätestens seit Daniel F. Galouyes »Simulacron 3« immer wieder im Science-Fiction-Genre aufgegriffen worden ist. Galouyes Roman ist zweimal verfilmt worden, einmal als »Welt am Draht« von Rainer Werner Fassbinder. Bevor die »Matrix«-Trilogie ebenfalls dieser Frage nachging, gab es unter anderem mit »Der Mann, der Gott spielen durfte« von Andrew M. Greeley eine interessante Geschichte aus der Perspektive eines Autors, der sich immer wieder mit

religiösen Themen im Allgemeinen, aber auch dem Gottesbild der Menschen auseinandergesetzt hat. Vor wenigen Jahren erschien mit Andreas Brandhorst »Der Riss« ein Spiegelbestseller, der auf eine vordergründig spektakuläre Art und Weise sich dem Thema angenommen hat. Nun reiht sich mit dem unter dem Pseudonym Brandon Q. Morris schreibenden Matthias Matting ein deutscher Physiker, Journalist und Science-Fiction-Autor in die Reihe der Schriftsteller ein, welche die Nähte unserer Welt hinterfragen.

»Fünfeinviertel« ist auf seinen zwei Haupthandlungsebenen auch gleichzeitig ein nostalgischer Blick zurück in die Achtzigerjahre mit dem Entstehen der ersten Computer und damit auch der ersten Computerspiele. Speziell das Leistungsvermögen des C 64 und politisch einer Welt, die sich mehr und mehr außerhalb der großen Bewegungen und der Kriege von der Jugend auf zu verändern begonnen hat.

John Doe – ein erster Hinweis auf den Plot, da dieser Name eher ein Stellvertreter Begriff ist und für unbekannt/niemand steht – arbeitet in einer großen Firma. Sein Roboter – intelligent, aber ein älteres Modell – ist sein einziger Begleiter in seinem streng geregelten Tagesablauf, auch wenn er sich für eine Frau interessiert – sie trinken jeden Morgen in der Firma eine durchs Zufallsprinzip ausgesuchte Kaffeemischung zusammen – und sich eine andere Frau für ihn interessiert.

Eines Morgens soll er abseits seiner Archivierungstätigkeiten im Keller für den Chef der Firma einen besonderen Auftrag übernehmen. Er soll eine alte Diskette aus

den Achtzigerjahren vernichten und das auch dokumentieren. Natürlich sammelt John Doe in seiner Freizeit alte Computer – rückblickend ahnt der Leser, dass es sich nicht alles um Zufälligkeiten handelt – und natürlich kann er die Diskette abspielen, wobei sein Zugriff auf das Personenregister beschränkt ist. Die vorprogrammierten Charaktere kommen ihm »vertraut« vor, es gibt aber Unterschiede.

Auf einer zweiten Handlungsebene geht es um einen Astronauten auf der internationalen Weltraumstation, der in den Achtzigerjahren eine besondere Forschungsaufgabe zugefallen ist, dessen Auswirkungen weder der Leser noch er wirklich ahnen geplant.

Ein großes Problem des Ausgangsszenarios nicht nur dieses Romans, sondern fast allen Arbeiten bis auf Andrew Greeleys Roman ist die Weitergabe von Informationen an die Leser. Bei Andrew Greeley ist die Grundidee klar gezeichnet. Es gibt eine Realität; es gibt ein Spiel und der Protagonist beginnt, mit allen Folgen in dem Spiel als Gott zu agieren. Auch kein wirklich neuer Plot, wie Strugatzkis Meisterwerk »Es ist schwer, ein Gott zu sein« auf einem außerirdischen Planeten mit den Menschen als Beobachter/Besucher deutlich unterstreicht. Aber die Prämissen sind klar definiert, die sich entwickelnden Folgen sind die Spannungselemente des Buches.

Sowohl bei »Simulacron 3«, »Der Riss« und vor allem auch »Fünfeinviertel« geht es ja erst einmal um die Etablierung des Szenarios, das die gegenwärtige Welt vielleicht nicht real, sondern auch simuliert und nicht selten auch von außen manipuliert wird. Der Baum der Erkenntnis

wächst in allen Büchern mit dem Fortschritt hinsichtlich der Programme und damit auch der technischen Möglichkeiten. Wenn eine bestimmte Schwelle überschritten wird, erkennt der Mensch, dass er nicht selbstständig handelt, sondern es mindestens eine Ebene über sich gibt, welche auch noch über einen Ausschaltknopf verfügt. Bei Andreas Brandhorst ist das Löschen von Datenströmen mit einem Tsunami zu vergleichen. Die Protagonisten wissen, das mit stetig wachsender Geschwindigkeit etwas auf sie zurast, sie können es aber lange Zeit nicht ändern oder gar verhindern. Natürlich erfolgt in der Realität das Löschen innerhalb so kurzer Zeit, dass es die Simulationen gar nicht mitbekommen. Aber ein wenig literarische Dramaturgie darf schon sein.

Sowohl in »Der Riss« als auch »Simulacron 3« steigen Menschen von der oberen Ebene in die Simulation ein. Brandon Q. Morris dagegen konzentriert sich bei seinem Plot auf die Idee einer Zeitreise in die Achtzigerjahren, als das »Spiel« auf der Floppy Disk »Magic World« gerade auf den Markt gekommen ist.

In den klassischen »Leben wir in einer Simulation« Romanen kämpfen die Protagonisten gegen die Kräfte von oben, die sich manchmal auch in ihre Welt hineinbegeben. In einem perfekten Plot steht die Simulation vor einem Durchbruch, eigene Simulationen zu erschaffen. Es gibt aber noch eine Variante. Der Protagonist dringt in Spielwelten ein, wird Bestandteil dieser absichtlich künstlichen Szenarios und anschließend zum Helden. »Ready Player One« oder »The Last Starfighter« seien hier stellvertretend genannt.

Brandon Q. Morris kann sich nicht wirklich entscheiden, welchem Pfad er folgen will. Die Auftaktszenen mit den Spielern und ihren Charakterenzügen deutet noch in beide Richtungen. Es kann eine Spielsimulation sein, auf welche John Doe durch einen Zufall von »außen« schaut, es kann aber auch eine virtuelle Welt sein.

Irgendwann muss sich Brandon Q. Morris für einen Weg entscheiden und ist sich doch nicht sicher, ob es das richtige Szenario ist. Diese Ambivalenz zeigt sich in wichtigen Strecken der Handlung. So wird der Fan der Achtzigerjahre – er hört jeden Tag einen bestimmten Sender und ist schockiert, als eines Morgens der Sender plötzlich sich auf die Neunzigerjahre konzentriert – genau in diese Zeit gerissen und soll dort auf einer heiklen Mission zum Spieleentwickler vorstoßen, um ihm Informationen aus der Zukunft zu geben, damit dieser an einer neuen Version des Spieles arbeiten und die Welt retten kann. Diese Prämisse widerspricht aber der Idee einer Simulation, mit welcher die »Menschen« getäuscht werden sollen. Dieser Ausgangspunkt wirkt auch kontraproduktiv zu der seltsamen futuristischen Welt, welche Brandon Q. Morris dem Leser gleich zu Beginn der Geschichte zeigt. Es herrscht Friede, Freude und Eierkuchen. Roboter nehmen den Menschen im Grunde fast alle Arbeiten ab. Im Falle des John Does ist der natürlich antiquierte, technisch überholte, aber gegen keine moderne Maschine der Welt eintauschbare Roboter gleichzeitig auch der beste Freund des Protagonisten und seine mechanische Übermutter. Ein perfekter Tag läuft auf der Arbeit ohne Termine ab und im Keller

seines Arbeitgebers archiviert John Doe auf eine erstaunlich antiquierte Art und Weise Informationen. Kein Tag könnte langweiliger sein, wenn es nicht das Kaffeeautomatenlotteriespiel mit Sonia geben würde.

Das wirkt so künstlich wie aus einem Spiel. Andreas Brandhorst und Daniel Galouye haben eine ungewöhnlich realistische Welt entworfen, die sich aber als nicht echt erweist. Das Verschieben der Ausgangsprämisse hilft nicht wenig. Effektiver wäre es wahrscheinlich gewesen, wenn John Doe über die Missachtung einer Anweisung seines Vorgesetzten – dieser hat damit gerechnet – in eine Spielwelt eingestiegen wäre, in welcher er die angesprochene Aufgabe erledigen muss, um die Realität zu retten.

Auf der zweiten Handlungsebene ist eine aufgelassene russische Raumstation mit einem Amerikaner an Bord wichtig. Am Ende der Geschichte werden sich die beiden Handlungsebenen begegnen und aus dem All kommt das wichtige »Ersatzteil«, ohne das die finale Rettung nicht erfolgen kann. Die zweite Handlungsebene ist deutlich gedehnter und im Grunde auch langweiliger. Neben den ausführlichen Beschreibungen an Bord einer Raumstation, welche ihre besten Tage schon hinter sich hat und offiziell außer Dienst ist, finden sich einige Actionszenen wie die Navigation im freien Raum mittels einer Druckluftflasche und Schlauch – cineastisch sicherlich eine spannende Szene; in diesem Szenario wirkt sie leider aufgesetzt – oder alltägliche Szenen wie die Benutzung der Raum-Toilette. Auch die finale Landung wird detailliert, fast

minutiös erzählt, kann aber die Spannungskurve nicht beschleunigen.

Auf der Erde sind es Szenen wie die endlose Fahrt durch die Wüste auf der Suche nach einem Hotel mit einer ordentlichen Elektrik – der anwesende Kollege Roboter muss aufgeladen werden –; der Versuch, die Blechkumpel im Zeitalter von »Star Wars« und am Vorabend des ersten »Terminators« Film zu verstecken und schließlich die Landung ohne Piloten – der verblutet gerade und ist eine jugendliche Version von John Does Chef – mittels Handbuch. Bruch kann ausgeschlossen werden, ansonsten wäre diese Handlungsgeschichte zu Ende und Brandon Q. Morris müsste seine komplizierte, aber nicht unbedingt komplexe Geschichte umstrukturieren und neue Facetten einbringen. So spät in einem laufenden Roman ersten schwierig zu gestalten und zweitens wenig überzeugend.

Der Geschichte fehlt in vielen Punkten eine notwendige Dynamik. Der Leser spürt den Druck nicht so sehr wie John Doe. Vor allem wirkt der Handlungsbruch auch ein wenig verwirrend. In seiner eigenen Logik etabliert Brandon Q. Morris das Szenario, das er braucht. Ihm gelingt aber kein überzeugender Bogenschlag. Diese Situation gipfelt auch in einem hektischen, aber nicht unbedingt spannenden Finale. Anschließend kommt ein zuckersüßer Dialog, dessen Wurzeln allerdings von dem Autor schon deutlich früher gelegt worden sind. Es gibt ein Nachwort von Brandon Q. Morris, in dem er auf die Ausgangsprämisse noch einmal eingeht und ein langes Essay, in dem das Für und Wider der Simulationsidee erläutert wird.

Der Artikel ist interessanter und vielschichtiger als der Roman, der mit der Idee wie eingangs erwähnt ausgesprochen ambivalent umgeht. Diese Abfolge von Epilog, Nachwort und schließlich auch Artikel kommen aus dem Nichts, während der Leser noch über das Finale nachdenken muss.

Der Hinweis auf Brandon Q. Morris' nächsten Roman erklärt auch gleichzeitig das Kernproblem dieser Geschichte. Die Ausgangsidee ist nicht unbedingt neu, aber sie ist ansprechend und ausbaufähig. Auch der Weg mit dem Nostalgiefan als Identifikationsfigur des Lesers – John Doe ist in doppelter Hinsicht der metaphorische Fisch außerhalb des Wassers – in der Zukunft ist er eher ein verträumter Fremdkörper, in der Vergangenheit weiß er aufgrund seiner Herkunft zu viel, fühlt sich aber zwischen neuen C 64; Computerspielen und Fernsehern deutlich wohler – hebt den Roman aus vergleichbaren Arbeiten positiv hervor.

Selbst die Idee, in die Achtzigerjahre zurückzukehren – ein Jahrzehnt, das Brandon Q. Morris ja sehr gut kennt und durchlebt hat – weckt vor allem in älteren Lesern an der Seite John Does nostalgische Gefühle. Den Zeitgeist und die endlosen Weiten der USA mit ihren allerdings damals wie heute dogmatischen bis stoisch naiven Frontierbürgern hat Brandon Q. Morris in den stärksten Passagen des Buches gut eingefangen.

Aber Brandon Q. Morris ist – nach der eigenen Aussage und mit Hinweis auf den nächsten Roman – kein disziplinierter Autor, der seine Bücher gänzlich durchplant. Er improvisiert gerne und gibt seiner Fan-



tasie auf der einen Seite die Spuren; auf der anderen Seite die aus seiner Sicht notwendige Freiheit. Das wirkt dieses Mal teilweise kontraproduktiv und endet in einer wenig stringenten und vor allem in sich logischen Geschichte. Die Sprünge sind teilweise hektisch, wirken überambitioniert oder unmotiviert. Am Ende ist der Leser deutlich verwirrter als der immer entschlossener agierende John Doe. Kein gutes Zeichen für eine zufriedenstellende Lektüre.

Die Charakterisierung der Protagonisten ist solide. Manchmal fehlen den Protagonisten irgendwie auch Ecken und Kanten. John Doe reagiert zu gelassen auf Herausforderungen und selbst als unerfahrener Pilot an Bord eines Flugzeuges mit einem schwerletzten zukünftigen Chef langsam verblutend kommt keine Panik auf. Auch der Astronaut auf der Raumstation erfüllt stoisch seinen Dienst. Dessen Höhepunkt ist der Diebstahl von Treibstoff aus einem russischen Raumschiff während des Andockmanövers ... merkt ja keiner.

Die Frauenfiguren haben nur Nebenrollen, wobei zwischen der sich mit einem fiktiven Freund vor den Nachstellungen der Kollegen schützenden Sonia und der sexuell aggressiveren Frau aus der Buchhaltung noch unterschieden werden kann. Sie dienen als Muster für John Does Unfähigkeit und spätere Wandlung im Laufe der Geschichte.

John Does eigentliche »Freundin« im sachlichen Sinne ist sowieso ein Roboter, dessen Wunsch es ist, wieder eine Straßenlizenz zu erlangen. Deswegen wird Poker gespielt. Um Geld. Der Zweck heiligt

die Mittel. In den Achtzigerjahren verdeckt durch eine Decke auf dem Rücksitz des Autos; an den überforderten Steckdosen der kleinen Hotels entlang der Route angeschlossen oder beim Kartenlesen wird der Roboter aktiver, verliert teilweise seine erdrückend mütterliche Seite und hat die Idee, wo man einen lupenreinen Speicherkristall her bekommen kann. Direkt von den Sternen bzw. aus dem Erdbereich. Und damit schließt sich der Kreis.

Die Dialoge sind gut geschrieben, wirken auch in den wichtigen Szenen natürlich. Manchmal überspannt Brandon Q. Morris mit einem leicht ironischen Tonfall den Bogen, aber das gibt der an vielen Stellen ein wenig zu konstruiert wirkenden Handlung auch eine notwendige Leichtigkeit zurück.

In seinem Nachwort schreibt der Autor von seinen ersten Erfahrungen mit Computer. Teilweise noch in der DDR und dann nach der Wende mit dem C64. Ein Folgemodell – der C65 – steht noch in seinen Regalen. Diese Liebe zu den frühen Computern; zu dieser aus heutiger Sicht exotischen Technik zeigt sich in einer Reihe von Szenen inklusive der damals gängigen Programmierbefehle. Das ist nostalgisch, das spricht vor allem die älteren Leser an und passt auch sehr gut zum Flair längerer Abschnitte der Geschichte. An einigen Stellen ist die Detailverliebtheit außerhalb der fast fetischistischen Liebeserklärungen an die alten Computer störend. Zu lange Beschreibungen, zu viele Details und zu wenig Tempo in zahlreichen Szenen. Wie Brandon Q. Morris angekündigt hat, er schreibt gerne improvisierend.

Das finale Urteil zu »Fünfeinviertel« ist ambivalent. Brandon Q. Morris schreibt seit zu vielen Jahren, als dass die von ihm gewählte Vorgehensweise nicht in der Zwischenzeit eine solide Routine geworden sein muss. Viele Autoren halten sich nicht an starre Exposés und versuchen so, den jeweiligen Geschichten mehr lebendiges einzuhauchen. Das ist ohne Frage opportun und zeigt sich nicht selten auch in den Texten. Brandon Q. Morris versucht anfänglich zu viel und liefert am Ende zu wenig, um gänzlich zufriedenzustellen. Die in den Achtzigerjahren spielenden Passagen lesen sich gut, deutlich lebendiger als der restliche Text. Aber das reicht nicht, um das Buch wirklich aus den zahlreichen anderen fantastischen Veröffentlichungen hervorheben zu können. Die Grundidee zerfällt am Ende der Handlung, einzelne Spannungsbögen wirken leicht chaotisch und zu stark konstruiert abgeschlossen, sodass sich mancher Leser am Ende der Lektüre eher wie der John Doe aus dem Plot fühlt als dieser selbst. Brandon Q. Morris verschenkt zu viel Potenzial ... leider.

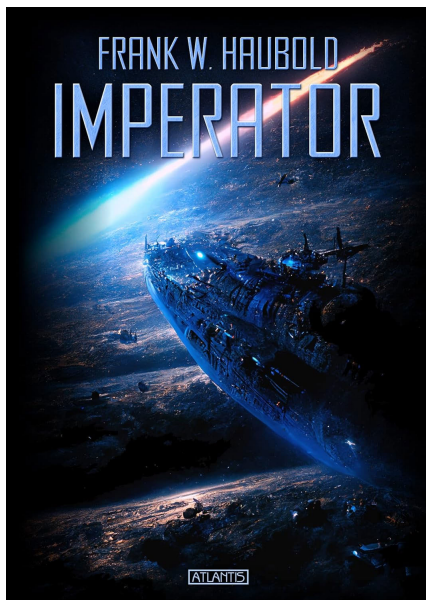
*(Thomas Harbach)*

Frank W. Haubold

### **IMPERATOR**

Atlantis Verlag, Januar 2023, 350 Seiten,  
ISBN 3864028717-978

»Imperator« ist der erste Teil eines Doppelbandes. Die Geschichte spielt im gleichen Universum wie seine »Gänse des Kapitols«-Trilogie, welche der Autor Frank W. Haubold aus kommerziellen Gründen für eine Neuauflage zu einem Band mit



dem bezeichnenden Titel »Götterdämmerung« eingedampft hat.

Es ist nicht notwendig, die ersten drei Romane gelesen zu haben. Neben der ausführlichen Einleitung gibt Frank W. Haubold immer wieder durch den wissbegierigen jungen Railan Cortez Einblick in sein ohne Frage mystisches und gleichzeitig auch vielschichtiges Universum. Wer aber in diese Welt eintauchen möchte, sollte auf die Trilogie in ihrer ursprünglichen, vielleicht ein wenig zu verspielten und damit manchmal auch zu konstruierten Form zurückgreifen und die Actionversion meiden. Denn Frank W. Haubold greift für »Imperator« auf die verklausulierten, vieles eher implizierenden Erzählstränge der Trilogie zurück. Es gibt einige Actionszenen in der ersten Hälfte des Doppelbandes. Diese wirken weder aufge-

setzt noch konstruiert, aber wie an einigen anderen Stellen des Buches hat der Leser auch das unbestimmte Gefühl, als wenn etwas Vertrautes sprachlich ohne Frage auf einem sehr hohen Niveau neu gegossen und in einer anderen Form präsentiert wird.

Damit soll keine Rede in Richtung Plagiat geführt werden. Das Science-Fiction-Genre verfügt nur über eine begrenzte Zahl von Grundideen und auf eine dieser Facetten – junger Mann mit einer besonderen, ihm unbekannten Aufgabe – greift Frank W. Haubold zurück.

Railan Cortez wächst auf dem beschaulichen Bücherplaneten Liberia Rock auf. Nichts deutet darauf hin, dass er diese Welt verlassen und sogar Großes erreichen wird. Anfänglich steht er zwischen zwei jungen Frauen ... im wahrsten Sinne des Wortes Hure und nicht unbedingt einer Heiligen, aber einem Mädchen aus gutem Hause. Die Hure ist eine der Maschinenintelligenzen, die in humanoider Form die eigene Evolution jenseits der Grenzen des Reiches von Jemed, dem Ewigen auch nach ihrer Niederlage im Grunde und dem fehlgeschlagenen Plan, das ganze Universum auszulöschen, vorantreiben.

Am Ende entscheidet sich Railan fürs Klosterleben auf einer abgeschiedenen Welt. Gerade rechtzeitig, wie er aus der Heimat erfahren muss. Aber auch hier ist er nicht sicher und der nächste logische Schritt ist weniger die Kutte und das Bett, sondern die Ausbildung zu einem Krieger an Bord eines der geheimnisvollen Sichelsschiffe, dem Bestehen eines Zweikampfs, einer weiteren geheimnisvollen nicht menschlichen Geliebten und

schließlich dem Gefolge eines alten Admirals, der irgendwo zwischen den glorreichen Erfolgen der Vergangenheit und einer dunklen Zukunft steht.

Mit jedem Schritt, den Railan entweder freiwillig macht oder in dessen Richtung er getrieben wird, nähert er sich dem Ziel einer Reise, die ihn vor Entscheidungen stellt; die Menschen das Leben unter Qualen kostet; auf welcher er sich überwinden muss und an deren Ende – wie der Klappentext schreibt –, ihm seine Bestimmung offenbart wird.

»Imperator« ist wie mehrfach erwähnt die erste Hälfte des Doppelromans. Daher ist das Buch nur mit Einschränkungen zu bewerten. Zu viele Möglichkeiten beinhalten die offenen Handlungsfäden am Ende der ersten dreihundertfünfzig Seiten.

Zu den Stärken des Romans gehört neben Frank W. Haubolds getragenen, sprachlich intensiven, aber auch in dieser Präsenz ermüdenden Schreibstil der exotische Hintergrund seines Universums. Schon in den vorangegangenen Büchern hat der Autor ein interessantes Universum erschaffen. Technisch weit in die Zukunft gerichtet agieren in diesem »Theaterstück« Figuren, welche dem Leser aus alten Büchern vertraut sind. Der angesprochene jugendliche Held, der in dieser »Coming of Age«-Geschichte nicht nur in zahlreichen Betten mit attraktiven Frauen zu einem Mann, sondern anscheinend zu einem verantwortlichen potenziellen Anführer werden soll. An einigen Stellen geht die Entwicklung zu schnell. Bei anderen Passagen konstruiert Frank W. Haubold sehr stark an den eigenen Legenden herum, denn neben seiner Bestimmung,

seiner Belesenheit und Intelligenz weiß Railan nicht unbedingt viele auf den ersten oder zweiten Blick sichtbare Fähigkeiten auf, um etwas Großes in diesem Universum zu erreichen.

Auf dem Weg dahin begleiten ihn unterschiedliche Menschen. Auch wenn er mit seinem Vater nicht wirklich ein gutes Verhältnis gehabt ist, zeigen die beiden Männer sich gegenseitig Respekt. Seine Mutter bleibt im Dunklen, aber wie an vielen anderen Punkten ist hinter der Dunkelheit irgendwann ein handlungstechnisches Licht. Skeptiker könnten sagen, dass sich Frank W. Haubold in seinen eigenen Mythen und Andeutungen verliert. Immer greift er auf Wiederholungen zurück, erinnert hinsichtlich der Heldenetablierung an Frank Herbert. Herbert brauchte einen ungewöhnlichen Planeten, um aus Paul Atreides den zukünftigen »Herrscher« des bekannten Universums abseits vom Kaiser zu machen. Frank W. Haubold greift auf sein Universum zurück, wobei mit dem Überschreiten des ersten Limes Railan die Augen im übertragenen Sinne natürlich auch nur in Form einer Prophezeiung geöffnet werden. Jede Begegnung gibt nicht nur dem Leser neue, andere Informationen frei, wobei Vorherbestimmung bei Frank W. Haubold nicht nur eine Herausforderung, sondern vor allem auch eine Bürde über den ersten Schritt hinaus ist.

Der alte Admiral mit seinem moralischen Ballast ist vielleicht die griffigste Figur, um tragische Vergangenheit inklusive einer schweren Entscheidung mit entsprechender Scham, aber auch die Gegenwart mit ihren schwelenden Konflikten

am ehesten zu erkennen. Er sieht impliziert in Railan den Sohn, der er vor vielen Jahren an der Front verloren hat. Dessen jetzige Geliebte und die ehemalige Vertraute/Gespielin ist das Bindeglied zwischen den beiden Generationen. Der Admiral verkörpert in diesem ersten Band Verantwortung und gleichzeitig auch Scheitern des kriegerischen Weges.

Der Admiral reiht sich in die Riege der »Helfer« ein. Am Anfang steht indirekt der Vater, dann der Priester, der Ausbilder an Bord eines der Sichelschiffe, der angesprochene Admiral und wie es sich für einen literarischen Autor wie Frank W. Haubold gehört auch ein Dichter auf der alten Erde. Railan folgt den Spuren Jemedes, ohne das Ziel seiner Reise wie auch die Absichten hinter den politischen Vorhängen zu erkennen. Das Ende des zweiten Bandes wird aufzeigen, ob die Leser vielleicht einen Schritt voraus sind.

Die wenigen Frauen sind attraktiv, sexuell aktiv und prägen den jungen Mann mehr, als er es sich eingesteht. Insbesondere die beiden »künstlichen« Gespielinnen sind sich zu ähnlich, als das der Leser den Begegnungen, den erotischen Szenen auf Dauer etwas abgewinnen kann. Sie sind für ihn Hölle und Himmel – genau in dieser Reihenfolge – zu gleich. Dazwischen steht eine junge Frau, die ihm wirklich ihr Herz schenkt, aber auch Ansprüche stellt. Sie wirkt im Schatten der beiden Superfrauen zu blass, zu eindimensional und vor allem zu pragmatisch gezeichnet. Sie dient als das abschließende Sprungbrett zu den Sternen, wobei die Gefahr ihm immer einen Schritt zurück folgt. Die allgegenwärtige und doch ir-

gendwie auch ambivalente Bedrohung dient als Antrieb der sich lange Zeit an Details krallenden Handlung.

Auf den letzten sieben Seiten zieht Frank W. Haubold nicht nur das Tempo an, aus der Zeit des langen, vielleicht auch degenerierenden Friedens muss die neue Epoche des Krieges unter einer anderen Führung werden. Die ersten fünfundsiebzig Prozent dieses Buches dienten der Vorbereitung des Stabwechsels, der fast fatalistisch wieder als Teil eines größeren Plans erfolgt. Mit dem relativ offenen Ende leitet der Autor nicht nur auf den zweiten Teil, sondern den existenziellen Kampf zwischen den Lebewesen und den Maschinenintelligenzen über. Das wirkt auf der einen Seite martialisch klingend vorbereitet, kommt auf der anderen Seite hektisch daher. Auch Frank Herbert hat in »Der Wüstenplanet« das Tempo im mittleren Abschnitt zu wenig variiert, vielleicht zu viele Ereignisse auf zu wenigen Seiten abgehandelt. Der bisherige Weg ist das nur teilweise erkennbare Ziel. »Imperator« ist auf der einen Seite Teil eines Epos, auf der anderen Seite auch durch die charakterliche Wandlung Railans mit der notwendigen, aber auch im Hintergrund geplanten Übernahme der Verantwortung fast schon ein unfertiges, aus einzelnen Szenen bestehendes Exposé. Vielleicht wäre eine Trilogie sogar der beste Weg gewesen. Die letzten angesprochenen sieben Seiten erscheinen in der vorliegenden Präsentation viel zu gedrängt, zumal Frank W. Haubold quasi jede Aktion noch einmal mit literarischem Beiwerk wie der veränderlichen Zukunft unterlegt. Irgendwann ist auch einmal Schluss und sollte die Kerngeschichte

– ein Junge folgt seiner ihm zu Beginn unbekannten, aber anscheinend von mindestens dritter Seite geplanten Bestimmung und soll die ultimative Bedrohung der Lebenden endgültig beseitigen – atmen lassen.

»Imperator« ist ein kurzweiliger zu lesender erster Teil eines Epos, dessen Mantel leider aus zu vielen bekannten Facetten genäht worden ist. Akzeptiert der Leser die zugrunde liegende Coming-of-Age-Geschichte des zukünftigen Herrschers über das bekannte Universum, hervorgegangen aus einem direkten Duell mit seinem Vorgänger, dann liest sich der Roman kurzweilig, durch den barocken wie bizarren Hintergrund in den Details spannend, aber als Literatur erdrückt der Überbau teilweise zu sehr die dünne, im Groben auch vorhersehbare und sehr stark konstruierte Handlung. Konstruktion ist ohne Frage absichtlich ein Teil des Plots; eines noch nicht komplett offen gelegten Plans, dessen Ziele der Leser eher erraten als erkennen kann. Aber ein wenig mehr inneres Leben inklusiv einer originelleren Grundhandlung hätte dieser modernen futuristischen Heldensage gutgetan.

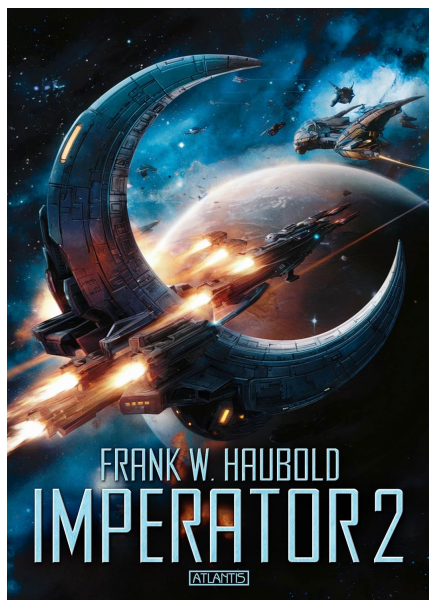
(Thomas Harbach)

Frank W. Haubold

#### **IMPERATOR 2**

Atlantis Verlag, Hardcover, 285 Seiten,  
ISBN 978-3-86402-991-2

Mit »Imperator 2« schließt Frank W. Haubold seine Space-Opera-Duologie ab. Auch wenn zwischen der Veröffentlichung des ersten und zweiten Teils mehrere Jahre liegen, lohnt es sich wie bei der Trilogie »Die



Gänse des Kapitols« – beide Serien verbindet das Auftreten des Dichters Rilke –, die einzelnen Teile als ein Ganzes zu betrachten und möglichst in einem Zug zu lesen. Zwar gibt es nicht nur eine überzeugende Zusammenfassung des ersten Teils gleich zu Beginn, sondern Frank W. Haubold greift immer wieder einzelne Aspekte aus dem ersten Band zusätzlich im Handlungsverlauf auf. Er fasst sie noch einmal zusammen, ergänzt diese relevanten Passagen aber auch um neue Informationen.

Überhaupt gehört die Idee eines dualen Handlungsverlaufs zum Konzept dieser auf der einen Seite futuristischen Science-Fiction-Serie, die auf der anderen Seite mit dem finalen Höhepunkt in der Ewigen Stadt auch stark mit der Historie des Römischen Reichs und deren Kaiserhuldigung verbunden ist. Diese seltsam

faszinierende Mischung als alt und neu; dieser Versuch, Götter egal in welcher Form mit den Schicksalen von Menschen zu verbinden und modernste Technik vor einem sozial eher archaisch wirkenden Hintergrund mit Dienern, vielleicht auch Sklaven zu verbinden, überzeugte schon in der ursprünglichen Trilogie »Die Gänse des Kapitols«, welche Frank W. Haubold eher aus Frust und der zu wenig verkauften Exemplare zu einem einzelnen Band noch mal zusammenfasste. Diese Vorgehensweise zeigt sich unter etwas anderen Prämissen auch in den beiden vorliegenden Büchern des Imperators. Während das erste Buch den Aufstieg Railan Cortez zum neuen Kaiser wider Willen beschrieben hat, ist der Plot im finalen Band deutlich breiter aufgestellt, leidet aber unter dem positiven Problem, dass Frank W. Haubold zu viele Ideen auf zu wenig Platz präsentiert und dadurch seine Geschichte nicht unbedingt weniger spannend, aber viel mehr distanziert erzählt wirkt.

So wird ausführlich beschrieben, wie sich angesichts der Bedrohung durch die Maschinenintelligenzen an Bord eines der wenigen verbliebenen Sichelraumschiffe neue Strukturen bilden. Frank W. Haubold impliziert, dass zwei vorher gleichrangige Kommandanten in dieser Konstellation ihre Egos zurückstellen müssen, um Erfolg zu haben. Angriff auf einen der wichtigsten Planeten eines Bündnispartners; die Koalition wird aufgelöst und schon ist alles anders. Aber nicht ganz. Denn auf den letzten Metern zeigt sich, dass zwar wieder effektiv, aber weniger auffällig final zusammengearbeitet wird und eine Seite den Job schließlich erledigt. Dazwischen

ist eine Rasse ganz aus der Handlung verschwunden.

Viele wichtige Elemente werden von Dialogen begleitet, im Grunde sogar getragen. Dabei greift Frank W. Haubold mit fast sadistischer Freude auf eine Reihe von unzuverlässigen Erzählern/Chronisten, aber auch Ratgebern zurück. Hinter jedem noch so gut gemeinten Ratschlag, hinter jedem Plan steckt eine Intention, welche sich weniger den Charakteren als eher den Lesern erschließt. Nicht umsonst deutet das Ende weitere Geschichten an und hinter jedem Feind und vor allem jedem Mitglied der schwer durchschaubaren Hierarchien steckt eine neue Bedrohung. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob Frank W. Haubold seine Zukunftschronik noch weiter schreiben wird. Nicht zum ersten Mal mangels Verkaufszahlen und Resonanz hat der Autor angekündigt, keine Science-Fiction-Romane (von Kurzgeschichten oder Novellen ist nicht die Rede) mehr schreiben zu wollen.

Auch wenn »Imperator« zu seinem vorläufig sogar zufriedenstellenden Ende geführt wird, bleiben eine Reihe von Fragen und Mechanismen hinter den Kulissen zu offen, als dass es den Leser gänzlich befriedigt.

Als neuer Kaiser muss Railan Cortez alle Kräfte bündeln, um die immer aggressiver vorgehenden Maschinenintelligenzen zu besiegen. Auf die bisherigen Verbündete kann sich die Menschheit nicht mehr verlassen, nachdem die Maschinenintelligenzen mit einer mächtigen, aber rückblickend auch ambivalent genutzten Waffen deren Zentralwelten ohne großen Widerstand bedrohen können.

Die Maschinenintelligenzen sind nicht nur auf der Suche nach »Gott«, sondern könnten auch die mit den Menschen verbündeten Angels aufspüren und vernichten. Das erste Thema mit der Suche nach »Gott« wird von Frank W. Haubold pragmatisch effektiv eingesetzt, aber im Laufe der Handlung aus den Augen verloren. Es ist schon ein Unterschied, ob der Autor mit dieser Suche nach dem nicht näher definierten Wesen ein ganzes Kapitel abschließt oder es nebenher plätschern lässt. Es ist nicht die einzige Unentschlossenheit, welche die Lektüre für aufmerksame Leser manchmal zu einer Herausforderung werden lässt.

In Frank W. Haubolds Universum sind Zeitreisen möglich. So berichtet ein Zeitschiff von einer möglichen Zukunft, in welcher zahlreiche Galaxien von einer bislang unbekannten Macht ausgelöscht worden sind.

Der Autor impliziert, dass ein Schlüssel für den Erfolg in der Vergangenheit liegt. Natürlich in der Vergangenheit der Erde, wo ein Wissenschaftler seinem schwerkranken Sohn ein Überleben ermöglichen möchte. Zeitreisen sind mit Einschränkungen möglich. So müssen die Körper in der Gegenwart eingefroren und das jeweilige Bewusstsein in einen Klonkörper übertragen werden. Diese werden anschließend in die Vergangenheit geschickt.

Die Ausgangsidee ist faszinierend. Es ist eine neue Art der Zeitreise, wobei die Argumentationskette, dass sich durch eine derartige Manipulation in der Vergangenheit in der Gegenwart bislang nicht viel geändert hat, im Grunde absurd ist. Viel mehr fehlt die Erkenntnis, dass die

Mission scheitern muss, weil sich in der Gegenwart nichts verändert hat. Aber Frank W. Haubold integriert nicht nur eine weitere gute Idee mit dem kranken menschlichen Bewusstsein als metaphorisches Herz der Maschinenintelligenzen, sondern sorgt zusätzlich für ein Scheitern der Mission. Selbst eine im Hintergrund ausgeführte Notoperation am historischen Herzen von einer der zahlreichen »Schattenrassen« bzw. »Schattenwesen« ausgeführt, führt nur zu einem bedingten Erfolg. Emotionen sind deutlich schlagkräftiger als Logik. Zumindest in kranken Hirnen. Ob der Wissenschaftler sich angesichts der Bedrohung seiner restlichen Familie – das ist eher ein Klischee -- absichtlich der Verantwortung entzogen hat, lässt Frank W. Haubold offen. Nicht nur seine Protagonisten, sondern auch die Leser müssen entscheiden, welchen Weg sie gegangen wären.

Die Zeitreise ist aber nicht das Herzstück der Geschichte. Es ist eine spannende Ergänzung.

Während sein Hauptcharakter lange Zeit im ersten Teil des Doppelromans nur reagieren konnte und vor allem im Gegensatz zu den die Versatzstücken ahnenden Lesern seinen Weg an die menschliche Spitze der Macht nicht ahnen konnte, lässt Frank W. Haubold seine Hauptfigur im zweiten Abschnitt deutlich aktiver agieren. Auch wenn er inzwischen Kaiser ist, einen prunkvollen Palast und die entsprechende Verantwortung hat, steigt ihm diese Macht nicht zu Kopf. Er bildet die Spitze von verschiedenen Operationen und stellt sich schließlich final der Verantwortung, wie auch im ersten Band ak-

tiv das Alte beseitigt werden musste, damit etwas anderes, etwas Neues entstehen kann. Durch diese Verschiebung wirkt »Imperator 2« flüssiger und damit auch in Teilen deutlich origineller als der erste Band, der vielen vertrauten Handlungsschemata folgte.

Um die Geschichte zu beenden, muss der Autor auf einige Versatzstücke zurückgreifen. Zu Beginn ist die Maschinenintelligenz mit ihrer technisch überlegenen, aber auch sehr arroganten Vorgehensweise den Menschen und ihrem eher verzweifelten Verteidigungskampf überlegen. In einer fast absurd erscheinenden Abfolge – bedingt durch die Enge der ganzen Geschichte – entwickelt Frank W. Haubold für beide Seiten immer effektive und tödlich wirkende Waffen. Mittels seiner Charaktere stellt er sie auch ausführlich vor, um dann ebenfalls der Notwendigkeit der Handlungsführung geschuldet den entsprechenden Konter zu setzen. Einer dieser Konter basiert auf dem Klischee der Selbstopferung. Unzählige Male gelesen oder gesehen. Sehr markant auch in einigen »Raumschiff Enterprise« Folgen – bei der alten Serie meistens als Bluff angelegt, in den Kinofilmen eher als Mittel zum Zweck, damit wieder eine neue, verbesserte »Enterprise« aus dem Raumdock gleiten kann- eingesetzt. Plötzlich ist diese Bedrohung weg. Natürlich gibt es eine solche »Maschine« – in Großbuchstaben gekennzeichnet – nur einmal.

Das führt zum Finale. Hier greift Frank W. Haubold der Chronologie folgend auf ein Ausgangsszenario des ersten Bandes zurück. Natürlich lässt sich klar argumentieren, dass der Autor aus cineastischer



Sicht ein bekanntes Szenario noch einmal verstärkt als Kampf um alles vor einer grandiosen Kulisse wieder aufleben lässt. Aber im vorliegenden Buch handelt es sich streng genommen nicht um eine Fortsetzung, sondern den direkten Abschluss der Geschichte.

Es spielt auch keine Rolle. Die Maschinenintelligenzen mit ihrem »Anführer« sind quasi gezwungen, dieses verführerische Angebot anzunehmen. Natürlich handelt es sich um ein Hochrisikospiel für die Menschen, das sie allerdings mit einem doppelten Boden versehen haben. Ganz dumm ist man ja nicht mehr und militärisch hat Mensch momentan sogar einen kleinen Vorteil. Es stellt sich die Frage, ob der vorläufige Pyrrhussieg auch ohne eine solche in der Ewigen Stadt spielende Konfrontation positiv ausgegangen wäre.

Frank W. Haubold inszeniert die ganze Sequenz cineastisch. Inklusive der fast rührseligen Verabschiedung von der inzwischen schwangeren Jugendliebe aus dem ersten Buch, die ihm freidenkend sogar den genetisch notwendigen Sex mit einer verführerischen KI verziehen hat. Alles für das ewige Reich. Das ist effektiv beschrieben, aber erinnert wie im ersten Buch auch eher an die Retro-Zukunft, welche Frank Hebert ja vor allem in »Der Wüstenplanet« entwickelt hat. Nur keine Drogen, sondern dafür Maschinenintelligenzen, die sich an dem Hass ihres allgegenwärtigen Führers laben.

Natürlich schließt sich damit auch ein Kreis und anschließend wickelt Frank W. Haubold seinen Doppelband auch effektiv ab. Die Überlebenden werden belohnt;

der Kaiser zieht sich mit seiner Frau in ein paradiesisches Exil zurück, ohne die Macht abzugeben. Es wird vor dem Abgrund der kommenden, noch unbekannten Ereignisse gefeiert und im Hintergrund schieben sich im übertragenen Sinne die Verhältnisse wieder zurecht. Die Ressourcenverschwendung ist eingedämmt; die Harmonie vorläufig wieder hergestellt und der Fehler des Hüters, der seinen »Posten« verlassen und damit das Chaos angerichtet ist, ausgebügelt.

Die Kritik hört sich deutlich härter an und entspricht nicht gänzlich der Qualität des Buches. Frank W. Haubold ist weiterhin ein guter Stilist, der stimmungsvoll, effektiv und atmosphärisch überzeugend erzählen kann. Wie bei nur wenigen anderen Autoren verschmelzen Aspekte der vor allem menschlichen Geschichte mit futuristischen Ideen. Die Menschheit ist in seinem Kosmos immer nur ein kleines Licht, ein Spielball der Mächte. Aber dieser Spielball sucht immer wieder die Eigenkontrolle über das eigene Schicksal zurückzugewinnen und vor allem deren emotionale Unlogik; deren Oberbereitschaft machen den Unterschied. Zusätzlich schmückt Frank W. Haubold seinen Kosmos mit ausführlichen, interessanten Hintergrundbeschreibungen aus. Es ist ein farbenprächtiges und gleichzeitig auch dunkles Gemälde der Zukunft, welches der Autor im vorliegenden Buch malt. Wie bei einigen Aktionen seiner »Helden« und »Schurken« sollte der Leser den reinen Verstand ausschalten und sich aus ganzem Herzen einfach durch die Geschichte treiben lassen. Wie »Die Gänse des Kapitols« funktioniert »Imperator« auf diese

Art und Weise am besten. Das wird Frank W. Haubold als unbefriedigend aus Autorsicht empfinden, aber nicht selten dämpft er im vorliegenden Roman zu viele Ideen, Seitenlinien und schließlich auch Herausforderungen ohne Not dem Umfang geschuldet ein. Die Spannungskurve wird immer wieder unterbrochen, der Leser quasi auf den Nullpunkt zurückgesetzt, ohne dass er emotional am Geschehen und vor allem den Tragödien/Verlusten/Niederlagen bis zum finalen Sieg teilnimmt. Er ist nur ein passiver Betrachter, was der angedachten Tiefe der ganzen Geschichte nicht gerecht wird. Hier unterwirft Frank W. Haubold zu viele gute Aspekte des Buches entweder einer selbst aufgelegten wirtschaftlichen Notwendigkeit oder dem inneren Frust, die Geschichte und damit auch das Kapitel des Science-Fiction-Romans für sich abschließen zu können. Der erste Teil von »Imperator« folgte in dieser Hinsicht manchmal zu sehr etablierten, aus anderen Science-Fiction-Werken bekannten Wegen in einem auch zu phlegmatischen und sich in zu vielen Details verliebten Tempo. »Imperator 2« wirkt teilweise zu schnell, ohne in innere Hektik zu geraten. Die Wahrheit liegt in der Mitte und vielleicht hätte Frank W. Haubold die beiden Teile noch ein wenig angleichen können.

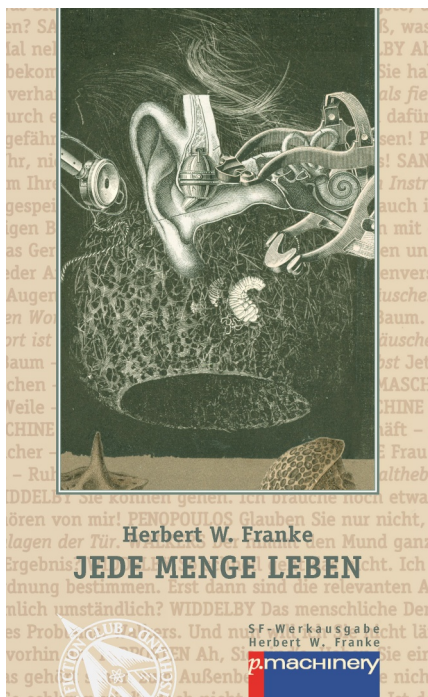
Weiterhin positiv ist, dass Frank W. Haubold mehr Figuren mehr Tiefe schenkt. Natürlich ist der Dreh- und Angelpunkt der Handlung Railan Cortez, der aber erkennen muss, dass es ganz oben sehr viel Sex mit unterschiedlichen Frauen und Wesen gibt, aber die Schlangengrube selbst in den eigenen Reihen sehr

gefährlich ist. Viele Nebenfiguren aus dem ersten Teil werden weiterentwickelt und mit dem Anführer der Maschinenintelligenzen kommt eine tragische Figur hinzu, die allerdings eher oberflächlich entwickelt worden ist. Hier erreicht der eher sachliche Frank W. Haubold immer noch seine Grenzen als Autor. Weiterhin ist es schwer, manchmal die einzelnen Nebenfiguren und ihre Intention trotz klarer Ausrichtung voneinander zu unterscheiden. Zu hektisch springt der Autor hin und her, versucht alles auf einmal vom Tisch zu fegen.

Wie der erste Band ist »Imperator 2« aus Sicht des Autors eine literarische Herausforderung. An seine Figuren in ihrem ewigen Kampf um Frieden und eine bessere Zukunft auf menschlicher Sicht; aber auch Macht und damit Dominanz auf der Seite der zahlreichen genannten und vielleicht noch im Hintergrund agierenden Gegner; an seine Leser, welche manchmal von Ideen im positiven Sinne erschlagen werden, die negativ gesehen zu hektisch abgehandelt werden, und schließlich auch an sich als Autor. Vielleicht getrieben von dem kommerziellen Misserfolg seiner Trilogie »Die Gänse des Kapitols« wollte es Frank W. Haubold anders, nicht unbedingt »besser« machen. Das ist ihm durch eine stringendere Handlung auch sehr gut gelungen. Und trotzdem wirkt »Imperator« als Buch zu stark konzentriert, zu überambitioniert entwickelt, als das die Geschichte final in ihrer Tiefe, aber auf keinen Fall nicht in ihrer Breite überzeugen kann. Frank W. Haubold hat zum wiederholten Mal gezeigt, dass er literarisch großes Kino inszenieren kann. Anschnallen,

mitfliegen und den Moment trotz einiger dialogtechnischer Theatralik genießen. Nicht vergessen, den Kopf auszuschalten.

(Thomas Harbach)



Herbert W. Franke

### JEDE MENGE LEBEN

Science-Fiction-Hörspieltexte

SF-Werkausgabe Herbert W. Franke, Band 32, hrsg. von Ulrich Blode und Hans Esselborn, AndroSF 172, p.machinery, Winnert, August 2023, 304 Seiten, Paperback: ISBN 978 3 95765 332 1, Hardcover: ISBN 978 3 95765 333 8

Im Rahmen der Herbert-W.-Franke-Werkausgabe ist »Jede Menge Leben« ein Kuri-

osum. Der Titel ist eine Anspielung auf den Band »Keine Spur von Leben« und vervollständigt die Publikation von Herbert W. Frankes Hörspielen. In diesem Sammelband finden sich Manuskripte und Entwürfe zu Hörspielen auf Herbert W. Frankes früher und auch später Arbeit als Schriftsteller. Alleine aufgrund dieser Tatsache lassen sich gut die roten Fäden verfolgen, welche sich durch das Werk des Österreichers ziehen. Die meisten Texte ergänzt um ein erläuterndes Essay von Hans Esselborn sind bislang weder gesammelt, teilweise noch nicht einmal für ein breites Publikum gedruckt erschienen.

Gut zwei Drittel der Sammlung sind ein Beweis für die umfangreiche Recherchearbeit und Entwicklung von Hörspielen beginnend mit dem ersten Exposé bis zu den fertigen Fassungen, welche in dieses Buch geflossen ist. »Die Stimmen aus dem All« plante Herbert W. Franke als sechsteilige Hörspielserie. Die Rahmenhandlung und jeweils zwei Fassungen der ersten drei Hörspiele sind komplett erhalten geblieben. Anscheinend diskutieren Intelligenzen einer höheren Stufe – heute würde ein Leser von selbst lernenden KI sprechen – die Menschheit, welche der Hörer in sechs Episoden auf Augenhöhe spannend verpackt kennenlernt. Die sechs Entwürfe/Ideen finden sich im ersten Artikel.

Das Exposé der sechs Vorschläge und die folgenden drei Hörspiele »Der Magmabrunnen«, »Im Vakuum gestrandet« und »Meuterei auf der Venus« zeigen eine erstaunliche Mischung zwischen dem sozialkritischen Herbert W. Franke und dem Unterhaltungsschriftsteller. Gleich zu Beginn definiert der Österreicher dem Inten-

danten beim potenziellen Käufer der Serie die Prämissen, welche gute Science-Fiction ausmachen. Es folgen die sechs Kurzzusammenfassungen der einzelnen Folgen. Teilweise wirken die Zusammenfassungen wie Querverweise auf die Abenteuer des Raumschiffs Orion ohne eine Fokussierung auf einzelne Protagonisten und vor allem auch ohne Humor. Erst mit den längeren Versionen – die erste Fassung ist kürzer, aber im Vergleich zur jeweils zweiten Version sind die Veränderungen/Verbesserungen/Erweiterungen eher vernachlässigbar und dienen wohl dem Strecken des Hörspiels für das richtige Sendungsfenster – tauchen mehr von Herbert W. Frankes klassischen Themen auf.

Der Mensch in einem eher wenig emotionalen, automatischen Spannungsumfeld. Die kontinuierliche Dominanz einer eher »gesichtslosen« Überregierung und schließlich das zwischenmenschliche Verhalten in Extremsituationen. Alle Szenarien spielen vor einem realistisch technischen Hintergrund, wobei der Mensch mit jeder weiteren Folge nach außen schaut. Die Herausgeber haben auch einen Kommentar der Hörspielredaktion abgedruckt, aus dem sich ablesen lässt, dass der produzierende Sender nicht mit allen Vorschlägen Frankes einverstanden gewesen ist.

Aber die Stoffe sind ausgesprochen spannend. Nicht selten handelt es sich um die Folgen von wissenschaftlichen Grenzüberschreitungen, welche die Menschheit bedrohen oder Begegnungen mit dem Unbekannten jenseits des Asteroidengürtels. Einen sozial-philosophischen Rahmen er-

halten die sechs Abenteuer durch die Diskussionen der künstlichen Intelligenzen, welche schon Schwierigkeiten mit dem Begriff des sich frei bewegenden Individuums haben. Der Rahmen dient als Verbindungsglied, ist aber auch gleichzeitig störend, weil die Diskussionen ein wenig abgehoben erscheinen und dem grundlegenden spannenden Abenteuern ein intellektuelles Mäntelchen umzuhängen suchen. Das ist aber unnötig.

Leider sind nur drei der sechs kompletten Hörspiele erhalten geblieben. Es erfordert sicherlich Geduld oder ein fokussiertes Interesse an der Entstehung von Hörspielen beginnend mit dem Exposé bis zur fertigen Version, um die teilweise doppelten – eine grobe Zusammenfassung, eine erste Version und die endgültige Fassung – oder die zweite, serienunabhängige Variation – die Rahmenhandlung mit den nicht menschlichen künstlichen Intelligenzen als Block und jeweils in die erste und zweite Version integriert – Präsentation ausführlich zu lesen und die teilweise minutiösen Unterschiede zur Kenntnis zu nehmen. Aber sie zeigen, wie viel Arbeit auch im Vergleich zu einem Roman oder eine Kurzgeschichte in den Hörspielen steckt.

Für eine finale Beurteilung stehen ja nur drei der sechs Teile zur Verfügung. Den Auftakt macht »Der Magmabrunnen«.

Der Schauplatz ist ein Vulkan-Kraftwerk. Es gab schon einmal einen tödlichen Unfall unter der kleinen Crew. Der Schuldige ist freigesprochen worden, aber die restlichen Crewmitglieder wollen die Wahrheit erfahren, als es wieder zu einem Alarm kommt. Die erste Fassung mit den

übernatürlichen Intelligenzen, die nur seit Jahrtausenden fest verwachsenes Leben kennen, grenzt die psychologische Tiefe der Handlung deutlich ein. Auch wenn fast alle Dialoge aus der kürzeren Version in die Langfassung übernommen worden sind, wirkt diese nicht nur homogener und geschmeidiger, Herbert W. Franke kann in wissenschaftlicher Hinsicht auch effektiver ausholen. Die Spannungskurven sind gleich, die spärliche fast pragmatisch wirkende Charakterisierung der handelnden Figuren auch. Aber wie bei den anderen beiden Beispielen wirkt die ohne die Rahmenhandlung auch für sich zum Ausstrahlen geeignete und in dieser Form auch tatsächlich gesendete Fassung deutlich zufriedenstellender. Die Kernidee findet sich in einer Reihe von frühen Herbert W. Franke Romanen ebenfalls wieder. Die psychische und körperliche Belastung wird durch dieses, von ihm gerne, aber nicht immer genutzte Versatzstücke noch auf die Spitze getrieben, wo welcher der Kommandant der kleinen Gruppe in einem der Rückblicke gewarnt hatte.

»Im Vakuum gestrandet« spielt auf dem Mond. Es ist von den drei vollständigen Hörspielen der am meisten stringent, abenteuerlich klassisch angelegte Text. Die Besatzung eines Erkundungsfahrzeugs ignoriert aus Ehrgeiz und indirekt auch Gewinnsucht – es handelt sich weniger um klassische Astronauten denn selbstständige Minenarbeiter – die normalen Sicherheitsanweisungen und gerät in eine lebensgefährliche Situation. Die vorläufige Rettung erfolgt eher durch einen Zufall. Der Text ist spannend und selbst im Hörspiel vereinigen sich die lebensge-

fährliche Situation und die klaustrophobische Enge an Bord des Bodenfahrzeugs zu einer packenden Atmosphäre.

Der beste Text ist ohne Frage »Meuterei auf der Venus«. In einem Bergwerk auf der Venus streiken die Arbeiter und drohen dem Chef, die Kuppeln mittels ihrer Panzerfahrzeuge einstürzen zu lassen. Die Leitung ist aufgrund der verordneten Gewinnmaximierung zu keinen Kompromissen bereit. Ob zufällig oder nicht befindet sich an Bord der ankommenden Rakete keine militärische Verstärkung, sondern ein auch mit zahlreiche Technik ausgestatteter Psychologe. Anfänglich analysiert er die Forderungen der Arbeiter. Mehr Lohn, weniger Arbeit und ein Casino für die Freizeit sind nur deren vordergründige Forderungen. Der Kern der Wahrheit lebt in einer zufriedenstellenden Balance aus Arbeit und Freizeit. Die Firmenleitung will weiterhin nicht auf die Ideen des Psychologen und die Forderungen der Arbeiter eingehen, sodass der Psychologe zu einer aktiven Nutzung seines Instrumentenkoffers schreitet.

Herbert W. Franke präsentiert vor allem in der deutlich nuanciert angelegten und verschiedene psychologische Probleme inklusive eines freien Willens analysierenden Langfassung viele Themen aus seinen Science-Fiction-Romanen. Es ist nicht nur der Konflikt zwischen Produktivvermögen und Kapitalismus/Gewinnmaximierung, wie es auf den ersten Blick den Anschein erweckt. Weniger und anders wäre vielleicht auch zufriedenstellend. Es geht um den freien Willen, aber auch die geschickte Manipulation des Menschen über eine »Fernsteuerung« mittels Elekt-

roden des Gehirns und eine Ausschaltung von gefährlichem Gedankengut, wobei sich Herbert W. Franke sozialistisch auf die Seite der Arbeiter schlägt.

Herbert W. Franke arbeitet auch anhand des Psychologen die Aufgaben des Psychologen heraus, der anfänglich passive Mittel anwenden soll. Der zweite Schritt wären Drogen und maschinelle Hypnose; der finale Abschnitt der direkte Eingriff in das Gehirn. Diese einzelnen Szenarien werden in der Langfassung deutlich besser herausgearbeitet, wobei die verzerrte Sichtweise der künstlichen Intelligenzen aus der Rahmenhandlung der Kurzversion andere Aspekte offen legt.

Hinsichtlich der Manipulation von Menschen – in beiden Geschichten natürlich zum Guten und nicht wie später in Frankes Werk als Mittel zum Zweck einer oligarchisch herrschenden Oberschicht – stehen mit unterschiedlichen Nuancen »Der Magmabrunnen« und »Meuterei auf der Venus« auf einer Ebene. Sie bilden auch direkt hintereinander gelesen eine interessante Fortsetzungsgeschichte, wobei die erste Geschichte noch auf der Erde spielt; »Meuterei auf der Venus« dann auf dem entsprechenden Planeten. Aber sowohl in den Magmawerken wie auch den Bergwerken der Venus sind die Menschen in kleinen Gruppen isoliert von ihrer Umwelt, in der Theorie alleine auf die auch körperlich herausfordernde Arbeit fokussiert, und werden nicht entsprechend der Risiken von den Konzernchefs gewürdigt. Klassische, durchaus vergleichbare Ausgangsszenarien, bei denen Herbert W. Franke in der ersten Geschichte die innere »Reinigung« im Team in den Mittelpunkt stellt, im zwei-

ten Text die teilweise grundlegende Manipulation der Menschen.

Die nächsten drei Kurzfassungen von Hörspielen basieren auch auf den Konzepten von »Stimmen aus dem All«, allerdings hat Franken neben Titeländerungen »Im Strahlenregen« vs. »Der Strahlenregen« »Der anonyme Passagier« vs. »Der Passagier des Raumschiffes« oder »Die Plasmabombe« vs. »Die Sonnenbombe« – auch andere Hintergründe der jeweiligen Geschichten gewählt. Im Gegensatz zu einem Trabanten des Merkur geht es in »Der Strahlenregen« um eine Außenstation auf dem Jupitermond Io. Die eine starke Strahlung – die beiden Ursachen sind unterschiedlich – ist die Station bedroht, eine Kommunikation nur durch die Aktivierung einer Außenstation möglich. Der moralische Kern der beiden Variationen ist die Idee, ob man einem Freiwilligen sein unausweichliches Schicksal mitteilen und damit das Wohl eines Einzelnen über die Gemeinschaft stellen soll oder nicht. Herbert W. Franke etabliert zwar das entsprechende Szenario, drückt sich aber durch die Konzeption des Endes vor einem eigenen Standpunkt.

Die Handlung wird für »Der anonyme Passagier« fast zu sehr zusammengepresst. An Bord eines Passagiererraumschiffs kommt es zu einer Konfrontation zweier Gegner, von denen einer der Not gehorchend ein tödliches Virus aussetzt. Es gibt zwar einen gordischen Knoten, der durchschlagen wird, aber die Tragweite des Anschlags wird durch eine »Deus ex Machina«-Lösung unterminiert. Es passt natürlich ein wenig zu gut zur Dramatik, dass sich unter den wenigen Passagieren

auch ein Arzt befindet, der sich mit dem Virus auskennt und die notwendigen, aber nicht finalen Schritte einleiten kann.

Die Idee fanatischer Terroristen findet sich auch in der letzten Geschichte. Während der ursprüngliche Titel »Die Sonnenbombe« etwas überzogen wird und den Fokus zu sehr ablenkt, passt »Die Plasmabombe« deutlich besser. Zumal es sich in beiden Fassungen um eine Plasmabombe handelt, welche in den Händen eines Fanatikers katastrophale Folgen haben kann. Ausgelöst wird dessen Reaktion durch das Eintreffen einer Delegation, welche einem Gerücht nachspüren soll. Die Geschichte ist genauso geradlinig wie die anderen beiden Texte. Aber im Gegensatz zur fehlenden moralischen Antwort auf die gestellte Frage im ersten Hörspiel und der zu stark konstruierten Besetzung im Zweiten, funktioniert »Die Plasmabombe« trotz einiger handlungstechnischer Klischees am besten. Die Spannungskurve ist zufriedenstellend zu Ende entwickelt, die Protagonisten sind gut gezeichnet und die Auflösung konsequent.

Auf den ersten Blick fällt »Sonntagsfahrt – der Verkehrsstau« aus dem Rahmen. In Zusammenarbeit mit dem Dialogautor Paul Barz ist eine bitterböse Satire entstanden, basierend auf einer von Herbert W. Frankes Kurzgeschichten. An einer anderen Stelle wird noch mal erwähnt, dass eines der unveröffentlichten Hörbücher in Frankes Arbeit »Die Stahlwüste« eingeflossen ist. Die zunehmende Motorisierung, die suggestive Freiheit des Individuums auf endlos erscheinenden Straßen führt in die technokratische Sackgasse. Was als Sonntagsausflug in Omas alte

Heimat – sie ist an Bord – beginnt, endet schließlich in einem unendlich andauernden Stau; Straßenräuber und dem Zusammenbruch der Zivilisation. Zumindest zwischen den Leitplanken. Herbert W. Franke folgt sowohl in der Kurzgeschichte wie auch dem Hörspiel – Hans Esselborn stellt in seinem Nachwort verschiedene Aspekte beider Arbeiten gegenüber – den inzwischen etablierten Tradition des aufkommenden New Wave mit James Ballard an der Fahnnenspitze. »Die Betoninsel« fällt dem Leser spontan ein. Zynisch, bitterböse und gegenwärtige Trends extrapolierend ist »Sonntagsfahrt – der Verkehrsstau« eben wegen dieser Gesellschaftskritik ein perfektes Integral in Herbert W. Frankes umfangreichen Kosmos.

»Ferngelenkt« fasst klassische Themen zusammen. Selbst Aspekte aus dem hier ebenfalls präsentierten Stücke »Meuterei auf der Venus« finden sich in der Hörspielminiatur. Die mögliche geistige Manipulation wird zuerst an der Henne und dem Hahn vorgeführt. Ganz bewusst gibt es den Instrukteur und die Studentin. So kann Herbert W. Franke auch auf eine effektive Art und Weise Wissen unter das Volk bringen. Ab einem bestimmten Punkt ahnt der Leser die finale Wendung und kann die Pointe vorhersehen. Das hat aber eher mit den für Herbert W. Frankes typischen Ideenelfenbeintürmen zu tun, als das der kurze Text langweilig ist.

Das letzte, mit einem deutlichen Abstand zu den anderen hier gesammelten Texten publizierte Kurzhörspiel »Vergessene Worte: Rakete« zeigt den Start einer Saturn Rakete zum hundertsten Jubiläum. Natürlich ist die Technik viel weiter und

viele Forscher schauen despektierlich auf den Höllenritt. Und trotzdem ist nicht nur einer der letzten lebenden Astronauten eingefangen. Pointierte Dialoge, eine Miniatur als Handlungsersatz und ein Blick zurück mit den Augen nach vorne gerichtet.

Hans Esselborns Nachwort umfasst nicht nur mit zahlreichen Zitaten die hier gesammelten Hörspiele, wobei der Autor »Die Stimmen aus dem All« jugendlicher Science-Fiction zuordnet. Der Autor geht auf einige wichtige Texte zusätzlich ein, die in anderen Ausgaben der Werkausgabe publiziert worden sind. Das macht es für Käufer dieses Bandes schwierig, den Gedanken wirklich überzeugend zu folgen. Der Schwerpunkt liegt allerdings auf den hier gesammelten Hörspielen, wobei »Die Stimmen aus dem All« in den verschiedenen Versionen im Mittelpunkt stehen. Ausführlich arbeitet Hans Esselborn wichtige Aspekte in Herbert W. Frankes Werk noch einmal heraus. Unterstreicht die eigenen Thesen mit zahlreichen Zitaten und verknüpft die Hörspiele überzeugend mit den in den Sechzigerjahren publizierten Romanen. Aber Hans Esselborn geht noch einen Schritt weiter, in dem er sowohl das Zielpublikum definiert als auch deutlich macht, das die Reichweite selbst in den Nachtstunden ausgestrahlter Hörspiele die Auflagen der Science-Fiction-Romane wahrscheinlich immer noch übersteigen. Ein Totschlagargument, wobei Käufer von Büchern eher proaktiv handeln während Hörspielenthusiasten im schlechtesten Fall nicht nur den Sender wechseln. Unabhängig von einigen ins Leere führenden, überambitioniert wirkenden Argumentati-

onsketten schließt Hans Esselborns leistungswertes und deutlich stringenter als bei einigen anderen Artikeln der Werkausgabe aufgebautes Essay diesen insbesondere für Herbert W. Franke Anhänger angesichts der Seltenheit des Materials empfehlenswerten Band ab.

(Thomas Harbach)



Florian F. Marzin

## Jene fernen Tage

☞ Zwischen den Stühlen ☞

Florian F. Marzin

**JENE FERNEN TAGE**

Zwischen den Stühlen 18, Zwischen den Stühlen @ p.machinery, Winnert, November 2025, 238 Seiten, Paperback: ISBN 978 3 95765 485 4, E-Book-ISBN 978 3 95765 673 5



Mit der tragischen Romanze »Jene fernen Tage« legt der ehemalige Perry-Rhodan-Chefredakteur nach mehreren Bänden mit Kurzgeschichten und seinem ersten Science-Fiction-Roman »Das Voynich-Rätsel« seine erste Mainstreamlangarbeit bei p.machinery vor.

Das Titelbild von Kai Beisswenger schenkt den beiden Protagonisten Frank Kurtig und Petra Bonnert vielleicht die Momente, die sie im realen Leben in dieser Innigkeit niemals wirklich gehabt haben. Vielleicht ist es der phantastische Blick in die Welt danach, auf den mehrfach angesprochenen Meyerhof. Der Leser wünscht es ihnen.

Die Geschichte beginnt mit einer Todesanzeige und einem Freitod. Die Todesanzeige lautet auf den Namen Frank Kurtig und sagt den Hinterbliebenen Petra Bonnerts nicht. Petra Bonnert hat sich ohne Abschiedsbrief das Leben genommen und hinterlässt ihren Mann – einen Universitätsprofessor – und zwei heranwachsende Kinder. Eine Bilderbuchfamilie, in der Gesellschaft einer Kleinstadt etabliert, ohne Flecken und Makel.

In den folgenden Kapiteln zeigt Florian F. Marzin den Weg der beiden Menschen in den Tod auf. Die einzelnen Puzzlestücke bilden dabei das einzige Spannungsmoment. Es ist keine Kriminalgeschichte, es ist vielleicht nicht einmal eine Tragödie von Werthers Ausmaßen. Der Reiz dieser Geschichte liegt im Alltäglichen. In der Tragik, dem richtigen Menschen einmal – Petra Bonnert – und zweimal Frank Kurtig – mit seiner ersten, früh am Krebs verstorbenen Frau Dorothea und jetzt Petra Bonnert – im Leben zu begegnen. Zur fal-

schen Zeit – sowohl Petra Bonnert als auch Frank Kurtig – oder zu kurz – Frank Kurtig.

Petra Bonnert zieht mit ihrem Mann und den zwei Kindern nach Thalbach, weil ihr Gatte dort eine neue Professur erhalten hat. Es ist ein kleiner Ort mit einer Tennisanlage, natürlich dem Lion's Club, aber auch dem Literaturkreis, den der ortsansässige Frank Kurtig seit vielen Jahren aufopferungsvoll leitet.

Eher aus Langeweile denn wahrem Interesse schließt sich Petra Bonnert den Literaturabenden an und beginnt sich in Frank Kurtig zu verlieben. Der ist auch von der attraktiven, intelligenten, aber auch zurückhaltenden Frau fasziniert.

Anfänglich ist es eher der Sex, welche die beiden zusammenschweißt. Heimliche Treffen auf dem Parkplatz im Auto; in der Mittagspause in der kleinen Wohnung über der Buchhandlung oder während der Zeit, in der Familie Petra Bonnerts bei den Schwiegereltern ist.

In einer erstaunlich eloquenten, aber niemals gekünstelt wirkenden Sprache macht der Autor klar, es ist immer nicht genug. Vor allem für Petra Bonnert, die in ihre mechanische lieblose Ehe mit den entsprechenden Pflichten zurückkehren muss, während Frank Kurtig zum Tagträumer wird.

Aus den Treffen wird schnell Liebe. Eine Liebe, die zumindest für Petra Bonnert hohe Bürden bedeutet. Sie müsste ihren Mann verlassen, was das geringste Problem ist. Sie weiß nicht wirklich, welche Auswirkungen es auf ihre Kinder hat und ob diese einen anderen Mann in ihrem Leben anerkennen würden. Um Klatsch und

Tratsch zu vermeiden, müsste sie das Trennungsjahr in einem anderen Ort verbringen, was die heimlichen Treffen mit Frank Kurtig noch schwieriger macht. Hohe Barrieren, die überwunden werden könnten, wenn Petra Bonnert einen Moment das eigene Ego und die eigenen Bedürfnisse an die ersten Stelle stellt. Auch für Frank Kurtig wäre es eine Umstellung. Er war zwar lange Jahre – aus seiner Sicht zu wenige Jahre – verheiratet. Aber der Ehe entstammten keine Kinder. Seit mehr als zehn Jahren ist er Witwer. Ein Eigenbrötler, wie die Kleinstadtgemeinschaft raunt. Aber auch ein tiefer Brunner voller Emotionen und Gefühle, der bereit ist, sein bisheriges stereotypes Leben über Bord zu werfen, um mit der Frau neu anzufangen. Egal wie und vor allem auch egal wo.

Die Tragik dieser Liebesgeschichte ist der Moment, als sich die beiden »Ehepartner im Geiste und nicht auf dem Papier« zum ersten Mal voller Emotionen sagen, das sie sich lieben. Der Rubikon wird in diesem Moment überschritten, ohne das vor allem Petra Bonnert wirklich über die Auswirkungen nachdenkt.

Gleichzeitig ist es auch der »Höhepunkt« ihrer Beziehung.

Die Geschichte lebt von den Charakteren. Beginnend mit dem Freitod und er Todesanzeige erwartet der Leser eine dramatische Wendung. Einen gehörnten Ehemann, der die Beiden in flagranti im Bett erwischt. Einen Moment, in dem die Beziehung durch eine Unachtsamkeit aufliegt und sich jeder in der Kleinstadt das metaphorische Maul zerreißt.

Die große Überraschung ist, dass Florian F. Marzin den Mut und den Willen hat,

gegen diese Klischees anzuarbeiten und die Beziehung auf eine gänzlich andere Art und Weise »scheitern« zu lassen. Die Auswirkungen kennt der Leser schon. Vielleicht überspannt der Autor an einer Stelle ein wenig den Bogen und greift doch zu einem Klischee zurück, das Petra Bonnert zu einer Entscheidung zwingt. Aber dieser tragische Moment, der literarische Wendepunkt ist wichtig, um alles zumindest äußerlich auf null zu stellen. Das wirkt auf den ersten Blick abrupt und distanziert, ist auf den zweiten Blick auf passend und deswegen mehr verstörend. Herz und Verstand im Zwiststreit.

Wie schon erwähnt, sind es die Protagonisten, welche den Reiz dieser Geschichte ausmachen. Sie sind liebevoll gezeichnet und mitten dem Leben entnommen. Schnell gewöhnt sich der Leser an Petra Bonnert zwischen Pflicht und Liebe sowie an den lange Zeit sehr verständnisvollen, vom Leben gezeichneten Frank Kurtig, dessen Leben in der Buchhandlung zu einer routinierten Langeweile und Pflichterfüllung geworden ist. Dabei müsste Frank Kurtig genauso Brücken abbrechen wie Petra Bonnert. Die Buchhandlung trägt die beiden Initialen der Ehepartner. Es gibt noch ein Zimmer voller Erinnerungen, das Frank Kurtig seit Jahren nicht mehr betreten hat. Und vor allem muss Frank Kurtig sich auch mit dem Gedanken befassen, ein zweites Mal wahre Liebe zu empfinden und es auch aussprechen. Zwischen den Zeilen impliziert Florian F. Marzin, dass Dorothea und Petra Bonnert sehr unterschiedliche Menschen sind. Seine erste Frau hat Frank Kurtig anscheinend auch mit einem klei-

nen Altersunterschied sehr früh kennenlernen. Gemeinsam haben sie ihre Existenz mithilfe einer Erbschaft Dorotheas aufgebaut. Auch Petra Bonnert ist einige Jahre jünger als Frank Kurtig. Aber sie ist verheiratet und hat zwei Kinder. Über Petra Bonnerts voreheliches Leben erfährt der Leser fast weniger als über Dorothea. Nach dem ersten Kind hat sie noch gejobbt, nach der Geburt des zweiten Kindes nur noch Hausfrau und Mutter, Chauffeurin und immer widerwilliger Ehehure, welche die Avancen ihres Mannes bis hin zu einer sexuellen Nötigung immer schwerer ertragen kann, je mehr sie sich in Frank Kurtig verliebt.

Dabei arbeitet Florian F. Marzin auch mit Gegenüberstellungen. Alle sexuellen Spielarten, die Petra Bonnert eher widerwillig durch ihren Mann erträgt, vollführt sie gerne für und mit Frank Kurtig. Das wirkt vielleicht ein wenig klischeehaft und vielleicht auch konstruiert, ist aber in einer Geschichte voller Heimlichkeiten und unterdrückten Sehnsüchten/Leidenschaften, aber auch hoffnungsvollen Schäferstunden momentan notwendig. Florian F. Marzin arbeitet gerne mit Doppelungen. So stellt Frank Kurtig für einen Galeristen gegen Provision Bilder in seinem Laden aus. Der Galerist ist homosexuell und versucht das vor der Öffentlichkeit wegen seines Rufs zu verstecken. Offenbaren kann sich Frank Kurtig nicht, aber im privaten Leben erkennt der Buchhändler, dass er nicht alleine inzwischen eine Bürde trägt.

So schön die gestohlenen Minuten, Stunden oder in seltenen Fällen auch Tage – ohne Übernachten auch sind- irgend-

wann ist eine Entscheidung notwendig. Florian F. Marzin als neutraler, aber teilweise sprachgewaltiger Erzähler forciert diese weniger, als dass er sie aus dem Moment heraus entwickelt. Mehr und mehr rückt Petra Bonnert in den Mittelpunkt der Geschichte. Das ist kein Zufall, da sie mehr zu verlieren hat. Ihre Entscheidung betrifft nicht nur sie selbst, sondern ihren Mann – der das wahrscheinlich stoisch distanziert ertragen, aber niemals verstehen könnte – und vor allem ihre Kinder. Es ist sicherlich kein Zufall, das auch Frank Kurtig weiterhin ein wenig zu passiv, aber emotional die eigene Position darzustellen sucht.

Der innere Zwiespalt zwischen (ehelicher/familiärer) Pflicht und Lust ist ein literarischer Balanceakt. Florian F. Marzin möchte weder seine Leser noch die bisherige Charakterisierung Petra Bonnerts als weniger klassische Ehebrecherin, sondern eine spät emotional aufblühende Frau verlieren.

Daher ist Petra Bonnert in mehrfacher Hinsicht der aktivere Teil dieser Beziehung. Florian F. Marzin kann ihren inneren Zwiespalt sehr gut in Worten und Taten ausdrücken. Natürlich macht es sich der Autor auch in Bezug auf Petra Bonnerts selbstverliebten Mann ein wenig leichter als es vielleicht bei manch anderen Ehen/Fremdgehversuchen der Fall ist. Bis auf eine natürliche »Fürsorge« ist er emotional ein Kühlschrank. Seines Status als Professor nachkommend sieht er sich mit einigen Einschränkungen als Mittelpunkt der Familie, der spätestens die Initiative ergreift, wenn seine Frau wie bei der gleich zu Beginn aufkommenden Diskussion um die eigenen Eltern über Weihnach-

ten entschlossen und resolut auftritt und den Familienwillen durchdrückt. Er scheint ein guter Vater zu sein, der seine Kinder liebt. Petra Bonnert macht im Laufe ihrer Geschichte klar, dass ihr Mann die Kinder aber auch als Druckmittel im Falle einer Trennung nutzen würde. Nicht weil er um seine Frau kämpft, sondern wegen des eigenen Status in der Gesellschaft.

Die Beziehung zu Frank Kurtig ist anfänglich sexuell dominiert. Manch Teenager würde vor Neid erblassen, wenn er die allerdings respektvoll geschriebenen und nicht zu detaillierten Sexszenen liest. Eine echte Liebesbeziehung schleicht sich zumindest textlich erst später in die Handlung ein. Es dauert, bis wie angesprochen beide sich Liebenden das eine Wort aussprechen, ohne dass sie wirklich eine Zukunft planen. Hier liegt auf der emotionalen Seite auch die wichtigste Flanke offen. Petra Bonnert muss sich zwischen Lust und Pflicht entscheiden. Der erste Versuch scheitert im Grunde genauso kläglich wie im ersten Kapitel das Telefongespräch mit den eigenen Eltern, in dem sie ihnen erklärte, dass sie über Weihnachten willkommen sind, aber in einem nahe gelegenen Hotel übernachten müssen. Ein roter Faden, der sich durchzieht.

Das Ende der Beziehung – und das erste Kapitel ist ein starker Hinweis darauf – kommt nicht aus dem Nichts, sondern aufgrund ihres eigenen »Leichtsinn«, vielleicht auch ihres unterdrückten Wunsches, enger mit Frank Kurtig verbunden zu sein. Sie muss eine Entscheidung treffen und folgt dem Verstand. Das Buch endet nicht mit einer Explosion von Gefühlen, Emotionen oder gegenseitigen Verlet-

zungen. Das Tragische an dieser Geschichte ist, dass alles im metaphorischen Sinne im Sand verläuft, der sich in emotionaler Hinsicht als Treibsand entpuppt. Diese seltsame Ruhe einer Kleinstadt, das Zurückfallen in Gewohnheiten gipfelt schließlich in der tragischen Erkenntnis, dass die Zeit der Feind ist.

»Jene fernen Tage« ist kein Buch für jedermann. Florian F. Marzin spricht im positiven Sinne eine ältere Lesergeneration an, welche in ihrem bisherigen Leben vor allem auf der emotionalen Ebene richtige oder nicht selten auch falsche Entscheidungen getroffen hat. Die Lebenserfahrung als Leser ist wichtig, um nicht nur die nur vordergründig gesetzten Leben der Protagonisten zu verstehen, aus denen sie auf unterschiedliche Art und Weise ausbrechen und wieder innerlich jung werden, sondern auch die Tragweite von Entscheidungen über das eigene Glück hinaus nicht wertend, sondern einschätzend nachvollziehen zu können. Vielleicht nicht gleich verstehend, aber wie Florian F. Marzin als Chronist ist der Leser ein stiller Beobachter nur Zuschauer. Wertungen stehen beide positiv gesprochen nicht zu. Es ist wichtig, dass die Leser Petra Bonnert vor allem in ihrer Rolle als Mutter von zwei Kindern irgendwie auch ein wenig verstehen können. Auch wenn »Jene fernen Tage« lange Zeit eine wie mehrfach betont ausgesprochen unterhaltsam geschriebene und stilistisch ansprechende, mit vielen literarischen und wenigen cineastisch gewürzten Querverweisen angereicherte Liebesgeschichte ist, versucht Florian F. Marzin im Grunde seinen Lesern in Gestalt von Petra Bon-

nert auch ein wenig Mut zu machen, dass die Herausforderungen des Lebens nicht ignoriert werden sollten und es schöner ist, auf dem metaphorischen »Meyhof« mit dem Mann an der Seite zu leben, der einen wirklich liebt und über alle Hindernisse hinweg begleitet als stoisch auf eine zeitliche Rettung aus dem Nichts – damit ist vor allem das flügge werden der Kinder gemeint -zu hoffen, die in den seltensten Fällen eintritt.

(Thomas Harbach)

S. A. Barnes

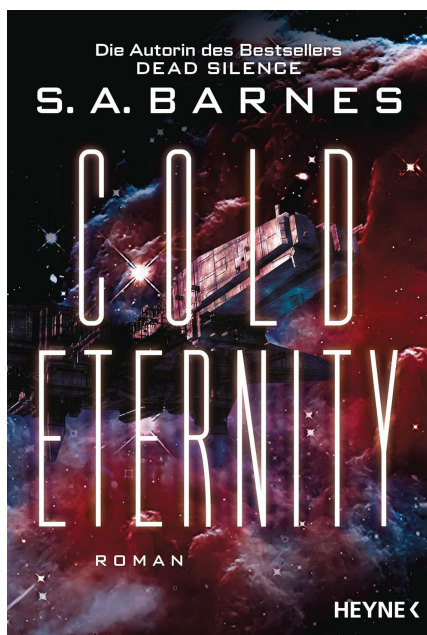
### **COLD ETERNITY**

(Cold Eternity – 2025)

Aus dem amerikanischen Englisch von Michael Pfingstl

Heyne Verlag, Juni 2025, Paperback, 382

Seiten, ISBN 978-3-453-32363-6



Halley Zwick gehörte zu jenen, die im Hintergrund den Mächtigen zuarbeiten. Ohne ihre Unterstützung wäre der Premierminister nie gewählt worden – doch dann kommt es zum Bruch. Plötzlich und unerwartet steht sie auf der Straße – schlimmer noch: Sie weiß zu viel. Ihre Eltern würden sie nur zu gerne in einem goldenen Käfig einsperren, doch Halley weiß, dass sie fliehen muss.

Auf einer der Raumstationen im Sonnensystem taucht sie zunächst unter falschem Namen unter. Angebrochene Rippen, ein zerschlagenes Gesicht und ein gestohlener Kreditchip zeugen deutlich davon, dass sie als verwöhntes Luxuskind auf der Straße nicht lange überleben kann. Im Darknet sucht – und findet – sie einen Job: Für Kost und Logis inklusive

soll sie auf einem außer Dienst gestellten Museumsschiff arbeiten.

Einst wurden auf der »Elysium Fields« eben verstorbene Honoratioren eingefroren – in der Hoffnung, sie eines Tages, wenn der medizinische Fortschritt es erlaubt, wieder zum Leben zu erwecken.

So beginnt Halley ihren Dienst an Bord – als einziges lebendes Wesen. Alle drei Stunden muss sie einen Knopf drücken, damit die Besitzer wissen, dass an Bord alles seinen geregelten Gang geht.

Doch dann lernt sie Hologramme kennen, die höchst real und lebendig wirken – ganz im Gegensatz zu *etwas*, das auf dem Schiff umgeht und beginnt, nicht nur die gefrorenen Leichen, sondern auch Halley selbst zu verfolgen ...

S. A. Barnes hat ihre Nische gefunden: Sie schreibt Space-Horror – und das auf konstantem, Gänsehaut erzeugendem Niveau. Hier erwartet uns keine klinisch reine Welt à la *Star Trek*. Barnes Raumstationen und Schiffe sind alt, verschmutzt, bevölkert von viel- wie auch zweibeinigem Ungeziefer. Entsprechend überzeugend schildert die Autorin eine Zukunftsgesellschaft, in der das Recht des Stärkeren – des Brutaleren – gilt und Moral sowie Gerechtigkeit nur allzu oft auf der Strecke bleiben.

Nach und nach lernen wir gemeinsam mit der Erzählerin die Handlungsbühne kennen – jenes fast ausgerangierte Raumschiff – und beginnen, es zu fürchten. Es kommt der Moment, in dem wir uns fragen, was real ist – und was sich Halley vielleicht nur einbildet.

Raumkoller, oder geht tatsächlich etwas in den dunklen, kalten Gängen des Schiffes um? Kann sie den in das System hochgeladenen Persönlichkeiten trauen, die sie immer wieder warnen?

Es geht in erster Linie darum, Selbstzweifel zu überwinden sowie Panik durch Rationalität zu kontrollieren. Und ein kleines bisschen Tragik-Romantik hat die Autorin ebenfalls in ihre rasante, schockreiche Handlung eingebaut.

Alles in allem also erneut ein spannender, kurzweiliger Lesegenuss, der Elemente des Science-Fiction-Romans mit Horror-Elementen verbindet – und dabei bestens zu unterhalten weiß.

(Carsten Kuhr)



Peter S. Beagle

**EIN TANZ FÜR EMILIA**

(A Dance for Emilia / The Story of Kao Yu – 2000)

Aus dem amerikanischen Englisch von Eva Bauche-Eppers

Wandler Verlag, Mai 2025, Paperback in englischer Broschur, Titelillustration von Julia Beutling, 116 Seiten, ISBN 978-3-948825-18-8

Wenn ein inhabergeführter Verlag wie der engagierte Wandler Verlag einen Autor wie Peter S. Beagle in sein Programm aufnimmt, dann ist das etwas Besonderes. Beagle, der hierzulande vor allem durch seinen verfilmten Roman »Das letzte Einhorn« bekannt ist, gehört zu den großen,

noch lebenden Verfassern anspruchsvoller Fantastik. Seine Werke stehen fernab vom Zeitgeist; er widmet sich meist den leisen Tönen, Gefühlen und Charakteren – weniger der platten Action.

Vorliegend erwarten uns zwei Novellen.

In der zweiten berichtet er von einem Richter, der im antiken China auf seinen Reisen durch das Reich Recht spricht. Kao Yu ist so integer, dass ihm bei besonders kniffligen Fällen ein Qilin – ein chinesisches Einhorn – bei der Suche nach der Wahrheit und dem Urteilsspruch behilflich ist.

Eines Tages soll er über eine Taschendiebin befinden – und verstrickt sich schließlich tragisch in Gefühle für die Angeklagte ...

Uns erwartet eine Erzählung, die ganz im Stil der bekannten Richtergeschichten aus dem alten China gehalten ist. Die Bühne selbst bleibt dabei nebensächlich; der Autor konzentriert sich darauf, die letztlich tragische Geschichte einer Liebe zu erzählen, die nicht sein darf. Das mag ein wenig vorhersehbar wirken, erscheint jedoch im Kontext der Erzähltradition stimmig und unterhält auf eine stille, intensive Weise.

Kommen wir zur titelgebenden Novelle.

Es ist die Geschichte dreier Menschen. Sam und Jacob kennen sich seit ihrer Jugend. Gemeinsam wuchsen sie in New York auf. David folgt seiner Muse als mittelmäßiger Schauspieler auf die Bühnen der Weststaaten. Sam hingegen gab seinen Traum, gefeierter Tänzer im Ballett zu werden, auf und schlug sich fortan leidlich als Kritiker durch. Über all die Jahrzehnte riss der Kontakt zwischen den beiden nie ab. Sam lebt zuletzt in einer kleinen Mansarde mit seiner Katze, als er –

frisch verliebt in eine viel jüngere Frau namens Emilia – eines Nachts überraschend an einem Herzinfarkt stirbt.

Die Überlebenden – die Katze, David und Emilia – trauern um den Verstorbenen. In Briefen teilen sie ihre Erinnerungen an Sam miteinander. Eines Tages bemerken sie, dass Sams Katze tanzt – wie einst Sam.

Als die Katze schließlich zu sprechen beginnt, wird klar: Sam ist zurück. Doch bei aller Freude über seine Rückkehr merken nach und nach alle Beteiligten, dass die Situation sie nicht weiterbringt. Sams Seele muss weiterziehen, Emilia und Jacob ihr Leben fortsetzen – und vielleicht gibt es ja eines Tages ein Wiedersehen.

Beagle beschäftigt sich in dieser Novelle mit etwas sehr Wichtigem. Weder die Liebe zu einem Menschen noch unerfüllte Träume stehen im Zentrum. Es geht ihm darum, zu zeigen, dass Verluste akzeptiert – ja, aktiv angenommen – werden müssen, damit ein gedeihliches Weiterleben für die Zurückgebliebenen möglich ist. Einfühlsam, mit Mitgefühl und, ja, Weisheit macht Beagle deutlich: Das Festhalten an Verstorbenen, das Nicht-loslassen-Können, bremst unser eigenes Leben aus und hindert uns daran, es sinnvoll weiterzuführen. Das heißt nicht, dass man den geliebten Menschen nicht wertschätzen oder sich nicht an gemeinsame Erlebnisse erinnern soll – aber letztlich muss das Leben weitergehen. Und das gelingt nur, wenn man den, der nicht mehr Teil unseres Lebens ist, loslässt.

Insofern ist dies eine wichtige Lektion – verpackt in eine leise, einfühlsam erzählte Geschichte, die berührt, betroffen macht und dennoch Hoffnung schenkt.

(Carsten Kuhr)



# Science Fiction Club Deutschland e.V.

Wir. Machen. Zukunft. Seit 1955.  
sfcd.eu

Der Verein für SFF-Interessierte



Unser Vereinsmagazin informiert über  
Vereinsnews, Conventions,  
SFF-Wissenswertes und Rezensionen,  
Geschichten und vieles mehr.