



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Die Darstellung mittelalterlicher Motive
in J. H. Praßls *Chroniken von Chaos und Ordnung*“

verfasst von / submitted by

Tanja Traxler, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2018 / Vienna, 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 333 299

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Diplomstudium Lehramt UF Deutsch
UF Psychologie und Philosophie

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer

Danksagung

An dieser Stelle bedanke ich mich bei allen, die mich während meines Studiums und des Schreibens dieser Diplomarbeit begleitet und unterstützt haben.

Ein besonderer Dank gilt meinem Betreuer Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer, der mir während des gesamten Entstehungsprozesses meiner Diplomarbeit mit guten Ratschlägen zur Seite stand und sich jeder meiner Fragen widmete.

Meiner Familie und meinem Partner danke ich von ganzem Herzen für ihre Geduld, Empathie und die mentale Unterstützung, die sie mir seit Anbeginn meines Studiums, und insbesondere während der Herausforderung, diese Diplomarbeit zu schreiben, entgegenbrachten.

Danke für jede noch so kleine Hilfestellung, für jedes aufmunternde Gespräch und vor allem für die Rücksichtnahme und das Verständnis in dieser stressigen, außergewöhnlichen Zeit.

Meinem Partner Christian danke ich insbesondere noch dafür, dass er mir die Welt der fantastischen Literatur vor beinahe zehn Jahren näherbrachte, wodurch sicherlich auch der Grundstein für diese Diplomarbeit gelegt wurde.

Ein großer Dank gilt auch Judith und Heinz Praßl, die ich im November 2016 auf der Vienna Comic Con persönlich kennenlernte und auf derselbigen ein Jahr später wieder traf. Damals weckten sie meine Begeisterung für ihr Werk, nahmen sich anschließend Zeit für die Beantwortung meiner Fragen im Zuge eines Interviews und ließen mir seither mentale Unterstützung aus Graz zukommen.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	9
1.1	Problemstellung und Forschungsstand	9
1.2	Zielsetzung und Fragestellung	10
1.3	Gliederung der Arbeit	11
2	Fantastische Literatur	13
2.1	Entstehungsgeschichte und Begriffsdefinition im deutschsprachigen Raum	13
2.2	Themen der fantastischen Literatur	17
2.2.1	Die <i>ich</i> -Themen	17
2.2.2	Die <i>du</i> -Themen	19
2.3	Abgrenzungen der fantastischen Literatur	20
2.3.1	Märchen, Sagen, Legenden	20
2.3.2	Science Fiction	21
2.3.3	Schauerroman	22
2.3.4	Fantasy	22
2.3.4.1	Heroic Fantasy	23
2.3.4.2	High Fantasy	23
2.3.4.3	Science Fantasy	24
2.3.4.4	Urban Fantasy	24
2.3.4.5	Crossover-Literatur	24
2.3.4.6	Weitere Untergruppen	25
3	Archetypische Figuren in der Fantasyliteratur	27
3.1	Der Held	28
3.2	Der Schatten	31
3.3	Der Mentor	32
3.4	Der Herold	33

3.5	Der Helfer.....	33
3.6	Der Trickster	34
3.7	Der Schwellenhüter	34
3.8	Der Gestaltenwandler	35
4	Die Chroniken von Chaos und Ordnung	37
4.1	Das Autorenduo J. H. Praßl.....	37
4.2	Vom Rollenspiel zum Fantasy-Epos	37
4.3	Die Romanreihe.....	39
4.3.1	Figuren	39
4.3.1.1	Thorn Gandir.....	40
4.3.1.2	Rosmerta	44
4.3.1.3	Bargh Barrowsøn	45
4.3.1.4	Chara Viola-Lukullus / Chara Pasiphae-Opoulos.....	47
4.3.1.5	Telos Malakin	50
4.3.1.6	Die Al'Shejs.....	53
4.3.1.7	Al'Jebal.....	54
4.3.1.8	Osmosis.....	56
4.3.1.9	Lucretia L'Incarto	58
4.3.2	Inhalt.....	60
4.3.2.1	Band I: Thorn Gandir – Aufbruch	60
4.3.2.2	Band II: Telos Malakin – Prüfung	60
4.3.2.3	Band III: Bargh Barrowsøn – Chaos.....	62
4.3.2.4	Band IV: Lucretia L'Incarto – Krieg.....	63
5	Motive in der Literatur	65
5.1	Der Begriff „Motiv“	65
5.2	Mittelalterliche Motive in der Literatur	66

6	Analyse mittelalterlicher Motive in den Chroniken von Chaos und Ordnung I–IV	69
6.1	Artus‘ Tafelrunde	69
6.2	Die Queste	71
6.3	Ein Priester als Helfer.....	73
6.4	Formelhafte Zahlen.....	75
6.5	Gefangenschaft	80
6.6	Gelübde und Eide	84
6.7	Magische Heilkraft	87
6.8	Magische Objekte	90
6.8.1	Das gestohlene magische Objekt.....	90
6.8.2	Magische Objekte zwergischen Ursprungs	91
6.8.3	Magische Waffen.....	92
6.8.4	Magische Objekte, die eine vorübergehende Veränderung der Person bewirken	96
6.8.5	Magisches Objekt gewährt Einblick.....	97
6.9	Magische Unsichtbarkeit	99
6.10	Magische Verjüngung	100
6.11	Magischer/todesähnlicher Schlaf.....	102
6.12	Monster und Wunderwesen	103
6.12.1	Monster und Wunderwesen im Mittelalter.....	103
6.12.2	Monster und Wunderwesen in den Chroniken von Chaos und Ordnung.....	107
6.12.2.1	Amazonen und Kentauren.....	107
6.12.2.2	Elfen	108
6.12.2.3	Goygoa	110
6.12.2.4	Löwenmensch.....	112
6.12.2.5	Oger.....	112

6.12.2.6	Orks.....	114
6.12.2.7	Reptilien.....	116
6.12.2.8	Zwerge	123
6.13	Nigromantie.....	124
6.14	Prophezeiungen	126
6.15	Rettung vor Hinrichtung.....	129
7	Conclusio.....	131
8	Literatur- und Quellenverzeichnis.....	133
8.1	Primärliteratur	133
8.2	Sekundärliteratur	134
8.3	Internetquellen.....	141
8.4	Datenträger	143
8.5	Abbildungen	143
9	Anhang	145
	Autoreninterview mit J. H. Praßl	145
	Eidesstattliche Erklärung.....	157
	Abstract – deutsch	159
	Abstract – english.....	160

1 Einleitung

1.1 Problemstellung und Forschungsstand

Die fantastische Literatur ist heute eine sehr beliebte Gattung, was auch die Liste der meistverkauften Bücher aller Zeiten deutlich veranschaulicht, denn in dieser befinden sich allein unter den Top 10 zwei Werke aus dem Bereich der Fantasyliteratur mit einem Verkauf von über 100 Millionen¹ Ausgaben. Gerade die Gegenüberstellung dieser beiden Bücher ist eine besonders interessante, da es sich einerseits um J. R. R. Tolkiens Roman *Der Herr der Ringe* aus dem Jahre 1954 und andererseits um J. K. Rowlings *Harry Potter und der Stein der Weisen*, der mehr als 40 Jahre später im Jahre 1997 erschienen ist, handelt. Somit lässt sich erkennen, wie weit die Wurzeln der Fantasy zurückreichen und wie populär dieses Genre bis heute geblieben ist. Es stellt sich hierbei die Frage, was die Leser/-innen an diesem Genre fasziniert, und insbesondere, woher die Stoffe für diese Gattung stammen.

Das Feld der fantastischen Literatur ist ein besonders großes, das sich in viele Unterkategorien gliedern lässt. In Anbetracht der Bestsellerlisten wird schnell klar, dass es vor allem eine Nachfrage nach englischsprachigen Werken gibt, die alle eines gemeinsam haben – ihre Verbindung zur mittelalterlichen Mythologie. Seine Anfänge findet diese Tradition ohne Zweifel in den Werken J. R. R. Tolkiens, der sich sowohl privat als auch durch seine Lehre mit diesen und auch den germanischen Themen beschäftigte. Er gilt als Vorbild für unzählige Autor/-innen, wobei es scheint, als ob die deutschsprachige Literatur von der englischen in den Hintergrund gedrängt wird, wie beispielsweise gerade aktuell durch *Das Lied von Eis und Feuer* von George R. R. Martin oder die Erweiterung der *Harry Potter* Reihe von Joanne K. Rowling.

Nach 1945 verbreitete sich das Genre der Fantasyliteratur zwar zunehmend, jedoch nahm die literaturwissenschaftliche Beachtung der Texte und Autor/-innen ab.² Autor/-innen, die sich in Deutschland beispielsweise mit fantastischen Werken einen Namen machten, sind Wolfgang und Heike Hohlbein, Markus Heitz, Kay Meyer, Cornelia Funke sowie Bernhard Hennen.

Ein bisher kaum erforschtes Feld stellen die original deutschsprachigen Werke österreichischer Herkunft dar, dies liegt unter anderem daran, dass es kaum österreichische

¹ Vgl. Bestsellerliste: Die meistverkauften Bücher aller Zeiten. <https://www.die-besten-allerzeiten.de/buecher/meistverkauften/> (Zugriff: 13.04.2017).

² Vgl. Brittnacher, Hans Richard (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 176.

Autor/-innen gibt, die dem Fantasy-Genre zuzuordnen sind und sich den mittelalterlichen Stoffen angenommen haben. Zu nennen sind an dieser Stelle lediglich Barbara Büchner, Hubert Franz Straßl und J. H. Praßl. Eine österreichische High-Fantasy-Romanreihe, in der auch mittelalterliche Stoffe und Motive zu finden sind, gibt es bisher nur eine, nämlich *Die Chroniken von Chaos und Ordnung* von dem Autorenduo J. H. Praßl. Obwohl man hierbei Parallelen zu Tolkiens *Mittelerde*-Romanen erkennen kann, schaffen es die Autorin und der Autor sich durch eine neue Welt und spannende Figuren von diesen und anderen Fantasyromanen abzugrenzen. Auch wenn es im englischsprachigen Raum bereits viele Untersuchungen zu mittelalterlichen Motiven in der Literatur gibt, scheint es im deutschsprachigen Raum bzw. in Hinblick auf österreichische Literatur keine auf diesem Gebiet zu geben, weswegen eine solche anhand des High-Fantasy-Romans *Die Chroniken von Chaos und Ordnung* im Zuge dieser Diplomarbeit stattfinden soll.

1.2 Zielsetzung und Fragestellung

Ausgehend vom *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400* werden einzelne Motive in jedem der vier bisher erschienenen Bände der achteiligen Romanreihe *Die Chroniken von Chaos und Ordnung* von J. H. Praßl untersucht. Dabei geht es vor allem darum, auch zu analysieren, welche Motive herausgegriffen und wie diese umgesetzt sowie mit den anderen vorkommenden Themen verknüpft worden sind.

Die grundlegende Fragestellung dieser Diplomarbeit befasst sich konkret mit dem Nachweis mittelalterlicher Motive in dem vorliegenden Werk und den damit verbundenen archetypischen Figuren. Weiters stellt sich die Frage, inwieweit die Motive übernommen oder nur als Basis eingesetzt und neuartig umgeformt wurden.

Im Zusammenhang mit der Fragestellung werden neben den mittelalterlichen Motiven in den jeweiligen Werken auch archetypische Figuren untersucht, um neben der Handlung auch diese in dem Werk zu erfassen, wodurch die Analyse erst vervollständigt wird. Es geht hierbei einerseits um eine Untersuchung der Personen der Handlung als auch um ihre Analyse. Auch hier soll gezeigt werden, dass sich die Autoren mittelalterlicher Motive bedienen.

Ziel der vorliegenden Diplomarbeit ist, zu zeigen, dass die mittelalterlichen Motive, die bereits viele Leser/-innen englischsprachiger Romane oder Romane deutscher Herkunft begeisterten, auch in einem österreichischen High-Fantasy-Roman zu finden sind.

1.3 Gliederung der Arbeit

Zunächst wird anhand der *Einführung in die fantastische Literatur* von Todorov (1970) erläutert, welche Themen in der fantastischen Literatur zu finden sind, daran anschließend werden die einzelnen Varianten dieser vorgestellt, um dadurch eine Brücke zu den mittelalterlichen Motiven zu schlagen und das in dieser Diplomarbeit analysierte Werk von J. H. Praßl auch literaturwissenschaftlich einbetten zu können.

Daran anschließend werden die klassischen archetypischen Figuren der Fantasyliteratur vorgestellt, damit folgend eine Zuordnung der in *Die Chroniken von Chaos und Ordnung* vorkommenden Protagonist/-innen und deren Analyse, auch hinsichtlich mittelalterlicher Bezüge, erfolgen können.

Schließlich geht es im Kern der vorliegenden Diplomarbeit darum, den Fokus auf die Motive in der Literatur zu lenken und die in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* Band 1–4 vorkommenden mittelalterlichen Motive, basierend auf dem *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400*, in alphabetischer Reihenfolge vorzustellen und zu analysieren. Neben der Auseinandersetzung mit dem Motiv-Index stützt sich die Analyse im Kapitel *Monster und Wunderwesen* außerdem auch auf Rudolf Simeks Werk *Monster im Mittelalter*, da sie nur dadurch vervollständigt werden kann. Aufgrund der Tatsache, dass Wunderwesen ihren Ursprung nicht im Mittelalter, sondern bereits vor der griechischen Antike haben³, wird genauer darauf eingegangen, warum Wunderwesen gerade im Mittelalter an Popularität gewannen bzw. welche Funktion diese zu jener Zeit hatten. Es soll gezeigt werden, wo diese zu jener Zeit zu finden waren und wer sich mit ihnen beschäftigte.

Im Anschluss an die Analyse werden alle Ergebnisse und Erkenntnisse in einer Conclusio präsentiert sowie die Forschungsfragen zusammenfassend beantwortet, um die Thematik dieser Arbeit knapp abbilden zu können. Im Zuge dessen soll ebenso eine Schlussbetrachtung der vorangegangenen Ausarbeitungen erfolgen.

³ Vgl. Simek, Rudolf: *Monster im Mittelalter. Die Phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen*. Köln/Weimar/Wien: Böhlau 2015, S. 32.

2 Fantastische Literatur

2.1 Entstehungsgeschichte und Begriffsdefinition im deutschsprachigen Raum

Die Anfänge der fantastischen Literatur liegen viele Jahre zurück. Um diese Literatur einordnen zu können, ist zunächst eine grobe Untergliederung vorzunehmen, da allgemein im englischsprachigen etwas anderes unter dem Begriff *Fantasy* verstanden wird als im deutschsprachigen Raum. „Fantasy ist ein gefährlicher Begriff. Wer in Amerika >>Fantasy<< sagt, meint das, was wir in Deutschland üblicherweise >>Phantastik<< nennen. >>Phantastik<< meint all das, was undenkbar, unmöglich, übernatürlich, utopisch ist.“⁴

Im Hinblick auf die *Phantastik* werden bis heute verschiedene Definitionsansätze genannt. Gegen Ende der 1950er Jahre wird sie in Ansätzen erstmalig in die Forschungsliteratur einbezogen, die erste Bestimmung findet das Genre 1969 in dem Werk *Utopier* von Lars Gustafsson und ab diesem Zeitpunkt erscheinen immer häufiger Texte zu diesem Thema.⁵ Eine konkrete Definition fantastischer Literatur fällt schwer, darauf gibt bereits der französische Theoretiker *Louis Vax* einen Hinweis „Wir werden den gewagten Versuch, das Phantastische zu definieren, nicht unternehmen. [...] Wir werden vielmehr versuchen [sic!] das Gebiet des Phantastischen einzugrenzen, indem wir die Beziehungen zu benachbarten Genres aufzeigen.“⁶

Aufgrund dessen, dass dieser Diplomarbeit ein Werk aus dem deutschsprachigen Raum unterliegt, wird die Begriffsdefinition auch aus dessen Sicht beleuchtet, deshalb wird nachfolgend, auch in Anlehnung an Todorov (1970), von *fantastischer Literatur* gesprochen, die eine eigene Variante bzw. Gattung der Literatur darstellt.⁷ Wer im deutschsprachigen Raum von *Fantasy* spricht, meint auch hier nicht dasselbe wie *fantastische Literatur*, sondern einen Nebenzweig bzw. eine Variante dieser, welche/r sich

⁴ Feige, Marcel: Das neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit – Mythen, Legenden und Sagen der Fantasy. 2. Aufl. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag GmbH 2003, S. 9.

⁵ Vgl. Rainer, Karin Angela: Die phantastische Literatur. Versuch einer aktuellen Analyse. Definition und Geschichte. Typische und atypische Fallbeispiele. Frauen und phantastische Literatur. Dissertation, Universität Wien 2004, S. 26.

⁶ Vax, Louis: Die Phantastik. In: Zondergeld, Rein A. (Hg.): Phaicon I. Frankfurt am Main 1974, S. 11.

⁷ Vgl. Todorov, Tzvetan: Einführung in die fantastische Literatur. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach 2013, S. 7.

erst im 20. Jahrhundert entwickelte und seine Themen und Motive aus Märchen, Sagen und verschiedenen Mythologien bezieht.⁸

Fantastische Inhalte in Geschichten gibt es wohl schon seit jeher. Sie sind aus vergangenen Zeiten jedoch eher unter den Begriffen Sagen, Legenden oder Mythen bekannt.⁹ Eine erste Beschreibung des Fantastischen nahm G. Zacharias-Langhans¹⁰ um 1800 vor, indem er fünf Motive nannte. Marzin (1982) nennt diese Vorgehensweise als einen Ansatz, die Phantastik als literarische Gattung zu definieren, die zweite wäre „[...] die phantastische Literatur von der grundsätzlichen Disposition des Textes her [zu] beschreiben [...]“¹¹

Der heute bzw. seit dem 19. Jahrhundert bekannte Begriff definiert sich aus einem Verhältnis zu den Begriffen des *Realen* und des *Imaginären*. Es wird versucht, Erscheinungen entweder anhand natürlicher oder übernatürlicher Ursachen zu erklären, denn gerade der schmale Grat und die Unschlüssigkeit zwischen diesen beiden schafft die Wirkung des Fantastischen.¹² Besonders die Gegenüberstellung von Wirklichkeit und Fantasie spielt eine wesentliche Rolle in der Handlung der heutigen Werke der fantastischen Literatur, denn auch die Figuren – und hierbei vor allem die Figur des Helden, der meist eine Hauptfigur darstellt – spüren diesen Widerspruch zwischen den beiden Welten und sind erstaunt über alles Unnatürliche oder Außergewöhnliche, das sie umgibt.¹³

Deutschsprachige phantastische Literatur nach 1945 und insbesondere in der Postmoderne kommt in Form spielerischer Genrevarianten vor, die nur noch selten mit Furcht verbunden sind oder Grauen erzeugen wollen, sondern eher Freude am Durchspielen konträrer fiktionaler Möglichkeitsformen haben.¹⁴

Als ein wesentliches Merkmal der fantastischen Literatur nennt Todorov (2013) die Integration der Leserin/des Lesers in die Welt der Figuren der Handlung.¹⁵ Es handle sich hierbei nicht um eine bestimmte Leserin/einen bestimmten Leser, so Todorov (1970), sondern um die Funktion der Leserin/des Lesers, die/der im Text bereits impliziert ist, denn diese/r sei in diesem bereits so gedacht wie die Haltung der Personen. Als

⁸ Vgl. Redaktion Schule und Lernen (Hg.): Schülerduden Literatur. Das Fachlexikon von A–Z. 5. Aufl. Mannheim u. a.: Dudenverlag 2008, S. 138.

⁹ Vgl. Feige (2003), S. 9.

¹⁰ Vgl. Marzin, Florian F.: Die phantastische Literatur. Eine Gattungsstudie. Frankfurt am Main/Bern: Peter Lang 1982, S. 43–44.

¹¹ Marzin (1982), S. 44.

¹² Vgl. Todorov (2013), S. 35.

¹³ Vgl. Reimann, Olga: Das Märchen bei E. T. A. Hoffmann. Dissertation. München 1926, S. 73.

¹⁴ Brittnacher (2013), S. 171.

¹⁵ Vgl. Todorov (2013), S. 41.

erste Bedingung des Fantastischen nennt Todorov (2013) die Unschlüssigkeit der Leserin/des Lesers im Hinblick auf die mögliche Identifikation mit den Figuren der Handlung. Wichtig ist hierbei, dass diese Unschlüssigkeit betreffend den Ausgang der Handlung oder die Entscheidung einer Figur nicht in erster Linie das Vorkommen eines unheimlichen Ereignisses impliziert.

Das Fantastische impliziert also nicht allein das Vorkommen eines unheimlichen Ereignisses, das beim Leser und beim Helden Unschlüssigkeit bewirkt, sondern auch eine Art zu lesen, die man vorläufig negativ so definieren kann: sie darf weder >>poetisch<< noch >>allegorisch<< sein.¹⁶

Dieses Zusammenspiel zwischen der Handlung, den Figuren und der Leserin/dem Leser scheint ein entscheidender Aspekt bei der Findung einer Definition des Fantastischen zu sein. Jede Leserin/jeder Leser ginge laut Todorov mit einer Erwartung an ein Werk heran, solange das Werk nicht zu Ende ist, liege die Unterscheidung zwischen der natürlichen und unnatürlichen Welt in der Schwebe.¹⁷ Schließlich spricht er von drei Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um von etwas *Fantastischem* zu sprechen.

Zuerst einmal muß der Text den Leser zwingen, die Welt der handelnden Personen wie eine Welt lebender Personen zu betrachten, und ihn unschlüssig werden lassen angesichts der Frage, ob die evozierten Ereignisse einer natürlichen oder einer übernatürlichen Erklärung bedürfen. Des weiteren kann diese Unschlüssigkeit dann gleichfalls von einer handelnden Person empfunden werden; so wird die Rolle des Lesers sozusagen einer handelnden Person anvertraut und zur gleichen Zeit findet die Unschlüssigkeit ihre Darstellung, sie wird zu einem der Themen des Werks; im Falle einer naiven Lektüre identifiziert sich der reale Leser in bezug [sic!] auf den Text eine bestimmte Haltung einnimmt: er wird die allegorische Interpretation ebenso zurückweisen wie die >>poetische<< Interpretation.¹⁸

Diese Definition nennt im ersten Fall einen *verbalen*, im zweiten einen *syntaktischen* und im dritten einen *semantischen Aspekt*.¹⁹ Letzterer sei jedoch vernachlässigt und der Interpretation überlassen worden.²⁰ Todorov (2013) versucht diese durch weitere Definitionen, wie beispielsweise jener einer Ausgabe des *Petit Larousse*, zu rechtfertigen, die übernatürliche Wesen als ein weiteres Kriterium fantastischer Erzählungen ansieht.²¹ Todorovs Werk stellt einen besonderen Fortschritt hinsichtlich der Forschung

¹⁶ Todorov (2013), S. 43.

¹⁷ Vgl. Haas, Gerhard: Struktur und Funktion der phantastischen Literatur. In: Wirkendes Wort, Heft 5, 1978, S. 343 f.

¹⁸ Todorov (2013), S. 43–44.

¹⁹ Vgl. Todorov (2013), S. 44–45.

²⁰ Vgl. Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. 2. Aufl. Berlin: Lit Verlag Dr. W. Hopf 2010, S. 175.

²¹ Vgl. Todorov (2013), S. 44–45.

zur fantastischen Literatur dar, jedoch stößt seine Abhandlung auch auf Kritik. Einerseits sei diese zu persönlich gefärbt, andererseits würden Texte zur Bestimmung des Genres ausgegrenzt werden. Seine Theorie als allgemein Gültig anzusehen sei aufgrund der Ausgrenzungen nicht möglich. Uwe Durst (2010) schließt sich dieser Kritik jedoch beispielsweise nicht an und stimmt Schröder (1994) zu, dass seine Arbeit das Fundament für die heutige Phantastikforschung darstelle.²²

Eine weitere treffende Definition liefert auch der Duden (2008): „Sammelbegriff für Literatur, die vom Einbruch übernatürlicher und unheimlicher Mächte in das alltägliche Leben handelt, sodass die Grenze zwischen Wirklichkeit und Unwirklichem verschwimmt.“²³ Diese Grenzziehung ist nicht nur ein grundlegendes Kennzeichen dieser Gattung, sondern auch ein Aspekt, der diese gefährden kann, sobald die Leserin/der Leser gemeinsam mit den handelnden Personen an einem Punkt angelangt ist, sich für einen Weg zu entscheiden.²⁴ Todorov (2013) spricht hierbei von der Schwelle zwischen dem *Unheimlichen* und dem *Wunderbaren*, die das *Fantastische* stets bedrohen würde, weil es sich genau zwischen diesen beiden Positionen befände bzw. sich mit diesen überschneide.²⁵

Wie bereits eingangs erwähnt, ist es nicht allein von Wichtigkeit, den Begriff der fantastischen Literatur von anderen Gattungen abzugrenzen bzw. ihn als einen Überbegriff verschiedener Gattungen zu sehen, sondern ebenso, zu untersuchen, mit welchen Themen sich Werke der fantastischen Literatur befassen und woher diese stammen.

²² Durst (2010), S. 42 und 45.

²³ Redaktion Schule und Lernen (2008), S. 138.

²⁴ Vgl. Todorov (2013), S. 55.

²⁵ Vgl. Todorov (2013), S. 55–58.

2.2 Themen der fantastischen Literatur

Bevor die Frage, mit welchen Themen sich fantastische Werke befassen, beantwortet werden kann, muss die Funktion, die sich hinter diesen verbirgt, untersucht werden. Welche Funktion hat das *Fantastische* in einem Werk und was leisten fantastische Elemente für dieses?²⁶ Todorov (2013) gibt drei Antworten auf diese Fragen.

Erstens erzielt das Fantastische einen speziellen Effekt beim Leser – Angst oder Grauen oder einfach Neugier –, den die anderen literarischen Gattungen oder Formen nicht hervorrufen können. Zweitens dient das Fantastische dem Erzählen, es erhält die Spannung: das Vorhandensein fantastischer Elemente erlaubt eine besonders gedrängte Organisation der Handlung. Drittens schließlich hat das Fantastische eine Funktion, die auf den ersten Blick tautologisch ist: es ermöglicht die Beschreibung eines fantastischen Universums, und dieses Universum hat deshalb noch keine Realität außerhalb der Sprache.²⁷

Die *fantastische Literatur* erscheint aus diesem Blickwinkel sehr abstrakt und abgegrenzt, festzuhalten ist jedoch, dass sie in der Qualität keinen Unterschied zu anderen literarischen Werken aufweist, vielmehr geht es um einen Unterschied in der Intensität.²⁸ Todorov (2013) teilt hierbei auch E. A. Poes Ansicht „das Fantastische stell[e] eine Grenzerfahrung dar“.²⁹ Im Hinblick darauf verhält es sich mit den Themen der fantastischen Literatur ähnlich, denn auch diese stehen trotz ihrer Abgrenzung in einem engen Zusammenhang mit literarischen Themen im Allgemeinen. Todorov (2013) unterscheidet in der fantastischen Literatur grundlegend zwei Themen, nämlich die „ich-Themen“ und die „du-Themen“, „wodurch er an die Tiefenstruktur der Texte gelangt“.³⁰

2.2.1 Die *ich*-Themen

Anhand der Geschichte vom zweiten Bettelmönch versucht Todorov (2013) die Grenze zwischen Geist und Materie infrage zu stellen. Zunächst grenzt er die übernatürlichen von den natürlichen Elementen ab, wodurch er zu einer Unterscheidung von zwei Gruppen, den *Metamorphosen* und den *fantastischen Elementen*, gelangt.³¹ Erstere bezieht er auf die Möglichkeit der Veränderung des Geistes und des materiellen Zustandes beispielsweise einer Figur, sie stellt die Überschreitung einer Trennlinie zwischen der Materie und dem Geist her.³² Letztere „[...] beruht auf der bloßen Existenz fantastischer

²⁶ Vgl. Todorov (2013), S. 116.

²⁷ Todorov (2013), S. 116.

²⁸ Vgl. Todorov (2013), S. 117.

²⁹ Todorov (2013), S. 117.

³⁰ Pohlmann, Sanna: Phantastisches und Phantastik in der Literatur. Zu phantastischen Kinderromanen von Astrid Lindgren. Wettenberg: Johannes Hermann J&J Verlag 2004, S. 24.

³¹ Vgl. Todorov (2013), S. 133–136.

³² Vgl. Todorov (2013), S. 140.

Wesen [...]“³³, welche eine Grundbedingung des Genres sind. Die Handlung setzt sich beispielsweise aus Themen oder Ereignissen zusammen, die der Leser/die Leserin mit Erfahrungen des alltäglichen Lebens erklären kann, hinzu kommen jedoch solche, für die keine Erklärung zu finden ist. Herkömmlich würden jene Zufälle oder Schicksal genannt werden, wenn diese jedoch nicht akzeptiert werden, müssen sie, so Todorov, als eine verallgemeinerte Kausalität bzw. eine notwendige Beziehung aller Fakten untereinander postuliert werden, wodurch den übernatürlichen Kräften und Wesen zugestimmt werden müsste.³⁴ In diesem Zusammenhang spricht Todorov von einem *Pan-Determinismus*: „[...] alles, bis hin zum Zusammentreffen verschiedener Kausalreihen [...], muß im vollen Sinne des Wortes seine Ursache haben, selbst wenn diese nur übernatürlicher Ordnung sein kann.“³⁵ Diese Akzeptanz des Übernatürlichen, eigentlich nicht Erklärbaren, hilft dem Leser/der Leserin den Text zu verstehen. Erst dieser Determinismus gebe der Welt seine Bedeutung.³⁶ Man könne sagen, dass die Idee dieser Themen, die Grenze zwischen Materie und Geist, innovativ ist, denn, wie Todorov schildert, sah man die Durchbrechung dieser im 19. Jahrhundert noch als ein Kennzeichen des Wahnsinns an.³⁷ In weiterer Folge erläutert er, dass es nicht nur um die Grenzen zwischen Geist und Materie ginge, sondern dass ebenso die Grenze zwischen dem Subjekt und dem Objekt verwische, was sich auf die Kommunikation auswirke, weil das Subjekt und das Objekt nicht länger getrennt sein würden. Man könne die Welt des fantastischen Werkes nicht mit dem alltäglichen Leben gleichsetzen. Sowohl Zeit als auch Raum folgen anderen physikalischen Regeln, als es in der realen Welt der Fall ist. Grundlegend bleibt festzuhalten, dass das Prinzip mehrere Themen hervorbringt.³⁸ „[...] eine spezielle Kausalität, den Pan-Determinismus; die Vervielfältigung der Persönlichkeit; die Durchbrechung der Grenze zwischen Subjekt und Objekt und schließlich die Transformation von Zeit und Raum.“³⁹ Die Themen betreffen vorwiegend auch Fragen der Innenwelt, der Reflexion und der psychischen Konflikte⁴⁰, weswegen sie von Todorov auch mit Freuds Termini der *Wahrnehmung* und des *Bewusstseins* belegt werden –

³³ Todorov (2013), S. 136.

³⁴ Vgl. Todorov (2013), S. 136.

³⁵ Todorov (2013), S. 137.

³⁶ Vgl. Todorov (2013), S. 136–140.

³⁷ Vgl. Todorov (2013), S. 143.

³⁸ Vgl. Todorov (2013), S. 145–148.

³⁹ Todorov (2013), S. 148.

⁴⁰ Vgl. Pohlmann (2004), S. 24.

es ginge nicht in erster Linie um Interaktionen, sondern vielmehr darum, wie eine Welt wahrgenommen wird.⁴¹

Charakteristisch für die Ich-Themen ist schließlich das Verhältnis des Menschen zu seinem Unbewussten, seinen ‚Nachtseiten‘ „wobei eine beobachtende, reflektierende, eher passive Einstellung kennzeichnend ist.“⁴²

2.2.2 Die *du*-Themen

Mit der Kategorisierung des *du*-Themas wird ein Aspekt eingeschlossen, der auf keinen Fall in Werken zu finden ist, die unter ein *ich*-Thema fallen. Das ausgeschlossene Thema, um das es sich hierbei handelt, ist *Sexualität*. Ein Aspekt, der nicht nur eine Erfahrung beschreibt, sondern das Wesentliche im Leben und auf den Helden der Handlung eine außergewöhnliche Macht ausübt.⁴³ „Es kann nicht überraschen, daß man an dieser Stelle die Beziehung zum Übernatürlichen entdeckt: wir wissen bereits, daß dieses immer innerhalb einer Grenzerfahrung erscheint, in >>superlativischen<< Zuständen.“⁴⁴ Die fantastische Literatur hält jedoch nicht an einer Form der Begierde – der reinen Sexualität – fest, sondern illustriert mehrere Transformationen dieser, wie beispielsweise den häufig vorkommenden Inzest, die Liebe zu dritt oder auch die Homosexualität⁴⁵, die man unter gesellschaftlich nicht sanktionierte Formen zusammenfassen kann.⁴⁶ „Daneben findet man eine Reihe sexueller Symbole, die mehr oder minder deutlich auf die latenten sexuellen Implikationen der phantastischen Literatur anspielen, wie z. B. der Vampir.“⁴⁷ Die *du*-Themen zielen auf Aktion und Handlung.⁴⁸ Insgesamt geht es bei den *du*-Themen „[...] um die Beziehung des Menschen zu seinen sexuellen Wünschen und damit zu seinem Unbewußten [...].“⁴⁹ Doch nicht nur die Beziehung zwischen Mensch und Sexualität spielt eine Rolle, sondern auch jene zwischen Mensch und Umwelt, diese Themen nennt Todorov *Diskursthemen*.⁵⁰

⁴¹ Todorov (2013), S. 149.

⁴² Pohlmann (2004), S. 24.

⁴³ Vgl. Todorov (2013), S. 154–156.

⁴⁴ Todorov (2013), S. 157.

⁴⁵ Vgl. Todorov (2013), S. 161.

⁴⁶ Vgl. Marzin (1982), S. 54.

⁴⁷ Marzin (1982), S. 55.

⁴⁸ Vgl. Gansel, Carsten: *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Ein Praxishandbuch für den Unterricht*. Berlin: Cornelsen 1999, S. 97.

⁴⁹ Todorov (2013), S. 170.

⁵⁰ Vgl. Gansel (1999), S. 39.

Für Todorov (2013) können die ich- und die du-Themen nicht gemeinsam existieren. Diese Ansicht wird jedoch nicht von allen geteilt, die schärfste Kritik stammt von *Stanislaw Lem*, der behauptet, Todorov hätte nicht den gesamten Textkorpus erfasst, sondern viele Werke der fantastischen Literatur nicht berücksichtigt.⁵¹ Auch Marzin (1982) kritisiert, dass das *Fantastische* nach Todorovs Definition nur so lange existiere, wie die Unschlüssigkeit der Leserin/des Lesers anhalte, spätestens am Ende des Werkes würde diese/dieser aus dem Akt des Fantastischen austreten, was Todorov auch selbst anführt.⁵² Weiters bemerkt Roda Becher (1978), dass die Einteilung in *ich-* und *du-* Themen nicht nur für die fantastische Literatur gilt, sondern auch auf andere Gattungen zutrifft.⁵³

2.3 Abgrenzungen der fantastischen Literatur

Da das Feld der fantastischen Literatur – trotz des Versuches der Eingrenzung durch eingangs erwähnte Definitionen – sehr groß ist und viele Ähnlichkeiten mit anderen Gattungen zulässt, wird nachfolgend eine Abgrenzung zu diesen vorgenommen, um das dieser Diplomarbeit zugrunde liegende Werk einer spezifischen Gattung zuordnen zu können.

2.3.1 Märchen, Sagen, Legenden

Die Themen der fantastischen Literatur stammen, wie bereits erwähnt, auch teilweise von Märchen oder Sagen. Gerade deshalb ist es wichtig, sie von diesen abzugrenzen, auch wenn es aufgrund der Gattungshistorik eine enge Verbindung zwischen diesen Gattungen gibt. Insbesondere Märchen, die der Fabel nahestehen, weil die handelnden Figuren vorwiegend anthropomorphisierte Tiere sind, sind scharf von der fantastischen Literatur zu trennen.⁵⁴ Marzin (1982) verweist beispielsweise auch auf R. Caillois, der hervorhob, dass das Übernatürliche im Märchen keinen Schrecken wie in der fantastischen Literatur hervorrufen würde. Dies führe zu einem entscheidenden Unterscheidungsmerkmal, nämlich, dass „die phantastische Literatur zu einer Literatur des Schauers, der Angst und der Bedrohung“⁵⁵ wird. Der Aspekt des Übernatürlichen beispiels-

⁵¹ Vgl. Durst (2010), S. 48–49.

⁵² Vgl. Marzin (1982), S. 55–56.

⁵³ Vgl. Becher, Martin Roda: Die im Rücken lebendig gewordene Lehne, In: Merkur 32, 1978, S. 155.

⁵⁴ Vgl. Marzin (1982), S. 220–221.

⁵⁵ Marzin (1982), S. 221.

weise ist zwar einer, der beiden Gattungen immanent ist, jedoch ist auch dieser in der fantastischen Literatur negativ konnotiert, während im Märchen das gute und das böse Übernatürliche gleich gewichtet sind. Ein ebenso wichtiges Kriterium der Abgrenzung ist die Tatsache, dass das Märchen auch ohne fantastische Elemente auskommen kann, denn es ist nicht angewiesen auf sie.⁵⁶ Ein weiteres Merkmal findet sich im Hinblick auf die Figuren. Im Gegensatz zu fantastischen Werken werden die Figuren im Märchen nicht ausführlich charakterisiert, auch der Ort der Handlung gestaltet sich nicht als komplex.⁵⁷ Sagen, die für viele Werke der fantastischen Literatur – vor allem der Fantasyliteratur – herangezogen werden, bilden gemeinsam mit den Legenden und Märchen die Wundererzählungen. Die Handlung wird meist von einem Helden vorangetrieben, der durch ein jenseitiges Wunder emotionale Ereignisse bzw. Abenteuer erlebt, bei der Legende rücken die Emotionen im Vergleich zur Sage etwas in den Hintergrund. Ein wichtiges Kennungsmerkmal beider Formen ist jedoch die Verbindung zur Realität, die in den Werken der fantastischen Literatur, und auch in diesem Fall vor allem im Bereich der Fantasyliteratur, kaum gegeben ist, da diese auch ohne einen Wirklichkeitsbezug auskommt.⁵⁸

2.3.2 Science Fiction

Im deutschsprachigen Raum wurde die Science Fiction nach 1945 von Herbert W. Franke und Wolfgang Jeschke geprägt. Frankes Romane sind beispielsweise in einer hochtechnisierten Welt angesiedelt, die gleichzeitig auch die Angst der Menschen vor einer Übermacht der Technik und dem damit verbundenen Schwund der Menschlichkeit erkennen lässt. Auch in der Science Fiction ist wie in der fantastischen Literatur das *Unwahrscheinliche* ein Thema. Ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal zur fantastischen Literatur ist der fehlende zweite Handlungskreis, der sich nach Marzin (1982) durch die biologische Veränderung einer Figur definieren lässt. Diese beinhaltet unter anderem Mutation, die zu einem Supermenschen führt, oder die Gabe der Teleportation,

⁵⁶ Vgl. Marzin (1982), S. 225.

⁵⁷ Vgl. Naglik, Sarah: Das wiederkehrende Motiv des Bösen in phantastischer Kinder- und Jugendliteratur. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH 2014, S. 27–29.

⁵⁸ Vgl. Solms, Wilhelm: Einfach Phantastisch. Von der Wundererzählung zur Phantastischen Literatur. In: Le Blanc, Thomas/Solms, Wilhelm (Hg.): Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Röth 1994, S. 14–15. und Schmitz-Emans, Monika: Märchen – Sage – Legende. In: Brittnacher, Hans Richard (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 302–304.

die innerhalb der Science Fiction mit einer Erklärung seiner Herkunft bestehen und ohne Hinzuziehen einer Technik existieren kann.⁵⁹

2.3.3 Schauerroman

Es gibt viele verschiedene Ausprägungen der Gattung *Schauerliteratur*, eine ist auch bei der Fantasyliteratur zu finden. Im deutschsprachigen Raum wird der Begriff *Schauerroman* verwendet und im englischsprachigen ist die Rede von *gothic novel*, wobei diese beiden Begriffe aus philologischer Sicht nicht gleichgesetzt werden dürfen. Grundsätzlich eint die beiden – bezogen auf die Fantasy –, dass die Zeit der Handlung meist das Mittelalter ist.⁶⁰

Die Protagonist/-innen stellen edle Helden dar, die

[...] gegen hinterlistige, mordende und vergewaltigende Schurken um die Gunst von schönen, unschuldigen und bedrohten Edelfräulein kämpfen, wobei diese Fräulein nicht selten in dunklen feuchten Kerkern, in hohen Türmen, engen Klosterzellen oder verwinkelten Schlössern gefangen gehalten und gequält werden.⁶¹

Ein weiteres Merkmal des Schauerromans ist der hohe Anteil schaueraffiner textontologischer Bausteine, die nicht nur die Figuren betreffen, sondern auf den Leser/die Leserin überspringen und somit eine besonders intensive Form einer *Wirkungsästhetik* ausbilden. Den Protagonist/-innen stoßen in der Regel furchtbare Ereignisse an schrecklichen Orten zu, was die Leserin/den Leser zum Mitfühlen anregt.⁶²

2.3.4 Fantasy

Wie bereits eingangs erwähnt, wurde der Begriff *Fantasy* häufig falsch verwendet oder dargestellt. Der Grund hierfür liegt zunächst darin, dass die Bezeichnung, ähnlich wie bei der *Science Fiction*, keinem literaturwissenschaftlichen Diskurs entstammt. Dies rührt unter anderem daher, dass bereits das englische Substantiv *fantasy* nicht eindeutig zuzuordnen ist. Einen entscheidenden Definitionsansatz liefert der englische Mediävist J. R. R. Tolkien, der von sekundären Welten spricht. Er spricht von der Fantasy als Literatur, deren Autor ein Zweit-Schöpfer ist, der eine eigene Welt für seine Figuren kreiert, in der diese stellvertretend für die Leser Trost und Erlösung erlangen können. Dies definiert Tolkien als *eucatastrophe* (dt. *Eukatastrophe*). Prägend für die heutige Fantasy

⁵⁹ Vgl. Marzin (1982), S. 197–209.

⁶⁰ Vgl. Grizelj, Mario: Schauerroman/gothic novel. In: Brittnacher, Hans Richard (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 305–306.

⁶¹ Grizelj (2013), S. 306.

⁶² Vgl. Ebd. S. 307.

ist die Kombination einer Anderswelt in mythischem Modus, die auf dem globalen Sagenschatz beruht.⁶³ Der dieser Arbeit zugrunde liegende Roman ist dem Genre der Fantasy zuzuordnen, die jedoch selbst noch weitere Untergattungen unterscheidet, welche an dieser Stelle kurz vorgestellt werden, um zu zeigen, welcher *Die Chroniken von Chaos und Ordnung* zugehörig sind.

2.3.4.1 Heroic Fantasy

Zu seinen Anfängen wurde im Bereich des *Fantastischen* vieles unter dem Begriff *Heroic Fantasy* zusammengefasst, was jedoch heute von der *High Fantasy*, der *Dark Fantasy* und der *Science Fantasy* abgegrenzt wird.⁶⁴ *Heroic Fantasy* lässt sich noch in weitere Subkategorien untergliedern, jedoch ist sie samt dieser „durch eine abenteuerliche Handlung, die den Heldensagen und Legenden nicht unähnlich ist“⁶⁵ gekennzeichnet. Ein Großteil der Stoffe für diese Untergruppe stammt von der *Artussage*.⁶⁶ Meist kämpft hierbei ein gewalttätiger und unbesiegbare Held mit dem Schwert gegen übermächtige Gegner, die sich der Zauberei und Magie bedienen.⁶⁷

2.3.4.2 High Fantasy

High Fantasy wird näher mit dem Märchen in Verbindung gebracht. Die Hauptfiguren sind meist keine typischen Helden, sondern, im Gegenteil, Antihelden.⁶⁸ Gekennzeichnet ist das Genre der High Fantasy vor allem durch seine Figuren und den Ort der Handlung. Zu den Figuren gehören Zwerge, Elfen bzw. Elben, Baumwesen, Helden, Magier, Untote bzw. Orks, die durch J. R. R. Tolkiens *Mittelerde* Romane zu Genrestereotypen wurden, obwohl er nicht der Erste war, der Geschichten in dieser Form verfasste, denn bereits Mitte des 19. Jahrhunderts wurde eine Kurzgeschichtensammlung von *Lord Dunsany* um die *Gods of Pegāna* verfasst, die ähnliche Züge aufweist. Die Schöpfungen entstammen unterschiedlichen Sagen der Antike und der archaisch-höfischen Literatur des Mittelalters. Als zentrale Themen lassen sich Rache und Vergebung sowie Kampf und Sieg nennen. Die Kultur ist vorwiegend männerdominiert, Liebe und Geschlechterbeziehungen finden in dieser nur als Minne statt.⁶⁹

⁶³ Vgl. Rüster, Johannes: Fantasy. In: Brittnacher, Hans Richard (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 284–285.

⁶⁴ Vgl. Feige (2003), S. 196.

⁶⁵ Feige (2003), S. 196.

⁶⁶ Vgl. Feige (2003), S. 197.

⁶⁷ Vgl. Redaktion Schule und Lernen (2008), S. 138.

⁶⁸ Vgl. Redaktion Schule und Lernen (2008), S. 138–139.

⁶⁹ Vgl. Rüster (2013), S. 286.

Bis zum flat character vereinfachte Figurenzeichnungen und -konstellationen in einer gleichermaßen archaischen Welt werden mit einer farbig ausgestalteten Vielzahl an Fabelwesenkulturen konterkariert. Dazu passend besteht die Handlung in ihren Grundzügen aus einfachen Motiven, sehr häufig einer Campbellschen Queste.⁷⁰

Die Handlung dreht sich somit vor allem um eine Aufgabe, die gelöst werden muss, wobei sie nur dann gelöst werden kann, wenn eine Kooperation der Kulturen stattfindet. Es geht hierbei um die Überwindung von Gegensätzen.⁷¹

2.3.4.3 Science Fantasy

Unter *Science Fantasy* werden Werke verstanden, die in erster Linie wie ein Science-Fiction-Roman wirken, jedoch aufgrund einer fantastischen Anderswelt und der für die Fantasy typischen Figuren dem Fantasyroman zuzuschreiben sind. „In der Science Fantasy finden sich in der Regel keine Aliens oder sonstige technische Errungenschaften, wie sie die S[ience] F[iction] anbietet [...].“⁷² *Krieg der Sterne* ist bei näherer Betrachtung dieser Gattung zuzuordnen.⁷³

2.3.4.4 Urban Fantasy

Die Urban Fantasy ist eine fantastische Spielart des (Groß-)Stadtromans. Die Stadt ist ein narrativ motiviertes, mythologisiertes Konstrukt und hat als solches eine zentrale Rolle in der Handlung. Im Unterschied zum High-Fantasy-Roman nimmt die Umgebung eine noch präsentere Position ein, denn die Natur ist noch verfremdeter, beruht jedoch auf einem Platz, der im realen Leben bekannt ist. Ein Beispiel hierfür wäre der Roman *Neverwhere* des britischen Autors Neil Gaiman, der in einer Spiegelwelt von London spielt oder die *Harry Potter* Reihe von J. K. Rowling. Der Schauplatz wird möglichst realistisch dargestellt, sodass unter den normalen Menschen beispielsweise die ‚Anderen‘ leben, diese können Gestaltenwandler, Vampire oder Magier sein.⁷⁴

2.3.4.5 Crossover-Literatur

Immer häufiger gibt es Autoren, die eine Mischung zwischen der *Heroic Fantasy* und der *High Fantasy* wagen. Hierbei stellen heldenhafte Ritter die Hauptprotagonisten dar und ziehen durch wundersame Welten, die an Tolkiens Mittelerde angelehnt sind.⁷⁵ Ein Genrebeispiel für Crossover-Literatur ist auch die *Low Fantasy*, bei der die Handlung in einer real historischen oder fiktiv historischen Welt mit nur wenigen Fantasywesen und

⁷⁰ Rüster (2013), S. 286.

⁷¹ Vgl. Rüster (2013), S. 286–287.

⁷² Feige (2003), S. 403.

⁷³ Vgl. Rüster (2013), S. 291.

⁷⁴ Vgl. Rüster (2013), S. 289.

⁷⁵ Vgl. Feige (2003), S. 13.

wenig Magie spielt. Hierbei werden oft Elemente des historischen Romans und Fantasyromans gekreuzt.

2.3.4.6 Weitere Untergruppen

Eine derzeit vor allem im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur beliebte Untergattung der Fantasy ist die **Animal Fantasy**. Sie kennzeichnet sich insbesondere durch eine im Tierreich spielende Handlung und Tieren als Protagonist/-innen bzw. Menschen aus, die sich in Tiere verwandeln. Ein Beispiel hierfür wäre die Romanreihe *Warrior Cats* von Erin Hunter.⁷⁶

Die **Dark Fantasy** knüpft hingegen eher an der *Schauerromantik* oder der *Gothic Fiction* an. Typisch hierfür sind Wesen wie Vampire, Werwölfe oder Geister. Die *Dark Fantasy* kann ebenso als ein Update der *High Fantasy* angesehen werden, weil sie die konventionellen Handlungsmuster hin zur Eukatastrophe mit nicht fantastischer Literatur steigert. Dies führt dazu, dass sich die Leserin/der Leser eines guten Endes nicht mehr sicher sein kann, weil auch mit einem Sieg des Bösen gerechnet werden muss.⁷⁷

Ein bisher nur wenig verbreitetes Subgenre der Fantasy ist die **Humoristische Fantasy**, die hauptsächlich Parodien und einen ironischen Umgang mit typischen Fantasy-Elementen innehat. Terry Pratchett verfasste beispielsweise Parodien wie *Star Warped* oder *Barry Trotter*, die diesem Genre zuzuordnen sind.⁷⁸

Eine weitere Untergattung ist die **Social Fantasy**, bei der die Handlungen, Handlungsträger und ebenso die beiden Welten zunächst narrativen Mustern folgen und schließlich aus gewohnten Bahnen ausbrechen.⁷⁹ Die Themen sind vorwiegend sozial- und gesellschaftskritisch.⁸⁰ Ein Beispiel hierfür ist Walter Moers *Ensel und Krete*, in welchem die Leserin/der Leser stets durch Einschübe irritiert und aus der Handlung gebracht wird. Viele Autor/-innen dieser Gattung haben sich auch einen Namen in der Science Fiction gemacht, wodurch manchmal auch eine Nähe zu dieser erkennbar ist.⁸¹

⁷⁶ Vgl. Flyfiction Fantasy Verlag. <http://www.flyfiction-fantasy-verlag.de/fantasy-genres.html> (Zugriff: 07.05.2017).

⁷⁷ Vgl. Rüster (2013), S. 288–289.

⁷⁸ Vgl. <http://www.flyfiction-fantasy-verlag.de/fantasy-genres-2.html> (Zugriff: 07.05.2017).

⁷⁹ Vgl. Rüster (2013), S. 289–290.

⁸⁰ Vgl. <http://www.flyfiction-fantasy-verlag.de/fantasy-genres-2.html> (Zugriff: 07.05.2017).

⁸¹ Vgl. Rüster (2013), S. 290–291.

3 Archetypische Figuren in der Fantasyliteratur

Beim Vergleich verschiedener Werke gibt es immer wieder Figuren, denen dieselben oder ähnliche Merkmale zuzuschreiben sind und jedes Genre beansprucht hierbei ein gewisses Figurenensemble für sich. Michael Peinkofer und Christoph Vogler fassen diese unter dem Begriff *Archetypen* zusammen.⁸²

Der Begriff *Archetypus* stammt aus dem Lateingriechischen und meint *Urform* bzw. *das zuerst Geprägte*.⁸³ In Anlehnung an Carl Gustav Jung wird der Begriff in der Literaturwissenschaft „für archaische Bildvorstellungen der Menschheit verwendet, die als Produkte eines kollektiven Unbewussten angesehen wurden.“⁸⁴ Wenn eine Figur innerhalb einer Geschichte verstanden werden soll, ist die Idee des Archetypus laut Christoph Vogler ein unverzichtbares Werkzeug.⁸⁵ Er ist jedoch nicht als ein eigener Charakter zu verstehen, sondern als Funktionsträger, der vorübergehend von einem Charakter übernommen werden kann, um die Handlung voranzutreiben.⁸⁶

Die Liste der Archetypen ist beinahe unendlich lang, ihr Vorkommen unterscheidet sich je nach Bereich oder Genre. Manche Genres, wie beispielsweise das Märchen, bieten eine Vielzahl an Archetypen, die für die daraus entstandenen Gattungen eine unverzichtbare Grundlage darstellen. „Im modernen Geschichtenerzählen haben sich einige Genres mit jeweils eigenen Charakteren herausgebildet.“⁸⁷ Wesentlich ist gemäß Vogler (2004), dass sich keine Geschichte ohne sie erzählen lässt.⁸⁸

Im Folgenden werden jene klassischen Archetypen vorgestellt, die in der Fantasy- bzw. High-Fantasy-Literatur unabkömmlich und daher auch in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* zu finden sind.

⁸² Vgl. Vogler, Christopher: *The writer's journey. Mythic structure for writers*. California: Michael Wiese Productions 2007, S. 23-27. und Peinkofer, Michael: *Das Zauberer-Handbuch*. München: Piper 2012, S. 143-146.

⁸³ Vgl. Burdorf, Dieter, Christoph Fasbender u.a. (Hg.): *Metzler Lexikon. Literatur. Begriffe und Definitionen*. 3. Aufl. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler 2007, S. 42.

⁸⁴ Burdorf (2007), S. 43.

⁸⁵ Vgl. Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Dt. Übertragung von Frank Kuhnke. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2004. (engl. Orig.: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, 1998), S. 80.

⁸⁶ Vgl. Vogler (2004), S. 81.

⁸⁷ Vogler (2004), S. 84.

⁸⁸ Vgl. Vogler (2004), S. 84.

3.1 Der Held⁸⁹

Die Figur des Helden spielt in jedem Werk der Fantasy-Literatur eine wesentliche Rolle. Todorov nennt, angelehnt an Northrop Frye⁹⁰, in seiner *Einführung in die fantastische Literatur* (2013) fünf Aussageweisen der Fiktion, die aus dem Verhältnis zwischen dem Helden des Buches und dem Leser bzw. den Gesetzen der Natur entstehen.

1. Der Held besitzt der >>Art<< nach eine Überlegenheit über den Leser und die Gesetze der Natur; diese Gattung heißt *Mythos*. 2. Der Held besitzt dem Grad nach eine Überlegenheit über den Leser und die Gesetze der Natur; das ist die Gattung der *Legende* oder des *Märchens*. 3. Der Held besitzt dem Grad nach eine Überlegenheit über den Leser, nicht aber über die Gesetze der Natur; wir sind bei der *hochmimetischen Form*. 4. Der Held steht auf gleicher Stufe mit dem Leser und den Gesetzen der Natur; das ist die *niedrig-mimetische Form*. 5. Der Held ist dem Leser unterlegen; das ist die *ironische Dichtart*.⁹¹

Einer der ersten Helden in der Literatur ist Homers *Odysseus* in seiner Odyssee vor mittlerweile 2800 Jahren. „Odysseus ist ein einsamer Held, der gegen alle undenkbaren Widerstände besteht.“⁹² Im Mittelalter findet der Held einen Platz im Heldenlied und in der Heldensage⁹³ und seitdem stehen bis heute tapfere Helden im Mittelpunkt der Handlung, die allen Gefahren widerstehen und allen Verführungen trotzen. Gerade das 19. und 20. Jahrhundert verlangten in Kriegszeiten nach Helden, wodurch die fantastische Literatur eine Blütezeit erlebte.⁹⁴ „Archetypische Wesensmerkmale des Heros und charakteristische Eigenschaften nationaler Helden haben [...] nicht nur andere Figurenkonzeptionen, sondern auch thematische Darstellungen beeinflusst.“⁹⁵ „Auf der Objektstufe ist der Träger der verschiedenen Handlungsstränge [...] der Held.“⁹⁶ Durch das Abenteuer bzw. die Abenteuer, auf die sich der Held begibt, wird seine außergewöhnliche Berufung hervorgehoben „[...] sie erweitern [...] die Lebensgeschichte durch Erzählphasen, in denen er vorübergehend vom Weg abirrt oder der Versuchung erliegt.“⁹⁷

⁸⁹ Hinweis zum Genderaspekt: Im Folgenden werden die Archetypen gemäß ihrer Kategorisierung, Bezeichnung und Definition von Christoph Vogler (2004) und Carl Gustav Jung (Roesler 2016) in männlicher Form genannt, weshalb auf eine eigene geschlechtsspezifische Differenzierung wie Held/-innen oder Mentor/-innen verzichtet wird, wobei diese Form im Sinne der Gleichberechtigung für beide Geschlechter gilt und nicht geschlechtsspezifisch zu betrachten ist.

⁹⁰ Frye, Northrop: *Anatomy of Criticism*. New York 1967. Dt.: *Analyse der Literaturkritik*. Stuttgart 1964.

⁹¹ Todorov (2013), S. 17.

⁹² Feige (2003), S. 9–10.

⁹³ Vgl. Immoos, Thomas: *Die Sonne leuchtet um Mitternacht. Archetypen in der Literatur*. Olten: Walter-Verlag AG 1986, S. 61.

⁹⁴ Vgl. Feige (2003), S. 10.

⁹⁵ Daemmrich (1995), S. 189.

⁹⁶ Immoos (1986), S. 61.

⁹⁷ Daemmrich, Ingrid und Horst: *Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch*. 2. Aufl. Tübingen/Basel: Francke Verlag 1995, S. 189.

„Auf der Subjektstufe stehen hinter der Heldengestalt zwei psychische Realitäten: der Archetyp des Selbst und das aus ihm langsam in das Bewußtsein hineinwachsende Ich.“⁹⁸

Grundlegend werden drei Typen von Helden unterschieden: der positive, der negative bzw. passive Held und der Antiheld.⁹⁹ Sie stellen jedoch nicht drei separat voneinander zu betrachtende Versionen des Archetypus *Held* dar, sondern vielmehr Spielarten des Grundmusters eines Helden.¹⁰⁰ „Helden können Denkformen der Sippe [...], einer Klasse [...], nationale Wunschvorstellungen [...], aber auch übernatürliche Hoffnungen oder eine sittliche Gesinnung verkörpern, die die Gesellschaft bewundert, ohne danach zu leben [...].“¹⁰¹ Prinzipiell ist ein jeder Held jemand, „[...] der bereit ist, seine eigenen Bedürfnisse dem Nutzen der Gemeinschaft zu opfern“¹⁰² und mit dessen Eigenschaften, wie Überlebenstrieb, Sehnsucht nach Liebe und Verständnis oder dem Verlangen nach Freiheit, sich ein jeder Leser bzw. eine jede Leserin identifizieren kann.¹⁰³ Merkmale, die den *positiven* Helden kennzeichnen, sind seine Treue, sein Ehrgeiz und seine moralischen Handlungsweisen. Er ist fehlerlos und hat stets ein positives Ziel im Sinn, wohingegen der *negative* bzw. *passive* Held die eigene Zerstörung aktiv als Ziel verfolgt. Er „[...] scheitert an der Gesellschaft und ihren Normen [...]“¹⁰⁴ und stammt meist aus sozial niederen Schichten. Charakteristisch für ihn sind seine seelische Labilität und seine Willensschwäche.¹⁰⁵ Der *Antiheld* stellt nicht – wie vielleicht gedacht – das Gegenteil eines Helden dar, sondern vielmehr einen Helden, der sich seiner Schwächen bewusst ist und diese auch zeigt. Ihm fehlen die Situationsmächtigkeit und die überdurchschnittlichen moralischen Qualitäten, die den positiven Helden auszeichnen. Der Antiheld ist eine tragische Figur, die auch manchmal Momente des Komischen innehat.¹⁰⁶ „Er ist etwa derjenige, der in den Augen der Gesellschaft zwar ein Außenseiter oder gar Krimineller ist, mit dem das Publikum aber gleichwohl sympathisiert.“¹⁰⁷

⁹⁸ Immoos (1986), S. 53.

⁹⁹ Vgl. Redaktion Schule und Lernen (Hg.) (2008), S. 195.

¹⁰⁰ Vgl. Vogler (2004), S. 96.

¹⁰¹ Daemmrich (1995), S. 189.

¹⁰² Vgl. Vogler (2004), S. 87.

¹⁰³ Vgl. Vogler (2004), S. 89.

¹⁰⁴ Redaktion Schule und Lernen (Hg.) (2008), S. 195.

¹⁰⁵ Vgl. Literatur-Lexikon: Autoren und Begriffe in sechs Bänden. Mit dem Besten aus der ZEIT. Bd. 5. Begriffe: Abbreviatio – Kyklos. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler 2008, S. 343.

¹⁰⁶ Vgl. Eder, Jens: Antiheld: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=910> (Zugriff: 16.08.2017)

¹⁰⁷ Vogler (2004), S. 97.

Aufgrund der zunehmend auftretenden Problematisierung kann der Antiheld keine Vorbildfigur sein.¹⁰⁸

Ein wichtiges Erkennungsmerkmal eines jeden Helden ist ebenso sein Gegenspieler, den er besiegen muss. In dieser Aufgabe spiegelt sich das Hauptcharakteristikum der Heldensage – der Kampf zwischen Gut und Böse.¹⁰⁹ „Die physischen Merkmale und psychologischen Eigenschaften des Helden stehen in schärfstem Kontrast zu denen seiner Gegenspieler.“¹¹⁰

Heute werden die alten Helden der Antike oder des Mittelalters fortlaufend durch neue ergänzt.¹¹¹ „Aus der Fantasy-Literatur, der Science-Fiction oder aus Comics stammen Helden wie Harry Potter, Luke Skywalker, Batman oder Monkey D. Ruffy.“¹¹²

Die folgenden Archetypen stellen nach Vogler (2004) keine eigenständigen Figuren dar, sondern sind vielmehr an den Helden gebunden, indem sie verschiedene Facetten der Persönlichkeit des Helden symbolisieren. Es bleibt dem Helden überlassen, die weiteren Charaktere für sich zum Guten oder Schlechten zu nutzen. Ebenso nimmt er im Laufe der Handlung meist bestimmte Züge dieser an, um sich ihre Energie zu Eigen zu machen.¹¹³

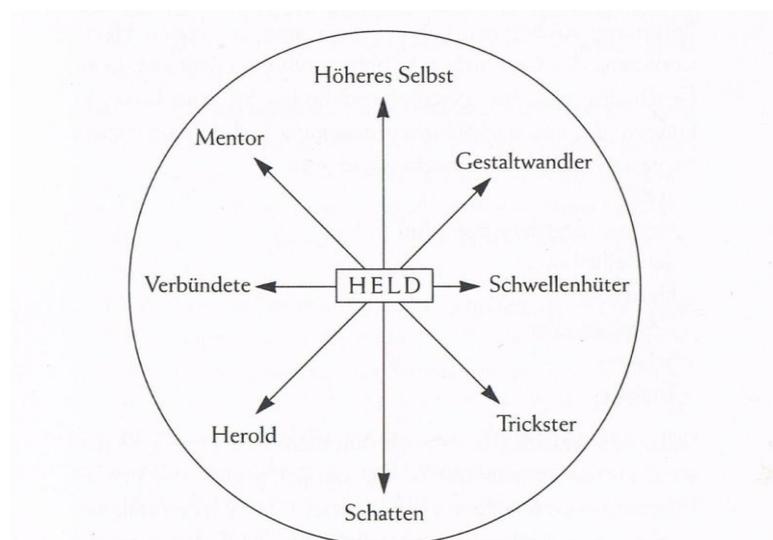


Abbildung 1: Die Archetypen als Emanationen des Helden¹¹⁴

¹⁰⁸ Vgl. Literatur-Lexikon (2008), S. 30–31.

¹⁰⁹ Vgl. Traxler, Sandra: Harry Potter – Held zweier Welten. Die Phasen der Heldenreise bei Harry Potter untersucht anhand der Bücher von Joseph Campbell und Michaela Krützen. Diplomarbeit, Universität Wien 2011, S. 37.

¹¹⁰ Daemmrich (1995), S. 190.

¹¹¹ Vgl. Küenzlen, Franziska, Anna Mühlherr u.a.: Themenorientierte Literaturdidaktik: Helden im Mittelalter. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG 2014, S. 15.

¹¹² Küenzlen (2014), S. 15.

¹¹³ Vgl. Vogler (2004), S. 82.

¹¹⁴ Vogler (2004), S. 83.

3.2 Der Schatten

Der *Schatten* ist insofern ein wichtiger Archetyp, weil er sehr zum Verständnis der Geschichte bzw. unterschiedlicher Figuren beitragen kann. „In der ersten Lebenshälfte ist dem Menschen die Aufgabe gestellt, sich in der Welt zurechtzufinden, das Ich zu festigen und das Bewußtseinsfeld auszudehnen. Dazu gehört vor allem die Integration des Schattens.“¹¹⁵ Der Schatten setzt sich nach C. G. Jung aus verschiedenen psychischen Zügen des Menschen zusammen, die sowohl positiv als auch negativ konnotiert sein können.¹¹⁶ Er steht für die Kräfte der Nachtseite, das ins Unbewusste Verdrängte oder Missbilligte.¹¹⁷ „Die Literatur verknüpft mit Schatten unterschiedliche Vorstellungen der Persönlichkeitsstörung, des Ausbrechens verdrängter Triebe oder Wünsche und menschlicher Verkrüppelung. [...] Die weiteste Verbreitung fand das Motiv des verlorenen oder verkauften Schattens und seine Variation des verlorenen Spiegelbildes.“¹¹⁸

In der fantastischen Literatur spielt der Schatten eine wichtige Rolle, weil er dem Helden das vorzeigt, was er nicht von sich sehen will und in den Schattenbereich verdrängt hat. Er muss jedoch alles dorthin Verdrängte bewusst sehen und integrieren, um Heilung zu erfahren.¹¹⁹

Er steht für diejenigen Aspekte des Helden, die keinen Ausdruck finden, die noch nicht bedacht oder hinterfragt wurden: Zweifel, Schuldgefühle, Versagensängste, Neigungen zur Selbsterstörung, mangelndes Selbstwertgefühl, nicht ausgelebte Sexualität, jegliche Art von inneren Konflikten, aber auch Überheblichkeit, Machtmissbrauch, Selbstsucht.¹²⁰

Auch wenn er positive sowie negative Seiten des Helden zeigt und das Gleichgewicht stört, darf er selbst nicht als negativ beurteilt werden, da er auf etwas Wesentliches aufmerksam macht, dessen Botschaft von der Leserin/vom Leser erfasst werden muss, um das Gleichgewicht wiederherzustellen.¹²¹ Eine seiner wichtigen Funktionen ist es, den Helden zu testen, was er durch andere Archetypen, wie z. B. den Gestaltenwandler, verwirklichen kann, indem er den Helden in die Gefahr lockt. Ebenso kann er bei einem

¹¹⁵ Immoos (1986), S. 68–69.

¹¹⁶ Vgl. Jacobi, Jolande: Der Weg der Individuation. Olten: Walter-Verlag AG, 1971, S. 50.

¹¹⁷ Vgl. Vogler (2004), S. 143.

¹¹⁸ Daemmrich (1995), S. 305.

¹¹⁹ Vgl. Kellermann, Ron: Die Heldenreise – Teil 4: Die Archetypen. <http://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-4/> (Zugriff: 16.08.2017)

¹²⁰ <http://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-4/> (Zugriff: 16.08.2017)

¹²¹ Vgl. <http://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-4/> (Zugriff: 16.08.2017)

Wandel helfen, wodurch aus dem Bösewicht plötzlich ein Held wird. Ein Beispiel hierfür wäre das *Biest* in *Die Schöne und das Biest*.¹²²

3.3 Der Mentor

Wie auch die Figur des *Helden* entstammt die des *Mentors* Homers *Odyssee*. In der Regel ist er eine positiv besetzte Figur, da er den Helden ausbildet, schützt, unterstützt und während seiner Reise stets beisteht.¹²³ „Die Beziehung zwischen Held und Mentor ist eine der reichsten Quellen, aus denen Literatur und Film schöpfen können.“¹²⁴ Seine Aufgabe liegt vor allem darin, den Helden auf seine Begegnung mit dem Unbekannten vorzubereiten.¹²⁵ „Mentoren können Ratgeber sein, dem Helden den Weg weisen oder ihn mit magischen Waffen und Gerätschaften ausstatten.“¹²⁶ Unabhängig davon, in welchem Genre oder Medium ein Mentor auftritt, er steht immer für die höchsten Ziele des Helden.¹²⁷ Er kann verschiedene Gestalten annehmen, wobei die des Zauberers in Anlehnung am *Merlin*, bekannt aus den Artussagen, am geläufigsten ist.¹²⁸

Selten gibt es negative Mentoren, die jedoch mit dem positiven Mentor gemein haben, den Helden dazu zu bringen, seine Reise anzutreten und ihn an seine zu meisternde Aufgabe zu erinnern, wenn er sich untreu wird oder von seinem Weg abkommt.¹²⁹ Dunkle Mentoren werden meistens auch eingesetzt, um das Publikum in die Irre zu führen.¹³⁰

Der Mentor entspricht C. G. Jungs Archetyp des *weisen alten Mannes* bzw. *der weisen alten Frau*.¹³¹ Campbell (1953) übernimmt diese Bezeichnungen, auch wenn Mentoren nicht zwingend alt sein müssen.¹³²

Der *Mentor* ist zudem besonders, weil dieser Archetyp nicht immer nur einer einzigen Figur zuzuschreiben ist, denn oft hat der Held mehrere Mentoren, die ihm jeweils eine andere Fähigkeit beibringen.¹³³ Er ist ebenso kein scharf umrissener Charakter,

¹²² Vgl. Vogler (2004), S. 146–147.

¹²³ Vgl. Vogler (2004), S. 105–106.

¹²⁴ Vogler (2004), S. 105.

¹²⁵ Vgl. Vogler (2004), S. 62.

¹²⁶ Vogler (2004), S. 62.

¹²⁷ Vgl. Vogler (2004), S. 106.

¹²⁸ Vgl. Vogler (2004), S. 61–62.

¹²⁹ Vgl. <http://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-4/> (Zugriff: 16.08.2017)

¹³⁰ Vgl. Vogler (2004), S. 113.

¹³¹ Vgl. Roesler, Christian: Das Archetypenkonzept C. G. Jungs. Theorie, Forschung und Anwendung. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH 2016, S. 41–44.

¹³² Vgl. Vogler (2004), S. 118.

¹³³ Vgl. Vogler (2004), S. 115.

sondern stellt eine Funktion dar, die von verschiedenen Charakteren auch für kurze Dauer übernommen werden kann, wenn es darum geht, dem Helden etwas zu geben oder beizubringen.¹³⁴

3.4 Der Herold

Vogler (2004)¹³⁵ definiert den *Herold* als eine Erscheinung, die den Helden vor eine neue Herausforderung stellt. Herolde gab es bereits im Mittelalter, als sie die Ritter am Hof unterrichteten und vor allem eine Funktion als Verkünder hatten. „[...] [M]an könnte also etwa sagen, daß er der Protokollchef jener Zeit war.“¹³⁶ Oftmals erfolgt der Ruf zum Abenteuer vom Herold, wodurch ihm eine wichtige psychologische Funktion zukommt – die Notwendigkeit, eine Veränderung zu verkünden. Auch der Herold kann dem Helden in verschiedenen Formen begegnen, wie zum Beispiel als ein Traum. Der Aufruf zum Abenteuer oder die Betrauung durch eine Aufgabe bzw. Herausforderung motiviert den Helden meist und setzt ihn in Spannung. Nicht immer steht er für eine positive, sondern auch für eine negative oder neutrale Figur.

In einigen Geschichten ist es der Bösewicht [...], der den Helden direkt herausfordert oder ihn in eine Sache hineinzuziehen sucht. [...] In manchen Fällen überbringt solch ein schurkischer Herold die Herausforderung nicht dem Helden persönlich, sondern wendet sich damit ans Publikum [...]. In anderen Geschichten dagegen ist der Herold ein Abgesandter der Kräfte des Guten und versucht, den Helden in deren Auftrag zu einem Abenteuer zu überreden.¹³⁷

Aufgrund seiner Funktion tritt der Herold an den unterschiedlichsten Stellen in Erscheinung und stellt eine unverzichtbare Figur in einer Geschichte dar.

3.5 Der Helfer

Auf seiner Reise begegnet der Held stets einer schützenden Figur, die zum Beispiel ein kleines altes Weiblein oder ein alter Mann sein kann.¹³⁸ Diese Gestalten stammen ursprünglich aus dem europäischen Märchen.¹³⁹ „Was diese Figuren darstellen, ist die wohlwollende, schützende Macht der Vorsehung. [...] Man braucht nur zu wissen und zu vertrauen, damit die alterslosen Wächter erscheinen. Wenn er auf seinen eigenen Ruf geantwortet hat und ihm [...] gefolgt ist, findet der Held alle Mächte des Unbewußten

¹³⁴ Vgl. Vogler (2004), S. 117–118.

¹³⁵ Vgl. Vogler (2004), S. 127–132.

¹³⁶ Vogler (2004), S. 127.

¹³⁷ Vogler (2004), S. 131.

¹³⁸ Vgl. Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Dt. Übertragung von Karl Koehne. 1.–5. Tsd. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag 1953. (engl. Orig.: *The hero with a thousand faces*, 1949), S. 68.

¹³⁹ Vgl. Campbell (1953), S. 70.

auf seiner Seite.“¹⁴⁰ In männlicher Form ist der Helfer oft ein kleiner Waldbewohner, ein Zauberer, ein Schmied o. ä., der auftaucht, um dem Helden Rat oder einen Gegenstand für sein Abenteuer zu bringen.¹⁴¹

3.6 Der Trickster

Der *Trickster* ist in erster Linie ein komischer Begleiter des Helden und hat die Funktion, „das übermäßige Ego des *Helden* auf ein normales Maß zu stutzen und ihn wieder auf den Boden der Wirklichkeit zurückzubringen.“¹⁴² In der Fantasyliteratur ist der *Trickster* meist ein Diener oder sonstiger Verbündeter des Helden, kann aber auch für den *Schatten* arbeiten oder seine eigenen Pläne verfolgen. Er überlistet und wird auch manchmal überlistet. Hinter seinen Taten steht immer der Spaß, den er dabei hat. Aufgrund dieser Intention stiftet er auch gerne Ärger.¹⁴³

3.7 Der Schwellenhüter

Im Laufe der Handlung gerät der Held in Begleitung und mithilfe seiner Gefährten an verschiedene Schwellen, die von Torhütern bewacht werden. Diese stellen sich dem Helden in den Weg und sind meist trügerische und gefährliche Wesen.¹⁴⁴ Mindestens zweimal muss der Held die Schwelle übertreten: einmal, am Beginn seines Abenteuers, von der ihm vertrauten Landschaft hinaus in eine fremde Welt und am Ende, wenn er sein Abenteuer bestanden hat, bei seiner Rückkehr.¹⁴⁵ Dem Helden ist bewusst, dass er den Schwellenhüter nicht herausfordern sollte, jedoch muss er die Grenze überschreiten, um die Herausforderung anzunehmen und zu neuartigen Erfahrungen gelangen zu können.¹⁴⁶ „Immer und überall ist das Abenteuer eine Reise ins Unbekannte, jenseits des Schleiers des Bekannten und Vertrauten sind die Kräfte, die an der Grenze wachen, bedrohlich, es mit ihnen aufzunehmen riskant.“¹⁴⁷ Der Schwellenhüter macht zunächst einen furchterregenden Eindruck, ist jedoch ein Charakter, der besiegt, umgangen oder auch zu einem Verbündeten gemacht werden kann.¹⁴⁸ In der Regel „[...]“ steht ein Schwellenhüter in einer symbiotischen Beziehung zum Bösewicht.“¹⁴⁹ Der Archetyp

¹⁴⁰ Campbell (1953), S. 71.

¹⁴¹ Vgl. Campbell (1953), S. 71.

¹⁴² <http://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-4/> (Zugriff: 16.08.2017) und vgl. Vogler (2004), S. 151.

¹⁴³ Vgl. Vogler (2004), S. 155.

¹⁴⁴ Vgl. Campbell (1953), S. 76.

¹⁴⁵ Vgl. Campbell (1953), S. 202.

¹⁴⁶ Vgl. Campbell (1953), S. 80.

¹⁴⁷ Campbell (1953), S. 80.

¹⁴⁸ Vgl. Vogler (2004), S. 121.

¹⁴⁹ Vogler (2004), S. 122.

des Schwellenhüters stellt außerdem eine Umkehrung der Energie des Mentors dar.¹⁵⁰ Seine wichtigste Funktion besteht darin, den Helden zu prüfen,¹⁵¹ wobei dies nicht unbedingt als Person geschehen muss, denn Schwellenhüter können ebenso Tiere, Requisiten, Bauten oder Naturereignisse sein, die den Helden auf eine Bewährungsprobe stellen.¹⁵² „Den richtigen Umgang mit den Schwellenhütern zu erlernen, ist eine der größten Aufgaben im Verlauf der Reise des Helden.“¹⁵³

3.8 Der Gestaltenwandler

Der *Gestaltenwandler* ist eine schwierige Figur, die aufgrund ihrer Fähigkeit nicht einfach auszumachen ist. Ihn charakterisiert seine Unberechenbarkeit, Launenhaftigkeit und sein Erscheinungswandel. „Ein Gestaltenwandler kann den Helden in die Irre führen oder ihn beständig vor Rätsel stellen.“¹⁵⁴ Im Gestaltenwandler spiegelt sich C. G. Jungs Theorie von *Anima* und *Animus*, die besagt, dass jeder Mensch weibliche und männliche Eigenschaften innehat, die für das innere Gleichgewicht sorgen.¹⁵⁵ Der Gestaltenwandler „[...] ist ein Symbol für die psychische Notwendigkeit von Veränderungen. So kann der Held im Umgang mit dem Gestaltenwandler lernen, seine Ansichten über das andere Geschlecht zu revidieren oder die eigenen unterdrückten Energien [...] anzuerkennen und zu nutzen.“¹⁵⁶

In der Geschichte sorgt der Gestaltenwandler für Zweifel und Spannung und ist einer der flexibelsten Archetypen.¹⁵⁷

In der High-Fantasy-Literatur und auch in anderen Gattungen oder Medien gibt es Figuren, die mehreren Archetypen entsprechen bzw. deren Charakter sich im Laufe eines Romans so verändert, dass er ab einem bestimmten Zeitpunkt einem anderen Archetyp entspricht. Dies zeigt sich in der Figur *Gandalf* in Tolkiens *Mittelerde-Romanen*¹⁵⁸, der sowohl Eigenschaften des Archetyps des *Weisen* als auch des *Herolds* innehat. Außerdem weisen die Figuren, die einem Archetyp zugesprochen werden, auch andere oder gar veränderte Merkmale auf, hinter denen jedoch grundlegend die Eigenschaften

¹⁵⁰ Vgl. Vogler (2004), S. 114.

¹⁵¹ Vgl. Vogler (2004), S. 123.

¹⁵² Vgl. Vogler (2004), S. 126.

¹⁵³ Vogler (2004), S. 126.

¹⁵⁴ Vogler (2004), S. 134.

¹⁵⁵ Vgl. Roesler (2016), S. 36–37.

¹⁵⁶ Vogler (2004), S. 137.

¹⁵⁷ Vgl. Vogler (2004), S. 138+142.

¹⁵⁸ Vgl. z. B. Tolkien, J. R. R.: *Der kleine Hobbit*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2006.

des Archetyps stehen. Dies wird auch im Folgenden bei der Analyse der Figuren in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* gezeigt.

4 Die Chroniken von Chaos und Ordnung

4.1 Das Autorenduo J. H. Praßl

Der Autorenname J. H. Praßl steht für die in Österreich geborenen Schriftsteller Judith und Heinz Praßl. Die 1979 in Ried im Innkreis geborene Judith Praßl studierte Philosophie, Kunstgeschichte und Publizistik. Heute ist sie diplomierte Philosophin, Autorin und Autodidaktin im Bereich der bildenden Kunst und neben ihrer schriftstellerischen Tätigkeit freiberuflich als Grafikdesignerin, Texterin und auf dem Gebiet der Kunst und Kultur tätig. Heinz Praßl, 1970 in Graz geboren, arbeitet als diplomierter Umweltsystemwissenschaftler mit dem Schwerpunkt Physik im Bereich erneuerbare Energien, unterrichtet mittelalterlichen Schwertkampf und leitet seit etwa dreißig Jahren eine Pen-and-Paper-Rollenspielrunde, in die Judith Praßl 2001 einstieg. 2009 heiratete das Paar¹⁵⁹, gab jedoch am 16. Juli 2017 seine Trennung in einer Stellungnahme auf Facebook bekannt. Trotz dieser möchten sie weiterhin als Autoren-Duo auftreten und das Werk der *Chroniken von Chaos und Ordnung* zu Ende führen.¹⁶⁰

4.2 Vom Rollenspiel zum Fantasy-Epos

Die Idee der *Chroniken von Chaos und Ordnung* hatte Heinz Praßl vor mehr als dreißig Jahren. Er wollte eine Geschichte erschaffen, die in einer High-Fantasy-Welt spielt und in deren Zentrum die Themen des Menschseins stehen. Die Handlung sollte jedoch noch länger nicht zu Papier gebracht werden, denn zunächst erwachte sie im Zuge eines Pen-and-Paper-Rollenspiels zum Leben, deren Spieler/-innen einen entscheidenden Beitrag zur Handlung lieferten bzw. nach wie vor liefern, indem sie einen Haupt- oder Nebenstrang zu Heinz Praßls Hauptplot ergänzen.¹⁶¹

Fantasyrollenspiele entwickelten sich in den USA in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts unter anderem unter Gary Gygax und David Arneson.¹⁶² Wie auch die Romanreihe der *Chroniken von Chaos und Ordnung* ist auch das Rollenspiel von weltlichen bzw. historischen Motiven, unter anderem mittelalterlichen, geprägt. Es gibt einige Pen-and-Paper-Rollenspiele wie *Dungeons and Dragons* oder *Midgard*, deren Handlung und

¹⁵⁹ Vgl. Die Chroniken von Chaos und Ordnung. Autor/Bücher. <http://www.chaosundordnung.com/index.php/autor-buecher/jh-prassl> (Zugriff: 09.08.2017)

¹⁶⁰ Vgl. J. H. Praßl. Facebook. <https://www.facebook.com/j.h.prassl/posts/813066132201251> (Zugriff: 09.08.2017)

¹⁶¹ Vgl. <http://www.chaosundordnung.com/index.php/autor-buecher/jh-prassl> (Zugriff: 09.08.2017)

¹⁶² Vgl. Janus, Ulrich und Ludwig (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasyrollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Mit Beiträgen von Lidia Buonfino, Habakuk, Nannie Humbeck, Katja Janus, Ludwig Janus, Ulrich Janus, Tilmann Knopf, Aarni Kuoppamäki, Irina Leyde, Alexandra Mauritz, Rainer Nagel, Gerhard Scheffler, Eva Stürmer und Andreas Wichter. Gießen: Psychosozial-Verlag 2007, S. 7.

Figuren bereits bestehen und von den Spieler/-innen ergänzt und fortgeführt werden können. Letzteres liegt auch den *Chroniken von Chaos und Ordnung* in einer Version aus den 1980er Jahren zugrunde. Aus diesem wurden das Regelwerk und einige Namen übernommen, die Handlung selbst, die gesamte Welt Amalea und weitere Figuren entstanden über mehrere Jahre hinweg im Spiel.¹⁶³ Diese Entwicklung entspricht einer eigenen Variation des Pen-and-Paper Rollenspiels.¹⁶⁴

Erst 2006 begannen Judith und Heinz Praßl unter dem Autorennamen J. H. Praßl an der literarischen Umsetzung zu arbeiten.¹⁶⁵ Die im Rollenspiel entwickelten Figuren und ebenso die Handlung wurden bei der literarischen Übertragung verändert, neu kreiert und ausgebaut. Die Entstehung des Romans fand parallel zum Rollenspiel statt und noch bis heute wird dieses aktiv gespielt. Das Konzept der Romane wurde durch das vorhergehende Durchspielen der „Handlung“ festgelegt und bis dato wurde bis einschließlich Band sieben alles gespielt, lediglich das Gesamtgerüst des achten Bandes ist noch nicht endgültig festgesetzt, wobei die Idee für diesen letzten Roman der Ausgangspunkt für den Beginn des Rollenspiels vor dreißig Jahren darstellt. Das Rollenspiel repräsentiert somit einen steten Begleiter der *Chroniken* und Judith Praßl betont, dass dieses somit auch heute noch eine bedeutende Funktion für sie hat, da die Figuren dadurch zum Leben erwachen und unvorhergesehene, spannende und witzige Situationen eintreten, die von den Mitspieler/-innen hervorgerufen werden. Dies hauche dem Spiel Leben ein und verschaffe ein reales Gefühl.¹⁶⁶

Trotz der Abwandlung der im Spiel entstandenen Handlung und Figuren basiert etwa die Hälfte der Romanreihe auf dem Rollenspiel.

Rund die Hälfte ist Rollenspiel – der grundsätzliche Plot, die Welt, die Kulturen, Götter, die Nebenfiguren, etc. Die andere Hälfte ist J. H. Praßl – die Details des Plots, das Innenleben der Figuren, die Ausschmückung der Welt, die Betrachtungen und Beschreibungen der Antagonisten, etc.¹⁶⁷

Die Figuren, die von anderen Personen gespielt werden als von Judith und Heinz Praßl selbst, basieren in den *Chroniken* mit ihren Handlungen und ihrem Innenleben auf der Inszenierung im Rollenspiel, wurden jedoch von der Autorin und dem Autor an die Buchreihe angepasst, wodurch diesen von ihnen eine Note hinzugefügt wurde. Eine

¹⁶³ Vgl. Autoreninterview mit J. H. Praßl im Anhang, Frage V.

¹⁶⁴ Vgl. Janus (2007), S. 5.

¹⁶⁵ Vgl. <http://www.chaosundordnung.com/index.php/autor-buecher/jh-prassl> (Zugriff: 09.08.2017)

¹⁶⁶ Vgl. Autoreninterview mit J. H. Praßl im Anhang, Frage V.

¹⁶⁷ Autoreninterview mit J. H. Praßl im Anhang, Frage VI.

konkrete Trennung zwischen der Handlung sowie den Figuren im Rollenspiel und der Romanreihe erläutert das Autorenduo als schwierig.¹⁶⁸

2015 gewann J. H. Praßl den *Social Samiel Award* und erhielt den genreübergreifenden Publikumspreis für den besten Antagonisten/Bösewicht eines Romans. 2016 erlangte das Autorenduo den zweiten Platz des *Deutschen Phantastik Preises* in der Kategorie *Bester deutschsprachiger Roman* und Platz drei in der Kategorie *Beste Serie*.¹⁶⁹

4.3 Die Romanreihe

Bisher veröffentlichten J. H. Praßl vier Bände ihrer Romanreihe *Die Chroniken von Chaos und Ordnung*, ebenso viele sollen noch folgen. Die Veröffentlichung des fünften Teils ist für Herbst 2018 geplant, auch bei diesem wird wieder eine bereits bekannte Figur namensgebend für den Titel sein.¹⁷⁰ Die Geschichte und Handlung entwickelte Heinz Praßl bereits für alle acht Bände, Judith Praßl fungiert als schreibende Kraft¹⁷¹, die auch ihren Ideen, angelehnt an den Entwicklungsprozess während des Rollenspiels sowie an der von Heinz Praßl entwickelten Welt und Geschichte, während des Schreibprozesses Raum geben kann. Das Erarbeiten des Romanplots geschieht gemeinsam, bevor die Autorin anhand dessen ein detailliertes Manuskript verfasst, dessen Überarbeitung schließlich wieder in Zusammenarbeit und unter der Anleitung Heinz Praßls erfolgt, da nur er das Ende der *Chroniken* kennt und somit weiß, in welche Richtung sich die Handlung bewegen muss. Eine Ausnahme stellt die Figur *Chara* dar, die überwiegend von Judith Praßl entwickelt wurde. Die Festlegung auf acht Bände geschah bewusst aus mehreren Gründen – unter anderem, weil diese Zahl für die Unendlichkeit steht und das Konzept von Anbeginn feststand.¹⁷²

4.3.1 Figuren

Die Figuren in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* entsprechen denen für das Genre der *Fantasy* bzw. *High Fantasy* typischen Archetypen.

Jeder der Bände ist einer anderen Figur gewidmet, der in dem nach ihr benannten Band eine besondere Rolle zukommt. Das Besondere dabei ist, dass es sich ab dem

¹⁶⁸ Vgl. Autoreninterview mit J. H. Praßl im Anhang, Frage VI.

¹⁶⁹ Vgl. <http://www.chaosundordnung.com/index.php/autor-buecher/jh-prassl> (Zugriff: 09.08.2017)

¹⁷⁰ Autoreninterview mit J. H. Praßl im Anhang, Frage XI.

¹⁷¹ Vgl. <http://www.chaosundordnung.com/index.php/autor-buecher/jh-prassl> (Zugriff: 09.08.2017)

¹⁷² Vgl. Autoreninterview mit J. H. Praßl im Anhang, Frage III.

zweiten Band nicht um neue Figuren, sondern um bereits bekannte aus den vorhergehenden Bänden handelt und somit aus Nebenfiguren plötzlich handlungstragende Figuren werden und umgekehrt. Im ersten Band ist dies *Thorn Gandir*, im zweiten *Telos Malakin*, im dritten *Bargh Barrowsøn* und im vierten Teil *Lucretia L'Incarto*. Welche Protagonist/-innen in den letzten vier angekündigten Bänden die namensgebenden Figuren für die Romane sein werden, ist bis jetzt nicht bekannt.

Im Gegensatz zu den meisten Romanen, deren Figuren durchgehend einem bestimmten Archetyp zugeordnet werden können, gibt es in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* keine Figur, die durchgehend nur einem entspricht. Die Protagonist/-innen repräsentieren teilweise gleichzeitig mehrere Archetypen, indem sie Merkmale unterschiedlicher innehaben, aber ebenso durchlaufen sie eine Entwicklung, durch die sich ebenso ihr Archetypus ändert. Dieser Wechsel bewirkt zum Teil eine Irreführung beziehungsweise regt er die Leser/-innen zum Hinterfragen der Figuren und zu einer Reflexion über deren Rolle über die gesamte Romanreihe hinweg an.

Im Folgenden werden die wichtigsten Figuren vorgestellt und hinsichtlich ihrer Rolle und ihres Archetyps untersucht. Dabei werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede des Archetypus und der Figuren in den ersten vier Bänden der *Chroniken von Chaos und Ordnung* herausarbeitet.

4.3.1.1 Thorn Gandir

In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* kommen verschiedene Formen von Helden vor. Im ersten Band steht die diesem Band namensgebende Hauptfigur *Thorn Gandir* für einen *Helden*, der Merkmale verschiedener Heldentypen aufweist, weshalb es sich bei ihm nicht um den klassischen *positiven Helden* handelt.

Eine Charakterisierung und Beschreibung von *Thorn Gandir* ergibt sich im Laufe der Handlung, viele Merkmale bleiben der Leserin/dem Leser vorerst verborgen. Er hat einen stattlichen Körperbau, wirkt jedoch im Vergleich zu anderen Protagonisten eher unauffällig, trägt stets einen Umhang, abgetragene Hosen und einen Waffengürtel. Sein Gang ist schlendernd, wodurch er keinen heldenhaften Eindruck erweckt.¹⁷³

Thorn ist ein Waldläufer, ein Einzelgänger, der einst seine Geliebte *Kitayscha*, eine Elfe, bei der großen Schlacht im Emlin-Tal verlor; dieser Schicksalsschlag prägt die

¹⁷³ Vgl. J. H. Praßl: *Chroniken von Chaos und Ordnung 1. Thorn Gandir. Aufbruch*. Hamburg: Acabus Verlag 2013, S. 279.

Figur und deren Handeln. Die fortdauernde Liebe zu ihr und seine damit verbundene Emotionalität stellen seine Schwäche dar, die ihn meistens zum *Antihelden* der Geschichte macht. Er steht zu Beginn im Dienste von Antonius Virgil Testaceus, dem Senator und späteren Cäsar des valianischen Imperiums. Immer wieder stellen sich ihm neue Herausforderungen und er wird gezwungen, über sich sowie sein Handeln zu reflektieren.

Ich frage mich, warum Ihr immer noch hier seid und immer noch Euer Leben für den Senatsvorsitzenden riskiert. Hat Euch dieser Verlust [Anm. Kitayschas Tod] etwa nicht erreicht? Wisst Ihr überhaupt noch, für *wen* oder *was* ihr kämpft?¹⁷⁴

Jedoch lässt er Fragen wie diese von Chara, einer Assassinin und seiner Weggefährtin, unbeantwortet. Er hat zunächst nur ein Ziel und dieses verfolgt er insbesondere im Angriff gegen Brunius Doridorus Cartius, einem ehemaligen Zenturio der XXI Legion, Sklavenführer¹⁷⁵ und Verantwortlichen für den Tod von Kitayscha. „Er [Anm. Thorn Gandir] kämpfte ausschließlich, um Kitayschas Tod zu rächen [...]“¹⁷⁶

Thorn Gandir ist nicht nur eine Figur, die emotionale Verletzlichkeit zeigt, auch körperlich ist er verwundbar. Mehrfach wird er verletzt und ist auf außenstehende – teilweise magische – Hilfe angewiesen.

>>Wie?<<, wandte sich Thorn an Albontius und richtete sich unter dem tadelnden Blick der Heilerin, die seine Wunden versorgte, auf. [...] Thorn tastete geistesabwesend nach der Einstichwunde unterhalb seiner Rippen. Seine Hand fühlte lediglich eine geschwollene Stelle intakter Haut, wo vorher ein tiefes, blutendes Loch gewesen war, und alles, was an seine entsetzliche Verletzung erinnerte, war eine gewisse Benommenheit und die Schmerzen, mit denen er noch zu kämpfen hatte.¹⁷⁷

Immer wieder setzt Thorn sein Leben aufs Spiel, ohne einen nennenswerten Grund dafür zu haben, doch im Hintergrund steht immer ein positives Ziel.

Und wieder sah sich Thorn auf das Schlachtfeld galoppieren. Er sah sich dabei zu, wie er, ohne auch nur die geringste Idee zu haben, ob es sich lohnte und für welche Sache er da eigentlich kämpfte, sein Leben aufs Spiel setzte – im Dienste des Senats, um das Imperium vor einer Bedrohung zu bewahren [...].¹⁷⁸

¹⁷⁴ Praßl (2013), S. 115.

¹⁷⁵ Vgl. Praßl (2013), S. 527.

¹⁷⁶ Praßl (2013), S. 145.

¹⁷⁷ Praßl (2013), S. 170.

¹⁷⁸ Praßl (2013), S. 181.

Doch auch wenn er in erster Linie dem Imperium und seinen Vorgesetzten dienen möchte, sind ihm nicht alle positiv gesinnt. Rosmerta, einer Halb-Elfe und Kommandantin der Prätorianergarde, ist er ein Dorn im Auge. „Solange der Waldläufer für Testaceus arbeitete, stand er ihr im Weg. Er erfreute sich einer besonderen Beliebtheit, die sie nicht ihr eigen nennen konnte.“¹⁷⁹ Gerade dadurch zeigt sich, dass Thorn Gandir auch eine sehr polarisierende Figur darstellt.

Der Zweifel und die Angst umgeben und beherrschen ihn stets, deutlich wird dies in seinen Träumen, in denen ihm auch ein Schatten begegnet, der ihm offenbart, er selbst zu sein. „Vor ihm stand Thorn. Vor ihm stand das Abbild seiner selbst. Er war nackt.“¹⁸⁰ Dieser Schatten zeigt ihm, was er sehen muss, um über sich hinauszuwachsen und weist somit ein entscheidendes Merkmal des Archetyps *Schatten* im Sinne C. G. Jungs¹⁸¹ auf. „Du willst eine Lichtgestalt sein und vergisst, dass das Licht nur leuchten kann, wenn Dunkelheit es umgibt. Licht und Dunkelheit – das eine ist ohne das andere wirkungslos – das eine ohne das andere ist Nichts. Du weißt wie sich das Nichts anfühlt – du hast es gerade erlebt.“¹⁸² Die Begegnungen mit seinem Schatten kommen nach und nach immer häufiger – in der Funktion eines Wegweisers – vor. „Sein Ebenbild besuchte ihn nahezu jede Nacht, und es schien ihm etwas sagen, ihn auf etwas hinweisen oder ihm einen Weg zeigen zu wollen.“¹⁸³ Nach Vogler (2004) entspricht Thorn Gandir dadurch dem zweiten Typus des *Antihelden*, nämlich dem *tragischen Helden*, der charakterliche Mängel aufweist und es nie fertigbringt, seinen inneren Dämon zu überwinden und folglich von dessen Kräften zu Boden gezwungen wird und zum Scheitern verurteilt ist.¹⁸⁴

Obwohl sein Verhalten eher zurückhaltend ist, ist er der Initiator für den Aufbruch nach Aschran und somit für den Beginn der eigentlichen Heldenreise mit seinen Gefährt/-innen Chara, Bargh und Telos verantwortlich. Seine Geschichte nimmt im ersten Band kein gutes Ende. Es findet ein drastischer Wechsel statt, der ihn als Hauptfigur in den Hintergrund stellt. Er wird von seinen Reisegefährten/-innen und angeblichen Vertrauenspersonen im Stich gelassen. All sein bisheriges Handeln wird plötzlich infrage gestellt und sein eigentliches Ziel existiert nicht mehr.

¹⁷⁹ Praßl (2013), S. 234.

¹⁸⁰ Praßl (2013), S. 440.

¹⁸¹ Vgl. Immoos (1986), S. 68–71.

¹⁸² Praßl (2013), S. 440.

¹⁸³ J. H. Praßl: Chroniken von Chaos und Ordnung 2. Telos Malakin. Prüfung. Hamburg: Acabus Verlag 2014, S. 242.

¹⁸⁴ Vgl. Vogler (2004), S. 99.

Damit lehnte er sich zurück und überließ Thorn seinen quälenden Gedanken. Thorn spürte einen dumpfen Schmerz in seinem Herzen. Dies waren also die Antworten auf seine Fragen – Antworten, nach denen er sich gesehnt hatte, die aber nun, da sie da waren, keine Befriedigung brachten. Vielmehr zogen sie ihn in eine neue tiefe Dunkelheit.¹⁸⁵

Durch seine Charakterzüge entspricht er gänzlich einem *Waldläufer*, der in High-Fantasy-Romanen mittlerweile auch als Archetyp klassifiziert werden kann. Ein bekanntes, vergleichbares Beispiel wäre der Waldläufer *Aragorn* in J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*¹⁸⁶, der ebenso wie *Thorn Gandir* typische Merkmale eines Helden aufweist. Nach Voglers Definition (2004) ist der Waldläufer dem Einzelgänger-Heldentypus zuzuordnen, der zu Beginn der Geschichte außerhalb der Handlung steht und dessen natürlicher Aufenthaltsort die Wildnis ist. Er schließt sich einer Gemeinschaft an, mit der er Abenteuer erlebt und am Ende folgt die Rückkehr in die Wildnis.¹⁸⁷ Diese Reise zurück ist Thorn zwar scheinbar vorbestimmt bzw. sehnt er sich danach, wieder in seine Heimat zurückzukehren, jedoch wird ihm dies letztendlich verwehrt.

Im Laufe der Handlung rückt er als Hauptfigur immer mehr in den Hintergrund und erhält zunehmend tragische Elemente. Er schafft es nicht, sein Innenleben in den Griff zu bekommen, wodurch auch seine positive Weiterentwicklung blockiert und er erneut den Merkmalen des *Antihelden* gerecht wird. „Ihr seid tot [...] das eigentlich Enttäuschende daran ist, [...] dass Ihr Euer Innenleben nicht im Griff habt.“¹⁸⁸ Auch den anderen Figuren fällt auf, dass sich Thorn zunehmend anders verhält. „Der Waldläufer, für den Telos einst freundschaftliche Gefühle gehegt hatte, wurde ihm stetig fremder, ja, Thorn schien sich selbst fremd geworden zu sein, haderte mehr und mehr mit sich und seinem Leben [...].“¹⁸⁹ Zu seinem Konflikt, den er mit sich selbst austrägt, kommen angespannte Verhältnisse mit anderen Protagonist/-innen hinzu. Einer seiner Gegenspieler bleibt fortan Al’Jebal¹⁹⁰, den er letztlich zu untergraben versucht, wodurch seine Figur zum Scheitern verurteilt ist. Auch die Mitglieder aus seiner Reisegruppe, gegen die er nach und nach mehr Misstrauen hegt, werden zu seinen Kontrahenten. Sein Ruf nach Freiheit wird fortan größer, wobei es vor allem um seine innere Freiheit und um die Sehnsucht nach seiner Heimat geht.

¹⁸⁵ PraBl (2013), S. 519.

¹⁸⁶ Vgl. Tolkien, J. R. R.: *Der Herr der Ringe*. Stuttgart: J. G. Cotta’sche Buchhandlung Nachfolger GmbH 2009.

¹⁸⁷ Vgl. Vogler (2004), S. 101.

¹⁸⁸ PraBl (2014), S. 18.

¹⁸⁹ PraBl (2014), S. 372.

¹⁹⁰ Vgl. bspw. PraBl (2014), S. 39.

Der Geruch nach Nadelhölzern, feuchtem Gras, der harzige Duft der Baumrinden, das allmählich verstummende Vogelgezwitscher in den Baumkronen und das Rascheln des kleinen Getiers am Boden war wie der erste Schluck des frischen Quellwassers nach einem langen, entbehrungsreichen Marsch durch die Wüste. Dies war die Natur Albas, wie Thorn sie liebte, Stimme und Aroma seiner Heimat.¹⁹¹

Heldenhafte Handlungen seinerseits gibt es kaum noch und seine negativen Gedanken eröffnen ihm die Zugänglichkeit zur Seite des Bösen. Er gerät im dritten Band *Bargh Barrowsøn – Chaos* mit Chara in die Fänge eines Dämons, aus dessen Gefangenschaft er sich nicht befreien kann. Über einen längeren Zeitraum hinweg wird er tot geglaubt¹⁹², verschwindet von der Bildfläche und taucht im vierten Band *Lucretia L’Incarto – Krieg* wieder als Gefangener im Kerker Caer Urds auf. Dort erkennt man ihn kaum wieder, da er einen magischen Helm trägt, der ihn altern lässt und diejenigen, die ihn berühren, verjüngt. Es offenbart sich ein letztes Mal seine tiefe Sehnsucht, zu seiner Geliebten zurückzukehren und alles durchlebte Elend hinter sich zu lassen. Letztlich treffen Telos und Chara auf ihn und er stirbt, nachdem Chara den Helm mit ihren Händen umschließt. Hier erkennt die Leserin/der Leser noch einmal seine heldenhaften Züge, mit denen er in den Tod geht und von da an wieder mit Kitayscha vereint sein kann.¹⁹³

4.3.1.2 Rosmerta

Rosmerta ist wie Thorn Gandir von Anfang an ein Teil der Geschichte und zunächst seine Begleiterin, als sie sich nach der Schlacht im Emlin-Tal über den Fluss Emlin auf den Weg zurück nach Valianor machen. Von Anfang an sind Spannungen zwischen der Halbelfin und dem Waldläufer zu bemerken.

Sie gehörte zu jener Sorte Frauen, die durch ihre bloße Anwesenheit einem Mann diesen selten dümmlichen Blick auf das Gesicht zaubern konnte. [...] Zwischen Rosmertas liebreizende Erscheinung und ihre zum Teil faszinierende Scharfsinnigkeit, mit der sie ihn [Anm. Thorn] immer wieder überraschte, schob sich ein kalter, roher und manchmal grausamer Eigensinn, der sich wie ein Schatten über ihr schönes Gesicht legte und ihn gewaltsam auf Distanz hielt.¹⁹⁴

¹⁹¹ Praßl (2014), S. 307.

¹⁹² Vgl. J. H. Praßl: Chroniken von Chaos und Ordnung 3. Bargh Barrowsøn. Chaos. Hamburg: Acabus Verlag 2015, S. 308.

¹⁹³ Vgl. J. H. Praßl: Chroniken von Chaos und Ordnung 4. Lucretia L’Incarto. Krieg. Hamburg: Acabus Verlag 2016, S. 125.

¹⁹⁴ Praßl (2013), S. 17–18.

Zunächst ist nicht klar, welche Rolle Rosmerta in dem Fantasyroman spielt, doch bald stellt sich heraus, dass sie eine sehr starke Persönlichkeit hat. Sie steht im Dienste von Testaceus, wird zur Oberbefehlshaberin ernannt, ist Kommandantin am Isola-Pass und in der Schlacht vor Valianor sowie der Prätorianergarde. Bei der Schlacht vor Valianor wird sie schwer verletzt und verliert ihren linken Arm. Nach der Machtergreifung Testaceus' und seiner Ernennung zum Cäsar bleibt Rosmerta in seinem Dienst und stellt eine wertvolle Stütze für ihn dar. Sie steigt im valianischen Imperium schließlich zur zweitmächtigsten Person nach Testaceus auf.

Nachdem Testaceus im Palastkerker von seinem Leibwächter, der im Dienste Al'Jebals steht, getötet wird, ergreift Rosmerta die Macht und wird Cäsara. Sie erklärt aufgrund vieler Ungereimtheiten und unklarer Verhältnisse Thorn, Chara, Telos und Bargh zu den Mördern Testaceus' und setzt ein Kopfgeld auf sie aus, was Rosmerta endgültig zu deren Gegenspielerin macht.¹⁹⁵

4.3.1.3 Bargh Barrowsøn

Drei Eigenschaften sind es, die Bargh auszeichneten: Absolute Treue denen gegenüber, auf deren Seite er stand und kämpfte. Eisernes Rückgrat, weil er nie an dem zweifelte wofür er kämpfte [...] [u]nd Tapferkeit! Selbst wenn Bargh Angst hatte, so war er nie versucht der Quelle seiner Angst den Rücken zu kehren und zu fliehen. Bargh kämpfte immer. Und meistens gewann er den Kampf. Viele stehen in seiner Schuld. Vielen hat er das Leben gerettet. Und jenen, denen er diente [...] diente er vorbildhaft.¹⁹⁶

Bargh Barrowsøn ist ein barbarischer Krieger und zunächst auch ein Mitglied der Leibgarde von Rosmerta, bis er, aufgrund der Freundschaft zu den anderen Figuren und fehlender Perspektive, ein Teil der Reisegruppe von Thorn Gandir wird. Er wird als gut aussehend mit freundlichen Gesichtszügen und warmherzigen Augen beschrieben, der auch immer etwas naiv und einfach wirkt. Für ihn spielt es nicht obligatorisch eine Rolle, für wen er kämpft, sondern lediglich sein eigenes Überleben ist für ihn von Bedeutung, was ihn in gewisser Weise zum Einzelkämpfer macht. Er findet seine Erfüllung im Kampf und ist auch nur bereit, in diesem zu sterben; deutlich wird dies, als die Gruppe in Aschran von den Orks gefangengenommen wird. „Bin dafür geboren, in der Schlacht zu fallen, bin ein Krieger...“¹⁹⁷ Dies ist der Grund dafür, warum er nicht gänzlich einem

¹⁹⁵ Vgl. Die Chroniken von Chaos und Ordnung. Personalien: Rosmerta. chaosundordnung.com/images/pdf/PersonalienM342A344/Biographie_Rosmerta_M342A344.pdf (Zugriff: 13.12.2017)

¹⁹⁶ Praßl (2015), S. 222–223.

¹⁹⁷ Praßl (2013), S. 487.

klassischen Archetypus der Heldenreise entspricht, denn sein Ziel ist ein anderes, als sich um den Helden zu bemühen und stets an seiner Seite zu bleiben. Er entspricht als *Barbar* aber dennoch einer Figur, die stets in High-Fantasy-Romanen zu finden ist. Vereinzelt zeigt er Charakterzüge des *Helpers*, da er weiß, dass er nur überleben kann, wenn er von anderen unterstützt wird und auch diese unterstützt.

Ab dem zweiten Band zeigt Bargh immer mehr Eigenschaften des *Tricksters*. Er ruft Momente des Komischen hervor und wird auch manchmal überlistet, ist aber selbst nicht listig. „Bargh drängte wie ein aufgeregter Junge hinter den anderen her und trat Chara dabei einmal zu oft auf die Fersen.“¹⁹⁸ Dies passiert vor allem in ernsthaften Situationen, wodurch die Spannung gelockert wird. „[...] [W]ährend sich Bargh auf Thorns Bett fallen ließ und die Matratze testete, indem er lächelnd auf- und abwippte. >>Quietscht<<, stellte er kritisch fest. >>Meins quietscht nicht.<< Thorn ignorierte ihn. >>Ich möchte noch schnell eine Angelegenheit klären, die uns alle betrifft.<<“¹⁹⁹ Manchmal erinnert sein Verhalten auch an das eines trotziges Kindes, ruft aber gleichzeitig einen Moment des Komischen hervor.

Bargh ließ widerwillig sein Kriegsbeil in die lederne Schlinge auf seinem Rücken gleiten und verschränkte die Arme vor der Brust. >>Da ergibt sich endlich mal eine Gelegenheit, ein bisschen Spaß zu haben...<<, grummelte er. >>Is‘ doch immer das Gleiche mit den Priestern – Hauptsache geredet wird! Kommt eh nichts dabei raus!<<²⁰⁰

Diese burlesken Situationen sind jedoch nicht zufällig. Bargh ist eine Figur, die gerne lacht bzw. leicht erheitert ist, zum Beispiel, als er bei den Goygoa einen Lachanfall bekommt, als er die Sprache der Eingeborenen hört.²⁰¹

Er gerät des Öfteren in missliche Lagen und wird mehrfach tot geglaubt, zur Genesung ist er immer auf außenstehende Hilfe angewiesen.²⁰² Konfliktsituationen mit anderen Figuren meidet er, versucht sich jedoch immer wieder als Streitschlichter.²⁰³ Besonders setzt es ihm zu, wenn er sieht, dass jemandem Unrecht getan wird, dann versucht er einzuschreiten und zu helfen, beispielsweise in einer Folterszene bei den Tulurrim.²⁰⁴

¹⁹⁸ Praßl (2014), S. 49.

¹⁹⁹ Praßl (2014), S. 59.

²⁰⁰ Praßl (2014), S. 83.

²⁰¹ Vgl. Praßl (2014), S. 85 und 87.

²⁰² Vgl. beispielsweise Praßl (2014), S. 238–239.

²⁰³ Vgl. Praßl (2014), S. 61.

²⁰⁴ Vgl. Praßl (2015), S. 81.

Sein Leben endet plötzlich, als Al'Jebal Chara damit beauftragt, ihn zu töten, weil er durch einen Chaosgünstling wiederbelebt wurde und somit eine Gefahr darstellt. Damit wird ihm der Tod im Kampf verwehrt, den er sich so sehnlichst wünschte.

4.3.1.4 Chara Viola-Lukullus / Chara Pasiphae-Opoulos

Wer ich bin? Nun, das wird sich früher oder später zeigen. Heute jedenfalls nennt man mich *Lebensretter, Friedensstifter, Lichtbringer, Schlüssel zu Caeir Aun Isahara ...* und (denn es gibt immer auch eine zweite Seite der Medaille) *Todesverächter, Chaosbringer, Gottesfeind, Zerstörer von Caeir Urd ...* Die meisten nennen mich aber einfach nur das Sandkorn.²⁰⁵

Mit diesen rätselhaften Worten stellt sich Chara in *Thorn Gandir – Aufbruch* vor. Dass es sich hierbei um ihre Worte handelt, wird nicht ausgewiesen und der Leserin/dem Leser erst im Laufe der Lektüre bewusst.

Chara wird kurz nach ihrem Eintreffen in Valianor zur Leibwächterin Rosmertas, wodurch sie Thorn, Bargh und Telos kennenlernt. Sie steht zunächst in enger Verbindung zu Thorn Gandir und rettet ihm mehrmals das Leben. „In diesem Augenblick wurde ihm bewusst, dass Chara ihm zum zweiten Mal das Leben gerettet hatte.“²⁰⁶ Dennoch wirft ihre Figur lange Zeit Fragen auf und wirkt rätselhaft. „Immer wieder erwischte er [Anm. Thorn Gandir] sich dabei, wie ihn ihre Art, der ständige Wechsel von der kühlen, zynischen Einzelgängerin zu einem ganz passablen Menschen aus der Fassung brachte. Mal war sie zugänglich, mal ablehnend. Das machte ihn verrückt!“²⁰⁷ Am Ende des ersten Bandes löst sich dieses Rätsel auf, als sie sich als eine Verbündete des vermeintlichen Feindes Al'Jebal und als Assassinin zur Kenntnis gibt, womit sie Thorn sehr enttäuscht.

Er konnte nicht glauben, was er da hörte – Chara, eine von diesen Meuchelmördern?! Eine von denen, deren einzige Bestimmung im Leben es war, auf Befehl hin zu töten und ihrem Herrn willenlos ergeben zu sein [...]. Das konnte unmöglich wahr sein! Chara eine Mörderin, eine Informantin – mit anderen Worten: der Feind?!²⁰⁸

Hier zeigt sich, dass Chara dem Archetyp des *Gestaltenwandlers* entspricht. Sie verändert sich vor den Augen Thorns. Zunächst ist sie eine seiner Vertrauten und in der Gefangenschaft Al'Jebals verrät sie ihn plötzlich und zeigt ihre wahre Identität als Assassinin Chara Pasiphae-Opoulos. Für die Figuren, die mit ihr in Kontakt stehen, ist nicht

²⁰⁵ Praßl (2013), S. 9.

²⁰⁶ Praßl (2013), S. 390.

²⁰⁷ Praßl (2013), S. 354.

²⁰⁸ Praßl (2013), S. 516.

immer klar, wie sie mit ihr umgehen sollen. „Wie sollte er [Anm. Thorn] mit der Assasinin künftig umgehen, nun, da er wusste, was sie war? Hatte sich Chara in den letzten sieben Monden verändert?“²⁰⁹ Alles, was von diesem Zeitpunkt an für sie zählt, ist ihr Namai, Al’Jebal, in dessen Dienst sie steht und dessen Befehle sie, ohne diese zu hinterfragen, ausführt. So wie sie es in ihrer Ausbildung beim Bettlerkönig gelernt hat, möchte sie nur ein Werkzeug sein und ihre Daseinsberechtigung darin finden, einen Zweck zu erfüllen.²¹⁰ Ihre Kindheit war nicht behütet, sie wuchs auf den Straßen Agyras auf, wurde von Tomein, einem Straßenganoven, aufgezogen, beging mit zwölf Jahren ihren ersten Mord und entschied sich dazu, nie ein Opfer sein zu wollen. In ihrer Rolle als Assasinin fühlt sie sich wohl, weil sie die Entscheidung für diesen Weg freiwillig getroffen hat.²¹¹ Sie hat einen sehr muskulösen Körperbau und trainiert täglich, um diesen zu erhalten. Ihre weiblichen Züge versucht sie so gut wie möglich zu verbergen, weshalb sie sehr schlichte, für den Kampf praktische Kleidung und ihr Haar kurz trägt. In *Bargh Barrowsøn – Chaos* und ebenso im ersten Teil des Bandes *Lucretia L’Incarto – Krieg* lässt sie ihr Haar etwas wachsen, wobei sie es aber nie zu einer Frisur zusammenbinden würde. Bevor der Krieg im vierten Band ausbricht, rasiert sie sich den Kopf kahl und fühlt sich dadurch befreit. Ihre Kleidung ist stets schwarz, weshalb sie von den Goygoa *die schwarze Frau* genannt wird. Für den Kampf gegen das Chaos erhält sie von Al’Jebal eine schwarze Kampfkrüstung. Ihre Waffe ist die *Zweililie*, im ersten Band magischen Ursprungs, in den Bänden drei und vier erhält sie eine neue, die jedoch keine magische Fähigkeiten hat, in Kapitel 6.8.3 wird darauf näher eingegangen.

In der Gruppe findet sie nur schwer einen Platz, denn durch ihre Unzugänglichkeit wird sie als störend und nicht vertrauenswürdig empfunden. Nach und nach wird der Leserin/dem Leser klar, dass ihr Weg von Anfang an vorbestimmt ist, vorwiegend durch Al’Jebal, wobei sich die folgenden Schritte nur selten erahnen lassen. Von ihrer Rolle als unscheinbare Nebenfigur hin zu einem unverzichtbaren Bestandteil der Gruppe entwickelt sich Chara zu einer charaktergefestigten Figur, die plötzlich im Mittelpunkt der Handlung steht und klar dem Archetyp des *Helden* zugeordnet werden kann. In Band drei beginnt sich eine neue Gruppe um sie zu bilden, als Thorn und sie dem Dämon Zavir ausgeliefert sind, aber nur ihr die Flucht gelingt. An der Befreiung war auch Lucretia L’Incarto beteiligt. Bargh und Telos bleiben an ihrer Seite, ebenso die

²⁰⁹ Praßl (2014), S. 47.

²¹⁰ Vgl. Praßl (2014), S. 22.

²¹¹ Vgl. Praßl (2014), S. 22–23.

Kriegspriesterin Osmosis Blutbein, die sie jedoch in Valland tötet. In Band vier besteht die Gruppe aus Telos, Bargh, Lucretia und Chara, wobei Barrowsøn auf Befehl Al'Jebals von Chara kaltblütig ermordet wird. Danach begleitet Kerrim Ben Yussef die Übriggebliebenen und sie nach Ywerddon und nimmt an ihrer Seite am Kriegszug in Erainn teil.²¹²

Chara möchte kalt und emotionslos sein, jedoch geht mit ihrer Wandlung auch eine Entwicklung auf der Gefühlsebene einher.

Die feine Stofflichkeit meiner Seele war in Schwingung geraten und zwar genau in dem Moment, als ich Al'Jebal das erste Mal gegenübergetreten war. Ich war tot, doch nun hatte ich das Gefühl, ein Funke Leben wäre in meinen kalten Körper zurückgekehrt. Dieses Gefühl war neu und beängstigend.²¹³

Grundlegend wehrt sie sich gegen Emotionen²¹⁴, die jemand in ihr hervorruft, doch ab Band zwei passiert es immer öfter, dass sie auch Gefühle zulässt, zum Beispiel die, die Telos in ihr erweckt, wobei sie sich anfangs dagegen sträubt. „Löste der Priester etwa eine gewisse Art des Wohlwollens in ihr aus? [...] *Du wirst weich Chara.* [...] Gleichgültigkeit gehörte zu ihrem Berufsprofil und Unsicherheiten konnte sie sich nicht leisten.“²¹⁵ Im dritten Band lernt sie in Caer Arkum Marduk Lomond MacDragul kennen und trifft ihn zweimal, als er der Leibwächter von Kerrim Ben Yussef ist. Er löst für sie unbekannte, befremdliche Gefühle in ihr aus, die sie nicht zuordnen kann. Ab diesem Zeitpunkt geht er ihr nicht mehr aus dem Kopf. In Band vier begegnet er ihr, nachdem sie glaubt, er sei tot²¹⁶, im Krieg wieder und stellt eine Hilfe für sie dar, anschließend stellt sich heraus, dass er ein Vampir ist.²¹⁷ Parallel dazu fühlt sie sich Al'Jebal innigst ergeben und gesteht sich langsam ein, etwas für ihn zu empfinden, da es stets eine Spannung zwischen den beiden gibt. Besonders deutlich zeigt sich dies bei Lucretias Hauseinweihungsfeier, als er mit ihr tanzt und sie anschließend zu ihrem Zimmer begleitet.²¹⁸

Ich habe Al'Jebal in jenen Tagen [...] die weiße Rose hinterlassen, um Zeugnis abzulegen. Ich wollte, dass er weiß, dass ich einen Teil in mir öffnete, um einen Teil von ihm einzulassen. Ich verschloss den Verstand, um das Herz aufzumachen, so wie ich zuließ, dass sich die Knospe der Rose öffnete, die ich für immer verschlossen halten wollte. Und ich wollte, dass er weiß, dass ich es tat. [...] Wie jeder weiß, der mit Gefühlen solcher Art

²¹² Vgl. Praßl (2016), S. 642.

²¹³ Praßl (2014), S. 69.

²¹⁴ Vgl. Praßl (2013), S. 483.

²¹⁵ Praßl (2014), S. 185.

²¹⁶ Vgl. Praßl (2015), S. 422.

²¹⁷ Vgl. Praßl (2016), S. 606.

²¹⁸ Vgl. Praßl (2016), S. 167–171.

zu schaffen hat, wollte ich nur Eines – ich wollte, dass Al’Jebal meine Gefühle erwiderte. [...] Nur so konnte ich hoffen, dass auch er mir ein Zeichen geben würde, dass er [...] fühlte, was ich fühlte und es mich wissen lassen würde.²¹⁹

Letztlich sitzt sie zwischen Lomond und Al’Jebal und stellt fest, dass sie Lomond nicht mehr widerstehen kann. Sie gehen auf sein Zimmer und es kommt zu einem Koitus.²²⁰

Ebenso wie Thorn Gandir hat auch Chara einen *Schatten*, der ihr die Dinge aufzeigt, die sie selbst nicht wahrhaben will oder erkennt. Er ist keine eigene Figur, sondern eine innere Stimme ihrer selbst. Vor allem tritt er auf, wenn sie sich Gedanken zu anderen Figuren, wie beispielsweise Al’Jebal, macht und Geschehnisse hinterfragt.

Zur Hölle, wieso witterte keiner der Anwesenden die Gefahr [Anm.: die Gefahr, dass die gleich Bargh töten wird]? >>Weil sie dir vertrauen, Chara! Zumindest soweit, dass sie dir keinen Mord an einem deiner Mitstreiter zutrauen.<< Dabei hatte sie nie irgendetwas von ihnen einen Grund gegeben, ihr zu trauen.²²¹

4.3.1.5 Telos Malakin

Telos Malakin, ein Kriegspriester, hat einen eher schwächtigen Körperbau, wirkt aber dennoch respekteinflößend. Sein Gang ist aufrecht und stolz und sein Gesicht auf einzigartige Weise entstellt.²²² Er trägt eine Toga mit Hammersymbolen.²²³ „Der Mann war dünn. Sein Gesicht wirkte durch eine wahrnehmbare Asymmetrie der Wangenknochen entstellt und ausgezehrt. Die blassgrauen Augen saßen in tiefen, dunklen Höhlen. Trotzdem hatte sein Blick etwas Beruhigendes. Es waren ehrliche Augen.“²²⁴ Viele seiner Narben sind Zeitzeugen seiner Misshandlungen im Kindesalter.²²⁵

In *Thorn Gandir – Aufbruch* wird er mit der Aufgabe betraut, „[...] die Echtheit eines wieder aufgetauchten, uralten und seit Jahrhunderten verschollen gewesenen Artefakts [zu] überprüfen.“²²⁶ Als Testaceus die Macht ergreift und das Zepter gestohlen wird, macht er sich mit Thorn, Chara und Bargh auf die Suche nach dem magischen

²¹⁹ Praßl (2016), S. 191.

²²⁰ Praßl (2016), S. 618–629.

²²¹ Praßl (2015), S. 212.

²²² Vgl. Praßl (2013), S. 279.

²²³ Vgl. Praßl (2013), S. 282.

²²⁴ Praßl (2013), S. 226.

²²⁵ Vgl. Praßl (2014), S. 56.

²²⁶ Die Chroniken von Chaos und Ordnung. Personalien: Telos.

<http://www.chaosundordnung.com/index.php/chroniken-universum/personalien#TMalakin> (Zugriff: 15.08.2017).

Artefakt. Seine Figur zeichnet vor allem Treue aus: Treue zu sich selbst und Treue zu seinen Freunden. Insbesondere steht er Thorn zur Seite, auch als sich dieser am Ende dieses Bandes gänzlich verloren fühlt. „Er nickte Thorn schweigend zu und Thorn fand, was er suchte. In Telos’ vernarbtem Gesicht spiegelte sich jene Treue wider, die er brauchte, um weiterzumachen. Der Priester würde trotz allem hinter ihm stehen. Telos blieb sein Freund, auch wenn sie von nun an durch ein finsternes Tal wandern würden [...]“²²⁷

Telos entspricht in diesem Band dem Archetyp des *Mentors* und spielt somit eine wichtige Rolle für Thorn Gandir. Er zeichnet sich vor allem durch Weisheit aus und steht auch den anderen Figuren stets mit Rat zur Seite. Dieses Charaktermerkmal behält er bis zum vierten Band bei, wobei ein Figurenwandel wahrgenommen werden kann.

Malakin bleibt seinen Prinzipien zwar stets treu, wächst aber im Laufe der Handlung über sich hinaus und festigt seinen Charakter. Nachdem er am Ende des ersten Bandes in die Dienste Al’Jebals getreten war, beginnt – sowohl innerlich als auch äußerlich – eine Wandlung seiner Figur, die in dem nach ihm benannten Band *Telos Malakin – Prüfung* aufgegriffen wird. „Und dennoch, obwohl dieses vertraute Lächeln auf den Lippen des Mannes lag, wirkte er fremd. Telos Malakin hatte sich verändert. Statt der einfachen, weißen Priestertoga trug er eine weiße Toga aus schwerem Stoff [...]“²²⁸ Ein äußerliches Erkennungsmerkmal bleibt jedoch stets gleich: das Symbol des Kriegshammers. „In die Spitze des Gürtelbands war ein gut sichtbares Symbol gekreuzter Kriegshammer gestickt.“²²⁹ Sein äußeres Erscheinungsbild wird immer wieder thematisiert, wobei es für den Protagonisten selbst im Dienste Al’Jebals keine Rolle mehr spielt, da niemand mehr einen Wert auf Äußerlichkeiten legt, weil es vielmehr auf die Leistung und die Taten eines jeden ankommt.²³⁰ Die Figur wirkt fortan selbstsicher und zielstrebig. „Der Ausdruck auf seinem Gesicht, seine Körperhaltung wirken gereift und selbstsicher.“²³¹ Er wird damit betraut, eine neue Expedition zu leiten, was ihn erneut als vertrauenswürdige und verlässliche Figur auszeichnet.²³² Dies ist für ihn jedoch keine leichte Aufgabe, besonders die Verantwortung setzt ihm sehr zu, was sich in Form von Versagens- und Verlustängsten zeigt.²³³ Lange macht er es sich zur Aufgabe, Chara

²²⁷ Praßl (2013), S. 521.

²²⁸ Praßl (2014), S. 32.

²²⁹ Praßl (2014), S. 33.

²³⁰ Vgl. Praßl (2014), S. 56.

²³¹ Praßl (2014), S. 33.

²³² Vgl. Praßl (2014), S. 48.

²³³ Vgl. Praßl (2014), S. 181.

seinen Glauben näherzubringen, er scheitert jedoch an seinem Vorhaben, was er sich letztendlich im vierten Band eingesteht, wodurch er auch beginnt, sich von ihr bzw. sie sich voneinander zu distanzieren.²³⁴

Telos zeigt vermehrt heldenhafte Züge, obwohl er mit unangenehmen Erinnerungen aus seiner Vergangenheit konfrontiert wird, in der er durch sein Aussehen und die geringen finanziellen Mittel seiner Familie zum Außenseiter wurde.²³⁵ Dies und seine auf einen Kampf folgende Kraftlosigkeit zeigen – wie auch bei Thorn Gandir – eine Verletzlichkeit der Figur. Er kümmert sich beispielsweise auch um die Seelsorge²³⁶ und stellt für viele Figuren eine helfende Hand dar, wodurch sich Parallelen zur mittelalterlichen Literatur ergeben, auf die im Kapitel 6.3 näher eingegangen wird. In scheinbar ausweglosen Situationen durchströmt ihn immer wieder ein Gefühl von Macht, das jedoch nicht magischen, sondern göttlichen Ursprungs ist.²³⁷ Auf die Verbindung zu seinem Gott kann er aber nicht immer zurückgreifen. In *Bargh Barrowsøn – Chaos* verliert er in Gefangenschaft zum wiederholten Male den Kontakt zu seinem Gott und wird mit den anderen Zeuge roher Gewalt, die ihm psychisch sehr zusetzt, da er keinen Ausweg aus dieser Situation findet, um den von den Tulurrim Gefolterten zu helfen bzw. die Folter zu beenden.²³⁸

Seine Charakterzüge entfernen sich im Verlauf der Handlung langsam von denen, die nur dem *Mentor* zugeordnet werden können. Ihm einen einzigen Archetypus zuzuordnen, ist nicht möglich. Im Zuge seiner Aufgabe und seiner Mission als Agramonpriester kann seine Figur auch als Einzelkämpfer, besetzt mit positiven, heldenhaften Zügen, angesehen werden. Seine Bedürfnisse sind nicht nur auf jene der Reisegruppe oder auf andere einzelne Figuren ausgelegt, auch seinen eigenen wird nach und nach mehr Raum gegeben. Beispielsweise ist Chara plötzlich nicht nur mehr die Person, die er von seinem Glauben überzeugen möchte, er verspürt ihr gegenüber ein Begehren und ist auf sexueller Ebene zu ihr hingezogen. Da er bei ihr jedoch nicht dieselben Gefühle hervorruft und auf Ablehnung stößt, verliert sich dieser Reiz wieder. Im vierten Band erhält er diese Zuneigung von einer neuen Figur namens Sarah, die aber keine andere außer diese Rolle einnimmt.²³⁹

²³⁴ Vgl. Praßl (2014), S. 92 und Praßl (2016), S. 556.

²³⁵ Vgl. Praßl (2014), S. 56.

²³⁶ Vgl. Praßl (2014), S. 95.

²³⁷ Vgl. Praßl (2014), S. 167.

²³⁸ Vgl. Praßl (2015), S. 77–92.

²³⁹ Vgl. bspw. Praßl (2016), S. 554.

Im Gegensatz dazu nimmt er in der Gruppe unterschiedliche Stellungen ein, indem bei einzelnen Figuren eine Abhängigkeit von ihm festzustellen ist. Er ist ein *Helfer*, der Einzelnen oder der gesamten Gruppe in schwierigen Situationen zur Seite steht, wobei seine Präsenz stark schwankt, denn in den ersten drei Bänden spielt er eine wesentliche Rolle, im vierten Band, in dem vor allem sein Weg als Hohepriester thematisiert wird, rückt er in den Hintergrund, insbesondere nach dem Überraschungsmoment seiner nicht vollzogenen Hinrichtung.

Anhand dieses Protagonisten wird deutlich, dass das Autorenduo versucht, starre archetypische Zuordnungen durch die Entwicklung der Charaktere aufzubrechen. Entscheidend ist jedoch, dass es bei Telos Malakin ein prägendes Merkmal gibt, das er sich trotz seines Figurenwandels stets beibehält: seine Vertrauenswürdigkeit bzw. Charakterstärke, die auch von anderen als solche erkannt wird. „Der Priester hatte Rückgrat, Mut und hielt stets, was er versprach.“²⁴⁰

4.3.1.6 Die Al'Shejs

Nachdem sich die Reisegruppe auf den Weg macht, das valianische Zepter zu finden, wird ihr Weg mehrfach von einem Familienmitglied der Al'Shejs gekreuzt. Diese sind Händler und stellen bei der Suche eine wichtige Schlüsselfunktion dar, da sich Thorn, Chara, Bargh und Telos erhoffen, durch sie eine Spur zum Zepter zu finden. Jeder der Al'Shejs handelt in einer anderen Stadt – Abdallah in Chan, Haras in Valianor, Mustafa in Ureb und Naran in Melas. Sie entsprechen dem Archetypus des *Schwellenhüters* und typisch dafür der Funktion, Gefolgsleute des Bösewichts zu sein.²⁴¹ Von Familienmitglied der Al'Shejs erfahren die Gefährt/-innen ein bisschen etwas über den Weg, den die Diebe des Zepters genommen haben, und kommen diesen dadurch mit jedem Treffen näher. Dass die Al'Shejs für Al'Jebal arbeiten und all dies Teil des Plans ist, die Gruppe nach Aschran zu locken, erfahren die Protagonisten erst, als sie Al'Jebal gegenüberstehen.

²⁴⁰ Praßl (2015), S. 45.

²⁴¹ Vgl. Vogler (2004), S. 121.

4.3.1.7 Al’Jebal

Mit *Al’Jebal*, oder auch dem *Alten vom Berg*, hat das Autorenduo eine Figur kreiert, die über den Verlauf der Handlung mehreren Archetypen zuzuordnen ist, wobei dafür zusätzlich die Perspektive entscheidend ist, denn im Zusammenhang mit unterschiedlichen Figuren nimmt er für diese unterschiedliche Rollen ein. Wer er tatsächlich ist und wen er einzeln betrachtet verkörpert, kann zwar ab dem vierten Band unter Betrachtung aller bis dahin erkennbaren Charakterzüge vermutet werden, bleibt aber weiterhin schleierhaft. Über die Jahre hinweg taucht der Name *Al’Jebal* immer wieder auf, jedoch wird in den Aufzeichnungen in Geschichtsbüchern wenig über sein Äußeres preisgegeben.

Viele aschranische und valianische Gelehrte nehmen an, dass Al’Jebal nur eine Art Titel ist und sich dahinter im Laufe der rund 240 Jahre seines Wirkens eigentlich mehrere Personen verbergen. Begründet wird diese Annahme damit, dass es über diesen langen Zeitraum kaum Beschreibungen über sein Aussehen und sein Auftreten gibt sowie dass kein Mensch auch mittels Magie so lange lebt. Andererseits gibt es Gerüchte, dass es sich bei Al’Jebal um keinen Menschen handeln soll.²⁴²

Die Leserin/der Leser erfährt nur schleichend Einzelheiten über Al’Jebal, vor allem Details über seine Herkunft und sein Alter bleiben über die Romanreihe hinweg rätselhaft. Gerade das Geheimnisvolle zeichnet Al’Jebal aus, anders als in den im Roman erwähnten Geschichtsbüchern wird in den Chroniken nur sein Äußeres konkret beschrieben, häufig wird seine ausdrucksstarke Präsenz betont. „Ihm [Anm.: Thorn Gandir] war, als stünde er vor einem übermächtigen Gegner, dessen Anblick allein genügte, um ihn zur Kapitulation zu bewegen.“²⁴³ Er hat eine schlanke Figur, kurzes, grau meliertes Haar und eine metallisch glänzende Iris.²⁴⁴ Kennzeichnend für ihn ist seine dunkelrote Robe, die er, außer zu privaten Anlässen, wie Lucretias Einweihungsfeier²⁴⁵, nie ablegt.

Im ersten Band *Thorn Gandir – Aufbruch* steht er für den Gegenspieler, der jedem Helden gegenübersteht und die brutale Gewalt verkörpert.²⁴⁶ Er steckt hinter dem Diebstahl des Zepters, was die Leserin/der Leser zwar erahnen kann, jedoch erst am Ende dieses Bandes erfährt.²⁴⁷ Al’Jebal entspricht hier dem Archetyp des *bösen Antagonis-*

²⁴² Praßl (2014), S. 94.

²⁴³ Praßl (2013), S. 505.

²⁴⁴ Vgl. Praßl (2013), S. 505 und Praßl (2014), S. 39.

²⁴⁵ Vgl. Praßl (2016), S. 161.

²⁴⁶ Vgl. Daemmrich (1995), S. 190.

²⁴⁷ Vgl. Praßl (2013), S. 470–471.

ten²⁴⁸, indem er als Bösewicht für viele, vor allem anfangs, als ein Anhänger des Chaos gilt²⁴⁹, keinem Moralkodex folgt und Furcht sowie Ehrfurcht verbreitet. Er ist ein Schwarzmagier, dem Scharen von Orks unterliegen²⁵⁰, mit denen ihm bereits viele Eroberungen gelangen. Seine Figur durchlebt die für die Leserin/den Leser überraschendste Wandlung, wobei sie zugleich auch die geheimnisvollste darstellt. Nicht für alle Protagonist/-innen spielt er dieselbe Rolle. Für Thorn Gandir bleibt er durchgehend ein *Gegenspieler*, wohingegen er vor allem für Chara und später ebenso für Telos, Bargh und Lucretia als *Mentor* fungiert. Al’Jebal entpuppt sich als der Fadenzieher aller Ereignisse und gibt den Protagonist/-innen ihren Weg vor beziehungsweise erteilt er ihnen Aufgaben, die sie für ihn lösen sollen. Zunächst stellen sich diese Aufgaben als Herausforderung für die Hauptfiguren heraus, wodurch sich diese beweisen müssen. Nachdem sie eine Reihe von Prüfungen bestehen, werden sie mit den eigentlichen Aufträgen betraut, von deren Ausgang der Sieg des Chaos oder der Ordnung sowie das Leben vieler anderer abhängt. Erst dadurch wird deutlich, dass es noch viel dunklere Gestalten und Mächte des Chaos gibt, als Al’Jebal zugeschrieben werden. Nach seinem Ermessen kämpft er gegen die Überbleibsel des Chaos und geht dabei über Leichen.

>>Man hält mich für einen Schwarzmagier, der mit Orks und Assassinen Angst und Schrecken verbreitet<<, begann Al’Jebal. >>Die Welt denkt, ich sei ein Chaosanhänger, doch ich bin der Begründer der Allianz, dessen Mitglieder sich zusammengeschlossen haben, um ein anderes, sehr mächtiges Bündnis zu Fall zu bringen. Amalea kennt mich als den Alten vom Berg und fürchtet mich als ein Überbleibsel aus Chaoszeiten. Das soll auch so bleiben. Noch ist die Welt nicht bereit dafür, zu erkennen, dass das Chaos nie besiegt wurde.<<²⁵¹

Einer der Ersten, der erkennt, dass das allgemeine Bild von Al’Jebal falsch sein muss, ist Telos Malakin. „Al’Jebal war, wider allen [sic!] Mythen und Legenden, unmöglich ein Chaosanhänger.“²⁵² Die Widerlegung des falschen Bildes, er stünde auf der Seite des Bösen, rückt die Figur in ein neues Licht. Er ist kein Einzelkämpfer, sondern scharft die unterschiedlichsten Personen und Wesen um sich, vereint sie zur Allianz, um mit ihnen gegen das Chaos zu kämpfen. Dieser Aspekt lässt auch in ihm einen *Helden* erkennen.

²⁴⁸ Vgl. Daemmrich (1995), S. 190.

²⁴⁹ Vgl. Praßl (2013), S. 509.

²⁵⁰ Vgl. Praßl (2014), S. 21 und 93.

²⁵¹ Praßl (2015), S. 606.

²⁵² Praßl (2014), S. 54.

Für Chara ist Al’Jebal ein *Mentor*, der sie zwar nicht selbst ausbildet, aber für ihre Ausbildung sorgt. Er scheint sie regelmäßig durch einen Stein²⁵³ zu beobachten und ihr in unterschiedlicher Form, zu Hilfe zu kommen, wenn sie in zu großer Gefahr schwebt, zum Beispiel indem er andere Figuren zu ihr schickt oder ihr auf magische Art und Weise hilft.²⁵⁴ Die Heldin selbst vermutet dies erst spät und ist sich auch nicht gänzlich sicher, doch sie spürt seine Präsenz. Bevor der Krieg im vierten Band ausbricht, versucht Al’Jebal sie auf diesen vorzubereiten. Alle Missionen, die bis dahin erfolgen, dienen zur Vorbereitung, wobei er mehrmals betont, dass sie ein Teil von etwas Größerem ist und ihr Weg vorherbestimmt ist. Er nimmt ihr zwar nach ihrer Ankunft in Billus ihre magische Zweililie weg²⁵⁵, stattet sie jedoch vor Kriegsbeginn mit einer magischen, von Zwergen gefertigten Rüstung aus²⁵⁶, in der Zwischenzeit muss sie ohne Magie auskommen.

Für die gesamte Reisegruppe stellt er zwar nicht den *Mentor* dar, zeigt aber Merkmale des *Herolds*, weil alle Missionen, die die Gruppe zu bestreiten hat, ab Band zwei von ihm in Auftrag gegeben werden. Teilweise spricht er den Auftrag jedoch nicht selbst aus, sondern hat jemanden, der die Nachricht in seinem Namen überbringt, dies ist beispielsweise einmal der Krieger und seine rechte Agem Ill in Band zwei: „Es gibt eine Sache, die ihr für Al’Jebal erledigen werdet [...]“²⁵⁷ In Anbetracht dieses Archetyps nimmt er eine unabhkömmliche Rolle im Roman ein, da er die Handlung vorantreibt und Veränderungen einleitet.

4.3.1.8 Osmosis

Die Kriegspriesterin Osmosis aus Ahan steht ab Band zwei in den Diensten Al’Jebals und wird nach Telos Malakins Beschluss ein weiteres Mitglied der Reisegruppe von Thorn Gandir, Bargh Barrowsøn, Chara Pasiphae-Opoulos und Telos Malakin. Die Farbe Rot zeichnet sie aus. Sie hat rote kurze Haare und ist in rote Tücher gehüllt. Ein besonderes Merkmal ist die Katzen-Tätowierung auf ihrer Stirn, die einen Hinweis auf ihre Herkunft gibt. Auf ihrem Kopf trägt sie ein goldenes Diadem mit einem Krallenanhängen.²⁵⁸

²⁵³ Vgl. PraBl (2016), S. 108.

²⁵⁴ Vgl. PraBl (2014), S. 393–399.

²⁵⁵ Vgl. PraBl (2014), S. 25.

²⁵⁶ Vgl. PraBl (2016), S. 176–177.

²⁵⁷ PraBl (2014), S. 37.

²⁵⁸ Vgl. PraBl (2014), S. 40.

Ebenso wie die Reisegruppe wird sie von einer Gruppe Orks festgenommen und nach Billus gebracht. Wie auch Telos kann sie in den Kerkern keinen Kontakt zu ihrer Göttin herstellen.²⁵⁹ Nachdem ihr die vier Anhänger Al’Jebals vorgestellt wurden, unterstützt sie diese auf einer Such- und Aufklärungsexpedition zu den Kabugna-Inseln.

Ihr Charakter zeichnet sich durch Eigenwilligkeit aus. Sie verfolgt ihre eigenen Ziele und will Al’Jebal entkommen. Deutlich wird dies auch daran, dass sie keinen Platz in der Gruppe findet, wodurch ihr jedes der Mitglieder, ausgenommen Telos, fremd bleibt. Nach einem Wurmbefall an Bord der Aphrodia verliert sie qualvoll ein Bein. Telos versucht es nach ihrem Einverständnis mithilfe Agramons zu retten, dieser Versuch bleibt jedoch erfolglos und so wird das Bein vom Schiffsarzt amputiert.²⁶⁰ Diese Verstümmelung verstärkt ihr Gefühl, für die anderen nur eine Belastung bzw. Behinderung zu sein. Im Kampf gegen Siki, einem Dämon der Goygoa, kehrt die Verbindung zu ihrer Göttin zurück, die ihr ein blutrot gefärbtes Bein schenkt und Siki tötet. Anschließend bricht die Verbindung jedoch wieder ab. Später wird darüber spekuliert, ob sie das Bein nicht auch von Al’Jebal erhalten haben könnte.²⁶¹ Bei ihrer Rückkehr nach Billus stellt sich heraus, dass Al’Jebal mit der Göttin Issia zu einer Übereinkunft gekommen ist und Osmosis von nun an in seinem Dienst stehen soll, um für ihre Göttin zu missionieren; von da an konnte sie ihre Göttin wieder spüren. Sie baut einen Tempel für Issia und weiht ein Gemeindemitglied zur Priesterin.²⁶²

Nach ihrer Enthauptung durch Chara im Zuge einer Auseinandersetzung, weil sie Al’Jebal verraten hatte²⁶³, wird sie als Oberpriesterin der Issia heiliggesprochen.

Auch wenn sie letztlich ihre Bestimmung findet, repräsentiert sie keinen positiv besetzten Archetyp rund um den Helden. Sie hilft der Gruppe zwar und trägt dadurch etwas dazu bei, die Handlung voranzutreiben, tut dies jedoch zu einem Selbstzweck sowie aus einer Bestimmung heraus und nicht, um den Helden zu unterstützen.

²⁵⁹ Vgl. Die Chroniken von Chaos und Ordnung. Personalien: Osmosis. chaosundordnung.com/images/pdf/Personalien341M342/Biographie_Osmosis_341M342.pdf (Zugriff: 13.12.2017)

²⁶⁰ Praßl (2014), S. 135–139.

²⁶¹ Vgl. Praßl (2016), S. 159.

²⁶² Vgl. chaosundordnung.com/images/pdf/PersonalienM342A344/Biographie_Osmosis_M342A344.pdf (Zugriff: 13.12.2017)

²⁶³ Vgl. Praßl (2015), S. 341.

4.3.1.9 Lucretia L’Incarto

Nach Osmosis und kurz vor Barghs Tod in Band drei stößt eine neue Figur zur Reisegruppe, die sich gerade an Bord der Aphrodia befindet, nachdem sie in einem Fjord nahe Iggrgards Anker gelegt hatte²⁶⁴. Sie stellt mit ihrer femininen Art ein Gegenstück zur androgynen Chara dar.

Die Fremde hatte all das, was die Assassinin vermisste. Sie war ein Ausbund von Weiblichkeit – feminines Becken, dralle Schenkel, beeindruckendes Dekolletè [sic!]. Ihr rundliches Gesicht prägten große Augen, volle Lippen und eine kleine, feine Nase. Dichte, rote Locken fielen ihr in akribisch sondierten Strähnen bis knapp über die Schultern hinab. Kleidung, Haut und Hände wiesen sie als eine Dame von Stand aus oder als jemanden, der den Großteil seiner Zeit vor dem Schreibtisch verbrachte, auf jeden Fall aber nicht unter freiem Himmel.²⁶⁵

Lucretia ist eine Magierin und ersucht um eine Ausbildung bei Al’Jebal, der diesem Ansinnen zögerlich zustimmt. Um die Ausbildung kümmern sich Magier, die für ihn arbeiten.²⁶⁶ Nachdem sich die Handlung immer mehr auf Chara Persiphae-Opoulos konzentriert, nimmt Lucretia anstelle von Bargh den Platz als *Trickster* ein. Ähnlich wie ihm gelingt es ihr, komische Momente in trockene oder angespannte Situationen zu bringen. Sie nimmt kein Blatt vor den Mund und wirkt lockerer bzw. leichtlebiger als die anderen Figuren. „>>Juhuuu, meine Lieben!<<, flötete eine glockenhelle Stimme über das Deck. >>Ich habe Plundergebäck mitgebracht!<< Kurz darauf tänzelte Lucretia mit Sonnenhut und Köfferchen heran und vollführte einen damenhaften Knicks.“²⁶⁷ Besonders auszeichnend ist die Spannung zwischen ihr und Chara – einerseits durch die äußerliche Gegensätzlichkeit und andererseits durch Lucretias Leichtigkeit, die Chara fehlt. Deutlich wird dies, wenn Al’Jebal im Spiel ist. Bereits die Art und Weise, wie die Magierin ihn um eine Ausbildung bittet, trifft auf Widerstand bei Chara, da sie sich nicht vorstellen kann, ihn direkt um etwas zu bitten.²⁶⁸ Dies zeigt sich auch bei Lucretias Hauseinweihungsfeier, da sie Al’Jebal ebenso einlädt und es Chara völlig aus der Fassung bringt, ihren Namai bei einer Privatveranstaltung zu treffen und sie überrascht ist, dass Lucretia ihn überhaupt einlädt.²⁶⁹ Noch ein weiteres Mal zeigt sich, dass die Magierin ein Gefühlsmensch ist bzw. so spricht und frei handelt, wie es ihr in der Situation in den Sinn kommt. Sie ist die Erste, die Thorn Gandir entdeckt, als er im Kerker

²⁶⁴ Vgl. PraBl (2015), S. 347.

²⁶⁵ PraBl (2015), S. 348.

²⁶⁶ Vgl. PraBl (2015), S. 351.

²⁶⁷ PraBl (2016), S. 77.

²⁶⁸ Vgl. PraBl (2016), S. 531–353.

²⁶⁹ Vgl. PraBl (2016), S. 152 und 162.

Caer Urds eingeschlossen ist und den magischen Helm trägt. Sie berührt den Helm, ohne zunächst über seine magische Fähigkeit Bescheid zu wissen und vor allem ohne zu wissen, wer sein Träger ist, denn sie hat Thorn nie kennengelernt.²⁷⁰

Sie definiert sich aber nicht nur durch diese Leichtigkeit, Naivität und possenhaften Momente, denn ebenso gibt es Situationen, in denen sie der Schlüssel zum Ausweg einer Situation ist. Als sich die Krieger im Schloss von Erainn befinden und fliehen wollen, stoßen sie auf eine Geheimtür, die sich zu diesem Zeitpunkt nur von Lucretia – unter Anwendung von Magie – öffnen lässt. Sie ist am Ende ihrer Kräfte und schafft es dennoch, den Weg zur Flucht zu ebnen.²⁷¹ Als sie nur kurze Zeit später stirbt, ist dies der Grund für ihre Wiederbelebung, da sie für die Gruppe unverzichtbar wurde.²⁷²

²⁷⁰ Vgl. Praßl (2016), S. 120.

²⁷¹ Vgl. Praßl (2016), S. 527.

²⁷² Vgl. Praßl (2016), S. 539

4.3.2 Inhalt

4.3.2.1 Band I: Thorn Gandir – Aufbruch

Thorn Gandir, Held des valianischen Imperiums, kehrt nach dem Scheitern in der Schlacht im Emlin-Tal mit Rosmerta nach Valianor zurück. Zu seinem Leidwesen verlor er seine Geliebte, die Elfin Kitayscha, doch dies darf nicht weiter eine Rolle spielen. An der Seite von Rosmerta und ihren Leibwächtern Bargh Barrowsøn und Chara Viola-Lukullus muss er erneut auf Geheiß Testaceus in die Schlacht gegen Cartius Sklavenarmee ziehen, gerade noch kommen sie mit ihrem Leben davon und können die Schlacht für sich entscheiden und somit Testaceus den Weg zum Cäsarus ebnen. Der Herrscher ist im Besitz eines magischen, machtverleihenden Zepters, das eines Tages gestohlen wird. Rosmerta wird zur Ehrensensatorin und findet ihren Platz in Valianor. Thorn wird jedoch beauftragt, das Zepter zu finden und sich auf den Weg nach Aschran, in das Gebiet des Feindes, zu machen. Auf diesem Weg begleiten ihn Chara, Bargh und der Kriegspriester Telos Malakin und gemeinsam stellen sie sich vielen Gefahren. Der Weg führt sie auf die Fährte von Al’Jebal, einem Chaosanhänger und dem Inbegriff des Bösen. Kurz vor dem Ziel geglaubt, werden sie von einer Horde Orks angegriffen, festgenommen und tagelang in einen dunklen Kerker gesteckt. Als sie beinahe verhungert schließlich von Wachen hinausbegleitet werden, führt man sie direkt vor deren Anführer und den Feind Thorn Gandirs – Al’Jebal. Zu Thorns Unglück stellen sich all jene, denen er bisher dachte, vertrauen zu können und von denen er dachte, sie würden auf seiner Seite stehen, auf die Seite des Feindes. Bargh entpuppt sich als Einzelkämpfer, Chara als Assassinin, deren Aufgabe es war, Thorn und sein Vorhaben im Namen Al’Jebals auszuspionieren, und letztlich schließt sich auch sein engster Vertrauter Telos, der seinem Gott Agramon wieder näherkommt und dessen Anweisung er folgt, auch wenn er an seiner Entscheidung zweifelt, dem Schwarzmagier an.

4.3.2.2 Band II: Telos Malakin – Prüfung

Sieben Monde sind vergangen, seitdem Thorn, Bargh und Telos sich Al’Jebal angeschlossen haben. Seitdem befinden sich alle, auch Chara, in Ausbildung, doch niemandem ist klar, wohin der Weg sie führen wird. Während dieser Zeit gibt es keine Begegnungen mit dem Alten vom Berg und auch untereinander sehen sie sich nicht, da ihre Schulung in unterschiedlichen Disziplinen erfolgt. Eines Tages versammeln sie sich in einem Besprechungsraum und Agem Ill, die rechte Hand Al’Jebals, erteilt den vier einen Auftrag – sie sollen zu den nördlichsten Inseln reisen und herausfinden, was mit

den bereits dorthin gesandten Expeditionsgruppen geschah. Osmosis wird sie auf ihrem Weg begleiten und Telos Malakin ihr Anführer sein. Sie alle lassen sich auf die neue Aufgabe ein, jedoch steht Thorn dem Schwarzmagier nach wie vor misstrauisch gegenüber. Eine geraume Zeit verbringen sie auf See, bis sie mit ihrem Schiff, der Aphrodia, bei den Kabugna-Inseln, einer Inselgruppe im Südosten und Osten Nahualeanacas, deren Stammesvolk die Goygoa sind, ankommen. Am Strand werden sie von zweihundert Eingeborenen empfangen und ahnen zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Gefahren hier auf sie lauern, vor allem, weil sie von diesen sehr freundlich aufgenommen werden. Sie machen sich auf den Weg zu der Insel, auf der Al'Jebals Anhänger zuletzt vermutet wurden, und tatsächlich finden sie ein Schiff, in dem jedoch nur noch Leichen mit abgerissenen Häuptionen, aus denen die Gehirne entfernt wurden, zu finden sind. In der Nacht zuvor wird Chara beinahe von einer Echse getötet und Osmosis muss um ihr Leben bangen, da ihr Bein von Würmern befallen wird. Am Ende des Tages werden sie Zeugen eines schutzdienenden Rituals der Goygoa, das ihnen am nächsten Tag zum Verhängnis werden soll, denn die Insel wirkt wie leergefegt, alle Einheimischen sind verschwunden. Die Reisegruppe wird unruhig und möchte aufbrechen, als sie den leblosen, mit einem Schutzzauber belegten Körper von Bargh bemerkt. Beinahe zeitgleich erhebt sich ein mächtiges Wesen namens Siki über der Aphrodia und ist im Begriff, alles Lebende zu töten. Viele Matrosen und Mitreisende sterben, doch Chara, Telos, Thorn und Osmosis können das Wesen in die Flucht schlagen und kurze Zeit später töten. Auch wenn sie nur knapp dem Tod entgehen, können sie den Auftrag von Al'Jebal zu seiner Zufriedenheit erfüllen und reisen zurück nach Billus, wo bereits der nächste Auftrag auf sie wartet. Diesmal sollen sie nach Alba aufbrechen, um Adrian MacGythrung seines Amtes zu entheben, da er mit dem Chaos sympathisiert. Osmosis tauscht auf dieser Mission ihren Platz mit dem Elfen Langeladeon, der sie unterstützen möchte, während sie der Missionierung nachgeht. Nach weiteren durchlebten Gefahren und der Erfüllung dieses Befehls müssen sie sich ihrer letzten Prüfung stellen, der Ermordung des Cäsarus des valianischen Imperiums, Antonius Virgil Testaceus. Thorn sieht darin eine Möglichkeit, Al'Jebal zu entkommen, indem er alles daran setzt, Testaceus zu retten. Doch es misslingt ihm und sein einstiger Verbündeter muss durch die Hand seines Feindes sterben. Gandirs Verrat an der Reisegruppe wird deutlich, doch noch geschieht ihm nichts. Durch diese letzte Handlung bestehen Chara, Bargh, Telos und Thorn alle von Al'Jebal in Auftrag gegebenen Prüfungen und müssen sich einer weiteren Ausbildung stellen.

4.3.2.3 Band III: Bargh Barrowsøn – Chaos

Die bisherigen Ereignisse veränderten die Protagonist/-innen, sie haben alle geforderten Prüfungen bestanden und ihre Zukunft, ihr Schicksal, besiegelt. Ihre neue Aufgabe lautet, den heiligen Saddhu Malakal zu finden, um ihn nach Billus zu bringen, doch dies stellt sich als sehr schwierig heraus. Sie finden ihn schnell, doch er möchte ihnen noch nicht folgen. Von da an stellt sich der Gruppe eine Reihe von Herausforderungen, die sie bis an ihre Grenzen treiben. Sie töten sich aufgrund eines magischen Traumes beinahe gegenseitig und werden von den Tulurrim festgenommen, die zu dieser Zeit Amoravod besetzen. In der Gefangenschaft werden sie Zeugen grausamster Folter und erleben diese auch am eigenen Leib, auch Osmosis ist wieder bei ihnen. Sie verliert den Kontakt zu ihrer Göttin Issia, ebenso wie Telos erneut den Kontakt zu Agramon verliert. Doch dabei bleibt es nicht. Sie werden von einem Propheten zum Essen eingeladen, den Chara tötet. Alle der Folter zum Opfer Gefallenen und auch der von Chara ermordete Tulurrim und Dunkelmagier Hakkinen Dragati werden auf einem Berg gestapelt und bei einem Ritual angezündet. Als das Feuer erlischt, steigt plötzlich die nackte Gestalt von Hakkinen Dragati, als Gott wiedergeboren, daraus empor. Er gibt seine vermeintliche Freundschaft zu Al’Jebal kund und lässt die Gruppe wieder frei. Gemeinsam mit Malakal machen sie sich auf den Weg nach Billus, der wenig später dort stirbt und sich als Lehrer Al’Jebals herausstellt. Chara rückt in den Mittelpunkt des Geschehens und muss sich einer eigenen Prüfung unterziehen. Al’Jebal fordert von ihr die Ermordung Barghs aufgrund seines Hangs zum Chaos. Auch Thorn ist zum Risiko geworden, wird jedoch noch von ihm geduldet. Als Nächstes bricht die Gruppe nach Valland, dem Heimatland Barghs, auf, wo Chara und Thorn von einem Dämon des Chaos namens Zavir gefangen genommen werden. Chara kann von der Elite Al’Jebals auf einem Drachen befreit werden, während Gandir verloren geglaubt zurückgelassen wird. Nachdem auch Osmosis durch Charas Hand sterben muss, tritt Lucretia L’Incarto als neues Mitglied der Gruppe bei und die Mission in Valland kann erfolgreich abgeschlossen werden. Doch damit ist es nicht getan, eine vergessene Macht der Chaosanhänger tut sich wieder auf. Die Grakas unterstützen im Tropengebiet einen Nekromanten, der im Begriff ist, ein Untotenheer aufzustellen, um Moravod anzugreifen. Dieses wird jedoch von Hakkinen Dragati besiegt, wodurch die Grakas jedoch keineswegs geschwächt werden. Al’Jebal gibt immer mehr Details über sich, seinen Einfluss und die Allianz preis, er zeigt der Gruppe auch verborgene Orte im Untergrund von Billus. Der Band endet mit der plötzlichen Festnahme Telos Malakins.

4.3.2.4 Band IV: Lucretia L'Incarto – Krieg

Telos befindet sich immer noch in Gefangenschaft und wird von Hohepriestern des chryseischen Pantheons beschuldigt, nicht im Sinne seines Glaubens gehandelt, gegen Gebote verstoßen und seine Pflichten als Priester vernachlässigt zu haben. Er soll mit dem Tod bestraft werden, wird jedoch kurz vor dem Vollzug der Hinrichtung vor diesem bewahrt, während seine Ankläger kaltblütig ermordet werden. Ein neues, dunkles Zeitalter erhebt sich und der letzte große Krieg beginnt. Lucretia und Chara lernen neue Fähigkeiten in unterschiedlichen Ausbildungen und müssen das Erlernte schon bald auf einer neuen Mission zeigen. Sie kehren auf die Kabugna-Inseln zurück, wo in der Zwischenzeit ein Stützpunkt errichtet wurde. Vor der Abreise erfahren sie von einem Schamanen etwas über ihr Schicksal und Chara entpuppt sich als das *Sandkorn auf der Schicksalswaage*. Sie möchte diese Prophezeiung nicht anerkennen, muss sich jedoch damit abfinden, von nun an von Kriegerern der Goygoa begleitet und beschützt zu werden. Eine bedeutende Rolle spielt die Festung Isahara, in der Agadur Konwin Aun'Isahara seinen älteren Bruder mithilfe des Nekromanten Podfol zum Leben erwecken will. Chara und Lucretia versuchen die Festung gemeinsam mit ihrem Gefolge einzunehmen und bekommen dabei Hilfe von Drachen. Lucretia stirbt bei dem Versuch, aus der Festung zu flüchten, wird jedoch wiederbelebt, nachdem Chara für ihr Leben einen Pakt mit Laurin MacAgryll, einem Todes- und Oberhohepriester Monochs, schließt, indem sie schwört, Podfol im Namen Monochs zu töten, was Al'Jebal letztlich alles andere als gutheißt. Mit letzter Kraft erringen sie den Sieg und töten den ins Leben zurückgerufenen Bruder Agadur Ciall Aun'Ishara und Podfol. Nicht nur der Krieg gewinnt an Bedeutung, auch die Gefühle der Protagonist/-innen lodern und werden thematisiert. Im Mittelpunkt steht dabei Chara, die sich nicht im Klaren über ihre Gefühlswelt ist. An ihrem Bett steht stets eine weiße Rose mit einer verschlossenen Knospe, die sie Al'Jebal nach der Einweihungsfeier von Lucretias Haus und vor ihrer Abreise nach Isahara schenkt. Nach ihrer Rückkehr zeigt ihr Al'Jebal die kalte Schulter und sie kann ihre Gefühle für Marduk Lomond MacDragul, der den Kriegszug ebenso unterstützte, nicht mehr unterdrücken, sodass sie eine Liebesnacht mit ihm verbringt. Als sie am Morgen in ihr Zimmer zurückkehrt, findet sie dieses übersät mit weißen Rosen vor und auf dem Tisch, auf dem für gewöhnlich die weiße Rose steht, befindet sich eine erblühte schwarze Rose. Am Ende dieses Bandes wird der Gruppe von Al'Jebal eine neue Mission auferlegt – sie sollen das Weltentor, eine Verbindung Amaleas mit einer Außen-

welt, finden, die unbekannte Welt erschließen und in dieser neue Verbündete für den Krieg gegen das Chaos finden.

5 Motive in der Literatur

5.1 Der Begriff „Motiv“

Der Begriff *Motiv* stammt von dem mittellateinischen Wort *motivum* ab, das Gedanke bzw. Einfall bedeutet.²⁷³ Er war zunächst 1765 in der *Encyclopédie* im Bereich der Musik zu finden,²⁷⁴ ist die kleinste bedeutungsvolle Einheit eines literarischen Textes oder ein selbstständig tradierbares intertextuelles Element²⁷⁵ sowie eines der gestaltgebenden Elemente in der Literatur, das ein Bezugssystem bildet und eine charakteristische Eigenart einzelner Werke darstellt.²⁷⁶ Das Motiv grenzt sich vom Stoff und Thema ab, indem es nicht an bestimmte Namen, Orte oder Zeiten gebunden und inhaltlich konkreter gefasst ist als diese. Je nach Bedeutung innerhalb eines Textes werden verschiedene Motive unterschieden – Haupt- bzw. Kernmotiv sowie Neben- und Füllmotiv. Eine weitere Unterscheidung differenziert zwischen Typen-Motiven, Situations-Motiven, Raum-Motiven, Zeit-Motiven und Ding-Motiven. Innerhalb eines literarischen Werkes können verschiedene Motive in unterschiedlicher Form auftreten. Das vorherrschende Motiv, das sich durch die gesamte Handlung zieht und in weitgehend identischer Form wiederkehrt, ist das Leitmotiv.²⁷⁷

Autoren greifen verschiedene Motive auf und verknüpfen sie neu, sodass die Leserin/der Leser ein ursprüngliches Muster erkennt und dennoch ein neues Konstrukt vor sich hat.²⁷⁸ Motive können zu späteren Zeiten neu belebt oder verwandelt werden, weil sie im Gedächtnis der Leser/-innen und im kollektiven Bewusstsein aufbewahrt werden.²⁷⁹

„Motive werden verschiedentlich mit einzelnen Handlungen, Themen, bildlichen Zügen und Situationen identifiziert.“²⁸⁰ Allen Bereichen ist gemein, dass ein Motiv eine formale Bedeutung in sich trägt und sich wiederholen muss.²⁸¹ „Nur wenn es nachweisbar wiederkehrt, spricht man von Motiv und nicht Bild.“²⁸²

²⁷³ Vgl. Burdorf (2007), S. 514.

²⁷⁴ Vgl. Daemmrich (1995), S. XIV.

²⁷⁵ Vgl. Burdorf/Fasbender u.a. (2007), S. 514.

²⁷⁶ Vgl. Daemmrich, Ingrid und Horst: Wiederholte Spiegelungen. Themen und Motive in der Literatur. Bern: Francke Verlag 1978, S. 5.

²⁷⁷ Vgl. Burdorf (2007), S. 514.

²⁷⁸ Vgl. Daemmrich (1978), S. 5.

²⁷⁹ Vgl. Daemmrich (1995), S. XV.

²⁸⁰ Daemmrich (1978), S. 15.

²⁸¹ Vgl. Daemmrich (1978), S. 15.

²⁸² Daemmrich (1978), S. 15.

Einem Motiv ist stets eine künstlerische Umgestaltung immanent, es wäre falsch, es auf einen Typus festzulegen, ohne seine Varianz zu beachten. „Jede bewußte Darstellung oder Inversion kann den ursprünglichen Sinnbezug oder Situationswert eines Motivs verändern.“²⁸³

5.2 Mittelalterliche Motive in der Literatur

Im Laufe der Literaturgeschichte bezogen sich Autor/-innen immer wieder auf das Mittelalter, insbesondere dann, wenn sie sich gegen die Moderne stellten und sich eher mit dem Vergangenen verbunden fühlten. Eigentümlich war dies beispielsweise für die Epoche der *Romantik*. „Im Rückgriff auf das deutsche Mittelalter [...] und im Rückzug auf die eigene Traumwelt sollte eine poetische Gegenwelt zur verachtenden Gegenwart entworfen werden.“²⁸⁴ Besonders ausgeprägt ist die Übernahme mittelalterlicher Motive in der fantastischen Literatur und hierbei, wie bereits erwähnt, vor allem im Genre der *High Fantasy*.

Helmut Birkhan als Projektleiter und seine Mitarbeiter/-innen Patricia Harant, Ulrike Hirhager, Karin Lichtblau und Christa Tuczay haben sich in einem Forschungsprojekt den mittelalterlichen Motiven angenommen und erstellten den *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400*. Dieser stellt ein umfassendes Motivverzeichnis dar, dem ein Katalogisierungsschema zugrunde liegt, das von Stith Thompson in seinem *Motif-Index of Folk-Literature* entwickelt wurde.²⁸⁵

Das Zuordnungsschema Stith Thompsons baut auf einer Kombination von alphabetischer Gliederung, die die großen Themenbereiche absteckt und ein erstes grobes thematisches Zuordnen ermöglicht (zu Kategorien wie D Magic, F Marvels, P Society) und einer dieser untergeordneten Zahleneinteilung im Dezimalsystem auf. Jede Sigle ist mit einer kurzen Motivcharakteristik verknüpft, gefolgt von Literaturangaben sowie Querverweisen auf andere Motiveinträge. Ein alphabetischer Index erschließt das System.²⁸⁶

Wie *Birkhan* in der Einführung des Motiv-Indexes²⁸⁷ erläutert, entdeckte der US-Amerikaner Stith Thomson Parallelen und Gemeinsamkeiten verschiedener Werke, die

²⁸³ Daemmrich (1978), S. 16.

²⁸⁴ Beutin, Wolfgang u.a.: Deutsche Literaturgeschichte. Von den Anfängen bis zur Gegenwart. 8. Aufl. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler 2013, S. 189.

²⁸⁵ Vgl. Projektbeschreibung Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400. <http://www.oeaw.ac.at/motiv-index/projekt.html> (Zugriff: 14.04.2017)

²⁸⁶ <http://www.oeaw.ac.at/motiv-index/projekt.html> (Zugriff: 14.04.2017)

²⁸⁷ Vgl. Austrian Academy of Sciences [Hg.]: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. – CD-ROM. – Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG 2006. ISBN: 9783110184914.

er in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts in den sechs Bänden seines *Motif-Index of Folk-Literature* anführte. Weitere Werke folgten, bis Birkhan den Entschluss fasste – mithilfe der zuvor genannten Mitarbeiter/-innen – selbst einen Motiv-Index anzulegen. Inkludiert wurden in den *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400* lediglich deutschsprachige Texte vom 9. bis zum 14. Jahrhundert. Die Grenzziehung beim 14. Jahrhundert begründet Birkhan mit einer schwierigen und vor allem praktischen Entscheidung. Das Forschungsprojekt dauerte von 1981 bis 2001, wobei die Arbeit in diesem Jahr nicht gänzlich vollendet war, sondern noch ergänzt und überarbeitet werden musste. Um ein möglichst großes Publikum zu erreichen, wurde der Index in englischer Sprache verfasst.²⁸⁸

Die Ausgaben 1 bis 5 des Motiv-Indexes umfassen die Kataloge der folgenden literarischen Gattungen in alphabetischer Reihenfolge:

- Matière de Bretagne I²⁸⁹
- Matière de Bretagne II²⁹⁰
- Oriental Romances / Miscellaneous Romances / Chansons de Geste²⁹¹
- Heroic Epic / Maere and Novellas²⁹²
- Romances of Antiquity²⁹³

Jeder dieser Kataloge besteht aus Zusammenfassungen der Texte und jedes Motiv wird einer Textpassage zugeordnet. Der 6. Katalog besteht aus drei Bänden, einem Motiv-Index nach Stith Thomson, einem alphabetischen Index der Motive und Schlüsselwörter und einem Namensindex, der sich auf die Motive bezieht.²⁹⁴

Im Folgenden befinden sich in alphabetischer Reihenfolge die in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* vorkommenden mittelalterlichen Motive sowie deren Erläuterung

²⁸⁸ Vgl. Austrian Academy of Sciences: CD-ROM, Helmut Birkhan – Preface 2006.

²⁸⁹ Vgl. Austrian Academy of Sciences: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Matière de Bretagne. Albrecht, Jüngerer Titurel – Lancelot 2. Vol. 1. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2005.

²⁹⁰ Vgl. Austrian Academy of Sciences: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Matière de Bretagne. Lancelot 3 – Wolfram von Eschenbach, Titurel. Vol. 2. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2005.

²⁹¹ Vgl. Austrian Academy of Sciences: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Miscellaneous Romances, Oriental Romances, Chansons de Geste. Vol. 3. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2006.

²⁹² Vgl. Austrian Academy of Sciences: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Heroic Epic. Maere and Novellas. Vol. 4. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2006.

²⁹³ Vgl. Austrian Academy of Sciences: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Romances of Antiquity. Vol. 5. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2006.

²⁹⁴ Vgl. Austrian Academy of Sciences: CD-ROM, Karin Lichtblau – Introduction.

und Analyse in Anlehnung an den *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400*. Alle Motivbezeichnungen bzw. -kategorien, ausgenommen Kapitel 6.12, stammen ursprünglich aus dem Motiv-Index und wurden von mir ins Deutsche übersetzt.

6 Analyse mittelalterlicher Motive in den Chroniken von Chaos und Ordnung I–IV

6.1 Artus‘ Tafelrunde

Die aus dem Mittelalter hervorgegangene und wahrscheinlich bis heute berühmteste Tafel ist die des König Artus. Ihre erste Erwähnung findet sie bei Robert Wace im *Roman de Brut*.²⁹⁵

den kunde ich, daz min herre hat, der edele kunic Artus, zu Caridol in sinem hus zu kunicliches sinnes kraft zu eren alle ritterschaft einer tavelrunde erdacht, die ist so meisterlich volbracht, so riche und so kostlich, daz nindert kunic ir glich mac in allen richen han.
(1312–1321)²⁹⁶

Auch in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* wird des Öfteren eine Tafel genannt, die zwar nicht durchgehend in allen Bänden Erwähnung findet, auch handelt es sich nicht um eine einzige, jedoch können in gewissen Aspekten Parallelen zu jener sagenumwobenen von König Artus gezogen werden.

Im zweiten Band kommen verschiedene Gefährten Al’Jebals zu einer Verhandlung zusammen, bei der zunächst Thorn Gandir das Wort ergreift. Insgesamt befinden sich zwanzig unterschiedliche Persönlichkeiten an der Tafel. In erster Linie geht es bei diesem Gespräch darum, eine Stellungnahme hinsichtlich eines Zuges gegen Adrians neue Armee abzugeben.²⁹⁷ Dies ist eine Situation, die sich auch am Artushof zutragen hätte können. Die Tafelrunde des Königs hatte die Funktion, Rangkämpfe zwischen den Rittern einzudämmen²⁹⁸, ein gemeinsames Mahl einzunehmen²⁹⁹ und weiters wurde sie einberufen, um Wichtiges zu besprechen, jeder Ritter sollte zu Wort kommen dürfen.³⁰⁰ Ungewöhnlich ist an dieser Stelle, dass es Thorn ist, der das Wort ergreift, wodurch ihm eine besondere Stellung zukommt, die er sonst im Roman nicht einnimmt.

In der Assassinenhochburg befindet sich in einem Saal eine ovale Tafel aus schwarzem Ebenholz. Darum herum befinden sich sechzehn Stühle, die mit rotem Samt über-

²⁹⁵ Vgl. Pratelidis, Konstantin: Tafelrunde und Gral. Die Artuswelt und ihr Verhältnis zur Gralswelt im „Parzival“ Wolframs von Eschenbach. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann GmbH 1994, S. 105.

²⁹⁶ Bartsch, Karl (Hg.): Deutsche Dichtungen des Mittelalters. Mit Wort- und Sacherklärungen. Band 5. Heinrich von Freibergs Tristan. Leipzig: F.A. Brockhaus 1877, S. 58.

²⁹⁷ Vgl. Praßl (2014), S. 338–341.

²⁹⁸ Vgl. Pratelidis (1994), S. 105.

²⁹⁹ Vgl. Bach, Daniela: König Artus trifft Tristan und Isolde. Der Artushof in den mittelhochdeutschen Tristandichtungen. Hamburg: Diplomica Verlag 2012, S. 31.

³⁰⁰ Vgl. Pratelidis (1994), S. 106.

zogen sind, weiters gibt es den Hinweis auf einen siebzehnten Stuhl am Kopf der Tafel.³⁰¹ Sprecher an dieser Tafel ist Al’Jebal, der ebenso an der Tafel in einem fensterlosen Besprechungsraum unter der Erde in Billus das Wort ergreift. Auf der einen Seite nehmen menschliche Wesen Platz und auf der andere welche, die weder Mensch noch Tier sind. Insgesamt versammeln sich achzehn Lebewesen rund um die Tafel und am Kopfende steht der Gastgeber, Al’Jebal.³⁰² Unter ihnen befinden sich zwei Magier, ein Elf und eine Elfin, zwei Zwerge, drei Männer, ein Löwenmensch, eine rothaarige, tätowierte Frau, ein muskulöser Mann, ein Priester des Monoch, ein in grau gehaltener Mann, eine Kriegerin sowie drei weitere Geschöpfe.³⁰³ „Das war sie – die Elite unter Al’Jebals Leuten ... oder zumindest ein Teil davon.“³⁰⁴ Weitere Lebewesen, die ein Teil der Allianz sind, sind Gnome, Drachen, Orks, Kentauren und Amazonen.³⁰⁵ Die Anzahl der Ritter an König Artus Tafel variiert. Eine Theorie besagt, es wären zwölf gewesen, denn diese Zahl symbolisiere Ganzheit und das Universum.³⁰⁶ Diese Anzahl findet sich auch in christlichen Deutungen, bei denen Bezüge zu den zwölf Aposteln hergestellt werden, wieder. Weit verbreitet ist jedoch die Annahme, dass die Zahl der Mitglieder nicht limitiert war, im Layamons *Brut* ist beispielsweise sogar die Rede von eintausendsechshundert Rittern.³⁰⁷ Kennzeichnend ist auch bei Artus die Pluralität der Ritter, die aber eines gemeinsam hatten – sie waren die besten Ritter des Landes und in diesen beiden Punkten kann ein Bezug zwischen den mittelalterlichen Werken rund um König Artus und dem High-Fantasy-Roman hergestellt werden.

Da in Billus ebenso wie bei der Tafel in der Assassinenhochburg darauf hingewiesen wird, dass es zwei Seiten der Tafel gibt, ist davon auszugehen, dass es sich nicht um eine gänzlich runde Tafel handelt, wie dies bei Artus der Fall ist, wodurch es scheint, dass sich die beiden essentiell unterscheiden. Es gibt jedoch in einer späteren Bearbeitung der *Suite de Merlin* den Hinweis, dass Artus am Kopf der Tafel gesessen habe³⁰⁸, wohingegen andere Quellen behaupten, Artus habe nicht selbst, oder zumindest nicht in

³⁰¹ Vgl. Praßl (2014), S. 432.

³⁰² Vgl. Praßl (2015), S. 287.

³⁰³ Vgl. Praßl (2015), S. 285–287.

³⁰⁴ Praßl (2015), S. 288.

³⁰⁵ Vgl. Praßl (2015), S. 609.

³⁰⁶ Vgl. Auf den Spuren von König Artus. <http://www.nationalgeographic.de/index.php/geschichte-und-kultur/auf-den-spuren-von-koenig-artus> (Zugriff: 09.12.2017)

³⁰⁷ Vgl. Gier, Albert: Tafelrunde. In: Lexikon des Mittelalters, 10 vols (Stuttgart: Metzler, [1977]–1999), vol. 8, cols 421–422, in Brepolis Medieval Encyclopaedias - Lexikon des Mittelalters Online).

³⁰⁸ Vgl. Töbelmann, Paul: Imaginationen und Fiktionen des Adels im Mittelalter. Eine Annäherung am Beispiel von König Artus’ Tafelrunde. In: Archiv für Kulturgeschichte, Band 94, Heft 2 (2013), Seite 264.

der Funktion als Obrigkeit, an der Tafel gesessen³⁰⁹, Beispiele dafür sind *Waces Roman de Brut* und *Chrétien Conte du Graal*.³¹⁰ Die Form der Tafel beruht darauf, dass dadurch jedem Ritter die gleiche Bedeutung zukäme und jeder dasselbe Recht zu sprechen hätte.³¹¹ Trotz der scheinbar abweichenden Form soll auch Al’Jebals Runde als Elite eine Einheit darstellen, folgendes Zitat verdeutlicht dies: „Der, der die Runde komplett machte [...]“³¹²

König Artus sah sich als ebenbürtiges Mitglied der Runde und hatte somit auch keinen besonderen Vorsitz an der Tafel, wenn er an der Zusammenkunft teilnahm. Anhand des Motivs *King Arthur as leader of outstanding chivalric society (Round Table)* (P19.0.1) ist jedoch zu erkennen, dass er trotz der Tafelrunde eine besondere Stellung innehatte. Rund um seine Person gibt es viele Spekulationen, beginnend damit, ob es überhaupt je einen König Artus gab, da über seine Geburt sowie seinen Tod nur gerätelt werden kann. Al’Jebal teilt diese Rätselhaftigkeit, der eine enorme Präsenz gegenübersteht, mit Artus, jedoch gilt er nicht als ebenbürtig mit seinen Allianzmitgliedern.

6.2 Die Queste

Das Motiv der *Queste* stammt von den *Artusepen*. Der Held ist auf der Suche nach einem Ziel, das Verschiedenes sein kann, wie beispielsweise ein Schatz, im Falle der Artussage der Heilige Gral³¹³ und bei den *Chroniken von Chaos und Ordnung* das valianische Zepter. „Das Ziel ist dem Helden von Anfang an gesetzt, selbst wenn er sich dessen noch nicht bewußt ist, und seine Erreichung ist durch Prädestination gewährleistet.“³¹⁴ Durch Lestrangs Prophezeiung ist klar, dass Thorn Gandir noch eine wesentliche Rolle in der Geschichte spielen wird. Nachdem das Zepter gestohlen wird, ist er Testaceus’ erste Wahl, sich auf die Suche nach dem Zepter zu begeben. Ein weiteres Motiv, in dem sich das Zepter widerspiegelt, ist *Quest for magic object: [grail]* (H1320.1). In diesem Fall steht dieses für den Heiligen Gral der Artussage, auch weitere Merkmale lassen darauf schließen. Ebenso wie vom Heiligen Gral soll vom valianischen Zepter große Macht ausgehen. „*Valians Zepter* galt innerhalb des Imperiums als ein Symbol der Macht und wurde in dem einen oder anderen Schriftstück auch als eine magische

³⁰⁹ Vgl. Gier, Albert: Tafelrunde. In: Lexikon des Mittelalters, 10 vols (Stuttgart: Metzler, [1977]–1999), vol. 8, cols 421-422, in Brepolis Medieval Encyclopaedias – Lexikon des Mittelalters Online).

³¹⁰ Vgl. Pratelidis (1994), S. 105.

³¹¹ Vgl. Auf den Spuren von König Artus. <http://www.nationalgeographic.de/index.php/geschichte-und-kultur/auf-den-spuren-von-koenig-artus> (Zugriff: 09.12.2017)

³¹² Praßl (2015), S. 287.

³¹³ Vgl. Immoos (1986), S. 53. sowie Jung, Emma, Marie-Louise von Franz: Die Gralslegende in psychologischer Sicht. Olten 1980.

³¹⁴ Immoos (1986), S. 53.

Waffe zwergischen Ursprungs bezeichnet.³¹⁵ Sie weisen weiters auch Ähnlichkeiten im Aussehen auf – das valianische Zepter ist ein goldener Gegenstand, der mit glitzernen Edelsteinen bestückt ist³¹⁶ – worin sich mehrere Legenden rund um den Heiligen Gral finden lassen: einerseits die Beschreibung als ein goldenes Gefäß oder ein goldener Kelch, basierend auf der kirchlichen Überlieferung, und ebenso das Element des Edelsteines, das durch die Gralslegende rund um den tapferen Helden *Parzival* von Wolfram von Eschenbach bekannt wurde. Am Kopf des Zepters befindet sich ein eingraviertes Schwertsymbol³¹⁷, das eine Assoziation mit Artus Schwert *Excalibur* zulässt.

Die Suche nach dem Zepter entspricht weiters dem nach Carl Gustav Jung bestimmten Archetypus des *Weges*, der ein Urbild des Menschenlebens ist. Der Mensch ist stets unterwegs und kann sein Menschsein nur durch beharrliches Fortschreiten erfüllen.³¹⁸ In der Literatur des Mittelalters ist es beispielsweise der König, der jemanden mit einer Aufgabe betraut. Das Motiv *Quest assigned by king* (H1210.2) scheint beispielsweise in *Lanzelot*³¹⁹, aber auch in den mittelalterlichen Werken rund um *Troja* und den *Trojanerkrieg*³²⁰ auf. In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* ist Testaceus als Cäsar verglichbar mit dem Archetypus des *Königs* im Mittelalter. Am Ende des ersten Bandes finden die Helden das Zepter beziehungsweise seinen Dieb, Al’Jebal. Von da an spielt es nur noch eine zweitrangige Rolle und auf die Reisegruppe kommen neue Aufgaben zu, die ihnen von Al’Jebal auferlegt werden. Er ist zwar kein König, jedoch ein Herrscher über den Großteil von Aschran, der in weiten Teilen Amaleas Einfluss auf das Geschehen sowie die Politik nimmt und Gebieter und Auftraggeber von Artemos, Bargh, Thorn, Chara, Lucretia und Telos ist.³²¹

³¹⁵ Praßl (2013), S. 237.

³¹⁶ Vgl. Praßl (2013), S. 152.

³¹⁷ Vgl. Praßl (2013), S. 214.

³¹⁸ Vgl. Immoos (1986), S. 53.

³¹⁹ Vgl. *Lancelot*. Nach der Heidelberger Pergamenthandschrift Pal. Germ. 147, ed. by Reinhold Kluge, vol. II. (= DTM 47) Berlin 1963. und Khull, Ferdinand (Hg.): *Tandareis und Flordibel*. Graz 1885. und *The Pleier's Arthurian romances: Garel of the blooming valley, Tandareis and Flordibel, Meleranz*, translated and with an introduction by James Wesley Thomas. (Garland library of medieval literature Ser. B, 91) New York (et al.) 1992. und Hahn, Karl August (Hg.): *Ulrich von Zatzikhoven, Lanzelet*. Frankfurt 1845, Reprint Berlin 1965. und Zatzikhoven, Ulrich von: *Lanzelet* (engl.). Translated by Kenneth G. T. Webster, revised and provided with additional notes and an introduction by Roger Sherman Loomis. New York 1951.

³²⁰ Vgl. Witzel, Christoph (Hg.): *Das Elsässische Trojabuch*. (= Wissensliteratur im Mittelalter 21) Wiesbaden 1995. und Dreckmann, Hans-Josef (Hg.): *Das Buch von Troja von Hans Mair von Nördlingen*. Munich 1970. und Bartsch, Karl (Hg.): *Konrad von Würzburg, Trojanerkrieg*. (= StLV 133) Stuttgart 1877.

³²¹ Vgl. Praßl (2016), S. 634.

6.3 Ein Priester als Helfer

Das Motiv *Priest as helper* (N846.2)³²² ist in *Lancelot 1–3*³²³ sowie in Hartmann von Aues *Gregorius*³²⁴ zu finden. Der Priester stellt in diesen Werken auf unterschiedliche Weise eine Hilfe für weitere Protagonist/-innen dar. In *Lancelot 1* steht der Priester zunächst Königin Alene zur Seite (42–44), als sie um ihren Mann sowie ihren Sohn trauert, die sie beide tot glaubt. Der Priester offenbart ihr, dass der Sohn noch am Leben ist und warnt die Königin davor, zu viele Tränen zu vergießen. Er stellt für diese eine Vertrauensperson dar, denn er ist derjenige, der von dem Geheimnis des lebenden Sohnes weiß und er hat die Frau getroffen, die den Jungen aufzieht.³²⁵

Auch versichert der Priester (45) der Königin von Gaune „[...] both are safe and the two queens should console each other. God will care well for them.“³²⁶ Hierbei ist zu erkennen, dass der Priester nicht sich selbst als Helfer darstellt, sondern im Namen Gottes spricht und diesen als Helfer benennt.

Weiters bittet der König den Priester um Rat (242–244). „The holy man counsels him to summon his priests in the chapel and confess his sins in public. Confession and penance and future righteousness will win him God's mercy.“³²⁷ Ebenso rät er Artus dazu, seine Sünden zu gestehen, da sein Verlust in der Schlacht auf den Gotteszorn zurückzuführen ist, der ihn davor warnt, ihm die Macht, die er ihm einst gab, wieder zu nehmen.³²⁸ Der Priester hilft somit nicht nur, indem er den Protagonist/-innen die Sorgen nehmen möchte, sondern er steht ihnen auch mit Rat zur Seite, um sie vor Fehlentscheidungen zu bewahren. In dieser Form findet sich das Motiv auch in *Lancelot 3* „The priest tells him that God will help him, for he has been taken there to test him: a true servant of God must not be frightened by the Lord's enemies. The priest has been sent to advise and reassure Parceval, whom he addresses by his name.“³²⁹

In diesem Sinne wird das Motiv auch im ersten Band der *Chroniken von Chaos und Ordnung* aufgegriffen. Den Priester stellt hierbei zunächst der Protagonist *Telos Malakin* dar. „Gerade das ist die Aufgabe eines Priesters, nicht wahr? Die verlorenen Seelen

³²² Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv N846.2: Priest as helper.

³²³ Vgl. *Lancelot*. Nach der Heidelberger Pergamenthandschrift Pal. Germ. 147, ed. by Reinhold Kluge, vol. I. (= DTM 42) Berlin 1948. und *Lancelot* (1963), und *Lancelot*. Nach der Heidelberger Pergamenthandschrift Pal. Germ. 147, ed. by Reinhold Kluge, vol. III. (= DTM 63) Berlin 1967.

³²⁴ Vgl. Kippenberg, Burkhard, Hugo Kuhn (Hg.): *Hartmann von Aue, Gregorius*. Nach der Ausgabe von F. Neumann. Stuttgart 1988.

³²⁵ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv N846.2: Priest as helper. Vgl. in: *Lancelot* (1948).

³²⁶ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv N846.2: Priest as helper. Vgl. in: *Lancelot* (1948).

³²⁷ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv N846.2: Priest as helper. Vgl. in: *Lancelot* (1948).

³²⁸ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv N846.2: Priest as helper. Vgl. in: *Lancelot* (1948).

³²⁹ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv N846.2: Priest as helper. Vgl. in: *Lancelot* (1967).

auf den rechten Pfad zu führen.³³⁰ Diese Aufgabe zeigt sich in vielerlei Hinsicht und wird unter zusätzlicher Betrachtung des Motivs *Holy man [hermit] as helper on quest* (H1233.3) noch deutlicher. Nachdem Thorn Gandir damit betraut worden war, das gestohlene valianische Zepter zu suchen, hilft ihm Telos dabei, mehr über das Zepter herauszufinden. „Der Umgang mit Telos war ihm da besonders angenehm, er fühlte sich wohl in der Gegenwart des sanften, hilfsbereiten Mannes, der alles mit ungewöhnlicher Sorgfalt und Ruhe anging.“³³¹ Telos ist im ersten Band ein Teil der Reisegruppe und steht den Figuren Thorn, Bargh und Chara stets zur Seite. Ein besonderes Anliegen ist ihm Chara, die an keinen Gott glaubt. Telos möchte ihr helfen, zum Glauben zu finden, insbesondere als sie stark verwundet ist. „Agramon wird niemanden retten, der nicht an ihn glaubt. [...] Vielleicht wenn du ein Gebet an ihn richtest [...].“ Doch auch in dieser Notsituation will Chara nicht den Glauben zu Gott finden. „Wenn er seine solche Heuchelei erwartet, dann *will* ich nicht von ihm gerettet werden. Einem solchen Gott will ich nicht mein Leben verdanken.“³³² Diese Haltung verärgert Telos sehr, doch er beschließt, ihr dennoch zu helfen. Darauf wird im Kapitel 6.8.3 näher eingegangen.

Als ein Kampf der Reisegruppe gegen eine Sklavenarmee stattfindet, gerät der Priester in eine prekäre Lage. Seine Aufgabe ist es eigentlich, das Ziel, das Zepter wiederzufinden, zu verfolgen und dabei auf der Seite seiner Reisegruppe zu stehen. Er erkennt jedoch, dass die Menschen der gegnerischen Seite unschuldig sind und nur Befehle ausführen, für die sie selbst möglicherweise gar nicht einstehen. Aus diesem Grund versucht er, den Karawanenführer zu retten. „Erst wird der Priester verrückt, stürzt sich in den sicheren Tod, nur um den Feind zu retten [...].“³³³ In seinen Augen war er ein unschuldiger Mensch, doch er schaffte es nicht, ihm das Leben zu retten, worunter er sehr leidet. „Ein einziger Gedanke beherrscht seinen Geist: Hakma Al’ Raschid war gefallen und er, Telos, hatte nichts dagegen tun können.“³³⁴ Hierbei ist zu erkennen, dass der Priester in gewisser Hinsicht ein Einzelkämpfer ist, der bereit ist, sich gegen seine Verbündeten zu stellen, nur um seine Aufgabe – zu helfen – zu erfüllen. Dieser Szene ist auch das Motiv *Battle. War* (P550.1) zuzuschreiben, das in vielen Werken des Mittelalters erscheint, da Kampf und Krieg für diese Zeit auszeichnend waren.

³³⁰ Praßl (2013), S. 272.

³³¹ Praßl (2013), S. 236.

³³² Praßl (2013), S. 436.

³³³ Praßl (2013), S. 390.

³³⁴ Praßl (2013), S. 393.

Telos steht den anderen jedoch nicht immer nur alleine helfend zur Seite. In Band zwei hilft er gemeinsam mit der Priesterin Osmosis den Dämon Siki zu bekämpfen³³⁵ und als den Gefährten im vierten Band die Aufgabe zuteilwird, Caeir Isahara zu stürzen, kommen Priester dreier unterschiedlicher Religionen zu Hilfe. Sie versammeln sich am Weg vor der Festung und er führt dabei die Kriegspriester Agramons an.³³⁶ Gemeinsam dringen sie in die Festung ein und töten so viele auf feindlicher Seite wie nur möglich. „Da waren sie dabei ... die Priester und ihre Ordenskrieger.“³³⁷ Auch diese Handlungen lassen sich dem Motiv *Holy man [hermit] as helper on quest* (H1233.3) zuordnen. Im zweiten Band wird vor allem Telos Harmoniebedürftigkeit deutlich, indem er beispielsweise dafür sorgt, Streit zwischen Chara und Thorn beizulegen.³³⁸ Telos scheint ein Pflichtgefühl dafür zu haben, Probleme zu lösen. „Es gab noch jede Menge anderer Probleme, die es zu lösen galt.“³³⁹

Doch nicht nur helfend und beratend steht der Priester anderen Figuren in der mittelalterlichen Literatur zur Seite, um sie auf den rechten Weg zu bringen, sondern auch, indem er sie vor Gefahren oder Ähnlichem warnt, um sie zu beschützen. „The priest once again warns him of the devil's powerful tricks, he should beware, otherwise he would be doomed.“³⁴⁰ So warnt Telos Bargh und Chara vor dem Gebrauch ihrer magischen Waffen³⁴¹ oder die Ianna-Priesterinnen Al'Jebal vor dem Gebrauch des valianischen Zepters.³⁴²

6.4 Formelhafte Zahlen

In der Geschichte finden sich immer wiederkehrende Zahlen mit symbolischem Gehalt, die bis heute in der Literatur oder in Filmen auftreten. Eine dieser taucht mehrfach in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* auf – die Zahl 7. Sie lässt sich weder einem einzelnen Gebiet zuordnen noch zeitgeschichtlich eingliedern, da sie mit vielerlei Bedeutung behaftet ist. Die Sieben taucht im Zusammenhang vieler Religionen auf – im Judentum ist der Sabbat der siebte Tag der Woche, nach sieben fetten Jahren sollen sieben magere folgen und ebenso beginnt die Torah mit der siebentägigen Schöpfungsge-

³³⁵ Vgl. Praßl (2014), S. 205.

³³⁶ Vgl. Praßl (2016), S. 562 und 572.

³³⁷ Praßl (2016), S. 572.

³³⁸ Vgl. Praßl (2014), S. 72.

³³⁹ Praßl (2014), S. 71.

³⁴⁰ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv H1233.3: Holy man [hermit] as helper on quest. Vgl. in: Lancelot (1967), Vers 150–155.

³⁴¹ Vgl. Praßl (2013), S. 452.

³⁴² Vgl. Praßl (2014), S. 44.

schichte. Im Christentum taucht die Zahl 7 ebenso in der Schöpfungsgeschichte auf, denn die Welt soll von Gott in sieben Tagen erschaffen worden sein. Weiters besteht das Vaterunser aus sieben Bitten, Jesus sprach sieben letzte Worte am Kreuz und es gibt die sieben Tugenden, die sieben Laster sowie beispielsweise die sieben Sakramente. Der Islam interpretiert die Sieben als Unendlichkeit, ebenso ist der Ort der letzten Verklärung für Muslime der siebte Himmel.

Neben den Religionen ist die Zahl 7 aus geografischer Perspektive von Bedeutung, wie zum Beispiel durch die sieben Kontinente, die sieben Weltwunder oder die sieben Hügel Roms. In der Philosophie spielt die Zahl 7 ebenso eine wiederkehrende Rolle, am Anfang stehen beispielsweise die *sieben Weisen*.

In der Literatur taucht die Sieben, beeinflusst durch diese und noch weitere Bereiche, immer wieder als Motiv in verschiedenen Gattungen auf. Die fantastische Literatur ist nur eine davon, in der die Sieben beispielsweise in Märchen wie *Schneewittchen und die sieben Zwerge* zu finden ist. In der Literatur des Mittelalters findet sich diese als Motiv der *Formulistic number: seven* (Z 71.5) wieder. In Ulrichs von dem Türlin *alemannischer Bearbeitung der Arabel* erscheint die Zahl 7 als die Anzahl der Söhne von Haimrich und Irmenshart: „Haimrich and Irmenshart have seven sons, but he disinherits them in favor of his godchild, the son of a loyal vassal who died in his service. He sends away his sons to prove their worth in war and service of the ladies. He sends Willehalm to Karl's court.“³⁴³ In Wolfram von Eschenbachs *Willehalm* kommt die Zahl 7 im Zuge der Anzahl der Söhne vor: „Count Heimrich of Narbôn disowns his seven sons in favor of the son of a loyal vassal who died in his service. They are sent to Karl's court to become proper knights.“³⁴⁴ In Lanzelot 3 ist es wiederum Galahad, der von sieben Jungfern in deren Schloss eingeladen wird. „Seven maidens ride up to him and invite him to their castle [...]“³⁴⁵ Bevor er in das Schloss eingelassen wird, muss er gegen sieben Ritter kämpfen. „Thereupon seven knights ride toward him: according to the castle's custom each knight passing by has to fight them.“³⁴⁶ Anschließend erzählt ihm dort ein Priester eine Geschichte, in der die Zahl 7 ebenso eine Rolle spielt. „Seven years ago

³⁴³ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Schröder, Werner (Hg.): Eine alemannische Bearbeitung der Arabel Ulrichs von dem Türlin. Berlin 1981, Vers 191–244.

³⁴⁴ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Heinze, Joachim (Hg.): Wolfram von Eschenbach, Willehalm. (= ATB 108) Tübingen 1994, Vers 4–5.

³⁴⁵ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Lancelot (1967), Vers 60–62.

³⁴⁶ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Lancelot (1967), Vers 60–62.

seven brothers were granted hospitality by the castle's lord, Duke Lyvor, a very pious man.³⁴⁷

In Heinrich von Veldekes *Eneasroman* wird der Held von Juno auf offener See mit einem Sturm bestraft, sodass die Schiffe sieben Jahre lang umherirrten.

*Dô intgalt Ênêas daz ime frouwe Jûnô was ungenâdich unde gram. dô her ûf daz mere quam und dannen varen solde, swar sô her hin wolde, sie was im ie widere mit starkem ungewidere. diu bûch sagent uns vor wâr, daz si volle siben jâr ûf dem mere errete und von dem lande verrete, dâ her gerne wâre.*³⁴⁸

Eine weitere Ausführung des Motivs *Formulistic number: seven* findet sich in Ulrich von Etzenbachs *Alexander*, in dem Nabuchodonosor sieben Jahre demütig lebt, bis ihm von Gott verziehen wird.³⁴⁹

From then on, Nabuchodonosor lives humbly for seven years until God forgives him on Dâniêl's bidding. The seven years signify the seven periods since the beginning of time that the devil (to whom Nabuchodonosor is compared, as both wanted to become their creator's equal) has had to endure: from Âdam to Nôê, from Nôê to Abraham, from Abraham to Moisé, from Moisé until the destruction of Babylon, from thence to Dâvît, from Dâvît to the coming of Christ; from the coming of Christ to Doomsday.³⁵⁰

In weiterer Folge soll Etiokles seinem Vater auf den Thron folgen und wird von sieben Adeligen angegriffen, die von Etiokles Kriegern getötet werden.³⁵¹

In der Auseinandersetzung mit der mittelalterlichen Literatur ist erkennbar, dass die Zahl 7 auch zu dieser Zeit zu verschiedenen Zwecken und mit verschiedener Bedeutung auftaucht, nämlich einer religiösen, einer familiären, einer kriegerischen bzw. historischen und einer im Zusammenhang mit einer Heldentat. Dadurch wird deutlich, dass der Zahl 7 nicht eine einzige Bedeutung oder Zugehörigkeit zugeschrieben werden kann. Nicht immer taucht sie alleine auf, oftmals existiert sie auch in einer anderen

³⁴⁷ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Lancelot (1967), Vers 63–64.

³⁴⁸ Veldeke, Heinrich von: *Eneasroman*. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Nach dem Text von Ludwig Ettmüller ins Neuhochdeutsche übersetzt, mit einem Stellenkommentar und einem Nachwort von Dieter Kartschoke. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG 1986, S. 15–16.

³⁴⁹ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Toischer, Wendelin (Hg.): *Ulrich von Eschenbach, Alexander*. (= StLV 183) Stuttgart 1888, Reprint Hildesheim 1974, Vers 1101–1154.

³⁵⁰ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Toischer (1888 und 1974), Vers 1101–1154.

³⁵¹ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Toischer (1888 und 1974), Vers 3129–3176.

Form, wie zum Beispiel als Bestandteil einer größeren Zahl wie 72 oder 7 000, wie dies in Pfaffe Konrads *Rolandslied* der Fall ist.³⁵²

In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* taucht die Zahl 7 ebenso in verschiedenen Situationen auf: zum Beispiel als das siebte Geschoss in Al’Jebals Turm³⁵³, der insgesamt vierzehn Etagen hoch ist, als einer von sieben Stühlen, in den sich Bargh fallen lässt³⁵⁴, als sieben Bier, die er trinkt³⁵⁵, oder etwa als Flammen von sieben Kerzen in Testaceus Raum.³⁵⁶ Ähnlich wie in den aus dem Mittelalter stammenden Werken ist kein roter Faden hinter dem Einsatz der Sieben zu erkennen. Aufgrund ihrer vielseitig zugeschriebenen Bedeutung werden die Leser/-innen zur Reflexion darüber angeregt. Dadurch wird das Gefühl vermittelt, es handle sich um eine besondere Situation oder eine, der durch diesen Aspekt eine außerordentliche Bedeutung zukommt. Dies ist zu erkennen, als Thorn nach Aschran aufbricht: „Es werden mich sieben meiner Männer begleiten“³⁵⁷ und zum Beispiel beim Angriff in Valland: „Sieben vallandische Segel tauchten in der Durchfahrt auf.“³⁵⁸

Eine weitere formelhafte Zahl, die neben der Sieben Erwähnung findet, ist die Dreizehn. Sie kommt als Motiv *Formulistic number: thirteen* (Z71.9) in nur einem Werk aus dem Jahr 1320 bzw. 1340 vor, nämlich in *Karls Eroberungszüge*. „At the third hour, Agolant meets Karl at his camp, where he sees 13 messengers of Christ (this number corresponds to number of Christ and the apostles) who are supported by Karl.“³⁵⁹ Hierbei lässt sich erkennen, dass es sich in diesem Werk um einen religiösen Kontext handelt, in den die Dreizehn eingebunden wird. Auch in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* scheint diese Zahl in Band drei in einem solchen Zusammenhang auf, denn die Schatot gehören zu dreizehn Sippen und repräsentieren den Chaosgott Togh Leva.³⁶⁰ Im Gegensatz zu *Karls Eroberungszügen*, bei dem es sich um eine positive, christliche Nennung handelt, wird in den *Chroniken* auf einen bösen Gott referiert. Dies verstärkt

³⁵² Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.5: Formulistic number: seven. Vgl. in: Wesle, Konrad Carl (Hg.): Pfaffe Konrad, Das Rolandslied. 2nd ed. revised by P. Wapnewski. (= ATB 69) Tübingen 1967, Vers 3465–3530.

³⁵³ Vgl. Praßl (2014), S. 15.

³⁵⁴ Vgl. Praßl (2014), S. 34.

³⁵⁵ Vgl. Praßl (2014), S. 288.

³⁵⁶ Vgl. Praßl (2014), S. 252.

³⁵⁷ Praßl (2014), S. 419.

³⁵⁸ Praßl (2014), S. 410.

³⁵⁹ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.9: Formulistic number: thirteen. Vgl. in: Keller, Adelbert von (Hg.): Karl Meinet. (= StLV 45) Stuttgart 1858. Reprint 1971. Vers 1101–1154.

³⁶⁰ Vgl. Praßl (2015), S. 46.

das Verständnis der überwiegend negativ konnotierten Zahl, die in vielen Kulturen mit Unglück in Verbindung gebracht wird.

Eine weitere Zahl, die insbesondere im dritten Band mehrmals auftaucht, ist die Drei. Einerseits könnte daraus geschlossen werden, dass es sich um ein Zahlenspiel mit Bezug zur Bandnummer und andererseits ebenso wieder um den bewussten Einsatz einer formelhaften Zahl handelt. Als das Motiv *Formulistic number: three* (Z71.1) erscheint die Zahl bis zum 14. Jahrhundert in mehr als fünfzig Werken in den unterschiedlichsten Versionen. In *Merlin* spricht dieser drei Prophezeiungen aus, die sich im Laufe der Handlung auch erfüllen.³⁶¹ Denselben Bezug gibt es in Band drei von J. H. Praßls Werk. Es sind hierbei drei Prophezeiungen, die Hakkinen Dragati ausspricht und deren Erfüllung schwerwiegende Folgen für die gesamte Mission nach sich zieht³⁶²; in Kapitel 6.14 wird näher darauf eingegangen. Ein weiterer Bezug findet sich in Strickers *Karl der Große*. „Ruolant blows his horn three times, making the heathens and their idols deaf and dumb. Fighting begins.“³⁶³ Auch in *Bargh Barrowsøn – Chaos* ertönen drei Hornstöße. „Drei kurze Hornstöße gefolgt von einem langgezogenen, eindringlichen Ton unterbrechen Langeladeons ausschweifenden Monolog.“³⁶⁴ Der Unterschied zu der Szene in Strickers Werk liegt lediglich darin, dass Langeladeon das Horn nicht selbst bläst. Ein bedeutender Moment im vierten Band ist, als *drei* Ianna-Priesterinnen zu Al’Jebal kommen, um ihm das valianische Zepter zu überreichen.³⁶⁵ Im Gegensatz zu dieser mahnenden Situation tritt die Zahl 3 auch in unwesentlichen Situationen auf: im Mittelalter beispielsweise in einer Beschreibung der Stadt im *Vorauer Alexander* des Pfaffen Lambrecht. „Three walls surround the town.“³⁶⁶ und „[...] the three towers that stayed intact.“³⁶⁷ Ebenso erhält Alexander von Darius in Seifrits *Alexander* einen Brief und drei Geschenke.³⁶⁸ Vergleichbar wäre dies in den *Chroniken* mit nichtigen Situationen, wie zum Beispiel als Chara drei Metallknöpfe am Saum des Kragens gefallen.

³⁶¹ Vgl. Beckers, Hartmut: *Der rheinische Merlin. Text, Übersetzung, Untersuchungen der ‚Merlin‘- und ‚Lüthild‘-Fragmente*. Paderborn 1991, Vers 59–120.

³⁶² Vgl. Praßl (2015) S. 197.

³⁶³ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.1: *Formulistic number: three*. Vgl. in: Bartsch, Karl (Hg.): *Karl der Große von dem Stricker*. Quedlinburg 1857. Reprint Berlin 1965, Vers 772–819.

³⁶⁴ Praßl (2015), S. 161.

³⁶⁵ Vgl. Praßl (2016), S. 72–73.

³⁶⁶ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv Z71.1: *Formulistic number: three*. Vgl. in: Kinzel, Karl (Hg.): *Pfaffe Lamprecht, Alexander*. Halle/Saale 1884, Vers 703–728.

³⁶⁷ Ebd. Vers 993–1008.

³⁶⁸ Vgl. Gereke, Paul (Hg.): *Seifrits Alexander aus der Strassburger Handschrift*. (=DTM 36) Berlin 1932, Vers 2017–2060.

Ebenso sprechen sie die vier an den Ärmelbänden an.³⁶⁹ Die anschließende Nennung der weiteren vier Knöpfe gibt beim Zusammenzählen einen Hinweis auf die Sieben. Dasselbe Zahlenspiel gibt es in Band vier. „Abgesehen von den drei Dienern Agramons saßen noch vier weitere Oberste Hohepriester des chryseischen Pantheons an der Tafel.“³⁷⁰ Weitere unwesentliche Situationen, in denen die Zahl 3 auftaucht, sind zum Beispiel, als Telos drei Schritte in Charas Zimmer macht³⁷¹ und ebenso sind es drei Schritte, die Chara auf Al’Jebal zugeht, als er die Ermordung Barghs von ihr verlangt.³⁷² Darauf folgend werden drei Eigenschaften genannt, die Bargh auszeichnen.³⁷³ Am Beginn des vierten Bandes befindet sich Telos bereits seit drei Tagen in Gefangenschaft, und zwar in einem Gefängnis, das neun Stockwerke unter Al’Jebals Besprechungsraum in seinem Turm liegt.³⁷⁴ Auch hier zeigt sich, dass die Zahl 3, ebenso wie die Zahl 7, als Produkt vorkommt und in Band vier auch als Summe – „Vier Jahre und zehn Monde! Solange diente sie Al’Jebal schon.“³⁷⁵ Ähnlich wie hier wird die Drei in vielen Werken aus dem Mittelalter für Zeitangaben verwendet. In *König Rother* wird ein Fest genannt, das drei Tage andauert³⁷⁶, in *Friedrich von Schwaben* verweilt dieser drei Nächte in der Angelburg³⁷⁷ und in Wolfram von Eschenbachs *Willehalm* haucht ein Löwe nach drei Tagen Leben in seine Jungen ein.³⁷⁸

6.5 Gefangenschaft

Gefangenschaft, oftmals in Verbindung mit Folter, ist ein dominantes Thema im Mittelalter, das auch in der Literatur zu finden ist. Insbesondere drei mittelalterliche Motive, die mit einer Gefangenschaft in Zusammenhang stehen, werden in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* aufgegriffen. Fast ausnahmslos werden die Protagonist/-innen während ihrer Gefangenschaft in Kerkern untergebracht, was dem Motiv *Captivity in dungeon* (R41.3), im Gegensatz zu *Captivity in castle* (R41.1), entspricht. Die erste Festnahme ereignet sich gegen Ende des ersten Bandes, als Thorn, Chara, Telos und

³⁶⁹ Praßl (2015), S. 195.

³⁷⁰ Praßl (2016), S. 25.

³⁷¹ Vgl. Praßl (2015), S. 227.

³⁷² Vgl. Praßl (2015), S. 205.

³⁷³ Vgl. Praßl (2015), S. 222.

³⁷⁴ Vgl. Praßl (2016), S. 16.

³⁷⁵ Praßl (2016), S. 211.

³⁷⁶ Vgl. Frings, Theodor/Kuhnt, Joachim (Hg.): *König Rother*. Halle/Saale 1922, Vers 1745–1814.

³⁷⁷ Vgl. Jellinek, Max Hermann (Hg.): *Friedrich von Schwaben*. (= DTM 1) Berlin 1904, Vers 793–926.

³⁷⁸ Vgl. Heinzle (1994), Vers 20–21.

Bargh von Orks überrascht, von Reitern festgenommen und in einen Kerker gesperrt werden.³⁷⁹

Überraschende Festnahmen sind in der mittelalterlichen Literatur keine Seltenheit und werden unter dem Motiv *Surprise capture* (R4) zusammengefasst. In *Biterolf und Dietleib* werden bei einem Kampf in Preußen Ruedeger, Biterolf und achtzig weitere Männer plötzlich gefangen genommen, erst nach vier Jahren gelingt ihnen die Flucht.³⁸⁰ Auch in *Dietrichs Flucht* findet ein Kampf mit anschließender Festnahme statt. „Wolfhart, Hildebrant, Helmschart and Sigebant have only time to take a spear. They fight back to back and kill 100 men but are finally defeated and captured.“³⁸¹ Gerade in diesen beiden Werken findet sich diesbezüglich eine Parallele zu den *Chroniken von Chaos und Ordnung*, weil die Festnahme nicht nur spontan erfolgt, sondern ihr ebenso ein Kampf vorhergeht. „Eine der Kreaturen war ganz plötzlich vor ihm aufgetaucht – er hatte nichts davon mitbekommen.“³⁸² Deutlicher spiegelt sich dies noch im Motiv *Capture on field of battle* (R5), das in vielen weiteren Werken zu finden ist.

Thorn, Chara, Bargh und Telos befinden sich in der Wüste, als sie von etwa zwanzig Orks überraschend angegriffen werden. Die vier fühlen sich bedroht und beginnen, die Monster anzugreifen, wobei es Bargh gelingt, mehrere zu töten. „Mit bestialischem Kriegsgeschrei griffen die Wesen Bargh an. Gleich vier auf einmal stürzten sich auf ihn und versuchten, ihn mit ihren Klingen, Zähnen und klauenähnlichen Händen zu zerfetzen, doch sie kamen nicht dazu.“³⁸³ In dieser Nacht können sie die Orks besiegen, doch in der nächsten werden sie von doppelt so vielen angegriffen, denen aber diesmal Reiter folgen. Die vier werden in die Irre geführt, denn sie hoffen auf Rettung durch die Reiter, jedoch nehmen diese sie fest und sperren sie in einen Kerker.³⁸⁴

Gut zu erkennen ist, dass es sich hierbei nicht um einen direkten intertextuellen Bezug zu einem mittelalterlichen Werk handelt, sondern um mehrere Motive, die in mittelalterlichen Werken zu finden sind, jedoch in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* auf eine neue Art dargestellt werden.

³⁷⁹ Vgl. Praßl (2013), S. 446–497.

³⁸⁰ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv R4: Surprise capture. Vgl. in: Jänicke, Oskar: Deutsches Heldenbuch I. Berlin 1866. Reprint 1963, Vers 1260–1502.

³⁸¹ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv R4: Surprise capture. Dietrichs Flucht, Vers 3749–3783. Vgl. in: Martin, Ernst (Hg.): Alpharts Tod. In: Deutsches Heldenbuch II. Reprint Zürich/Dublin 1967.

³⁸² Praßl (2013), S. 450.

³⁸³ Praßl (2013), S. 449.

³⁸⁴ Vgl. Praßl (2013), S. 455–461.

Die Gefangenschaft der Reisegruppe erinnert an das Werk *Arabel*, in dem Willehalm in den Kerker des Königs gebracht und in Ketten gelegt wird. „Willehalm is brought to the castle of the heathen King Thiebalt, Thodjerne. He is fettered and laid in chains, then put into the dungeon [...]“³⁸⁵ In diesem Fall nimmt sich ihm jedoch die Königin an, um seine Gefangenschaft zu erleichtern. In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* erleiden Thorn, Bargh, Chara und Telos Qualen, die sehr an die Methoden der Gefangenschaft des Mittelalters erinnern. Der Kerker, in dem sie gefangen sind, ist stockdunkel, kalt und feucht. „Langsam spürte er [Anm. Thorn Gandir] nicht nur die harten Metallringe an seinen Handgelenken und das Hämmern in seinem Kopf, sondern auch die raue Oberfläche von Stein unter seinen nackten Füßen.“³⁸⁶ In den Tagen ihrer Gefangenschaft bekommen sie kaum zu essen und müssen schließlich in ihren eigenen Fäkalien sitzen und schlafen. Im Unterschied zu Willehalm, der acht Jahre in Gefangenschaft verbrachte, werden die vier nach ein paar Tagen befreit und zu Al’Jebal gebracht. Der Freiheitsentzug sollte die Gehorsamkeit gegenüber dem Schwarzmagier bezwecken. Die darauffolgenden Gefangenschaften weisen Gemeinsamkeiten mit der ersten auf, wobei nicht jedes Mal genauer auf die näheren Umstände eingegangen wird, da die Leserin/der Leser resultierend aus der ersten bereits eine Vorstellung dieser hat und wodurch ein Schluss auf dieselben Motive gezogen werden kann, auch wenn es sich um gänzlich andere Ausgangssituationen handelt. Die essentiellen Unterschiede werden nachfolgend angeführt.

Nachdem die Gefährten in Band drei im Kampf gegen die Schatot verlieren, werden sie von den Tulurrim festgenommen und eingesperrt, wodurch sich auch diese Situation dem Motiv *Captivity in dungeon* (R41.3) zuordnen lässt. Es dauert einige Zeit, bis alle Gefangenen ihr Bewusstsein wiedererlangen, da sie vor ihrer Festnahme außer Gefecht gesetzt wurden. Bei diesem Arrest werden sie Zeugen brutalster Gewalt und Folter.³⁸⁷ Auch wenn Folter durchaus ein Bestandteil des Mittelalters und als Motiv im *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400* zu finden ist, existiert keine vergleichbare Szene in einem Werk aus dieser Zeit. Das Motiv *Unremitting torture as punishment* (Q501) gibt es in vier Werken zwischen den Jahren

³⁸⁵ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv R41.3 Captivity in dungeon. Vgl. in: Schröder, W. (1981), Vers 424–493.

³⁸⁶ Praßl (2013), S. 462.

³⁸⁷ Vgl. Praßl (2015), S. 71–73.

1100 und 1400, nämlich in Albers *Tundalus*³⁸⁸, in Heinrich von dem Türlins *Diu Crone*³⁸⁹, in Claus und Colins *Rappoltsteiner Parzifal*³⁹⁰ und in *der Württemberger*³⁹¹.

Ebenso im dritten Band werden Chara, Telos, Lucretia und die Besatzung der Aphrodia von den Grakas festgenommen, diesmal ist die Gefangenschaft jedoch nicht an Folter oder Unterdrückung, sondern an eine Bedingung geknüpft, denn Satlek Mu'ul fordert von den Eindringlingen, mit Flößen nach Moravod zu fahren, um Auskunft darüber geben zu können, wie es in Slavik aussieht. Diese Gefangenschaft unterscheidet sich von den anderen hinsichtlich des Ortes, denn sie sind nicht in einem Kerker untergebracht, sondern an Holzpflocke gefesselt und werden schließlich wieder freigelassen, um sich auf den Weg zu den Flößen zu machen.³⁹² Ein Beispiel für eine Freilassung unter einer Bedingung ist Ulrich Boners *Der Edelstein*. Eine von einem Jäger gefangene Nachtigall wird unter der Bedingung, ihm drei Wünsche zu erfüllen, freigelassen, wobei sie diese Bedingung aufstellt und nicht erfüllt.³⁹³ Vergleichbarer mit den *Chroniken von Chaos und Ordnung* ist Baldewins Freilassung, unter der Bedingung, nach seiner Missionierung wieder zurückzukehren, in Ulrich von Türheims *Rennewart*.³⁹⁴

Am Ende des dritten Bandes wird Telos festgenommen und in Al'Jebals Kerker in Mon Asul gebracht, ohne dass er weiß, warum er festgenommen wird. Im Gegensatz zu der Zelle, in der er in Billus festgehalten wurde, ist diese „[...] annähernd sauber, sogar hell, wenn man bedachte, dass es kein Fenster gab – dafür sorgten die Fackeln an den Wänden außerhalb der Zelle.“³⁹⁵ Ein weiterer wesentlicher Unterschied zu seiner ersten Gefangenschaft ist, dass er diesmal den Kontakt zu Agramon nicht verliert. Nach etwa einer Woche wird er entlassen und erhält im Empfangssaal der Assassinenhochburg sein Urteil.³⁹⁶

³⁸⁸ Vgl. Sprenger, Robert: Albers Tundalus. Halle 1875, Vers 544–629 und 1067–1479.

³⁸⁹ Vgl. Scholl, Gottlob (Hg.): Heinrich von dem Türlin, Diu Crone. Stuttgart 1852. und Heinrich von dem Türlin: The Crown: a tale of Sir Gawain & King Arthur's Court. Transl. and with an introd. by James Wesley Thomas. Lincoln, Neb. [u.a.] 1989, Vers 14149–14229.

³⁹⁰ Vgl. Schorbach, Karl (Hg.): Claus Wisse, Philipp Colin, Parzifal. Strassburg 1888 (Reprint Berlin/New York 1974), Vers 115–118.

³⁹¹ Vgl. Heinzle, Franziska (Hg.): Der Württemberger. (= GAG 137) Göppingen 1974, Vers 159–190 und 395–416.

³⁹² Vgl. Praßl (2015), S. 500–508.

³⁹³ Vgl. Pfeiffer, Franz (Hg.): Ulrich Boner, Der Edelstein. (= Dichtg. d. dt. MAs 4) Leipzig 1844, Vers 92.

³⁹⁴ Vgl. Hübner, Alfred (Hg.): Ulrich von Türheim, Rennewart. (= DTM 39) Berlin 1938, Vers 1601–1633.

³⁹⁵ Praßl (2016), S. 17.

³⁹⁶ Vgl. Praßl (2016), S. 23.

Eine weitere Gefangenschaft ist jene von Thorn in Band vier, als er von Lucretia mit einem magischen Helm im Kerker von Cair Urd gefunden wird.³⁹⁷ Auf die Inhaftierung selbst wird nicht näher eingegangen, da die Entdeckung des einstigen Helden und das magische Artefakt im Mittelpunkt der Handlung stehen, worauf in Kapitel 6.10 näher eingegangen wird.

Letztlich lässt Agadur Konwin Aun'Isahara Chara, Lucretia, Stowokor, Anduin, Storn, Kerrim, Kelon, Nok und Siralen nach der Vernichtung des Heimsteins festnehmen und in einem in einen rauen Felsen geschlagenen Kerker in Ketten legen. Er denkt, mit Chara hätte er ein Druckmittel auf Al'Jebal, doch es dauert nicht lange, bis plötzlich Lomond auftaucht, um sie alle zu retten.³⁹⁸ Die Rettung Gefangener kommt beinahe so oft in der mittelalterlichen Literatur vor wie die Gefangenschaft selbst. Neben der heldenhaften Befreiung einer Dame werden ebenso Verbündete befreit. Eine bekannte Szene ist die Rettung Gefangener Darius' durch Alexander im *Straßburger Alexander*³⁹⁹ oder jene des babylonischen Königs Ymelot in *König Rother*⁴⁰⁰.

6.6 Gelübde und Eide

Das Motiv *Vows and Oaths*⁴⁰¹ kommt in unzähligen Werken des Mittelalters vor. Ebenso wie in der Realität werden auch in der Literatur (königliche) Eide geschworen und Versprechen gegeben, die immer wieder gebrochen werden. In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* kann das Motiv *Vows and Oaths* viermal ausgemacht werden, nämlich als ein Treueschwur, ein Schwur, jemanden zu töten, um ein Leben zu retten, ein Schwur einem Gott oder einer Göttin gegenüber und ein Schwur, sich bei jemandem zu rächen. Nicht alle Eide werden während der Handlung direkt ausgesprochen, einige sind im Kontext impliziert. Ein Beispiel dafür ist Al'Jebals Allianz, denn es ist davon auszugehen, dass alle Beteiligten beim Eintritt in diese einen Schwur beziehungsweise einen Eid an Al'Jebal leisten mussten, da diesen auch Chara und ihre Gefährt/-innen am Ende des ersten Bandes gegenüber dem Zauberkundigen leisten und ihn gegen Ende des zweiten Bandes, vor ihrem neuen Auftrag, Testaceus zu töten, erneut bestätigen müssen.⁴⁰² In Rolfs von Ems *Alexander* müssen ihm alle 24-jährigen Adligen⁴⁰³ sowie die

³⁹⁷ Vgl. PraBl (2016), S. 116–119.

³⁹⁸ Vgl. PraBl (2016), S. 510–519.

³⁹⁹ Vgl. Kinzel (1884), Vers 3568–3585.

⁴⁰⁰ Vgl. Frings/Kuhnt (1922), Vers 2555–2665.

⁴⁰¹ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M100–199.

⁴⁰² Vgl. PraBl (2014), S. 435–436 und 483.

zweitausend Römer, die ihm im Krieg zur Seite stehen, die Treue schwören.⁴⁰⁴ „Alexander's men vow to support him in all his ventures.“⁴⁰⁵

Ein weiterer ausgesprochener oder während der Handlung erwähnter Treueeid ist jener, den Chara am Ende ihrer Assasinenausbildung an den Bettlerkönig leistet. Sie schwört, „[...] dem Bettlerkönig in ergebenster Treue zu dienen.“⁴⁰⁶ Einen solchen Schwur findet man zum Beispiel in *Karl und Galie* – „Morant and Everhard, the leaders of the expedition, swear loyalty, as well as 200 other knights.“⁴⁰⁷ oder in *Morant und Galie*, als Hertwich und Fukart einen Treueschwur gegenüber Ruohart leisten.⁴⁰⁸

Um das Leben Lucretias zu retten, leistet Chara in Band vier dem Chaosgott Monoch einen Eid. Sie schwört, den Nekromanten Podfol zu töten, wenn ihr dadurch Lucretia wieder lebend zurückgebracht wird.⁴⁰⁹ Eine solche Wiederbelebung gibt es zwar in keinem Werk vor dem Jahr 1400, jedoch finden sich Versprechen, die eine Gegenleistung verlangen. Ein Beispiel dafür ist Seifrits *Alexander*. „The brothers refuse and threaten to hang the messenger in return, but Alexander proposes a ruse in exchange for his life: if the brothers will reconcile themselves with their sister, he will put Alexander's life in their hands within a month.“⁴¹⁰ Auch in dieser Szene wird ein Leben als Gegenleistung geboten.

Ebenso gibt es Versprechen und Eide, die einem Gott oder mehreren Göttern geschworen werden. Dies trifft in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* auf mehrere Figuren zu: zunächst auf den Protagonisten Telos Malakin, der dem Gott Argamon Ergebenheit und Treue schwor, aber ebenso auf Osmosis Blutbein, die der Göttin Issia ergeben ist, hinzukommen weitere treue Anhänger/-innen dieser beiden Götter oder ebenso jene der Chaosgötter, wie beispielsweise Freon Eisfaust El'Salah und Laurin MacArgyll von Monoch. An Gott geleistete und ausgesprochene Eide finden sich in

⁴⁰³ Vgl. Junk, Victor (Hg.): Rudolf von Ems, *Alexander*. (= StLV 272–274) Leipzig 1928, Reprint Darmstadt 1970, Vers 2241–2298.

⁴⁰⁴ Vgl. Junk (1928 und 1970), Vers 4034–4052.

⁴⁰⁵ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M150 Other vows and oaths. Vgl. in: Junk (1928 und 1970), Vers 15962–15968.

⁴⁰⁶ Praßl (2014), S. 212.

⁴⁰⁷ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M150 Other vows and oaths. Vgl. in: Keller (1858 und 1971), Vers 1710–1818.

⁴⁰⁸ Vgl. Academy of Sciences (2006), Motiv M150 Other vows and oaths. Vgl. in: Keller (1858 und 1971), Vers 185–210.

⁴⁰⁹ Vgl. Praßl (2016), S. 548.

⁴¹⁰ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M150 Other vows and oaths. Vgl. in: Gereke (1932), Vers 7320–7388.

Ulrich von Türheims *Rennewart*⁴¹¹ und in *Der Große Alexander*⁴¹² wieder. In den *Chroniken* wird im Zuge der Handlung deutlich, dass die jeweiligen Protagonist/-innen Anhänger ihrer Götter sind und sich ihnen durch Treue verpflichtet haben, jedoch findet kein expliziter Eid Erwähnung, da die Aussprache dessen der Handlung vorhergeht.

Auch Bargh leistet einen Schwur in vergangenen Zeiten, der in einer Rückblende Erwähnung findet. Er erinnert sich zurück, dass er am Grab seiner Mutter schwor, sich für die Vergehen, die sein Vater an ihr begangen hatte, zu rächen. „Er wollte endgültig mit seinem alten Leben brechen, das Blutvergießen beenden und ein neues Leben anfangen. Aber immer, wenn er dachte, er wäre soweit, hörte er sich am Grab seiner Mutter den Schwur leisten.“⁴¹³ Auf diese Handlung trifft das Motiv *Vow to revenge* (M161.2) zu, das in mehr als fünfundzwanzig Werken des Mittelalters zu finden ist, beispielsweise schwört Hildebrand Dietrich, sich an dem Riesen zu rächen, wenn dieser Dietrich töten sollte⁴¹⁴, und ebenso findet sich ein Racheeid für den verstorbenen Vater in Herbort von Fritslars *Das liet von Troye*⁴¹⁵ oder in Heinrich von Veldekes *Eneis*⁴¹⁶. Ein Racheschwur am Grab der Mutter oder die Rache am eigenen Vater findet sich aber in keinem dieser Werke.

Auszeichnend für dieses Motiv ist die Rache für den König, Freunde, den Vater, die Königin oder den Ehemann, wofür die Personen sogar ihr Leben riskieren.⁴¹⁷

⁴¹¹ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M150 Other vows and oaths. Vgl. in: Hübner (1938), Vers 27612–27875.

⁴¹² Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M150 Other vows and oaths. Vgl. in: Guth, Gustav (Hg.): *Der große Alexander* (Wernigeroder Alexander). (= DTM 13) Berlin 1908, Vers 3447–3492.

⁴¹³ Praßl (2016), S. 142.

⁴¹⁴ Vgl. Schoener, August Clemens (Hg.): *Der jüngere Sigenot*. (= Germ. Bibl. 3/6) Heidelberg 1928, Vers 15.

⁴¹⁵ Vgl. Fromman, Karl (Hg.): *Herbort von Fritslâr, Liet von Troye*. Quedlinburg/Leipzig 1837, Vers 1714–1759.

⁴¹⁶ Vgl. Frings, Theodor/Schieb, Gabriele (Hg.): *Heinrich von Veldeke, Eneide*. 3 vols. (= DTM 58) Berlin 1964, Vers 123.

⁴¹⁷ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M161.2 Vow to revenge (king, friends, father, [husband, queen]) (or die).

6.7 Magische Heilkraft

Magie hat in der Literatur des Mittelalters einen besonderen Stellenwert. Die Menschen versuchten, mysteriöse Ereignisse zu erklären, nicht immer konnte jedoch eine logische bzw. realistische Begründung gefunden werden, dann suchte man nach einer übernatürlichen. Viele Ereignisse wurden deshalb mit einer Handlung durch einen Gott, Hexerei oder Magie erklärt. Dies spiegelt sich auch in der Literatur wider und ist bis heute ein anhaltendes Phänomen bzw. Mittel, um den Horizont der literarischen Möglichkeiten zu erweitern. Ein Motiv, das in diesem Zusammenhang auch in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* zu finden ist, ist die *Magische Heilkraft* (Magic healing power D2161). Bei diesem Motiv gibt es noch weitere Differenzierungen, wobei generell zwei Kategorien festzumachen sind – eine magische Heilkraft, die von einem Gegenstand oder einer Pflanze ausgeht, und demgegenüber eine Person, die über magische Heilkräfte verfügt und diese auch anwenden kann.

Erstere ist im Mittelalter wesentlich häufiger vorzufinden, da Zauberei als schwarze bzw. dämonische Magie angesehen und verpönt wurde. Zur natürlichen Magie zählte demgegenüber beispielsweise die Kräutermedizin, die auch vom einfachen Volk angewandt wurde, da die Menschen die Vorstellung hatten, Pflanzen und Tiere würden magische Heilkräfte innehaben. Allgemein war das Interesse an der Ursache der Wirkung nicht groß, da lediglich zählte, dass ein Mittel Wirkung zeigte.⁴¹⁸

In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* bedarf es der Heilung von Wunden, die im Kampf entstanden sind bzw. den Protagonist/-innen von außen zugefügt wurden. In der mittelalterlichen Literatur sind neben diesen Heilungen ebenso welche für Krankheiten wie Blindheit oder Taubheit zu finden. „The blossoms' odor heals 301 sick people in Constantinople and one deaf, blind and dumb man.“⁴¹⁹ Der Heilungsprozess an sich wird in J. H. Praßls Werk selten genauer beschrieben, es wird lediglich deutlich, dass die Wunden magisch geheilt wurden. Im Kampf gegen Cartius Sklavenarmee wird Rosmerta schwer verletzt und verliert einen ihrer Arme. Auf mysteriöse Weise überlebt sie diese Verletzung, sodass sie zurück ins Lager kehren kann, wo sie von jemandem, der nicht näher beschrieben wird, geheilt wird. Es handelt sich dabei eindeutig um eine magische Heilkunst, da die Wunde nicht nur geheilt wird, sondern ihr Arm innerhalb kurzer Zeit wieder nachwächst. „Thorn stellte fest, dass ihr abgeschlagener Arm inzwi-

⁴¹⁸ Vgl. Leben im Mittelalter. <https://www.leben-im-mittelalter.net/kultur-im-mittelalter/magie.html?eprivacy=1> (Zugriff: 24.11.2017).

⁴¹⁹ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D2161 Magic healing power. Vgl. in: Karls Eroberungszüge (Karlmeinet 3) CdG von Keller (1858 und 1971), Vers 71–72.

schen nachgewachsen war und nichts mehr an die schreckliche Verletzung erinnerte, die man ihr in der Schlacht gegen Cartius zugefügt hatte.⁴²⁰ Der verlorene Arm in einer Schlacht erinnert stark an Götz von Berlichingen, der seinen Arm im Jahr 1504 im Krieg durch einen Kanonenschuss verlor. Sein Arm wurde durch eine Metallprothese ersetzt, die durch ihn, und ebenso er durch sie, Berühmtheit erlangte.⁴²¹ Dass Rosmertas Arm nachwuchs, lässt auf keine natürlichen Heilkünste, sondern auf Magie schließen, an der sich das Autorenduo bewusst bediente.⁴²²

Auch Thorns Wunden werden von einer magischen Heilerin versorgt. Die Verletzung ist verheilt, sodass nur eine Narbe sichtbar bleibt⁴²³, jedoch ist er noch nicht gänzlich schmerzfrei⁴²⁴. Auf die Heilung selbst wird nicht eingegangen, jedoch lassen die Narbe und die bleibenden Schmerzen auf eine medizinische Heilung, beispielsweise mittels Heilkräutern, schließen – ähnlich wie im *Eckenlied*, als Dietrichs Wunden mittels einer Wurzel geheilt werden können⁴²⁵, oder in Wolfram von Eschenbachs *Parzival*⁴²⁶ sowie in Wirnt von Grafenbergs *Wigalois*, wo eine magische Heilung mittels einer Salbe stattfindet. Im vierten Band erleidet Chara einen Schädelknochenbruch, dem sich eine magische Heilerin annimmt. „Dein Schädelknochen war gebrochen, Chara. Die magische Heilerin hat gute Arbeit geleistet.“⁴²⁷

Eine weitere Säule magischer Heilung im Mittelalter stellen Gebete, Segenssprüche und Beschwörungen dar. Die ersten beiden hängen in der Literatur nicht unmittelbar mit Magie zusammen, können jedoch durch diese bestärkt werden. Anders verhält sich dies bei Beschwörungen, die sowohl positiven als auch negativen Ursprungs sein konnten.⁴²⁸ In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* werden Wunder dieser Art von Priester/-innen wie Telos oder Osmosis vollbracht.

⁴²⁰ Praßl (2013), S. 238.

⁴²¹ Vgl. Object of Intrigue: the Prosthetic Iron Hand of a 16th-Century Knight. <https://www.atlasobscura.com/articles/object-of-intrigue-the-prosthetic-iron-hand-of-a-16thcentury-knight> (Zugriff: 24.11.2017)

⁴²² Vgl. Autoreninterview mit J. H. Praßl im Anhang, Frage X.

⁴²³ Vgl. Praßl (2013), S. 170.

⁴²⁴ Vgl. Praßl (2013), S. 174.

⁴²⁵ Vgl. Zupitza, Julius: Deutsches Heldenbuch V. Berlin 1870. Reprint 1968, S. 217–264.

⁴²⁶ Vgl. Bartsch, Karl (Hg.): Parzival und Titurel. 4. Aufl. bearb. v. Marta Marti. (= Dt. Klassiker d. Mittelalters 9–11) Leipzig 1932. und Kapteyn, J.M.N. (Hg.): Wirnt von Grafenberg, Wigalois. Bonn 1926.

⁴²⁷ Praßl (2016), S. 352.

⁴²⁸ Vgl. Leben im Mittelalter. <https://www.leben-im-mittelalter.net/kultur-im-mittelalter/magie.html?eprivacy=1> (Zugriff: 24.11.2017).

„Als ein Lichtstrahl aus Telos’ Händen brach, weiteten sich Thorns Augen vor Verblüffung. Das Licht schien direkt aus Telos’ Körper zu fließen, umspielte dann sanft seine Gestalt und wob ein kaum sichtbares Band zwischen Bargh und ihm, bevor es bis zu Thorn drang und wohligh seinen Körper durchströmte.“⁴²⁹ Telos betont stets, dass ihm diese Gabe durch Gott gegeben ist, da er selbst der Meinung ist, kein Heiler zu sein.

Auch in der mittelalterlichen Literatur ist das Motiv der *von Gott gegebenen Magie* (D1726) zu finden, nämlich in Bezug auf den Heiligen Gral in Wolfram von Eschenbachs *Parzival*.⁴³⁰ Telos besitzt kein Objekt mit Eigenschaften, die mit jenen des Heiligen Grals vergleichbar wären, jedoch trägt er stets eine Kette mit einem Hammersymbol um den Hals, nach der er plötzlich greift, als er Chara wieder zum Leben erwecken will. „Doch dann spürte er, wie seine Hand nach der Kette griff, an der das Hammersymbol baumelte, Seine Augen schlossen sich und seine Hand umfasste unwillkürlich Agramons Zeichen.“⁴³¹ Nicht alle Protagonist/-innen, beispielsweise Chara, glauben daran, dass die Wunder von einem Gott stammen und durch Telos wirken. „Ich sage dir, Priester. Es ist nicht dein Gott, der Wunder wirkt, sondern du selbst.“⁴³² Telos glaubt jedoch bedingungslos an die Macht der Götter und betet zu Agramon. „Intuitiv begann er für jene Frau zu beten, deren Herzschlag sanft gegen seine Handinnenfläche pochte, aber kurz davor war, zu verstummen.“⁴³³ Dieses Ereignis findet sich im Motiv *Magic results produced by prayer* (D1766.1) wieder. Seine Gebete werden erhört und er kann die Assassinin heilen. „Ein heftiger Ruck ging durch seinen Körper. Wärme begann von seinem Herzen über seine Hände in Charas erstarrte Brust zu fließen.“⁴³⁴

Einmal ist es Al’Jebal selbst, der Chara vor dem Tod bewahrt, indem er für sie zu Monoch spricht und ihren Körper dabei durch sein schwarzes Auge beobachtet.⁴³⁵

Die Heilung von Adrian MacGythrūn ist ein Beispiel dafür, dass es auch auf der Seite des Feindes magische Heiler gibt.⁴³⁶

⁴²⁹ Praßl (2013), S. 430.

⁴³⁰ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1726 Magic power from deity [god]. Vgl. in: Bartsch (1932) und Eschenbach, Wolfram von: *Parzival*. Transl. by A. T. Hatto. Repr. Harmondsworth [et al.] 1982, Vers 469–470.

⁴³¹ Praßl (2013), S. 436.

⁴³² Praßl (2013), S. 436.

⁴³³ Praßl (2013), S. 436.

⁴³⁴ Praßl (2013), S. 437.

⁴³⁵ Vgl. Praßl (2014), S. 399.

⁴³⁶ Vgl. Praßl (2014), S. 378.

6.8 Magische Objekte

6.8.1 Das gestohlene magische Objekt

Das Motiv *Magic object stolen* (D861) kommt in zwei mittelalterlichen Werken vor: einerseits in Wirnt von Grafenbergs *Wigalois*, als ein Mann und eine Frau einen Ritter finden, dessen Rüstung ihre einzige Rettung für sie und ihre sechs Kinder darstellt. Bevor der Mann die komplette Rüstung an sich nehmen kann, stiehlt die Frau den Gürtel „His wife says this man's armor will provide for their children well. They pull off his surcoat and cut the armor from him and the woman steals the costly belt before her husband sees it.“⁴³⁷ In Vers 6017 bis 6154 bekommt Wigalois eine Rüstung, die eine Frau aus einem Berg von einem Zwerg stahl, der über dreißig Jahre lang an ihr arbeitete. „A woman stole it out of a mountain from a dwarf who worked it with skill for some thirty years. It is very light, yet no weapon will pierce it.“⁴³⁸ Andererseits kommt ebenso in Ulrich von Etzenbachs *Alexander* ein gestohlenen magisches Objekt, in diesem Fall ein wundersamer Stein, vor. „Alexander went to bathe in the river Euphrates which flows near Babylon. A serpent crawled out of the river and stole Alexander's miraculous gem, the prassidis, dropping it into the river.“⁴³⁹ Auch das in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* gestohlene magische Objekt, Valians Zepter, ist zwergischen Ursprungs, womit eine Parallele zu *Wigalois* besteht. „Valians Zepter galt innerhalb des Imperiums als ein Symbol der Macht und wurde in dem einen oder anderen Schriftstück auch als eine magische Waffe zwergischen Ursprungs bezeichnet [...].“⁴⁴⁰ Die Ianna-Priesterinnen stehlen es im Namen Al’Jebals aus Valians Grab. Sie sollen es von diesem Zeitpunkt an schützen und einen Tempel erbauen.⁴⁴¹ Alle anderen Eigenschaften, die Valians Zepter in J. H. Praßls Werk zugeschrieben werden, lassen sich nicht eins zu eins mit den gestohlenen magischen Objekten in der mittelalterlichen Literatur vergleichen.

⁴³⁷ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D861 Magic object stolen. Vgl. in: Kapteyn (1926). und Grafenberg, Wirnt von: Wigalois. The knight of Fortune's wheel. Translated, with an introduction by James Wesley Thomas. Lincoln/London 1977. Vers 5280–5412.

⁴³⁸ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D861 Magic object stolen. Vgl. in: Kapteyn (1926) und Grafenberg (1977), Vers 6017–6154.

⁴³⁹ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D861 Magic object stolen. Vgl. in: Toischer (1974), Vers 26159–26202.

⁴⁴⁰ Praßl (2013), S. 237.

⁴⁴¹ Vgl. Praßl (2014), S. 45.

6.8.2 Magische Objekte zwergischen Ursprungs

Das Motiv *Magic object received from dwarf* (D812.12) kommt in drei Werken des Mittelalters vor, nämlich in „Der jüngere Sigenot“, „Wolfdietrich B+D“ sowie „Garel von dem Blühenden Tal“.

In jedem Werk stattet ein Zwerg eine Person mit einem nützlichen Utensil aus. In *Wolfdietrich B* erhält Wolfdietrich von einem Zwerg eine Kiste, aus der er dreimal im Jahr eine 50-Mann-Armee nehmen kann.⁴⁴² In *Wolfdietrich D* übergibt ihm der Zwerg einen magischen Ring, mit dem er seinen Gegner besiegen kann.⁴⁴³ In *Garel von dem Blühenden Tal* wird Garel von einem Zwerg mit besonderer Kleidung ausgestattet. „The dwarf king says Garel should take off his armor, he would send for some rich clothes.“⁴⁴⁴ Die neue Rüstung soll Garel im Kampf schützen. „Albewin has brought him his gifts to help him when he goes into battle. The armor and the weapons will protect him well.“⁴⁴⁵ Hierbei besteht eine Parallele zu den *Chroniken von Chaos und Ordnung*, als Chara und Lucretia von Al’Jebal eine neue Rüstung erhalten, die von Zwergen – teilweise magisch – gefertigt wurde und sie im Krieg schützen soll. „Zwei Stück, beide von allerhöchster Güte und unvergleichlicher Effizienz – Meisterstücke, wenn Ihr es mir erlaubt, das zu sagen!“⁴⁴⁶ Und wie bereits im vorhergehenden Kapitel erläutert, ist auch das valianische Zepter zwergischen Ursprungs. In Band zwei werden immer mehr Details über das Zepter preisgegeben. Von diesem Artefakt soll eine solch immense Macht ausgehen, dass derjenige, der es besitzt, den Krieg für sich ausmachen könne.⁴⁴⁷

Dass diese bedeutsamen Gegenstände aus Zwergenhand stammen sollen, ist kein überraschender Aspekt in Hinblick auf das Mittelalter, denn in der zu dieser Zeit entstandenen Literatur kommen Mythen von Zwergen häufig vor. Eine genauere Beschreibung dieser Wesen erfolgt in Kapitel 6.12.2.8, jedoch soll an dieser Stelle auf deren schöpferische Fähigkeiten eingegangen werden. Zwergen werden viele Begabungen

⁴⁴² Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D812.12 Magic object received from dwarf. Vgl. in: Jänicke, Oskar (Hg.): Deutsches Heldenbuch III, Berlin 1871 and IV, Berlin 1873. Reprint Berlin 1968. und Thomas, John Wesley: Ortnit' and Wolfdietrich': two medieval romances, transl. and with an introduction by J. W. Thomas. Columbia 1986, Vers 829–840.

⁴⁴³ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D812.12 Magic object received from dwarf. Vgl. in: Jänicke, Oskar (Hg.): Deutsches Heldenbuch IV, Berlin 1873. Reprint Berlin 1968. und Thomas (1986), Vers 9.

⁴⁴⁴ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D812.12 Magic object received from dwarf. Pleier: Garel von dem Blühenden Tal [<1270], Vers 6349–6571.

⁴⁴⁵ Ebd., Vers 10151–10336.

⁴⁴⁶ Praßl (2016), S. 176.

⁴⁴⁷ Vgl. Praßl (2014), S. 46.

zugeschrieben, unter anderem sind sie talentierte Handwerker, die beispielsweise als geschickte Schmiede gelten und für Helden Waffen und Rüstungen herstellen.⁴⁴⁸ „Diese Rüstungen besitzen zu ihrer vortrefflichen Verarbeitung oft noch magischen [sic!] Fähigkeiten, sind unerstörbar [sic!] oder nur unter bestimmten Bedingungen zu durchdringen [...].“⁴⁴⁹ Dass das valianische Zepter mit wertvollen schwarzen Edelsteinen und Rubinen besetzt ist⁴⁵⁰, verblüfft nicht, da die Zwerge in den Erzbergen Zugang zu den bedeutendsten Schätzen der Erde haben.⁴⁵¹

6.8.3 Magische Waffen

Die bekanntesten, aus dem Mittelalter stammenden Waffen sind Schwerter. Bis ins 11. Jahrhundert gehörten diese aber nicht zur Standardausrüstung der Kämpfenden, da sie nur besonderen Schichten vorbehalten waren. Langsam etablierte sich das Schwert als Statussymbol.⁴⁵² Je mehr Heldentaten mit Schwertern vollbracht wurden, desto berühmter wurden sie. Manchen von ihnen werden heute noch magische Fähigkeiten zugeschrieben. Im Mittelalter tauchen Schwerter schließlich unter dem Motiv *Magic sword* (D1081) in mehr als zehn Werken auf. Die bekanntesten sind beispielsweise *Notung*, Siegfrieds Schwert, *Balmung*, das aus dem zerbrochenen *Notung* geschmiedet wurde, *Excalibur*, König Arturs magisches Schwert, *Tourendal*, Rolands Schwert, und *Curta-na*, Tristans Schwert.⁴⁵³ Ihre übernatürlichen Waffen erhielten die Helden auf unterschiedliche Weise. Karl der Große erhielt sein Schwert *Durndart* und sein Horn *Olivant* beispielsweise von Gott⁴⁵⁴ beziehungsweise von einem Engel⁴⁵⁵. „Durndart causes never-healing wounds; the sound of Olivant causes deafness and dumbness.“⁴⁵⁶ In *Daniel von dem Blühenden Tal* wird der Herzog von dem trüben Berge von Juran, einem Zwerg, bedroht, der ein alles schneidendes Wunderschwert besitzt. Daniel tötet den

⁴⁴⁸ Vgl. Habinger-Tuczay, Christa: Zwerge und Riesen. In: Müller, Ulrich/Wunderlich, Werner (Hg.): Dämonen. Monster. Fabelwesen. Bd. 2. St. Gallen: UVK Fachverlag für Wiss. und Studium 1999, S. 642–643.

⁴⁴⁹ Habinger-Tuczay (1999), S. 643.

⁴⁵⁰ Vgl. Praßl (2013), S. 214.

⁴⁵¹ Vgl. Habinger-Tuczay (1999), S. 643.

⁴⁵² Vgl. Lexikon des Mittelalters. Verlag J.B. Metzler, Vol. 7, cols 1644-1645 (To cite this page G. Kocher, 'Schwert, II. Rechtssymbolik', in Lexikon des Mittelalters, 10 vols (Stuttgart: Metzler, [1977]–1999), vol. 7, cols 1644–1645, in Brepolis Medieval Encyclopaedias – Lexikon des Mittelalters Online)

⁴⁵³ Vgl. Magische Schwerter. http://www.tf.uni-kiel.de/matwis/amat/mw1_ge/kap_4/advanced/t4_1_3.html (Zugriff: 09.12.2017)

⁴⁵⁴ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1081 Magic sword. Vgl. in: Bartsch (1857 und 1965), Vers 364–404.

⁴⁵⁵ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1081 Magic sword. Vgl. in: Wesle (1967), Vers 6805–6888.

⁴⁵⁶ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1081 Magic sword. Der Stricker: Karl der Große, Vers 364–404.

Zwerg und nimmt das Schwert an sich, um daraufhin einen Riesen zu töten, dessen Haut als undurchdringlich gilt.⁴⁵⁷ „The giant who never before has been wounded by any weapon is quite unmindful and rages with anger. As he swings his fists against Daniel the latter holds forth his sword and the giant thrusts at the weapon and his hand and part of his arm are cut off.“ In *Garel von dem Blühenden Tal* fertigt ein Zwerg, der Garel's Lehensmann ist, ein Schwert für ihn an. „He also made the precious sword, which pierces every armor. Garel thanks the dwarf.“⁴⁵⁸ Anders verhält es sich mit der Herstellung von Parzivals Schwert, denn dieses wurde von Trebuchet, einem Schmied, gefertigt. Lange Zeit weiß Parzival nicht, dass es magische Fähigkeiten besitzt⁴⁵⁹, erst Trevrizent klärt ihn darüber auf. Die Herstellung des Schwertes wurde von Titurel, dem ersten Gralsherrscher, in Auftrag gegeben.⁴⁶⁰

Auch die magischen Waffen in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* wurden von unterschiedlichen Schmieden hergestellt und weisen verschiedene Merkmale auf. Die Protagonist/-innen, die im Besitz der magischen Waffen sind, wissen, im Gegensatz zu Parzival, dass es sich um solche handelt. Entscheidend ist, dass die Waffen zwar auf Wunsch der Protagonist/-innen gefertigt werden, sie jedoch erst herausfinden müssen, welche magischen Fähigkeiten diese innehaben. „Jedenfalls können die [Tramagurten] magische Waffen herstellen, mit denen man so richtig aufräumen kann, und das hat doch was, oder?“⁴⁶¹ Die ersten beiden, die offenkundig im Besitz übernatürlicher Kampfgegenstände sind, sind Bargh und Chara, die diese selbst in Auftrag geben. „Barghs Lächeln verwandelte sich in ein verschmitztes Grinsen. Er beugte sich zu Charas Ohr und flüsterte aufgeregt: >>Unsere Waffen sind in Arbeit und werden demnächst fertiggestellt!<<“⁴⁶² Es handelt sich bei diesen Waffen nicht um Schwerter, sondern um ein Kriegsbeil und eine Zweililie. Zwar dominiert im Mittelalter das Schwert, aber es gibt auch andere magische Waffen, zum Beispiel jene von Walberan, die in Salaman-

⁴⁵⁷ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1081 Magic sword. Vgl. in: Stricker, Der: Daniel von dem Blühenden Tal. 2nd revised ed. (= ATB 92) Tübingen 1995. (eng. Orig. Stricker, Daniel of the Blossoming Valley, translated by Michael Resler. New York/London 1990 [Garland Library of medieval literature, Ser. B, 58], Vers 1221–1423 und 1734–1781.

⁴⁵⁸ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1081 Magic sword. Pleier: Garel von dem Blühenden Tal, Vers 6349–6571.

⁴⁵⁹ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1081 Magic sword. Vgl. in: Bartsch (1932). und Eschenbach (1982), Vers 252–253.

⁴⁶⁰ Vgl. Dietl, Cora/ Christoph, Schanze (Hg.): Formen arthurischen Erzählens vom Mittelalter bis in die Gegenwart. Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2016, S. 172–176.

⁴⁶¹ Praßl (2013), S. 200.

⁴⁶² Praßl (2013), S. 216.

derblut gehärtet sind⁴⁶³, oder der magische Speer von König Rulf der Burgunden, der Blinde heilen kann.⁴⁶⁴ Das Kriegsbeil kennt man schon lange vor der Zeit König Artus', es war eine beliebte und bekannte Waffe bei den Indianern, von denen es *Tomahawk* genannt wurde. Das Kriegsbeil kam auch im Mittelalter zum Einsatz, wobei es in dieser Zeit mit einem Dorn versehen war, mit dem schwere Rüstungen zerschlagen werden konnten.⁴⁶⁵ Barghs Kriegsbeil macht ihn im Kampf unbesiegbar und verändert seine Persönlichkeit, worauf im nächsten Kapitel näher eingegangen wird. „Sollten sie die Nacht überleben, dann nur, weil Bargh mit seinem magischen Kriegsbeil einen unbesiegbaren Gegner darstellte.“⁴⁶⁶ Als er zum ersten Mal mit seiner Waffe in den Kampf zieht, ist den anderen Protagonist/-innen noch nicht bewusst, welche Fähigkeit diese besitzt. Niemand kann zunächst verstehen, warum Bargh im Kampf die Kontrolle verliert und auf seine Freunde losgeht. Mit Nachdruck will Thorn von ihm wissen, ob die Waffe magisch hergestellt wurde.⁴⁶⁷

Charas Zweililie „[...] ist eine Stabwaffe, mit einer scharfen Klinge auf jeder Seite.“⁴⁶⁸ Sie ist bereits aus dem Pen-and-Paper-Rollenspiel „Das schwarze Auge“ bekannt⁴⁶⁹, jedoch unterscheidet sich jene der Assassinin durch ihre magische Fähigkeit von dieser. Die Zweililie hat eine gänzlich andere Fähigkeit als Barghs Kriegsbeil, was die Heldin schmerzlich selbst herausfinden muss. Jede Verletzung, die Chara jemandem mit ihrer Zweililie zufügt, wird auch ihr zugefügt. „[...] Chara hatte sich wieder einmal durch die Klinge ihrer eigenen Waffe verletzt [...]“⁴⁷⁰ Trotz des Wissens über die magische Funktion ihrer Kampfausrüstung scheut sie nicht davor zurück, diese einzusetzen. Als der Kampf gegen den Basilisken fast ausweglos scheint, entscheidet sich Chara dazu, die Zweililie einzusetzen. „Geräuschlos schnitt sich die Klinge der Zweililie durch den Schuppenpanzer und riss eine Wunde, die sich von der Kehle des Basilisken über ein Drittel des gesamten Körpers zog.“⁴⁷¹ Auch Chara wurde somit auf dieselbe Weise beinahe tödlich verletzt, konnte jedoch mit Telos Hilfe nahezu geheilt werden. Auch im

⁴⁶³ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1080 Magic weapons. Vgl. in: Jänicke (1866 und 1963), Vers 744–819.

⁴⁶⁴ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1500.1.17 Magic weapon cures disease. Vgl. in: Cramer, Thomas (Hg.): Lohengrin. Edition und Untersuchungen. München 1971. Vers 388–411.

⁴⁶⁵ Vgl. Angriffswaffen des Mittelalters. <http://deutschland-immermittelalter.de/Militaer/Waffen/Angriffswaffen#kriegsbeil> (Zugriff: 27.12.2017).

⁴⁶⁶ Praßl (2013), S. 451.

⁴⁶⁷ Vgl. Praßl (2013), S. 396–398.

⁴⁶⁸ Praßl (2013), S. 432.

⁴⁶⁹ Vgl. LarpWiki: Die Zweililie. <http://www.larpwiki.de/Zweililie> (Zugriff: 15.12.2017).

⁴⁷⁰ Praßl (2013), S. 452.

⁴⁷¹ Praßl (2013), S. 426.

Mittelalter gibt es besonders tödliche Waffen, zusammengefasst unter dem Motiv *Unique deadly weapon* (Z 312). Diese sind aber lediglich für den Gegner und nicht für den Träger tödlich. Einzigartig macht sie, dass ihnen vorherbestimmt ist, wen sie töten: beispielsweise die Waffe von Kolkans Vater, die nur ihn töten kann⁴⁷², oder als Lancelot Caracados mit einem Schwert tötet, das als einzige Waffe gilt, mit der er getötet werden kann.⁴⁷³ Am Ende dieses Bandes wird Chara die Waffe weggenommen und durch eine nicht magische Zweililie ersetzt. „Die magische Waffe hatte man ihr bei ihrer Gefangennahme vor der Gegenüberstellung mit Al’Jebal abgenommen. Sie hatte sie nie zurückbekommen.“⁴⁷⁴

Im weiteren Verlauf der Handlung wird kaum mehr näher auf die magischen Fähigkeiten der Waffen der Protagonist/-innen eingegangen, auch wenn davon auszugehen ist, dass beispielsweise Magier oder magische Wesen im Besitz solcher sind. Nicht alle Figuren, wie beispielsweise Telos, sind damit einverstanden. „Ich bezweifle, dass der Priester mit Waffen einverstanden wäre, die mit irgendeiner Art von Magie belegt sind.“⁴⁷⁵ Er sieht die Waffen, insbesondere Charas Zweililie und Barghs Kriegshammer, als ein unkontrollierbares Risiko an.⁴⁷⁶ Neben anderen magischen Waffen, die bei Al’Jebal vermutet werden können, übergeben ihm im vierten Band – *Lucretia L’Incarto – Krieg* die Ianna Priesterinnen das valianische Zepter. „Valians Zepter gehört euch. [...] Es soll Euch als Waffe dienen.“⁴⁷⁷ Damit kommt diesem magischen Gegenstand eine weitere Funktion zu. In der Stadt Herkmar führt der General Araguari Hathor Göttrik van de Drakeen das Zepter bei sich. Aufgrund seiner Unbekanntheit und seiner kriegerischen Fähigkeiten ist er bestens für die Position als Kommandant für das Allianzheer und als Träger des Zepters und eines magischen Schwertes geeignet.⁴⁷⁸ Das Schwert namens *Menos Mingala – der Vernichter* ist ein magischer Anderthalbhänder. Es hat eine schwarze Klinge und einen silbernen Griff. Angeblich stammt es aus Lapis Zahira, einer „[...] Region, die von einem Ring aus Drachen umgeben war“⁴⁷⁹, und besitzt die Fähigkeit, alle Materialien mühelos zu durchdringen.⁴⁸⁰

⁴⁷² Vgl. Singer, Samuel (Hg.): Heinrich von Neustadt, Apollonius von Tyrlant. Dublin/Zürich 1967. Vers 5435–5516.

Vgl. Singer, Samuel (Hg.): Heinrich von Neustadt, Apollonius von Tyrlant. Dublin/Zürich 1967. Vers 5435–5516.

3.

⁴⁷⁷ Praßl (2016), S. 73.

⁴⁷⁸ Vgl. Praßl (2016), S. 383.

⁴⁷⁹ Praßl (2016), S. 458.

⁴⁸⁰ Vgl. Ebd.

Perrorgerued Respensøn, ein Vallander, ist ein Beispiel für eine Nebenfigur, die im Besitz einer mächtigen magischen Waffe ist, die jahrhundertlang als verschollen galt. „Er ist im Besitz von zwei Äxten, die als Insignien des Jarlkunr gelten.“⁴⁸¹

6.8.4 Magische Objekte, die eine vorübergehende Veränderung der Person bewirken

Wie bereits im vorhergehenden Kapitel erwähnt, bewirkt Barghs Kriegsbeil eine vorübergehende Veränderung seiner Person. In drei Werken des Mittelalters gibt es ebenso das Motiv *Magic object effects temporary change in person* (D1360). In *Wolfdietrich* wird Wolfdietrich mit einer magischen Substanz beworfen, die seine Sinne benebelt, sodass es ihm verwehrt wird, zu seinem Schwert zu greifen.⁴⁸² Ein weiteres Beispiel ist die Erzählung *Salman und Morolf*, in der Morolf in Besitz eines Krautes ist, das sein Aussehen verändert. „He puts an herb into his mouth that changes his complexion.“⁴⁸³ Ebenso gibt es *Gegenstände*, die eine positive Veränderung einer Person bewirken können. In *Wigamur* wird von einem Stein namens Aptor erzählt, der die Farbe wechselt. „There is a stone named Aptor (W 1100) which is red to a man, but if he looks at it after he has passed the night with a woman his color is grayish to him. If a woman looks at it the stone is gray, a maiden will say it is multicolored.“⁴⁸⁴ Der Stein ist so groß, dass man darin auch ein Bad nehmen kann. Jeder, der dies tut, vergisst dabei all seine Sorgen und bleibt für einen Monat schön, weise, fröhlich und stark.⁴⁸⁵ Barghs Kriegsbeil bewirkt, ähnlich wie der Aptor Stein, eine Veränderung auf persönlicher Ebene. Sobald Bargh mit seinem Kriegsbeil in den Kampf zieht, bekämpft er jeden, der sich ihm in den Weg stellt.

Wie ein Berserker kämpfte er gegen jeden Angreifer, der ihnen zu nahe kam, und schlug mit seiner Axt gewaltige Löcher in die Front des Feindes. Immer häufiger gelang es Einzelnen, sich bis zu Bargh durchzuschlagen, nur um unmittelbar später blutüberströmt vor seinen Füßen zu liegen.⁴⁸⁶

⁴⁸¹ Praßl (2014), S. 357.

⁴⁸² Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1360 Magic object effects temporary change in person. Vgl. in: Jänicke (1871, 1873 und 1968). und Thomas (1986), Vers 310–318.

⁴⁸³ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1360 Magic object effects temporary change in person. Salmann und Morolf, Vers 606–624.

⁴⁸⁴ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1360 Magic object effects temporary change in person. Wigamur, Vers 1100–1221.

⁴⁸⁵ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1360 Magic object effects temporary change in person. Vgl. in: Buschinger, Danielle (Hg.): Wigamur. (= GAG 320) Göppingen 1987, Vers 1100–1221.

⁴⁸⁶ Praßl (2013). S. 160.

Der Vallander kann ab diesem Zeitpunkt nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden, sodass er sogar seine Verbündeten angreift – „[...] dann hat Bargh nichts Besseres zu tun, als einen von uns zu Brei zu schlagen.“⁴⁸⁷ Auch wenn er diese Fähigkeit im Kampf positiv für sich nutzen kann, verändert sich sein Charakter auf negative Weise.

Bargh riss seinen Kopf herum, sodass Thorn einen verschwindenden Augenblick sein Gesicht sehen konnte. Der Ausdruck des Barbaren rief bloßes Entsetzen in ihm hervor. Barghs sonst freundliche, warme Augen hatten sich zu winzigen Schlitzen zusammengezogen. Sein verzerrter Mund ließ gebleckte Zähne aufblitzen und sein Gesicht war von tiefen Falten zerfurcht, die es zu einer von blanken Zorn entstellten Maske verunstalteten.⁴⁸⁸

Als ein weiterer negativer Aspekt stellt sich heraus, dass er sich nicht mehr unter Kontrolle halten kann und völlig geistesabwesend wirkt. „Der vorderste der Männer hielt auf Bargh zu, doch bevor er in den Kampf eingreifen konnte, wirbelte Bargh zu ihm herum. Völlig im Blutrausch holte er mit seiner Axt aus und schnitt dem Pferd beide Vorderbeine unter dem Körper weg.“⁴⁸⁹ Diese Szene erinnert sehr stark an die *Blutstropfenszene* in Wolfram Eschenbachs *Parzival*, als Parzival in Trance gegen Segramors und Keye kämpft, wobei das Pferd von Keye getötet wird.⁴⁹⁰ Auch Bargh erwacht wie Parzival letztlich mithilfe seiner Mitstreiter aus dieser Trance und ist wieder er selbst.

6.8.5 Magisches Objekt gewährt Einblick

Neben den bereits genannten magischen Objekten gibt es noch ein weiteres Objekt, dem in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* eine besondere Funktion zukommt. Al’Jebal ist in Besitz eines aus Magie gefertigten Steins, der ihm Einblick in alles, was er zu sehen wünscht, gewährt. Der Lavastein ist etwa so groß wie ein Drachenei, erwärmt sich und wird von Licht durchströmt, sobald er berührt wird. *Das schwarze Auge* befindet sich in einem gesicherten Raum unter der Erdoberfläche, zu dem nur Al’Jebal Zutritt hat.⁴⁹¹ Al’Jebal holte sich diesen Stein durch einen Handel von Elder zurück, der ihm diesen gestohlen hatte.⁴⁹² Er findet in jedem Band, außer dem ersten, Erwähnung. „Al’Jebal zog seine Hände zurück und starrte auf das, nun, da die Magie erlosch, lang-

⁴⁸⁷ Praßl (2013), S. 390.

⁴⁸⁸ Praßl (2013), S. 379.

⁴⁸⁹ Praßl (2013), S. 459.

⁴⁹⁰ Vgl. Eschenbach, Wolfram von: *Parzival*. Nach der Ausgabe Karl Lachmanns revidiert und kommentiert von Eberhard Nellmann. Übertragen von Dieter Kühn. Bd. 1. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Deutscher Klassiker Verlag 2015, S. 475–491.

⁴⁹¹ Vgl. Praßl (2014), S. 327.

⁴⁹² Vgl. Praßl (2015), S. 481.

sam sich verdunkelnde Artefakt. Der kleine quadratische Raum um ihn wurde so nachtschwarz wie der eiförmige Stein auf dem Sockel im Zentrum.⁴⁹³

In mittelalterlichen Texten gibt es nur wenige Steine, denen eine besondere Bedeutung während der Handlung zugeschrieben wird, auch unterscheiden sich diese in wesentlichen Aspekten. Es gibt außergewöhnliche Edelsteine, aber ebenso Felsen oder Steine mit einer Fähigkeit, ohne dass das Objekt seinem Aussehen nach näher beschrieben wird. Nicht jeder dieser Steine besitzt eine magische Gabe. In Pfaffe Konrads *Rolandslied* erscheint ein Stein unter dem Motiv *Other extraordinary Stones* (F809). In Vers 7531–7578 sitzt Karl weinend auf einem Stein und hält den verstorbenen Roland in seinem Arm, während seine blutigen Tränen auf den Stein tropfen. Dieser Fels gilt nur aufgrund dieses Aspekts als bedeutend.⁴⁹⁴ Ein besonderer Stein mit einer magischen Fähigkeit kommt in der in das Wolfdietrich-Epos eingebundenen Sage *Ortnit* vor. „Alberich provides a magic stone, which has the power to teach any required language to whomever has it in his mouth. [...] Ortnit wants to test the stone's powers.“⁴⁹⁵ Dieser Szene wird das Motiv *Magic rock (stone)* (D931) zugeschrieben, das in acht weiteren Texten des Mittelalters zu finden ist. Einer der bekanntesten Steine bzw. Felsen ist wahrscheinlich jener, aus dem Artus einst sein Schwert Excalibur zog. Diesem entspricht das Motiv *Sword can be moved only by right person: Sword in stone* (D1654.4.1), das in dem Versepos *Rosengarten* sowie in *Lancelot 3* in der Heidelberger Pergamenthandschrift vorkommt.⁴⁹⁶ Zwar findet sich in Albrechts Werk *Jüngerer Titirel* das Motiv *Stone gives magic sight* (D1331.1.4), jedoch handelt es sich hierbei nicht um einen gewährten Einblick, sondern tatsächlich um den Blick bzw. die Sicht, da Sehkrankheiten durch den aus einem Fluss geborgenen Stein geheilt werden können.⁴⁹⁷ Der in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* vorkommende Stein erinnert an einen Gegenstand, wie beispielsweise eine Kristallkugel, durch den die Fähigkeit der Einsicht oder Hellsichtigkeit gewährt werden kann. Diese Gabe gibt es durchaus auch im Mittelalter. Zu dieser Zeit sind es ebenso Zauberkundige, die in Besitz eines solch magischen

⁴⁹³ Praßl (2016), S. 108.

⁴⁹⁴ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv F809 Other extraordinary stones. Vgl. in: Wesle (1967), Vers 7531–7578.

⁴⁹⁵ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D931 Magic rock (stone) Vgl. in: Amelung, Arthur (Hg.): Deutsches Heldenbuch III. Berlin 1871, and IV, Berlin 1873, Reprint 1968. und Thomas (1986), Vers 7531–7578, Vers 240–249.

⁴⁹⁶ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1654.4.1 Sword can be moved only by right person: Sword in stone.

⁴⁹⁷ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1331.1.4 Stone gives magic sight. Vgl. in: Werner Wolf/Kurt Nyholm: Albrechts Jüngerer Titirel. (= DTM 45, 55, 61, 73, 77) Berlin 1955-1992, Vers 6139–6166.

Gegenstandes sind. Berthold von Holles *Crane* sowie Heinrich von Neustadts *Apollonius von Tyriant* wird das Motiv *Crystal-gazing. Clairvoyance by looking into crystal* (D1821.3.7.3) zugeordnet. In beiden gibt es einen Gegenstand mit einer vergleichbaren Fähigkeit jenes von Al’Jebal, in *Apollonius von Tyriant* gibt es etwa eine Säule, die Apollonius die Sicht auf seine Tochter gewährt.⁴⁹⁸ Auch in Wolfram von Eschenbachs *Parzival* findet eine solche Säule Erwähnung. Sie ist mit vielen Edelsteinen bestückt und ermöglicht einen Blick auf jedes Land und seine Bewohner/-innen in einem Umkreis von sechs Meilen.⁴⁹⁹ Trotz der Ähnlichkeit zum zuerst genannten Werk wird dieser Handlung ein anderes Motiv, nämlich *Magic object gives clairvoyance* (D1323), zugeordnet. Es lässt sich somit erkennen, dass es in der Literatur des Mittelalters keinen identen Gegenstand seiner Form, jedoch einen seiner Funktion nach gibt, der mit dem schwarzen Auge aus den *Chroniken von Chaos und Ordnung* vergleichbar ist.

6.9 Magische Unsichtbarkeit

In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* ist es in Band drei Lucretia L’Incarto, die sich auf magische Weise unsichtbar macht, um im Zeltlager der Echsen nicht gesehen zu werden. „Doch bevor sie [Anm. Chara] die Magierin packen und nach unten zerren konnte, machte diese eine seltsam fahrige Bewegung mit ihrer rechten Hand und war plötzlich verschwunden.“⁵⁰⁰ Das hier erkennbare Motiv *Magic invisibility* (D1980) wird im Motiv-Index 21 mittelalterlichen Texten zugeordnet. Die Art und Weise, wie die Unsichtbarkeit erlangt wird, ist nicht immer ident. Es gibt in drei Werken magische Umhänge, durch die eine Unsichtbarkeit gewährleistet wird, ein Beispiel dafür ist Siegfrieds Tarnumhang, den er im *Nibelungenlied* von dem Zwerg Alberich bekommt.⁵⁰¹ Weiters gibt es Ringe, die unsichtbar machen, wie jener, den Iwein im gleichnamigen Artusroman von Lunete erhält.⁵⁰² Neben Gegenständen, die eine Unsichtbarkeit hervorrufen, gibt es zum Beispiel auch Getränke, deren Einnahme eine solche auslösen. Dies

⁴⁹⁸ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1821.3.7.3 Crystal-gazing. Clairvoyance by looking into crystal. Vgl. in: Singer (1967), Vers 12853–12926.

⁴⁹⁹ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), D1323 Magic object gives clairvoyance. Vgl. in: Bartsch (1932) und Eschenbach (1982), Vers 587–591 und 751–763.

⁵⁰⁰ Praßl (2015), S. 490.

⁵⁰¹ Vgl. Batts, Michael S. (Hg.): *Das Nibelungenlied. Paralleldruck der Handschriften A, B und C*. Tübingen 1971, Vers 96.

⁵⁰² Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1980 Magic invisibility. Vgl. in: Benecke, Georg F./Lachmann, Karl (Hg.): *Hartmann von Aue, Iwein*. 7th Ed., revised by Ludwig Wolff, Berlin 1968. und *Hartmann von Aue, Iwein* (engl.). *The narrative works of Hartmann von Aue*, translated by Rodney W. Fisher. (= GAG 370) Göttingen 1983, Vers 1135–1304.

stößt zum Beispiel Blanscheflur in Heinrich von Türilins *Diu Crone* zu. „When Blanscheflur of Wales who has come to the festival with her sweetheart, Sir Parzival, she [sic!] tries to drink the wine suddenly disappears while her lap and dress become wet.“⁵⁰³

In Ulrich von Etzenbachs *Alexander* ist dieser mit dem Zwerg Anteloy befreundet, der ihn unsichtbar in sein Lager begleitet und aufzeigt, wer die Feinde in des Königs Reihen sind.⁵⁰⁴ Warum der Zwerg unsichtbar ist, wird nicht näher beschrieben, jedoch ist von mehreren dieser kleinwüchsigen Fabelwesen bekannt, dass sie diese Gabe besitzen. In Kapitel 6.12.2.8 wird darauf näher eingegangen.

Bei Lucretias Unsichtbarkeitswerdung handelt es sich eindeutig um ein fantasievolles Element, dessen Umsetzung durch einen Zauber gerechtfertigt wird. „Keine Bange, meine Liebe, ich bin noch hier [...]. Ich hab mich nur unsichtbar gemacht. Kein allzuschwerer [sic!] Zauber.“⁵⁰⁵ Sie verändert sich somit unter den Augen Charas, indem sie Magie anwendet, ohne einen Gegenstand dafür zu benötigen. In ihrer Funktion als Magierin verwundert diese Gabe nicht und auch im Mittelalter sind es Magier, Zauberkundige oder beispielsweise Feen, die diese Gabe beherrschen oder etwa imstande sind, Gegenstände, die diese innehaben oder auslösen können, herzustellen.⁵⁰⁶

6.10 Magische Verjüngung

Im vierten Band *Lucretia L'Incarto – Krieg* werden Chara und Lucretia durch ein magisches Objekt verjüngt. Das Motiv *Magic object rejuvenates* (D1338) wird im Motiv-Index zwei Werken zugeordnet – Heinrich von Neustadts *Apollonius* und Wolfram von Eschenbachs *Parzival*. In *Apollonius* findet eine magische Verjüngung durch den Verzehr eines tierischen Herzens statt⁵⁰⁷ und bei *Parzival* erfolgt diese durch den Anblick des Heiligen Grals⁵⁰⁸, auf den bereits in Kapitel 6.2 eingegangen wurde. „Anyone who

⁵⁰³ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1980 Magic invisibility. Vgl. in: Scholl (1852) und Türilin (1989), Vers 1521–1630.

⁵⁰⁴ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1980 Magic invisibility. Vgl. in: Toischer (1888 und 1974), Vers 19115–19208 und Harms (2009), S. 87.

⁵⁰⁵ Praßl (2015), S. 490.

⁵⁰⁶ Vgl. zum Beispiel auch Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv F235.1 Fairies [dwarfs] invisible.

⁵⁰⁷ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1338 Magic object rejuvenates. Vgl. in: Singer (1967), Vers 6993–7074.

⁵⁰⁸ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1338 Magic object rejuvenates. Vgl. in: Bartsch (1932) und Eschenbach (1982), Vers 467–468.

looks at the Grail for two hundred years would preserve his youth except that his hair would grey. The Stone makes their flesh and bones young again.⁵⁰⁹

Als die Helden in Band vier dabei sind, Cair Urd einzunehmen, entdeckt Lucretia im Kerker ein magisches Artefakt. Gemeinsam mit Telos gehen die beiden Frauen in den Kerker, wo sie einen Mann entdecken, der in Ketten gelegt an der Zellenwand hängt. „[...] Knie am Boden, Arme über dem Kopf, Schultern ausgekegelt, Kinn auf der Brust. Ein schmutziger, verfilzter Vorhang aus grauen Haaren umrahmte das eingefallene Gesicht.“⁵¹⁰ Schließlich erkennen sie, um wen es sich bei dem scheinbar siebzig Jahre alten Mann handelt – um Thorn Gandir, der bereits seit zwei Jahren als verschollen gilt und tot geglaubt wurde. Er kann kaum sprechen, da ihm die Zunge herausgeschnitten wurde und er dem Tode bereits nähersteht als dem Leben. Er trägt einen Helm auf dem Kopf, der Einkerbungen vom Umriss einer Hand aufweist. Es handelt sich bei diesem Helm um ein magisches Artefakt, das denjenigen, der es berührt, verjüngt, seine Wunden heilt und dessen Träger altern lässt. Chara muss eine Entscheidung treffen, die ihr schwerfällt, jedoch steht trotz der Abwägung aller Optionen am Ende immer noch der Tod des einstigen Helden des valianischen Imperiums. Sie beschließt, den Helm anzufassen, wodurch ihre grauenhaften Wunden und Narben, die sie sich zugezogen hatte, zu verschwinden beginnen. Thorn setzt dies grausam zu, jedoch ist sein Leben noch nicht gänzlich ausgelöscht. Telos, der den Kerker kurz verließ, steht plötzlich hinter Chara und kann nicht fassen, was sie getan hat. Mit der Begründung, dass sie auf Al’Jebals Geheiß keine Gefangenen zurücklassen dürfen, entscheiden sie sich, Thorn zu töten. Chara verlässt diesen Ort des Grauens und Telos schreitet zur Tat über, nun kann Thorn wieder mit seiner Geliebten Kitayscha vereint sein.⁵¹¹ Neben anderen magischen Artefakten, die die Helden in der Festung bergen, bringt Lucretia den Helm nach Billus und übergibt ihn Al’Jebal. Chara stellt schließlich fest, dass nicht nur ihre Narben verschwunden sind, sondern auch die drei Zehen, die die Riesenechse auf den Kabugna-Inseln abgerissen hatte, nachgewachsen sind.⁵¹² Nach ihrer Heimkehr im Anschluss an die Schlacht in Erainn ist Lucretia mit ihren Wunden, die sie im Krieg davongetragen

⁵⁰⁹ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1338 Magic object rejuvenates. Vgl. in: Bartsch (1932) und Eschenbach (1982), Vers 467–468.

⁵¹⁰ Praßl (2016), S. 119.

⁵¹¹ Vgl. Praßl (2016), S. 116–125.

⁵¹² Vgl. Praßl (2016), S. 135 und 142.

hatte, und den Narben sehr unglücklich. Sie bittet Al'Jebal, den Helm noch einmal anfassen zu dürfen, jedoch verwehrt er ihr diesen Wunsch.⁵¹³

Im Vergleich der beiden Gegenstände, dem Heiligen Gral und dem Helm, wird klar, dass bezüglich der Wirkung, die von ihnen ausgeht, kein Unterschied auszumachen ist. Lediglich wie es zu einer Verjüngung kommt, unterscheidet sie essentiell, denn mit dem Helm muss ein körperlicher Kontakt sichergestellt werden und beim Heiligen Gral reicht ein Blickkontakt aus.

Dass ein Helm eine magische Funktion innehat, ist auch für das Mittelalter nicht ungewöhnlich. Insgesamt wird im Motiv-Index Szenen aus sechs Werken das Motiv *Magic helmet* (D1101.4) zugeschrieben. Beinahe alle haben gemein, dass sie in Zusammenhang mit einem Helden und seiner Kampfausrüstung stehen, beispielsweise ist Ganeluns Helm in Pfaffe Konrads *Rolandslied* zu nennen, der ihn unverwundbar macht.⁵¹⁴

Auch eine magische Verjüngung ist in anderen Werken auszumachen. In diesen steht sie unter dem Motiv *Magic rejuvenation* (D1880), jedoch in keinem Zusammenhang mit einem Gegenstand, sondern wird von einem Magier durchgeführt, wie dies beispielsweise im *Elsässischen Trojabuch* der Fall ist.⁵¹⁵

6.11 Magischer/todesähnlicher Schlaf

Als Siki Chara, Telos, Osmosis und Thorn angreift, wird Bargh tot geglaubt, da er von ihnen regungslos in seiner Hütte, mit einer Blüte auf seinen Kleidern, gefunden wird.⁵¹⁶

Als ihn seine Wegbestreiter/-innen bestatten möchten, werden sie von einem goygoischen Mädchen, das seit letzter Nacht seine Frau ist, unterbrochen. Sie gibt zu, seine Seele an das Leben der Rote-Fackel-Blume gebunden zu haben, um ihn vor Siki zu schützen. Sie führt ein schamanistisches Ritual durch, um ihn wieder zu erwecken.⁵¹⁷

Diesem Ereignis können drei mittelalterliche Motive zugeschrieben werden – *Magic sleep* (D1960), *Object causes magic sleep* (D1364) und *Deathlike sleep* (D1960.4). In Heinrich von dem Türlins *Diu Crone* steht ein magischer Schlaf sogar in einem Zusammenhang mit einer Blume, als Gawein die Burg mit seinem Pferd verlässt und zu einer Blumenwiese kommt. Als er den Duft dieser einatmet, fällt er in einen Schlaf.

⁵¹³ Vgl. PraBl (2016), S. 593–594.

⁵¹⁴ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1101.4 Magic helmet. Vgl. in: Wesle (1967), Vers 2543–2584.

⁵¹⁵ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1880 Magic rejuvenation. Vgl. in: Witzel (1995), Vers 38 und 40.

⁵¹⁶ Vgl. PraBl (2014), S. 159.

⁵¹⁷ Vgl. PraBl (2014), S. 236–239 und 243.

Dieser Szene wird das Motiv *Flowers cause magic sleep* (D1364.3) zugeordnet. Im Unterschied zu Bargh erlangt Gawein jedoch immer wieder das Bewusstsein, bevor er letztlich weiterreiten kann.⁵¹⁸ Da Bargh durch die Blume in erster Linie ein Schutzzauber auferlegt wird, können diesem Ereignis auch die Motive *Magic object protects* (D1380) und *Magic flower* (D975) zugeordnet werden.

6.12 Monster und Wunderwesen

6.12.1 Monster und Wunderwesen im Mittelalter

Aus der heutigen fantastischen Literatur sind Monster und Wunderwesen kaum wegzudenken, da sie den Reiz an diesen Werken erst auslösen, jene von der Belletristik und anderen Gattungen abgrenzen und einen Raum für die Beschäftigung mit heute fremden Lebewesen eröffnen. In der Auseinandersetzung mit der Geschichte der Wundervölker beginnt die Suche vor vielen hundert Jahren, denn zu dieser Zeit gab es tatsächlich einen wahren Glauben an sonderbare Menschen, die in verschiedenster Form, meist körperlich, von der allgemein anerkannten Norm abweichen. Diese Geisteshaltung lässt sich als ein Merkmal festschreiben, das auf jeden Fall dem 12. oder 14. Jahrhundert zuzuordnen ist. Dass die Monster und Wunderwesen jedoch kein Mythos und auch nicht gänzlich erfunden waren, lässt sich anhand vieler wissenschaftlicher Werke beweisen.⁵¹⁹

Auch wenn die Suche nach der literarischen Herkunft der Wunderwesen zunächst auf mittelalterliche Texte wie *Parzival*, *das Nibelungenlied* oder den *Eneasroman* verweist, liegen die Wurzeln ihrer Geschichte weiter zurück.

Bereits in den frühen griechischen Dichtungen, wie Homers *Odyssee* im 8. bzw. 7. Jahrhundert vor Christus, ist eines der wesentlichen Elemente die Begegnung eines Helden mit Monstern, ebenso verhält sich dies in der *Ilias*. „Von da an gehören diese Konfrontationen mit den Monstern als Vertretern des Fremden zum Standardinventar der europäischen Literaturgeschichte [...].“⁵²⁰ Zu dieser Zeit waren die Monster jedoch noch nicht so negativ behaftet, wie dies heute der Fall ist, denn meistens war sogar das

⁵¹⁸ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1960 Magic sleep. Vgl. in: Scholl (1852) und Türilin (1989), Vers 21270–21405.

⁵¹⁹ Vgl. Simek (2015), S. 9.

⁵²⁰ Simek (2015), S. 25.

Gegenteil der Fall. In der *Ilias* beispielsweise wird das Volk der *Hippomolgi*, auch *Pferdemelker* genannt, „[...] als ein besonders gerechtes Volk beschrieben.“⁵²¹

Doch nicht nur in Griechenland gab es eine Kenntnis über wundersame Wesen, auch in Indien und Äthiopien wurde von Reisenden häufig über diese berichtet. Die ältesten noch heute erhaltenen Nachrichten stammen aus dem 4. Jahrhundert vor Christus von dem Griechen Ktesias von Knidos, der der Leibarzt des damaligen persischen Königs Darius II. war. Er berichtete von *Pygmäen*, die nur drei Spannen groß waren, den *Macrobbii*, die mit weißen Haaren geboren wurden, und den hundsköpfigen *Cynocephali*. Diese und noch weitere Berichte tauchten auch in der späteren antiken und damit der mittelalterlichen Literatur auf.⁵²²

Größere Bekanntheit erlangten die Wunderwesen schließlich durch „Gaius Plinius Secundus, auch Plinius der Ältere genannt, der 23 n. Chr. in Como geboren und in Rom erzogen wurde [...].“⁵²³ Um das Jahr 76 n. Chr. vollendete er sein Werk „*Naturalis historia*“, eine Naturgeschichte, die aus siebenunddreißig Bänden und laut ihm selbst zwanzigtausend Einträgen besteht. „Für seine *Naturgeschichte* hat Plinius angeblich 2.000 ältere Werke genutzt, die er in sehr unterschiedlicher Weise ausschrieb, exzerpierte oder zitierte, aber er brachte auch sein eigenes, auf Reisen erworbenes Wissen ein.“⁵²⁴ In seinen Beschreibungen treten Wunderwesen, die später auch im Mittelalter zu finden sind, jedoch außerhalb Europas, auf.⁵²⁵

Die große Zahl von Wundervölkern, die sich bei Plinius findet, gepaart mit seiner knappen und übersichtlichen Darstellungsweise, führte dazu, dass er für alle folgenden enzyklopädischen Werke zur Hauptquelle wurde, entweder auf direktem Wege oder über den Römer Solinus, der die exotischeren Elemente aus Plinius exzerpierte.⁵²⁶

Plinius verfasste im weitesten Sinn eine Naturenzyklopädie, die *Collectanea rerum memorabilium*, eine Sammlung von merkwürdigen Dingen. Gerade für das Mittelalter spielt der Naturwissenschaftler eine bedeutende Rolle, da seine Sammlung in einer überschaubaren, breiten, lateinischen handschriftlichen Überlieferung vorhanden war.⁵²⁷

⁵²¹ Simek (2015), S. 27.

⁵²² Vgl. Simek (2015), S. 28.

⁵²³ Simek (2015), S. 29.

⁵²⁴ Simek (2015), S. 29.

⁵²⁵ Vgl. Simek (2015), S. 29.

⁵²⁶ Simek (2015), S. 31.

⁵²⁷ Vgl. Simek (2015), S. 31.

Neben diesen enzyklopädischen Werken verliehen besonders die Reisebeschreibungen der Alexanderepen den Monstern und Wunderwesen große Bedeutung.⁵²⁸

Die Anzahl der Wundervölker, auf die Alexander der Große auf seinen Reisen stieß, bleibt im Gegensatz zu unterschiedlichen Enzyklopädien überschaubar, jedoch ist deren Wirkung bis zur heutigen Zeit enorm.⁵²⁹

Die Alexanderdichtungen haben die monströsen Menschenrassen zwar nicht selbst hervorgebracht, sondern lediglich aus den Reiseberichten und Enzyklopädien übernommen, waren aber für ihre Übertragung ins Mittelalter und die endgültige Popularisierung mitverantwortlich.⁵³⁰

Das Augenmerk in Pfaffe Lambrechts (2007) *Alexanderroman* liegt sowohl im *Vorauer Alexander* als auch im *Straßburger Alexander* auf den Kriegszügen Alexanders. Im *Vorauer Alexander* ist keine Erwähnung der Wunderwesen zu finden. Die ersten wundersamen Menschen werden nach den Kämpfen gegen Darius und Porus im *Straßburger Alexander* genannt, als Alexander in das Land Occidtratis reist.

*Daz lant is von der sunnen warm. Daz lût dar inne, daz is arm und ne hât neheinen ubirmût. Vil mêzlich ist ir gût. Si gânt nackit allizane und hânt lutzil umbe und ane. Ir rîchtâm ist cleine. Si sint mit zigen[23^d]beine alle gewâfent. Si ne rûchent, wâ si slâfent. Si ne hânt dorf noh stat. Swâ si der naht ane gât, dâ blîbet mannegelîch. Ir vihe unde ir wîb, di sint von in gescheiden an die breiten beiden. Sie lebet jêmerlîche.*⁵³¹

Mit diesem Volk stand Alexander auch selbst in Kontakt. Sie erhofften sich von ihm, dass er sie unsterblich macht, da sie dachten, er könne dies, nachdem er so viele Schlachten gewann. Als er sich schließlich, ohne ihnen geholfen zu haben, wieder auf den Weg macht, kommt ihm der Gedanke, Aristoteles und seiner Mutter Olympia einen Brief zu schreiben, in dem er von seinen wundersamen Begegnungen und dem Leid, das ihm widerfahren ist, erzählt. *In dem ellende wart ime ze mûte, wî er sîner mûter und sînem meistere gescribe di nôte, di er irlîde in fremeden landen mit sînen wîganden.* (4449/4899–4455/4905)

In diesem Brief schildert er dreizehn wundersame Begegnungen, nämlich mit

- furchterregenden Tieren und einem Drachen bei einer Rast im Wald,

⁵²⁸ Vgl. Simek (2015), S. 32.

⁵²⁹ Vgl. Simek (2015), S. 32.

⁵³⁰ Simek (2015), S. 35.

⁵³¹ Lambrecht, Pfaffe: *Alexanderroman*. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Elisabeth Lienert. Stuttgart: Phillip Reclam jun. GmbH & Co. 2007, S. 406.

- Menschen, die wie der Teufel beschaffen sind,
- einem Tier mit einem Geweih wie ein Hirsch und drei Hörnern auf der Stirn,
- Tauben und Fledermäusen mit Menschenzähnen bei einem Feld,
- sechshundert Riesen, die das Land *Accia* verteidigten,
- wundersamen Bäumen,
- wundersamen Vögeln – ein Tötungsversuch an ihnen führte zu dem Tod durch das Himmelsfeuer,
- einem Phoenix, der auf einem Baum ohne Laub sitzt,
- einem herrlichen Wald, in dem schöne Stimmen, ein lieblicher Gesang sowie der Klang von Leiern und Harfen zu hören waren,
- wundersamen roten und weißen Blumen, die in ihrer Knospe eine vollkommene Jungfrau trugen,
- einem schreckenerregenden Mann, dessen Haut mit Schweineborsten bedeckt war und der eine Stimme wie ein Löwe hatte,
- einem edlen und herrlichen Einhorn, das einen Karfunkel trägt und sich der Jungfrau zu Füßen legt und
- Zwergen. (Vgl. 4519/4969–5621/6069)⁵³²

Doch nicht nur durch Alexander den Großen erlangte man Interesse an Monstern und Wunderwesen, auch im Bereich der Theologie setzte man sich mit diesen auseinander, wie beispielsweise der Heilige Augustinus in seinem Werk *De civitate Dei*, in dem er über das Wesen der Menschen reflektiert und sich mit Monstern, im Sinne von Missgeburten und Lebewesen mit Missbildungen, beschäftigt.⁵³³ Nach Augustinus haben Monster einen festen Platz im Schöpfungsplan, sie dienen unter anderem als Warnung.

Nicht alle mittelalterlichen Denker folgten ihm darin, wenn es darum ging, was die Monster >>zeigen<< oder bedeuten sollten, aber selbst wenn man Isidors alternative Etymologie des Begriffs im Sinne von >>warnen<< aufgreift, so bleibt es doch eine Tatsache, dass Monster ihren festen Platz in Gottes Schöpfungsplan haben und deswegen als Produkt des Willens Gottes gesehen werden müssen.⁵³⁴

⁵³² Vgl. Lambrecht (2007), S. 418–481.

⁵³³ Vgl. Simek (2015), S. 38.

⁵³⁴ Simek (2015), S. 38–39.

Der theologische Ansatz wird auch im Mittelalter wieder aufgegriffen. Nach der *Heldenbuch-Prosa* habe Gott zuerst die Zwerge, dann die Riesen und letztlich die Helden geschaffen, sie allesamt hätten eine Funktion. Die Zwerge sollten den Reichtum der Schöpfung pflegen, die Riesen Gnome vor Ungeheuern wie Drachen schützen und die Helden bössartige Riesen bekämpfen.⁵³⁵

6.12.2 Monster und Wunderwesen in den Chroniken von Chaos und Ordnung

In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* gibt es eine Vielzahl an Monster, Fabel- und Wunderwesen, die Band für Band eine immer bedeutendere Rolle einnehmen. Insgesamt kann deren Vorkommen als ein für einen High-Fantasy-Roman typisches bewertet werden, jedoch soll im Folgenden gezeigt werden, dass J. H. Praßl ein großes Repertoire an Monster, Fabel- und Wunderwesen vorstellt, darunter nicht lediglich die für das Genre bekanntesten, sondern eben auch schon beinahe vergessene, die für das Mittelalter jedoch von größerer Bedeutung waren. Im Folgenden werden diese, die nicht alleinig der High Fantasy entsprangen, sondern ihre Wurzeln im Mittelalter haben beziehungsweise zu dieser Zeit bekannt, populär oder gefürchtet waren, vorgestellt.

6.12.2.1 Amazonen und Kentauren

In den ersten vier Bänden der *Chroniken von Chaos und Ordnung* kommen Amazonen nicht aktiv in der Handlung vor, sie gehören aber dennoch zur Welt des Epos, da sie auch in Al’Jebals Allianz vertreten sind, ebenso verhält es sich mit Kentauren. Amazonen sind ein „Volk kriegerischer Frauen in Skythien.“⁵³⁶ Sie sind bereits seit der Antike bekannt und vor allem berüchtigt dafür, keine Männer zu dulden.⁵³⁷ In den *Chroniken* erfolgt keine nähere Beschreibung, sondern nur eine namentliche Nennung dieser. Dies kann entweder daher rühren, dass sie selbst bisher keine Handlungsträgerinnen waren, oder dass sie ihren historischen Namensgeberinnen gleichen, wodurch eine nähere Beschreibung überflüssig wurde, so wie dies auch bei weiteren Monstern und Wunderwesen in der Romanreihe der Fall ist.

Im Mittelalter erlangten die Amazonen durch die Alexanderdichtungen an Bedeutung, da in ihnen eine alternative Gesellschaftsform, als Frauenstaat aufgestellt, gesehen

⁵³⁵ Vgl. Miller, Victor: Germanische Heldendichtung im Mittelalter. Eine Einführung. Berlin: Walter de Gruyter 2008, S. 486.

⁵³⁶ Enzyklopädische Stichworte. In: Müller/Wunderlich (1999), S. 660.

⁵³⁷ Vgl. Simek (2015), S. 203.

wurde. In Erinnerung bleibt das Aufeinandertreffen zwischen Alexander dem Großen und der letzten Amazonenkönigin Thalestris.⁵³⁸

Das Autorenduo hat sich auch hier eines mittelalterlichen Motivs, nämlich *Amazons. Women warriors* (F565.1), bedient, das neben den Texten rund um Alexander den Großen in weiteren elf zu finden ist, darunter beispielsweise auch im *Nibelungenlied* und in den *Artusromanen*. Dass diese starken, kriegerischen Frauen in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* vorkommen, verwundert neben Protagonistinnen wie Chara, Lucretia, Kitayscha, Rosmerta oder beispielsweise Osmosis nicht, die allesamt starke Frauen darstellen.

An dieser Stelle seien auch Kentauren genannt, die zwar nichts mit den Amazonen gemein haben, jedoch ebenso wie diese bisher keine aktiven Handlungsträger in J. H. Praßls Werk waren.

Bis zur Hüfte gleichen sie einem Mann und von da an bis zu den Füßen einem Pferd bzw. Esel. Sie waren besonders in der Antike populär und finden im Mittelalter nur in zwei Mythen Erwähnung⁵³⁹, in denen sie für Wildheit und Lüsternheit stehen.⁵⁴⁰

Der erste Mythos handelt von Cheiron [...] dem kentauren Erzieher [sic!] des Achilles, der durch die Trojasage in die mittelalterliche Literatur bis hin zu den mhd. Trojaromanen eingeht [...]. Der andere Mythos schildert die sogen. Kentauremachie, die auch den mittelalterlichen deutschen Autoren Konrad von Würzburg [...] und Rudolf von Ems [...] bekannt ist.⁵⁴¹

Weitere Erwähnungen, die im Motiv-Index ausgewiesen sind, finden Kentauren in Wirnt von Grafenbergs *Wigalois* und in Johann von Würzburgs *Wilhelm von Österreich*. Diesen beiden werden, wie auch den antiken Romanen rund um den trojanischen Krieg, die Motive *Monstrous persons* (F510), *Person unusual as to his head* (F511) und *Centaur: man-horse* (B21) zugeschrieben.

6.12.2.2 Elfen

Im Gegensatz zu Amazonen und Kentauren sind Elfen bereits in Band eins ein aktiver Bestandteil der Handlung, denen vor allem im Kampf gegen das Chaos eine bedeutende Rolle zukommt. Sie leben in der südlichen Waldregion Albas, jedoch wanderten nicht alle Elfen nach den Chaoskriegen dorthin aus, denn auch in Moravod gibt es noch einzelne. Bevor die Menschen Amalea besiedelten, hatten die Elfen mit den Zwergen den

⁵³⁸ Vgl. Ebd.

⁵³⁹ Vgl. Simek (2015), S. 246.

⁵⁴⁰ Vgl. Enzyklopädische Stichworte. In: Müller/Wunderlich (1999), S. 670.

⁵⁴¹ Simek (2015), S. 246.

Großteil der Bevölkerung ausgemacht. Es hatte mehrere Elfenreiche gegeben, von denen aber nur diese zwei übrig geblieben sind, da die Wunderwesen immer mehr von den Menschen verdrängt wurden. Nach der Eroberung der Wälder Albas gründeten sie den Staat *Albion*.⁵⁴² Elfen meiden heiße Regionen und bevorzugen ein gemäßigtes Klima.⁵⁴³ Ebenso zeichnet sie ihre Rückgezogenheit aus, sie meiden andere Rassen.⁵⁴⁴ Sie sind ein sehr altes Volk, das Amalea noch vor den Menschen besiedelte.⁵⁴⁵ Sie glauben an keinen Gott, sondern an den Weltgeist – eine Urmacht, die alles Leben in der Waage und zusammenhält.⁵⁴⁶

Im Mittelalter waren die Elfen unter dem Begriff *Alben* bekannt. Das Wort *Elf* wird von *Elb* abgeleitet und stammt ursprünglich aus der nordischen Mythologie.⁵⁴⁷ Auch in Werken des Mittelalters leben Elfen im Wald, wodurch ihnen das Motiv *Fairies [elves] live in forest* (F216) zugeordnet wird, das in *Lancelot 3*, im *Rappoltsteiner Parzifal* sowie im *Straßburger Alexander* vorkommt. Ihnen werden zu dieser Zeit sowohl positive als auch negative Eigenschaften zugeschrieben. Im *Straßburger Alexander* haben sie beispielsweise eine positive Wirkung auf Alexander und seine Armee.

Alexander and his men dismount from their horses and intrude deeper into the forest, until they discover the source of the music: There are a hundred-thousand and more beautiful girls in the clover. They play, dance and sing. Their music makes the men forget all the troubles they ever had. They believe themselves to be happy for the rest of their lives. Alexander also feels so, he thinks he could even lose his fear of death if he only stayed there long enough.⁵⁴⁸

Eine negative Darstellung findet sich in den im Motiv-Index ausgewiesenen Texten nicht, da diese Vorstellung eher dem Volksglauben entsprach. Ein wesentlicher Unterschied zwischen der Darbietung im Mittelalter und jener in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* ist die Größe dieser Wunderwesen. Zu Lebzeiten Alexanders des Großen stellten Elfen feenähnliche, kleine Wesen dar, während die Elfen in den *Chroniken* eine menschenähnliche Größe erreichen können. Ihr Aussehen zeichnet außerdem besondere

⁵⁴² Vgl. Praßl (2015), S. 157–158.

⁵⁴³ Praßl (2013), S. 112.

⁵⁴⁴ Vgl. Praßl (2014), S. 67.

⁵⁴⁵ Vgl. Praßl (2014), S. 274.

⁵⁴⁶ Vgl. Praßl (2014), S. 403.

⁵⁴⁷ Vgl. Enzyklopädische Stichworte. In: Müller/Wunderlich (1999), S. 665.

⁵⁴⁸ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv F216 Fairies [elves] live in forest. Vgl. in: Kinzel (1884), Vers 5157–5240.

Schönheit, spitze Ohren und Anmut aus.⁵⁴⁹ Ein Elf, der den Helden immer wieder auf ihren Missionen zur Seite steht, ist Langeladeon. Sein Haar ist lang, silbergrau und zu einem schmalen Zopf geflochten. Er trägt einen olivgrünen Umhang und eine graue Tunika, über die ein lederner Harnisch seine Brust bedeckt. Sowohl seine Arme als auch seine Beine sind in Schienen aus weichem, hellbraunem Leder gehüllt. Sein Charakter unterscheidet sich von dem der meisten Elfen, da er bodenständig und einfühlsam wirkt.⁵⁵⁰

Es gibt außerdem *Halbelfen*, wie der Vizeadmiral Ommadawn beispielsweise einer ist. Sein Haar ist blond, sein Körper gut gebaut, jedoch nicht allzu groß. Seine Augen sind schmal und grün. Weiters hat er die für Elfen typischen spitzen, langen Ohren. Doch nicht alle Halbelfen entsprechen diesem Bild, denn es gibt welche, bei denen der menschliche Anteil überwiegt, was sich auch an ihrem Aussehen kenntlich macht, indem sie keine typisch elfischen Ohren oder Augen haben.⁵⁵¹

Diese Erscheinung ergibt sich nicht nur aus der nordischen Mythologie und Texten sowie Vorstellungen des Mittelalters, sondern stellt eine Mischung aus diesen mit jenen durch das Genre des Fantasyromans geprägten dar, als deren Vorbild durchaus auch die Elben aus J. R. R. Tolkiens Mittelerdezyklus genannt werden können. An dieser Stelle muss jedoch betont werden, dass die Elfen in J. H. Praßls Werk keinesfalls ein Abbild jener Tolkiens darstellen und Gemeinsamkeiten dieser auch daher rühren, dass Elfen bzw. Elben in der fantastischen Literatur bereits als eigener Archetyp klassifiziert werden können. Dass das Autorenduo dabei bewusst auf die Bezeichnung *Elben* verzichtet, zeigt einmal mehr, dass die Wurzeln für den Stoff der *Chroniken* in der Herkunft dieser mythischen Wesen und nicht in genrespezifischen oder populären Zuordnungen liegen.

6.12.2.3 Goygoa

Die Ureinwohner/-innen der Kabugna-Inseln sind unzivilisiert und leben wie Wilde unter einfachen Bedingungen im Einklang mit der Natur.⁵⁵² Sie sprechen nicht die gemeine Zunge, sondern eine eigene Sprache namens „Rtlpfng“.⁵⁵³ Nur wenige haben sie je zu Gesicht bekommen, jedoch sind sie vor allem für ihre Primitivität und Skrupellosigkeit bekannt.

⁵⁴⁹ Vgl. Ebd.

⁵⁵⁰ Vgl. Praßl (2014), S.261–262.

⁵⁵¹ Vgl. Praßl (2014), S. 216–217.

⁵⁵² Vgl. Praßl (2014), S. 52 und 65.

⁵⁵³ Vgl. Praßl (2014), S. 66.

Sie sind so ziemlich das Primitivste, was es an menschlicher Kultur in Amalea gibt. Falls es überhaupt Menschen sind. Es heißt, sie wären brutal, gefährlich – Kannibalen, die sogar ihre eigenen Toten verspeisen und kein Problem damit haben, die Herzen aus ihren besiegten Gegnern zu reißen, um sie sich roh einzuverleiben. Man sagt, sie würden die Schädel ihrer Feinde an ihren Gürteln tragen und, wie mir zur [sic!] Ohren kam, betrachten sie jeden Fremden als Feind.⁵⁵⁴

Im nördlichen Teil der Inseln leben die Goygoa; sie sind verwandt mit den Huat, die den zentralen Teil der Kabugna-Inseln bewohnen, tragen kaum Kleidung und bewegen sich barfuß fort. Ihre Haut ist von der Sonne braungebrannt, ihre Gesichter sind kantig und ihre Nasen flach.⁵⁵⁵ Die Goygoa unterscheiden sich von den Huat durch großflächige Tätowierungen auf ihren Körpern.⁵⁵⁶ „Um ihre Hüften trugen sie einen rockähnlichen Schutz aus Leder und geflochtenem Bast. Manche trugen Ketten aus Muscheln, Fischzähnen oder Steinen um Hals, Arme und Fußgelenke.“⁵⁵⁷

Solch unzivilisierte Völker wie diese in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* waren auch im Mittelalter bekannt. Es gibt beispielsweise die wilden Menschen, die in Wäldern oder verlassenem Gegenden lebten, die gemeine Zunge nicht sprachen und eine ungewöhnliche Körperbehaarung aufwiesen.⁵⁵⁸ Der Mythos dieser Figur bestand bereits in der Antike und wurde im Mittelalter erneut aufgegriffen.⁵⁵⁹ Die Verortung in der Natur ist nur eines der Merkmale, das den wilden Menschen zugeschrieben wird, ebenso wird ihnen Ungezähmtheit und Unkultiviertheit nachgesagt.⁵⁶⁰ Ebenfalls wie bei den Goygoa ist bei den Wildlingen nicht eindeutig klar, ob es sich noch um Menschen handelt; es ist keine Grenze zwischen Menschlichem und Tierischen auszumachen, da sie dazwischen angesiedelt wurden.⁵⁶¹ Auch wenn beide Wundervölker als überwiegend nackt beschrieben werden, unterscheidet sie der starke Haarwuchs, der den Wildlingen, aber nicht den Goygoa, zugeschrieben wird.⁵⁶² Es gibt aber auch Abbildungen aus dem 17. Jahrhundert, die wilde Menschen ohne Körperbehaarung zeigen.⁵⁶³

Wie die Wildlinge tragen auch die Goygoa Waffen, die sehr einfach und handgefertigt sind. „Tatsächlich konnten die Waffen der Fremden schwerlich als kunstvolles Handwerk bezeichnet werden. Vielmehr beschränkten sie sich auf simpel geschnitzte

⁵⁵⁴ Praßl (2014), S. 52.

⁵⁵⁵ Vgl. Praßl (2014), S. 83.

⁵⁵⁶ Vgl. Praßl (2014), S. 121 und 133.

⁵⁵⁷ Praßl (2014), S. 84.

⁵⁵⁸ Vgl. Hintz, Ernst Ralf: Der Wilde Mann – ein Mythos vom Andersartigen. In: Müller / Wunderlich (1999), S. 617.

⁵⁵⁹ Vgl. Hintz (1999), S. 621.

⁵⁶⁰ Vgl. Simek (2015), S. 100.

⁵⁶¹ Vgl. Hintz (1999), S. 623.

⁵⁶² Vgl. Simek (2015), S. 101.

⁵⁶³ Vgl. Simek (2015), S. 110.

Keulen, Wurfkeulen und schlichte Blasrohre.⁵⁶⁴ Diese Zuschreibung passt auch auf die Wildmensen, die ebenfalls diese hölzernen Keulen als Waffen gebrauchten.⁵⁶⁵ Erwähnung finden wilde Männer und Frauen beispielsweise in *Der jüngere Siegenot*, *Iwein* oder *Der große Alexander*. All diesen werden Motive wie *Wild woman* (F567.1), *Wild man* (F567) oder zum Beispiel *Unexpected meeting with wild man* (N764) zugeschrieben.

6.12.2.4 Löwenmensch

Ein weiteres Wunderwesen, das in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* erscheint, ist der Löwenmensch. Die Löwenmenschen stehen neben vielen anderen Wunderwesen im Dienste Al’Jebals und unterstützen beispielsweise den Angriff auf Caeir Isahara. Im Mittelalter wird zum Beispiel in der Fassung D des Briefes von Farasmanes XVII,⁴ ein Mensch mit einem Löwenhaupt genannt.⁵⁶⁶ In den *Chroniken* geht aus einer Beschreibung hervor, dass es sich bei diesem Wunderwesen nicht nur um einen Menschen mit einem Löwenkopf handelt. „Vor ihr ragte der riesige Leib des Löwenmenschen auf, der mit seinen krallenbewährten Pranken vier menschliche Krieger in schwarzen Kettenhemden attackierte.“⁵⁶⁷ Weiters wird an einer anderen Stelle hinzugefügt, dass es sich um einen Krieger handelt, dessen Körper zur Hälfte jenem eines Löwen gleicht.⁵⁶⁸ Über ein solches Wesen gibt es in Hinblick auf das Mittelalter keine Aufzeichnungen. Motive, die einem Löwen zugeordnet werden können, finden sich beispielsweise in Fabeln, wie in jenen von Gerhard von Minden, oder in dem Roman *Wigamur*, wobei es sich bei diesen Erwähnungen tatsächlich um Löwen handelt.⁵⁶⁹ Bei den Löwenmenschen in den *Chroniken* könnte es sich beispielsweise um eine dem Rollenspiel Midgard entlehnte Figur handeln, wobei als historischer Bezug ebenso die im Lonetal gefundene Elfenbeinfigur eines Löwenmenschen genannt werden kann.⁵⁷⁰

6.12.2.5 Oger

Oger kämpfen im vierten Band gemeinsam mit Orks und Goblins auf der Seite des Chaos, es scheinen etwa elftausend zu sein.⁵⁷¹ Sie sind „[e]twa vier Schritt hohe, ge-

⁵⁶⁴ Praßl (2014), S. 84.

⁵⁶⁵ Vgl. Simek (2015), S. 107 und 109.

⁵⁶⁶ Vgl. Simek (2015), S. 256.

⁵⁶⁷ Praßl (2015), S. 303.

⁵⁶⁸ Vgl. Praßl (2015), S. 480.

⁵⁶⁹ Vgl. beispielsweise Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv B301.8 Faithful lion follows man who saved him. Vgl. in: Buschinger (1987), Vers 1448–1525.

⁵⁷⁰ Vgl. Der Löwenmensch. <http://www.loewenmensch.de/> (Zugriff: 02.06.2017)

⁵⁷¹ Vgl. Praßl (2016), S. 385.

drungene Gestalten, die Lendenschurze aus Tierhaut und dreckiges Leinen an ihren muskelbewährten Körpern trugen [...].⁵⁷² Sie sollen eine ähnliche Stärke wie Trolle aufweisen, jedoch intelligenter als diese sein, weil sie sich im Kampf besser konzentrieren können. Ebenso gelten sie als zäher als Orks und ihre Gesichter wirken weniger animalisch als jene dieser. „Auf die Kraft eines Ogers kam die Kraft von mindestens fünf menschlichen Kriegern.“⁵⁷³

In der Literatur haben Oger eine lange Tradition. Über die Antike hinweg fanden sie auch in Werken und Texten des Mittelalters Erwähnung. Dort werden ihnen positive als auch negative Merkmale zugeschrieben, wohingegen sie in den *Chroniken von Chaos und Ordnung*, zumindest bis Band vier, explizit das Böse verkörpern. In Ulrich von Türheims *Rennewart* taucht beispielsweise das Motiv *Giant or ogre as helper* (N812) auf, als sich dieser auf den Weg macht, um Rennewart zu suchen.⁵⁷⁴ Die Darstellung, wie sie in J. H. Praßls Werk zu finden ist, ähnelt jener in *Daniel von dem Blühenden Tal*. Der Kopf des Ogers wird als so riesig beschrieben, dass ihn zwei Männer kaum heben könnten, sein Körper sei von keiner Kleidung bedeckt und stark behaart.⁵⁷⁵ Aufgrund seiner Größe wird der Oger teilweise mit einem Riesen gleichgesetzt, wodurch die Unterscheidung dieser beiden nicht immer leichtfällt. Beispielsweise werden dem Wunderwesen Kolkan und seiner Mutter gleichzeitig Motive wie *Giant* (F531) und *Ogre killed* (G512) zugeordnet, einmal findet sich sogar die Nennung „giant ogre“⁵⁷⁶. Die Beschreibung der beiden könnte jedoch tatsächlich auf Oger zutreffen. Flata, Kolkans Mutter, sei so groß wie zwei Männer, Kolkan sogar noch größer, sie seien sehr schnell, hätten stinkenden Atem, einen behaarten Körper und lange Fingernägel, wie Klauen.⁵⁷⁷

⁵⁷² Praßl (2016), S. 425.

⁵⁷³ Praßl (2016), S. 426.

⁵⁷⁴ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv N812 Giant or ogre as helper. Vgl. in: Hübner (1938), Vers 620–726.

⁵⁷⁵ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv G312 Cannibal ogre. Vgl. in: Stricker (1995) und Stricker (1990 und 1995), Vers 252–253.

⁵⁷⁶ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv F531.1.0.2 Hideous giant. Vgl. in: Singer (1967), Vers 4411–4490.

⁵⁷⁷ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv F531.1.0.2 Hideous giant. Vgl. in: Singer (1967), Vers 4354–4410 und 4411–4490.

Häufig sind es Oger, die eine Person, beispielsweise die Prinzessin, entführen, wie dies etwa in *Garel von dem Blühenden Tal* der Fall ist. Dieser Handlung wird das Motiv *Ogre [giant] abducts person* (G440) zugeschrieben.

Seine Beschreibung als barbarisch und kämpferisch erhielt dieses Monster sicherlich durch literarische Adaptionen in Sagen, der Fantasyliteratur oder auch durch Pen-and-Paper-Rollenspiele.

6.12.2.6 Orks

Weitere, den Ogern ähnliche, Monster, die in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* vorkommen, sind Orks. Große Bekanntheit erlangten sie in der Moderne durch die Mitteleuropäer J. R. R. Tolkiens, der ihnen letztlich auch ihren Namen verlieh.⁵⁷⁸ Sie dienen den Mächten des Bösen und sollen Angst sowie Schrecken verbreiten. Tolkien hat die Orks jedoch keineswegs von Grund auf neu erfunden, sondern den Stoff von Wesen aus der Mythologie und Sagenwelt entnommen. Demnach werden sie nicht zu den Wundervölkern, sondern zu den mythologischen Wesen und deren phantasievollen Weiterentwicklung gezählt.⁵⁷⁹ Vergleichbar sind sie in der mittelalterlichen Literatur mit den schrecklichen Nordvölkern *Gog und Magog*. Diese repräsentieren, egal wo sie auftreten, die dunkle Seite der mittelalterlichen Monster und werden bereits im Alten Testament genannt, in dem sie als die größte Bedrohung der zivilisierten Völker beschrieben werden. Alexander der Große sperrt sie hinter einer von ihm errichteten Mauer am Kaspischen Meer ein und bannt somit die Gefahr der apokalyptischen Völkerschaften für die Menschheit. Sollten sie je ausbrechen, würden sie für den Weltuntergang sorgen. Sie ernähren sich von Menschenfleisch oder wilden Tieren.⁵⁸⁰

Diese Darstellung erinnert an jene der *White Walker* in George R. R. Martins Werk *A Song of Ice and Fire*, die sich im Norden – ebenso hinter einer Mauer – befinden und beim Fall dieser für den Untergang der zivilisierten Gesellschaft sorgen würden. An dieser Stelle sei angemerkt, dass es auch in J. H. Praßls Werk ein Untotenheer unter der Führung von Agadur Ciall Aun’Isahara dem Älteren gab, das jedoch gemeinsam mit ihm vernichtet wurde.⁵⁸¹

⁵⁷⁸ Vgl. Simek, Rudolf: *Mittelerde. Tolkien und die germanische Mythologie*. München: Verlag C. H. Beck oHG 2005, S. 116.

⁵⁷⁹ Vgl. Simek (2015), S. 196–197.

⁵⁸⁰ Vgl. Simek (2015), S. 37–38.

⁵⁸¹ Vgl. Praßl (2016), S. 61.

Ebenso wie *Gog und Magog* stehen die Orks in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* für die dunklen Wesen Amaleas, die Angst und Schrecken verbreiten. „Dieser Mann, der im Süden Aschrans mit seinen Heerscharen von Orks und seinen verruchten Assassinen für Angst und Schrecken sorgt, trachtet mir [Anm. Testaceus] nach dem Leben.“⁵⁸² Sie sind Al’Jebals Waffe und werden als furchteinflößend und abschreckend beschrieben:

Kleine, blassgrüne Augen blitzten in der Dunkelheit auf, begleitet vom Klang rasselnden Atems, dem Klirren von Kettenhemden und aneinanderschlagendem Metall. Die Kreaturen waren wie Menschen bewaffnet. [...] Sie wurden langsamer und schlurften in leicht gebückter Haltung auf den Vallander zu [...].⁵⁸³

Mit den Menschen haben diese Kreaturen kaum etwas gemein, sie heben sich durch ihre besonderen Fähigkeiten von ihnen ab. Ihre Augen, mit denen sie in der Dunkelheit besser als Menschen sehen können, ähneln jenen von Schweinen. Die Nase wirkt deformiert und ihre Hände ähneln Klauen. Die Haut ist ledern und schimmert grünlich-grau. Weiters zeichnen sie sich durch eine gebückte Haltung und grunzende Laute aus.⁵⁸⁴ Sie sprechen eine eigene Sprache namens „Orkisch“⁵⁸⁵, treten in Scharen auf und sind stets bewaffnet. „Es waren mindestens 40 Orks, die sich jetzt auf Bargh zubewegten, und ihr Anblick war ganz und gar entmutigend. Mit erhobenen Äxten, Krummsäbeln und Morgensternen näherten sie sich dem Vallander [...].“⁵⁸⁶ Ihre Stärke wird immer durch ihre Errungenschaften betont. „Die Thanatanen galten, neben einer Handvoll anderer, als die mächtigsten Wesen Amaleas. Trotzdem konnte Al’Jebal sie und ihre Streitmacht mit nichts als seinen Orks und einigen wenigen todesmutigen Söldnern blutig zurückschlagen.“⁵⁸⁷ Diese Tat spricht nicht nur für die Macht der Orks, sondern ebenso für jene Al’Jebals.

Doch nicht nur auf Al’Jebals Seite gibt es Orks, sondern auch auf der Seite des Feindes in Erainn. „Die vor Kurzem erneut im Norden Erainns eingefallenen Ork-Horden schürden die Unruhe unter den Fürsten, Laird [...].“⁵⁸⁸ Eine eigene Beschreibung dieser gibt es nicht, wodurch sich vermuten lässt, dass sie im Aussehen jenen in Billus glei-

⁵⁸² Praßl (2013), S. 229.

⁵⁸³ Praßl (2013), S. 448.

⁵⁸⁴ Vgl. Praßl (2013), S. 446–456.

⁵⁸⁵ Vgl. Praßl (2015), S. 589.

⁵⁸⁶ Praßl (2013), S. 456.

⁵⁸⁷ Praßl (2014), S. 24.

⁵⁸⁸ Praßl (2016), S. 80.

chen. Lediglich eine Beschreibung ihrer Kampftechnik erfolgt: „Die kämpften wahl- und ziellos, ohne jede Taktik und nur mit roher Gewalt.“⁵⁸⁹

6.12.2.7 Reptilien

Die Protagonist/-innen in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* treffen bei ihren Missionen auf die verschiedenartigsten Wesen, dabei besonders häufig auf Kreaturen, die den Reptilien zuzuordnen sind. Im Folgenden werden diese vorgestellt und es wird gezeigt, dass einige durchaus den bereits bekannten Monstern aus dem Mittelalter zugeordnet werden können und andere aus der Fantasie des Autorenduos unter Hinzunahme von Merkmalen bereits bekannter Wesen entspringen.

Bereits in Band eins treffen die Gefährten auf eines der bekanntesten Fabelwesen, den *Basilisken*, der bei Demokrit erstmalig erwähnt wurde.⁵⁹⁰ In vielen Werken wird er mit dem Drachen gleichgesetzt, obwohl es deutliche äußerliche Unterschiede zwischen den beiden Fabelwesen, wie zum Beispiel dem Kopf, gibt. Weit verbreitet ist die Annahme, dass der Basilisk ein Schlangwesen beziehungsweise eine Sonderform von Schlangen oder Drachen ist.⁵⁹¹ Grundlegend ist er ein böses Wesen, da sein Blick töten und sein Atem Felsen sprengen kann. Positive Eigenschaften werden von Plinius, dem römischen Gelehrten und Verfasser der *Naturalis Historia*, seinem Blut zugeschrieben, das vor Gift und Hexerei schützen soll.⁵⁹² Als Hauptquelle für das Mittelalter dient die *Etymologiae* des Isidor von Sevilla.⁵⁹³

Im *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400* sind der Basilisk und das Motiv *Basilisk's fatal glance* (B12.2) in fünf verschiedenen Werken zu finden, jedoch tritt er nicht in jedem tatsächlich in Erscheinung. In Albrechts Werk *Jüngerer Titurel* befindet sich ein Basilisk beispielsweise im Wappen von Ledibodantz von Gredimonte. Er wird hierbei als ein Lebewesen beschrieben, das stirbt, wenn es sich selbst im Spiegel betrachtet.⁵⁹⁴ Tatsächlich auf dieses Wesen trifft Alexander der Große. Als er mit seinen Männern sieben Tage lang einen Pfad ent-

⁵⁸⁹ Praßl (2016), S. 405.

⁵⁹⁰ Vgl. Hünemörder, Christian/Brückner, Annemarie: Basilisk. In: Lexikon des Mittelalters, 10 vols (Stuttgart: Metzler, [1977]–1999), vol. 1, cols 1529–1530, in Brepolis Medieval Encyclopaedias – Lexikon des Mittelalters Online).

⁵⁹¹ Vgl. Hofmeier, Thomas: Basels Ungeheuer. Eine kleine Basiliskenkunde. Basiliskologie. Bd. 2. Berlin/Basel: Leonhard Thurneysser Verlag 2009, S. 12.

⁵⁹² Vgl. Hofmeier (2009), S. 14.

⁵⁹³ Vgl. Hofmeier (2009), S. 17.

⁵⁹⁴ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv B12.2 Basilisk's fatal glance. Vgl. in: Wolf/Nyholm (1955–1992), Vers 3984–4151.

lang reitet, sterben plötzlich einige von ihnen aufgrund eines fürchterlichen Gestanks. Alexander geht diesem nach und trifft auf einen Basilisken, den er jedoch sofort töten kann, als dieser sein Spiegelbild in Alexanders Schild sieht.⁵⁹⁵ Auch in Seifrits *Alexander* wird der Basilisk durch sein Spiegelbild getötet:

In his mirror he discovers a basilisk; the basilisk is so poisonous that even its gaze kills any creature immediately. He dismounts the tower and, at Aristotiles' council, Alexander has 80 shields of polished steel made. Alexander leads 80 warriors into the valley, and the basilisk is killed by his own reflection in the mirror-like shields.⁵⁹⁶

Die Vorstellung, dass der Basilisk durch sein Spiegelbild getötet werden kann, wurde im Mittelalter geprägt. Sollte ein Mensch von seinem Blick getroffen werden, würde er versteinert werden.⁵⁹⁷ Weitere Merkmale, die auf den Basilisken zutreffen, sind:

- spitzer Kopf
- gelbe Farbe
- nicht größer als zwölf Finger
- geht zur Hälfte aufgerichtet
- Kopf eines Hahns, Körper einer Schlange
- giftiger als jede Schlange
- kann von einem Wiesel getötet werden
- lebt im Untergrund, sucht jedoch trockene Plätze.⁵⁹⁸

In diesem Sinne wird der Basilisk auch in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* dargestellt. Im ersten Band befreien die Helden eine in der Wüste gelegene Quelle, und somit die einzige Möglichkeit an Wasser zu gelangen, von einem Basilisken, der diese in Beschlag genommen hatte. „Das ist `ne riesige Schlange, riesig sag’ ich euch! Mit Zähnen so groß wie dein Schwert hier! [...] Sie kann dich nur mit dem Blick ihrer Augen in Stein verwandeln!“⁵⁹⁹ Als Thorn, Bargh, Telos und Chara das Pflanzendickicht nahe der Quelle betreten, fallen ihnen sofort versteinerte Menschen auf. „Die Augen des Basilisken... Was hab’ ich euch gesagt! Die wurden zu Stein – von dem Vieh bei le-

⁵⁹⁵ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv B12.2 Basilisk’s fatal glance. Vgl. in: Guth (1908), Vers 4586–4626.

⁵⁹⁶ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv B12.2 Basilisk’s fatal glance. Vgl. in: Gereke (1932), Vers 6705–6800.

⁵⁹⁷ Vgl. Hünemörder/Brückner (1999).

⁵⁹⁸ Vgl. Hofmeier (2009), S. 17–22.

⁵⁹⁹ Praßl (2013), S. 419.

bendigem Leib versteinert!“⁶⁰⁰ Wenige Momente später zeigt sich ihnen das Monster. „Wie in Trance starrte er auf den grau-schwarz gemusterten, gewaltigen Schädel des Basilisken [...]. Zwischen messerscharfen, dolchklingengroßen Eckzähnen schob sich eine gespaltene Zunge aus dem schmalen Maul.“⁶⁰¹

Die hier beschriebene gespaltene Zunge verweist auf die Darstellung als Echsen- oder Schlangenwesen. Der Kopf wird anders als in der mythologischen Darstellung nicht als hahn-, sondern drachenähnlich ausgewiesen. „Selbst als der drachenähnliche Kopf in seine Richtung schnellte [...].“⁶⁰² Der Körper wird als schlangenartig und schuppig beschrieben. „Doch der Schock beim Anblick des riesigen, schuppigen Leibes, der sich vor ihm aus dem Wüstensand schälte, ließ ihn vergessen, wie man kämpfte.“⁶⁰³ Nicht alle konnten dem Blick des Wesens entkommen. „Bevor Telos irgendetwas unternehmen konnte, trafen die gelben starren Basiliskenaugen Barghs Blick. Es war das Letzte, das der Barbar zu sehen bekam.“⁶⁰⁴ Auf die konkrete Größe des Basilisken wird kein Hinweis gegeben, es findet sich lediglich die Beschreibung „riesig“, was zur Annahme führt, dass die Maße von denen von Plinius ausgewiesenen abweichen. Eine ähnliche Darstellung des Basilisken findet sich in J. K. Rowlings Roman *Harry Potter and the chamber of secrets*:

Of the many fearsome beasts and monsters that roam our land, there is none more curious or more deadly than the Basilisk [...]. This snake, which may reach gigantic size, and live many hundreds of years, is born from a chicken's egg, hatched beneath a toad. Its methods of killing are most wondrous, for aside from its deadly and venomous fangs, the Basilisk has a murderous stare, and all who are fixed with the beam of its eye shall suffer instant death.⁶⁰⁵

Dies lässt auf eine moderne, furchteinflößende Darstellung eines mittelalterlichen, mystischen Stoffes schließen, die aber im Grunde auf den ursprünglichen Merkmalen basiert.

Ein weiteres, sehr bekanntes reptilienähnliches Wesen, das in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* auftritt, ist der *Drache*. Im *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400* werden beinahe sechzig Texten

⁶⁰⁰ Praßl (2013), S. 422.

⁶⁰¹ Praßl (2013), S. 425.

⁶⁰² Praßl (2013), S. 425.

⁶⁰³ Praßl (2013), S. 425.

⁶⁰⁴ Praßl (2013), S. 425.

⁶⁰⁵ Rowling, Joanne K.: *Harry Potter and the chamber of secrets*. London u. a.: Bloomsbury Publishing 2010, S. 215.

bzw. Werken Motive zugeordnet, die im Zusammenhang mit Drachen stehen. Er ist eine mythische Figur, die – mit unterschiedlichem Aussehen – in vielen Kulturen und Völkern vorkommt. „Zumeist ist er von echsenartiger, mit Schuppen bedeckter Gestalt mit fledermausähnlichen Flügeln und zwei oder vier raubtierartigen Krallenfüßen.“⁶⁰⁶ Bis heute hält sich der Mythos des Drachen und hat in der Vergangenheit sowohl bei Kindern als auch Erwachsenen reale Gestalt angenommen, sodass tatsächlich an seine Existenz geglaubt wurde. Er verkörpert zwei Seiten, indem er einerseits aufgrund seiner zerstörerischen Kraft von Menschen gefürchtet wird und andererseits als sehr weise und einsichtig gilt. Durch diese Dichotomie verkörpert er sowohl das Gute als auch das Böse.⁶⁰⁷ Es gibt seit Jahrhunderten in der Literatur gute und böse Drachen. Die Drachen, die aus der Zeit des Mittelalters bekannt sind, werden überwiegend böse dargestellt und ein siegreicher Kampf gegen sie wurde stets als eine Heldentat angesehen.⁶⁰⁸ Auch in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* gibt es zweierlei Drachen – je nachdem, auf welcher Seite sie kämpfen. Jene, die den Heldinnen unter Warons Führung zu Hilfe kommen, sind gute. Ebenso wie jene, die Chara aus den Fängen der Dämonen befreien. Waron beispielsweise ist ein Wesen, das sich in einen Drachen verwandeln kann.⁶⁰⁹ Auch in der Schlacht bei Erainn kommen die Drachen zu Hilfe.⁶¹⁰ Diesmal sind es mehr als ein Dutzend, in verschiedenen Farben. Sie setzen den Torbereich von Cair Isahara in Brand und vernichten damit einen Großteil der feindlichen Besatzung.

Drachen sind der Handlung in J. H. Praßls Werk zwar bereits ab Band eins immanent, jedoch treten sie lange nicht in Erscheinung, sondern finden nur durch Erzählungen oder Gegenstandsbezeichnungen, wie die eines Schiffes, Erwähnung. „Ich will zur See, ich will ... auf einem vallandischen Drachen über die Meere schiffen und Seeschlachten schlagen [...]“⁶¹¹ Dass es tatsächlich Drachen in Amalea gibt, wird zum ersten Mal in Band zwei erwähnt, da darüber berichtet wird, dass bereits im großen Krieg Drachenritter auf ihren Drachen gegen die Thanatanen kämpften.⁶¹²

In Band drei sind Drachen letztlich unmittelbar Teil der Handlung, nachdem Al’Jebal Waron bei der Versammlung um seine Unterstützung durch sechzehn Drachen gebeten hatte. Die Drachen fliegen aber nicht alleine, auf ihrem Rücken tragen sie Drachenrei-

⁶⁰⁶ Enzyklopädische Stichworte. In: Müller/Wunderlich (1999), S. 664.

⁶⁰⁷ Vgl. McConnell, Winder: Mythos Drache. In: Müller/Wunderlich (1999), S. 172–173.

⁶⁰⁸ Vgl. McConnell (1999), S. 173.

⁶⁰⁹ Vgl. Praßl (2015), S. 328.

⁶¹⁰ Vgl. Praßl (2015), S. 486.

⁶¹¹ Praßl (2013), S. 467.

⁶¹² Vgl. Praßl (2014), S. 224.

ter. „Auf dem Rücken des magischen Wesens zeichneten sich die Umrisse zweier Gestalten ab.“⁶¹³

Aufgrunddessen, dass in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* keine nähere Beschreibung der Drachen erfolgt, abgesehen von jener über ihre Farbe oder Größe, kann angenommen werden, dass sie sich nicht von der mythologischen Figur unterscheiden, es wird somit davon ausgegangen, dass die Leserin/der Leser bereits eine Vorstellung davon hat, wie ein Drache aussieht.

In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* gibt es noch weitere reptilienartige Wesen, die sich grob in zwei Kategorien gliedern lassen – dämonische und nichtdämonische Monster.

Unter Dämonen werden seit der Antike im Allgemeinen körperlose Wesen verstanden. Sie sind grundlegend unsichtbar, können aber unterschiedliche körperliche Gestalten annehmen. Basierend auf den menschlichen Vorstellungen besitzen sie stets „[...] menschliche Fähigkeiten und Fertigkeiten, Eigenschaften und Verhaltensweisen [...]“⁶¹⁴ dieser. Somit verwundert es nicht, dass es in J. H. Praßls Werk dämonische Wesen gibt, deren Aussehen und Fertigkeiten eine Zusammensetzung aus menschlichen und tierischen Elementen ist. Ein Beispiel dafür sind die dämonischen Echsen, auf die die Protagonist/-innen in Band vier *Bargh Barrowsøn – Chaos* treffen. Als sie mit dem Boot am Weg nach Valland sind, werden sie von drei Wesen überrascht, die plötzlich aus dem Wasser auftauchen. Das erste hat einen riesigen Körper, eine rote Schuppenhaut, einen gehörnten Kopf sowie „Krallen [...], muskulöse Arme und Beine, Flügel wie die eines Drachen [...]“⁶¹⁵ Der Körperbau der beiden anderen ist etwas schwächer. Wenige Momente darauf tauchen vier weitere Gestalten mit echsengleichen Köpfen aus dem Wasser auf. „Ihre tierischen Körper steckten in Kettenhemden. Sie hielten Waffen in ihren Klauenhänden und gingen aufrecht wie Menschen.“⁶¹⁶ Nachdem Chara und Thorn von diesen entführt werden, wird ihnen schnell klar, dass es sich bei diesen weder um Lebewesen aus der Tierwelt noch um Menschen handelt, sondern um Dämonen.

Dass die dämonischen Echsen dem Aussehen nach auch Merkmale eines Drachen aufweisen, verwundert nicht, da viele Menschen, wie bereits erwähnt, Angst vor diesen hatten.

⁶¹³ Praßl (2015), S. 299.

⁶¹⁴ Wunderlich, Werner: Dämonen, Monster, Fabelwesen. In: Müller/Wunderlich (1999), S. 19.

⁶¹⁵ Praßl (2015), S. 259.

⁶¹⁶ Praßl (2015), S. 276.

Selten helfen die Dämonen den Menschen⁶¹⁷, jedoch tritt ein Dämon namens *Siki* gerade unter diesem Aspekt in den *Chroniken* in Erscheinung.

Als die Helden auf den Kabugna-Inseln zunächst nach Überlebenden der vorhergehenden Expeditionen suchen, treffen sie in einem Boot auf verstümmelte Leichen, denen das Gehirn entnommen wurde.⁶¹⁸ Zu diesem Zeitpunkt können sie nur über Sikis Aussehen beziehungsweise seine Größe spekulieren. „In der Blutlache war ein Fußabdruck von der Länge eines Arms zu erkennen.“⁶¹⁹ Ein paar Tage später wirkt die Insel am Morgen wie leergefegt, als sich plötzlich eine Kreatur aus dem Wasser erhebt – Siki. Sein Kopf ist riesig, ähnelt einem Reptil und die Augen sind so groß wie Fäuste.⁶²⁰

Der Leib der Bestie erinnerte ihn an den einer Raubkatze, obgleich er nur von schütterem Fell überwuchert war, das eine schuppige Haut darunter erkennen ließ. Die Pranken waren krallenbewährt. Der lange peitschende Schwanz war von dicken, spitzen Dornen übersät und ging am Ende in eine Art Knoten über, an dem ebensolche Dornen prangten. Der Kopf hatte eindeutig Züge eines Reptils. Gelbe, tote Augen stierten aus dem Schuppenpanzer hervor. Zwei gebogene Hörner wuchsen aus dem breiten Schädel. Nüstern wie die eines Drachen ließen die Schnauze in den Rachen übergehen, der sich nun öffnete. Die Reißer des Tiers waren schmal, spitz und unerwartet klein [...].⁶²¹

Siki dient als Schutz der Eingeborenen vor fremden, ungebetenen Gästen. Die Goygoa erwecken ihn durch ein Ritual zum Leben. Dabei trinken sie einen Trank namens Ullischa. Der Dämon nimmt nicht immer dieselbe Gestalt an, sondern das Schicksal sucht sich eine für ihn.⁶²² Dies entspricht, wie bereits erwähnt, auch dem mittelalterlichen Verständnis eines Dämons.

Telos und Osmosis töteten den Dämon gemeinsam, beide erhielten dabei die Hilfe ihrer Götter.⁶²³ Der Tod des Wunderwesens ist aber nicht endgültig. Als die Heldinnen in Erainn gegen Horden von Oger, Orks und Goblins kämpfen und die Schlacht schon beinahe ausweglos scheint, entdeckt Chara plötzlich Siki vor der ersten Reihe der Oger. Einer ihrer Dad Siki Na, der im Kampf gefallen war, verwandelte sich in Siki. Wie auf den Kabugna-Inseln tötet das Wesen alle in unmittelbarer Nähe und schlürft ihnen die Gehirne aus. Im Aussehen gleicht er jenem, der ihnen bereits vor vier Jahren begegnete.

⁶¹⁷ Vgl. Wunderlich (1999), S. 19.

⁶¹⁸ Vgl. Praßl (2014), S. 126–128.

⁶¹⁹ Praßl (2014), S. 128.

⁶²⁰ Vgl. Praßl (2014), S. 167.

⁶²¹ Praßl (2014), S. 168.

⁶²² Vgl. Praßl (2014), S. 209.

⁶²³ Vgl. Praßl (2014), S. 205.

Erneut sah Chara ihn in ganzer Pracht – den windschlüpfrigen Körper, der einer Raubkatze ähnelte, wenn er auch schuppenübersät wie der eines Reptils war; das schütterte Fell darüber, der dornenbewährte Knoten am Ende des langen, peitschenden Schwanzes, die Unzahl kleiner, rasiermesserscharfer Zähne in einem Maul so groß wie der Schlund eines Drachen, die kurzen Hörner auf dem flachen Kopf, die lange, raue Zunge [...].⁶²⁴

Auch bei Siki zeigt sich im Aussehen eine Zusammensetzung aus unterschiedlichen, furchterregenden Elementen, die zum Teil wieder einem Reptil zugeordnet werden können.

Neben den dämonischen Reptilien gibt es noch weitere, nichtdämonische. Ein Beispiel dafür sind die **Flugechsen**, die den Protagonist/-innen begegnen, als sie in Band drei mit ihrem Schiff nahe Lakscha anlegen wollen. Am Himmel erkennen sie fliegende Wesen, wobei ihnen schnell klar wird, dass es sich dabei nicht um Vögel, sondern um Echsen handelt.⁶²⁵ Ebenso findet in Band zwei eine Begegnung am Boden mit einem Reptil, nämlich einer **Riesenechse**, statt. Bei ihrem ersten Aufenthalt auf den Kabugna-Inseln wird Chara von einer schwarzen, breiten, etwa sieben Fuß langen Riesenechse überrascht, die ihr drei ihrer Zehen abbeißt.⁶²⁶

Eine weitere, äußerst ungewöhnliche Reptilienart in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* sind die **Grakas**. Sie sind intelligente, aufrechtgehende Echsenwesen in Rawindra. Etwa eintausendfünfhundert leben in der Stadt Lakscha, wo sie lange Zeit friedlich mit den Menschen zusammenleben, und einige im Dschungel. Grundlegend werden sie nicht anders als Menschen angesehen, gelten jedoch in Teilen des Landes als Überbleibsel aus Chaoszeiten. Sie schließen sich mit einem Nekromanten zusammen und wollen Lakscha einnehmen. Nicht alle dieser Echsenwesen sind gleich, eine Art kann zum Beispiel auch fliegen.⁶²⁷ Sie gehören zur Urbevölkerung Amaleas, jedoch teilen sie die Wurzeln nicht mit den Elfen und Zwergen.⁶²⁸

Der Großkönig der Echsen ist der oberste Herrscher der Grakas. Er hat einen großen, sehnigen Körperbau und seine Haut ist schuppig und olivgrün. „Sein Kopf war weniger eidechsenhaft [...], sondern glich eher dem Schädel eines kleinen Drachen: Spitze Schnauze, schmale Nüstern, kleine, scharfe Zähne, Hornplatte am Schädelrist ...“⁶²⁹ Trotz seines tierischen Körpers trägt er menschliche Kleidung und eine Krone.

⁶²⁴ Praßl (2016), S. 433.

⁶²⁵ Praßl (2015), 552.

⁶²⁶ Vgl. Praßl (2014), S. 105 und 112.

⁶²⁷ Vgl. Praßl (2015), S. 456–457 und 565.

⁶²⁸ Vgl. Praßl (2016), S. 602.

⁶²⁹ Praßl (2015), S. 440.

Eine weitere Rasse dieser Echsen zeigt sich am Schiff der Aphrodisia, als die Reisegruppe nahe Lakscha anlegen möchte. Zwei Wachen verwandeln sich vor den Augen der Helden in Grakas, die sie sofort angreifen.⁶³⁰ „Sie gehörten zur Graka-Rasse der Gestaltenwandler.“⁶³¹

Bei dieser Vielzahl an Reptilien oder Echsenwesen stellt sich die Frage der Herkunft und Bedeutung. Wie gezeigt wurde, stellen der Basilisk und die Drachen bereits seit der Antike bekannte und im Mittelalter populäre Wesen dar. Die weiteren in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* auftretenden Kreaturen weisen Merkmale dieser beiden auf, stellen aber in ihrer Art und auch in ihrem Aussehen eine Weiterentwicklung beziehungsweise Abwandlung dieser dar. Dies kann aus vielerlei Hinsicht motiviert sein – durch Einflüsse von anderen Werken, Filmen, der eigenen Vorstellung des Autorenduos oder dem Pen-and-Paper-Rollenspiel *Midgard*. Dass Judith und Heinz Praßl viele Inspirationsquellen in die Handlung einfließen ließen und lassen, wird von ihnen auch bestätigt.⁶³²

6.12.2.8 Zwerge

Erwähnungen von Zwergen gibt es bereits in der Antike, in der zunächst auf die Existenz Kleinwüchsiger referiert wird. Im Mittelalter werden sie beispielsweise von Plinius dem Älteren in seiner *Naturalis Historia* erwähnt und auch Augustinus nahm sich ihrer in der Diskussion über die Implizierung dieser im Schöpfungsakt Gottes an.⁶³³ Zwerge gelten im Mittelalter als sehr weise, stark und geschickt. „Die Zwerge sind Hüter der Bodenschätze, und niemand versteht es so wie sie, die in den Höhlen verborgenen Edelsteine zu schleifen.“⁶³⁴ Sie können sowohl gut als auch böse oder scherzhaft sein, wobei meist keine starre Linie gezogen werden kann. Sie bewohnen das unterirdische Land und verhalten sich sittlich. Sie ernähren sich so, dass sie nie gezwungen sind, ein Lebewesen zu töten.⁶³⁵ Durch die mittelalterliche Epik und Heldendichtung finden Zwerge auch Eingang in spätere Erzählgenres wie Märchen, Sagen und die fantastische Literatur.⁶³⁶

⁶³⁰ Vgl. Praßl (2015), S. 555.

⁶³¹ Praßl (2015), S. 560.

⁶³² Vgl. Autoreninterview mit J. H. Praßl im Anhang, Frage I, IV, VI und IX.

⁶³³ Vgl. Lexikon des Mittelalters. Werla bis Zypresse; Anhang. Bd. 9. München/Zürich: LexMA Verlag 1998, S. 727.

⁶³⁴ Boiadjiev, Tzotcho: Die Nacht im Mittelalter. Aus dem Bulgarischen übersetzt von Barbara Müller. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann GmbH 2003, S. 182.

⁶³⁵ Vgl. Boiadjiev (2003), S. 182–183.

⁶³⁶ Vgl. Lexikon des Mittelalters. Werla bis Zypresse; Anhang. Bd. 9. München/Zürich: LexMA Verlag 1998, S. 727.

In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* nimmt einen Teil von Al’Jebals Allianz eine Zwergenarmee, Kermes Elite-Zwergensöldner, ein.⁶³⁷ Er schickt den Helden den Zwerg Girim in Lakscha als Kontaktmann zu Hilfe.⁶³⁸ In Billus befinden sich auch Zwerge im Untergrund der Burg. Sie tragen lange, geflochtene Bärte und sind adrett sowie teilweise als Arbeiter gekleidet und schwer bewaffnet.⁶³⁹ Der lange Bart der Zwerge ist ein Erkennungsmerkmal, dem in der mittelalterlichen Literatur sogar zwei eigene Motive zugeordnet werden – *The beard of dwarfs* (F451.2.3) und *Long-bearded dwarf* (F451.2.3.1).

J. H. Praßls Werk zeigt, dass es Zwerge mit verschiedenen Funktionen beziehungsweise Stärken gibt. Sie helfen nicht nur im Kampf oder bei der Waffenherstellung, wie bereits in Kapitel 6.8.2 erläutert, sondern auch in alltäglichen Situationen, zum Beispiel beim Bau von Lucretias Haus. „Der Baumeister, den Al’Jebal ihr zur Seite gestellt hatte – er war ein Zwerg –, hatte ihr versprochen, dass es bei ihrer Rückkehr fertiggestellt sein würde.“⁶⁴⁰

Wie populär Zwerge in der mittelalterlichen Literatur waren, ist auch daran zu erkennen, dass es im Motiv-Index Einträge zu beinahe fünfzig Werken gibt, die einem oder mehreren Zwergen zugeordnet werden können. Auch hier finden sich vergleichbar mit den Zwergen aus den *Chroniken von Chaos und Ordnung* Motive wie *Helpful dwarfs* (F451.5.1), *Dwarfs and human beings* (F451.5) und zum Beispiel *Dwarfs as artificers* (F451.3.4.1).

6.13 Nigromantie

Nigromantie, oder – vor dem Mittelalter – *Nekromantie* genannt, scheint im *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400* zwar nicht als ein eigenes Motiv auf, jedoch unter *Magic arts studies* (D1738), *Acquisition of magic powers* (D1720) oder zum Beispiel unter *Magician* (D1711). Darunter werden im Mittelalter Begriffe wie *schwarze Wahrsagerei*, *Wahrsagerei mit Hilfe von Toten* oder auch *dämonische Magie* verstanden. Diese magische Kunst wurde überwiegend von Männern ausgeführt, um zum Beispiel Dämonen zu beschwören oder sie zu verbannen. Gerade im Mittelalter wurde Nigromantie vielerorts praktiziert.⁶⁴¹ Wesent-

⁶³⁷ Vgl. Praßl (2014), S. 221.

⁶³⁸ Vgl. Praßl (2015), S. 455.

⁶³⁹ Vgl. Praßl (2015), S. 597.

⁶⁴⁰ Praßl (2016), S. 75.

⁶⁴¹ Vgl. Werner, Thomas: Den Irrtum liquidieren. Bücherverbrennungen im Mittelalter. Bd. 225. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG 2007, S. 36.

lich ist, dass Nigromantie dunkle Magie nicht nur innehatte, sondern tatsächlich dämonistisch war.⁶⁴²

In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* spielt diese vor allem in Band vier eine bedeutende Rolle, wobei die Gefährten bereits in Band drei im Dschungel auf einen Nekromanten treffen – Satlek Mu’ul, der mit den Grakas und ihrem Großkönig zusammenarbeitet, schließlich jedoch getötet wird.⁶⁴³ In *Luctretia L’Incarto – Krieg* ist vor allem der Nekromant Podfol, der sich auch Hankwa Kann Rin Pok Nen nennt, eine wichtige Figur. Er ist nicht nur ein von den Toten Zurückgeholter, sondern auch in der Lage, Tote wiederauferstehen zu lassen, weshalb er als Gott geahndet wird. Es war ihm bereits möglich, jemanden nur durch seine Haare wiederauferstehen zu lassen und er soll den älteren Bruder von Agadur Aun’Isahara aus seiner Asche wieder zurück ins Reich der Lebenden holen.⁶⁴⁴ Noch bevor die Zeremonie beendet und Agadur Aun’Isahara der Ältere gänzlich auferstehen kann, wird dieser endgültig von Al’Jebals Verbündeten getötet, ebenso wie der Nekromant.⁶⁴⁵

Nigromantie zählt gerade auch im Mittelalter zu dunkler Magie, was in Szenenbeschreibungen des Motiv-Indexes mehrmals betont wird. So ist der ägyptische König, der in Rudolf von Ems *Alexander* erwähnt wird, ein Magier, der Kenntnis über Nigromantie besitzt. „The Egyptian king Nektânabus is a magician and soothsayer; he knows about nigromancy (black magic), astronomy, geometry, and interprets dreams.“⁶⁴⁶ Wie eine weitere Szenenbeschreibung im Anhang von Ulrich von Etzenbachs *Alexander* zeigt, wird das Wort *nigromancie* zum Beispiel als gleichbedeutend mit *schwarzer Magie* und ihr nicht lediglich zugehörig verstanden.⁶⁴⁷ In einer Szenenbeschreibung von Herbort von Fritslars *Das liet von Troye* werden die beiden Begriffe jedoch wieder separat angeführt, was den Hinweis auf die tatsächliche Ausübung von Nigromantie bzw. die Kenntnis darüber gibt. „The king’s daughter Medea is a very learned wise princess skilled in medicine, nigromancy, black magic.“⁶⁴⁸ Eine tatsächlich ausgeführte Handlung der Nigromantie wird im Motiv-Index nicht ausgewiesen, ein einziger noch nennens-

⁶⁴² Vgl. Beck, Rainer (Hg.): Das Mittelalter. Ein Lesebuch zur deutschen Geschichte 800–1500. München: Verlag C. H. Beck 1997, S. 221.

⁶⁴³ Vgl. Praßl (2015), S. 507.

⁶⁴⁴ Vgl. Praßl (2016), S. 62–63 und 178.

⁶⁴⁵ Vgl. Praßl (2016), S. 571.

⁶⁴⁶ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1711 Magician. Vgl. in: Junk (1970), Vers 107–165.

⁶⁴⁷ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1359 Magic object changes person’s disposition miscellaneous. Ulrich von Etzenbach, *Alexander* Anhang, Vers 822–957.

⁶⁴⁸ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1738 Magic arts studies. Vgl. in: Fromman (1837), Vers 500–564.

werter Eintrag ist jener des Motivs *Magic book* (D1266), das in *Reinfried von Braunschweig* einer Szene zugeschrieben ist, in der es um ein Buch über Nigromantie geht.⁶⁴⁹

Die Form, wie Nigromantie in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* betrieben wird, entspricht Agrippias von Nettesheim Begriff *Nekromantie* und meint die Wiederbelebung eines Toten.⁶⁵⁰

6.14 Prophezeiungen

Im ersten Band der *Chroniken von Chaos und Ordnung* wird die Zukunft des Landes und Testaceus durch die Opferung eines Jungen prophezeit. Auch das Motiv der *Opferung* ist in der mittelalterlichen Literatur zu finden. Die Gründe einer Opferung können verschiedene sein, beispielsweise gibt es religiöse Opferungen wie in *Der Stricker*⁶⁵¹ sowie in *Wilhelm von Österreich*⁶⁵² oder Opferungen an Gottheiten, wie beispielsweise in *Lancelot*⁶⁵³ und in Ulrich von Etzenbachs *Alexander*⁶⁵⁴. Die Opferung des Jungen in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* entspricht dem Motiv *Sacrifice to get knowledge*, das auf ähnliche Weise in Seifrits *Alexander*⁶⁵⁵ zu finden ist. „As Alexander and his men approach the city, they see the temple from afar. Alexander has a camp made and announces to wait here until gods prophesy his future. He gives sacrifice and prays.“⁶⁵⁶ Im Gegensatz dazu ist es in den *Chroniken* nicht direkt ein Gott, der die Zukunft weissagt, sondern der Augure Lestrang, der mit Unterstützung seiner Gehilfen einen Ruf an die Wächter der Himmelsrichtungen richtet und durch den Ritus der Opferung die Zukunft prophezeit. Es gibt einen eigenen Ort, an dem dieses Ritual vollzogen wird.

Antonius Virgil Testaceus war die morbide Atmosphäre hier längst gewohnt; die Düsternis der unterirdischen Gemäuer konnte ihn kaum noch beeindrucken. In jedem der vier Winkel stand ein Marmorsockel mit einem Weihrauchkessel umringt von Kerzen. In der Mitte des Raums erhob sich ein Altar aus schwarzem Basalt.⁶⁵⁷

⁶⁴⁹ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv D1266 Magic book. Vgl. in: Bartsch, Karl (Hg.): *Reinfrid von Braunschweig*. (= StLV 109) Tübingen 1871, Vers 24251–24269.

⁶⁵⁰ Vgl. Pierer's Universal-Lexikon der Vergangenheit und Gegenwart. Neuestes encyclopädisches Wörterbuch der Wissenschaften, Künste und Gewerbe, Bd 11. Altenburg 1860, S. 775. und <http://www.zeno.org/Pierer-1857/A/Nekromantie> (Zugriff: 17.11.2017)

⁶⁵¹ Vgl. Kamihara, Kin'ichi (Hg.): *Der Pfaffe Amis*. (= GAG 233) Göttingen 1978, Vers 988–1028.

⁶⁵² Vgl. Regel, Ernst (Hg.): *Johann von Würzburg, Wilhelm von Österreich*. (= DTM 3) Berlin 1906, Vers 175–214.

⁶⁵³ Vgl. *Lancelot* (1967), Vers. 295–299.

⁶⁵⁴ Vgl. Toischer (1974), Vers 2761–2826 und 23556–23578.

⁶⁵⁵ Vgl. Gereke (1932), Vers 1427–1442.

⁶⁵⁶ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv V17.5: Sacrifice to get knowledge. Vgl. in: Gereke (1932), Vers 1427–1442

⁶⁵⁷ Praßl (2013), S. 28.

Dadurch wird verdeutlicht, dass eine derartige Opferung kein einmaliges Erlebnis für die Protagonist/-innen ist. Der Ritus und die Opferung erinnern hier teilweise an Magie und Hexenkunst, die auch einen Platz im Mittelalter findet.

Testaceus möchte zwei Fragen von Lestrang beantwortet wissen, nämlich ob seine Pläne, dem valianischen Imperium wieder zu Ruhm und Glanz zu verhelfen, aufgehen und ob seine Anvertrauten ihm treu bleiben werden.⁶⁵⁸ Bei einer zweiten Begegnung möchte er erneut wissen, wie sein Schicksal beschaffen ist und wann darüber entschieden wird.⁶⁵⁹ Lestrang sagt ihm die Erfüllung seiner Prophezeiung mit dem Tag voraus, an dem Thorn Gandir Al'Jebal gegenübertritt und sich ihm verpflichtet. Mit der Erfüllung der Prophezeiung findet sich hierin ein weiteres mittelalterliches Motiv, nämlich *Fulfillment of prophecy* (M 391). Es erfüllt sich aber nicht jede Prophezeiung in mittelalterlichen Werken, denn die Erfüllung vieler wird gar verhindert. Auch in Band zwei spricht Lestrang auf Testaceus Bitten Prophezeiungen aus. Diesmal liest er aus einer Ratte, die er auf seinem Altar festhält und langsam tötet. Testaceus stellt ihm drei Fragen, zwei davon bezogen auf die Gegenwart – „War der Todeswirker erfolgreich?“⁶⁶⁰ sowie „Und Thorn? Lebt er noch?“⁶⁶¹. Die dritte Frage richtet sich erneut in die Zukunft. Er möchte wissen, ob ein Krieg bevorstünde.⁶⁶² Als Thorn nach Valianor zurückkehrt, um mit seinen Weggefährten Testaceus zu töten, glaubt dieser, der Waldläufer sei zurückgekehrt, um die Prophezeiung zu erfüllen, in diesem Moment wird ihm bewusst, dass man ihn töten will.⁶⁶³

Eine weitere Person, die die Gabe der Hellsichtigkeit besitzt, ist der Hohepriester des Monoch, Freon Eisfaust. „Er prophezeite dem damaligen Clanag Gelion MacGythrun [...], dass das Chaos zurückkehren und in Alba Einzug halten wird.“⁶⁶⁴ Auch diese Prophezeiung erfüllte sich nur wenig später, wodurch ihr ebenso das Motiv *Fulfillment of prophecy* (M 391) zugeordnet werden kann; wie auch etwa den Prophezeiungen, die Hakkinen Dragati, ein Dunkelmagier, aussprach. Deren Erfüllung war für die Tulurrim von großer Bedeutung, weil davon ausgehend ein neuer König hervortreten sollte, um ihrem Volk beizustehen.

⁶⁵⁸ Vgl. Praßl (2013), S. 40 und 44.

⁶⁵⁹ Vgl. Praßl (2013), S. 492.

⁶⁶⁰ Praßl (2014), S. 254.

⁶⁶¹ Praßl (2014), S. 255.

⁶⁶² Vgl. Praßl (2014), S. 256.

⁶⁶³ Vgl. Praßl (2014), S. 486–487.

⁶⁶⁴ Praßl (2014), S. 265.

Die erste Prophezeiung kündigte die Ankunft von Fremden in der Tularsteppe an. [...] Die zweite besagte, dass ein Sklavenaufstand in der Tularsteppe losbrechen wird, den das Volk der Tulurrim brutal niederschlagen soll. Die dritte Prophezeiung lautete: Das Ewige Tor wird sich öffnen und der neue Giran-Oyon wird es als erster durchschreiten. [...] Die Prophezeiungen haben sich erfüllt.⁶⁶⁵

Auch in Albrechts *Jüngerer Titirel*⁶⁶⁶ oder in *Salman und Morolf*⁶⁶⁷ wird eine Prophezeiung hinsichtlich des zukünftigen Königs ausgesprochen und dem Motiv *Prophecy: man (child) will become king* (M314) zugeordnet.

Al’Jebal erhält in Band vier eine Prophezeiung durch seinen ehemaligen Lehrer Malakal. „Ihr [...] habt euren Weg gerade erst begonnen. [...] Eure Zukunft wird euch Ruhm, Ehre und Verdammnis bringen. In welcher Reihenfolge kann ich nicht sagen.“⁶⁶⁸ Nachdem Malakal ihm die Zukunft prophezeit, stirbt er. Vergleichbar ist einerseits die Prophezeiung in *Wolfdietrich D*, als diesem sein Können und seine Zukunft gedeutet werden.⁶⁶⁹ Diesem Ausschnitt wird das Motiv *Prophecy: future greatness and fame* (M310.1) zugeordnet; andererseits, in Hinblick auf die Verdammnis, ebenso das Motiv *Prophecy of great misfortune* (M340.6).

Als die Helden auf die Kabugna-Inseln zurückkehren, möchte der Schamane der Goygoa Chara, Telos, Lucretia und Artemos gemäß einer Sitte die Zukunft prophezeien. Lucretia ist die Erste. „Tako sagte mir voraus, *dass ich mächtig, aber ohne Macht sein werde*. [...] Was mich nachdenklich stimmt, ist der zweite Teil der Prophezeiung.“⁶⁷⁰ Artemos würde ein großer König ohne Königreich und Telos das Ende und der Anfang sein. Chara wird prophezeit, dass sie nur einen Weg, eine Zukunft hat, da sie das Sandkorn auf der Waage sei, das über das Schicksal entscheidet.⁶⁷¹ Intertextuell kann hierbei kein Bezug zu einem Werk aus dem Mittelalter gezogen, aber dennoch ein Motiv zugeordnet werden. Ob sich diese Prophezeiungen erfüllen werden und welche Auswirkungen sie vielleicht nach sich ziehen werden, zeigt sich vielleicht in den folgenden Bänden der Romanreihe. Zum jetzigen Zeitpunkt werfen sie jedoch Fragen auf und wirken rätselhaft, weshalb ihnen das Motiv *Enigmatical prophecy* (M306) zugeordnet werden kann.

⁶⁶⁵ Praßl (2015), S. 197–198.

⁶⁶⁶ Vgl. Wolf/Nyholm (1955-1992), Vers 604–652.

⁶⁶⁷ Vgl. Karnein, Alfred (Hg.): *Salman und Morolf*. (=ATB 85) Tübingen 1978, Vers 1–8.

⁶⁶⁸ Praßl (2016), S. 194.

⁶⁶⁹ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M310.1 *Prophecy: future greatness and fame*. Vgl. in: Jänicke (1968). und Thomas (1986), Vers 24.

⁶⁷⁰ Praßl (2016), S. 230.

⁶⁷¹ Vgl. Praßl (2016), S. 230–234.

Ebenso taucht in der mittelalterlichen Literatur immer wieder das Motiv *Prophecy through dreams*⁶⁷² auf. Eine der berühmtesten Prophezeiungen ist wahrscheinlich jene, die Parzivals Mutter vor seiner Geburt im Traum hatte. Ihr wurde prophezeit, einen Lindwurm bzw. Drachen zu stillen, der jedoch nicht bei ihr bleibt.⁶⁷³ In den *Chroniken von Chaos und Ordnung* erscheinen Prophezeiungen in Träumen durch einen Schatten, wie dies etwa bei Thorn oder Chara der Fall ist. Es handelt sich dabei aber nicht eindeutig um Vorausdeutungen, da gestellte Fragen offenbleiben und Ereignisse durch Träume beziehungsweise Begegnungen mit dem eigenen Schatten verarbeitet werden.

6.15 Rettung vor Hinrichtung

Neben vielen Protagonist/-innen, die im Kampf oder Krieg ihr Leben lassen müssen, ereignen sich auch zwei Hinrichtungen, die in der Handlung näher ausgeführt werden und denen ein mittelalterliches Motiv zugeordnet werden kann.

In Band eins *Thorn Gandir – Aufbruch* soll Liam O’Neill, ein „Spion in den Reihen der Helden während der Schlacht im *Emlin-Tal*“⁶⁷⁴ getötet werden, weil er Verrat am Senat und an seinem Land begangen habe.⁶⁷⁵ Thorn will die Hinrichtung durch Rosmer-ta verhindern und greift zu seinem Schwert. In dieser Situation spiegelt sich das Motiv *Escape from execution* (R215) wider. Die Rettung wird aber verhindert, da Thorn bewusstlos geschlagen wird. „Thorns Muskeln spannten sich an. Er festigte seinen Griff um das Schwert. Doch noch bevor er irgendetwas tun konnte, spürte er einen harten Schlag gegen seine Schläfe. [...] Dann verstummte alles und Thorn wurde schwarz vor Augen.“⁶⁷⁶ Durch diese Wendung kann kein konkreter intertextueller Bezug zu einem Text oder Werk aus der Zeit des Mittelalters hergestellt werden. Anders verhält es sich in Band vier, als Telos, nachdem er knapp eine Woche in den Kerkern Mon Asuls einsaß, von den Priestern des chryseischen Pantheons zum Tode verurteilt wird. Er wird in die Arena zur Richtbank geführt und steht von da an unter genauester Beobachtung seiner Richter, Verbündeten und anderen Zusehern. Die Leserin/der Leser erhält einen Einblick in Charas Gedanken, der es besonders zu schaffen macht, Telos verloren zu glauben und keinen Weg zu sehen, ihn zu retten. Auch Telos war nach wie vor überrascht von der Situation, von dem Urteil und konnte beziehungsweise wollte es immer

⁶⁷² Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv M 302.7.

⁶⁷³ Vgl. Eschenbach (2015), S. 176–178.

⁶⁷⁴ Praßl (2013), S. 529.

⁶⁷⁵ Vgl. Praßl (2013), S. 133.

⁶⁷⁶ Praßl (2013), S. 133.

noch nicht glauben. „Sollte es wirklich so enden? Jetzt, hier? Mit ihm, und allem, was ihm einst so heilig gewesen war? Und Chara? Sah er sie gerade zum letzten Mal? Würde sie ohne ihn überhaupt zurechtkommen?“⁶⁷⁷ Er wird aufgefordert, sich hinzulegen, danach werden ihm Handschellen angelegt. Die mit Masken verhüllten Henker zerschneiden seine Toga, sodass er nur noch seine Bruche trägt. Kurz darauf heben die Ordenskrieger die Vorschlagshämmer, um mit der Hinrichtung zu beginnen. Er soll zu Tode gefoltert beziehungsweise „gehämmert“ werden. Als sich die Hämmer senken, schnellst Assef El’Chan zur Richtbank und tötet die Henker, während zehn weitere Assassinen die Ordenskrieger und Priester töten. Telos Fesseln werden gelöst und er verlässt mit Chara das Podest.⁶⁷⁸

In diesem Fall kann die Hinrichtung tatsächlich verhindert und das Motiv *Escape from execution* (R215) eindeutig nachgewiesen werden. So wie in den *Chroniken* Telos Kläger ermordet werden, tötet Herzog Leopold aus Österreich in Schondochs Werk *Die Königin von Frankreich* den Ritter, der die Königin ermorden sollte.⁶⁷⁹ Auch in Johann von Würzburgs *Wilhelm von Österreich* werden Peiniger bekämpft, um eine Rettung vor der Hinrichtung zu ermöglichen. „Rial challenges the girl's tormentors to battle. He kills four, two escape. He unbinds her.“⁶⁸⁰

⁶⁷⁷ Praßl (2016), S. 50.

⁶⁷⁸ Vgl. Praßl (2016), S. 23–59.

⁶⁷⁹ Vgl. Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv R215 *Escape from execution*. Vgl. in: Hagen, Friedrich Heinrich von der: *Gesammtabenteuer. Hundert altdeutsche Erzählungen*, 3 vols. Stuttgart/Tübingen 1850. Reprint Darmstadt 1961. Vol. 1, Nr. 8, p. 169-188, Vers 210–260.

⁶⁸⁰ Austrian Academy of Sciences (2006), Motiv R215 *Escape from execution*. Vgl. in: Regel (1906), Vers 4745–5172.

7 Conclusio

Die fantastische Literatur ist heute so facettenreich wie nie zuvor. Wissenschaftliche Untersuchungen zeigen, dass sich mittlerweile Unterschiede zwischen dem deutschsprachigen und englischsprachigen Raum abzeichnen, wodurch eine begriffliche Unterscheidung zwischen *Fantasyliteratur* und *fantastischer Literatur* notwendig wird, die zeigt, dass die Fantasy, nach ihrem Verständnis im deutschsprachigen Raum, nur einen Bereich innerhalb der vielschichtigen fantastischen Literatur ausmacht.

Bestsellerromane von Autor/-innen wie Bernhard Hennen, Wolfgang Hohlbein, Markus Heitz und Cornelia Funke zeigen, dass Fantasyromane in Deutschland jenen im englischsprachigen Raum um nichts nachstehen.

Die Chroniken von Chaos und Ordnung sind ein Beispiel dafür, dass das beliebte Genre auch in Österreich Einzug gehalten hat.

Nach einer genauen Untersuchung der einzelnen Untergruppen innerhalb der fantastischen Literatur kann J. H. Praßls Werk der High-Fantasy-Literatur zugeordnet werden, jedoch konnte entgegen ihrer Definition bewiesen werden, dass die Kultur innerhalb des Werkes längst nicht mehr männerdominiert ist, sondern starke Frauenfiguren vorzuweisen hat. Die für das Genre typischen Themen *Rache und Vergebung* sowie *Kampf und Sieg* lassen sich auch in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* nachweisen. Durch den Ort der Handlung grenzt sich das Werk von C. S. Lewis' *Chroniken von Narnia* oder J. K. Rowlings *Harry Potter* Reihe ab, da es keine Spiegelwelt, sondern nur die fiktive Welt Amalea gibt, in der die gesamte Handlung spielt.

Auch die für das Genre so charakteristischen Archetypen rund um eine Heldenfigur nach Vogler (2004) lassen sich in dem dieser Diplomarbeit zugrunde liegenden österreichischen Romanzyklus nachweisen, jedoch macht es das Autorenduo den Leser/-innen nicht allzu leicht mit ihrer Zuschreibung, da die Protagonist/-innen in dem Werk selten nur einem Archetyp zuzuordnen sind. Es vollzieht sich häufig ein Figurenwandel, bei dem aus Hauptfiguren Nebenfiguren sowie aus Nebenfiguren wiederum Hauptfiguren werden, mit diesem Wechsel geht auch eine Veränderung des Archetyps einher. Es wird das Gefühl vermittelt, die Figuren noch nicht gänzlich zu kennen, da es stets zu überraschenden Wendungen kommt, wodurch diese in ein neues Licht gerückt werden. Charakteristisch für die High-Fantasy-Literatur stellen die Hauptfiguren keine typischen positiven Helden, sondern Antihelden dar. Neben Helden wie Thorn Gandir gehören zu den wichtigsten Figuren auch Elfen wie Langeladeon, Magier wie Al'Jebal oder Lucre-

tia L'Incarto sowie Orks, die typischerweise namenlos bleiben. Durch die Figuren nehmen die *Chroniken von Chaos und Ordnung* eine besondere Position innerhalb der Fantasyliteratur ein, da sich die Gruppe um den Helden im Laufe der Handlung neu formiert, wodurch sich der Romanzyklus von den meisten Werken dieses Genres abhebt, aber beispielsweise mit George R. R. Martins Romanreihe *Das Lied von Eis und Feuer* verglichen werden kann.

Bei einem solch vielschichtigen Werk stellt sich die Frage, woher der Stoff für die Handlung stammt. Als eine Grundlage wurden mittelalterliche Motive ausgemacht, deren Untersuchung schließlich den Kern der vorliegenden Diplomarbeit bildet. Diese Motive können in *Thorn Gandir – Aufbruch*, *Telos Malakin – Prüfung*, *Bargh Barrowsøn – Chaos* sowie *Lucretia L'Incarto – Krieg* in unterschiedlichen Ausprägungen nachgewiesen werden. Nicht alle Motive sind bereits im ersten Band zu finden, in jedem weiteren Band gibt es neue Motive, aber ebenso bereits bekannte, die erneut aufgegriffen werden.

Aufgrund dieser Analyse kann eindeutig bestätigt werden, dass den *Chroniken von Chaos und Ordnung* I–IV mittelalterliche Motive zugrunde liegen. In Bezug auf die eingangs gestellte Frage, wie die aufgegriffenen Motive umgesetzt und mit den anderen vorkommenden Themen verknüpft worden sind, zeigt sich, dass diese nicht eins zu eins aus den Werken des Mittelalters übernommen, sondern in einen neuen Kontext gebracht und für die Welt Amalea und die Protagonist/-innen adaptiert wurden.

Die Analyse der *Chroniken von Chaos und Ordnung* beweist daher, dass das Mittelalter für die High-Fantasy-Literatur auch heute noch von Bedeutung ist, indem nicht nur populäre, sondern ebenso beinahe vergessene Motive und Themen dieser Zeit aufgegriffen werden. Weiters konnte gezeigt werden, dass mittelalterliche Motive nicht nur in Fantasyromanen im englischsprachigen Raum oder in deutschen Werken, sondern mit J. H. Praßls Werk nun auch in einer österreichischen Romanreihe zu finden sind.

8 Literatur- und Quellenverzeichnis

8.1 Primärliteratur

- AUE, HARTMANN VON: Iwein (engl.). The narrative works of Hartmann von Aue, translated by Rodney W. Fisher. (= GAG 370) Göppingen 1983.
- ESCHENBACH, WOLFRAM VON: Parzival. Transl. by A. T. Hatto. Repr. Harmondsworth [et al.] 1982.
- ESCHENBACH, WOLFRAM VON: Parzival. Nach der Ausgabe Karl Lachmanns revidiert und kommentiert von Eberhard Nellmann. Übertragen von Dieter Kühn. Bd. 1. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Deutscher Klassiker Verlag 2015.
- GRAFENBERG, WIRNT VON: Wigalois. The knight of Fortune's wheel. Translated, with an introduction by James Wesley Thomas. Lincoln/London 1977.
- J. H. PRAßL: Chroniken von Chaos und Ordnung 1. Thorn Gandir. Aufbruch. Hamburg: Acabus Verlag 2013.
- J. H. PRAßL: Chroniken von Chaos und Ordnung 2. Telos Malakin. Prüfung. Hamburg: Acabus Verlag 2014.
- J. H. PRAßL: Chroniken von Chaos und Ordnung 3. Bargh Barrowsøn. Chaos. Hamburg: Acabus Verlag 2015.
- J. H. PRAßL: Chroniken von Chaos und Ordnung 4. Lucretia L'Incarto. Krieg. Hamburg: Acabus Verlag 2016.
- LAMBRECHT, PFAFFE: Alexanderroman. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Herausgegeben, übersetzt und kommentiert von Elisabeth Lienert. Stuttgart: Phillip Reclam jun. GmbH & Co. 2007.
- ROWLING, JOANNE K.: Harry Potter and the chamber of secrets. London u.a.: Bloomsbury Publishing 2010.
- STRICKER, DER: Daniel von dem Blühenden Tal. 2nd revised ed. (= ATB 92) Tübingen 1995. (eng. Orig. Stricker, Daniel of the Blossoming Valley, translated by Michael Resler. New York/London 1990 [Garland Library of medieval literature, Ser. B, 58].
- TOLKIEN, J. R. R.: Der kleine Hobbit. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2006.
- TOLKIEN, J. R. R.: Der Herr der Ringe. Stuttgart: J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH 2009
- TÜRLIN, HEINRICH VON DEM: The Crown: a tale of Sir Gawain & King Arthur's Court. Transl. and with an introd. by James Wesley Thomas. Lincoln, Neb. [u.a.] 1989.

VELDEKE, HEINRICH VON: Eneasroman. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Nach dem Text von Ludwig Ettmüller ins Neuhochdeutsche übersetzt, mit einem Stellenkommentar und einem Nachwort von Dieter Kartschoke. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG 1986.

8.2 Sekundärliteratur

AMELUNG, ARTHUR (Hg.): Deutsches Heldenbuch III. Berlin 1871, and IV, Berlin 1873, Reprint 1968.

AUSTRIAN ACADEMY OF SCIENCES: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Matière de Bretagne. Albrecht, Jüngerer Titurel – Lancelot 2. Vol. 1. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2005.

AUSTRIAN ACADEMY OF SCIENCES: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Matière de Bretagne. Lancelot 3 – Wolfram von Eschenbach, Titurel. Vol. 2. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2005.

AUSTRIAN ACADEMY OF SCIENCES: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Miscellaneous Romances, Oriental Romances, Chansons de Geste. Vol. 3. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2006.

AUSTRIAN ACADEMY OF SCIENCES: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Heroic Epic. Maere and Novellas. Vol. 4. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2006.

AUSTRIAN ACADEMY OF SCIENCES: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. Romances of Antiquity. Vol. 5. Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH und Co. KG 2006.

BACH, DANIELA: König Artus trifft Tristan und Isolde. Der Artushof in den mittelhochdeutschen Tristandichtungen. Hamburg: Diplomica Verlag 2012.

BARTSCH, KARL (Hg.): Karl der Große von dem Stricker. Quedlinburg 1857. Reprint Berlin 1965.

BARTSCH, KARL (Hg.): Reinfrid von Braunschweig. (= StLV 109) Tübingen 1871.

BARTSCH, KARL (Hg.): Deutsche Dichtungen des Mittelalters. Mit Wort- und Sacherklärungen. Band 5. Heinrich von Freibergs Tristan. Leipzig: F.A. Brockhaus 1877.

BARTSCH, KARL (Hg.): Konrad von Würzburg, Trojanerkrieg. (= StLV 133) Stuttgart 1877.

BARTSCH, KARL (Hg.): Parzival und Titurel. 4. Aufl. bearb. v. Marta Marti. (= Dt. Klassiker d. Mittelalters 9–11) Leipzig 1932.

- BATTS, MICHAEL S. (Hg.): Das Nibelungenlied. Paralleldruck der Handschriften A, B und C. Tübingen 1971.
- BECHER, MARTIN RODA: Die im Rücken lebendig gewordene Lehne, In: Merkur 32, 1978, Seite 153–165.
- BECK, RAINER (Hg.): Das Mittelalter. Ein Lesebuch zur deutschen Geschichte 800–1500. München: Verlag C. H. Beck 1997.
- BECKERS, HARTMUT: Der rheinische Merlin. Text, Übersetzung, Untersuchungen der ‚Merlin‘- und ‚Lüthild‘-Fragmente. Paderborn 1991.
- BENECKE, GEORG F./LACHMANN, KARL (Hg.): Hartmann von Aue, Iwein. 7th Ed., revised by Ludwig Wolff, Berlin 1968
- BEUTIN, WOLFGANG U. A.: Deutsche Literaturgeschichte. Von den Anfängen bis zur Gegenwart. 8. Aufl. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler 2013.
- BOIADJIEV, TZOTCHO: Die Nacht im Mittelalter. Aus dem Bulgarischen übersetzt von Barbara Müller. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann GmbH 2003.
- BRITTNACHER, HANS RICHARD (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013.
- BURDORF, DIETER, CHRISTOPH FASBENDER U. A. (Hg.): Metzler Lexikon. Literatur. Begriffe und Definitionen. 3. Aufl. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler 2007.
- BUSCHINGER, DANIELLE (Hg.): Wigamur. (= GAG 320) Göppingen 1987.
- CAMPBELL, JOSEPH: Der Heros in tausend Gestalten. Dt. Übertragung von Karl Koehne. 1.–5. Tsd. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag 1953. (engl. Orig.: The hero with a thousand faces, 1949).
- CRAMER, THOMAS (Hg.): Lohengrin. Edition und Untersuchungen. München 1971.
- DAEMMRICH, INGRID UND HORST: Wiederholte Spiegelungen. Themen und Motive in der Literatur. Bern: Francke Verlag 1978.
- DAEMMRICH, INGRID UND HORST: Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch. 2. Aufl. Tübingen/Basel: Francke Verlag 1995.
- DIETL, CORA/CHRISTOPH, SCHANZE (Hg.): Formen arthurischen Erzählens vom Mittelalter bis in die Gegenwart. Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2016.
- DRECKMANN, HANS-JOSEF (Hg.): Das Buch von Troja von Hans Mair von Nördlingen. Munich 1970.
- DURST, UWE: Theorie der phantastischen Literatur. 2. Aufl. Berlin: Lit Verlag Dr. W. Hopf 2010.

- FEIGE, MARCEL: Das neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit – Mythen, Legenden und Sagen der Fantasy. 2. Aufl. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag GmbH 2003.
- FRINGS, THEODOR/KUHNT, JOACHIM (Hg.): König Rother. Halle/Saale 1922.
- FRINGS, THEODOR/SCHIEB, GABRIELE (Hg.): Heinrich von Veldeke, Eneide. 3 vols. (= DTM 58) Berlin 1964.
- FROMMAN, KARL (Hg.): Herbort von Fritslâr, Liet von Troye. Quedlinburg/Leipzig 1837.
- FRYE, NORTHROP: Anatomy of Criticism. New York 1967. Dt.: Analyse der Literaturkritik. Stuttgart 1964.
- GANSEL, CARSTEN: Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Ein Praxishandbuch für den Unterricht. Berlin: Cornelsen 1999.
- GEREKE, PAUL (Hg.): Seifrits Alexander aus der Strassburger Handschrift. (= DTM 36) Berlin 1932.
- GIER, ALBERT: Tafelrunde. In: Lexikon des Mittelalters, 10 vols (Stuttgart: Metzler, [1977]–1999), vol. 8, cols 421–422, in Brepolis Medieval Encyclopaedias – Lexikon des Mittelalters Online).
- GRIZELJ, MARIO: Schauerroman/gothic novel. In: Brittnacher, Hans Richard (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013. Seite 305–318.
- GUTH, GUSTAV (Hg.): Der große Alexander (Wernigeroder Alexander). (= DTM 13) Berlin 1908.
- HAAS, GERHARD: Struktur und Funktion der phantastischen Literatur. In: Wirkendes Wort, Heft 5, 1978, Seite 340–356.
- HABINGER-TUCZAY, CHRISTA: Zwerge und Riesen. In: Müller, Ulrich/Wunderlich, Werner (Hg.): Dämonen. Monster. Fabelwesen. Bd. 2. St. Gallen: UVK Fachverlag für Wiss. und Studium 1999.
- HAGEN, FRIEDRICH HEINRICH VON DER: Gesamtabenteuer. Hundert altdeutsche Erzählungen, 3 vols. Stuttgart/Tübingen 1850. Reprint Darmstadt 1961. Vol. 1, Nr. 8, p. 169–188.
- HAHN, KARL AUGUST (Hg.): Ulrich von Zatzikhoven, Lanzelet. Frankfurt 1845, Reprint Berlin 1965.

- HARMS, BJÖRN-MICHAEL: Der Artushof dankt ab. Heldenepisches Erzählen im „Antelan“. Mit einer Edition und seiner Übersetzung. In: Freiburger Universitätsblätter, 183 (2009), Seite 75–97.
- HEINZLE, FRANZISKA (Hg.): Der Württemberger. (= GAG 137) Göppingen 1974.
- HEINZLE, JOACHIM (Hg.): Wolfram von Eschenbach, Willehalm. (= ATB 108) Tübingen 1994.
- HINTZ, ERNST RALF: Der Wilde Mann – ein Mythos vom Andersartigen. In: Müller, Ulrich/Wunderlich, Werner (Hg.): Dämonen. Monster. Fabelwesen. Bd. 2. St. Gallen: UVK Fachverlag für Wiss. und Studium 1999.
- HOFMEIER, THOMAS: Basels Ungeheuer. Eine kleine Basiliskenkunde. Basiliskologie. Bd. 2. Berlin/Basel: Leonhard Thurneysser Verlag 2009.
- HÜBNER, ALFRED (Hg.): Ulrich von Türheim, Rennewart. (= DTM 39) Berlin 1938.
- HÜNEMÖRDER, CHRISTIAN/BRÜCKNER, ANNEMARIE: Basilisk. In: Lexikon des Mittelalters, 10 vols (Stuttgart: Metzler, [1977]–1999), vol. 1, cols 1529–1530, in Brepolis Medieval Encyclopaedias – Lexikon des Mittelalters Online).
- IMMOOS, THOMAS: Die Sonne leuchtet um Mitternacht. Archetypen in der Literatur. Olten: Walter-Verlag AG 1986.
- JACOBI, JOLANDE: Der Weg der Individuation. Olten: Walter-Verlag AG, 1971.
- JÄNICKE, OSKAR: Deutsches Heldenbuch I. Berlin 1866. Reprint 1963.
- JÄNICKE, OSKAR (Hg.): Deutsches Heldenbuch III, Berlin 1871 and IV, Berlin 1873. Reprint Berlin 1968.
- JÄNICKE, OSKAR (Hg.): Deutsches Heldenbuch IV, Berlin 1873. Reprint Berlin 1968.
- JANUS, ULRICH UND LUDWIG (Hg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasyrollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Mit Beiträgen von Lidia Buonfino, Habakuk, Nannie Humbeck, Katja Janus, Ludwig Janus, Ulrich Janus, Tilmann Knopf, Aarni Kuoppamäki, Irina Leyde, Alexandra Mauritz, Rainer Nagel, Gerhard Scheffler, Eva Stürmer und Andreas Wichter. Gießen: Psychosozial-Verlag 2007.
- JELLINEK, MAX HERMANN (Hg.): Friedrich von Schwaben. (= DTM 1) Berlin 1904.
- JUNG, EMMA, MARIE-LOUISE VON FRANZ: Die Gralslegende in psychologischer Sicht. Olten 1980.
- JUNK, VICTOR (Hg.): Rudolf von Ems, Alexander. (= StLV 272–274) Leipzig 1928, Reprint Darmstadt 1970.
- KAMIHARA, KIN'ICHI (Hg.): Der Pfaffe Amis. (= GAG 233) Göppingen 1978.
- KAPTEYN, J. M. N. (Hg.): Wirnt von Grafenberg, Wigalois. Bonn 1926.

- KARNEIN, ALFRED (Hg.): *Salman und Morolf*. (= ATB 85) Tübingen 1978.
- KELLER, ADELBERT VON (Hg.): *Karl Meinet*. (= StLV 45) Stuttgart 1858. Reprint 1971.
- KHULL, FERDINAND (Hg.): *Tandareis und Flordibel*. Graz 1885.
- KINZEL, KARL (Hg.): *Pfaffe Lamprecht, Alexander*. Halle/Saale 1884.
- KIPPENBERG, BURKHARD, HUGO KUHN (Hg.): *Hartmann von Aue, Gregorius*. Nach der Ausgabe von F. Neumann. Stuttgart 1988.
- KÜENZLEN, FRANZISKA, ANNA MÜHLHERR U. A.: *Themenorientierte Literaturdidaktik: Helden im Mittelalter*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG 2014.
- LANCELOT. Nach der Heidelberger Pergamenthandschrift Pal. Germ. 147, ed. by Reinhold Kluge, vol. I. (= DTM 42) Berlin 1948.
- LANCELOT. Nach der Heidelberger Pergamenthandschrift Pal. Germ. 147, ed. by Reinhold Kluge, vol. II. (= DTM 47) Berlin 1963.
- LANCELOT. Nach der Heidelberger Pergamenthandschrift Pal. Germ. 147, ed. by Reinhold Kluge, vol. III. (= DTM 63) Berlin 1967.
- LEXIKON DES MITTELALTERS. Verlag J. B. Metzler, Vol. 7, cols 1644–1645 (To cite this page G. Kocher, 'Schwert, II. Rechtssymbolik', in *Lexikon des Mittelalters*, 10 vols (Stuttgart: Metzler, [1977]–1999), vol. 7, cols 1644–1645, in *Brepolis Medieval Encyclopaedias – Lexikon des Mittelalters Online*).
- LEXIKON DES MITTELALTERS. *Werla bis Zypresse; Anhang*. Bd. 9. München/Zürich: LexMA Verlag 1998, S. 727.
- LITERATUR-LEXIKON: *Autoren und Begriffe in sechs Bänden*. Mit dem Besten aus der ZEIT. Bd. 5. *Begriffe: Abbreuiatio – Kyklos*. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler 2008.
- MARTIN, ERNST (Hg.): *Alpharts Tod*. In: *Deutsches Heldenbuch II*. Reprint Zürich/Dublin 1967.
- MARZIN, FLORIAN F.: *Die phantastische Literatur. Eine Gattungsstudie*. Frankfurt am Main/Bern: Peter Lang 1982.
- McConnell, Winder: *Mythos Drache*. In: Müller, Ulrich/Wunderlich, Werner (Hg.): *Dämonen. Monster. Fabelwesen*. Bd. 2. St. Gallen: UVK Fachverlag für Wiss. und Studium 1999, S. 172–173.
- MILLER, VICTOR: *Germanische Heldendichtung im Mittelalter. Eine Einführung*. Berlin: Walter de Gruyter 2008.
- NAGLIK, SARAH: *Das wiederkehrende Motiv des Bösen in phantastischer Kinder- und Jugendliteratur*. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH 2014.

- PEINKOFER, MICHAEL: Das Zauberer-Handbuch. München: Piper 2012.
- PIERER'S UNIVERSAL-LEXIKON DER VERGANGENHEIT UND GEGENWART. Neuestes encyclopädisches Wörterbuch der Wissenschaften, Künste und Gewerbe, Bd 11. Altenburg 1860, S. 775.
- PFEIFFER, FRANZ (Hg.): Ulrich Boner, Der Edelstein. (= Dichtg. d. dt. MAs 4) Leipzig 1844.
- POHLMANN, SANNA: Phantastisches und Phantastik in der Literatur. Zu phantastischen Kinderromanen von Astrid Lindgren. Wetztenberg: Johannes Hermann J&J Verlag 2004.
- PRATELIDIS, KONSTANTIN: Tafelrunde und Gral. Die Artuswelt und ihr Verhältnis zur Gralswelt im „Parzival“ Wolframs von Eschenbach. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann GmbH 1994.
- RAINER, KARIN ANGELA: Die phantastische Literatur. Versuch einer aktuellen Analyse. Definition und Geschichte. Typische und atypische Fallbeispiele. Frauen und phantastische Literatur. Dissertation, Universität Wien 2004.
- REDAKTION SCHULE UND LERNEN (Hg.): Schülerduden Literatur. Das Fachlexikon von A–Z. 5. Aufl. Mannheim u. a.: Dudenverlag 2008.
- REGEL, ERNST (Hg.): Johann von Würzburg, Wilhelm von Österreich. (= DTM 3) Berlin 1906.
- REIMANN, OLGA: Das Märchen bei E. T. A. Hoffmann. Dissertation. München 1926.
- ROESLER, CHRISTIAN: Das Archetypenkonzept C. G. Jungs. Theorie, Forschung und Anwendung. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH 2016.
- RÜSTER, JOHANNES: Fantasy. In: Brittnacher, Hans Richard (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013, Seite 284–292.
- SCHMITZ-EMANS, MONIKA: Märchen – Sage – Legende. In: Brittnacher, Hans Richard (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013. S. 300–305.
- SCHOLL, GOTTLOB (Hg.): Heinrich von dem Türlîn, Diu Crône. Stuttgart 1852.
- SCHOENER, AUGUST CLEMENS (Hg.): Der jüngere Sigenot. (= Germ. Bibl. 3/6) Heidelberg 1928.
- SCHORBACH, KARL (Hg.): Claus Wisse, Philipp Colin, Parzifal. Strassburg 1888 (Reprint Berlin/New York 1974).
- SCHRÖDER, STEPHAN MICHAEL: Literarischer Spuk. Skandinavische Phantastik im Zeitalter des Nordischen Idealismus. Dissertation. Berlin 1994.

- SCHRÖDER, WERNER (Hg.): Eine alemannische Bearbeitung der Arabel Ulrichs von dem Türlin. Berlin 1981.
- SIMEK, RUDOLF: *Mittelerde. Tolkien und die germanische Mythologie*. München: Verlag C. H. Beck oHG 2005.
- SIMEK, RUDOLF: *Monster im Mittelalter. Die Phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen*. Köln/Weimar/Wien: Böhlau 2015.
- SINGER, SAMUEL (Hg.): *Heinrich von Neustadt, Apollonius von Tyrant*. Dublin/Zürich 1967.
- SOLMS, WILHELM: *Einfach Phantastisch. Von der Wundererzählung zur Phantastischen Literatur*. In: Le Blanc, Thomas/Solms, Wilhelm (Hg.): *Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy*. Regensburg: Röth 1994, S. 9–22.
- SPRENGER, ROBERT: *Albers Tundalus*. Halle 1875.
- THOMAS, JAMES WESLEY: *The Pleier's Arthurian romances: Garel of the blooming valley, Tandareis and Flordibel, Meleranz*, translated and with an introduction by James Wesley Thomas. (Garland library of medieval literature Ser. B, 91) New York (et al.) 1992.
- THOMAS, JOHN WESLEY: *Ortnit' and Wolfdietrich': two medieval romances*, transl. and with an introduction by J.W. Thomas. Columbia 1986.
- TODOROV, TZVETAN: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Éd. Du Seuil 1970.
- TODOROV, TZVETAN: *Einführung in die fantastische Literatur*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach 2013.
- TÖBELMANN, PAUL: *Imaginationen und Fiktionen des Adels im Mittelalter. Eine Annäherung am Beispiel von König Artus' Tafelrunde*. In: *Archiv für Kulturgeschichte*, Band 94, Heft 2 (2013), Seite 261–292, ISSN (Online) 2194–3958, ISSN (Print) 0003-9233.
- TOISCHER, WENDELIN (Hg.): *Ulrich von Eschenbach, Alexander*. (= StLV 183) Stuttgart 1888, Reprint Hildesheim 1974.
- TRAXLER, SANDRA: *Harry Potter – Held zweier Welten. Die Phasen der Heldenreise bei Harry Potter untersucht anhand der Bücher von Joseph Campbell und Michaela Krützen*. Diplomarbeit, Universität Wien 2011.
- VAX, LOUIS: *Die Phantastik*. In: Zondergeld, Rein A. (Hg.): *Phaicon I*. Frankfurt am Main 1974, S. 11–43.
- VOGLER, CHRISTOPHER: *The writer's journey. Mythic structure for writers*. California: Michael Wiese Productions 2007.

- VOGLER, CHRISTOPH: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Dt. Übertragung von Frank Kuhnke. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2004. (engl. Orig.: The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers, 1998).
- WERNER, THOMAS: Den Irrtum liquidieren. Bücherverbrennungen im Mittelalter. Bd. 225. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG 2007.
- WESLE, KONRAD CARL (Hg.): Pfaffe Konrad, Das Rolandslied. 2nd ed. revised by P. Wapnewski. (= ATB 69) Tübingen 1967.
- WITZEL, CHRISTOPH (Hg.): Das Elsässische Trojabuch. (= Wissensliteratur im Mittelalter 21) Wiesbaden 1995.
- WOLF WERNER/KURT NYHOLM: Albrechts Jüngerer Titirel. (= DTM 45, 55, 61, 73, 77) Berlin 1955–1992.
- WUNDERLICH, WERNER: Dämonen, Monster, Fabelwesen. In: Müller, Ulrich/Wunderlich, Werner (Hg.): Dämonen. Monster. Fabelwesen. Bd. 2. St. Gallen: UVK Fachverlag für Wiss. und Studium 1999, S. 19.
- ZATZIKHOVEN, ULRICH VON: Lanzelet (engl.). Translated by Kenneth G. T. Webster, revised and provided with additional notes and an introduction by Roger Sherman Loomis. New York 1951.
- ZUPITZA, JULIUS: Deutsches Heldenbuch V. Berlin 1870. Reprint 1968.

8.3 Internetquellen

ANGRIFFSWAFFEN DES MITTELALTERS

<http://deutschland-im-mittelalter.de/Militaer/Waffen/Angriffswaffen#kriegsbeil>
(Zugriff: 27.12.2017).

AUF DEN SPUREN VON KÖNIG ARTUS

<http://www.nationalgeographic.de/index.php/geschichte-und-kultur/auf-den-spuren-von-koenig-artus> (Zugriff: 09.12.2017)

BESTSELLERLISTE: DIE MEISTVERKAUFTEN BÜCHER ALLER ZEITEN

<https://www.die-besten-aller-zeiten.de/buecher/meistverkauften/> (Zugriff: 13.04.2017)

DER LÖWENMENSCH

<http://www.loewenmensch.de/> (Zugriff: 02.06.2017)

DIE CHRONIKEN VON CHAOS UND ORDNUNG. AUTOR/BÜCHER

<http://www.chaosundordnung.com/index.php/autor-buecher/jh-prassl>

(Zugriff: 09.08.2017)

DIE CHRONIKEN VON CHAOS UND ORDNUNG. PERSONALIEN: OSMOSIS

chaosundordnung.com/images/pdf/Personalien341M342/Biographie_Osmosis_341M342.pdf

(Zugriff: 13.12.2017)

DIE CHRONIKEN VON CHAOS UND ORDNUNG. PERSONALIEN: ROSMERTA

chaosundordnung.com/images/pdf/PersonalienM342A344/Biographie_Rosmerta_M342A344.pdf

(Zugriff: 13.12.2017)

DIE CHRONIKEN VON CHAOS UND ORDNUNG. PERSONALIEN: TELOS

<http://www.chaosundordnung.com/index.php/chroniken-universum/personalien#TMalakin>

(Zugriff: 15.08.2017).

EDER, JENS: ANTIHELD

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=910>

(Zugriff: 16.08.2017)

FLYFICTION FANTASY VERLAG

<http://www.flyfiction-fantasy-verlag.de/fantasy-genres.html>

(Zugriff: 07.05.2017)

J. H. PRAßL. FACEBOOK.

<https://www.facebook.com/j.h.prassl/posts/813066132201251>

(Zugriff: 09.08.2017)

KELLERMANN, RON: DIE HELDENREISE – TEIL 4: DIE ARCHETYPEN.

<http://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-4/>

(Zugriff: 16.08.2017)

LARPWIKI: DIE ZWEILILIE

<http://www.larpwiki.de/Zweililie>

(Zugriff: 15.12.2017).

LEBEN IM MITTELALTER

<https://www.leben-im-mittelalter.net/kultur-im-mittelalter/magie.html?eprivacy=1>

(Zugriff: 24.11.2017)

MAGISCHE SCHWERTER

http://www.tf.uni-kiel.de/matwis/amat/mw1_ge/kap_4/advanced/t4_1_3.html (Zugriff:

09.12.2017)

OBJECT OF INTRIGUE: THE PROSTHETIC IRON HAND OF A 16TH-CENTURY KNIGHT

[https://www.atlasobscura.com/articles/object-of-intrigue-the-prosthetic-iron-hand-of-a-](https://www.atlasobscura.com/articles/object-of-intrigue-the-prosthetic-iron-hand-of-a-16thcentury-knight)

16thcentury-knight (Zugriff: 24.11.2017)

PIERER'S UNIVERSAL-LEXIKON DER VERGANGENHEIT UND GEGENWART

Neuestes eyncyclopädisches Wörterbuch der Wissenschaften, Künste und Gewerbe, Bd 11. Altenburg 1860. Begriff: Nekromantie.

<http://www.zeno.org/Pierer-1857/A/Nekromantie> (Zugriff: 17.11.2017)

PROJEKT BESCHREIBUNG MOTIV-INDEX DER DEUTSCHSPRACHIGEN WELTLICHEN ERZÄHL- LITERATUR VON DEN ANFÄNGEN BIS 1400

<http://www.oeaw.ac.at/motiv-index/projekt.html> (Zugriff: 14.04.2017)

8.4 Datenträger

AUSTRIAN ACADEMY OF SCIENCES [Hg.]: Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400. – CD-ROM. – Berlin/New York: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG 2006. ISBN: 9783110184914.

8.5 Abbildungen

Abbildung 1: Die Archetypen als Emanationen des Helden.....S. 28

VOGLER, CHRISTOPH: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Dt. Übertragung von Frank Kuhnke. 4. Aufl. Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2004. (engl. Orig.: The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers, 1998), S. 83.

9 Anhang

Autoreninterview mit J. H. Praßl

Datum: 16. Februar 2018

Vielen Dank, dass Sie sich Zeit nehmen, um mir die folgenden Fragen für meine Diplomarbeit zu beantworten.

- I. Sie, Herr Praßl, haben die Handlung nun bereits seit über 25 Jahren in ihrem Kopf. Gab oder gibt es Autor/-innen, Figuren oder Werke, die Sie zu den *Chroniken von Chaos und Ordnung* inspirieren bzw. inspirierten? Woher bekommen Sie die Ideen?**

Ja, natürlich gibt es Inspirationsquellen. Diese reichen von der klassischen Mythologie der Antike (griechische, römische, nordische Mythologie) über Sagen, Bücher, Film und Fernsehen bis zur Musik. Andererseits ist es einem nicht immer bewusst, woher die jeweiligen Inspirationen kommen. Im Folgenden sind nur beispielhaft einige Inspirationsquellen erwähnt. Die Aufzählungen sind auf keinen Fall vollständig.

Bei Büchern (abgesehen von den klassischen Mythologie-Büchern) sind es vor allem Science-Fiction-Romane (z. B. der *Dune-Zyklus* von Frank Herbert) oder gesellschaftskritische Romane von Aldous Huxley und romanhafte Interpretationen von Mythologien (z. B. *Rheingold*, *Wodans Fluch* und *Gilgamesch* von Stephan Grundy).

Bei Film und Fernsehen ist vor allem die SF-Serie *Babylon 5* zu nennen, die eine Inspirationsquelle für die Grundstruktur der *Chroniken von Chaos und Ordnung* darstellt. Für einzelne Figuren oder Handlungsstränge sind unzählige Filmvorlagen vorhanden, z. B. *Alien*, *Das Relikt*, *Fluch der Karibik*, *Battlestar Galactica* (die neue Serie, 2004–2009).

Bei Musik gibt es auch viele, die Kreativität anregende Musikstücke von Bands wie z. B. *Rammstein*, *Oomph*, *Schweisser*, *Deine Lakaien*, *Laibach*, *Joachim Witt*, *Oceania*, *Tambour du Bronx*, *Eisbrecher*. Diese Musikstücke haben irgendwann einen kleinen Film vor dem geistigen Auge ablaufen lassen. Dieser Film wurde dann ganz oder zumindest teilweise in die Handlung des Pen-and-Paper-Rollenspiels, das ja den rote Faden der *Chroniken von Chaos und Ordnung* darstellt, integriert. Anspielungen an diese

Musikstücke finden sich wiederum in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* (siehe auch die Musikempfehlungen in den einzelnen Bänden).

II. Judith Praßl, Sie fungieren bei der Romanreihe als schreibende Kraft und setzen das Handlungsgerüst Ihres Co-Autors um. Fließen dennoch ebenso Ihre eigenen Ideen in den Roman ein?

Es ist immer schwer zu erklären, wer von uns im Erfindungsprozess genau wofür zuständig ist bzw. war. Weil den *Chroniken* mehrere Erzählungs- und damit auch Erfindungsebenen zugrunde liegen – die Geschichte basiert ja u. a. auf einem Pen- und Paper-Rollenspiel – entsteht der Inhalt sowohl durch die Ursprungsideen von Heinz wie auch durch den Schreibprozess meiner Wenigkeit. Aber auch die Inputs der Spieler, die den Handlungsverlauf zum Teil mitbeeinflussen, formen einen Teil der Geschichte, besonders im Hinblick auf die Charaktere, die sie spielen.

Vereinfacht lässt sich sagen, dass Heinz die Welt, ihre Geschichte, die Völker und Kulturen, die politischen Entwicklungen und die tragenden Säulen des Gesamtplots entwickelt hat und ich den leeren Raum zwischen diesem Gerippe fülle. Bevor ich ans Schreiben des aktuellen Bandes gehe, besprechen wir uns darüber, was ins aktuelle Manuskript soll und was nicht, wobei wir im Endeffekt die Szenen durchgehen, die im Spiel bereits abgehandelt wurden – ein gemeinsames Erarbeiten des konkreten Romanplots also. Das läuft ähnlich ab wie das Übersetzen eines Romans in ein Drehbuch. Hier wird eben eine Spielhandlung in eine Buchhandlung transferiert. Danach schreibe ich anhand dieses Gerüsts das Manuskript. Das ist aber nicht nur Detailarbeit. Vieles ist vorher nicht festgelegt, weil wir uns zum Teil auch sehr weit vom Spiel wegbewegen, und dieses sowieso nur rudimentär den Gesamtstoff der Geschichte behandelt. Ich habe beim Schreiben des Romans also viele Freiheiten. Doch am Ende entscheidet Heinz, welche von mir geschriebenen Szenen tatsächlich ins Buch kommen, was auch daher rührt, dass er weiß, wohin die Geschichte am Ende geht, ich aber nicht.

Ein Beispiel: Die Figur Agadur Aun Isahara, der Jüngere (aus Band vier) hat Heinz mit einem Namen und einem groben Hintergrund versehen. Die meisten Szenen rund um Isahara sind wiederum die pure Erfindung meinerseits: sowohl die Kerker-Vergewaltigungsszene als auch die meisten seiner anderen Auftritte und Dialoge. Die Tatsache, dass Isahara den Nekromanten Podfol für die Wiederbelebung des älteren

Bruders benötigt, ist wiederum Heinz' Erfindung und damit meine Vorgabe beim Schreiben des Romans.

So in etwa läuft es auch bei anderen Inhalten. Im Endeffekt schafft Heinz die Kulisse (z. T. sehr detailverliebt, versteht sich) und ich bespiele sie mit dem Erzählen der Geschichte, wobei ich mich entlang der von Heinz vorgegebenen tragenden Pfeiler bewege. Genauso machen das im Übrigen auch die Spieler im Zuge des Rollenspiels. Sie wandern durch Heinz' Welt und Storyline.

Nur Chara ist ein Sonderfall. Die Figur ist vorwiegend auf meinem Mist gewachsen. Alles, was Chara mit Al'Jebal teilt, basiert wiederum auf einer Wechseldynamik zwischen Heinz und mir, denn Al'Jebal ist definitiv Heinz' Figur. Diese Wechseldynamik entfaltet sich sowohl im Rollenspiel als auch im produktiven Gespräch und schlussendlich im Roman.

III. Warum legten Sie sich auf acht Romane fest?

Heinz: Bei den *Chroniken von Chaos und Ordnung* handelt es sich ja um eine durchgängige Geschichte. Meiner Meinung nach sollte jede Geschichte einen Anfang und ein Ende haben. Ich mag keine Endlos-Geschichten, die immer wieder die gleichen Themen wiederholen. Daher ist die Geschichte auch als Pen-and-Paper-Rollenspiel von vornherein begrenzt, und sobald die im Rollenspiel erzählte Geschichte zu Ende gespielt ist, ist auch das letzte Kapitel der *Chroniken von Chaos und Ordnung* festgelegt. Gemeinsam haben wir uns entschieden, diese große Geschichte in acht Bänden zu erzählen. Stoff wäre natürlich für mehr Bände vorhanden, aber dann würde die Geschichte zu umfangreich werden, was wir nicht unbedingt als sinnvoll erachten. Zusätzlich hat Judith von vornherein festgelegt, dass sie nicht mehr als acht Bände schreiben will.

Judith: Die Geschichte rund um Chaos und Ordnung besitzt ja schon seit Jahren ein fertiges Konzept – u. a. durch das Spiel, im Zuge dessen wir bereits Band eins bis Band sieben „abgehandelt“ haben. (Mittlerweile spielen wir am achten und damit finalen Band.) Anhand dieses längst feststehenden Konzepts konnten wir ungefähr ermessen, wie viele Bände die Geschichte umfassen wird bzw. braucht, um abgeschlossen zu sein. Außerdem gefiel uns die Zahl acht, weil sie für die Unendlichkeit steht ...

Und ja ... ich sagte zu Beginn unserer Zusammenarbeit: „Mehr als acht Bände schreibe ich nicht.“ Möglicherweise erscheint aber nach Beendigung des Epos noch das eine oder andere Beiwerk. Mal sehen ...

IV. Heinz Praßl, Sie unterrichten mittelalterlichen Schwertkampf, inwieweit beeinflusst dies die Handlung?

Nicht direkt und unbedingt die Handlung wird dadurch beeinflusst, aber einzelne Szenen, Beschreibungen und Bezeichnungen. Seit Jugendjahren beschäftige ich mich mit Geschichte, vor allem mit der Antike und dem Mittelalter. Über den von mir mitbegründeten Mittelalterverein *Bluot zi Bluoda* kam dann ab dem Jahr 2002 auch noch das Interesse am mittelalterlichen Kampf (neben dem Schwert auch Dolch und Ringen). Die Beschäftigung mit mittelalterlichen Fechtbüchern und die praktischen Erfahrungen aus dem Kampftraining fließen natürlich in die Kampf-, Waffen- und Rüstungsbeschreibungen ein, aber auch in die Beschreibung größerer Schlachtszenen sowie in die Verwundungen einzelner Figuren. Hier lege ich großen Wert darauf, dass die Beschreibungen recht realistisch sind. Die weitergehende Auseinandersetzung mit dem Mittelalter und der Geschichte spiegelt sich dann vor allem in Bezeichnungen und Begriffen wider, die in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* verwendet werden. So achte ich darauf, historische Bezeichnungen zu verwenden, z. B. bei Maßeinheiten (Handbreit, Schritt). Weiters sind viele der in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* vorhandenen Kulturen an historische Vorbilder angelehnt, z. B. das valianische Imperium (= römisches Imperium).

V. Aus Ihrer Website geht hervor, dass sich die Handlung des Romans durch ein Pen-and-Paper-Rollenspiel entwickelte. Waren die Figuren bereits durch ein bestimmtes PnP vorgegeben (wenn ja, welches?) oder wurden sie neu erschaffen und erst dann zu einem Rollenspiel gemacht? Welche Rolle spielt das Rollenspiel heute noch für ihre schriftstellerische Tätigkeit?

Heinz: Zuerst war das Rollenspiel (seit mittlerweile 30 Jahren). Das Rollenspiel begann eigentlich mit der Idee für das Ende der Geschichte und im Laufe der Jahre hat sich erst die restliche Geschichte entwickelt. Das Rollenspielsystem ist Midgard in einer sehr alten Version (2. Auflage, Anfang der 1980er Jahre). Von dem Rollenspielsystem

stammen aber nur das Regelwerk und einige Namen (die Verwendung dieser Namen ist urheberrechtlich seitens des Verlages für Fantasy- und Science-Fiction-Spiele gestattet). Die Welt, in der die *Chroniken von Chaos und Ordnung* spielen, und vor allem die Figuren sind über Jahre geschaffen und aufgebaut worden. Die Welt *Amalea*, wie sie in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* vorliegt, wurde zur Gänze selbst geschaffen. Dabei sind allerdings einige Kulturen und Länder aus dem Rollenspielsystem heraus, an historische Vorbilder angelehnt, entwickelt worden. Andere wurden völlig neu kreiert. Die Figuren sind zum Teil von Spieler/innen im Rahmen des Rollenspiels entwickelt, gespielt und mit Leben versehen worden. Zum anderen Teil wurden gewisse Figuren ebenfalls im Rahmen des Rollenspiels als Nebenfiguren (Statisten, Antagonisten) von mir als Spielleiter geschaffen. Die einzige Figur, die im Rollenspielsystem namentlich vorkommt, ist *Al'Jebal*, die wiederum an eine historische Figur unserer realen Welt angelehnt ist. Im Rahmen unseres Rollenspiels wurde diese Figur aber in eine völlig andere Richtung weiterentwickelt. Bei der Übertragung vom Rollenspiel in den Romanzyklus wurden die einzelnen Figuren natürlich neu kreiert, verändert oder ausgebaut. Einige wenige Figuren sind erst im Romanzyklus neu entstanden.

Die Geschichte wurde noch nicht fertiggespielt. Wir spielen gerade den Anfang des achten Bandes. Bis einschließlich Band sieben ist alles gespielt und damit steht das Konzept für die *Chroniken von Chaos und Ordnung* bis dorthin fest. Das Konzept des achten Bandes ist aufgrund des noch laufenden Spiels nicht endgültig fixiert. Allerdings steht das Ende der Geschichte und damit das Ende von Band acht fest. Dieses Ende war ja der Ausgangspunkt für die Idee zur ganzen (30-jährigen) Geschichte. Nachdem Judith eine der Figuren im Rollenspiel spielt, kennt sie das Ende der *Chroniken von Chaos und Ordnung* auch noch nicht. Das kenne nur ich als Spielleiter. Dadurch kann Judith auch nicht bewusst schon auf das Ende der Geschichte hinschreiben, was für die Leserschaft hoffentlich zu spüren sein wird.

Judith: Für mich hatte und hat das Rollenspiel noch immer eine sehr bedeutende Funktion – sowohl als Autorin als auch als eine an den Menschen allgemein interessierte Person. Im Spiel gehen, im Gegensatz zu einer bloß erfundenen Geschichte, „echte“ Menschen zu Werke, zeigen, was sie können bzw. nicht können und stellen sich ihren Ängsten und Schwächen. Launen kommen zutage, die man gar nicht erfinden könnte und die Handlung nimmt durch eben diese „Menschlichkeit“ oft sehr unerwartete und skurrile Wendungen (die ebenfalls kaum mit bloßem Verstand zu erdenken sind, weil

dieser auf Logik basiert und die Logik bei menschlichen Entscheidungen und Handlungen häufig versagt). Auch der Witz kommt dabei nicht zu kurz. Die Eigenheiten und zum Teil auch Tollpatschigkeiten der Spieler lösen manchmal einfach nur ein herzhaftes Lachen aus. Die Würze in der Suppe kommt also häufig aus dem Spiel.

Als Autorin habe ich wiederum die einmalige Gelegenheit, ganz und gar in meine Figur zu schlüpfen und hautnah mitzuerleben, wie sich diese Figur innerhalb einer Geschichte, die sie nicht in der Hand hat, entwickelt. Ich erlebe alles, was diese Figur erlebt ganz unmittelbar. Dadurch entstehen nicht nur spürbare, „echte“ Gedanken und Gefühle, auch Erinnerungen an Vergangenes oder die Angst vor Zukünftigem werden plötzlich real. Manche Erinnerungen an das, was im Spiel passierte, fühlen sich nicht weniger echt an als die des realen Lebens. Das ist natürlich etwas abgefahren, aber genau das gibt mir den nötigen Kick zum Schreiben einer so umfangreichen Geschichte. Wie sehr ich in meiner Rolle versinke, kann man zum Teil beim Lesen von Charas „Kleinem Schwarzen Buch“ nachempfinden (auf der Homepage unter „Chara Privat“). Es sind Tagebucheintragungen, die ich als Chara zur „Verarbeitung“ des im Spiel Geschehenen verfasste.

Aber auch die anderen Figuren werden durch die Ereignisse im Spiel und die Menschen, die sie erschaffen haben, lebendig, wodurch ich beim Schreiben konkrete Persönlichkeiten vor Augen habe. Die kann ich dann einfach losschicken, weil ich weiß, dass sie ohnehin machen, was sie eben so machen – ganz ohne mein Zutun. Solche Figuren nenne ich „Selbstläufer“. Zum Selbstläufer werden sie, indem der jeweilige Spieler ein besonders lebendiges Charakterspiel zutage bringt und sich, ähnlich wie in meinem Fall, ganz und gar in seiner Figur verliert. Der Geist des Spielers lebt dann in der Figur weiter und treibt sie durch die Geschichte. Da muss ich dann nicht mehr viel machen, außer ein bisschen „feilen“.

Besondere Kandidaten für Selbstläufer in den bisherigen Bänden waren z. B. Bargh, Telos, Lucretia, Kerrim oder auch Lomond. (Nicht alles Spielerfiguren. Zwei davon sind auch sogenannte NSCs, also Nicht-Spieler-Figuren, die von Heinz gespielt werden.)

VI. Wie viel „Rollenspiel“ und wie viel J. H. Praßl stecken in der Romanreihe?

Heinz: Rund die Hälfte ist Rollenspiel – der grundsätzliche Plot, die Welt, die Kulturen, Götter, die Nebenfiguren etc. Die andere Hälfte ist J. H. Praßl – die Details des Plots, das Innenleben der Figuren, die Ausschmückung der Welt, die Betrachtungen und Beschreibungen der Antagonisten etc.

Aber nachdem J. H. Praßl auch im Rollenspiel steckt, ist, wenn man es genau nimmt, der Großteil J. H. Praßl. Nur die im Rollenspiel von Personen gespielten Figuren und deren Eigenleben und Handlungen sind nicht J. H. Praßl. Allerdings werden jene Figuren beim Übertragen in die *Chroniken von Chaos und Ordnung* teilweise verändert, angepasst und ausgeschmückt, was wiederum J. H. Praßl ist. Daher ist es sehr schwierig, hier eine Abgrenzung zwischen Rollenspiel und J. H. Praßl zu machen.

Judith: Schwierige Frage ... schon, weil auch das Spiel sehr viel J. H. Praßl beinhaltet: zum einen Heinz' Welt, Kulisse und Handlungsstrang, zum anderen, weil ich mit Chara Einfluss nehme und sich ein wesentlicher Teil des Hauptplots um diese Figur rankt. Die Spieler spielen wiederum am Hauptplot entlang und gestalten diesen mit. So ungefähr könnte man das Ganze beschreiben. Mythos, Seele und Geist, wie sie zwischen den Zeilen „hängen“ und hoffentlich ihre Wirkung entfalten, sind wiederum 100 % J. H. Praßl.

VII. Das Cover des Romans wird von einem Symbol geziert – welche Bedeutung hat es inne?

Judith: Ist diese Frage rein wissenschaftlich motiviert oder steckt da die Neugier der Leserin Tanja Traxler dahinter? ;-)

Das Symbol spielt zum ersten Mal im fünften Band eine Rolle. Es ist ein Wappen, das für die Einheit von Licht und Schatten steht und seinen Ursprung in der Tätowierung einer Hauptprotagonistin hat. Der Name des Symbols ist etwas heikel. Die „Schwarze Sonne“ wird häufig mit dem Hakenkreuz der Nazis bzw. mit dem sogenannten Sonnenrad in Verbindung gebracht, auf welches das Hakenkreuz zurückgehen soll. Ursprünglich trat das Sonnenrad aber in verschiedenen alten Kulturen auf, z. B. als Darstellung des zyklischen Laufs der Sonnenbewegung im Tag-Nacht-Rhythmus. Auch heute wird es für vielerlei Interpretationen u. a. im Okkultismus oder in der Esoterik herangezogen.

Es ist allerdings schwer zu sagen, wo das Symbol seinen eigentlichen Ursprung hat. Unsere „Schwarze Sonne“ hat optisch mit dem Sonnenrad nichts gemein. Nur der Name ist derselbe, was aufgrund einer möglichen Assoziation mit dem Nazideutschland ein bisschen „happig“ ist.

In den *Chroniken* steht die Schwarze Sonne auf jeden Fall für ein Ineinanderfallen der Extreme. Aber sie ist auch ein Wahrzeichen, das früher oder später eine gewisse Macht entfaltet und ähnliche Fragen der Ethik, Moral und Politik aufwirft, wie wir es bezugnehmend auf das Regime der erwähnten Art kennen. Mehr dazu wollen wir an dieser Stelle aber noch nicht verraten. Es ist ohnehin schon viel zu viel der Wahrheit ...

VIII. In allen der vier bisher erschienenen Bände kommt es zu überraschenden Situationen, wie beispielsweise dem Wandel einer Figur, oder eine überraschende Rettung usw. Impliziert dies ein von Ihnen beabsichtigtes illusionsstörendes Erzählen?

Heinz: Ja und Nein. Ja, im Sinne von: Der Leser kann sich bei uns nicht sicher sein. Was ich selbst beim Lesen von Romanen als spannend empfinde. Auch soll damit das Schwarz-Weiß-Denken aufgelöst und die Leserschaft zu einem kritischen Mitdenken angeregt werden. Nein im Sinne von: Es ist nicht immer von uns beabsichtigt oder geplant, sondern durch den Rollenspielverlauf und durch die Handlungen der Spieler/innen so entstanden. Insgesamt ergibt sich daraus eine realistischere Geschichte. Auch im realen Leben gibt es immer wieder Brüche und Wendungen, die nicht vorhersehbar sind.

Judith: Unter anderem. Wie weiter oben erwähnt, machen wir uns hierfür auch die Unberechenbarkeit der Spieler/-innen zunutze. Aber natürlich wollen wir den Leser auch desillusionieren oder verwirren. Das wahre Leben nimmt ja auch selten Rücksicht darauf, was wir uns in unseren Visionen so vorstellen. Wir wären gerne Helden, so wie die Spieler und auch ihre Figuren. Meistens scheitert es aber an der Realität, u. a. auch an unseren Ängsten und Unsicherheiten.

Ein Beispiel: Bargh soll ja zurück nach Valland, um seine Mutter zu rächen und seinem Vater im Kampf gegenüberzutreten. Das erwartet man sich einfach von ihm, und er selbst erwartet es auch. Er hätte es verdient, einen epischen Kampf auszufechten und

würde diese Ehre in einem klassischen Fantasyroman vermutlich auch bekommen. In den *Chroniken* kommt es dann leider ganz anders und Bargh wird selbst zum Opfer.

IX. Gibt es literarische Motive oder Stoffe der Weltliteratur, die Sie bewusst eingesetzt haben?

Heinz: Ja, z. B. Romeo und Julia (Band drei bei den Vallandern: Egurd Edisens Tochter und Storm Thorgersons Sohn). Das Thema läuft im Hintergrund der Haupthandlung ab. Es gibt auch Anspielungen auf die Bibel, z. B. in Band drei (Hakkinen Dragatis Apotheose) oder Parallelen zur griechischen Mythologie, z. B. „der Weg des Helden“ (Kernthema: Scheitern und wieder Auf(er)stehen) usw.

Judith: Ich setze eigentlich ganz wenig wirklich bewusst ein. Motive oder Inhalte aus der Literatur oder anderen Medien holen mich aber definitiv ein bzw. überfallen sie mich aus dem „Off“, sprich, dem Hinterstübchen. Hin und wieder arbeite ich bewusst mit Stoffen aus der Philosophie, aber das ist selten. Die meisten philosophischen Inhalte quellen aus mir heraus, weil sie wohl irgendwie immer schon zu mir gehört haben. Aber manchmal fühle ich mich geistig leer und habe den Eindruck, ich drehe mich gedanklich im Kreis. Dann kann ich nicht mehr schreiben, habe also eine Art Schreibblockade. In diesem Fall brauche ich eine Inspirationsquelle. Da muss dann ein Philosoph oder außergewöhnlicher Schriftsteller her. Nietzsche ist hier häufig mein Retter. Ich muss nur eine Zeile von ihm lesen und kann danach ganze Seiten schreiben.

Musik und Musiktexte können mich ebenfalls beeinflussen, aber eben eher unbewusst.

Mein Hauptmotiv ist auf jeden Fall der Dualismus. Sowohl beim Schreiben der *Chroniken* als auch im Hinblick auf mein Leben. Überhaupt speisen sich viele Gedanken, die in den Büchern aufblitzen, aus meinem besonderen Faible für die Metaphysik.

- X. Im ersten Band verliert Rosmerta im Kampf ihren Arm, der ihr nach einer Heilung wieder nachwächst und im vierten Band wird Charas Schädelbruch magisch geheilt. Wie dies möglich ist, wird nicht näher erläutert. Handelt es sich dabei um einen besonderen Zauber, der von einer Heilerin angewandt wird oder wird dies auf eine andere Art, wie z. B. durch Heilkräuter oder ein Gebet, ermöglicht?**

Heinz: Dabei handelt es sich um Magie, genauer um Heilzauber, die weitgehend nur von magisch begabten Heilern angewandt werden. Eine andere Form ist noch das göttliche Wunder, das nur von einigen Priestern (abhängig von der Gottheit, die der Priester verehrt) angewandt werden kann und ähnliche Effekte wie die Heilzauber hat. Heilkräuter und dergleichen werden von Ärzten, also nicht magisch begabten Heilern, Wundheilern und dergleichen eingesetzt. Mit Heilkräutern können aber solche Wunden, wenn überhaupt, nicht in dieser Geschwindigkeit geheilt werden.

Magie wird in den *Chroniken von Chaos und Ordnung* im Großen und Ganzen nicht explizit erklärt. Grund dafür ist, dass Magie in der Welt *Amalea* ein fixer Bestandteil ist, der für die Bewohner von *Amalea* auch nicht wert ist, näher erläutert zu werden. Die einen (Zauberkundigen) kennen die Prinzipien und wenden sie an. Sie brauchen sie nicht mehr explizit zu erklären. Die anderen (Nicht-Zauberkundigen) haben kein Interesse an den Prinzipien und beschäftigen sich daher nicht damit. Wenn sie sich damit beschäftigen, würden sie ja zu Zauberkundigen werden.

Judith: Die Magie ist ein wichtiges Phänomen in *Amalea*, das aber von der Weltbevölkerung unterschiedlich interpretiert wird, weil auch die Magiebegabten nicht alles darüber wissen, besonders, was die Ursprünge der Magie angeht. Ein Akademiemagier hat z. B. ganz andere Vorstellungen von der Magie als eine Hexe, ein Druide oder anderer Zauberkundiger. So gibt es verschiedene Varianten einer Erklärung von Magie, aber kein Grundprinzip oder Konzept. Es könnte zwar eines geben, aber es ist ungewiss, ob ein Einwohner unserer Welt dieses kennt, und daher kann auch niemand darüber reden. Einige Interpretationsformen der Magie tauchen aber in den späteren Bänden auf. In Band vier behandelt z. B. Lucretia in einem inneren Monolog ihre Sichtweise des Prinzips *Magie*, was im Grunde die akademische Form der Interpretation ist.

Das Phänomen „Zauberei“ ist aber auch plotrelevant, und zwar ihre Ursprünge und Ausformungen betreffend. Es wird also noch einiges mehr dazu geben – möglicherweise auch ein der Magie zugrundeliegendes Prinzip. Aber erst in den letzten Bänden.

XI. Noch in diesem Jahr soll der fünfte Band der *Chroniken von Chaos und Ordnung* erscheinen. Wird auch diesmal eine der Figuren namensgebend sein? Was darf man bereits darüber wissen? Vielleicht den Titel selbst?

Judith und Heinz: Unsere Linie behalten wir natürlich bei. Auch der fünfte Band hat einen namensgebenden Protagonisten bzw. eine namensgebende Protagonistin. Noch verraten wir aber nicht, welche(r) das sein wird.

Über den Inhalt können wir vorab so viel ausplaudern:

Es geht über die Grenzen des bekannten Amaleas hinaus. Das kündigt ja bereits das Ende des vierten Bandes an. Da es einige Unklarheiten über die Bevölkerung Amaleas, besonders auch über die Thanatanen und das Auftauchen der Menschheit gibt, und der Ursprung diverser unorthodoxer magischer Artefakte sowie der Magie allgemein ein Rätsel ist, könnte es in den zweiten vier Bänden u. a. auch um eine Art Entdeckungsreise gehen – die Aufklärung all der im Dunklen belassenen Dinge, die in den ersten Bänden das große Ganze der Hintergrundgeschichte speisen. Im fünften Band spielen natürlich auch das *Chaosbündnis* und die *Allianz* eine zentrale Rolle sowie Charas persönlicher „Kampf“ und eine weitere Annäherung an das, was es mit ihr und ihrer Sonderstellung auf sich hat. Auch die Elfenrasse wird etwas mehr ins Zentrum der Geschichte rücken. Die wichtigsten Schlagwörter für Band Fünf sind wohl: *Liebe, Intrige, Verrat ... Selbstfindung*. Möglicherweise liest sich dieser Band ein wenig wie ein Thriller. Vieles passiert im Schatten der Protagonist/-innen, im Verborgenen und auf der „dunklen Seite der Macht“ ...

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig, ohne fremde Hilfe und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken wurden gemäß der Richtlinien wissenschaftlicher Arbeiten zitiert und als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Tanja Traxler, BA

Wien, März 2018

Abstract – deutsch

Die vorliegende Diplomarbeit untersucht die Darstellung mittelalterlicher Motive in den ersten vier Bänden der österreichischen High-Fantasy-Romanreihe *Die Chroniken von Chaos und Ordnung* von J. H. Praßl. Das Interesse gilt im Hauptteil der Arbeit der Genreinbettung des Werkes im deutschsprachigen Raum, wodurch auch eine Forschungslücke geschlossen werden soll. Dem geht eine Klärung des Fantasybegriffs voraus, die auch eine Unterscheidung zwischen dem Verständnis im englisch- und deutschsprachigen Raum impliziert. Im Anschluss daran rückt der Untersuchungsgegenstand in den Mittelpunkt der Arbeit. Erfasst wird der Romanzyklus nicht nur in Hinblick auf die Handlung, sondern auch auf die Figuren, indem diese zunächst entsprechend ihrer Archetypen vorgestellt und danach analysiert werden, da dies erheblich zum Verständnis der Analyse der mittelalterlichen Motive beiträgt. Diese Analyse bildet den Kern der Arbeit und bezieht sich überwiegend auf den *Motiv-Index der deutschsprachigen weltlichen Erzählliteratur von den Anfängen bis 1400*. Es werden ebenso weitere Werke herangezogen, um eine Vollständigkeit der Untersuchung zu gewährleisten, dies ist vor allem im Kapitel 6.12 *Monster und Wunderwesen* von Bedeutung, sodass sich diese Analyse zusätzlich, neben anderen, auf Rudolf Simeks Werk *Monster im Mittelalter. Die Phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen* stützt.

Durch die Analyse wird bewiesen, dass den *Chroniken von Chaos und Ordnung* I–IV mittelalterliche Motive immanent sind, diese jedoch keinesfalls aus den entsprechenden Werken übernommen, sondern unter Einfluss weiterer Faktoren von dem Autorenduo adaptiert wurden, wodurch die Thesen dieser Arbeit belegt werden können.

Abstract – english

The aim of this diploma thesis is to analyze medieval motifs presented in the first four volumes of *Die Chroniken von Chaos und Ordnung*, a series of high-fantasy novels by Austrian author J. H. Praßl. To begin with, the work is classified into German-language literature to close the gap of research in high-fantasy novels in Austria. Therefore, the term “fantasy” has to be clarified, which implicates a differentiation of its German and English usage. Subsequently, the focus of the paper shifts towards the analysis of the book and its medieval motifs. Not only the plot but also the protagonists of the cycle of novels will be scrutinized by presenting and analyzing them according to their archetypes to contribute to the understanding of the analysis of the medieval motifs. This forms the core of the work and predominantly refers to the *Motif-index of the German secular narratives from the beginning to 1400*. Equally, further works are adduced to ensure the completeness of investigation, which is of utmost importance in chapter 6.12 *Monster und Wunderwesen*. Thus, the analysis is additionally based on Rudolf Simek’s work *Monster im Mittelalter. Die Phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen* amongst others.

Through this analysis it is shown that medieval motifs are inherent in *Die Chroniken von Chaos und Ordnung* I–IV; however, they are not borrowed from the corresponding works by any means, but adapted by the two authors under consideration of further aspects. Therefore, the thesis of this paper can be considered as approved.