



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

Das Zusammenspiel von Religion, Macht und Magie in
ausgewählten Werken der High-Fantasy

verfasst von / submitted by

Nastasja Regenfelder

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

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2017 / Vienna, 2017

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

A 190 299 333

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

Lehramt (Diplom) UF Psychologie und Philosophie
UF Deutsch

Betreut von / Supervisor:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Murray G. Hall

Genderhinweis

Auch die weibliche Person ist im folgenden Text miteingeschlossen, jedoch wird aus Gründen der Verständlichkeit in der weiteren Arbeit auf das Binnen-I verzichtet.

Vorwort

Den größten Dank empfinde ich gegenüber allen Fantasy-Autoren, deren Bücher ich gelesen habe und die mich gefesselt haben. Sie waren sowohl meine Inspirationsquelle, meine Trostspender und meine Gefährten, die immer, je nach Lebenslage und Umständen, die richtigen Worte fanden. Ich sage: „Danke!“, dass sie mir die Möglichkeit gaben, in andere Welten voller Abenteuer zu tauchen, die sich von der unseren auf viele Weisen unterschieden, die dadurch umso schöner zu lesen waren und dafür, dass sie den Input für die folgende Diplomarbeit gaben.

Jedoch wäre diese Arbeit ohne meine Eltern schon im Vorfeld nicht zustande gekommen, deswegen gilt ein großer Teil meiner Dankbarkeit auch Gerald und Renate Regenfelder, die mich stets unterstützten und deren Vertrauen in meine Fähigkeiten niemals wankte. Auch möchte ich mich bei allen anderen bedanken, die mir Ratschläge gaben, Literaturvorschläge machten oder mir, während meiner Schreibblockaden, einfach nur zur Seite standen.

Darüber hinaus möchte ich gegenüber allen Leuten meinen Dank ausdrücken, die mir halfen, diese Arbeit Korrektur zu lesen und die Fehler, die sich hie und da eingeschlichen haben, auszumerzen.

Auch möchte ich mich bei Ao. Univ.-Prof., Univ.-Doz. Dr. Murray G. Hall für die Betreuung meiner Arbeit bedanken.

Und was einst schon der Vater der High-Fantasy, JOHN R.R. TOLKIEN über sein Werk sagte, so möchte ich diese Zeilen auch jedermann zu Herzen legen, der auch meine Arbeit in die Hände bekommt:

Es ist wohl in einer langen Geschichte nicht möglich, es jedermann an allen Stellen recht zu machen oder jedermann an den gleichen Stellen zu missfallen [...].¹

TOLKIEN, J. R. R.: Der Herr der Ringe. Die Gefährten. (Bd. 1, ins Deutsche übersetzt von WOLFGANG KREGGE) Stuttgart: Klett-Cotta ¹²2002, S. 4.

Inhalt

1. Problemaufriss und Zielstellung	7
2. Der Versuch einer Definition	10
2.1 Abgrenzung von Fantasy und phantastischer Literatur	12
2.2 Abgrenzung von Märchen und Fantasy	13
2.3 Abgrenzung von Science-Fiction und Fantasy	15
2.4 Zusammenfassung	15
2.5 High-Fantasy und Heroic-Fantasy	16
3. Die Rolle der Religion in der Fantasy	19
3.1 Dualismus	19
3.1.1 Gut und Böse	20
3.1.2 Geist und Materie	23
3.1.3 Heimat und Fremde	24
3.2 Religion und Magie	25
3.3 Schöpfungsmythen in der Fantasy	27
3.4 Theokratie	30
3.5 Das hierarchische System der Gläubigen	34
3.6 Ketzer in der Fantasy	35
4. Götter in der Fantasy	37
4.1 Wurzeln	37
4.1.1 Fantastisches in der Odysse	38
4.1.2 Fantastisches in Ovids Metamorphosen	39
4.2 Unsterblichkeit	40
4.2.1 Wurzeln in der Literatur	41
4.2.2 Variationen der Unsterblichkeit	43
4.3 Zwischenwesen	43
4.3.1 Dämonen	44

4.3.2	Engel.....	45
4.3.3	Messiase	46
4.3.4	Gefallene Götter.....	46
5.	Kriterien der Werkanalyse.....	48
5.1	Einleitung.....	48
5.2	Literarische Kriterien.....	49
5.2.1	Zusammenfassung des Inhalts	49
5.2.2	High-Fantasy und ihre Merkmale	50
5.2.3	Figurenübersicht	50
5.3	Thematische Kriterien.....	50
5.3.1	Religion in der Welt der Fantasy	51
5.3.2	Zusammenspiel von Religion, Magie und Macht.....	52
5.3.3	Die mythologischen Vorbilder	52
5.4	Resümee	52
6.	Werkanalysen	54
6.1	Einleitung.....	54
6.2	Der <i>Dämonen Zyklus</i> von PETER V. BRETT	55
6.2.1	Literarische Kriterien	56
6.2.2	Thematische Kriterien	67
6.3	Die <i>Licht-Saga</i> von BRENT WEEKS	89
6.3.1	Literarische Kriterien	90
6.3.2	Thematische Kriterien	102
6.4	<i>Das Zeitalter der Fünf</i> von TRUDI CANAVAN.....	122
6.4.1	Literarische Kriterien	123
6.4.2	Thematische Kriterien	133
6.5	Resümee	155
6.5.1	Religion in der Fantasy	155
6.5.2	Religion, Macht und Magie.....	157

6.5.3	Mythologische Vorbilder.....	159
7.	Literaturverzeichnis.....	162
7.1	Primärliteratur.....	162
7.2	Sekundärliteratur.....	163
7.3	Internetrecherchen.....	166
7.4	Abbildungsverzeichnis.....	167
8.	Anhang.....	168
8.1	Abstract.....	168
8.2	Eidesstattliche Erklärung.....	169

1. Problemaufriss und Zielstellung

In folgender Arbeit soll untersucht werden, welche Funktion die Religion in Fantasy-Romanen innehat. Da es in diesem Literaturgenre verschiedene Einteilungen gibt, möchte ich meine Nachforschungen auf die High-Fantasy beschränken und im Weiteren erläutern, warum meine ausgewählten Werke in genau dieses Genre hineinfallen.

Der erste Abschnitt bildet eine theoretische Abhandlung und liefert eine Hinführung zur weiteren Analyse. Im ersten Teil werden die Unterschiede zwischen Fantasy, Science-Fiction und weiteren Genres dargestellt. Daraufhin folgt eine weitere Verengung der Gattung zur High-Fantasy und ihren speziellen Merkmalen. Eines dieser Merkmale beinhaltet eine weitere wichtige Komponente für den theoretischen ersten Abriss meiner Diplomarbeit, nämlich die Religion. Zusätzlich haben wir es in der Fantasy immer oder sehr oft mit einem dualistischen Weltbild zu tun. Dieses Bild ist auch in den ausgewählten Werken meiner Primärliteratur wieder zu finden, deshalb soll darüber eine genauere Untersuchung stattfinden. Jedoch prägt sie nicht nur das dualistische Weltbild, sondern hat noch eine weitere Eigenschaft, sie ist stark verwurzelt mit der Magie und diese beiden Komponenten lassen sich schwer bis gar nicht auseinanderhalten.

Der zweite Abschnitt behandelt in einer Analyse die Darstellung der Priester, Religionsoberhäupter oder in polytheistischen Weltbildern die Vertreter der jeweiligen Gottheiten beziehungsweise die Gottheit selbst. Diese Darstellung ist sehr oft, wie das ganze Weltbild in der Fantasy, in Gut und Böse unterteilt. Diese Dichotomie soll nun anhand ausgewählter Figuren dargestellt oder auch an anderen Beispielen widerlegt werden.

Darüber hinaus betrachten wir die hierarchische Anordnung der Priester, ihre Lebensgewohnheiten und andere Regeln des Zusammenlebens, ihre Geheimnisse und den wiederkehrenden Zusammenhang von Religion, Macht und Magie. Hier stellt sich die Frage, ob sich idente Erzählstrukturen finden lassen oder ob sich diese alle voneinander unterscheiden.

Im weiteren Verlauf wird untersucht, was die Priester selbst von ihrem Gott/ihren Göttern halten. Glauben sie an diese/n, oder sind sie/ist er nur ein Mittel zum Zweck, um die Macht an sich zu reißen? Sind die Oberhäupter fanatisch? Und wenn ja, wie

wirkt sich dieser Fanatismus auf die Gesellschaft aus? Oder sind sie Zweifler und geben nur vor, an etwas zu glauben?

In einigen Werken der High-Fantasy gibt es das Phänomen der Gottwerdung. Das heißt, ein Priester wird zum Gott oder der Gott wird als Strafe in einen Menschen verwandelt. Die daraus notwendige Entstehung eines noch höheren Wesens wirft für die Literatur viele Fragen auf. Warum wird dieses Element immer wieder in einigen Erzählungen eingebaut? Wie wird die Verwandlung vollzogen? Diesen Fragen möchte ich im letzten Kapitel auf den Grund gehen.

Die zentralen Forschungsfragen, die ich mit meiner Arbeit beantworten möchte, lauten wie folgt:

- Was ist mit dem Begriff High-Fantasy gemeint?
- Was sind die Merkmale eines dualistischen Weltbilds und wie werden diese dargestellt?
- Welche Rolle spielt die Religion in der Fantasy?
- Wie werden die Religionsoberhäupter in den ausgewählten Werken der Fantastik dargestellt?
- Welche Rolle nehmen diese in ihrer Welt ein und wie wird diese von den anderen Personen wahrgenommen?
- Wie hängen Religion, Macht und Magie zusammen?
- Gibt es dazu Erzählstrukturen oder andere Muster, die sich wiederholen?
- Warum kommt die Fantasy-Literatur nicht ohne Elemente der Religion aus? Oder andersrum: Warum sind die Priester in den Romanen zumeist auch Zauberer, beziehungsweise mit außergewöhnlichen und/oder übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattet?
- Wie stellen sich die mythologischen Vorbilder und deren Abwandlungen in der High-Fantasy dar?

Es wurde zusätzlich recherchiert, ob zum Thema Religion in den Primärwerken bereits in einer anderen Arbeit Stellung bezogen worden ist, allerdings blieb die Suche erfolglos. Lediglich im Internet stößt man auf ein Interview mit BRENT WEEKS, dem

Autor der *Licht-Saga*, in dem er über seine christlichen Wurzeln spricht und dabei kurz auf religiöse Symbole in seinem Werk eingeht.²

² Siehe dazu: https://www.youtube.com/watch?v=_tVNCnrUERU

2. Der Versuch einer Definition

Vor allem in der Fantasy ist es nicht immer leicht, die verschiedenen Gattungen auseinanderzuhalten. Hier sind vor allem vier Arten zu nennen, die man auf den ersten, und manchmal auch auf den zweiten Blick verwechseln könnte. Dazu zählen unter anderem die „*phantastische Literatur, Fantasy, Science Fiction und Märchen.*“³ Dass es zu diesen Verwechslungen kommt, ist auch auf dem Büchermarkt feststellbar, viele Verlage drücken, ohne systematische Kriterien, den verschiedensten Romanen entweder den einen oder anderen Gattungstempel auf.⁴ Aber auch in anderen Medien ist diese Verwechslung, vor allem auch bei den Star Wars Filmen erkennbar, die in letzter Zeit einen regelrecht neu erwachten Hype erfuhren. So finden sich in zahlreichen Foren Diskussionen darüber, in welche Gattung diese einzuordnen ist oder ob sie eine Art Mischform sind.

STEPHAN FRINGS schreibt davon, dass es vor allem im deutschsprachigen Raum schwierig ist, eine Definition zu finden, weil das Wort *Fantasy*, im Englischen anders als im Deutschen, mehrere Bedeutungsebenen aufweist.⁵

*<Phantastische Literatur im allgemeinen Sinne> repräsentiert dabei die Summe jedweder nicht-realistischen Literatur, sei es die Science Fiction, das Märchen, die literarische Utopie oder eben die Fantasy.*⁶

Diese Definition geht also davon aus, dass es einen Überbegriff für dieses Genre gibt. (In dieser Arbeit sprechen wir von <Fantasy im weiteren Sinn>, um mit den Begrifflichkeiten nicht durcheinander zu kommen.) Und von der <Fantasy im weiteren Sinn> ausgehend, spaltet sich diese in verschiedene Gattungen und Subgattungen auf. Im folgenden Abschnitt betrachten wir diesen Überbegriff und sehen uns an, was sie verbindet, um in einem weiteren Kapitel zu eruieren, was sie trennt.

³ PESCH, HELMUT W.: *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung.* Dissertation (masch.). Univ. Köln 1998, S. 1

⁴ Vgl. PESCH (1998), S. 1

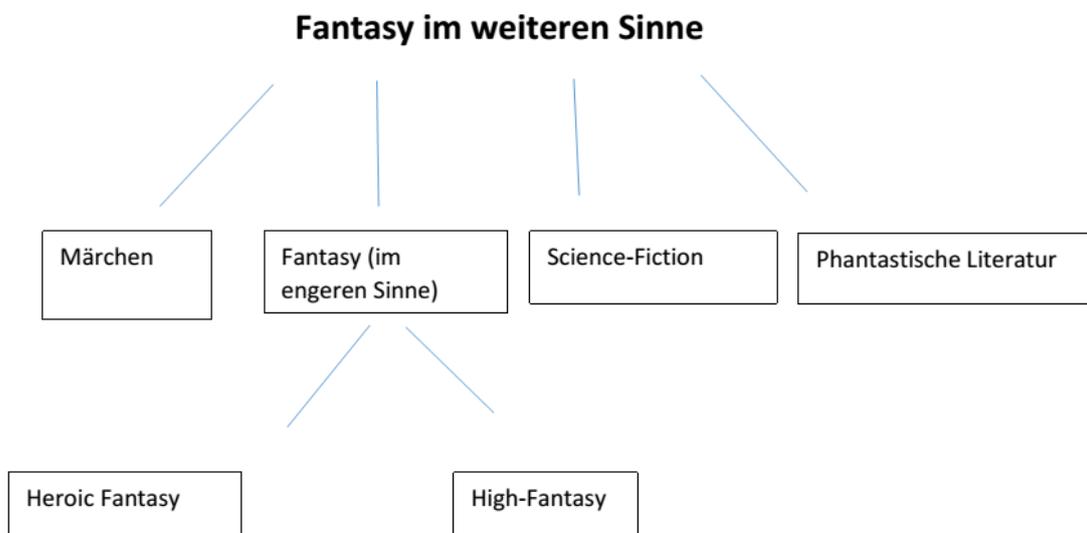
⁵ Vgl. FRINGS, STEPHAN: *Alte Götter, neue Welten. Religion und Magie in der deutschsprachigen Fantasy-Literatur.* Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2010 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 103), S. 24

⁶ FRINGS (2010), S. 25

Im obigen Zitat kann man natürlich darauf verweisen, dass „*das Realistische und das Fantastische Bestandteil jeglicher Literatur sind.*“⁷ Worauf sich natürlich die Frage stellt, ob man zwischen diesen beiden eine strikte Trennung aufrechterhalten kann und inwieweit die phantastische Literatur von allen anderen zu unterscheiden ist. Dazu gibt es verschiedene Definitionen, die beide Gattungen voneinander abgrenzen sollen:

*Nichtsdestoweniger hat die etablierte Dichotomie realistisch/nicht realistisch ihre Berechtigung. Die Kennzeichnung von Texten als nicht realistisch weist nämlich daraufhin, dass es sich hierbei um Literatur handelt, die sich im Gegensatz zur realistischen Literatur nicht, beziehungsweise nur bis zu einem gewissen Grad darum bemüht, die Erfahrungswirklichkeit des Rezipienten möglichst exakt abzubilden.*⁸

Wir haben es also bei der <Fantasy im weiteren Sinn> mit keiner realen möglichen Wirklichkeit zu tun, sondern die Literatur versucht sich dieser zu entziehen. Da in den folgenden Kapiteln viele Definitionen und Begriffe folgen, möchte ich hier einen kurzen graphischen Überblick über die Einteilung der diversen Genres, ausgehend von der <Fantasy im weiteren Sinne>, geben.



⁷ HETMANN, FREDERIK: Die Freuden der Fantasy. Von Tolkien bis Ende. Frankfurt am Main/Berlin/Wien: Ullstein 1984, S. 9

⁸ FRINGS (2010), S. 24

2.1 Abgrenzung von Fantasy und phantastischer Literatur

Haben wir nun geklärt, was die <Fantasy im weiteren Sinn> ausmacht, ist nun zu eruieren, was mit der <Fantasy im engeren Sinne> gemeint ist. So schreibt LUIS VAX:

Das Phantastische im strengeren Sinn erfordert einen Einbruch eines übernatürlichen Ereignisses in eine von Vernunft regierte Welt.⁹

Dieses, von VAX erwähnte Zitat, zeigt deutlich, inwieweit sich <Fantasy im engeren Sinne> und die phantastische Literatur voneinander unterscheiden. In Ersterer gibt es keinen Einbruch von Übernatürlichem, diese ist in diesen Welten immer schon existent und somit in den Lebenswelten der Romanfiguren mitintegriert. FRINGS schreibt, dass das Kennzeichen von Fantasy-Texten

[...] nicht etwa nur der Einbruch einzelner phantastischer Elemente in eine im Übrigen realistisch gezeichnete Textwirklichkeit [ist], sondern viel mehr die Konstruktion eines fingierten Paralleluniversums.¹⁰

Dies unterscheidet also die phantastische Literatur von der Fantasy-Literatur. Die eine Gattung orientiert sich an der realen Welt und die andere hat keine oder wenige Referenzpunkte mit dieser. Natürlich gibt es auch hier Mischformen, so kann ein Übergang von der einen in die andere Welt stattfinden, eine Parallelwelt wird jedoch immer, neben der realen Welt, zusätzlich konstruiert. Als Beispiel kann hier *Die unendliche Geschichte* dienen.¹¹ Hier wechselt der Protagonist von der realen Welt in eine unbegreiflich phantastische Welt und muss dort Abenteuer bestehen. In diesem Roman kommen also beide Welten vor. Zum einen jene, die sich an der realen Welt orientiert und zum anderen diejenige, welche wenige Gemeinsamkeiten mit ihr aufweist. Solche Parallelwelten entstehen auch in der Science-Fiction oder dem Märchen, deshalb müssen diese von der <Fantasy im engeren Sinne> noch weiter unterschieden werden.

Kommen wir nun zur Phantastik oder zur phantastischen Literatur.

Der Text entwirft eine Welt, die grundsätzlich mit dem jeweiligen kulturellen Realitätsbegriff kompatibel ist; in dieser Welt treten aber Phänomene (Figuren, Ereignisse) auf, die mit diesem Realitätsbegriff nicht kompatibel sind, weil sie

⁹ VAX, LOUIS: Die Phantastik. In: ZONDERGELD, REIN A. (Hrsg.), Phacon 1: Almanach der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1975, S. 17

¹⁰ FRINGS (2010), S. 26

¹¹ Vgl. FRINGS (2010) S. 26

einer seiner [...] Basisannahmen verletzen, die festlegen, was das jeweilige System für mögliche oder unmögliche Welten hält.¹²

Die phantastische Literatur hält sich also im Großen und Ganzen an die Spielregeln der Realität und enthält nur in spezifischen, klar abgetrennten Bereichen eine Fiktion, die nicht der Wirklichkeit entsprechen könnte.

2.2 Abgrenzung von Märchen und Fantasy

Sehr oft wird von Fantasy gesprochen, als wäre sie eine moderne Form des Märchens. Jedoch sind auch hier erhebliche Unterschiede zu finden, die voneinander abgegrenzt werden können. Dabei lassen sich Unterschiede in ihrer „*Struktur und der Ausgestaltung der jeweiligen Anderswelten*“¹³ feststellen. So schreibt SUSANNE VAN CLEWE im folgenden Zitat, dass ihr Aufbau strukturierter und einfacher sei.

Es ist eine sehr simple Welt, die nur aus wenigen unspezifischen Versatzstücken zusammengebaut ist: Hütte und Schloss, Fluss, Berg, Wald. Das Wunderbare beginnt gleich neben der Hütte, am Waldrand.¹⁴

Darüber hinaus wird viel gekürzt sowie gestrichen und die Darstellungen sind stark verallgemeinert. Auch hier ergeben sich Unterschiede in der Ausgestaltung der Figuren. So werden diese im Märchen nur an der Oberfläche beschrieben. Davon hebt sich die Fantasy stark ab, denn hier werden Charakterzüge und andere Eigenschaften sehr detailliert und oft ausufernd dargestellt.¹⁵

Eine weitere Definition von ROGER CAILLOIS besagt:

Das Märchen ist eine Welt des Wunderbaren, die sich der realen Welt entgegenstellt, ohne deren Zusammenhang zu zerstören. Das Phantastische dagegen offenbart einen Skandal, einen Riss, einen seltsamen, fast unerträglichen Einbruch in die reale Welt. Das Phantastische ist kein Kompromiss: Es ist eine Aggression... Die Sicherheit einer Welt zerbricht, in der man bis dahin die Gesetze für allgemein gültig und unverrückbar gehalten

¹² WÜNSCH, MARIANNE: Phantastik in der Literatur der frühen Moderne. In: MIX, YORK-GOTHART (Hrsg.): Naturalismus. Fin de siècle. Expressionismus 1890-1918. München und Wien: Carl Hanser Verlag 2000 (Hansers Sozialgeschichte der deutschen Literatur vom 16. Jahrhundert bis zur Gegenwart 7), S. 175

¹³ VAN CLEWE, SUSANNE: Gewalt in der Fantasy. Die Darstellung der Gewalt in Fantasy-Romanen und Fantasy-Comics für Erwachsene. Dissertation. Univ. Berlin 1994, S. 4

¹⁴ VAN CLEWE (1994), S. 4

¹⁵ VAN CLEWE (1994), S. 4

*hat. Es ist das Unmögliche, das Unerwartete in einer Welt aufgetaucht, aus der es per definitionem verbannt worden ist.*¹⁶

Hier stellt sich die Fantasy also der Realität in den Weg. Erstere beschreibt Unbegreifliches und kann auf keine Weise in Einklang mit der uns bekannten Welt kommen. Es ist ein Bruch, der nicht mehr zusammengeführt werden kann. Das Märchen hingegen versucht sich anzupassen, erzählt von einer wunderlichen, jedoch der Realität noch nicht so fernen Welt. So schreibt auch MARIANNE WÜNSCH, dass es in der Fantasy einen „*Klassifikator der Realitätsinkompatibilität*“¹⁷ gibt. Sie besagt auch, dass es zwei unterschiedliche Welten geben muss. Für die <Fantasy im engeren Sinne> ist sie auf jeden Fall eine Voraussetzung, damit sie als solche gelten kann, jedoch sind jene Parallelwelten auch für die Gattung der Science-Fiction vorstellbar. Man muss nur an Reisen in die Vergangenheit oder aber auch in die Zukunft denken.¹⁸

Als weiteres Unterscheidungsmerkmal kann man auch die Länge der Texte heranziehen. Handelt es sich bei den Märchen zumeist um eine kurze Form der Erzählung, so ist diese in der Fantasy meistens mit der Länge eines Epos vergleichbar. Auch die typischen Phrasen zum Anfang und Schluss des Märchens tauchen in der Fantasy nicht auf.¹⁹

Somit kann zusammenfassend gesagt werden, dass der Unterschied des Märchens zur Fantasy vor allem durch eine Parallelwelt gekennzeichnet ist, aber auch von einem absoluten Bruch mit der realen Welt. Dazu kommt noch die unterschiedliche Darstellung von Charakteren, die im Vergleich besonders ins Auge fallen, die Textlänge und die spezifischen Phrasen beim Märchen.

¹⁶ CAILLOIS, ROGER: Das Bild des Phantastischen vom Märchen bis zur Science Fiction. In: ZONDERGELD, REIN A. (Hrsg.): *Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1974, S. 46

¹⁷ WÜNSCH, MARIANNE: *Die Fantastische Literatur der Frühen Moderne (1890-1930). Definition, denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen*. München: Wilhelm Fink Verlag 1991, S. 36

¹⁸ WÜNSCH (1991), S. 37

¹⁹ Vgl. FRINGS (2010), S. 28

2.3 Abgrenzung von Science-Fiction und Fantasy

Da sich die Fantasy-Literatur vor allem aus der Science-Fiction entwickelte²⁰, ist hier noch einmal besonders darauf einzugehen, wie sich diese voneinander unterscheiden, da sie vor allem, wie im Kapitel *Abgrenzung von Märchen und Fantasy* bereits erwähnt, oft Parallelwelten beinhalten.

Eine Abgrenzung zieht VAN CLEWE zwischen der <Fantasy-Literatur im engeren Sinn> und der Science-Fiction darin, dass sich die eine nicht darum kümmert einem logischen Prinzip zu folgen oder nur ansatzweise nach naturwissenschaftlichen Gesetzen arbeitet. Im Gegenzug dazu versucht die Science-Fiction ihre Parallelwelt mit logischen und wissenschaftlich fundierten Parametern zu erklären und zu rationalisieren.²¹

Auch FRINGS führt eine ähnliche Definition des Genres an, und zwar:

Die Welten der Science Fiction setzen sich ebenfalls über gewisse Konventionen der empirischen Realität hinweg. Ihr wesentlicher Unterschied zu den imaginären Welten der Fantasy besteht darin, dass sie zukunftsorientiert, das heißt in einer literarisch konstruierten Zukunft auf der Erde oder auf einem erfundenen Planeten angesiedelt sind und sich dementsprechend auf einem höheren technologischen Niveau als dem der Erfahrungswirklichkeit des Lesers befinden.[...] Die dargestellten technischen Errungenschaften erscheinen, wenn nicht wahrscheinlich, so doch in den meisten Fällen zumindest denkbar.²²

Jedoch gibt es zu dieser Ansicht auch die Meinung, dass Science-Fiction eine Form der phantastischen Literatur ist. Der vermeintliche Anspruch an Wissenschaftlichkeit wird nur dazu benutzt, einen plausibleren Eindruck zu machen.²³

2.4 Zusammenfassung

Das Wunderbare offenbart sich im Märchen in einer (zeitlosen) Welt der Wunder und der Zauberei, in der Phantastik als Riss in der Welt und in der Science Fiction als Antizipation möglicher Entwicklung.²⁴

²⁰ HETMANN (1984), S. 13

²¹ Vgl. VAN CLEWE (1995), S. 3

²² FRINGS (2010), S. 28

²³ Vgl. PESCH (1998), S. 69

²⁴ HENNLEIN, ELMAR: Religion und Phantastik. Zur Rolle des Christentums in der phantastischen Literatur. Essen: Die Blaue Eule 1989 (Germanistik in der blauen Eule 13), S. 13

Wir haben nun eine Definition davon, was Fantasy-Literatur nicht ist. In der Zusammenfassung soll nun kurz die spezifischen Merkmale dieser Gattung wiedergegeben werden. FRINGS spricht dabei von diesen:

- *[K]onstruktion unhistorischer Sekundärwelten [...]*
- *Versatzstückartige Verwendung von mythisch-märchenhafter Stoffe [sic!] und Motive der Weltliteratur,*
- *die Voraussetzung von Magie als Analogon der Naturgesetze,*
- *sowie die technologische und kulturelle Vergangenheitsbezogenheit²⁵*

Mit anderen Worten kann man also sagen, dass <Fantasy im engeren Sinn> immer eine Parallelwelt, die auch nicht die Vergangenheit der Wirklichkeit beschreibt, aufweist. Zudem tauchen immer wieder Elemente des Märchens und diverser Mythen auf. Weiters ist die Magie ein wichtiger Faktor und tritt sehr oft an die Stelle der Naturgesetze. Außerdem spielt sich die Handlung in einem technologisch rückschrittlichen Kontext ab.

2.5 High-Fantasy und Heroic-Fantasy

Die Heroic Fantasy nimmt ihren Anfang im 20. Jahrhundert und ist vor allem eine Erscheinung im amerikanischen Raum. Diese Subgattung bezieht sich vor allem auf Heldensagen und auf normierte, heldenhafte Abenteuerliteratur. Hinten angestellt werden hier vor allem die Elemente des Märchens, also jene des Wunderbaren. Als ein bekannter Vertreter im deutschsprachigen Raum der Gegenwart ist hier WOLFGANG HOHLBEIN zu nennen.²⁶

Im Gegensatz dazu weist die High-Fantasy laut VAN CLEWE andere Elemente auf:

[...] Lebensreise des Protagonisten, Reifungsprozess, detailliert ausgemalte eigenständige Anderswelt mit eigenen Gesetzen sowie märchenhafte Motive und mythologische Bezüge.²⁷

Der nächste weitere wichtige Schritt für die High-Fantasy wird mit JOHN R. R. TOLKIENS Werk *Der Herr der Ringe* gemacht. Dieser Epos löste sozusagen einen Boom an weiteren Romanen dieser Art aus und führte dazu, dass sowohl die High-

²⁵ FRINGE (2010), S. 31

²⁶ Vgl. VAN CLEWE (1995), S. 17

²⁷ VAN CLEWE (1995), S. 17

Fantasy als auch die Heroic Fantasy gleichermaßen bekannt wurden.²⁸ TOLKIEN gilt als der Vater der High-Fantasy und hat es, mit seinem Einfallsreichtum und seiner, bis ins kleinste Detail geplanten und strukturierten Welt, geschafft, ein noch nie da gewesenes Fantasiereich zu erschaffen. Schreibt man also über dieses Genre, führt kein Weg an ihm vorbei. Er ist ein Vorbild für alle weiteren Autoren und zugleich immer noch der Brillanteste von ihnen.²⁹

Fantasy für die breiten Massen war zu Beginn der 50er Jahre in den USA vor allem auf den Taschenbuchbereich begrenzt. So wirkte sich vor allem die Konkurrenz zweier Verlage besonders günstig auf deren Entwicklung aus. Es wetteiferten damals die beiden Verlage *Ballantine Books* und *Ace Books* gegeneinander. Im weiteren Verlauf kristallisierte sich eine besonders beliebte Gattung heraus, die sogenannte *Sword und Sorcery Fantasy*. Da jedoch dieser Begriff sehr irreführend sein kann, da es zum Teil Werke dieses Subgenres gibt, die weder mit Schwertern noch mit Magie zu tun haben. Deshalb wurde ein neuer Begriff eingeführt, und zwar der bereits erwähnte Terminus der *Heroic Fantasy*.³⁰ Folgende drei Punkte sind maßgebende Elemente dieser Literatur:

- [...] *aktionsreiche Abenteuer,*
- *Schauplatz einer mehr oder minder nur in der Phantasie bestehenden Welt,*
- [...] *in welche[r] moderne Wissenschaft und Technologie noch nicht vorhanden sind.*³¹

Neben der Heroic Fantasy entwickelt sich nach HETMANN nun eine kulturhistorisch beeinflusste Weiterführung der Fantasy, die ROBERT BOYER und KENNETH J. ZAHORSKI in ihrem Werk *The Fantastic Imagination* zu einer weiteren Begriffsbestimmung geführt haben:

High-Fantasy besteht aus Märchen oder Geschichten, die mit Mythen in Zusammenhang stehen, aus Feengeschichten, jenen alten und neuen Geschichten, die sich in einer mysteriösen Anderswelt abspielen. [...] [M]ythologische Geschichten, die sich in einem Reich abspielen in dem Menschen und Götter einander noch begegnen [...] Das bedeutet nicht, daß Gespenstergeschichten, Fabeln, Märchen oder Satiren keine Phantasie

²⁸ Vgl. VAN CLEWE (1995), S. 17

²⁹ Vgl. FEIGE, MARCEL: Das neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit – Mythen, Legenden, und Sagen der Fantasy. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S. 12

³⁰ HETMANN (1984), S. 15

³¹ HETMANN (1984), S. 16

enthielten, aber in dem Ausmaß, in dem sie sich in einer nicht-realen Welt abspielen oder von Personen oder Vorgängen handeln, die nach realistischen Normen unmöglich sind, werden sie zur Fantasy. Das wiederum heißt nicht, daß sie High-Fantasy sind. Eine Anzahl von Grundzügen müssen zusammenkommen, damit ein Werk besteht, auf das diese Bezeichnung zutrifft. High-Fantasy spielt sich immer in einer >Anderswelt< ab [...] Die Charaktere in der High-Fantasy sind eindrucksvolle Figuren, die durch ihre magischen oder übernatürlichen Kräfte Wunder bewirken oder Furcht erregen, ja manchmal beides vermögen. [...] High-Fantasy handelt von klar erkennbaren archetypischen Themen und Motiven, wie beispielsweise die Initiation von Tod und Wiedergeburt, und häufig erläutern ihre Geschichten die Notwendigkeit, die für das Individuum besteht, auf eine schicksalsträchtige Queste [...] auszuziehen. Schließlich, und dies betrifft die Darstellungsweise, ist der Stil von High-Fantasy eine gehobene figurative Sprache, zumal mit ihm ja die imaginären Welten beschrieben werden müssen.³²

Um eine bessere Übersicht zu gewähren, kann die High-Fantasy unter folgenden drei Punkten zusammengefasst werden:

- Einerseits wird in dieser Gattung immer eine geschlossene Parallelwelt dargestellt.
- Es gibt fast immer eine <Quest>, gleichzusetzen mit einer Suche und damit verbundenen Abenteuern
- Sehr oft entsteht eine Erneuerung mythischer Stoffe oder zumindest eine Abwandlung derselben.³³

Diese Unterscheidung liefert viele Elemente, die genauso auf die Heroic Fantasy zutreffen könnten. Deshalb gibt es bezüglich dieser beiden Subgenres auch andere Meinungen. So glaubt FRINGS, dass diese weiteren Einteilungen nur aus strategischen Gründen bei der Vermarktung eine Rolle spielen. Weniger hilfreich sind sie jedoch aus dem Blickpunkt der Literaturwissenschaft. Denn der Unterschied zwischen den beiden Genres scheint nicht in den verschiedenen Stoffen und ausgewählten Motiven auf, sondern beruht lediglich darauf, dass der High-Fantasy eine höhere literarische Qualität nachgesagt wird.³⁴

³² HETMANN (1984), S. 16-17

³³ HETMANN (1984), S. 21-23

³⁴ FRINGS (2010), S. 31-32

3. Die Rolle der Religion in der Fantasy

Die Religion in Fantasy Romanen ist nicht ein Faktor, der auf den ersten Blick offensichtlich erscheint. So sind weder die Fantasy-Fans allesamt Christen, noch wird man sie in anderen religiösen Gemeinschaften in großer Zahl wiederfinden. Auch im Bereich des Okkultismus bewegt sich der Großteil der Leser nicht. Bei den Autoren selbst ist jedoch oft ein frommer, familiärer Hintergrund häufig.³⁵

*Deutlicher ist die Beziehung zahlreicher Motive, Stoffe und Erzählstrukturen aus dem Spektrum des Phantastischen zu religiösen Wurzeln, die zum Teil freilich nur weit im Hintergrund des Textes liegen.*³⁶

So schreibt auch HENNLEIN, dass oft die Religion „in vielen Stoffen und Motiven der literarischen Phantastik [...] Prämisse, Element oder Bezugspunkt“³⁷ ist.

3.1 Dualismus

In der Philosophie wird der Dualismus so definiert, dass er „[...] vom Vorhandensein zweier entgegengesetzter Prinzipien ausgeht [...]“³⁸. So lebe von dieser Gegensätzlichkeit nicht nur die Fantastik, so ABRAHAM. Jedoch sollte diese Komponente auch nicht als schwarz-weiß Schema aufgefasst werden. Denn die Schilderung solcher Dichotomien ist weitaus komplexer gestrickt, als nur die Darstellung des Gegenteils.³⁹ Im Folgenden wird auf einige dieser Kontraste genauer eingegangen, besonders der religiöse Hintergrund soll hierbei hervorgehoben werden, dafür werden andere, für dieses Thema weniger relevante Unterschiede, ausgelassen.

³⁵ Vgl. FRENSCHKOWSKI, MARCO: Phantastik und Religion: Anmerkungen zu ihrem Verhältnis. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Götterwelten. Phantastik und Religion. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 97), S. 31

³⁶ FRENSCHKOWSKI (2006), S. 31

³⁷ HENNLEIN (1989), S. 19

³⁸ <http://www.wissen.de/lexikon/dualismus-philosophie>

³⁹ Vgl. ABRAHAM, ULF: Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2012 (Grundlagen der Germanistik 50), S. 151

3.1.1 Gut und Böse

In den großen Werken der Fantasy, an dieser Stelle seien die beiden Paradebeispiele *Der Herr der Ringe* oder *Harry Potter* erwähnt, besteht ein Kampf zwischen Gut und Böse. So kämpft, um es vereinfacht auszudrücken, der gute Harry Potter gegen den bösen Voldemort. Auch in TOLKIENS Werk wird dieser Kampf ausgetragen, wobei sich die Gegner nicht in einer Figur alleine charakterisieren, sondern in einer Fülle von bösen und guten Charakteren widerspiegeln. So bekämpfen sich zum Beispiel die Zauberer Saruman und Gandalf wie auch der Hobbit Frodo und Gollum.

Diese Dichotomie lässt sich auch in der Religion, vor allem in der christlichen, wiederfinden. Hier entspringt sie aus den beiden Gegenpolen, nämlich Gott und Satan und ihren dazugehörigen Engeln beziehungsweise Dämonen.⁴⁰

Bedingt durch den Dualismus der christlichen Lehre entsteht dabei eine doppelte Relation; denn die zahllosen Dämonen, die die Phantastik bevölkern, sind einerseits Teil, Ableger oder Verwandte der satanischen Mächte und – aus diesem Grunde – andererseits Widersacher Gottes.⁴¹

In der Fantasy-Literatur ist diese Zweiteilung nicht auf eine oder zwei Personen beschränkt, oder mit einer gewissen Macht verbunden, sondern beruht zumeist auf dem unterschiedlichen Gebrauch der Macht selbst. Diese kann sich nun durch unterschiedliche Weise manifestieren. Zum einen als Magie oder Zauberkraft, es sind aber auch andere Formen möglich.⁴² Der Unterschied zwischen guter und schlechter Magie lässt sich unter einem anderen Namen, nämlich der weißen und der schwarzen Magie, bis ins Mittelalter zurückführen. Auch damals wurde die Unterscheidung nicht wegen der unterschiedlichen Methoden vorgenommen, sondern die Magie wurde nach ihren Zielsetzungen beurteilt.⁴³ So ist es zum Beispiel bei den Harry Potter Bänden der Fall, dass sich sowohl Harry als auch Voldemort derselben Magie bedienen, jedoch unterschiedliche Ziele verfolgen.

⁴⁰ Vgl. HEIMERL, THERESIA: Halb- und Unterwelten. Zum latenten Dualismus in Fantasy-Epen. In: HAFNER, JOHANN EVANGELIST und JOACHIM VALENTIN (Hrsg.): Parallelwelten. Christliche Religion und die Vervielfachung von Wirklichkeit. Stuttgart: Kohlhammer 2009 (Religionskulturen 6), S. 286-287

⁴¹ HENNLEIN (1998), S. 24

⁴² Vgl. HEIMERL (2009), S. 286-287

⁴³ Vgl. PETZOLDT, LEANDER: Tradition im Wandel. Studien zur Volkskultur und Volksdichtung. Frankfurt am Main u.a.: Peter Lang 2002, S. 290

Auch in Harry Potter ist das Motiv erkennbar, auch Voldemort hat keine genuin böse Vorgeschichte, sondern stammt aus derselben Schule wie die guten Zauberer (Dumbledore) und weist sogar eine ähnliche Kindheitsgeschichte wie Harry auf.⁴⁴

Das Gute oder Böse entsteht jedoch im Gebrauch und Bewertung dieser Magie. Das Gute beruft sich auf: „Freundschaft, Tapferkeit, Besonnenheit, Maßhalten etc.“⁴⁵ Dem gegenüber wird die Macht beziehungsweise Zauberkraft des Bösen „[...] zum eigenen Vorteil, zur Befriedigung von Begierden (nach Macht, Herrschaft, Besitz, ...) [...]“⁴⁶ verwendet.

Das [...] Positive tritt auf der einen Seite als das „Göttliche“ bzw. als „Ordnung der Welt“ in Erscheinung; das ebenso generell Negative nimmt auf der anderen Seite als das „Satanische“ bzw. als „Störung der Ordnung“ (Riß) [sic!] Gestalt an. Hierbei ist zu berücksichtigen, daß die Störung der Ordnung in der phantastischen Literatur nicht vom Übernatürlichen schlechthin hervorgerufen wird, sondern stets von beängstigenden „bösen“ Erscheinungen.⁴⁷

Gott steht also für die Ordnung und die Struktur in Fantasy-Welten, und wenn diese nicht mehr aufrechterhalten werden, ist es meistens ein böser Widersacher, der diese Ordnung aus den Fugen geraten lässt. Diese Unordnung selbst ist aber, wie oben erwähnt, nicht die Magie, sondern etwas Unbekanntes, das zusätzlich keine guten Absichten hegt. Die Magie in diesen Romanen hat also eine ordnende Funktion, wenn sie sich an Gott und die Tugenden hält. Wird sie jedoch missbraucht oder in einem anderen Sinne verwendet als vorgesehen, so wird sie dem Bösen zugeordnet.

Verwendet *Harry Potter* nur den Dualismus des christlichen Glaubens, ist die Welt des *Herrn der Ringe* zum Teil auf einem eigenen mythologisch-religiösen Schöpfungsmythos aufgebaut, welcher im *Sillmarillion* erzählt wird. Dabei wird, wie im Christentum, ein dualistisches Weltbild aufgebaut. Die Ähnlichkeiten zwischen dem guten Gott Ilúvatar und dem bösen Melkor, der alles Erschaffene zunichtemacht oder es in etwas Böses umfunktioniert, verweisen nicht nur einmal, sondern des Öfteren auch auf die Bibel und das christliche Weltbild. Der Machtmissbrauch wird hier klar dargestellt: Melkor versucht nicht, die ihm gegebene Macht zu gebrauchen, etwas

⁴⁴ HEIMERL (2009), S. 290

⁴⁵ HEIMERL (2009), S. 288

⁴⁶ HEIMERL (2009), S. 288

⁴⁷ HENNLEIN (1998), S. 26

Neues zu erschaffen, sondern zu zerstören oder zu verunstalten, um so seine eigenen egoistischen Ziele zu verfolgen.

Jedoch wird in der zeitlich weiter vorgerückten Welt Mittelerde, also im *Herrn der Ringe*, der Unterschied zwischen Gut und Böse weniger deutlich. Zum Beispiel lässt sich ein eindeutiger moralischer Verfall sowohl von Frodo als auch von Bilbo Beutlin durch das Tragen des Ringes feststellen.⁴⁸

Die Entstehung des Bösen in der Fantasy-Literatur benötigt demnach drei Arten der Weltsicht:

- Die Frage, woher das Böse nun kommt, ist einfach erklärt: Es entwickelt sich aus den Todsünden: Missgunst, Eitelkeit, Machtstreben und Ichbezogenheit.
- Es ist möglich, dass das Gute gegen das Böse siegt.
- Auch das Böse bekommt eine Geschichte und es wird oft dargestellt, wie es den Versuchungen erliegt.
- Der Held wird wiederum so dargestellt, dass er den Versuchungen widerstehen kann.⁴⁹

Zusammenfassend lässt sich feststellen: Der Dualismus der Fantasy-Epen wäre religionsgeschichtlich als gemäßigter Dualismus zu bezeichnen, mit einem wesentlichen Unterschied: Es wird an den Anfang bzw. als oberstes Prinzip kein höheres Wesen gesetzt, sondern es wird eine apersonale, allumfassende Transzendenz vorausgesetzt, aus deren Gebrauch oder Missbrauch gut und böse abgeleitet wird. Auslöser für den Missbrauch sind negative Eigenschaften, allen voran Begierde/Gier, die ihrerseits wieder in den personalen Protagonisten bzw. deren Begleitumstände verortet werden, nicht in einer uranfänglichen Existenz dieser Eigenschaften – was letztlich die Frage nach der Herkunft des Bösen unbeantwortet lässt.⁵⁰

HEIMERL gibt auf die Frage, warum der Dualismus in der Fantasy immer eine Größe ist, mit der man rechnen muss, eine kurze aber sehr einleuchtende Antwort: Wo würde die Handlung der Figuren bleiben, wenn sich alle verstünden und alle Fantasy-Welten in den Fantasy-Epen nur gute Wesen hervorbrächten?⁵¹ Und auch ABRAHAM hat eine

⁴⁸ ABRAHAM (2012), S. 156

⁴⁹ HEIMERL (2009), S. 290-291

⁵⁰ HEIMERL (2009), S. 292

⁵¹ Vgl. HEIMERL (2009), S. 292

ähnliche Meinung, denn er postuliert: „*Es handelt sich um zwei Pole, die ohne einander nicht auskommen.*“⁵²

3.1.2 Geist und Materie

Die Fantasy beruft sich nicht nur auf der Dichotomie von Gut und Böse. Sehr oft zeigt sie auch eine Trennung zwischen Geist und Materie auf. Man darf sich hier jedoch keine Trennung vorstellen, wie DESCARTES sie postulierte, eine Trennung zwischen „*Res Cogitans*“ und „*Res Extensa*“⁵³, die Unterscheidung zwischen einem Ich, das denkt, und der materiellen Außenwelt, sondern einer, die religionsgeschichtlich weiter zurückgeht.

*„Hier fällt der Blick damit neben den altorientalischen und griechischen Mythen der frühen Hochkulturen für die Antike und das Mittelalter [...] auf die Dominanz jüdisch, christlich und islamisch geprägter <Parallelweltkonzeptionen>.“*⁵⁴

Geformt sind diese Konzepte vor allem durch ein Reich, in denen sich die „*Engel, Dämonen und die Seelen der Verstorbenen*“⁵⁵ aufhalten. Jedoch geraten diese Anderswelten spätestens im 18. Jahrhundert in Verruf, denn sie verlieren ihre Glaubwürdigkeit. Doch damit gehen auch Zweifel an Gott selbst einher. Die Menschen verlieren in gewissem Sinne ihre Parallelwelten und durch diesen Verlust entstehen neue Welten, die ihren Vorgängern ähneln.⁵⁶ Wie zum Beispiel: „*Halloween [...], Der Fliegende Holländer, [...], Dracula [...]*“⁵⁷ und andere. Auf diese Tradition ist auch die Fantasy zurückzuführen. So bekämpfen viele Helden nicht nur materielle Bösewichte, sondern müssen sich auch mit überirdischen und nicht materiellen Mächten

⁵² ABRAHAM (2012), S. 156

⁵³[http://www.philosophie-woerterbuch.de/online-woerterbuch/?title=Res%20cogitans&tx_gbwphilosophie_main\[entry\]=779&tx_gbwphilosophie_main\[action\]=show&tx_gbwphilosophie_main\[controller\]=Lexicon&cHash=7d1ab447fa10070ef1e7288adc3a701e](http://www.philosophie-woerterbuch.de/online-woerterbuch/?title=Res%20cogitans&tx_gbwphilosophie_main[entry]=779&tx_gbwphilosophie_main[action]=show&tx_gbwphilosophie_main[controller]=Lexicon&cHash=7d1ab447fa10070ef1e7288adc3a701e)

⁵⁴ VALENTIN, JOACHIM: Parallelwelten im 19. Jahrhundert. Fünf Thesen zur Genese der Fiktionalität. In: HAFNER, JOHANN EVANGELIST und JOACHIM VALENTIN (Hrsg.): Parallelwelten. Christliche Religion und die Vervielfachung von Wirklichkeit. Stuttgart: Kohlhammer 2009 (Religionskulturen 6), S. 228-237

⁵⁵ VALENTIN (2009), S. 228

⁵⁶ Vgl. VALENTIN (2009), S. 229-232

⁵⁷ VALENTIN (2009), S. 232

herumschlagen. Als Beispiel wäre hier TRUDI CANAVANS *Das Zeitalter der Fünf* anzuführen. Hier stellt sich eine einfache Priesterin gegen eine immaterielle und böse Göttermacht.

3.1.3 Heimat und Fremde

Eine weitere Dichotomie, wenn es um Fantasy-Welten geht, kann in der Betrachtung der Fremde und der Heimat festgestellt werden. Sehr oft wird ein Held aus seiner gewohnten Umgebung gerissen und muss sich nun als Fremder in unbekanntem Ländern durchschlagen. Dieses Motiv findet man unter anderem in den Werken von J. R. R. TOLKIEN (*Der Hobbit, Der Herr der Ringe*), BRENT WEEKS (*Licht-Saga*), TRUDI CANAVAN (*Das Zeitalter der Fünf*) und vielen anderen mehr. Auch VALENTIN schreibt, dass es ein wichtiges Element der Science-Fiction sei⁵⁸, jedoch scheint es so, als ob die Fantasy diese Entwicklung eins zu eins übernommen habe. Dieses Element, verbunden mit der Magie in der Fantasy, hat natürlich auch einen Vorreiter, und wer sollte dies anders sein, als der Vater der High-Fantasy, nämlich *Der Herr der Ringe*. Mit diesem Werk beginnt die Reise in eine magische Welt.⁵⁹ Als literarische Inspiration dienen unter anderem die *Odyssee* und diverse Ritterromane. Ihre Fortsetzung finden sie in den im 16. Jahrhundert entstehenden Abenteuerromanen,⁶⁰ von wo sich dieses Motiv seinen Weg in die Science-Fiction bahnt und sich schlussendlich auch in der High-Fantasy wiederfinden lässt.

Die überwiegende Mehrzahl von Abenteuergeschichten verwendet im Aufbau entweder das auslösende Moment eines plötzlichen, unerwarteten, zuweilen zufälligen Ereignisses oder die Gefährdung eines sorgfältig ausgearbeiteten Planes durch außerordentliche, bedrohliche Situationen.⁶¹

Diese bedrohlichen Situationen gehen sehr oft von etwas Fremden oder Unbekanntem aus und lassen sich so gut wie immer in der Fantasy-Literatur finden. So verliert in der

⁵⁸ Vgl. VALENTIN (2009), S. 235

⁵⁹ Vgl. DAEMMRICH, HORST S. und INGRID G. DAEMMRICH: Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch. Tübingen und Basel: Francke Verlag 2019, S. 9

⁶⁰ Vgl. VALENTIN (2009), S. 235

⁶¹ DAEMMRICH (1995), S. 10

Licht-Saga der Protagonist sein ganzes Dorf und ist gezwungen, sich gegen das unbekannte Böse zu verteidigen und in die Fremde zu fliehen.

Auch haben wir es mit einem versteckten, religiösen Zusammenhang zu tun. So haftet dem Auenland, welches die Heimat des Protagonisten Frodo Beutlins im *Herr der Ringe* darstellt, etwas Paradiesisches an. Er wird jedoch aus seinem Zuhause vertrieben.⁶² Dabei wird er zwar nicht durch eine Schlange verführt, dem Urbild des Bösen in der Bibel, jedoch von einer grausamen Macht, die eine sehr ähnliche Versuchung darstellt.

3.2 Religion und Magie

Da die Magie in den meisten Werken der Fantasy als gegeben dargestellt wird, das heißt, sie ist Teil der Realität der fiktiven Welt, braucht es sehr oft ein Pendant, das unerklärlich ist, ein höheres Wesen oder eine höhere Macht, die all das Unerklärliche erklärt. Hier kommt die Religion ins Spiel. Wie diese aufbereitet wird, liegt zumeist bei den Autoren selbst. Doch können ausgewählte strukturelle Merkmale voneinander unterschieden werden.

- Der Held ist entweder religiös oder nicht, dadurch ergeben sich gewisse Probleme.
- Die Religion oder der Glaube ist Bestandteil, um gewisse Magiepraktiken überhaupt durchführen zu können,
- oder die Religion verbietet die Ausführung von Magie oder bestimmter Magie.

Die Unterscheidung zwischen Religion und Magie ist jedoch nicht so einfach, wie es sich vermeintlich darstellt. So schreibt STEPHAN FRINGS, dass „*es sich hierbei um wesensverwandte Phänomene handelt, die sich nur schwer voneinander abgrenzen lassen*“⁶³. Vor allem die Etymologie des Wortes *Magier* bezeichnete im Altpersischen eine Gruppe von Priestern. Was beide miteinander verbindet, ist die Tatsache, dass die beiden Prinzipien von dem Dasein einer metaphysischen Kraft ausgehen. Über die

⁶² Vgl. STÜRZER, ANJA: Die Desakralisierung der Welt. ‚Kryptoreligiöse‘ Räume in *Der Herr der Ringe und Harry Potter*. In: SCHMEINK, LARS und HANS-HARALD MÜLLER (Hrsg.): *Fremde Welten. Wege und Räume der Fantastik im 21. Jahrhundert*. Berlin und Boston: De Gruyter 2012, S.305

⁶³ FRINGS (2010), S.33

Frage, wie man die beiden auseinanderhält, wurde bis heute keine Einigung erzielt. Die Forschung über diese beiden Phänomene beschäftigte zu allererst den Ethnologen JAMES GEORG FRASER, dieser ging davon aus, dass die Magie eine minderwertige Beschäftigung mit Übersinnlichem sei, wohingegen die Religion eine bessere Qualität diesbezüglich aufweise, und deshalb langsam aber sicher eine Vorreiterrolle eingenommen hat. Dies lässt sich aber, durch die nach wie vor nebeneinander existenten Phänomene in vielen menschlichen Lebensweisen, nicht belegen. Dahingegen entwickelt BRONISLAW MALINOWSKI eine andere Ansicht in Bezug auf Magie und Religion. Magie soll in diesem Falle einen praktischen Nutzen erfüllen. Wenn die Menschen keinen Ausweg mehr sehen, greifen sie darauf zurück. Einen weiteren Anlass zur Differenzierung liefern NATHAN SÖDERBLOM und KARL BETH. Sie gehen davon aus, dass die Grundhaltung in der Religion von Hochachtung und Frömmigkeit geprägt ist. Im Gegenzug dazu ist die Magie eine Hilfe, um gewisse Ziele zu erreichen.⁶⁴ Andere Forscher vertreten die Meinung, dass man sie dadurch auseinanderhalten kann, indem die Religion eine soziale Rolle erfüllt, die Magie hingegen nicht. Diese soziale Rolle ergibt sich jedoch nicht in der Betrachtung ihres Wesens und ist nur eine äußere Erscheinungsform. Dadurch entstehen, bei Annahme dieses Postulats, begriffliche Schwierigkeiten. So kann davon ausgegangen werden, dass Magie und Religion, sofern man sie unterscheiden will, zu gleichen Teilen isolierend als auch sozial wirken können.⁶⁵ KARL BETH unterscheidet die beiden Phänomene ähnlich wie FRINGS, auch er geht davon aus, dass die Religion eine Einfügung in bestimmte Verhältnisse darstellt, wohingegen die Magie das Gegenteil charakterisiert.⁶⁶

Magie und Religion sind Gegensätze, die sich nicht vereinbaren lassen. Deshalb ertötet die Magie, wo sie herrscht, die Religion, und deshalb kämpft lebendige Religion gegen die Magie.⁶⁷

⁶⁴ Vgl. FRINGS (2010), S. 33-35

⁶⁵ Vgl. BETH, KARL: Das Verhältnis von Religion und Magie. In: PETZOLDT, LEANDER: Magie und Religion. Beiträge einer Theorie der Magie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1978 (Wege der Forschung 337), S. 29-32

⁶⁶ Vgl. BETH (1978), S. 46

⁶⁷ BETH (1978), S. 46

Eine andere, wie ich meine, sehr einprägende Definition stammt von CARL CLEMEN, dieser schreibt:

*Danach besteht der Unterschied zwischen beiden darin, daß man in der Religion die höheren Mächte gewinnt oder versöhnt, in der Magie zwingt.*⁶⁸

Jedoch ist die Vermischung von Religion und Magie schon in der Antike zu beobachten:

*Schon früh findet sich im griechischen Mythos der Glaube an ein Geschehen, das von übernatürlichen zauberischen Kräften bewirkt wird. Und da die Zauberei als etwas Göttliches empfunden wurde, waren zunächst die Götter im Besitz von magischen Kräften und von Zauberdingen. Aphrodite besitzt einen Zaubergürtel, mit dem sie Götter und Menschen berückt; [...] Hephaistos besitzt ein Zaubernetz, das binden und bannen kann; Hermes trägt einen Zauberstab in der Hand [...]*⁶⁹

Auch in der modernen Fantasy-Literatur bestehen in vielen Werken Zusammenhänge zwischen Religion und Magie. Sie treten meistens gemeinsam in Erscheinung und sind oft wichtige Faktoren, die zu Abenteuern und Quests führen. Es ist durchaus nicht unüblich, dass in den Werken der Fantasy Magier auch religiöse Oberhäupter verkörpern, oder dass sich gewisse magische Praktiken nur durch religiöse Riten vollziehen lassen.

3.3 Schöpfungsmythen in der Fantasy

Die Suche nach einem dahinterliegenden Grund macht auch vor der Fantasy nicht halt. So bauen die Autoren in die Handlung ihrer Epen oft ein übermächtiges Wesen mit ein, ob dies nun über alle wacht, eine Macht in sich ist, oder wieder von einem noch höheren Wesen bestimmt ist, gestaltet sich von Werk zu Werk unterschiedlich. Manchmal geht die Macht auf einen Gott zurück, sehr oft entsteht jedoch auch ein polytheistisches Weltbild. Sie alle haben jedoch eines gemeinsam, und zwar erklären sie den Anfang der Welt.

⁶⁸ CLEMEN, CARL: Wesen und Ursprung der Magie. In: PETZOLDT, LEANDER: Magie und Religion. Beiträge einer Theorie der Magie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1978 (Wege der Forschung 337), S.49-51

⁶⁹ ACKERMANN, ERICH: Von mythischen Figuren und Zauberdingen. Die Wurzeln der Phantastik in der Antike. In: LE BLANC, THOMAS und WILHELM SOLMS (Hrsg.): Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Erich Röth Verlag 1994, S. 59

Auch JOHANNES RÜSTER stellt sich die Frage, warum Gott in einer nicht realen, sondern fiktiven Literatur immer wieder eine so große Rolle spielt. Seine Antwort darauf lautet: „Weil er erst (und nur!) darin bildlich erkennbar werden kann.“⁷⁰ Laut dieser Definition ist es also erst möglich Gott zu erkennen, wenn man sich in eine phantastische Welt begibt, die mit der Realität nichts mehr zu tun hat. So kann diese Aussage zutiefst atheistisch aber auch religiös verstanden werden.

STEPHAHN FRINGS beschreibt den Zusammenhang zwischen Religion/Weltschöpfung und der Fantasy damit, dass der Autor immer auch Gott spielt. TOLKIEN selbst bezeichnet diese Idee einmal mit dem Wort „Zweitschöpfer“⁷¹. Denn der Autor hat die Macht, über alles, was in seiner Welt passiert, zu entscheiden. Er ist in diesem Sinne allmächtig. Um diese Tatsache nicht zu offensichtlich zu machen, verbirgt er sie mit der Schaffung eines supranaturalen Wesens.⁷²

RAIMUND BORGMEIER beschreibt den Zusammenhang der Religion und der Science-Fiction, diese Aussage ist jedoch, in diesem Sinne auch für die Fantasy verwertbar:

*Eine Stellungnahme zu den letzten Dingen der menschlichen Existenz, die traditionelle Aufgabe der Religion, ist in einem totalen Weltentwurf unumgänglich.*⁷³

Wir brauchen also in der Fantasy in folgender Hinsicht einen religiösen Erklärungsgrund für die Entstehung dieser imaginären Welten. Diese Konstruktion ist vor allem aus diesen beiden Gründen von Bedeutung:

- Sie ist nötig für eine innere Gesetzmäßigkeit und macht somit die erschaffene Welt glaubhafter.

⁷⁰ RÜSTER, JOHANNES: Macht hoch die Tür. Spannungsfelder phantastischer Messianik. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Götterwelten. Phantastik und Religion. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 97), S. 50

⁷¹ FRINGS, STEPHAN: Vom Zweck heiliger Mittel. Über Religion in der deutschsprachigen Fantasyliteratur. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Götterwelten. Phantastik und Religion. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 97), S. 245

⁷² FRINGS (2006), S. 244-245

⁷³ FRINGS (2006), S. 244

- Zusätzlich benötigt die Dichotomie von Gut und Böse in der Fantasy-Welt eine religiöse Erläuterungsvorlage.⁷⁴

So beschreibt TOLKIEN in seinem *Silmarillion* den Anfang der Welt als eine Musikkomposition. Diese wird von Erú (er hat viele Namen, z. B. Illúvatar, man könnte ihn auch als Schöpfergott bezeichnen) sozusagen dirigiert. Leider passiert es immer wieder, dass Melkor falsche Töne in die wohldurchdachte Melodie einfügt. Es ist also der Anfang alles Bösen, was sich in der Geschichte von Mittelerde (im *Herrn der Ringe*) weiter fortsetzt.⁷⁵ TOLKIEN beschreibt hier einen allmächtigen Gott, der über alles herrscht. Und selbst wenn gegen ihn gehandelt wird, stellt sich im Verlauf der Geschichte dar, dass er alles zum Guten wenden kann. Es wird somit in dieser Schöpfungsgeschichte der Beweis erbracht, dass das Böse in den Werken TOLKIENS nicht dieselbe Macht besitzt wie das Gute. So kommt zum einen, den Ainur (die Werkzeuge Gottes, zu denen auch Melkor gehört) die Aufgabe zu, an der Welt und ihren Optionen mitzuarbeiten. Man kann diese Autonomie jedoch auch missbrauchen, jedoch wird die Schöpfung dadurch nicht gefährdet, da Erú allmächtig ist.⁷⁶ An dieser Stelle des *Silmarillion* können einige Vergleiche mit der Schöpfungsgeschichte des Christentums angestellt werden. Hier möchte ich vor allem die moderne Sichtweise der christlichen Welterschöpfung mit der Welterschöpfung der Fantasy vergleichen. So schreibt RAINER LACHMANN über die fundamentalen Inhalte des christlichen Glaubens über die Schöpfung:

- *Gott als Schöpfer ist [...] unableitbarer und unverfügbarer Ursprung des Weltganzen [...]*
- *Gott als Schöpfer hat die Welt gut geschaffen [...]*
- *Der Mensch als Geschöpf Gottes „hat sein Dasein nicht aus sich selbst, sondern ... ist definiert in bezug [sic!] auf einen ihm vorausliegenden, ihn umgreifenden Horizont: Gott“⁷⁷*

⁷⁴ FRINGS (2006), S. 247

⁷⁵ Vgl. PESCH (1982), S. 158-159

⁷⁶ Vgl. FORNET-PONSE, THOMAS: Verliehene Schöpfermacht. J. R. R. Tolkien: The Silmarillion. In: LE BLANC, THOMAS und JOHANNES RÜSTER (Hrsg.): Glaubenswelten. Götter in Science Fiction und Fantasy. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2005 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 88), S. 25

⁷⁷ LACHMANN, RAINER: Grundsymbole christlichen Glaubens. Eine Annäherung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1992, S. 62

Hier finden sich einige Parallelen, die sowohl in der Welt TOLKIENS auftauchen, als auch im christlichen Glaubenskonzext. Zum einen ist Gott der Ursprung allen Lebens, sowohl im *Silmarillion* als auch in der Bibel. Zum anderen sind beide von einem guten Welterschöpfer überzeugt und darüber hinaus entsteht ein kaum merklicher, aber sich dennoch einschleichender Determinismus.

Vor allem in den Fantasy-Welten kann so ein Handlungskonflikt entstehen. Zum einen müssen die Protagonisten ihr Schicksal annehmen, jedoch wird die Situation so dargestellt, als hätten sie eine Wahl. Würden sie jedoch den Weg, der ihnen aufgezeigt wurde, verlassen, gäbe es keine weiterführende Handlung. Zusätzlich besteht ein erzählerisches Problem, wenn alles ohne Zweifel gut ausgehen würde und dies jedem Leser klar ist, entstünde kein Spannungsbogen.⁷⁸

Jedoch lässt sich feststellen, dass die Fantasy eher zu polytheistischen Weltentwürfen neigt. Dies kann mitunter darauf zurückzuführen sein, dass dieser Glaube zum einen befremdlicher ist, als wenn nur ein monotheistischer Gott beschrieben werden würde. Sie besitzen somit einen Hauch von Abenteuer. Sogar in monotheistischen Religionsentwürfen werden Termini wie *Kirche* oder *Pfarrer* nicht verwendet. Viel eher wird auf Wörter wie *Tempel* oder *Priester* zurückgegriffen.⁷⁹

Doch egal ob polytheistisch oder monotheistisch, die Vorstellungen göttlicher Wirklichkeit sind in der Fantasyliteratur fast immer in Form personaler Gottesvorstellungen vertreten, weil die Götter nicht selten mehr oder weniger deutlich in Erscheinung treten sollen. Apersonale Vorstellungen des Absoluten bilden daher die Ausnahme, der konkrete Gott steht im Zentrum der Verehrung, nicht das unbestimmte Göttliche.⁸⁰

3.4 Theokratie

Mit der Magie ist immer auch eine Macht verbunden, zu etwas fähig zu sein, das andere nicht schaffen, etwas zu tun, das ansonsten unmöglich wäre. Besonders jene Figuren, die sich der Magie bedienen, besitzen immer besondere Gaben. Dasselbe gilt für die Religion, sie unterstützt auch eine Macht, die über Eigenschaften verfügt,

⁷⁸ PESCH (1982), S. 157

⁷⁹ Vgl. FRINGS (2006), S. 258

⁸⁰ FRINGS (2006), S. 258

Dinge zu vollbringen, die einem Normalsterblichen nicht möglich sind. Auch im Lexikon findet sich eine Definition über die Macht an sich.

M. ist ein politisch-soziologischer Grundbegriff, der für Abhängigkeits- oder Überlegenheitsverhältnisse verwendet wird, d. h. für die Möglichkeit der M.-Habenden, ohne Zustimmung, gegen den Willen oder trotz Widerstandes anderer die eigenen Ziele durchzusetzen und zu verwirklichen. M. kann von Personen, Gruppen, Organisationen (Parteien, Verbänden, Behörden) bzw. dem Staat ausgeübt werden oder von gesellschaftlichen (wirtschaftlichen, technischen, rechtlichen, kulturell-religiös geprägten) Strukturen ausgehen.⁸¹

Diese Kraft, die diesen Personen oder Gruppen zu eigen ist, kann natürlich auch für schlechte Zwecke ausgenutzt werden. Das Motiv, des immer wiederkehrenden Machtmissbrauchs, ist auch in der Fantasy-Literatur tief verankert. Sie ist sehr oft Teil der Misere für den Helden und sehr oft eine (zu Beginn) nicht bekämpfbare, institutionalisierte Größe.

ULF ABRAHAM meint, dass die Macht seit der Antike, ja sogar schon vor ihrer Zeit, durch Kontrolle und Besitz konstituiert war. Daher sei es nicht verwunderlich, dass dieses Schema der Unterwerfung und der Unterdrückung auch in der Fantasy-Welt immer wieder auftauche. Finden lässt sich dies nicht nur in dem Musterbeispiel von TOLKIENS Werk dem *Herrn der Ringe*, sondern auch in neueren Welterschöpfungen, wie zum Beispiel in CHRISTOPHER PAOLINIS Epos *Eragon*. Aber auch in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur, wie in ASTRID LINDGRENS *Brüder Löwenherz*, lässt sich dieses altbekannte Muster aufstöbern.⁸² Diese Macht hat sowohl bei LINDGREN als auch bei TOLKIEN eine religiöse oder/und magische Komponente, wenn sie auch nicht immer auf den ersten Blick erkannt werden kann. In diesem Kapitel möchte ich daher erörtern, inwieweit Macht und Religion/Magie zusammenspielen und wie sie konstruiert sind.

Da die Überschrift ja *Theokratie* lautet, möchte ich mich im Folgenden darauf konzentrieren, wie sich die „[...] *Ausübung weltlicher Macht mit religiöser Legitimation* [...]“⁸³ in der Fantasy verhält. Da diese eng mit der Magie verbunden ist, möchte ich auch auf deren Zusammenhang eingehen. Denn

⁸¹ <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/17812/macht>

⁸² Vgl. ABRAHAM (2012), S. 174

⁸³ RÜSTER, JOHANNES: Macht hoch die Tür. Spannungsfelder phantastischer Messianik. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Macht und Mythos. Wetzlar: Phantastische

[...] was ist Fantasy schon anderes als Geschichten von Magie? Und was sind Geschichten von Magie schon anderes als Geschichten von Macht? Ein Wort definiert das andere beinahe. Macht ist Magie; Macht ist Potenz. [...] Das große Thema der Fantasy ist nicht, wie man die Magie hält und schwingt, [...], es ist, wie man die Magie findet und entdeckt, wie sie funktioniert.⁸⁴

Aus diesem Zusammenhang lässt sich ein Konstrukt erbauen, in dem sowohl Magie, Macht und Religion in der Fantasy voneinander abhängig sind und sich gegenseitig bedingen. Eine dieser Formen der Abhängigkeit ist jene, die sich in Gestalt der Theokratie zeigt. Dazu ist es notwendig, den Begriff der *Theokratie* genauer zu klären. So entspringt die etymologische Bedeutung des Begriffes im ersten Jahrhundert nach Christus von einem Historiker jüdischer Herkunft namens JOSEPHUS. Übersetzt man den Ausdruck wortwörtlich, bezeichnet er <Gottes Herrschaft>. Diese Herrschaft hatten die Priester inne und sie wurden als rechte Hand Gottes angesehen.⁸⁵ Schlägt man im Lexikon nach findet man diese Definition:

Theokratie [griech.: Gottesherrschaft] *T. ist eine Herrschaftsform, bei der sich der oder die Herrschenden einzig auf das Wort oder die Autorität eines Gottes stützen und nur ihre Interpretation des Gotteswillens gelten lassen. In T. unterwerfen sich die weltlichen Herrscher den religiösen Führern oder sind in Personalunion religiöser Führer und weltlicher Herrscher.⁸⁶*

Da es einige unterschiedliche Formen der Theokratie geben kann, ist es auch möglich, diese zu unterteilen. JOHANNES RÜSTER stützt sich hier auf eine Einteilung von DEWEY WALLACE:

- „*Hierokratie*“: In dieser Ausführung verfügen die Geistlichen, jedweder Art, über die Macht. Als früher existente Formen dieser ausübenden Macht gilt unter anderem die katholische Glaubensgemeinschaft und seine Papst- und Priesterschaft bis zum 19. Jahrhundert.
- „*Königstheokratie*“: Dabei wird das Oberhaupt einer Gemeinschaft als Gott verehrt oder wird so dargestellt, als sei er der Auserwählte Gottes und deshalb befugt zu herrschen

Bibliothek Wetzlar 2004 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 86), S. 97

⁸⁴ KING, STEPHEN: *Danse Macabre*. Die Welt des Horrors in Literatur und Film. Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber. München: Wilhelm Heyne Verlag 1988, S. 441

⁸⁵ Vgl. RÜSTER (2004), S. 98

⁸⁶ <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/18335/theokratie>

- „*Allgemeine Theokratie*“: Um die ultimative Macht im Land zu erhalten, werden bestimmte Regeln ersonnen, sowie eine genaue machthabende Struktur und Politik eingeführt. Bei dieser Herrschaftsform sind die Hierokratie und die Königstheokratie bereits inkludiert und sie geht über diese beiden Formen hinaus. Sie könnte auch als alltagsbestimmende Macht bezeichnet werden.
- „*Eschatologische Theokratie*“: Dabei wird der Herrscher selbst nicht als Gott angesehen, aber als der Messias, der Erlöser.⁸⁷

Diese Unterteilungen können auch für die Science-Fiction oder die High-Fantasy verwendet werden. Sehr oft ist ein religiöser oder magischer Herrscher an der Macht, mitunter auch ein göttlicher Herrscher oder ein falscher Messias, usw. Die Möglichkeiten sind hier nahezu unerschöpflich.

Auch RÜSTER sieht die

*[...] einzigartige Möglichkeit, die Verlängerung ins Transzendente hinein, die ja Charakteristikum jeder Religion und damit auch jeder Theokratie ist, zu relativieren, indem das in der Realität objektive Nicht-erfahrbare als Teil des Erzählkontinuums dargestellt wird. Das Göttliche wird literalisiert, gleichsam vom Sockel geholt. Die Theokratie wird an ihrer etymologischen Wurzel gepackt und wortwörtlich genommen: Gott kann selbst herrschen, das dargestellte System wird durch faßbare [sic!] Gottheit überhöht und kann somit ganz anders besprochen werden, der Mensch kann auf Augenhöhe an Gott gemessen werden und anders herum.*⁸⁸

In diesem Genre haben wir es also mit einem Spezialfall zu tun, denn sie kann einer Gottheit, einer religiösen oder magischen Macht ein materielles Dasein zugestehen.⁸⁹ Dadurch können Autoritäten zu einer schier unbesiegbaren Größe aufsteigen und sehr oft besteht der Reiz der Fantasy-Literatur darin, das Unmögliche möglich zu machen.

ULF ABRAHAM ist der Auffassung, dass sowohl die Vorreiter der Fantasy (unter anderem *die Odyssee* als auch andere Literatur weitab dieses Genres) sich immer schon mit dem Thema Macht auseinandersetzen. Wiederkehrende Erzählmuster – wie das Begehren der Macht, das Verlieren dieser oder aber auch der rechtmäßige Besitzer einer Macht zu sein, es aber nicht zu wissen – sind nicht nur Eigenheiten, die sich in der Fantasy wiederfinden lassen. Letzteres findet man schon im Artusroman

⁸⁷ Vgl. RÜSTER (2004), S. 98-99

⁸⁸ RÜSTER (2004), S.100-101

⁸⁹ Vgl. RÜSTER (2004), S.102

von CHRETIEN DE TROY. Aber auch *Der Herr der Ringe* greift dasselbe Schema wieder auf und lässt den gefährlich aussehenden Waldläufer zum König werden.⁹⁰

Ebenso gehen, laut WILLY HELLPACH, mit diesen Mächten auch gewisse Verpflichtungen einher.⁹¹ Er schreibt, dass „*Praktiken des Umgangs mit den Mächtigen [...] [als] Ritus [...]*“⁹² bezeichnet werden. Hier schließt sich der Kreislauf von Religion, Macht und Magie. Denn mit dem Ritus wird immer auch eine gewisse Magie ins Spiel gebracht, besonders in der Welt der Fantasy.

3.5 Das hierarchische System der Gläubigen

Da es nicht nur der Glaube an eine (für den Leser fremde) Macht ist, der das Spannende an der Fantasy ausmacht, sondern auch einzelne Figuren und deren Systeme, die der Handlung Charakter einflößen, wird in diesem Kapitel eine Darstellung darüber folgen. Dabei ist zu beachten, dass jene Befehlsgewalt nicht immer allmächtig ist, sondern sich auch auf kleineren Gebieten entfalten kann. So auch die zu behandelnden Personen, die in der Ausübung dieser Macht stehen. Darüber hinaus breitet sich die Macht immer in einem hierarchischen System aus. Wie dieses in der Literatur aufgebaut ist, gilt es genauer in Augenschein zu nehmen.

*Der risshafte Einbruch des Bösen wirkt an Orten, die der Verehrung Gottes dienen, diesem geweiht sind oder auf andere Weise in exklusiver Beziehung zu ihm stehen, besonders irritierend.*⁹³

So kann die Macht vor allem zum Bösen konvertieren, wenn damit nicht gerechnet wird, sich in allen Rängen einschleicht, festkrallt und damit das ganze System unterwandert. Besonders in hierarchischen Strukturen, die in der Fantasy mit Unterordnung und absolutem Glauben (auch strenge religiöse Erziehung) einhergehen, entsteht sehr oft eine Spaltung der Gemeinschaft. Zum einen gibt es Figuren, die sich dem vorhandenen System mit Leib und Seele aufopfern, auf der

⁹⁰ ABRAHAM (2012), S. 174

⁹¹ Vgl. HELLPACH, WILLY: Mächte und Pflichten. In: PETZOLDT, LEANDER: Magie und Religion. Beiträge einer Theorie der Magie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1978 (Wege der Forschung 337), S. 253

⁹² HELLPACH (1987), S. 253

⁹³ HENNLEIN (1989), S. 42

anderen Seite solche, die zum Teil schwache oder bröckelnde Strukturen ausnützen und an die Macht kommen wollen. Wie und auf welche Art diese Schwäche gegen die anderen verwendet wird, sei es nun mittels Magie, Gewalt, Erpressung oder Ähnlichem, sei dahingestellt. Doch es existiert selten bis nie eine High-Fantasy Welt, in der ein solches System nicht auf die eine oder andere Weise beschrieben wird, oder nicht gar einen maßgeblichen Handlungsstrang in der Geschichte nach sich zieht.

3.6 Ketzer in der Fantasy

Obwohl die Fantasy-Literatur von religiösen Elementen und Symbolen durchzogen ist, bedeutet dies nicht, dass in der Handlung keine kritischen, ketzerischen oder heidnischen Figuren eingebaut werden. Sie stellen einen wichtigen Part dar, weil sie sich gegen das System stellen und anderen Charakteren die Augen öffnen, sie sind also der notwendige Gegenpol. Sie verbergen sich oft im Untergrund, da sie von den Mächtigen gesucht werden. Nichtsdestotrotz sind sie sehr oft Ausübende einer gewissen verbotenen Praktik – sei es nun religiöser oder magischer Natur – und verfügen deswegen auch immer über die Möglichkeit andere zu kontrollieren, was auch der Grund für die Verfolgung der Praktizierenden ist.

Dieser Versuch zur Neutralisation, oder Inquisition, bezeichnet *„das Vorgehen gegen Ketzer oder vom Glauben Abgefallene durch die Kirche, sowie die mit der Untersuchung des Falles beauftragte Behörde“*⁹⁴. Diese geschichtliche Begebenheit hat auch in der phantastischen Literatur eine große Wirkung erzielt. Sie ruft damit nicht nur das finstere und erbarmungslose Mittelalter in Erinnerung, sondern sie ist auch eine Ausschmückung des Genres selbst. Es wird das Gefährliche, Dämonische und Geheimnisvolle dieser Welt zum Ausdruck gebracht.⁹⁵ Zum einen wird Kritik an der Religion ausgeübt, zum anderen kann es jedoch passieren, dass nicht das System selbst angefochten wird, sondern bestimmte Handlungen innerhalb der Gemeinschaft. In neueren Ausprägungen der phantastischen Literatur wird die Inquisition dazu verwendet, um Ränke zu schmieden, und Feinde bekämpfen zu können.⁹⁶ Besonders

⁹⁴ BAIER, ERICH: Wörterbuch der Geschichte. Stuttgart: Kröner Verlag 41980, S. 246

⁹⁵ Vgl. HENNLEIN (1989), S. 118-119

⁹⁶ HENNLEIN (1989), S. 121

beliebt ist dieses Szenario in der Bücherreihe GEORGE R. R. MARTINS *Ein Lied von Eis und Feuer*, wo dieses Motiv des Öfteren zum Tragen kommt.

4. Götter in der Fantasy

Wie im Kapitel über Theokratie bereits erwähnt wurde, gibt es in diesem Genre einen Spezialfall, denn in diesen Romanen ist es möglich, einer Gottheit, einer religiösen oder magischen Macht ein materielles Dasein zugestehen.⁹⁷ Dieses Zugeständnis erlaubt es nun den Göttern, mit den Menschen und ihrer Umgebung zu interagieren. Sie werden einerseits vermenschlicht, andererseits verehrt, gefangen gehalten oder es wird sogar versucht sie zu töten. Durch die Interaktion mit den Sterblichen können Metamorphosen entstehen: Zum einen kann es passieren, dass sie selbst zu Menschen werden, zum anderen auch, dass diese zu einer Gottheit erhoben werden. Das Merkmal, welches ihnen dabei fast immer zugestanden wird, ist die Unsterblichkeit.

Dass Götter in Geschichten vorkommen, hat schon eine sehr lange Erzähltradition. Mit folgendem Zitat möchte ich nun auf das nächste Unterkapitel verweisen: *„Es gibt wohl kein Volk, das nicht übernatürliche Wesen kennt, mit denen es seine Umwelt bevölkert [...]“*⁹⁸

4.1 Wurzeln

*Das Unmögliche scheint immer schon, seit den frühesten Anfängen der erzählenden Literatur, selbstverständlicher Bestandteil von erfundenen Geschichten gewesen zu sein. In den frühesten erhaltenen Zeugnissen der europäischen Literatur, in den Epen Homers, tritt es, vor allem in der Form von Wundertaten von Göttern, ebenso verständlich auf, wie in mythologischen Erzählungen der sumerischen Literatur des dritten vorchristlichen Jahrtausends.*⁹⁹

Vor allem motiv- und stoffgeschichtlich finden sich die Wurzeln der Fantasy in der Literatur des Abendlandes. Viele Werke fußen auf dem Schriftgut der Altgriechen und dem Gilgamesch-Epos. Jedoch können diese Vorformen noch nicht als Fantasy bezeichnet werden. Denn diese Mythen wurden nicht als etwas Abstraktes dargestellt, sie wurden als etwas real Existierendes anerkannt. Erst in der Aufklärung wurde in der Literatur zwischen Fakt und Fantasie unterschieden. Die Folge war, dass das

⁹⁷ RÜSTER (2004), S. 102

⁹⁸ PETZOLDT (2002), S. 11

⁹⁹ ANTONSEN, JAN ERIK: Poetik des Unmöglichen. Narratologische Untersuchungen zu Phantastik, Märchen und mythischer Erzählung. Paderborn: Mentis 2007, S. 40

Übernatürliche verbannt wurde, dieses Element erlebte jedoch in der Romantik wieder einen Aufschwung.¹⁰⁰

ABRAHAM schreibt, dass die Fantastik ihren Ursprung im Mythos findet, der zuerst mündlich tradiert wurde und erst später Einzug in die Schriften hielt. Schon damals dienten die Erzählungen als Bewältigungsstrategien, sie sollten die Angst vor Unerklärlichem abbauen und den Glauben an eine ordnende Gottheit stärken.¹⁰¹

4.1.1 Fantastisches in der Odysse

- Die Götter in der Antike erfüllen viele Funktionen, so können sie auch als Beschützer über die Lebenden wachen. So zum Beispiel auch Athene, die sowohl Odysseus, als auch seinem Sohn Telemachos, immer wieder mit Rat und Tat beiseite steht. So erscheint sie dem Sohn des Heimreisenden als ein Freund und erteilt Ratschläge.¹⁰² Dabei wird klar, dass sich die Götter der Antike unter die Menschen mischen können und es ist ihnen auch möglich, die Gestalt zu ändern.
- Allerdings können sie auch das Gegenteil bewirken und sich dem Vorhaben eines Menschen in den Weg stellen. So hatte Odysseus zwar einen beschützenden Gott, aber auch einen, der ihm böse gesinnt war: Poseidon, der Gott des Meeres, zertrümmert sein Floß, um ihn an der Heimfahrt zu hindern. Auch das geliehene Schiff der Phäaken, das Odysseus zur Heimreise verholfen hat, lässt er nach dessen Heimkehr zu Stein erstarren.¹⁰³ Hier kann also bereits erahnt werden, dass die Götter mit ihren Stimmungszuständen den Menschen in nichts nach stehen. Sie empfinden genauso Liebe und Hass, sowohl untereinander, als auch gegenüber den Sterblichen.
- In diesem Heldenepos kommt auch bereits eine Vorsehung ins Spiel. Es wird ein Ereignis der Zukunft vorausgesagt. Teiresias, ein Seher aus der Unterwelt,

¹⁰⁰ FRINGS (2010), S. 16-17

¹⁰¹ ABRAHAM (2012), S. 65

¹⁰² NACK, EMIL: Götter, Helden und Dämonen. Die Mythologie der Ägypter, Griechen, Römer und Germanen. Wien und Heidelberg: Carl Ueberreuter²1980, S. 133

¹⁰³ NACK (1989), S. 137

beherrscht diese Gabe.¹⁰⁴ Dieses Motiv ist spätestens seit TOLKIENS *Herr der Ringe* auch in vielen anderen Werken der Fantasy vorhanden. So erspäht Galadriel, eine Elbenkönigin, in ihrem Zauberbrunnen sowohl die Vergangenheit und Gegenwart als auch Zukunft.

- Auch die Tochter des Gottes Helios bedient sich einiger Zauber. So verwandelt sie zum Beispiel die Gefährten des Odysseus in Schweine.

4.1.2 Fantastisches in Ovids Metamorphosen

*Die Mythenforschung geht davon aus, daß Erzählungen von Metamorphosen auf mythische Vorstellungen der Einheit aller Naturerscheinungen und des Lebens nach dem Tode zurückgehen.*¹⁰⁵

Die *Metamorphosen* des römischen Dichters Ovid, geschrieben vermutlich zwischen dem Jahr 1 bis 8 n. Chr., sind ein in Hexametern verfasstes mythologisches Werk über Verwandlungen. Die *Metamorphosen* bestehen aus 15 Büchern mit je etwa 700 bis 900 Versen und beschreiben die Entstehung und Geschichte der Welt in den Begriffen der römischen und griechischen Mythologie. Dabei wurden etwa 250 Sagen verarbeitet. Seit seiner Veröffentlichung war es stets eines der populärsten mythologischen Werke überhaupt, und sicherlich den mittelalterlichen Schriftstellern und Dichtern am besten bekannt. Somit übte dieses Werk einen enormen Einfluss auf die Literatur jener Zeit aus.¹⁰⁶

Die Verwandlungen, welche die Götter an anderen (Menschen, Götter und andere Wesen) vorgenommen haben, finden sich somit auch in vielen modernen Werken der High-Fantasy, aber auch in anderen Literaturgenres wieder.

Diese Metamorphosen geschehen aus vielfältigen Gründen, allen voran aus Eifersucht, Neid, Geheimniskrämerei, Strafe oder Eitelkeit, sowohl seitens der Götter, aber auch der Menschen. Die Art und Weise der Verwandlung kann variieren, so werden in Ovids Werk *Metamorphosen* zu Tieren, Steinen aber auch Blumen oder Bäumen beschrieben.¹⁰⁷ Es finden sich viele Parallelen, die auch in der High-Fantasy

¹⁰⁴ ABRAHAM (2012), S. 67

¹⁰⁵ DAEMMRICH (1995), S. 255

¹⁰⁶ ABRAHAM (2012), S. 68

¹⁰⁷ ABRAHAM (2012), S. 68-69

vorhanden sind. Vor allem Lykaons Verwandlung in einen Wolf erinnert an das häufig verwendete Werwolfmotiv.

4.2 Unsterblichkeit

*„The most awkward attribute of human consciousness, according to existentialist philosophers, is an awareness of the inevitability of death. Corollaries of this awareness include angst (death, anxiety) and all manner of psychological avoidance strategies, which inevitably generate psychological and literary fantasies of immortality, including various kinds of afterlife fantasies and such fervent wishfulfillment fantasies as Oscar Wilde’s *The Picture of Dorian Gray*. Immunity to death by natural causes is routinely attributed to gods, angels, demons, and other spiritual beings, who are often imagined to be able to give such immunity to human beings. The notion that humans might discover a magical means of acquiring longevity for themselves was a central element of alchemical fantasy before sf [...] provided a plethora of imaginable methods of defying aging and disease.“¹⁰⁸*

Sehr oft entsteht in der phantastischen Literatur der Eindruck, dass die Unsterblichkeit mehr ein Fluch als ein Segen für die Menschheit sei. Das meistgebrachte Argument dafür wäre die ewige Wiederholung.¹⁰⁹ Man denke hier nur an Sisyphos, der sich immer wieder damit plagt, den Stein den Berg hinauf zu rollen und stets kurz vor der Bergspitze versagt.

Sieht man sich das Zitat von STABLEFORD genauer an, geht seine Annahme davon aus, dass die Unsterblichkeit nur auf übernatürliche Wesen übertragen werden kann, da dieses selbst ein supernaturalistisches Element ist.

Zudem spricht er davon, dass die Idee eines niemals endenden Lebens tief in der Gedankenwelt der Menschen verankert und ein Jahrtausende altes Thema ist, über das sich jede Person, auf die eine oder andere Weise, schon einmal Gedanken gemacht hat.

¹⁰⁸ STABLEFORD, BRIAN: *The A to Z of Fantasy Literatur*. Lanham u.a: The Scarecrow Press 2009, S. 214

¹⁰⁹ Vgl. STABLEFORD (2009), S. 214

4.2.1 Wurzeln in der Literatur

Jedoch gibt es auch andere Wurzeln, als jene der Antike, die auf der Suche nach dem Geheimnis der Unsterblichkeit sind. Als eines der Vorbilder, laut WEIGAND, gilt unter anderem auch der religiöse Taoismus. Dabei handelt es sich um eine Sekte mit einem Klosterwesen, dessen Mitglieder Eremiten sind und das Geheimnis des ewigen Lebens erkunden wollen. Dabei betreiben sie nicht nur Alchemie, sondern versuchen auch durch Askese oder andere rituelle Praktiken die Unsterblichkeit oder zumindest ein verlängertes Leben zu erreichen.¹¹⁰

Damit pflegt China bereits eine lange Tradition auf der Suche nach einem Mittel gegen den Tod. Zum einen glaubten die Sektenmitglieder an paradiesische Gärten und zum anderen an ein Umgehen des Todes durch ein enthaltsames Leben. In weiterer Folge entstanden Geschichten über eine Insel von Unsterblichen.¹¹¹

Am wichtigsten jedoch für die Fantasy erscheint an dieser Stelle die Erwähnung der „Acht Unsterblichen“¹¹². Einer von ihnen, „Chung-li Ch'üan [...] [,] soll den chinesischen Stein der Weisen entdeckt haben.“¹¹³ Genau jenen Stein, der Interessierten spätestens nach *Harry Potter* jedermann bekannt ist, denn er verleiht nie endendes Leben. Ein weiterer wichtiger Vertreter dieser Acht, namens Li T'ieh-kuai, konnte seine Seele wandern lassen. Auch dieses Motiv finden wir unter anderem in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur bei OTFRIED PREUSSLERS *Krabat* wieder. Dort verlässt der Protagonist seinen Körper, seine Seele geht auf eine Reise und gelangt nur mit Müh und Not wieder zurück.

Aber nicht nur in der chinesischen Kultur findet sich die Suche nach dem ewigen Leben wieder. Auch im sogenannten Gilgamesch-Epos ist sie eine bedeutende Komponente. Dieses wurde auf zwölf Tafeln überliefert und ist ungefähr 3300 Zeilen lang. Die uns gebräuchliche Fassung stammt ungefähr aus dem 12. Jahrhundert vor Christus und blieb in den Bibliotheken des alten Orients erhalten. Im zweiten Teil dieses Werkes ist

¹¹⁰ Vgl. WEIGAND, JÖRG: „Handeln durch nicht handeln“ und die Sehnsucht nach Unsterblichkeit. Profaner und religiöser Taoismus – Der Weg zur Gottgleichheit. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Götterwelten. Phantastik und Religion. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 97), S. 260-263

¹¹¹ WEIGAND (2006), S. 264-265

¹¹² WEIGAND (2006), S. 268

¹¹³ WEIGAND (2006), S. 268

Gilgamesch auf der Suche nach der Unsterblichkeit. Es geht ihm nicht, wie im ersten Teil, um Ruhm und Ehre, sondern darum nicht zu sterben. Er macht sich also auf die Suche. Auf dieser Quest scheitert er jedoch, er kann die ihm auferlegten Tests nicht bestehen und verliert zudem auch das zuvor erworbene Verjüngungskraut.¹¹⁴ Dieses Streben nach Unsterblichkeit ist auch in den Harry Potter Bänden immer wieder ein wichtiges Motiv. So geht es zum Beispiel im letzten Teil der Reihe darum, dass Voldemort wieder sterblich gemacht werden muss, damit er getötet werden kann. Die Unsterblichkeit des Bösen wird zur Herausforderung. Weiters sind alle auf der Suche nach den drei Heiligtümern des Todes, diese wären der Zaubermantel, der einen vor dem Tod versteckt, der Zauberstab, der unbesiegbar macht und der Zauberring, der die Toten wieder zum Leben erweckt. Es läuft dazu also eine parallele Schatzsuche, die es Harry ermöglichen würde, unbesiegbar zu werden. Die Unsterblichkeit wird also gesucht, da sie dringend gebraucht wird, um das Böse vernichten zu können.

Diese Suche macht auch nicht vor der griechischen Mythologie halt, wie auch in folgender Erzählung, die davon handelt, den Tod zu besiegen: Es liebten sich Tithonus und die Göttin Aurora so sehr, dass jene Jupiter bat, ihn unsterblich zu machen. Da sie allerdings vergaß, ihm dazu auch ewige Jugend zu schenken, wurde er senil und musste zum Schluss wie ein Kleinkind behandelt werden. Aus diesem Grund verwandelte Aurora Tithonus letztendlich in eine Heuschrecke.¹¹⁵ Dies ist ein Beispiel dafür, dass der Wunsch, unsterblich zu sein, zumeist, wenn er erfüllt wird, auch zu einem Fluch werden kann. Dabei sind große Ähnlichkeiten in der Fantasy-Literatur erkennbar, denn auch in diesem Genre bleibt die Langlebigkeit oder Unsterblichkeit niemals ohne Konsequenzen.

Somit ist ersichtlich, dass vor allem jene Romanfiguren, die bereits an der Macht sind oder an die Macht kommen wollen, auf der Suche nach dem ewigen Leben sind. Sie wollen gottähnlich werden und sind bereit alles dafür zu riskieren. Deshalb sind es sehr oft die Antagonisten, die nach diesem Gut streben und von jemandem aufgehalten werden müssen. Es ist jedoch nicht nur die Verwandlung zu einem unsterblichen Wesen ein wichtiges Motiv dieser Literatur, sondern auch das sterblich Machen. (Wie

¹¹⁴ <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gilgamesch/ch/ec1099f6061e75fe784251192303e476/>

¹¹⁵ <http://www.vollmer-mythologie.de/tithonus/>

kann ich jemanden besiegen, der nicht stirbt?) Und so sind viele Helden oft auf der Suche nach einem Gegenmittel gegen die Unsterblichkeit, um die unbezwingbaren Widersacher besiegen zu können.

Oft wird jedoch behauptet, dass das Versprechen des Christentums ebenfalls Unsterblichkeit lautet.¹¹⁶ Das heißt, es kann in der Literatur (und tut es auch) sowohl die Unsterblichkeit im irdischen Leben eine Rolle spielen, als auch das ewige Leben im Jenseits.

4.2.2 Variationen der Unsterblichkeit

Sieht man sich die vielen Beispiele und ihre Variationsmöglichkeiten an, die bereits schon in frühen Mythen ihren Ausgang nahmen, ist es wichtig, hier den Überblick zu behalten. Zum einen würde ich die Wesen, denen ein unsterbliches Leben zufällt, in drei Kategorien einteilen, und zwar gibt es die

- Unsterblichen,
- Langlebigen,
- und die Untoten.

Um sich zu solch einer Kreatur entwickeln/verwandeln zu können, ist entweder ein Zauber, ein magisches Artefakt oder Ähnliches nötig, es kann sich jedoch auch um ein Virus etc. handeln, der dann zumeist für die Erschaffung von Vampiren oder Zombies verantwortlich ist. Jedoch besteht auch die Möglichkeit, dass diese Wesen so geboren wurden oder seit Anbeginn der Zeit leben. Das heißt, sie mussten nicht verwandelt werden. Dies gilt vor allem für die Unsterblichen und die Langlebigen.

4.3 Zwischenwesen

Die Handlungsfiguren der Fantasy-Erzählung haben selbst zum Teil magischen Charakter, indem sie übermenschlicher Natur sind. Nach Boyer und Zahorski stellen dabei die Götter als Gestalten des Mythos und die Fabelwesen wie Elfen, Zwerge, Drachen etc. als Figuren des Märchens, die oberen Stufen einer Hierarchie dar, der die menschlichen Handlungsträger insofern angeglichen

¹¹⁶ RABKIN, ERIC S.: Introduction. Immortality: The Self-Defeating Fantasy. In: SLUSSER, GEORG u.a. (Hrsg.): Life Extension and Immortality in Science Fiction and Fantasy. Athen und London: University of Georgia Press 1996, S. 10

*seien, als es sich zumindest um außergewöhnliche Menschen, in der Regel um solche von edler Herkunft, handle.*¹¹⁷

Die Hierarchie der Fantasy setzt also bei den Göttern an und endet bei den Menschen. Die weiteren Wesen, wie Drachen oder Elfen, die sowohl menschliche als auch magische Züge besitzen, können gesondert eingeordnet werden. Doch gibt es auch, ausgehend von der Antike, immer wieder Zwischenwesen, wie zum Beispiel Halbgötter oder ähnliche Gestalten. Dasselbe Thema ist im Christentum zu erkennen, hier vermitteln die Engel zwischen Gott und den Menschen. Um weitere Unterscheidungen vornehmen zu können und einen Überblick über die diversen Wesen in der High-Fantasy zu erlangen, habe ich sie in folgende Kategorien eingeordnet:

- Engel: Sie sind die Helfer eines gut gesinnten Gottes/ gut gesinnter Gottheiten
- Dämonen: Sie sind die Helfer des Teufels, der wiederum Widersacher eines gut gesinnten Gottes/ gut gesinnter Götter ist
- Gottessöhne: *„Augenscheinliche Menschen, die mit göttlicher Macht und Legitimation ausgestattet sind – oder es nur sein wollen: Halbgötter und Messiasse [...]“*¹¹⁸
- Gefallene Götter: *„Ein Gott, der nicht länger er selbst sein kann,“*¹¹⁹ oder darf.

Man kann diese Gestalten vereinfacht erklärt so darstellen, dass man sie weder zu den Menschen noch zu den Göttern zählt, es sind also Zwischenwesen, die entweder in der Hierarchie aufgestiegen oder eben gefallen sind.

4.3.1 Dämonen

*Dämonen bilden einen Zentralbegriff der Horror-Gestaltung aller Zeiten und Völker. Es handelt sich um Personifikationen von Angstgefühlen, von allem Unerklärlichen, welchen von Okkultisten eine über die subjektive Erlebbarkeit hinausgehende Eigenexistenz zugeschrieben wird.*¹²⁰

¹¹⁷ PESCH (1982), S. 198

¹¹⁸ LE BLANC, THOMAS und JOHANNES RÜSTER (Hrsg.): Glaubenswelten. Götter in Science Fiction und Fantasy. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2005 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 88), S. 156

¹¹⁹ LE BLANC (2005), S. 191

¹²⁰ BIEDERMANN, HANS: Dämonen, Geister, dunkle Götter. Lexikon der furchterregenden mythischen Gestalten. Graz und Stuttgart: Leopold Stocker Verlag 1989, S. 69

In der modernen Literatur ist mit diesem Ausdruck zumeist etwas beschrieben, das sich als böse charakterisiert. Doch in früheren Zeiten, als dieser Ausdruck noch nicht so negativ konnotiert war, beschrieb das Wort Dämonen lediglich eine Art Zwischenwesen, das zwischen Gott und den Menschen stand. Sie werden als immateriell oder mit einem Scheinkörper beschrieben.¹²¹ Durch ihre nicht stoffliche Form und ihrem Dasein in einem Zwischenreich kann man sie auch den unsterblichen Wesen zuordnen.

Besonders wichtig für die Entwicklung dieses Vorstellungsbildes von Geistern beziehungsweise Dämonen waren unter anderem die griechischen Philosophen, denn diese versuchten sie zu kategorisieren und gaben ihnen die Rolle als Bindeglied zwischen den Göttern/dem Gott und den Menschen.¹²²

Es ist wichtig zu wissen, dass unter diesen Begriff viele Schauergestalten fallen können, so zum Beispiel die *„Buschgeister der schriftlosen Stammesgesellschaften [...] [die] Schreckensdämonen exotischer Zivilisationen und [...] [die] Negativgötter und Teufelsgestalten aus dem Bereich der Hochreligionen.“*¹²³

4.3.2 Engel

*Die Dämonen stehen in mehr oder weniger enger Verbindung mit den Menschen und sind in ihrer ursprünglichen Bedeutung neutrale Wesen oder unpersönliche Kräfte. In diesem Sinne sind Engel zunächst Dämonen. Engel als Vermittler zwischen Gott und den Menschen kannte bereits das frühe Judentum. Ursprünglich wohl im vorislamischen Iran entstanden, hat der Islam die Vorstellungen weiterentwickelt und das System der Engel als eigenständige dämonische Wesen (Todes-, Straf-, Würge-Engel) ausgebaut.*¹²⁴

Die Unterscheidung zwischen Engeln und Dämonen tritt also erst später auf und wird vor allem auch dafür verwendet, um sowohl in polytheistischen als auch in monotheistischen Glaubensgemeinschaften zu erklären, warum so viel Schlechtes auf der Welt existiert.¹²⁵ Engel und Dämonen wurden also zunächst nicht voneinander

¹²¹ Vgl. BIEDERMANN (1989), S. 69-70

¹²² Vgl. PETZOLDT (2002), S. 11

¹²³ BIEDERMANN (1998), S. 9-10

¹²⁴ PETZOLDT (2002), S. 13

¹²⁵ BIEDERMANN (1989), S. 16

unterschieden und hatten beide die Stellung inne, eine Vermittlerrolle zu spielen. Erst im Laufe der Zeit wurde ein Sündenbock benötigt und man grenzte die Dämonen und Engel voneinander ab. Wobei den Dämonen die negative Bedeutung zufiel.

4.3.3 Messiasse

Unter dieser Bezeichnung können wiederum verschiedene Vorstellungsbilder miteinander verglichen werden. Unter dieser Kategorie kann man sich einen Erlöser vorstellen, der auf der Welt ist, um die Menschen zu retten. „*Schöpfung, Abfall und Erlösung sind die drei Grundthesen der christlichen Religion.*“¹²⁶ Dieser Prototyp findet sich in der Fantasy-Literatur sehr häufig. Es gibt eine Schöpfungsgeschichte, daraufhin eine Katastrophe und damit man aus dieser gerettet werden kann, braucht es einen sogenannten Erlöser. Man nennt sie unter anderem auch Auserwählte, Befreier, Hoffnungsträger und so weiter. Diese literarischen Figuren, sehr oft sind es Protagonisten, nehmen eine Position ein, die nur ihnen zukommen kann – sie sind also einzigartig. Darüber hinaus gibt es über sie Prophezeiungen oder andere Voraussagen und es obliegt ihnen, die Welt zu retten, zu erlösen oder in ihr Verderben zu stürzen. Das zweite Vorstellungsbild ist aus der Antike zu schöpfen. So können zum Beispiel Halbgötter, die halb Mensch und halb Gott sind, diese Position bekleiden. Sie nehmen, anders als die Messiasse, eine Zwischenstellung ein und gehören weder in das irdische noch in das himmlische Reich. Dazu

*[...] trägt auch die genealogische Vermischung von Göttern und Menschen bei. Achill und viele andere Helden haben teils göttliche oder halbgöttliche Eltern oder Ahnen. Umgekehrt erfahren menschliche Helden, wie Gilgameš, posthume Vergöttlichung.*¹²⁷

4.3.4 Gefallene Götter

In der Fantasy-Welt können jedoch nicht nur Normalsterbliche zu Göttern avancieren, sondern es besteht auch die Möglichkeit, dass die Unsterblichen als Strafe auf die Erde geschickt werden und dort ihr Dasein fristen müssen. Währenddessen stehen ihnen zumeist zwei Möglichkeiten offen: Entweder sie sterben oder sie werden wieder

¹²⁶ WENZEL, ALOYS: Unsterblichkeit. Ihre metaphysische und anthropologische Bedeutung. Bern: A. Francke AG. Verlag 1951, S. 10

¹²⁷ MEISIG, KONRAD: Heldenepik – ein vergleichender Überblick. In: MEISIG, KONRAD: Ruhm und Unsterblichkeit. Heldenepik im Kulturvergleich. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag 2010, S. 177

in ihren Stand zurückbeordert. Eine dritte Option ist auch immer gegeben, bei dieser werden sie sofort getötet.

Ein weiteres Szenario ist in diesem Zusammenhang auch noch möglich, die Götter können als falsche Götter entlarvt werden und somit den Status eines Zwischenwesens erhalten.

5. Kriterien der Werkanalyse

5.1 Einleitung

In diesem Teil der Arbeit soll die getroffene Auswahl der Bücher begründet werden. Weiters wird erklärt, mit welcher Methode die nun folgende Analyse arbeitet. Konkret werde ich die bereits im theoretischen Teil untersuchten Forschungsfragen auf die Primärliteratur anwenden.

Um ein möglichst einheitliches und übersichtliches Bild der Primärliteratur zu gewährleisten, werden alle Bände nach demselben Konzept bearbeitet. Zuerst erfolgt eine inhaltliche Zusammenfassung, damit auch jenen, denen die Werke nicht bekannt sind, die Orientierung erleichtert wird. Hinzu kommt eine Beschreibung der Merkmale der High-Fantasy und eine Begründung, warum jene Werke in diese Kategorie gehören. Auch eine kurze Charakteristik der Protagonisten soll hier nicht zu kurz kommen. Im Kapitel über die thematischen Kriterien soll zuerst die Rolle der Religion in den jeweiligen Fantasy-Reihen beschrieben werden. Im darauffolgenden Teil soll das Zusammenspiel von Magie, Religion und Macht erörtert und die in der Sekundärliteratur beschriebenen Vorbilder mit der Primärliteratur verglichen werden.

Damit die Werke gegenübergestellt werden können, wurden sie unter gewissen Kriterien ausgewählt. Zum einen sollten sie alle der High-Fantasy angehören. Zum anderen war es wichtig, dass sich die Religion und die Magie nicht immer klar voneinander unterscheiden ließen oder sich zumindest gegenseitig beeinflussten, beziehungsweise Macht verliehen. Auch das Vorhandensein einer mehrbändigen Buchreihe war für die Wahl ausschlaggebend, da der Aufbau einer literarisch neuen Welt, vor allem der religiöse Hintergrund, komplexer gestaltet ist als in einem einbändigen Werk. Aufgrund dieser Eckpunkte werde ich drei sehr unterschiedliche Fantasy-Reihen analysieren, die dennoch in diesen Punkten übereinstimmen. Ein weiterer Grund für meine Auswahl ergab sich während meiner Suche nach Sekundärliteratur. Hier stachen vor allem die Analysen der Werke TOLKIENS ins Auge, als auch die von PHILIPP PULLMANN. Beide Autoren gelten als Klassiker der High-Fantasy und werden von Kritikern hoch gelobt. Auch bei meinen Abwägungen wurde mir klar, dass sie sich hervorragend für die Analyse eignen würden. Jedoch stellte ich auch fest, dass in der Sekundärliteratur nur ein Bruchteil der neuen Autoren dieselbe Aufmerksamkeit genoss wie die älteren, weshalb ich mich dazu entschied, dies zumindest in meiner Diplomarbeit zu ändern. Aus diesem Grund sind alle

ausgewählten Reihen nach dem Jahr 2000 erschienen oder sind zum Teil noch nicht vollendet.

Aus den oben genannten Gründen ist dies nun meine Primärliteratur: Der *Dämonen Zyklus*¹²⁸ von PETER V. BRETT (Band 1-4), die *Licht-Saga*¹²⁹ von BRENT WEEKS (Band 1-4) und *Das Zeitalter der Fünf*¹³⁰ von TRUDI CANAVAN (Band 1-3).

5.2 Literarische Kriterien

Die literarischen Kriterien dienen dazu, sich einen Überblick über den Text und seine einzelnen Figuren zu verschaffen. Dies soll vor allem durch eine Inhaltsangabe und der Beschreibung der wichtigsten Personen zielführend wirken. Dazu sollen die Merkmale der High-Fantasy mit denen der Primärliteratur verglichen werden und somit gewährleisten, dass alle Bände derselben Gattung angehören.

5.2.1 Zusammenfassung des Inhalts

In diesem Kapitel soll knapp, jedoch verständlich, der Inhalt der Romanreihen beschrieben werden. Und genau dieses Vorhaben stellt sich besonders in der Literatur der Fantasy als besonders schwierig dar. Denn: Vor allem die Länge und die Fülle an Details machen es schwierig, nur das Wichtigste zu erzählen, da eine scheinbar unwichtige Nebenhandlung mitunter große Auswirkungen auf die weitere Geschichte haben kann. Da zwei der drei Reihen noch nicht zur Gänze erschienen sind, ist eine spätere Vollständigkeit der wichtigsten Handlungsstränge keine Garantie und kann sich lediglich auf das Wissen der bereits erschienenen Romane beziehen. Jedoch

¹²⁸ Siehe dazu: BRETT, PETER V.: Dämonen Zyklus. (Bd. 1-4, aus dem Englischen übersetzt von INGRID HERRMANN-NYTKO) München: Wilhelm Heyne Verlag 2009-2015. – Zur besseren Lesbarkeit bei der Analyse werden die Werke dieser Reihe mit „Dämonen Zyklus“ und der jeweiligen Bandnummer abgekürzt.

¹²⁹ Siehe dazu: WEEKS, BRENT: Licht-Saga. (Bd. 1-4, aus dem Englischen übersetzt von HANS und MICHAELA LINK) München: Blanvalet 2011-2015. – Zur besseren Lesbarkeit bei der Analyse werden die Werke dieser Reihe mit „Licht-Saga“ und der jeweiligen Bandnummer abgekürzt.

¹³⁰ Siehe dazu: CANAVAN, TRUDI: Das Zeitalter der Fünf. (Bd. 1-3, aus dem Englischen übersetzt von MICHAELA LINK) München: cbt/cbj Verlag 2007-2008. – Zur besseren Lesbarkeit bei der Analyse werden die Werke dieser Reihe mit „Das Zeitalter der Fünf“ und der jeweiligen Bandnummer abgekürzt.

sollen die wichtigsten Handlungsstränge, die in der Analyse vorkommen, in diesem Kapitel mit einem roten Faden verbunden werden.

5.2.2 High-Fantasy und ihre Merkmale

Ein weiterer Schwerpunkt, auf dem diese Arbeit basieren soll, bildet die High-Fantasy. Deshalb soll in diesem Kapitel noch einmal gezeigt werden, dass die drei Reihen mehr als nur ein Kriterium dieser Gattung aufweisen. Dazu stütze ich mich auf die Merkmale von HETMANN, auf die bereits im Kapitel 2.5 näher eingegangen wurde. Diese beschreiben, wie schon erwähnt, eine geschlossene Parallelwelt, eine stattfindende Quest und eine Abwandlung mythischer Stoffe¹³¹. Da das vierte Kriterium der High-Fantasy, der gehobenen Stil (der in der Sekundärliteratur sehr vage formuliert wurde) in den Werkanalysen mehr als schwierig zu verwenden wäre, werde ich mich auf diese drei Hauptaugenmerkmale beschränken.

5.2.3 Figurenübersicht

Auch hier erfahren wir bezüglich der noch unvollständigen Reihen ein Problem der Figurenbeschreibung. So wird in diesem Kapitel der Versuch unternommen, wichtige Charaktere zu schildern, jedoch kann es in Hinsicht der noch ausstehenden Werke dazu kommen, dass eventuell wichtige Personen, die im Nachhinein gesehen von Bedeutung sind, in dieser Analyse nicht vorkommen. Jedoch ist es auch nicht möglich jeden auftauchenden Charakter in dieser kurzen Zusammenfassung zu beschreiben und so wird auch in diesem Kapitel versucht, nicht zu ausufernd zu schildern. Da diese Arbeit vor allem von Macht, Religion und Magie handelt, wird sich zeigen, dass vor allem die Protagonisten mit diesen Begriffen auf viele Arten und Weisen verbunden sind, weshalb hier vor allem auf diese genauer eingegangen wird.

5.3 Thematische Kriterien

Bei den thematischen Kriterien soll nun spezifisch auf drei Unterpunkte eingegangen werden. Ersterer beschäftigt sich mit dem Thema der Religion im Allgemeinen, das heißt, es wird beschrieben, welche Religionen es gibt, wer an diese glaubt und ob es

¹³¹ Vgl. HETMANN (1984), S. 16-17

andere ketzerische Meinungen dazu gibt. Das nächste Kapitel beschäftigt sich mit dem Zusammenspiel von Religion, Magie und Macht. Hier empfiehlt es sich, zu eruieren, welchen Glauben die Mächtigen selbst haben. Um das Bild zu vereinheitlichen, ist auch zu analysieren, welches Weltbild/Glaubensbild jene Personen prägt, über welche die Mächtigen herrschen. Da die Mächtigen eine Vormachtstellung einnehmen, ist auch zu untersuchen, wie diese entstanden ist und ob sie noch als menschlich zu gelten hat, da diese Personen oft Zwischenwesen darstellen. Dazu soll auch noch geklärt werden, ob das Messias-Motiv immer einen notwendigen Faktor in der High-Fantasy darstellt, oder ob es auch andere Varianten gibt. Zusätzlich ist es interessant zu wissen, wie die Mächtigen an die Macht gekommen sind. Im letzten Teil soll verglichen werden, auf welche literarischen Vorgänger zurückgegriffen wird.

5.3.1 Religion in der Welt der Fantasy

In diesem Abschnitt soll dargestellt werden, welche Religionen in den jeweiligen Welten vorherrschen, ob sie friedlich nebeneinander existieren oder ob sie sich bekriegen. Interessant ist auch die Frage, ob sie ein monotheistisches oder polytheistisches Weltbild vertreten. Stehen sich die Glaubensgemeinschaften feindlich gegenüber, wird sehr oft ein dualistisches Bild von Gut und Böse erschaffen. Dieses gilt es, genauer zu betrachten. Schlussendlich gibt es auch in den Werken diverse Bräuche und Rituale, die zumeist von der Religion definiert werden, davon wollen wir uns auch ein Bild machen. Jede Glaubensgemeinschaft verfügt auch über Mitglieder oder Außenstehende, die an dem Gesagten zweifeln. Daher sind auch die Fantasy-Welten mit diesen Charakteren ausgestattet und sollten in diesem Teil nicht unbeachtet gelassen werden. Deswegen werden diese vier Komponenten genauer analysiert:

- Glaubensgemeinschaften
- Dualismus
- Rituale
- Ketzer

5.3.2 Zusammenspiel von Religion, Magie und Macht

Da wir im Kapitel über Religion und Magie, vor allem laut FRINGS, schon eingehend erklärt haben, dass die beiden nicht immer klar voneinander unterschieden werden können, vor allem nicht in der Fantasy¹³², möchte ich deren Zusammenspiel in der Literatur erörtern. Dazu fällt auf, dass diese beiden Komponenten immer auch dazu führen, dass Magie Praktizierende und/oder religiöse Personen, zumeist auch sehr mächtige Menschen darstellen. Deshalb wird in diesem Kapitel ein besonderes Augenmerk auf die Erlangung von Macht gelegt, ob die Charaktere durch den Glauben an eine oder mehrere Gottheiten an diese gelangt sind, durch Magie oder auf andere Weise. Oft sind die Mächtigen auch als Zwischenwesen beschrieben, oder sie haben sich gottähnliche Fähigkeiten angeeignet. Hier soll gezeigt werden, auf welche Weise dies zustande gebracht worden ist. Ein besonderes Merkmal, das vor allem in der High-Fantasy immer wieder auftaucht, ist der Glaube, dass es einen Erlöser gibt, der alle anderen rettet. In diesem Unterkapitel soll genauer gezeigt werden, wie sich dieses Motiv zusammensetzt. Dieses Kapitel behandelt jene Punkte:

- Der Glaube an die eigene Macht
- Zwischenwesen in der Welt der Fantasy und ihre Vormachtstellung
- Muss es immer einen Messias geben?
- Erzwungene Macht

5.3.3 Die mythologischen Vorbilder

Schlussendlich soll gezeigt werden, dass viele Motive oder Eigenschaften, die von den Figuren verkörpert werden, einfach nur neu aufgegriffen wurden. Deshalb soll dargestellt werden, auf welche Art und Weise diese wieder in Erscheinung getreten sind, wo sie abgeändert wurden und wo sie eventuell unverändert geblieben sind. Ein besonderes Augenmerk möchte ich hier der Unsterblichkeit und der Voraussage widmen, da sie meist zentrale Punkte in der Fantasy-Welt darstellen.

5.4 Resümee

In dem Kapitel zu den Kriterien der Werkanalyse wurde gezeigt, wie die Analyse der Primärliteratur vorgehen wird, welcher Methoden sie sich bedient und auf welche

¹³² FRINGS (2010), S. 33

Themen sie genauer eingehen wird. Um alles übersichtlicher zu gestalten, wurde die der zweite Teil der Arbeit in thematische und literarische Kriterien unterteilt. Zusätzlich wurde die Auswahl der Primärliteratur begründet.

6. Werkanalysen

6.1 Einleitung

In diesem Teil werden die oben genannten Kriterien der Werkanalyse auf die Primärliteratur angewendet. Die Kapitel der oben genannten Kriterien werden nacheinander abgehandelt. Wobei die Reihenfolge immer dieselbe bleibt, um eine größere Übersicht zu gewährleisten.

In dem empirischen Teil meiner Arbeit soll nun jede Bandreihe einzeln analysiert werden, ein weiteres Kapitel soll sich im letzten Teil der Arbeit mit dem Resümee befassen. Die Reihenfolge dieser Werke ist wie folgt:

- *Dämonen Zyklus*
- *Licht-Saga*
- *Das Zeitalter der Fünf*

In den jeweiligen Einführungen ist von den drei Fantasy-Welten stets eine Landkarte abgebildet. Da die Religionen auch mit den unterschiedlichen Gebieten der beschriebenen Welt verwurzelt sind, dient diese zur Orientierung. Auch die vielen Reisen, welche die Protagonisten unternehmen, werden dadurch leichter nachvollziehbar.

6.2 Der *Dämonen Zyklus* von PETER V. BRETT



Abbildung 1: Landkarte von Thesa

PETER V. BRETT'S *Dämonen Zyklus* wurde 2009 veröffentlicht (sowohl im Englischen als auch wenige Monate später im Deutschen). Ende 2015 kam sein viertes Buch auf den Markt und nun arbeitet er an dem letzten Band der Reihe. Bei seinem Werk handelt es sich um einen noch unvollendeten Fünfteiler. Nicht nur die vielen Bände sind dabei Zeuge eines Epos von gewaltigem Ausmaß, auch die Werke selbst sind alle über 1000 Seiten lang. Für seinen Erfolg spricht auch, dass BRETT nach dem zweiten Band seine Arbeit als Lektor an den Nagel gehängt hat und sich nunmehr alleine dem Schreiben seiner Fantasy-Romane widmet. Zusätzlich erwähnenswert ist auch die Tatsache, dass es eine Begleitlektüre (eine Zusatzlektüre in derselben Fantasy-Welt, die jedoch nicht auf derselben Handlung basiert) zu den bereits 4 erschienenen Teilen gibt. Ein Werk nennt sich *Der große Basar* und das andere *Das Erbe des Kuriers*.

6.2.1 Literarische Kriterien

- Inhaltliche Zusammenfassung

Das Epos von PETER V. BRETT beginnt mit einer Beschreibung eines Dorfes, in dem der elfjährige Arlen wohnt, das in der Nacht zuvor von Dämonen angegriffen wurde.

Tagsüber können die Menschen in Frieden und Eintracht miteinander leben. Doch während der Nacht kommen sogenannte Horclinge, gleichzusetzen mit Dämonen, aus der Tiefe der Erde und versuchen, die Menschen zu attackieren und sie zu verschlingen. Diese Kreaturen stehen also an der Spitze der Nahrungskette. Um sich vor ihnen zu schützen, gibt es sogenannte Siegel, die über allem angefertigt werden müssen, damit die Dämonen nicht in die Nähe der Menschen und deren Güter kommen und alles zerstören. So gibt es Siegel für das Haus, den Stall aber auch für die bestellten Felder. Diese Siegel werden von den Dämonen jedoch Nacht für Nacht angegriffen, um diverse Schlupflöcher und Fehler darin zu finden. Sehr oft gelingt ihnen das auch. Die Menschen können also nach Einbruch der Dunkelheit nicht aus den Häusern und müssen bis zum Morgengrauen hinter den Siegeln ausharren, denn gegen diese Monster sind sie machtlos.

Kurz darauf überschlagen sich die Ereignisse und Arlens Mutter wird von den Horclingen schwer verletzt, da sie es nicht rechtzeitig vor der Dämmerung zurück ins Haus schafft und ihr Ehemann Jeph zu feige ist, um gegen die Dämonen zu kämpfen. Arlen und sein Vater versuchen sie zu retten und bringen sie zu einer Heilerin. Während der Reise müssen sie allerdings eine Rast in der Nacht einlegen, um nicht selbst von den Dämonen angegriffen zu werden. Währenddessen wird er der Tochter des quartiergebenden Bauern, Renna, versprochen. Am Tag darauf stirbt seine Mutter, und da Arlen die Schuld ihres Todes auf seinen Vater schiebt, läuft er davon. Da er zu stur ist, um zurückzukehren, beschließt er, die Nacht ungeschützt draußen zu verbringen, was so gut wie einem Selbstmord gleichkommt. Er zeichnet Siegel in den Erdboden und hofft auf das Beste. Während dieser Zeit erwacht sein Kampfgeist und es wird ihm bewusst, dass man sehr wohl gegen die Dämonen kämpfen kann. So kann er sich drei Tage lang schwer verletzt auf der Straße in Richtung Fort Miln halten, bis er zusammenbricht und von einem Kurier namens Ragen und seinem Jongleur gefunden wird.

Kuriere sind die einzigen Personen, die es wagen, der Nacht zu trotzen und in sogenannten Bannzirkeln, den Schutz der Häuser verlassen. Dabei sind sie, mehrere Wochen, von Ortschaft zu Ortschaft, unterwegs, handeln mit Waren und bringen auch die Post aus anderen Städten mit.

Ragen nimmt Arlen zu den freien Städten mit, und da er selbst keine Kinder hat, wird der Junge von ihm und seiner Frau Elissa aufgenommen. Im Anschluss wird er von einem Lehrmeister namens Cob zum Bannzeichner ausgebildet und weil er ein unglaubliches Talent für diesen Beruf besitzt, erlangt Cob, durch ihn und die unbekanntes Siegel aus seinem Heimatdorf Tibbets Bach, großen Reichtum. Nachdem Arlens Ausbildung fast vollendet ist, lässt er sich als Kurier anwerben und verlässt die Stadt.

Arlen, der von nun an als Kurier arbeitet, kommt viel herum, unter anderem besucht er auch sehr oft den im Süden gelegenen Wüstenspeer, auch Krasia genannt. Die Einwohner dieses Landes zollen ihm als einzigem Fremden Respekt, weil er gegen die Dämonen kämpfen will. Denn im Süden stehen die Dinge noch etwas anders als im Norden, jede Nacht kämpfen speziell ausgebildete Krieger gegen die Monster. Jedoch sinkt ihre Einwohnerzahl immer weiter, da es sehr schwer ist, sich gegen die Übermacht an Dämonen zu wehren. Arlen schließt Freundschaft mit Ahman Jardir, der zu dieser Zeit der Anführer der Krieger und somit der zweitmächtigste Mann im Land ist und auch mit dem Händler Abban, ein Khaffit, so werden jene bezeichnet, die nicht fähig sind zu kämpfen. Diese Kaste wird im Süden als das Niedrigste angesehen und man behandelt sie schlimmer als Hunde. Da jedoch Arlen aus dem Norden kommt, ist ihm dies einerlei. Von Abban erhält Arlen auch eine Karte, die ihn nach Annochs Sonne führt, ein verloren gegangener Ort der Könige. Hier entdeckt er das Grab des Kaji, der vor über 3500 Jahren die Horclinge vertrieb. Zu dieser Zeit war noch jeder in der Lage, Kampfsiegel herzustellen, diese gingen aber nach der Vertreibung verloren und als vor mehr als 300 Jahren die Horclinge zurückkamen, wusste niemand mehr, wie man sich gegen sie wehren konnte. Arlen entdeckt jedoch diese Stadt und findet sowohl die verloren gegangenen Kampfsiegel als auch den Speer des Kaji, auch als der Erlöser bekannt, wieder. Als er daraufhin in den Wüstenspeer zurückkommt, wird er von Ahman jedoch nicht freundschaftlich empfangen, sondern nach dem Kampf mit den Horclingen in eine Falle gelockt und bewusstlos in der Wüste ausgesetzt. An diesem Ort, der von Sanddämonen heimgesucht wird, kann er nur dadurch überleben, dass er

sich die erste Nacht im Sand vergräbt und die weiteren Nächte damit verbringt, sich die Kampfsiegel auf den ganzen Körper zu tätowieren.

Während die Geschichte von Arlen erzählt wird, erfährt der Leser mittels Einblenden laufend von anderen wichtigen Charakteren des Buches. So geht es zum anderen auch um Leesha Papiermacher, die nach einem Verrat ihres Verlobten und ihrem Ausriss von zu Hause beinahe von den Dämonen getötet wird, jedoch wird sie von der Kräutersammlerin Bruna gerettet und beginnt bei ihr eine Ausbildung. Während dieser Zeit entpuppt sie sich als ein großes Talent und Bruna schickt sie nach Angiers, damit sie dort ihre Ausbildung in einem Hospital beenden kann.

Ein weiterer Erzählstrang im ersten Band dreht sich um einen Jongleur namens Rojer. Dieser wurde als Kind von den Dämonen attackiert, wobei bei dem Angriff seine beiden Eltern, Wirtsleute aus Flussbrücke, ihr Leben verloren. Er wird von einem damals umherziehenden Gaukler gerettet und lebt von nun an in Angiers. Als er mit seinem Geigenspiel immer mehr Zuschauer in den Bann zieht, beschließt sein Meister und Ziehvater, Arrick, gemeinsam mit ihm durch die Dörfer zu ziehen, um seinen Bekanntheitsgrad zu erhöhen. Während dieser Tour werden sie jedoch von Dämonen angegriffen und Arrick verliert (aufgrund seiner ständigen Trinkerei) sein Leben. Rojer gelingt es zu überleben, indem er just in diesem Moment herausfindet, dass er die Dämonen mit seinem Geigenspiel verhexen kann. Zurück in Angiers übernimmt ein anderer Meister seine Ausbildung. Da jedoch viele Gildemitglieder eifersüchtig auf ihn sind, wird er eines Tages halb tot zusammengeschlagen und sein neuer Meister verliert sein Leben.

Im Krankenhaus begegnet er Leesha, in die er sich sofort verliebt. Als diese erfährt, dass in ihrem Heimatdorf eine schwere Seuche umgeht, versucht sie verzweifelt jemanden zu finden, der sie möglichst rasch dorthin zurückbringt. Doch alle Versuche, einen Kurier aufzutreiben, scheitern und so nimmt sie das Angebot Rojers an, der ihr vorschlägt, sie in seinem Bannzirkel mitzunehmen. Auf diesem Weg dorthin werden sie ausgeraubt, Leesha wird vergewaltigt und sie sind, ohne magische Siegel, schutzlos der Nacht ausgeliefert. Als sie von den Horclingen angegriffen werden und sich wehren, werden sie von Arlen, der nunmehr unter dem Namen *Tätowierter Mann* bekannt ist, gerettet.

Im Tal der Holzfäller eingetroffen, sehen sie, dass es um die Einwohner nicht gut bestellt ist. Arlen hilft ihnen, sich zu verteidigen, da die Siegel so gut wie alle zerstört wurden.¹³³

Im zweiten Teil des Werkes *Das Flüstern der Nacht* wird zu Beginn berichtet, wie die Krasianer Fort Rizon, die am südlichsten gelegene Stadt des Nordens, einnehmen. Dort plündern und brandschatzen sie, denn der Shar Dama Ka (Jardir Ahman), der Erste Kriegerpriester, den man nun den Erlöser nennt, will die Städte Thesas erobern und vereinen. Da jedoch beide Kulturen sehr unterschiedlich sind (vor allem in Bezug auf die Stellung der Frauen, Krieg und Religion), gibt es keinen, der sich nicht vor ihnen fürchtet.

Nach diesem Handlungsstrang knüpft die Erzählung an frühere Jahre an und es wird berichtet, wie Jardir, der aus einfachen Verhältnissen stammt, zu einem großen Krieger wird. Während seiner Ausbildung ist er eng mit Abban befreundet, dies ist jedoch nicht mehr der Fall, als Abban durch einen Unfall zum Khafit wird. Danach wird die Begegnung von Jardir und einer Dama'ting, einer heiligen Frau, beschrieben, die er später auch heiratet. Daraufhin setzt die Geschichte wieder an der Stelle ein, als er den Par'chin, also Arlen, kennenlernt und die Handlung wird nun aus seiner Sicht beschrieben. Der Leser erfährt also einen Perspektivenwechsel, die Geschichte selbst bleibt jedoch dieselbe. Nachdem Jardir Arlen den Speer des Kaji entrissen hat, erhebt er sich zum Alleinherrscher, reist nach Anochs Sonne und findet weitere Siegel und eine verloren geglaubte Krone des damaligen Herrschers.

Nach diesen Kapiteln liegt der Fokus des Buches wieder auf den Figuren im Norden und es wird die Geschichte Renna Gerbers weitererzählt, die immer noch unverheiratet ist und mit ihrem Vater in einer abgeschiedenen Hütte leben muss, wo er sie tagtäglich misshandelt. Als Renna einen Mann findet, den sie heiraten will, dreht ihr Vater durch und tötet ihren Freier, woraufhin Renna ihren Vater erdolcht. Sie fällt in eine Schockstarre und wird verurteilt, die Nacht angebunden auf einem Pfahl zu verbringen. Während der Dämmerung erscheint jedoch Arlen auf der Bildfläche, da er im Auftrag des Herzogs unterwegs ist, um Bündnisse gegen die Krasianer zu schließen. Er rettet sie und bringt ihr bei sich zu verteidigen.

¹³³ Siehe dazu: Dämonen Zyklus, Bd. 1

Währenddessen erfährt Jardir von dem Tal der Holzfäller und möchte seine Feinde kennenlernen. Als er sie sieht, erkennt er jedoch, dass es nicht nötig ist, gegen diese Leute zu kämpfen, denn sie führen bereits Krieg gegen die Alagai/Horclinge. Stattdessen verliebt sich Jardir in Leesha, will sie in seinen neu eroberten Palast einladen und sie zu einer weiteren seiner 14 Frauen machen. Während dieser Zeit werden sowohl Arlen als auch Jardir von einem mächtigen Seelendämon angegriffen. Dieser Feind verhält sich – anders als die übrigen Horclinge, die eher wilden Tieren ähneln – sehr strategisch, außerdem können sie die Gedanken der Menschen lesen. Beide entkommen nur knapp und dank der Hilfe von Renna, Leesha und Inevera (Jardirs Hauptfrau). Der zweite Teil endet mit einem Eheversprechen zwischen Renna und Arlen.¹³⁴

Im dritten Teil machen sich sowohl die Nordländer als auch die Südländer bereit für die nächste Neumondphase, denn nur in dieser Zeit können die Seelendämonen (auch Horclingeprinzen genannt) an die Oberfläche steigen. Da sowohl Jardir und Arlen den beiden Feinden nur knapp entkommen sind, versuchen sie alle Menschen darauf vorzubereiten. Wurde in den ersten beiden Teilen vor allem auf Jardir, Arlen, Leesha und Rojer eingegangen, so befasst sich der zweite Teil vor allem mit Inevera und ihrer Verwandlung von einem neunjährigen, netten Mädchen zur mächtigsten Frau von ganz Krasia. Zusätzlich dazu werden Arlens Kenntnisse über seine eigene Macht immer größer, vor allem seit er die Gedanken des Seelendämons lesen konnte. Eine interessante Wendung spiegelt sich auch in Rojers Charakter wider, dieser heiratet, während des Besuches bei den Krasianern, die erstgeborene Tochter von Jardir, nämlich Amanvah und seine Nichte Sikvah. Auch erfährt man, dass Leesha von Jardir schwanger ist, sie jedoch zurück in ihr Heimatdorf flieht, um das Ungeborene zu schützen. Weil sie vor allem auch eifersüchtig auf Arlen und Renna ist, die vor der Neumondphase heiraten, verführt sie Thamos, den Prinzen und derzeitigen Graf vom Tal der Holzfäller. Zudem werden neue Charaktere ins Spiel gebracht. Am wichtigsten hierbei sind Jardirs Söhne Jayan und Asome. Jayan wurde zum Krieger (Sharum) erzogen, wohingegen Asome zu einem Dama ausgebildet wurde, eine Bezeichnung für weltliche und religiöse Führer. Sehr viel wird auch über Asomes Frau Ashia berichtet, die zusammen mit Shanva und Sikvah in ihrer Jugend zu geheimen und sehr gefährlichen Kämpferinnen ausgebildet wurde. Alle drei Frauen sind Nichten des

¹³⁴ Siehe dazu: Dämonen Zyklus, Bd. 2

Shar`Dama Ka, also Jardir. Nachdem sowohl die Krasianer als auch die Talbewohner die Neumondnacht nur knapp überlebt haben, entschließt sich Arlen dazu gegen Jardir im Zweikampf anzutreten. Das Buch endet mit einem Cliffhanger. Nach dem Kampf stürzen beide in die Tiefe.¹³⁵

Das vierte und vorerst letzte Buch der Reihe beginnt damit, dass Arlen, der Jardir an einem Ort gefangen hält, versucht, diesen zu überzeugen, ihm bei einem wahnwitzigen Plan zu helfen. Er will in den Horc selbst hinabsteigen und den Krieg direkt zu den Dämonen bringen. Jardir stimmt diesem Vorhaben zu, da jedoch bereits zwei Krieger nach dem verschollenen Shar`Dama`Ka suchen und ihn finden, werden diese kurzerhand auf die Reise mitgenommen. Dabei lassen sie alles andere hinter sich und versuchen einen Dämonenprinzen gefangen zu nehmen, der sie in die Tiefe führen soll. Dies gelingt ihnen auch, jedoch droht er mit der Verwüstung der gesamten Erdoberfläche. Damit endet dieser Erzählstrang des vierten Bandes, währenddessen sind die anderen Figuren jedoch nicht untätig:

Da nun klar wird, dass die Krasianer ein weiteres Herzogtum angegriffen haben, versuchen sowohl die Talbewohner als auch die übrigen zwei Grafschaften Bündnisse einzugehen. Aus diesem und anderen Gründen reisen Leesha, Gared, Rojer, Amanvah, Shikva, Tamos und seine Soldaten nach Angiers. Dort wird für den erst neulich gewählten Baron des Tals eine Frau ausgesucht, die vermeintliche Unfruchtbarkeit von Herzog Rhinebeck geheilt und es besteht weiterhin die Chance für Leesha, Thamos zu heiraten, obwohl sie ihm von der Herkunft des Kindes erzählt hat. Ab diesem Zeitpunkt geht jedoch alles schief. Thamos wird von seinem Bruder dazu beauftragt mit nur wenig Mann Lakton zurückzuerobern und Rojer wird von einem alten Feind, mitsamt einigen Palastwachen, nach einer Ballnacht attackiert. Durch die Ausbildung von Shikva können sie sich der Übermacht erwehren. Da jedoch das gegenseitige Misstrauen groß ist, wird Rojer als Mörder angeklagt und in einen Turm gesperrt. Nachdem Dorn, ein Spion der Herzogmutter Araine, eine Nachricht über die Niederlage in Lakton bringt, überschlagen sich die Ereignisse. Die Krasianer bringen den Kopf des Prinzen in den Palast und fordern den Herzog auf, seine Herrschaft abzugeben. Nach einer Weigerung und einem Verhaftungsbefehl ermordet ihn der Botschafter. Nur durch Leeshas Eingreifen mit ihrem neuen Zauberstab voller Hora-

¹³⁵ Siehe dazu: Dämonen Zyklus, Bd. 3

Magie kann sie den vierten und letzten Bruder noch retten, dabei erleidet sie jedoch fast eine Fehlgeburt.

Nachdem die Krasianer Lakton mit der Hilfe von Jayan eingenommen haben, rücken sie nun nach Angiers vor. Sie stürmen den Palast und treffen auf keine nennenswerte Gegenwehr. Nur mithilfe der Soldaten, die König Euchor für den Schutz seiner Tochter bereitgestellt hat, die für ein Bündnis den neuen Herzog heiraten soll, können die Südländer vertrieben werden. Dies erfordert jedoch einen hohen Preis, denn sie werden mit Dämonenfeuer vertrieben, einem Feuer, das alles in der Umgebung in Schutt und Asche legt. Nach dieser Niederlage stirbt Jayan durch die Hand seines Leibwächters Hasik. Während des Angriffs wird Rojer, der noch immer in seinem Gefängnis sitzt, getötet.

Nach diesen Taten reisen sowohl Leesah, Gared und seine neue Braut, Amanvah, die mit einem Mädchen schwanger ist, als auch Sikvah, die einen Sohn erwartet, wieder in das Tal der Holzfäller.¹³⁶

Obwohl das fünfte Buch noch nicht veröffentlicht wurde, wird bereits das erste Kapitel aus PETER V. BRETTS Internetseite zur Verfügung gestellt. Hier erfährt der Leser, wie Leesha ihr Kind zur Welt bringt und die Auswirkungen der Magie ihren Lauf nehmen. Zum einen kommt das Kind drei Monate früher als geplant auf die Welt, ist jedoch vollkommen ausgewachsen, zum anderen weist das Kind sowohl männliche als weibliche Geschlechtsmerkmale auf.¹³⁷

- Merkmale der High-Fantasy

Der Dämonen Zyklus spielt eindeutig in einer Parallelwelt. So kann man dies sehr leicht an der Behauptung feststellen, dass die reale Welt in der Nacht nicht von Dämonen heimgesucht wird, außer vielleicht metaphorischen. Auch gelangen Menschen nicht in den Genuss, übermenschliche Kräfte zu entwickeln oder sich in Luft aufzulösen. Interessant bei dieser Reihe ist weiterhin, dass keine übernatürlichen Tiere vorkommen, so tauchen weder Einhörner, Drachen oder ähnliche Wesen auf. Zwar

¹³⁶ Siehe dazu: Dämonen Zyklus, Bd. 4

¹³⁷ Siehe dazu: Dämonen Zyklus, Bd. 5, Kapitel 1: <http://www.petervbrett.com/excisions/core-chapter-1-both/>

werden Pferde, Katzen und sogar das Wild im Wald erwähnt, bleiben jedoch weitgehend dem realen Vorbild ähnlich. Eine weitere Möglichkeit der Bestimmung einer Parallelwelt ist außerdem, dass wir in diesem Epos nicht die Karte und Städte der bestehenden Welt sehen, sondern diese sich aus der Fantasie des Autors zusammensetzt. So ist Thesa geographisch in einige Zonen aufgeteilt. Zum einen gibt es die Region Krasia, die sich in der Wüste befindet, und Lakton, das auf einem großen See gebaut ist. Die übrigen, im Norden gelegenen Täler, gleichen einer gemäßigten Klimazone, die mit einer Gebirgskette abschließt. Was außerhalb dieser Grenzen vorhanden ist, bleibt ein Geheimnis und wird nicht einmal in Andeutungen erwähnt.

Das zweite Merkmal, das es zu untersuchen gilt, ist die Quest. Vor allem Arlen wird immer dazu getrieben, eine weitere Aufgabe zu lösen. Er wird, wie so viele Helden vor ihm, dazu veranlasst sein Zuhause zu verlassen. Als er von Ragen aufgenommen wird, ist es sein oberstes Ziel Kurier zu werden und die Welt zu entdecken. Nachdem er seine Lehrjahre gemeistert hat, ist er auf der Suche nach den verschollenen Kampfsiegeln, die er auch findet. Daraufhin versucht er sich an einer weiteren, noch viel schwierigeren Aufgabe, nämlich die Dämonen für immer zu vernichten. Auch Jardir fühlt sich dazu getrieben sein Volk zu vereinen und den endgültigen Sieg über die Dämonen zu erringen. Und obwohl sich die damaligen Freunde nach ihrem Bruch nicht mehr vertrauen können, schließen sie sich trotzdem zusammen, um ihr gemeinsames Ziel zu erreichen. Aber nicht nur Arlen befindet sich ständig auf einer abenteuerlichen Reise, auch Rojer und Leesha geraten ständig in Gefahr, während sie ihre Fähigkeiten und ihr Wissen im Kampf gegen die Dämonen erweitern. Zusätzlich herrscht, vor allem im vierten Band, in ganz Thesa Krieg und es wird jede Nacht gegen die Dämonen gekämpft.

Das Einbinden mythologischer Stoffe tritt, wie auch die anderen zwei Merkmale, sehr oft auf. So kann zum Beispiel der Schöpfungsmythos dieser Fantasy-Welt angeführt werden, der die Welt in Gut und Böse unterteilt und von einem monotheistischen Glaubensbild ausgeht. Aber auch das Vorhandensein des Horcs ist eine Analogie zur Unterwelt der griechischen Mythologie, wie auch die Langlebigkeit der Dämonenprinzen und die Unverwundbarkeit derer, die mit Magie in Berührung kommen. Inevera und ihre Glaubensschwester können mit ihren Dämonenwürfeln in die Zukunft blicken und sehr oft wird diese Voraussage missinterpretiert. Jedoch bleiben auch viele andere Merkmale über, die auf viel ältere Geschichten

zurückgehen, wie der Glaube an einen Erlöser der Menschen oder an Dämonen, als eine Art böse Zwischenwesen. Auch wird in der Religion der Thesaner die Mutter aller Dämonen erwähnt, die mit dem Teufel gleichgesetzt werden kann. Die Verwendung von mythologischen und/oder christlichen Motiven ist in dieser Reihe eindeutig vorhanden.

Aufgrund dieser Analyse kann davon ausgegangen werden, dass sich dieses Werk in das Genre der High-Fantasy einordnen lässt, vor allem deshalb, weil es alle drei Kriterien tadellos erfüllt.

- Figurenübersicht

Da die Figuren besonders zahlreich sind, möchte ich nur die wichtigsten genauer beschreiben, alle anderen im Werk erwähnten Personen, bleiben aus Gründen der Überschaubarkeit außen vor.

Arlen: Als Junge fällt Arlen vor allem dadurch auf, dass er sehr mutig ist und seiner Mutter gegen die Dämonen hilft, während sein Vater, versteckt hinter den Siegeln, keinen Finger rührt, da er zu viel Angst hat. Nach seiner Flucht vor seinem feigen Vater, für den er sich schämt, weil er sich nicht traut, für seine todkranke Frau den unbekanntem Weg weiterzufahren, findet er in Fort Milln eine neue Heimat. Aber auch an diesem Ort wirkt Arlen ständig unzufrieden, da er nicht einsieht, warum sich die Menschen verstecken und es nicht wenigstens versuchen, sich in einer Notsituation zur Wehr zu setzen. Kurz vor Ende seiner Ausbildung zum Bannzeichner bricht er mit seiner damaligen Freundin, die nicht will, dass ihr Ehemann auf den Straßen unterwegs ist. Da Arlen jedoch um jeden Preis seine Freiheit behalten will, verlässt er sie und lässt sich viele Jahre nicht mehr blicken. Nach seiner Abreise ist er ständig als Kurier unterwegs, am ehesten zieht es ihn nach Krasia, weil die Leute dort noch gegen die Dämonen kämpfen. Er erlernt auch die Landessprache und schließt enge Freundschaften, vor allem mit Jardir und Abban. Als diese ihn hintergehen, muss er in der Wüste Dämonenfleisch essen, und weil ihm nichts anderes gelassen wurde als sein Körper, bemalt er seine Haut mit den wiederentdeckten Kampfsiegeln. Im Laufe dieses Prozesses wird Arlen immer verrückter. Die Magie hat ihn unter Kontrolle und er denkt, dass er immer mehr zum Dämon wird. Deshalb lebt er ab diesem Zeitpunkt einige Jahre als Einsiedler im Wald. Dort kämpft er Nacht für Nacht gegen die

Dämonen und verliert langsam seinen Verstand. Als Leesha und Rojer ihn kennenlernen, lässt er die aufgebaute Mauer, um mit anderen Menschen nicht in Berührung kommen zu müssen, etwas fallen, bleibt aber dennoch auf Distanz. Eines Tages, als die drei sich auf der Straße befinden, gibt es einen Moment, in dem er seine Gefühle zulässt und mit Leesha schläft. Jedoch dauert diese Aufwallung nicht sehr lange, denn nur einige Augenblicke später werden sie von einem Dämon angegriffen, der ihn, nachdem er sich das erste Mal entmaterialisiert, mit sich in den Horc reißt. Nur mit Mühe und Not gelingt es ihm, sich wieder zu verfestigen und ist nun mehr als verängstigt, dass er selbst zum Dämon werden könnte. Erst nach der Wiederbegegnung mit Renna und dem Kampf gegen den Dämonenprinzen merkt man eine sichtbare Veränderung an ihm und er beginnt sich selbst zu akzeptieren. Jedoch ist er immer noch der festen Überzeugung, dass er nicht der Erlöser sei und glaubt auch weiterhin an keinen Gott.

Jardir: Jardir wird in jungen Jahren zum Krieger ausgebildet. Er besteht die Ausbildung mit Bravour und wird im Geheimen von einer verhüllten Dama'ting gefördert. Diese stellt sich im Nachhinein als Inevera heraus, welche ihm auch anbietet, ihn zu heiraten. Da diese Frauen ein sehr hohes Ansehen in Krasia genießen, bleibt ihm nichts anderes übrig als sie zu ehelichen. Er liebt sie dennoch über alles. Vor allem seiner ersten Frau ist es zu verdanken, dass er von seinem Volk als der Erlöser angesehen wird. Er lässt sich von ihr sehr beeinflussen. Dieser Einfluss kommt vor allem daher, dass Jardir sehr gläubig ist und wirklich daran glaubt, dass er der Shar'Dama'Ka ist. Und da er daran glaubt, vertraut er auch auf die Würfel, die seine Frau jeden Tag verwendet, um in die Zukunft zu sehen. Denn im Evejah (der krasianischen Bibel) steht geschrieben, dass diese den Willen Gottes ausdrücken. So heiratet er zwölf weitere Dama'ting und zwei weitere normale Frauen, weil es Inevera ihm befiehlt. Je mehr Macht er jedoch erlangt und vor allem, nachdem er mit seiner, in Annochs Sonne gefundenen Krone, Gedankenlesen kann, wird ihm bewusst, dass ihm seine Frau sehr vieles verschweigt. Obwohl er Arlen verrät, hat er für seinen Freund sehr viel übrig und die Tatsache, dass er ihn in der Wüste sterben ließ, quält ihn. Auch die Liebe zu Leesha ist aufrichtig empfunden, jedoch ist sie vor allem durch die verschiedenen Kulturen, denen beiden angehören, zum Scheitern verurteilt.

Leesha: Leesha ist vor allem wegen ihrer Schönheit bekannt und schon in ihrer Jugend wurde sie von den Männern begehrt. Jedoch scheinen alle ihre Liebschaften

auf die ein oder andere Weise immer zu scheitern. Als junges Mädchen war sie mit Gared Holzfäller verlobt, jedoch verbreitete er, vor lauter Stolz sie bald heiraten zu dürfen, Lügen über sie. Das Verlöbnis wird nach diesem Vorfall für nichtig erklärt und sie begibt sich daraufhin in die Lehre bei der Kräutersammlerin Bruna, die für ihr großes Talent bekannt ist. Auch als sie nach Angiers geschickt wird, versäumt sie es, den Kurier, für den sie heimlich schwärmt, für sich zu gewinnen und mischt ihm sogar Kräuter unters Essen, damit es für sie auf dem Weg ungefährlich bleibt. Nach ihrer Anstellung in einem Hospital ist sie mit 28 Jahren immer noch Jungfrau, wird jedoch auf dem Weg nach Hause, zusammen mit Rojer, überfallen und vergewaltigt. Danach schwärmt sie für kurze Zeit für Arlen, jedoch weist er sie ständig zurück. Nach diesem Versuch verliebt sie sich in Jardir, der sie zu seiner ersten Gemahlin des Nordlands machen will, jedoch geht sie dieses Bündnis nicht ein, obwohl sie von ihm schwanger ist. Nach ihrer abermaligen Rückkehr ins Tal verführt sie Thamos, um ihm das Kind unterzujubeln, schafft es jedoch nicht, ihn zu belügen. Leesha ist trotz einiger heraufbeschworener Skandale eine starke Frau, die die Führung des Tales übernimmt und am Ende sogar zur Herzogin ernannt wird. Doch auch in der Kräuterkunde, in der Heilkunst und auch im Zeichnen von Siegeln ist sie unübertroffen. Sie kann zum Beispiel einen Umhang anfertigen, der vor den Dämonen unsichtbar macht.

Rojer. Rojer wurde in Flussbrücke geboren, wo seine Mutter und sein Vater nach einem Überfall der Horclinge starben. Nach diesem Vorfall nahm ihn der gerade vorbeiziehende Jongleur Arrick unter seine Obhut. Jedoch erinnern Rojer seine zwei fehlenden Finger der rechten Hand ständig an die Tragödie in seiner Jugend. Nach der Zeit mit Arlen und der Schlacht im Tal der Holzfäller wächst seine Bekanntheit. Er bekommt immer mehr Schüler und versucht ihnen die Fiedelmagie beizubringen. Jedoch scheitert er bei fast allen, außer bei einer Schülerin namens Kendall. Nach seiner Heirat mit Amanvah und Sikvah gibt es viele Hindernisse, jedoch liebt er sie trotz ihrer Loyalität zum Shar'Dama'Ka über alles. Zusammen sind sie ein unschlagbares Gesangstrio, das die Horclinge sogar dazu bringt, sich gegenseitig umzubringen. Gemeinsam schreiben sie ein Lied über das Erlöschen des Mondes, mit dem sie auch andere Musiker beibringen können, wie man die Dämonen vertreibt. Durch einen alten Feind in der Jongleursgilde, der Beziehungen zum Thron hat, kommt er jedoch im vorerst letzten Band ums Leben.

Inevera: Die Frau des sogenannten Erlösers kann in die Zukunft sehen und ist außerdem die Ranghöchste in ihrer Gemeinschaft. Die Dämonenwürfel verraten ihr (zwar nur in Rätseln), was passieren wird. Jedoch glaubt auch sie fest daran, dass es einen Erlöser gibt. Was sie jedoch ihrem Ehemann nicht preisgibt, ist, dass dieser erschaffen werden muss und nicht einfach geboren wird. In dieser Hinsicht zweifelt sie oft daran, ob sie Arlen nicht besser gefördert hätte, anstatt Jardir zu befehlen, ihn zu töten. Aber nicht nur im Lesen der Würfel ist sie hervorragend, sondern auch im Heilen und Töten mit Magie, weshalb es die Männer in ganz Krasia erdulden, dass sie sich als einzige Frau unverhüllt in der Öffentlichkeit bewegt. Zusätzlich ist sie eine Meisterin im Ränke schmieden und versucht verzweifelt an der Macht zu bleiben, auch nach Jardirs Verschwinden.

6.2.2 Thematische Kriterien

- Religion in der Fantasy-Welt

Sitten und Gebräuche

Die Religion im *Dämonen Zyklus* nimmt, obwohl immer nur am Rande erwähnt, doch eine große Stellung ein. Vor allem die Institution der Kirche im Norden bestimmt viele Vorgänge ihrer Untertanen. Und obwohl sie auch hier eine große Macht innehat, ist sie dennoch abgetrennt von der weltlichen Regierung. Anders hingegen verhält es sich im Süden, hier sind die geistlichen Führer auch die weltlichen Herrscher. Welchen großen Einfluss die Religion auf beide Völker hat, soll nun kurz dargestellt werden.

Natürlich musste man die Leichen vergraben. Kein Mensch wollte in dem Boden begraben werden, aus dem die Dämonen Nacht für Nacht herauskrochen. Harral der Fürsorger, der die Ärmel seiner Robe bis zu den feisten Oberarmen aufgekrempt hatte, hob selbst jedes einzelne Opfer in das Feuer hinein, murmelte Gebete und zeichnete Schutzsiegel in die Luft, während die Flammen die Toten verzehrten.¹³⁸

Bereits auf den ersten Seiten des ersten Bandes sieht man, dass die Religion sehr von den ihnen gefürchteten Horclingen abhängig ist. Ihre Fürsorger, die geistlichen Oberhäupter des Nordens, sprechen Gebete und zeichnen zusätzlich Schutzsiegeln in die Luft, ein Symbol, um sich vor dem Bösen zu schützen. Auch ihr Bestattungsritual hat nur den einen Sinn, nämlich den Körper vor den gefürchteten Bestien zu schützen.

¹³⁸ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 16

In weiterer Folge kann man erkennen, dass es viele Unsicherheiten bezüglich dieser Monster gibt, da sie erst vor 300 Jahren wieder an die Oberfläche getreten sind und bis dahin niemand etwas von ihnen wusste. Lediglich die Schutzsiegel wurden wiederentdeckt, mit denen die Dämonen nachts nicht in die Häuser hineingelangen. Durch diese Unkenntnis der Menschen kommen viele Fehlinformationen und Lügen zutage.

„Mein Dad sagt, die Horclinge fressen deine Seele, wenn sie dich kriegen“, erzählte Arlen. „Bah!“ Ragen spuckte über die Seitenwand des Karrens. „Blödsinniger Aberglaube!“¹³⁹

Hier zeigt sich, wie die Meinungen auseinandergehen. Zum einen ist da Ragen, ein erfahrener Kurier, und zum anderen Arlens Vater, ein Bauer aus einem kleinen abgeschiedenen Dorf. Ragen hat mehr Erfahrung im Umgang mit den Dämonen, wohingegen Arlens Vater glauben muss, was erzählt wird. Dies verschlimmert seine Angst natürlich umso mehr, denn es wäre nicht nur der Tod, vor dem er sich fürchten müsste, wenn er von einem Dämon angegriffen würde, sondern er würde auch um das Leben danach zittern.

Ketzer

Jedoch gibt es auch, wie in jeder Religion, Ungläubige, oder auch jene, die sich an gewisse Vorschriften oder Lehren nicht halten, so auch bei den Nordländern in Thesa.

„Schwachsinn?“, stammelte Keerin, der blass geworden war. „In Miln hängen die Fürsorger jeden Jongleur, der nichts von dem Fluch erzählt, am nächsten Ast auf.“ „Es interessiert mich nicht, was in den Freien Städten üblich ist“, betonte Harral. „Hier wohnen wackere Leute, und sie haben es schon schwer genug, ohne dass du ihnen den Floh ins Ohr setzt, sie müssten so viel Leid erdulden, weil sie nicht fromm genug sind.“¹⁴⁰

Dies ist Teil eines Gesprächs zwischen Keerin, dem Jongleur, der mit Ragen die vielen Dörfer besucht, und dem Fürsorger von Tibbets Bach. In den großen Städten wird gepredigt, dass die Dämonen nur als Strafe für die Menschheit existieren, weil diese in Sünde leben. Solange dieser Missstand nicht aufgehoben ist, so glauben sie, wird es auch die Dämonen geben. Und hier scheint sich Fürsorger Harral quer zu stellen, obwohl er selbst in derselben Glaubensgemeinschaft ist und eine Ausbildung in deren

¹³⁹ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 55

¹⁴⁰ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 68

Reihen genossen hat. Er will seine Bewohner von solchen Geschichten schützen und ihnen nicht noch mehr Angst machen. Denn vor allem die Einwohner der entlegeneren Dörfer müssen viel mehr erleiden, da sie nicht so gut geschützt sind, wie jene in der Stadt und so ist hier auch die Angst eines Angriffs am Größten.

Anders geht es in den umliegenden Dörfern nahe der Stadt zu, die das sogenannte *Heilige Buch* ernster nehmen.

Der Fürsorger Michel hielt seinen mit Schutzzeichen versehenen Kanon in die Höhe, damit alle das heilige Buch sehen konnten. [...] „Einmal wird es geschehen, dass der Erlöser in Erscheinung tritt, um den Fluch der Dämonen von uns zu nehmen. Doch bis es soweit ist, sollte ein jeder sich daran erinnern, dass es die Sünden der Menschheit waren, die diese Heimsuchung über uns brachten!“, brüllte Michel. „Schuld an dieser Geißel sind diejenigen, die die Ehe brechen und Unzucht treiben. Die lügen, stehlen und Wucherzinsen nehmen. [...] Und alle die dem Schöpfer dienen [...] werden im Himmel mit ihm vereint sein. Diejenigen hingegen die sein Vertrauen missbraucht, der Genusssucht oder der Fleischeslust gefrönt haben, werden bis in alle Ewigkeit im Horc brennen.“¹⁴¹

Die Predigten im Norden lauten also folgendermaßen: Wenn es keine Sünder mehr gibt, wird der Erlöser erscheinen und alle retten. Man kann somit viele Parallelen zum christlichen Glauben ziehen, denn auch in der Bibel steht geschrieben, dass Jesus die Menschheit mit seinem Opfer erlöst hat. Jedoch fällt hier nicht nur der Glaube an einen Retter auf. Die Welt wird auch entzwei geteilt. Zum einen in Sünder und Gläubige, andererseits aber auch in ein von einem gut gesinnten Gott erschaffenes Paradies und einen bösen Horc, der ein Abbild der Hölle darstellt. Weiters ist zu erkennen, dass die Dämonen im Buch die Stellung des Teufels innehaben. Die Suche nach einem Schuldigen geht bei BRETT nun über zwei Instanzen, zum einen wird das Leid von den im Horc lebenden Dämonen verursacht, zum anderen jedoch auch durch die Menschen selbst, weil sie sich nicht an die Gebote des Glaubens halten. Jedoch kann man in der laschen Einhaltung der Predigten selbst sehen, dass diese nicht so streng geahndet werden, als es den ersten Anschein macht. Zwar werden hin und wieder harte Strafen als Exempel statuiert, doch im Großen und Ganzen werden diese Versehen hingenommen. Ebenfalls erkennbar ist, dass sich die Mächtigen selbst nicht immer an die Regeln des *Heiligen Buches* halten.

Der Jongleur schnaubte unfein durch die Nase. „Leider scheint sie genauso unfruchtbar zu sein wie seine anderen Gemahlinnen, wenn die Gerüchte

¹⁴¹ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 155

stimmen, die im Palast kursieren. Rhinebeck wird so lange nach neuen Eheweibern suchen, bis eine ihm einen Sohn schenkt“. „Da magst du wohl recht haben“, pflichtete Geral ihm bei. „Und wie oft werden die Fürsorger ihm noch gestatten, dazustehen und dem Schöpfer zu geloben, sich für >immer und ewig< an seine Gemahlinnen zu binden?“, fragte Jessum. „So oft der Herzog es verlangt“, versicherte Arrick. „Lord Janson hält die heiligen Männer in Schach. Er hat sie fest im Griff.“¹⁴²

Auch an dieser Aussage ist erkennbar, dass die weltliche Macht im Norden größer ist als die der geistlichen. Zwar beugen sich die Einwohner vor den Gesetzen, doch wenn es hart auf hart kommt, biegen sie sich diese zurecht und achten nicht auf die Einhaltung ihrer religiösen Gelöbnisse. Vor allem an dieser Stelle ist gut zu erkennen, dass die Nordländer ihre Religion zwar hoch schätzen, geht es jedoch ums nackte Überleben, ist ihnen ihr Glaube weniger wichtig. Sie sind also keine Fanatiker.

Anders jedoch gebärden sich die Krasianer, sie haben einen weitaus fundamentaleren Glauben, obwohl die Grundpfeiler der Religion mit jenen im Norden vergleichbar sind. Dennoch sind ihre Bräuche sehr unterschiedlich.

Jede Nacht sperren die Dal'Sharum ihre Familien sicher hinter der inneren Stadtmauer ein und zogen dann selbst in den alagai'sharak, den Heiligen Krieg gegen die Dämonen. Sie lockten Horclinge ins Labyrinth, lauerten ihnen aus dem Hinterhalt auf und hetzten sie in mit Siegeln versehenen Gruben, um auf den Sonnenaufgang zu warten. Viele Männer verloren bei diesen Treibjagden ihr Leben, aber die Krasianer glaubten, wenn sie im alagai'sharak starben, sei ihnen ein Platz an der Seite Everams, des Schöpfers, gewiss, und sie begaben sich freudig in die Todeszone.¹⁴³

Man kann alleine an diesen Zeilen sehen, inwieweit sich ihr Glaube von dem der Nordländer unterscheidet. Die Krasianer glauben, wenn sie gegen die Kreaturen kämpfen, dann dürfen sie in den Himmel, ansonsten wird ihnen dieses Recht verweigert. Auch besagt ihre Religion nicht, dass es die Sünden der Menschen sind, die dieses Übel über sie gebracht hat. Zugleich fühlen sie sich nicht vor lauter Angst ohnmächtig und treten jede Nacht gegen sie an. Jedoch sind auch hier Ähnlichkeiten zu beobachten. Sie glauben auch nur an einen Gott und die Horclinge stehen im engen Zusammenhang mit ihrem Leben nach dem Tod. Beide religiösen Ansichten, sowohl jene aus dem Norden als auch jene aus dem Süden, verbindet die Furcht vor den

¹⁴² Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 254

¹⁴³ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 521

Horclingen. Jedoch wird diese in ihren Schriften unterschiedlich ausgelegt und auf andere Weise in deren Lebenswirklichkeit übertragen.

Die weltliche Herrschaftsform ist eng mit der Religion verbunden, dies zeigt auch ein kleiner Ausschnitt über die verschiedenen sozialen Schichten, die eine Art Kastensystem widerspiegelt.

Fast alle Krasianer über sechzehn waren Krieger. Einige wenige waren Dama, heilige Männer, die gleichzeitig als Krasias weltliche Führer fungierten. Kein Beruf außer diesen beiden galt als ehrenvoll. Diejenigen, die ein Handwerk ausübten, nannte man Khaffit und behandelte sie verächtlich; in der krasianischen Gesellschaft nahmen sie eine Stellung ein, die sie kaum über die Frauen erhob.¹⁴⁴

Die Macht, die somit von den Dama ausgeht, ist erheblich größer, als jene der Fürsorger im Norden. Sie haben die Oberhand über das Volk und herrschen auch über die Krieger. Dementsprechend werden Vergehen viel härter geahndet und man ist nicht nachsichtig mit kriminellen Personen. Zudem stehen nur einem gewissen Teil der Bevölkerung gewisse Rechte zu. Ausgeschlossen davon sind alle Frauen und auch alle Männer, die ein Handwerk ausüben. Sie werden von den Kriegern und Priestern verachtet, da sie sich nicht zum Kämpfen eignen und somit nicht Gottes Willen erfüllen können.

Bezüglich eines Erlösers sind auch die Krasianer einer Meinung mit den nördlichen Ländern, jedoch wirkt sich die Macht der Dama viel stärker auf die Untertanen aus.

Wenn man im Norden äußerte, der Erlöser sei auch nichts weiter als ein ganz normaler Sterblicher gewesen, konnte es passieren, dass man Prügel bezog, aber es war kein Verbrechen. In Krasia wurde solche Ketzerei mit dem Tod bestraft. Kaji war Everams Bote, der gekommen war, um die gesamte Menschheit gegen die alagai zu vereinen. Man nannte ihn Shar'Dama'Ka, den Ersten Krieger-Priester, und glaubte, er würde eines Tages zurückkehren, um die Menschen wieder zu einen, wenn sie sich als würdig genug erwiesen, im Sharak Ka zu kämpfen, dem Ersten Krieg. Jeder, der etwas anderes behauptete, fand ein schnelles und brutales Ende. Arlen war nicht so töricht seine eigenen Zweifel an Kajis Göttlichkeit kundzutun [...]¹⁴⁵

Dieser Abschnitt beschreibt, wie viel fanatischer der Glaube im Süden ist. Vor allem drückt sich deren Fanatismus dadurch aus, dass die Krasianer immer noch gewillt sind, gegen die Dämonen zu kämpfen, obwohl deren Einwohnerzahl seit Jahren, aufgrund

¹⁴⁴ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 522

¹⁴⁵ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 545

des Nacht für Nacht stattfindenden Krieges gegen diese Kreaturen, schrumpft. Andererseits ist die Ursache ihrer immer kleiner werdenden Zahl auch damit zu erklären, dass sie den Tod jedes Einzelnen in Kauf nehmen, sollte sich jemand ihrer religiösen oder weltlichen Regeln widersetzen. Selbst Arlen, der Krasia, vor allem wegen des Kampfes gegen die Dämonen zu seiner zweiten Heimat gemacht hat, traut sich nichts gegen die Priester der Wüste zu sagen, obwohl er sonst immer schnell bei der Sache ist, wenn es darum geht, die *Heilige Schrift* anzuzweifeln.

Jedoch ist das Leben nicht nur von religiösen Handlungen in Bezug auf die Horclinge bestimmt, sondern auch kleinere Gebote und Verbote bestimmen den Alltag der Einwohner Krasias. So ist es zum Beispiel verpönt Schweinefleisch zu essen¹⁴⁶. Zusätzlich gibt es eine strenge Kleidervorschrift. Frauen dürfen nur verhüllt und in schwarzer Tracht auf die Straßen, wohingegen Khaffit sich in gelbbraun kleiden müssen. Auch für die Geistlichen gilt es, sich in weiß zu kleiden. Wird diese Vorschrift missachtet, gibt es zumeist, vor allem für die Frauen und Khaffit, keine andere Strafe als den Tod.¹⁴⁷

- Religion und Magie

Magie, Macht und Religion

Eine besondere Verbindung von Religion und Magie ist in jenen Passagen des Werkes erkennbar, in denen es um den sogenannten ersten Erlöser geht. Dieser hat die Welt schon einmal mit Hilfe der Magie, beziehungsweise Siegelmagie und Dämonenmagie, von den Horclingen befreit. Er lebte laut den Überlieferungen vor über 3000 Jahre und er nimmt einen wichtigen Teil in der Religion der Nordländer ein.

„Das Zeitalter der Unwissenheit war für uns eine Epoche voller Furcht, doch damals gab es noch nicht so viele Dämonen, und sie konnten nicht alle Menschen töten. Es ging ähnlich zu wie heute – was wir tagsüber aufbauten, wurde des Nachts von den Dämonen wieder zerstört. Während wir ums Überleben kämpften“, fuhr Keerin fort, „passten wir uns an. Wir lernten, wie man Nahrungsmittel und das Vieh vor den Dämonen verbirgt, und wie man ihnen aus dem Weg gehen kann.“ [...] „Wir unternahmen alles Mögliche, um uns zu schützen“, erzählte er weiter, „bis wir schreiben lernten. Und schon bald merkten wir, dass es einige Schriftzeichen gab, die die Horclinge von uns

¹⁴⁶ Vgl. Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 22

¹⁴⁷ Vgl. Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 524

fernhalten konnten. Und was sind das für Schriftzeichen?“, fragte er, eine Hand hinter eine Ohrmuschel haltend. „Siegel!“, brüllten sämtliche Zuschauer im Chor. „Richtig!“ Der Jongleur belohnte die Antwort mit einem Salto. „Mit Siegeln konnten wir uns vor den Dämonen schützen und im Laufe der Zeit bekamen wir immer mehr Übung darin sie anzuwenden. Bis jemand sogar entdeckte, dass die Siegel weit mehr vermochten, als die Dämonen lediglich abzuschrecken, sie konnten ihnen Schaden zufügen, sie verletzen.“ [...] „Und als wir ihnen nun die Stirn boten und sie angriffen, wehrten sie sich. Mit aller Macht. So begann der erste Dämonenkrieg und die erste Ära, das Zeitalter des Erlösers. Der Erlöser war ein Mann, den der Schöpfer uns schickte, damit er unsere Armeen befehligte. Und mit ihm als Anführer errangen wir Siege!“ [...] „Es wuchs die Hoffnung, dass es uns gelingen würde, die Horclinge ein für alle Mal auszumerzen.“ [...] „Und ganz plötzlich“, hob er wieder an, „ohne Vorwarnung, hörten die Dämonen auf, uns zu belästigen. Sie kamen einfach nicht mehr. [...]“ „Doch dann trat eine völlig neue, unerwartete Entwicklung ein. Seit eh und je waren die Menschen durch einen gemeinsamen Feind vereint gewesen. [...] Und so kam es, dass sich die Menschen zum ersten Mal in ihrer Geschichte gegenseitig bekämpften.“ Die Stimme des Jongleurs nahm einen düsteren Klang an. „Als der Krieg ausbrach, rief man von allen Seiten nach dem Erlöser und forderte ihn auf, die Heere anzuführen. Doch der verkündete: >Ich werde nicht gegen Menschen kämpfen, solange noch ein einziger Dämon im Horc weilt!< Er wandte sich ab und verschwand [...] Das Zeitalter des Erlösers endete und es folgte das Zeitalter der Wissenschaft. [...] Doch während dieser Epoche begingen wir auch unseren größten Fehler. [...] „Wir vergaßen die Magie.“ [...] „Und deshalb waren wir völlig unvorbereitet, als sie zurückkamen. [...] Eines Tages, vor dreihundert Jahren, stiegen sie eines Nachts in Heerscharen aus dem Horc herauf [...] Der Krieg dauerte ein paar Jahre, und unaufhörlich wurden die Menschen grausam abgeschlachtet. Ohne einen Anführer wie den Erlöser waren sie den Horclingen nicht gewachsen. Über Nacht gingen stolze Nationen unter, und das gesamte Wissen aus der letzten Epoche, die ein Zeitalter der Erkenntnisse gewesen war, verbrannte, als Flammendämonen ihr Unwesen trieben. [...] In den kümmerlichen Resten, die von den einstmals großartigen Bibliotheken übrig geblieben waren, suchten die Gelehrten verzweifelt nach Antworten. Die alten Wissenschaften boten keine Hilfe, doch schließlich entdeckten sie nützliche Hinweise in Legenden, die man früher als fantastische Geschichten und abergläubischen Humbug abgetan hatte. [...] Die altertümlichen Siegel hatten ihre Macht nicht verloren [...] Sind wir für den Erlöser bereit, wenn er zurückkommt?“, wollte er wissen. „Werden die Dämonen wieder lernen, die Menschen zu fürchten?“¹⁴⁸

Diese Erzählung ist vor allem für den weiteren Verlauf der Analyse bedeutend, da sie ständig vorkommt und niemand so richtig weiß, was zu diesem Zeitpunkt genau passiert ist. Zum einen wird der Erlöser als eine von Gott geschickte Person bezeichnet, was ihn natürlich über die anderen Menschen erhebt. Zum anderen glauben die Menschen auch, dass dieser Messias eines Tages zurückkehren und sie alle erlösen wird. Hier zeichnet sich ein weiteres Problem ab: Sie warten auf die Hilfe

¹⁴⁸ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 71-76

Gottes und versuchen gar nicht sich selbst zu helfen. Denn auch in den Erzählungen wird es so dargestellt, dass die Menschen ohne den Erlöser machtlos sind. Dies trägt natürlich auch nicht dazu bei, die Situation zu verbessern.

Auch sehen wir die Entwicklung zwischen der Magie und den Machtverhältnissen, zwischen den Menschen und den Dämonen, die ständig auf- und abschwangt. Lernen die Menschen die Siegelmagie, dann geht es ihnen besser, sobald es ihnen jedoch zu gut geht, greifen die Dämonen zahlreicher an. Danach kommen diese gar nicht mehr an die Oberfläche und die Magie gerät in Vergessenheit oder wird als Märchen für Kinder abgetan. Durch das Versäumnis, das Wissen weiterzugeben, macht sich die Menschheit jedoch wieder angreifbar und sie werden fast zur Gänze ausgelöscht. Nur durch Zufall wird die Magie, die gegen die Dämonen helfen kann, wiederentdeckt, jedoch nur teilweise. Nun können sich die Menschen zwar verstecken, jedoch nicht verteidigen.

Man kann also in dieser Textstelle sehen, wie sich Magie, Macht und Religion gegenseitig beeinflussen. Diese drei Komponenten bestimmen die Menschheitsgeschichte von Thesa.

Erlöser

Auch eine weitere Voraussagung, aufgeschrieben vom ersten Erlöser selbst, macht es schwierig, dass die Menschen selbst gegen das Böse kämpfen. Ein Teil dieser Voraussage besagt:

*Doch der Schöpfer in seiner Weisheit,
Belegte seine Kinder mit einem Fluch.
Erneut öffnete er seine Pforten des Horcs,
Um den Menschen zu zeigen, dass sie irrten.*

*Und so soll es sein, bis zu dem Tag,
an dem Er ein zweites Mal den Erlöser schickt.
Denn wenn der Erlöser die Menschen von ihren Sünden
reinwäscht,
Mangelt es den Horclingen an Nahrung.*

*Und ihr werdet den Erlöser erkennen,
Denn Zeichen wird er tragen auf seiner bloßen Haut.
Die Dämonen werden seinen Anblick nicht ertragen*

*Und in Schrecken vor ihm fliehen.*¹⁴⁹

Es wird eine Vorhersage gemacht, damit man sich daran erinnert, wer der Erlöser sein wird. Er wird also in der *Heiligen Schrift* erwähnt und viele Menschen, vor allem jene, die sonst keinen Ausweg sehen, schöpfen darin Hoffnung. Auch Arlen, der in der Wüste seinen ganzen Körper mit Siegel verziert hat und mutig gegen die Dämonen kämpft, glaubt von Anfang an nicht an diese Prophezeiung, obwohl andere Figuren der Meinung sind, dass er dieser Beschreibung entspräche und der wiedergeborene Erlöser sei.

Der Glaube von Jardir und Arlen

Der Glaube von Jardir und Arlen ist höchst unterschiedlich ausgeprägt. Arlen glaubt an gar nichts, weder an einen Gott noch an einen Erlöser. Wohingegen Jardir von beidem fest überzeugt ist und sich selbst als Letzteren wähnt.

Abban schüttelte den Kopf. „Ich fürchte, du hast dich unserer Kultur zu sehr angepasst, Par'chin. Du suchst genauso den Tod wie alle anderen Krieger.“ „Keineswegs, mein Freund. Ich will nicht sterben, und ich erwarte kein Paradies im nächsten Leben.“¹⁵⁰

Ganz klar unterstreicht Arlen, dass er mit den anderen Krasianern keineswegs zusammen kämpft, um sich einen Platz an der Seite Gottes zu verschaffen, sondern weil er das Hier und Jetzt verbessern will und nicht möchte, dass das Leben der Menschen von den Kreaturen der Nacht bestimmt wird.

Jedoch ist der Glaube seiner Freunde Rojer und Leesha gespalten, sie wissen nicht für wen sie ihn halten sollen. Durch seine Gaben, die von den Siegeln auf seiner Haut stammen, und dadurch, dass der Verzehr von Dämonenfleisch ihn unglaublich stark gemacht hat, kann er viele Personen retten. Jedoch gleicht er selbst einem Dämon und sieht durch seine Siegel verunstaltet aus.

„Manche Leute behaupten, er sei selbst ein halber Dämon“, stimmte Rojer zu. „Das Ergebnis einer Vergewaltigung, als ein Horcling eine Frau auf der Straße schändete.“ [...] „Das ist lächerlich!“, meinte sie und schüttelte den Kopf.

¹⁴⁹ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 989-390

¹⁵⁰ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 528

„Andere sagen, er sei überhaupt kein Dämon“, fuhr er fort, „sondern der Erlöser selbst, der gekommen ist, um die Menschen von dem Fluch zu befreien.“¹⁵¹

Auch hier wird der Zwiespalt unter den Menschen deutlich. Niemand kann sich erklären, wie jemand so viel Macht erlangen kann, deshalb reimen sich die anderen im Werk vorkommenden Figuren eine Geschichte zusammen, um das Phänomen plausibler klingen zu lassen. Doch die Frage, was Arlen nun genau ist, können auch Leesha und Rojer, nachdem sie ihn näher kennengelernt haben, nicht beantworten. Dasselbe gilt auch für Arlen selbst, jedoch neigt dieser eher zu der Antwort, dass er immer mehr zum Dämon werde. Diese Einstellung ändert sich aber mit der Zeit. Nichtsdestotrotz nimmt er ähnliche Fähigkeiten wie die Dämonen an, er heilt ungeheuer schnell, ist schneller als alle anderen Charaktere, braucht weniger Schlaf und hat ungeheure Kräfte, die ihn scheinbar unbesiegbar machen.

Nachdem er das Tal der Holzfäller gemeinsam mit Leesha und Rojer und vielen anderen tapferen Leuten gerettet hat, flammt der Glaube auf, Arlen sei wahrhaftig der Erlöser. Diese Vermutungen verstärken sich noch dadurch, dass er sich sehr eigenartig verhält. Er gibt weder seinen Namen preis (die Talbewohner nennen ihn den Tätowierten Mann), noch seine Herkunft. Einige, allen voran der Fürsorger des Tals, sind jedoch fest von seiner Heiligkeit überzeugt.

Der Tätowierte Mann runzelte die Stirn. „Wenn ich diesen Sieg als meinen persönlichen Erfolg ansehen würde, wäre das eine Verachtung all derer, die heute Nacht gestorben sind. Das Opfer, das sie brachten, darf man nicht schmälern. Behalte deine Prophezeiung für dich, Fürsorger. Diese Leute brauchen sie nicht.“¹⁵²

In diesen Zeilen wird klar, Arlen will an nichts glauben, am allerwenigsten daran, dass er der Erlöser sei. Überdies versucht er die Talbewohner davor zu beschützen, dass sie sich auf ihn verlassen, vor allem, weil er sich selbst nicht sicher ist, was aus ihm geworden ist. Er fürchtet sich, selbst zu einem Monster zu werden.

Auch Rojer wird von der Jongleursgilde, der er untersteht, dazu aufgefordert, seine Meinung über Arlen kundzutun. Für ihn steht fest, er besitzt große Fähigkeiten, doch auch er ist sich hinsichtlich der Frage, ob er der Erlöser sei, keinesfalls über eine Antwort im Klaren.

¹⁵¹ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 686

¹⁵² Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 786

*Ich habe genug Dorftrotteln mit magischen Kunststücken hereingelegt, Gildemeister. Ich bin nicht irgendein Einfaltspinsel, der sich von einem Wedeln der Hand und Blitzpulver täuschen lässt. Ich will nicht so weit gehen und sagen, dass er vom Schöpfer entsandt ist, aber er verfügt über echte Magie, das ist so sicher, wie die Sonne scheint.*¹⁵³

Im Gegensatz dazu läuft es für Jardir im Süden, nachdem er den Speer des Kaji an sich brachte, bestens. Seine Leute bezeichnen ihn nunmehr als den Erlöser und er glaubt auch selbst daran. Zudem gewinnt er mit dem magischen Speer an Kraft und wird ebenso mächtig wie Arlen. Dies wird in den letzten Zeilen des ersten Bandes zum ersten Mal erwähnt: *„Er war Ahmann aus Hoshkamin am’Jardir, doch seine Leute benutzten diesen Namen seit Jahren nicht mehr. Sie nannten ihn Shar’Dama’Ka, den Erlöser.“*¹⁵⁴ Er ist im ersten Teil das komplette Gegenteil von Arlen. Er glaubt an sich selbst, hat sich genommen, was er wollte, vereint sein Reich und wird als Erlöser verehrt.

Nichtsdestotrotz plagen auch ihn Zweifel, zwar verschwendet er keine Sekunde daran zu glauben, er sei ein Dämon, doch ist er sich in schwierigen Zeiten nicht sicher, ob er wirklich der Erlöser ist.

*„Ich denke darüber nach, ob der wahre Erlöser auch bei allem, was er unternahm, ins Grübeln geriet, oder ob sein Gefühl ihm sagte, dass Everam jeden Schritt lenkt und er nur dem vor ihm liegenden Pfad folgen müsse.“ „Du bist der wahre Erlöser“, betonte Inevera. „Deshalb glaube ich, dass Kaji genauso empfunden hat wie du.“*¹⁵⁵

Auch der starke Glaube Jardirs lässt Spielraum für Zweifel. Jedoch würde er dies nach außen hin, mit Ausnahme gegenüber seiner Frau, niemals zugeben. Denn er erlangt in seinem Land eine unglaubliche Macht und seine göttliche Stellung wird von fast niemandem mehr angezweifelt.

*Natürlich war es lächerlich, aber der Glaube an seine Göttlichkeit, der von fast jedem Mann, jeder Frau und jedem Kind in Krasia geteilt wurde, verlieh Ahmann eine solche Macht, dass es schon gar keine Rolle mehr spielte, ob er der Erlöser war oder nicht.*¹⁵⁶

¹⁵³ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 561

¹⁵⁴ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 795

¹⁵⁵ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 328

¹⁵⁶ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 748

Wie bei so vielen anderen Zeilen wird auch hier klar, dass Religion, Magie und Macht eine wichtige Rolle einnehmen und es nicht ratsam ist, nur einen Aspekt zu betrachten, sondern diese Komponenten immer als Ganzes zu analysieren. Für die Leute ist er der Erlöser, weil er mit dem magischen Artefakt, dem Speer des Kajis, seinem Volk zu neuer Größe verholfen hat, dadurch konnte er auch eine neue Machtstellung einnehmen.

Als sich Jardir und Arlen gemeinsam auf die Jagd nach Dämonen machen, wird Arlen klar, dass er der einzige ist, der an nichts und niemanden glaubt.

*Bis auf Arlen waren alle im Raum der Überzeugung, dass sie im großen Plan des Schöpfers eine ganz bestimmte Rolle spielten, einem von ihm festgelegten Pfad folgten. Arlen war der Einzige, der verstand, dass sie ihren Weg ständig neu gestalteten.*¹⁵⁷

Arlen nimmt die Rolle des Atheisten ein, er ist von den anderen auf eine Art und Weise ausgeschlossen, denn sie vertrauen auf den Schöpfer, dahingegen sieht Arlen nur einen Weg, um seinen Plan zu vollenden, er vertraut auf sich selbst.

Interessant ist hierbei vor allem, dass PETER V. BRETT nicht auflöst, welche Meinung nun die richtige ist, oder wer mit seinem Glauben falsch liegt. Der auktoriale Erzähler gibt auch nicht wieder, ob sich hinter dem einen oder anderen Gedanken vielleicht ein Irrglaube versteckt. Jedoch könnte dies im fünften Band noch passieren. Nachdem darauf aber aktuell kein Einblick möglich ist, kann nur spekuliert werden, wie der Autor diese Spannung auflösen wird. Ebenso wenig ist ersichtlich, inwieweit sich der Glaube der einzelnen Personen auf die weitere Handlung auswirken wird, doch ist zu vermuten, dass sich hier noch einiges zusammenbraut.

- Die mythologischen Vorbilder

Anfang der Welt

Es entstehen nicht nur neue Geschichten über einen Erlöser, sondern es wird auch über den Anfang der Welt diskutiert. Wie ist diese entstanden? Wer hat sie erschaffen? Und gibt es einen Gegenspieler? Auf diese Fragen wird eingegangen, sie werden jedoch, je nachdem welche Figur darauf Auskunft gibt, anders beantwortet. So lautet

¹⁵⁷ Dämonen Zyklus, Bd. 4, S. 266

die Antwort auf diese Frage von Bruna, der Kräutersammlerin und Ausbilderin von Leesha, folgendermaßen:

„Ich sagte ihr rundheraus, dass es ebenso gut ein Mädchen sein könnte“, betonte Bruna, „aber Elona wollte nichts davon wissen.“ „So grausam kann der Schöpfer gar nicht sein“, pflegte sie zu sagen, wobei sie vergaß, dass derselbe Schöpfer auch die Horclinge erschaffen hat.“¹⁵⁸

Hier wird davon ausgegangen, dass Gott alle Lebewesen erschaffen hat, auch die Horclinge. Es passt zu dem Bild, das auch die Fürsorger von sich geben, denn diese gehen davon aus, dass sie zur Bestrafung der Sünde geschickt worden waren. Und dies kann nur vom Schöpfer höchstpersönlich geschehen sein. Hier wird von dem dualistischen Modell, das die Welt in Gut und Böse einteilt, abgewichen, denn der Ursprung von allem entspringt einem guten Gott. Dass sich hier ein theologisches Problem entfaltet, ist wohl ersichtlich, wird jedoch im weiteren Verlauf der folgenden Bände nicht mehr näher erörtert. Ein weiterer Punkt, der sich durch diese Annahme herauskristallisiert, ist, dass Gott auch die Magie erschaffen hat, da diese unter der Erdoberfläche steckt und sich zusammen mit dem Emporsteigen der Horclinge über die Welt ausbreitet. Dass die Magie wirklich aus dem Untergrund kommt, wird erst klar, als Arlen seine Fähigkeiten weiter ausbaut und auch Renna in seine Geheimnisse einweiht. Zusätzlich erhält man weitere Informationen über die Magie selbst.

Stauend schaute sie in die Runde. Bäume und Pflanzen verströmten ihr eigenes Licht, und um ihre Füße waberte ein feiner Nebel wie ein niedrig hängender, träger Dunstschleier. „Alles“, hauchte sie in ehrfürchtigem Staunen. „Mehr als ich bei Sonnenschein sehe. Und alles glüht.“ „Was du siehst, ist Magie“, erklärte Arlen. „Sie steigt vom Horc an die Oberfläche und überträgt auf alles, was lebt, einen Funken ihrer Energie, die dann dieses Glühen bewirkt.“ „Ist es die Seele dieser Lebewesen, die das Licht aufsaugt und wieder abstrahlt?“, hauchte sie. Arlen zuckte mit den Schultern. „Ich bin kein Fürsorger. Die Horclinge sind von dieser Magie durchdrungen, und jetzt kannst du sie leuchten sehen.“¹⁵⁹

In diesem Absatz kann man eindeutig sehen, dass die Magie und das Leben selbst stärker in einem Zusammenhang stehen, als zuvor von den Figuren des Romans angenommen wurde. Die Magie breitet sich nicht nur in den Dämonen aus, sondern auch in allen anderen Lebewesen. Diese Art, das Leben und die Welt an sich zu betrachten, verweist sehr stark auf frühere philosophische und religiös geprägte

¹⁵⁸ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 182

¹⁵⁹ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 822

Vorstellungsbilder. Denn wenn alles von Magie durchzogen ist und sie dazu dient, dass das Leben gedeiht, so kann auch von einer Macht gesprochen werden, die in allem und jedem wirkt. Lässt man diese Zeilen so stehen, kann man auch die Vermutung anstellen, dass in dieser Parallelwelt Gott und die Magie gleich zu setzen sind. Eine weitere Passage in diesem Roman, die diese Vermutung unterstützt, beschreibt die Welt, wie sie Renna sieht:

*Sie sah das Schimmern der Magie im Herzen der Pflanzen und Bäume, selbst im Inneren von Tieren und Menschen. Konnte ohne diese Energie überhaupt Leben existieren?*¹⁶⁰

Die Krasianer haben eine andere Schöpfungsgeschichte, diese wird deutlich, als Rojer das Lied *Vom Erlöschen des Mondes* gemeinsam mit seinen Frauen in die Sprache des Nordens übersetzt. Obwohl diese Strophen vor allem auch interessant sind, um mehr über den Glauben der Krasianer zu erfahren, ist es zudem auch ein Lied, das die Horclinge beeinflussen kann und sie, wegen der besonderen Melodie, dazu bringt, sich gegenseitig zu töten.

*Everam der Schöpfer
Sah die kalte Schwärze von Nie
Und war nicht zufrieden
Er schuf die gesegnete Ala
Und ließ das Licht der Sonne und des Mondes
scheinen
Und erschuf Menschen nach seinem Bilde
Everam war nun zufrieden*

*Nie ärgerte sich über die Schöpfung
Die Ihre vollkommene Dunkelheit störte
Sie streckte die Hand aus, um Ala zu vernichten
Als Everam ihre Hand festhielt
Spie Nie Finsternis in seine Welt
Die Mutter aller Dämonen
Alagai'ting Ka wehrte sich*

*Everam blies seinen starken Atem aus
Und seine Schöpfung drehte sich im Kreis
Die Dämonenkönigin flüchtete
Vor der Heiligen Sonne und dem Mond
Die Alagai'ting Ka verfluchten
Und glitt hinab in den finsternen Abgrund
In der Mitte von Ala*¹⁶¹

¹⁶⁰ Dämonen Zyklus, Bd. 3, S. 72

¹⁶¹ Dämonen Zyklus, Bd. 3, S. 476

In diesen Zeilen kann man erkennen, inwieweit sich die beiden Glaubensrichtungen der beiden Kulturen voneinander unterscheiden. Die Anhänger im Norden finden, dass vor Gott nichts anderes existiert hat und alle Kreaturen von ihm abstammen. In der krasianischen Religionsgeschichte ist sehr wohl ein Gegenspieler vorhanden. Nie, die Dunkelheit, die darüber erzürnt ist, dass ihr jemand trotzt. Der Beginn von Ala, der fantastischen Parallelwelt, zeichnet sich bei den Krasianern als eine Dichotomie zwischen Gut und Böse, Licht und Finsternis, Sonne und Dunkelheit und auch Dämonen gegen Menschen aus. Denn die Alagai sind das Abbild von Nie und die Menschen das Ebenbild Gottes. Die beiden stehen in einem ewigen Kampf miteinander, wie Tag und Nacht und sind sich somit ebenbürtig.

Jedoch ist diese Art, die Schöpfung zu erklären, noch längst nicht alles. Als Jardir, Renna und Arlen den König der Dämonen einfangen, erfahren sie von diesem uralten Geschöpf noch viel mehr als den Weg in den Horc. Er erklärt ihnen die vielen Irrtümer, die sich die Menschen mit der Zeit ausgedacht haben.

„Eure Nie und euer Everam sind Hirngespinnste. Man hat sie sich ausgedacht, um eure Angst vor der Dunkelheit zu lindern.“¹⁶²

Der Fürst der Finsternis gibt in diesen Belangen also eine ganz andere Auskunft, und zwar, dass beide Theorien über die Entstehung der Welt nicht ausreichend sind. Weiters führt er aus, dass auch im Horc über derlei Dinge nachgedacht wird, die höheren Alagai also auch über metaphysische Fragen nachdenken können und sich dafür interessieren.

„Seelentöter?“, wiederholte der Erbe. „Der, den ihr Kaji nennt“, erklärte der Königliche Gemahl. „Obwohl er in Wahrheit Kavri genannt wurde.“ „Woher willst du das wissen“, fragte der Erbe. „Ich kannte ihn auf meine Weise“, gab der Königliche Gemahl zurück. „Alle von meinesgleichen kannten ihn in jenen Zyklen.“ „Du hast zu Kajis Zeiten schon gelebt?“ staunte der Erbe. „Vor dreitausend Jahren? Das ist unmöglich!“¹⁶³

In diesen Zeilen steckt mehr als nur die Zeitangabe. Man kann daraus lesen, dass der Kampf zwischen den Menschen und den Dämonen schon viel weiter zurückliegt, als den Figuren bewusst ist. Die Geschichte scheint sich immer wieder zu wiederholen

¹⁶² Dämonen Zyklus, Bd. 4, S. 996

¹⁶³ Dämonen Zyklus, Bd. 4, S. 996-997

und nur den länger lebenden Wesen, also den Dämonen, scheint diese Tatsache bewusst zu sein.

Betrachtet man also beide Kulturen, ist ersichtlich, dass die in der Fantasyliteratur benötigte Erläuterungsvorlage¹⁶⁴ nicht endgültig bestimmt ist, jedoch liefern sowohl die Krasianer, die Nordländer als auch Arlen selbst verschiedene Lösungsansätze. Der Glaube der Nordländer ähnelt dem Bild einer christlichen Religion. Gott erschuf, laut den Thesanern, jedes Geschöpf, auch die Dämonen, darüber hinaus auch die Welt, zusätzlich wird er als „*unverfügbarer Ursprung des Weltganzen beschrieben*“.¹⁶⁵ In Krasia hingegen haben wir den Dualismus zwischen Nie und Everam. Auch ist deren Herrschaftsform, anders wie bei den Völkern im Norden, wo Religion und Staat getrennt sind, eine Theokratie. So wird die weltliche als auch die geistliche Führung von den Dama geleitet und ist somit einer „*Hierokratie*“ zuzuordnen. Als jedoch später Jardir, der Erlöser, diese Macht übernimmt, wandelt sie sich zu einer „*[e]schatologische[n] Theokratie*“.¹⁶⁶

In den Schöpfungsmythen dieser Reihe gibt es vieles, was vor allem auf den christlichen Glauben hinweist. Zusätzlich scheint die Romanreihe auch von vielen Dichotomien überhäuft, angefangen bei Nie und Everam. BRETT vermischt also diverse religiöse Anschauungen miteinander und kreiert daraus etwas Neues.

Dämonen und ihre Natur

*Arlen stand auf, trat an den Rand seiner Siegel und sah zu, wie die Horclinge im Mondlicht tanzten. Sein Magen knurrte, und nicht zum ersten Mal machte er sich Gedanken über die Natur der Dämonen. Sie waren magische Kreaturen, scheinbar unsterblich und nicht menschlich. Sie zerstörten, aber sie erschufen nichts. Selbst ihre Körper verbrannten zu Asche, anstatt zu verfaulen und die Erde zu düngen. Doch er hatte sie beim Fressen beobachtet, beim Pissen und Scheißen. Befanden sie sich wirklich ganz und gar außerhalb der natürlichen Ordnung?*¹⁶⁷

Beschrieben werden sie als ganz und gar magische Wesen, das steht auch für Arlen fest. Jedoch zweifelt er wieder einmal an den Aussagen der Dama und der Fürsorger.

¹⁶⁴ Vgl. FRINGS (2006), S. 247

¹⁶⁵ LACHMANN (1992), S. 62

¹⁶⁶ RÜSTER (2004), S. 98-99

¹⁶⁷ Dämonen Zyklus, Bd. 1, S. 608

Die Frage steht nun im Raum, inwieweit sie wirklich Gestalten sind, die wider jede Natur sind, oder ob man ihnen diese Rolle nur aufgedrückt hat. Auch wird erwähnt, dass die Dämonen kaum totzukriegen sind, zwar werden sie von der Sonne ausgemerzt, jedoch heilen ihre Wunden so schnell, dass sie nicht schwer verletzt werden können. In diesen Zeilen findet sich zusätzlich ein versteckter Dualismus. Menschen bringen etwas hervor, arbeiten an etwas, wohingegen die Dämonen nicht darauf aus sind, etwas zu schaffen, sondern lediglich zerstören. Wir haben somit zwei Gegenpole, die Zerstörer und die Erschaffer. Jedoch, trotz ihrer Stärke und ihrer magischen Fähigkeiten, ist es ihnen nicht möglich, taktisch vorzugehen oder klug zu handeln, sie zerstören einfach alles, was ihnen in den Weg kommt und sind kaum intelligenter als Tiere. Anders sieht es aus, als die Horclingeprinzen auf den Plan treten. Diese vermögen es, jene Dämonen zu lenken und sie anzuführen. Sie sind also die führenden Kräfte der Unterwelt. Diese Prinzen benötigen einen König, der über alle herrscht. Vor allem die Krasianer warnen vor ihm und es wird auch im *Heiligen Buch* ausdrücklich vor ihm auf seine Gefährlichkeit hingewiesen:

„Vielleicht solltest du dich fürchten“, meinte Kajiva. „Im Evejah steht geschrieben, dass beim Erlöschen des Mondes Alagai Ka, der Vater der Dämonen, über Alas Oberfläche streift.“¹⁶⁸

Auch die Dämonen leben nach einer strengen Hierarchie. So gibt es die Drohnen, die Nacht für Nacht an die Oberfläche der Erde steigen, dann die Prinzen, die bei Neumond erscheinen und nach ihrer Pfeife tanzen und darüber hinaus den König, der über alle anderen herrscht.

Vor allem die höher gestellten Alagai besitzen eine unglaublich lange Lebensspanne, die jene der Menschen weit übertrifft. Zwar sind sie nicht unverwundbar und es herrschen unter ihnen sehr viele Streitigkeiten, denn sie spüren weder Mitgefühl mit ihren Brüdern und Schwestern, noch sorgen sie sich um irgendwen, denn sie sind das absolute Böse. Jedoch können sie nicht durch Krankheit oder ähnliches hinweggerafft werden.

Der Seelendämon merkte, wie seine Verbindung zu dem Mimikry abbriss, als der eine ihm seine Faust gegen den Schädel schmetterte. Noch nie hatte er solche Schmerzen verspürt. In den zehntausend Jahren, die vergangen waren, seit er

¹⁶⁸ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 51

geschlüpft war, hatte es keine Kreatur gewagt, den Horcling-Prinzen zu attackieren. Es war undenkbar.¹⁶⁹

Auch Arlen ist auf seine Weise unbesiegbar, denn er hat durch seine Magieaufnahme nicht nur an Stärke gewonnen, sondern er kann sich entmaterialisieren und alle Wunden im Nu heilen. Somit ist er fast unverletzbar und auch nahezu unbesiegbar.

Er hatte gewusst, dass keine normale Waffe ihm Schaden zufügen konnte, wenn er den Angriff kommen sah; nun jedoch machte er sich bewusst, dass er noch mehr Fähigkeiten besaß. Alles, bis auf den Tod oder eine Verstümmelung, ließ sich in wenigen Blicken heilen.¹⁷⁰

Er kann nun eine Fähigkeit, nach der er niemals verlangt hatte und die er sich auch niemals hätte träumen lassen, sein eigen nennen. Doch seine neuen Begabungen allein können es nicht mit den vielen Dämonenprinzen aufnehmen, die seit Jahrtausenden leben und deren Magiekenntnisse viel größer sind als seine eigenen.

Der Königliche Gemahl brauchte derlei Waffen nicht. Die Körper und Sinne seiner Mimikrys waren nichts weiter als eine Erweiterung seines eigenen Leibes. Er sah durch ihre Augen, tötete mit ihren Krallen, schmeckte die Luft an der Oberfläche durch ihre Nüstern. Sie war kalt und Schal, beinahe ohne Magie, wurde sie doch einmal in jedem Zyklus von dem verhassten Tagesstern ausgebrannt. Am Hof war die Luft heiß – übersättigt mit der Magie, die vom Horc abstrahlte, jeder Atemzug war köstlich und tröff vor Energie. Instinktiv sog der Dämon Magie aus dem Spalt, einem Quell der Macht, der bis zu ihrem Ursprung hinunterreichte.¹⁷¹

Wir lesen hier, dass sich die Dämonen um einiges überlegener fühlen als ihr Futter, die Menschen. Sie können von einer viel reineren Quelle der Magie ihre Macht stärken und verglichen mit dem Erdinneren ist die Erdoberfläche nur mit einem kleinen Fünkchen Magie durchdrungen. Man erfährt auch, dass dieser Dämon auf einem Hof wohnt, der sich in der Nähe des Horcs befindet, die Kreaturen jedoch nicht direkt in diesem Magiespeicherzentrum leben. Zudem können die Prinzen nicht nur in die Köpfe der Menschen eindringen, sondern auch ihre Diener beherrschen und ihre Körper lenken. Damit bringen sie sich nicht selbst in Gefahr und können trotzdem erfahren, was auf der Erdoberfläche vor sich geht.

¹⁶⁹ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 994

¹⁷⁰ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 999

¹⁷¹ Dämonen Zyklus, Bd. 3, S. 752

Arlen und die Dämonen unterschieden sich allerdings in einem Punkt. Die Dämonenprinzen und ihre Drohnen verwenden die Magie, damit sie die Menschen bezwingen und sie terrorisieren können. Arlen hingegen gebraucht dieselbe Magie, um sich vor ihnen zu schützen und sich zu verteidigen. Leesha benützt sie sogar, um einige nützliche Gegenstände herzustellen und allen das Leben zu erleichtern. Dabei ist auch zu beobachten, dass nicht die Magie selbst schlecht ist, sondern lediglich ihre Verwendung.

Vorhersagen

Bei den Krasianern haben die weiblichen Religionsausübenden nicht nur die Funktion von Heilenden inne, sondern sie besitzen auch die Fähigkeit, mit eigens aus Dämonenbeinen geschnitzten Würfeln, in die Zukunft zu blicken.

Inevera zuckte die Achseln: „Die Würfel lügen nie, aber verkünden auch keine absoluten Wahrheiten. Manchmal weisen sie in eine Zukunft, in der man dich für den Erlöser hält und die Menschen sich unter deiner Führung vereinen, dann wieder folgen sie einem anderen, oder sie bleiben zersplittert wie eh und je und scharen sich hinter niemanden.“¹⁷²

Auch Inevera, die beste im Lesen der Würfel, vermag es nicht, mit Gewissheit in die Zukunft zu blicken, sie kann zwar mit deren Hilfe, Gottes Wille erkennen, denn die Dama'ting glauben, dass die Würfel dies aufzeigen, jedoch werden viele Fehler gemacht und nicht immer darf man sich auf sie verlassen.

Er hatte oft erlebt, wie seine Gemahlinnen sich über einen Wurf stritten, obwohl keine es wagte, Ineveras endgültige Auslegung in Frage zu stellen.¹⁷³

Es besteht also auch hier wieder ein Zusammenhang zwischen Magie und Religion, zwar werden die Horclinge verachtet, jedoch wird ihre Magie dazu verwendet, mit ihnen den Willen Gottes zu erkunden. Jedoch wird auf diesen paradoxen Zustand nicht weiter eingegangen und von den Charakteren nicht weiter hinterfragt. Die Verbindung zwischen Religion, Magie und Macht ist deutlich erkennbar. Denn die Dama'ting haben aufgrund ihrer Fähigkeiten großes Ansehen und es wird fast alles getan, was von ihnen

¹⁷² Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 206

¹⁷³ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 706

verlangt wird. Diese Macht erlangen sie durch die Würfel, welche wiederum, laut krasianischer Religion, den Willen Gottes ausdrücken.

Das Motiv der Vorhersage kennen wir schon unter anderem aus der Odyssee, auch hier werden die Götter befragt und man ist mit der Antwort nicht immer zufrieden und viele lassen sich in die Irre leiten. Auch bei BRETT unterliegen die Figuren ständigen Irrtümern und die Würfel geben mehr als tückische Antworten von sich, die auch nicht jeder zu lesen vermag. Zudem ist die Vorhersage der Zukunft in diesem Werk ein wichtiger Faktor, um die Handlung voranzutreiben.

Magie und ihre Folgen

Die Magie fordert, vor allem bei Arlen, einen hohen Preis. Er glaubt, selbst ein Dämon zu werden und hat es schwer, seinen Verstand zu wahren. Die Magie kann Arlen in einen regelrechten Rausch versetzen, in der er alles vergisst und nur noch an das Töten von Horclingen denkt, ohne auf seine eigene Sicherheit zu achten.

Aber der Tätowierte Mann hatte sich geweigert und geschworen, keine Kinder in die Welt zu setzen, aus Angst, die dämonische Magie, die ihm seine ungeheure Kraft gab, könnte dem jungen Leben schaden.¹⁷⁴

Er fürchtet, die Auswirkungen der Magie könnten sich auf das Kind übertragen, genauso wie sie sich auch auf ihn übertragen hat. Zum einen benutzen sie die neu entdeckte Magie, zum anderen wissen sie nicht, was genau mit einer Person, bei regelmäßigem Praktizieren der Zauberei, passiert. Dadurch herrscht eine ständige Unsicherheit, vor allem bei denen, die sich näher mit diesem Thema befassen, allen voran Leesha und Arlen. Je mehr Magie Arlen aufnimmt, umso mehr wird er von dieser bestimmt. Vor allem im zweiten Teil kämpft Arlen einen Kampf mit sich selbst aus, denn er weiß nicht, was (oder wer) er ist, was mit ihm aufgrund der Magie passiert und er hat Angst, was aus ihm einmal werden könnte. Diese Angst wird noch gesteigert, als er den Ruf aus dem Horc wahrnimmt und es ihm alle Kraft kostet ihm nicht zu folgen.

Der Horc rief nach ihm, lockte ihn mit dem Versprechen von Schutz. Seine von Siegeln umringten Augen sahen ganz deutlich die Pfade, die im Boden auftauchten wie Öffnungen, durch die Magie entweichen konnte, und alle

¹⁷⁴ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 351-351

*sangen dasselbe Lied. Geborgen in der Umarmung des Horc, konnte die Sonne ihm nichts mehr anhaben.*¹⁷⁵

Die Magie stellt eine Versuchung für Arlen dar, denn dadurch, dass er in der Nacht so viel Energie sammelt, fühlt er sich hingegen am Morgen, wenn die Sonne ihm den größten Teil seiner Macht entzieht, nicht mehr wohl. In das Innere der Erde zu flüchten, wo ihm diese Kraft nichts mehr anhaben kann, wäre für ihn eine äußerst angenehme Vorstellung. Macht, Magie und Religion gehen auch hier Hand in Hand. Hält Arlen den Ruf zu Beginn des zweiten Teiles noch für etwas Abartiges, ja sogar Böses, kann er dieses Phänomen durch seine neu gewonnenen Kenntnisse besser einordnen. Er schüttelt seine Vorurteile, die großteils von den Priestern und Geistlichen stammen, ab, um für sich selbst erkennen zu können, was es damit auf sich hat.

*Nun allein auf dem Weg, hört der Tätowierte Mann endlich den wahren Ruf des Horc, und er fand ihn wunderschön. Dort gab es Macht. Eine Kraft, die an sich nicht feindlich war. Wie Feuer war sie weder gut noch böse.*¹⁷⁶

Die Magie wird in dieser Reihe weder als das Eine noch das Andere beschrieben. Die Macht, die von ihr ausgeht, kann nur in ihrer Verwendung entweder gut oder böse sein, nie jedoch selbst eine dieser Eigenschaften annehmen. Sie ist also als neutral zu bezeichnen und kann für gute Zwecke eingesetzt werden, dadurch verschließt sie sich jedoch nicht der Möglichkeit, jemandem zu schaden.

Eine weitere Auswirkung, die die Magie auf die Menschen hat, ist, dass diejenigen, die mit ihr in Berührung kommen, weniger schnell altern. Bei vielen wird die Zeit sogar etwas zurückgedreht. Bei den Jugendlichen geschieht jedoch genau das Gegenteil, sie werden schneller erwachsen und gelangen viel früher in die Pubertät.

*„Siehst du den Mann mit dem grau melierten Haar?“ Renna schaute in die Richtung und entdeckte einen wahren Muskelprotz, der dicht vor einem sieben Fuß großen Dämon stand. „Sein Name ist Yon Gray, und er ist der älteste Mann im Tal. Noch vor einem Jahr waren seine Haare schlohweiß. Selbst mit einem Gehstock konnte er nur krumm daherschleichen, und seine Hände zitterten.“*¹⁷⁷

Die Magie ist also auch ein Mittel gegen oder für das Alter, es verjüngt die Alten und lässt die jüngeren schneller gedeihen. Sie wird in diesem Roman als eine Kraft beschrieben, die den Alterungsprozess aufschieben kann und nicht nur das, sie macht

¹⁷⁵ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 777

¹⁷⁶ Dämonen Zyklus, Bd. 2, S. 1003

¹⁷⁷ Dämonen Zyklus, Bd. 3, S. 146

einen auch jünger. Man kann es also mit einem Verjüngungsmittel vergleichen, obwohl es in diesem Fall wohl nur ein angenehmer Nebeneffekt ist. Denn jene Leute sind nicht auf der Suche nach ewiger Jugend, sondern kämpfen ums Überleben. Aber dennoch hat diese Verwandlung einen Preis. Die Menschen können sich, bei einer übermäßigen Aufnahme von Magie, nicht mehr kontrollieren, werden aggressiver und können ihre Instinkte nur schwer unterdrücken.

Die Verwandlung von Arlen in eine Art Zwischenwesen ist jedoch nicht mit denen in der griechischen oder römischen Mythologie zu vergleichen. Diese Metamorphosen geschahen zumeist aus Rache, Liebe oder Missgunst. Hingegen ist diese bei Arlen nicht durch ein höheres Wesen eingetreten, sondern durch seinen Überlebenswillen und eine gewaltige Portion Glück oder auch Pech.

6.3 Die *Licht-Saga* von BRENT WEEKS



Abbildung 2: Landkarte der Sieben Satrapien

Die deutsche Erstausgabe von BRENT WEEKS *Licht-Saga* kam 2011 auf den Markt, wobei zurzeit insgesamt vier von fünf Bänden veröffentlicht wurden. In der englischen Originalversion sind es jedoch lediglich drei Bücher, da das dritte in der deutschen Ausgabe in zwei Teile geteilt wurde. Somit wird die Gesamtanzahl der übersetzten deutschen Reihe fünf Bücher betragen, wohingegen die englische Reihe nur auf vier Werke kommen wird. Der letzte Band wird voraussichtlich im November 2016 erscheinen und die Reihe abschließen.

WEEKS hat nach seinem Studium und nach einer kurzen Zeit, in der er als Lehrer arbeitete, sein Leben ganz und gar dem Schreiben von Fantasy-Romanen gewidmet. Er veröffentlichte, außer *der Licht-Saga*, auch eine andere Romanreihe, und zwar die *Nachtengel-Trilogie*.

6.3.1 Literarische Kriterien

- Inhaltliche Zusammenfassung

BRENT WEEKS *Licht-Saga* beginnt mit der Beschreibung von Kip, einem etwa fünfzehnjährigen Jungen aus einer kleinen Stadt namens Rekton, aus der Satrapie Tyrea, der auf der Suche auf einem alten Schlachtfeld nach etwas Wertvollem ist, damit er und seine drogensüchtige Mutter über die Runden kommen. Während dieser Erkundungstour entdeckt er eine Armee, geführt von dem neu ernannten König Garadul, auf dem Gelände und er findet raus, dass sie vorhaben, sein Dorf zu vernichten, um ein Exempel zu statuieren, damit sich ihm alle anderen aus Tyrea aus Furcht anschließen. Obwohl Kip versucht alle zu warnen, wird er von den anderen nicht ernst genommen, außer von Meister Danavis, dieser versucht die Leute zu evakuieren, doch er scheitert. Kip schafft es jedoch, den Soldaten zu entweichen.

Dieser Erzählstrang wechselt sich immer wieder mit dem des Lord Prismas ab. Dieser ist einer der mächtigsten Männer der Sieben Satrapien und lebt in der Hauptstadt Chromeria. Das Besondere an dieser Stadt ist, dass hier die Wandler ausgebildet werden, also jene Leute, die Licht in Luxin, eine Art feste Materie, verwandeln können. Jedoch kann nicht jeder jede Farbe in Luxin verwandeln. Daher gibt es Monochromaten, Bichromaten und Polychromaten und das Lord Prisma, der sich aller Farben bedienen kann. Aber nicht nur deshalb ist er unglaublich mächtig, er kann die verschiedenen Farben ausgleichen, wenn eine überhandnimmt. Zusätzlich tötet er Farbwichte, jene Wandler, die wahnsinnig werden, wenn sie zu viel Magie benutzen. Jedenfalls bekommt das Lord Prisma, sein Name ist Gavin Guile, einen unversiegelten Brief von einer ihm unbekanntem Frau. Diese schreibt ihm, dass er einen Sohn habe und sie wünscht sich, dass er ihn kennenlerne.

Gavin Guile hat jedoch ein weiteres Geheimnis, von dem niemand weiß. Er hält seinen Bruder Dazen in einem Kerker unter seinem Turm, in dem er lebt, gefangen. Sein Bruder und er fingen vor sechzehn Jahren einen Krieg an, da sie beide die Fähigkeiten eines Prismas besaßen, aus dem Gavin als Sieger hervorging und alle Welt nimmt an, dass er ihn getötet hätte. Doch die Betrugerei greift tiefer als es den Anschein hat, denn als Dazen bemerkte, dass er seinen Bruder in diesem Krieg nicht würde besiegen können (er hat sehr schlechte Allianzen geschlossen), forderte er ihn zum Zweikampf heraus, besiegte und betäubte ihn und gab sich als sein Bruder aus. Gavin ist also in Wirklichkeit Dazen. Seitdem lebt Dazen, nunmehr Gavin, in der Angst, dass dieser

Betrug aufgedeckt werden könnte und daher ist ihm auch nicht bewusst, dass er einen Sohn gezeugt hat.

Nachdem Gavin sich mit Karris Weißeiche, seiner ehemaligen Verlobten, die nun eine seiner Leibwächterinnen ist, auf dem Weg nach Tyrea macht, können sie Kip noch knapp vor den Soldaten König Garaduls retten. Hier erfährt jedoch Karris, dass Gavin sie während ihrer Verlobung betrogen hat und eilt davon, um einen weiteren Befehl, den die Weiße, eine Frau, die sich die religiöse und weltliche Macht mit dem Prisma teilt, ihr aufgetragen hat, auszuführen.

Kip wird von seinem Vater in die Chromeria gebracht, um zu testen, wie viele Farben er wandeln kann. Es stellt sich heraus, dass auch er ein volles Farbspektrum beherrscht, dies jedoch will Gavin vor den anderen geheim halten. In der Hauptstadt trifft Kip auf Liv, die Tochter von Meister Danavis, die sich in der Ausbildung zu einer Wandlerin befindet. Sie wird ihm als seine Tutorin zugeteilt. Nach einem vereitelten Mordanschlag auf Kip beschließt Gavin ihn mit nach Garriston, der Hauptstadt von Tyrea, zu nehmen. Dort treffen sie, wie durch ein Wunder auf Meister Danavis, der berichtet, dass Karris Weißeiche gefangen genommen wurde, und dass die Armee einen Angriff auf die Stadt plant, um sie von seinen Besetzern, die alle zwei Jahre wechseln, zu befreien. Danavis ist jedoch nicht nur ein gewöhnlicher Wandler, er war vor Jahren der General von Dazen Guile und ein treuer Verbündeter. Somit ist er auch der einzige, der Gavins Geheimnis kennt. Gavin versucht zusammen mit Danavis die Menschen zu beschützen und baut eine unüberwindliche Mauer aus gelbem Luxin. Doch kurz bevor sie fertig wird, stürmt die gegnerische Mannschaft das Tor und sie haben keine Chance mehr sich zu verteidigen.

Karris wird währenddessen von der gegnerischen Armee gefangen gehalten und trifft dort auf einen ihr unbekanntem Farbwicht, der sich Lord Omnichrom nennt. Er hat es geschafft, sich aus Luxin neu zu erschaffen, was jedoch strengstens verboten ist. Nachdem sie jedoch mit ihm ins Gespräch kommt, erkennt sie, dass es sich um ihren Bruder handelt, von dem sie glaubte, dass er in dem Feuer umkam, das Dazen einst unabsichtlich verursacht hatte, als Karris Bruder versuchte, ihn zu töten. Karris gelingt es jedoch zu fliehen und auf dem Schlachtfeld trifft sie Kip. Gemeinsam schaffen sie es, König Garadul zu töten. Liv wird jedoch in den Bann von Lord Omnichrom gezogen und sie wechselt die Seiten.

Während alle versuchen auf das Fluchtboot zu gelangen, erkennt Karris Weißeiche, wer Gavin Guile wirklich ist, sie verrät ihn jedoch nicht, sondern verpasst ihm nur eine schallende Ohrfeige. Als Kip gerade auf das Boot gelangt, sieht er Zymun wieder, ein junger Wandler, der an dem Gemetzel in Rekton, seinem Heimatdorf, beteiligt war. Nun gibt dieser sich jedoch als Flüchtling aus und versucht mit einem Dolch das Prisma zu ermorden. Kip erkennt den Gegenstand wieder, denn es handelte sich um ein Geschenk seiner sterbenden Mutter. Dieses Artefakt wurde ihm jedoch von König Garadul vor seiner Flucht abgenommen. Es gelingt ihm, Gavin zu retten, er fällt jedoch danach, vor lauter Anstrengung, in Ohnmacht.

Als Kip wieder zu sich kommt, bemerkt er, dass er den gestohlenen Dolch noch immer bei sich trägt und findet in der Schatulle, in der dieser aufbewahrt wird, einen Brief seiner Mutter, in welchem geschrieben steht, dass er sich an Gavin Guile rächen solle, denn er habe ihre Mutter vergewaltigt und ihr Leben zerstört. Aber auch Gavin macht eine schreckliche Entdeckung, er hat die Farbe Blau verloren und nicht mehr lange zu leben.¹⁷⁸

Im zweiten Teil der *Licht-Saga* erhält Kip einige Aufgaben von seinem Vater, die er zu bewältigen hat, während dieser sich um die Flüchtlinge kümmert und sie auf einer Seherinsel ansiedelt: Er muss es schaffen, in die Schwarze Garde aufgenommen zu werden, eine Eliteeinheit zum Schutz der Weißen und des Prismas, zusätzlich soll er eine Farbe, nämlich Blau, umbringen (jede Stadt hat einen Vertreter mit einer entsprechenden Farbe) und er darf es sich mit seinem Großvater nicht verscherzen.

Zur gleichen Zeit baut Gavin auf der Seherinsel ein Heim für die Flüchtlinge auf, darüber hinaus warnt ihn deren Anführerin, die in die Zukunft blicken kann, über die Geburt eines blauen Gottes, aber auch, dass sein Bruder aus der blauen Zelle ausgebrochen ist und nunmehr in der nächsten, in der grünen, festsetzt. Gavin kann die Entstehung des Gottes verhindern und kehrt nach einigen Monaten wieder in die Chromeria zurück.

Während dieser Zeit hat es Kip nicht gerade leicht. Er wird von seinem Großvater, jener, der die Farbe Rot in dem Rat des Spektrums vertritt, nicht anerkannt. Der Rote ist kurz davor, seinen Halo zu brechen, also kurz davor ein Farbwicht zu werden und lebt seitdem in einem völlig abgedunkelten Raum, um nicht sterben zu müssen.

¹⁷⁸ Siehe dazu: Licht-Saga, Bd. 1

Dennoch macht er Kip das Leben zur Hölle. Jedes Mal, wenn der Junge ihn besuchen muss, spielen sie ein Kartenspiel namens Neun Könige, ein Strategiespiel, in dem Kip jämmerlich versagt. Jedes Spiel hat seinen Einsatz, die der Rote, oder Andross Guile festlegt. Zum Beispiel spielen sie um die Ausbildung seiner neuen Freunde, sein Frühstück und so weiter. Als es jedoch plötzlich um Teia geht, ein Sklavenmädchen, das seine Trainingspartnerin für die Schwarze Garde ist, eignet er sich nächtelang viele Strategien an, um seinen Großvater zu besiegen. Dadurch lernt er auch Janus Borig kennen, eine ältere Frau, die besondere Karten anfertigt, die in die Zukunft oder auch in die Vergangenheit einer real lebenden Spielfigur blicken lassen.

Er gewinnt die letzte Partie mit seinem Großvater und dadurch auch Teia. Während dieser Spiele findet Andross jedoch heraus, dass Kip etwas über den Aufenthaltsort des Dolches weiß, den er mittlerweile in einer Truhe versteckt. Da Kip seinem Großvater nicht vertraut, will er damit zu Janus Borig, weil sie viele Schätze aufbewahrt. Jedoch kommt er in dem Augenblick, als sich gerade zwei Meuchelmörder in ihrem Haus befinden. Er schafft es, mithilfe seines Dolches, die Angreifer zu überrumpeln. Auf Anweisung von Janus nimmt er ihnen ihre Mäntel ab und flieht mit der alten Frau aus dem brennenden Haus. Janus erliegt ihren Verletzungen und vertraut Kip ihren neuen Satz an Spielkarten an.

Nach dieser Begegnung flieht Kip und beichtet Hauptmann Eisenfaus aus der Schwarzen Garde sein Erlebnis. Während dieses Gesprächs trifft auch Gavin wieder auf Kleinjasper (die Insel für die Wandler, ein Teil der Chromeria) ein und stellt sicher, dass Kip als sein Sohn anerkannt wird. Es wird nun für einen Krieg gerüstet, denn die Armee, welche nun von dem Farbprinzen befehligt wird, ist nach Ru einmarschiert. Kip, der nunmehr bei den Schwarzgardisten aufgenommen worden ist, darf mit in die Schlacht ziehen.

Im feindlichen Lager gewöhnt sich Liv an das Kriegsleben. Sie hat zudem eine Affäre mit Zymun, der ihr jedoch immer unheimlicher wird, da er sehr eingenommen von sich ist und zudem eifersüchtig auf die Macht des Farbprinzen. Während des Gefechts erhebt sich eine völlig grüne und riesige Plattform aus dem Meer, auf dem sich viele Farbwichte befinden, die sich dort perfektionieren. In der Mitte dieser auf dem Meer schwimmenden Plattform befindet sich der neu geschaffene Gott, der mit Hilfe von Liv, welche aus dem Turm von Ru einen Spiegel bedient, damit dieser genug Licht zum Wachsen hat, erst entstehen können hat. Es gelingt Kip, Gavin und Karris nur mit

großer Mühe diesen Wicht zu schlagen. Als sie wieder an Deck sind, ruft Andross Guile Kip und Gavin zu sich. Kip erkennt jedoch die Szene aufgrund einer seiner Karten von Janus Borig wieder und weiß nun, was mit Andross Guile los ist. Er ist ein Farbwicht geworden und will sich der gegnerischen Seite anschließen. Infolgedessen kommt es zu einem Kampf zwischen den dreien, in dem Gavin, weil er Kip retten will, den Dolch, den Kip die ganze Zeit aufbewahrt hat, durch seinen Körper gejagt bekommt. Doch auch Andross bekommt einen Stich von Kip ab. Gavin fällt ins Wasser und Kip springt ihm nach, um ihn zu retten. Die beiden werden von einem verrückten Piratenkapitän namens Kanonier aufgelesen, dieser wirft Kip wieder zurück in die See und behält Gavin als Sklave, der nunmehr keine einzige Farbe wandeln kann. Kip, der es irgendwie an Land schafft, trifft auf Zymun und erfährt, dass dieser sein Halbbruder ist, den Karris nach der Geburt weggegeben hat und dass er unterwegs zu seinem Großvater Andross ist. Der alte Mann ist durch das Messer, welches sich inzwischen zu einem Schwert gewandelt hat und welches nun Kanonier sein Eigen nennt, nun kein Farbwicht mehr. Deshalb verwirft er seine Pläne, auf die gegnerische Seite zu wechseln und kämpft wieder auf Seiten der Chromeria.¹⁷⁹

Kip wird von Zymun gefesselt und er muss für seinen Bruder rudern, dabei erfährt er, dass dieser nicht vorhat, ihn am Leben zu lassen. Nach einigen anstrengenden Tagen kann sich Kip befreien und stößt Zymun von dem kleinen Ruderboot. Er wird jedoch von Piraten aus dem Wasser gefischt und übernimmt, durch sein großes Talent als Wandler, die ganze Crew. Währenddessen schlägt sich Kip wieder zurück in die Chromeria, dafür muss er jedoch durch die Wildnis. Durch dieses Ereignis wird er etwas reifer und verändert sich. Aber auch Gavin ist nun nicht mehr derselbe. Er muss als Rudersklave für den verrückten Kanonier arbeiten und hat seine Fähigkeiten zu wandeln nun vollauf verloren. Über ein halbes Jahr ist er gezwungen sich im Unterdeck abzurackern, bis es ihm und seiner Mannschaft gelingt, mithilfe des jungen Lord Antonius Malargos zu fliehen. Dieser bringt ihn jedoch nicht zurück zur Chromeria, sondern zu Eirene Malargos nach Rath, wo er gefangen genommen und als Geisel gehalten wird. Während dieser Haft verliert er drei Finger an der rechten Hand.

In der Chromeria herrscht nun Chaos, sie haben kein Prisma mehr und dadurch gerät die ganze Welt außer Kontrolle. Aber es sind nicht nur Naturkatastrophen im Gange. Teia, die ihre Freiheit beinahe greifen kann, werden ihre Entlassungspapiere geklaut

¹⁷⁹ Siehe dazu: Licht-Saga, Bd. 2

und sie wird vom Orden des gebrochenen Auges, einer Geheimgesellschaft, erpresst. Diese tragen Schimmermäntel, die unsichtbar machen und sie erledigen Mordaufträge. Da Teia nicht mehr ein und aus weiß, vertraut sie sich Eisenfaust an, und erzählt ihm, erpresst zu werden. Dieser schickt sie daraufhin zur Weißen. Durch die Freundlichkeit dieser religiösen Führerin bricht die ganze Wahrheit aus ihr heraus und sie berichtet auch, von wem sie dazu genötigt wurde. Nach der Beichte wird sie von der Weißen als Spionin eingesetzt. Aber nicht nur Teia bekommt eine neue Aufgabe, auch Karris wird von ihrem Dienst als Schwarzgardistin entlassen und dient der Weißen nun als Betreuerin ihrer Spione, zu der nun auch Teia zählt. Sie erfährt auch, dass Marissia, die Kammersklavin von Gavin, die ganze Zeit für die Weiße gearbeitet hat, schließt aber dennoch mit ihr Frieden.

Auch Kip schafft es zurück zur Chromeria und erhält weiterhin eine gute Ausbildung. Außerdem wird er nun mehr oder weniger von seinem Großvater Andross Guile akzeptiert. Sie kommen beide zu einer Einigung und Kip darf die verbotenen Bibliotheken mit seinen Freunden aufsuchen. Auch übernimmt Andross, durch seine politischen Intrigen und gezielten heimlichen Mordaufträge, die Führung über das Spektrum, daraufhin wird er zum Promacho, einer Art Diktator zu Kriegszeiten, gewählt.¹⁸⁰

Im vorerst letzten Band erfährt Gavin, dass der Gottesbann nur vollständig vernichtet werden kann, wenn der dabei entstandene Saatkristall auch zerstört wird, geschieht dies nicht, entsteht er von Neuem. Diese Kristalle haben jedoch auch andere Eigenschaften, wenn sie nicht dazu benutzt werden, einen Gott zu schaffen. Die Nuqaba, das Religionsoberhaupt von Ruthgar, die einen orangen Kristall besitzt, ist dadurch in der Lage Gavin als einen Lügner zu entlarven, erfährt aber nicht die Wahrheit über sein wahres Ich. Nach einigem Hin und Her, was mit ihm nun passieren soll, kommen Eirene und die Nuqaba zu einer Vereinbarung. Er wird nicht getötet, sondern ihm werden die Augen ausgebrannt. Und während er auf dem Schiff zur Chromeria zurückgeschickt wird, soll sich ein Meuchelmörder seiner annehmen.

Auch Teia hat für ihre Spionagetätigkeit einen besonderen Auftrag erhalten. Sie muss die Schimmermäntel, die Kip einst von Janus Borigs Mördern mitbrachte, von der Weißen zurückstehlen. Sie schafft es jedoch, nur einen zu ergattern. Auch Kip ist

¹⁸⁰ Siehe dazu: Licht-Saga, Bd. 3

immer noch beschäftigt mit seinem Großvater im Zwist zu liegen, vor allem, nachdem er sein Zimmer durchwühlte, um die gestohlenen Schwarzen Karten endlich in die Finger zu kriegen. Kip, der daraufhin wütend zu ihm stürmt, überrascht ihn, während er gerade dabei ist, sich mit einer jungen Adelligen namens Tisis Malargos zu vergnügen. Sie werden jedoch von Kip unterbrochen. Daraufhin schlägt ihm Andross einen Deal vor. Er soll Tisis heiraten, dies würde seine Stellung festigen, während er Zymun zum Prisma erwählt, jedoch gibt er ihm auch zu bedenken, dass er seinen Halbbruder jederzeit wieder vom Thron stoßen kann, falls er sich nicht als würdig erweist. In der Zwischenzeit müsse er sich jedoch von der Chromeria fernhalten. Da sich Kip dem Ganzen nicht gewachsen fühlt, versucht er in dem Trainingsraum des Prismas, den nun die Schwarzgardisten benutzen, einen Boxsack, nur durch seine bloßen Fäuste aufzuschlagen. Als ihm dies gelingt, entdeckt er dort die verschwundenen Schwarzen Karten, die sich plötzlich auf seiner Haut festkleben und ihn alles durchleben lassen, was den dort abgebildeten Personen wiederfahren wird oder was ihnen bereits passiert ist. Während dieser Prozedur stirbt er und gelangt in eine eigenartige Bibliothek außerhalb der Zeit. Er kann sich nur retten, indem er eine Karte nach der anderen durchlebt und dabei fürchterliche Qualen aussteht. Jedoch gesellt sich zu ihm eine Art Unsterblicher, der außerhalb der Zeit existiert und versucht seinen Plan zu vereiteln. Kip schafft es jedoch und kann sich aus dieser Bibliothek befreien. Als er munter wird, hat er den Mantel seines Widersachers bei sich, den er sofort Teia schenkt. Mit diesem kann sie sich unsichtbar machen, jedoch ist er von besserer Machart als jene vom Orden des gebrochenen Auges. Als Teia erfährt, dass Zymun in der Stadt ist, spioniert sie mithilfe des Umhangs Andross Guile in seinen Gemächern nach und erfährt, dass er einen Mordanschlag gegen die Weiße plant. Teia versucht sie zu retten. Jedoch kommt sie zu spät.

Karris erfährt einen Tag vor der Ernennung eines neuen Prismas, dass Gavin in Rath gefangen gehalten wird und eilt mit Eisenfaust zu seiner Rettung. Sie schaffen es jedoch erst ihn zu befreien, als er bereits ein Auge verloren hat. Sie fahren zurück zur Chromeria und lassen Gavin von einem Wundarzt versorgen. Karris, die bereits erfahren hat, dass die Weiße tot ist, eilt zur Zeremonie für die Ernennung des Prismas, wo sie zum ersten Mal auf ihren Sohn trifft. Jedoch ist sie nicht darauf vorbereitet, dass sie, zum Zorn von Andross Guile, zur neuen Weißen erkoren wird.

Auch Kip wird zum Schein von seinem Großvater in aller Öffentlichkeit, wegen eines angeblichen Mordes, verstoßen. Dabei erhält er eine Stunde, um zu fliehen und mit Tisis nach Ruthgar zu reisen. Jedoch bekommt Zymun Wind davon und ändert kurzerhand die Pläne seines Großvaters. Nur mit Müh und Not können er und ein paar Freunde aus der Schwarzen Garde entkommen. Während ihrer Flucht küssen sich Kip und Teia und merken, wie viel sie einander bedeuten. Jedoch gibt Teia kurz darauf bekannt, dass sie von der Weißen einen letzten Auftrag bekommen hat, als sie im Sterben lag, und zwar weiterhin als Spion tätig zu sein. Und auch Kip muss Tisis heiraten, um den Deal mit seinem Großvater gültig zu machen. An Bord des Schiffes entscheidet Kip jedoch nicht nach Rath zu gehen, sondern sich gemeinsam mit seinen Freunden und auch Tisis, wenn sie es denn will, gegen den Farbprinzen und seine Armee im Blutwald zu kämpfen.

Im vorletzten Kapitel erfährt man, dass Eisenfaust, der Hauptmann der Schwarzen Garde nicht nur dem Spektrum und der Chromeria die Treue geschworen hat, sondern auch Grinwoody, dem Sklaven von Andross Guile, der, wie sich herausstellt, der Anführer des Ordens des gebrochenen Auges ist und darüber hinaus Eisenfausts Onkel.

Auch Gavin findet sich in einer schlechten Lage wieder. Sein Vater hat erkannt, dass er nicht Gavin ist, sondern Dazen und hat ihn deswegen von den Wundärzten entführt und in dieselbe Zelle gesperrt, die das alte Prisma für seinen Bruder gebaut hatte.¹⁸¹

- Merkmale der High-Fantasy

In diesem Fantasy-Epos ist klar feststellbar, dass es sich um eine Parallelwelt handelt. So stimmt weder die Landkarte mit irgendeiner uns bekannten überein, noch erliegt die Welt der Sieben Satrapien derselben Ordnung. Die Menschen werden in Klassen aufgeteilt, je nachdem ob und wie viel Licht sie wandeln können. Das Lichtwandeln allein kann als eindeutiges Kennzeichen dafür gelten, dass wir uns in einer Welt des nicht Erfahrbaren befinden. Auch was gewandelt wird, sind Stoffe, die nicht der realen Welt entsprechen, also grünes, blaues, gelbes, infrarotes, rotes, ultraviolettes und orangefarbenes Luxin. Anhand der beschriebenen Tiere ist zu erkennen, dass viele der unsrigen Realität entsprechen, jedoch befinden sich auch einige darunter, die ihr

¹⁸¹ Siehe dazu: Licht-Saga, Bd. 4

nicht zuordenbar sind. Als Beispiel soll hier der Meeresdämon dienen, der die Chromeria angreifen wollte, jedoch von einem Wal, der um einiges kleiner beschrieben wird, davon abgehalten wird. Auch treten nach und nach Naturphänomene auf, die übernatürlich sind. So gibt es einen kristallinen Regen, voller Luxin oder auch Holz, das für immer brennt.

Auch die Quest ist ein ständiger Begleiter vieler Figuren. Vor allem Kip verkörpert den typischen Anfang einer solchen, denn er wird durch eine Katastrophe, die Auslöschung seines ganzen Dorfes, in die Chromeria gebracht, wo er sich nun vielen Aufgaben und Abenteuern stellen muss. Aber auch Gavin hat diverse Ziele, während seiner Amtszeit als Prisma, durch die er ständig in Bedrängnis gerät. Der einzige, der nicht auf etwas hinzuarbeiten und der nie vor einem Hindernis zu stehen scheint, ist Andross Guile, der immer alle Fäden in der Hand hält, immer einen Plan B parat und scheinbar ohne Mühe, Not und Abenteuer alles erreicht, was er erreichen will. Dennoch sind die zahlreichen Abenteuer, die vielen Aufgaben und Hindernisse, welche die Figuren zu bewältigen haben, ein eindeutiges Merkmal dafür, dass diese Romanreihe zur High-Fantasy zu zählen ist.

Auch stützen sich viele Einzelheiten, seien es Figuren oder Motive, auf altertümliche Stoffe. Sie sind in dieser Reihe zu zahlreich, um jede Entlehnung aus den Mythologien aufzählen zu können, jedoch enthält die Reihe unter anderem verschiedene Versionen der Schöpfungsgeschichte. Einmal ist Orholam Schöpfer des Lichts und des Menschen. Ein anderes Mal wird er nur als Schöpfer des Lichts nicht aber des Menschen dargestellt. Darüber hinaus ist nicht nur von der Anbetung eines Gottes oder von zweien die Rede, die sich nicht um die Belange der Menschen kümmern, sondern auch von den vielen Göttern auf der Erde, die aus Wandlern entstanden sind. Sie haben somit größere Ähnlichkeit mit den Göttern der Griechen und der Römer und beziehen sich eher weniger auf die christliche Religion. Sie sind jene Gestalten, die man sehen und fürchten muss, denn sie sind materielle, starke Wesen, fast unsterblich aber dennoch nicht unbesiegbar.

Überdies sind die Figuren, vor allem im dritten und vierten Band mit der Frage beschäftigt, ob Kip nun der Erlöser, von ihnen Lichtbringer genannt, sei. Dazu kommen sie sehr häufig mit Prophezeiungen in der Bibliothek in Berührung und versuchen diese zu entschlüsseln. Aber auch Seher spielen eine wichtige Rolle in der Geschichte,

deren Voraussagen sind zum einen noch nicht so alt und auch zeitlich etwas näher und klarer als die alten Prophezeiungen in der Bibliothek.

- Figurenübersicht

Kip Guile: Kip Guile ist ein kleiner dicker Junge, ohne Selbstvertrauen, aus Tyrea. Als er jedoch erfährt, dass Gavin sein Vater ist, hofft er endlich irgendwo dazuzugehören. Jedoch hat er es auch in der Chromeria nicht leicht. Vor allem mit seinem Großvater liegt er ständig im Streit, er fühlt sich allein und zurückgelassen. Erst nach und nach beginnt er sich zu verändern, er trainiert mehr und stellt immer wieder seinen Mut unter Beweis. Während seines Schwarzgardistentrainings und nach seiner Aufnahme in die Gruppe beginnen seine Kollegen zu munkeln, ob er nicht der Lichtbringer sein könnte, denn eine Prophezeiung, die diesen beschreibt, passt genau auf ihn. Während seiner Flucht aus der Chromeria verliebt er sich in Teia, muss jedoch, um seinen Stand in der Gesellschaft zu sichern, Tisis Malargos heiraten. Jene gehört zu den reichsten Familien in den Sieben Satrapien.

Gavin Guile: Gavin oder in diesem Fall Gavin, der seine Identität als Dazen aufgegeben hat, um die seines Bruders anzunehmen, ist schon seit über 15 Jahren das Prisma. Das ist an und für sich schon sehr eigenartig, denn für normal leben jene auserwählten Oberhäupter nur sieben Jahre. Während dieser Zeit kann er sich seine Liebe zu Karris nie eingestehen, doch als jene erkennt, dass er in Wirklichkeit Dazen ist, heiraten sie. Gavin ist zudem extrem selbstbewusst, beliebt und wirkt auf andere sehr anziehend. Er versucht immer und überall zu helfen, jedoch wird dies sehr oft von den anderen Satrapen oder vom Spektrum, vor allem von seinem Vater sehr oft vereitelt. Nachdem er seine Macht verliert, vor allem seine Fähigkeit zu wandeln, wirkt er sehr geknickt. Besonders gegenüber Kip hat er Schuldgefühle, weil er ihn darüber belügen muss, dass er in Wahrheit sein Onkel und nicht sein Vater ist.

Dazen Guile: Dazen Guile oder besser gesagt, der alte Gavin, ist nun schon seit dem Krieg der Prismen (Dazen gegen Gavin) in einem Verlies tief unten im Turm des Prismas eingesperrt, aus dem er erfolglos versucht zu fliehen. Wegen dieser Umstände ist das Prisma immer in Panik, dass er es irgendwann schaffen wird. Jedoch bringt er den Mut nicht auf, ihn zu töten. Als seine Kräfte immer schwächer werden,

überlegt er kurz, ihn als neues Prisma einzusetzen. Indessen erkennt er, wie brutal und gefährlich der echte Gavin wirklich ist und erdolcht ihn.

Andross Guile: Andross, auch der Rote, ist ein echter Stratege. Für jede Situation hat er nicht nur einen Plan A, sondern auch immer einen Plan B und C parat. Jedes Mal, wenn man meinen könnte, er empfindet etwas für seine Familie, merkt man, dass er noch viel gefinkelter und kälter ist, als man zuvor angenommen hat. Auch Gavin versucht möglichst wenig Zeit mit ihm zu verbringen, damit er nicht von ihm entlarvt wird, zudem kann er ihn nicht ausstehen und er fürchtet ihn obendrein. Auch für Kip ist es ein Spiel mit dem Feuer, denn er zerstört sowohl Freund als auch Verbündeten, wenn dadurch ein Sieg für ihn in greifbare Nähe rückt. Auch als er zum Farbwicht wird, zögert er nicht, um sich einen Vorteil zu verschaffen, die Seiten zu wechseln. Als er jedoch davon erlöst wird, hat er kein Problem, seine Pläne über den Haufen zu werfen, und lässt sich zum Promachos wählen.

Karris Weißeiche: Karris ist als Teenager zuerst mit Dazen verlobt, als dieser jedoch unabsichtlich ihr Familienhaus anzündet und fast alle dabei sterben, wird sie Gavin versprochen. Dieser nutzt sie jedoch nur schamlos aus, denn er will nur Dazen beweisen, dass er besser sei als er. Während einer qualvollen Nacht für Karris, wird diese von dem echten Gavin schwanger, sie bringt das Kind bei entfernten Verwandten zur Welt. Daraufhin wird sie in die Schwarze Garde aufgenommen und arbeitet zum Schutz der Weißen, des Prismas und der Farben. Jedoch merkt sie nicht, dass Gavin Dazen ist, verliebt sich jedoch wieder in ihn und kann sich nicht erklären, warum er plötzlich so freundlich zu ihr ist. Als ihr der Grund dafür klar wird, heiraten die beiden endlich. Während dieser Zeit arrangiert die Weiße es so, dass Karris immer mehr in die Aufgaben einer neuen Weißen heranwächst, obwohl diese es nicht mitbekommt. Schließlich, nach dem Tod der alten Frau, wird sie zu ihrer Nachfolgerin auserkoren.

Aliviana (Liv) Danavis: Liv Danavis ist eine Bichromatin, sie wandelt Ultraviolett und Gelb. Sie wird jedoch von der Chromeria und ihren Geldgebern schamlos ausgenutzt und erpresst, weil sie aus Tyrea stammt und die Tochter von Meister Danavis ist, ein General des sogenannten falschen Prismas Dazen Guile. Wegen dieser Behandlung verrät sie auch Kip und alle anderen und läuft zur gegnerischen Seite über. Hier wird sie, so denkt sie, ihren Fähigkeiten angemessen behandelt. Sie ist so talentiert, dass ihr der Farbprinz erlaubt, die nächste ultraviolette Göttin zu werden. Während der Suche nach dem Saatkristall trifft sie jedoch ihren Vater wieder, der ihr ein Messer

zusteckt, zu welchem Zweck ist ihr jedoch nicht klar. Auch warnt sie das Gebrochene Auge, dass die schwarze Halskette (die ihr der Farbprinz aufgetragen hat, sich um den Hals zu legen, während sie zur Göttin wird) sie zu einer Sklavin machen wird. Als sie den Gottesbann endlich findet, tötet sie ihre Leibwache nur mit Hilfe des Messers, welches sie zuvor von ihrem Vater erhalten hat, um die Kette nicht anlegen zu müssen. Nach dieser Tat gibt sie sich dem Bann hin.

Teia: Teia ist eine ehemalige Sklavin, die sich durch die Aufnahme in der Schwarzen Garde ihre Freiheit erkaufen konnte. Sie ist eine Parylwandlerin, eine Farbe, die in der Chromeria nicht als echte Farbe akzeptiert wird. Jedoch stellt sich heraus, dass sie besonders tödlich ist und einem zum Teil unsichtbar machen kann. Als sie von Kip den Schimmermantel erhält, ist diese Fähigkeit nun auf alle Lichtspektren ausweitbar. Zudem ist sie eine Spionin des gebrochenen Auges und heimlich verliebt in Kip, obwohl sie diese Gefühle erst wahrnimmt, als sie sich trennen müssen.

Meister Danavis: Meister Danavis ist der ehemalige General von Dazen Guile und lebt nur, weil er Dazen immer noch die Treue hält, fernab von der Chromeria, in der Verbannung. Er liebt seine Tochter Liv, jedoch hat sie einen Weg eingeschlagen, auf den er ihr nicht zu folgen vermag. Sechzehn Jahre nach dem Krieg des falschen Prismas wird er von Gavin zum Satrapen erhoben und heiratet die Anführerin der Seherinsel.

Farbprinz (Koios Weißbeiche): Der Farbprinz ist der Bruder von Karris, der es irgendwie geschafft hat, sich aus dem brennenden Haus zu retten, in dem er eigentlich Dazen umbringen wollte. Er ist ein Polychromat und der neue Anführer der feindlichen Armee. Sein Ziel ist es, die alten Götter wieder auferstehen zu lassen und neue Regeln bezüglich der Farbwichte geltend zu machen, denn diese wurden zuvor in der Chromeria, ohne Ausnahme, getötet. In seinem Reich will er diese Bräuche zunichtemachen und diese Leute stattdessen auf ein Podest heben.

Zymun: Zymun ist der Halbbruder von Kip. Beide können sich nicht ausstehen und haben schon des Öfteren versucht sich gegenseitig umzubringen. Als jedoch Andross Guile ihn zur Chromeria ruft, wird er zum Anwärter für das nächste Prisma erkoren. Er ist kaltherzig und hat keinerlei Gefühle, für ihn sind die Menschen wie Marionetten, mit denen man spielen kann.

Die Weiße: Die Weiße hat sowohl eine politische Funktion als auch eine weltliche, wie das Prisma, inne. Sie ist zudem eine alte Frau, die anders als Andross mit den Menschen mitfühlen kann. Jedoch hat auch sie ein großes Netzwerk an Spionen und ihr entgeht nichts. Sie ist sich seit dem Amtsantritt des Prismas bewusst, dass Gavin nicht Gavin ist, hat aber nie etwas gesagt. Auch während ihres Todes bleibt sie ihrem Gewissen treu und versucht für alle das Beste zu erreichen.

Hauptmann Eisenfaust: Hauptmann Eisenfaust ist der Oberbefehlshaber der Schwarzen Garde. Er ist eine Berühmtheit in der Chromeria und wird von allen geachtet. Vor allem ist er ein begnadeter Kämpfer und hat Kip, dem Prisma und vielen anderen schon oft das Leben gerettet. Zusätzlich gilt er als religiöser Mann. Auch die Weiße vertraut ihm vieles an. Was jedoch erst zum Schluss klar wird, ist, dass auch Eisenfaust als Spion tätig ist und sowohl der Chromeria als auch dem Orden des gebrochenen Auges, welcher von seinem Onkel geführt wird, die Treue geschworen hat.

6.3.2 Thematische Kriterien

- Religion in der Fantasy-Welt

Sitten und Gebräuche

Da das Prisma eine wichtige Funktion erfüllt, nämlich das Gleichgewicht zu wahren, gibt es für dessen Ernennung bestimmte Rituale. So stirbt ein Prisma immer alle sieben, vierzehn oder einundzwanzig Jahre und damit kommt ein neuer Kandidat an die Macht. Niemand weiß, wie ein Prisma gewählt wird, dennoch gibt es in jeder Periode seit Lucidonius immer nur eines. Diese wohlgeordnete Welt bricht jedoch zu Zeiten von Gavin und Dazen auseinander, weil beide die Fähigkeit für dieses Amt besitzen.

Und Orholam schickte zuverlässig jeder Generation ein neues Prisma. Das zumindest sagte die Lehre. Nur Gavins Generation hatte Orholam in seiner unauslotbaren Weisheit zwei Prismen geschickt – und die Welt in zwei Teile zerrissen.¹⁸²

In diesen Zeilen ist nicht nur zu lesen, dass die Wahl des Prismas möglicherweise nicht Orholam selbst obliegt, sondern auch, dass sich hier eine erste Skepsis gegenüber

¹⁸² Licht-Saga, Bd. 1, S. 41

dem verbreiteten Glauben ausbreitet. Dennoch legt sich der Zweifel wieder, als das sogenannte falsche Prisma besiegt wird und alles wieder seinen gewohnten Gang geht, bis sechzehn Jahre später der alte heidnische Götterglaube wiedererwacht.

Auch in diesem High-Fantasy-Werk finden sich wieder Dichotomien, die es näher zu untersuchen gilt. Allen voran die beiden Komponenten Licht und Finsternis oder anders ausgedrückt, Tag und Nacht. Da die Macht der Wandler auf dem Licht beruht, ist diese in der Nacht stillgelegt, außer sie finden eine Lichtquelle in der Dunkelheit, in Form eines Feuers oder einer Fackel. Aufgrund dieser Tatsache wird Gott, bei ihnen Orholam, auch mit der Sonne oder dem Licht selbst verglichen, und die Abwesenheit von Licht wird auch mit der Abwesenheit von Gott gleichgesetzt.

Drehbar angebracht überragte ein kreisrunder Spiegel von mehr als Mannshöhe die Spitze des Gewölbes an jeder einzelnen Kreuzung. Die auf Hochglanz polierten Spiegel konnten – das war der Sinn des ausgeklügelten Netzes schnurgerader Straßen – so eingestellt werden, dass das Licht, sobald die Sonne über dem Horizont gestiegen war, jeden Winkel der Stadt erreichte. Vor langer Zeit hatten die Erbauer gesagt: In dieser Stadt wird es keinen Schatten geben, denn Orholams Auge nicht berühren kann. Auf Großjasper war der Tag länger als irgendwo sonst auf der Welt.¹⁸³

Man ist also bemüht, den Tag so lange wie möglich in die Länge zu ziehen, zum einen, um Gott länger auf der Erde weilen zu lassen, zum anderen, um die Macht erst etwas später an die Nacht abgeben zu müssen. Durch die Macht, die aus dem Wandeln von Licht entsteht, entwickelt sich eine Religion. Wird das aufgebaute System näher betrachtet, ist zu erkennen, dass es eine Zwei-Klassengesellschaft gibt. Dies wird versucht, so gut wie möglich zu verschleiern, jedoch sind jene, die über Macht verfügen, sehr viel höhergestellt als die gewöhnliche Bevölkerung.

Einfache Bräuche, wie das Beten, sind eine gängige Methode der Figuren sich an Gott zu wenden. Diese bleiben jedoch in den Romanen nur ein Ritus und haben keinerlei weitere magische oder Macht bringende Bedeutungen.

Corvans Lippen bewegten sich schwach und formten Worte. Oh, er betete, begriff sie. Als er fertig war, schlug er das Dreieck, in dem er drei Finger spreizte: Er berührte das rechte Auge mit dem Daumen, das linke mit dem Mittelfinger und die Stirn, das spirituelle Auge, mit dem Zeigefinger. Dann vollendete er die Geste, in dem er Mund, Herz und Hände berührte. Die Drei und die Vier, die perfekten Sieben, Orholam geweiht.¹⁸⁴

¹⁸³ Licht-Saga, Bd. 1, S. 209

¹⁸⁴ Licht-Saga, Bd. 1, S. 524

Obwohl es in der Chromeria als durchaus üblich gilt zu beten, kann man diese Sitte an den Oberhäuptern des Landes nur selten beobachten. Sie halten zwar die nötigen Messen und Zeremonien ab, wenn es jedoch darauf ankommt im Stillen ein Gebet zu sprechen, dann sind sie die letzten, die das tun. Selbst bei Hauptmann Eisenfaust, von dem alle wissen, dass er religiös ist, kommt dies nur ein einziges Mal vor.

Obwohl den alten Göttern zu huldigen als Ketzerei gilt, hat sich die Erinnerung an sie noch nicht ganz verflüchtigt. Sie tritt sowohl in den alten Legenden und Sagen der Bevölkerung und auch als Teil eines Rituals, in dem bestimmt wird, welche Farben die neuen Wandler beherrschen, auf. Es wird also deutlich, dass das vorherrschende Religionssystem so aufgebaut ist, dass die neue Religion die andere nicht völlig übernommen hat, ohne dass ein paar wesentliche Elemente von der alten in die neue übergegangen sind.

Es waren maskierte, geschminkte Wandler. Sie repräsentierten die Wichte einer jeden Farbe. Sieben verschiedene Varianten von Tod und Ehrlosigkeit. [...] „Ich bin Anat, ich bin Zorn“, sagte der Infrarote. „Ich werde verzehrt von Wut.“ „Ich bin Dagnu, ich bin Völlerei“, sagte Rot. „Mich kann man niemals füllen.“ „Ich bin Molokh, ich bin Habgier“, sagte Orange. „Ich kann niemals befriedigt werden.“ „Ich bin Belphegor, ich bin Faulheit“, sagte Gelb. „Ich halte meine Talente zurück.“ „Ich bin Atirat, ich bin Begierde“, sagte Grün. „Mich verlangt es immer nach mehr.“ „Ich bin Mot, ich bin Neid“, sagte Blau. „Ich kann das Glück anderer nicht ertragen.“ Ich bin Ferrulix, ich bin Stolz“, sagte Ultraviolett. „Ich würde Orholams Thron usurpieren.“ Dies waren die Namen der alten Götter.¹⁸⁵

Sie werden also als Beispiele gebracht, welche die alten Götter in der Welt des neuen Glaubens darstellen sollen. Sie sind jedoch so beschrieben, dass sie nur als Negativbeispiele fungieren können. Der Text verläuft in dem Sinne weiter, dass Orholam diese schlechten Eigenschaften zu guten umwandelt. Die Stelle weist darauf hin, dass jene Welt einmal von einem polytheistischen Weltbild geprägt war, sie zeigt auch sehr große Ähnlichkeit mit den sieben Todsünden des christlichen Glaubens. Zusätzlich werden Namen für die Gottheiten benutzt, die in unterschiedlichen Kulturen der Erde verwendet wurden.

So ist zum Beispiel der Name Mot eine Bezeichnung für den Tod oder den Todesgott. Dieser stammt aus einem Mythos in Ugarit. Dieser Gott verkörperte alles, was das Leben gefährdet, unter anderem die Unfruchtbarkeit und die Dürre. Jedoch wurde er auch als der Gott der Unterwelt angesehen. Auch Anat entstammt aus demselben

¹⁸⁵ Licht-Saga, Bd. 1, S. 349-350

Mythos und wird oft als die Göttin des Todes bezeichnet.¹⁸⁶ So sind auch Belphegor und Molokh negativ konnotierte Bezeichnungen für einen Gott. Der Dämon Molokh wird mit Opferriten in Verbindung gebracht. Als interessant gilt hier die Parallele, dass diese Götter auch in der Weltgeschichte schon als sehr alt zählen und nicht auf Namen zurückgegriffen wird, die namhafter und bekannter sind, wie jene der griechischen oder römischen Mythologie.

Ketzer

Wenn Rotwandler überall auf der Welt zu viel Rot benutzten, wurde es schwerer für sie zu wandeln [...] In diesem Ausmaß war es eine Unannehmlichkeit, ein Ärgernis. Legenden erzählten von einer Epoche vor Lucidonius, der ihnen die wahre Verehrung Orholams gebracht hatte, als die Zentren der Magie über die ganze Welt verstreut gewesen waren. Grün war im Gebiet des heutigen Ruthgar verbreitet gewesen, Rot in Atash und so weiter, und überall hat man heidnische Götter angebetet und war tief in einem Sumpf aus Aberglauben und Unwissenheit gefangen gewesen. Dann hatte irgendein Kriegsherr fast alle Blauwandler massakriert. Binnen Monaten, so hieß es, hat sich die Azurblaue See in Blut verwandelt.¹⁸⁷

Wird die Magie nicht ausgeglichen verwendet, oder eine Farbgruppe erhält (durch den Tod vieler Wandler) die Oberhand, gerät alles aus dem Gleichgewicht, nämlich in Form von Naturkatastrophen. Der Aberglaube, der vor Lucidonius vorherrschte und seine unvorhersehbaren Folgen, dient als abschreckendes Beispiel für die Bevölkerung der Sieben Satrapien. Vor allem die Farbwichte, die sich nur schwer kontrollieren lassen und daher gefährdet sind, zu viel von einer Farbe zu wandeln, gelten als Monster und werden der Ketzerei beschuldigt. Jene Kreaturen huldigen keinem anderen oder falschen Gott, sondern handeln (laut der Gesetze in diesem Land), indem sie zu viel von der einen oder anderen Farbe wandeln, ketzerisch. Da seit Lucidonius die Überhandnahme einer Farbe und somit auch Naturkatastrophen durch die Einsetzung eines Prismas verhindert werden kann, spielt nur noch die Beseitigung der Farbwichte eine Rolle. Sie können zwar, nicht mehr wie in früheren Zeiten, alles ins Ungleichgewicht stürzen, stellen aber dennoch eine ernstzunehmende Gefahr dar.

Da jedoch das von Gott eingesetzte Prisma, von dem es immer nur eines geben sollte, zweimal vorkommt, schleicht sich langsam ein Unglauben in die Bevölkerung. Dieser

¹⁸⁶ BIEDERMANN (1989), S. 154

¹⁸⁷ Licht-Saga, Bd. 1, S. 39-40

Gesinnung tritt Gavin das erste Mal gegenüber, als er inkognito und nicht als Prisma erkennbar unterwegs ist. In diesem Abschnitt unterhält er sich mit einem Farbwicht/Giist. Während des Gesprächs werden viele alte ketzerische Legenden wiederholt, jedoch zeigt der Giist auch seinen Unwillen gegenüber dem System der Chromeria.

„[...] Das Imperium des Prismas zerfällt über Euren Köpfen, Sklave. Schließt euch uns an. Findet heraus, was es heißt frei zu sein. Ihr habt ... was, vielleicht noch fünf Jahre? Nicht lange, nicht einmal für einen Wandler in ihrer Welt. Warum für ihren falschen Gott sterben? Warum für ihre Lügen sterben? Warum überhaupt sterben, jemals?“ Der Giist versuchte ihn zu rekrutieren? Das war etwas Neues. [...] „Falscher Gott?“ fragte Gavin. „Unsterblichkeit?“¹⁸⁸

Zum einen hat es Gavin mit einem Farbwicht zu tun, der nicht nur nicht an Orholam glaubt, sondern auch die religiösen Stützpfeiler, auf denen die Welt der Satrapien aufgebaut ist, verurteilt. Aus dem einen jedoch erheblichen Grund, dass die Wandler nach dem Durchbruch des Halos getötet werden müssen, stellt sich der Giist gegen diese Religion und wendet sich einer anderen zu. Denn diese verspricht, anders als der Glaube an Orholam, ein längeres Leben und sogar Unsterblichkeit. Da der Wandler andernfalls getötet werden würde, stellt er sich nun auf die Seite eines für ihn mit mehr Vorteilen bedachten Glaubens. Zudem spielt die Komponente der Unsterblichkeit auch eine weitere Rolle bei seiner Wahl. Vollendet er nämlich seine Verwandlung, ist er zwar noch immer nicht unbesiegbar und kann getötet werden, jedoch kann seine Lebensspanne ausgeweitet werden. Die Verzweiflung, auf keinen Fall sterben zu wollen, spielt diesem neuen Glauben also in die Hände.

- Religion und Magie

Religion, Macht und Magie

Das Prisma ist vor allem deswegen besonders wichtig, weil es das Ungleichgewicht der Farben ausgleichen kann. Somit ist gewährleistet, dass alles normal verläuft und keine Farbe überhandnimmt, denn dies wirkt sich schlecht auf die Flora und Fauna der Länder aus, aber auch auf die Gemütslage der Menschen. Da diese Fähigkeit dringend benötigt wird und dazu Magie notwendig ist, ist diese Position mit einer religiösen und weltlichen Machtposition besetzt. Die dazu benötigten Kenntnisse sind den Menschen

¹⁸⁸ Licht-Saga, Bd. 1, S. 227

noch immer ein Rätsel, und da sie nicht wissen, wie dieser Ausgleich funktioniert, erklären sie sich dieses Schauspiel damit, dass das Prisma direkt mit Orholam, ihrem Gott, in Kontakt ist.

Wie genau das Prisma das Ungleichgewicht der Magie in der Welt wahrnahm, war immer noch ein Rätsel. Verbrämt durch religiösen Unfug des Sinnes, dass das Prisma direkt mit Orholam und daher mit allen Satrapien in Verbindung stehe, hatte sich niemals jemand mit dem Thema beschäftigt, bevor Gavin zum Prisma geworden war. Selbst die Weiße war beinahe angstvoll gewesen, als sie danach gefragt hatte, und sie war die dreisteste Frau, die Gavin jemals begegnet war.¹⁸⁹

Die allgemeine Erklärung zielt also darauf ab, dass man Magie, die man nicht versteht, als eine Macht ansieht, die von Gott gegeben ist. Die Verbindung dieser drei Komponenten tritt hier sehr stark zutage. Das eine funktioniert nicht ohne das andere und natürlich muss die Macht, die jemand innehat, auch eine weltliche Notwendigkeit voraussetzen, um den Glauben der Menschen darauf aufzubauen. Jedoch ist nicht jeder Glaube blind, und obwohl die Weiße religiös ist, will sie dennoch herausfinden, wie die Fähigkeit der Prismen funktioniert.

Da der Farbprinz Liv auf seine Seite ziehen will, versucht er ihr zu erklären, wie schrecklich falsch die Ansichten der Chromeria sind. Denn die Oberhäupter, so behauptet er, wollen nur ihre Macht mehren, indem sie Furcht schüren.

Manche Menschen können mit Macht nicht umgehen. Manche Männer wirken anständig, bis du ihnen eine Sklavin gibst, und schon bald sind sie Tyrannen und schlagen und vergewaltigen die Sklavin. Macht ist eine Prüfung, Liv. Jede Macht ist eine Prüfung. Wir nennen es nicht das Durchbrechen von Halos. Wir nennen es das Zerschneiden des Eis. Du weißt nie, welche Art von Vogel schlüpfen wird. Und einige werden deformiert geboren und müssen getötet werden. Das ist eine Tragödie, aber kein Mord.¹⁹⁰

In diesen Zeilen tritt die Dreierkombination von Religion, Macht und Magie zum Vorschein. Lehrt die Chromeria doch, dass es eine Sünde ist, weiterzuleben, obwohl man den Halo gebrochen hat, so preist der Farbprinz dies an, sieht es als Machtzuwachs, welche mit der Fähigkeit einhergeht, Magie ohne Beschränkungen anzuwenden. Er sieht das Verrücktwerden der Farbwichte als Einzelfälle an, die zwar tragisch sind, indes aber nicht den Mord aller rechtfertigen. Und als Auslöser dieses

¹⁸⁹ Licht-Saga, Bd. 1, S. 37

¹⁹⁰ Licht-Saga, Bd. 1, S. 719

Wahnsinns sucht er sich einen anderen Ursprung als die Magie, er nennt die Macht als Faktor, der die Moral einer Person zerstören kann.

Ein weiterer Grund der Kriegsführung gegen die Chromeria ist der abnehmende Glaube an die vertretene Religion selbst. Sogar das Prisma ist zwar nach außen hin gläubig, doch sich selbst bezeichnet er als Atheisten. Und genau wegen dieser Haltung ist die Regentschaft geschwächt, denn die Religion dient nur der Machterhaltung und besitzt keinen inneren Wert mehr.

„Die Chromeria ist ein vom Blitz getroffener Baum. Er steht noch, ist aber innen tot. Und deshalb werden wir verlieren, glaube ich“, sagte Eisenfaust. „Wir haben alle Macht der Welt, aber unser Glaube ist tot. [...]“¹⁹¹

An diesen Zeilen ist erkennbar, dass die Religion nicht nur davon abhängig ist, wer an der Macht ist, oder wer am besten Magie praktizieren kann. Auch der aufrichtige Glaube, die Religion selbst, ist eine Komponente, die in diesem System von Nöten ist, um die Fantasy-Welt aufrecht zu erhalten.

Erlöser

In dieser Reihe gibt es unterschiedliche Meinungen über die Existenz eines Erlösers. Zum einen gab es auf dieser Welt schon einmal einen Mann, der durch seine Ansichten und Überzeugungen den Glauben von Orholam verbreitet hat. Sein Name war Lucidonius. Jedoch ist man sich nicht darüber im Klaren, ob jener auch der Lichtbringer/der Erlöser gewesen ist. So jedenfalls glauben die Luxiaten, die religiösen Oberhäupter der Chromeria.

„Es hat immer Streitigkeiten und Meinungsverschiedenheiten um den Lichtbringer gegeben. Wer er ist oder sein wird oder ob er vielleicht bereits gekommen ist. Die Chromeria behauptet, er sei schon gekommen und dass Lucidonius der Lichtbringer war. Sein Name bedeutet schließlich >Lichtgeber<.“¹⁹²

Doch gibt es auch andere Meinungen dazu. So wird von vielen Randgruppen gemunkelt, dass Lucidonius, wenn die Zeit reif ist, wiedergeboren wird. Eine andere Auffassung ist jene, dass der Lichtbringer noch gar nicht auf der Erde gewandelt ist,

¹⁹¹ Licht-Saga, Bd. 2, S. 750

¹⁹² Licht-Saga, Bd. 2, S. 218

sondern dass er erst noch kommen wird. Über dieses Thema baut WEEKS in der Romanreihe viele Prophezeiungen und Gerüchte ein.

„Der Lichtbringer wird ein Genius der Magie sein“, bemerkte Teia plötzlich. Sie war bisher ungewöhnlich still gewesen. „Ein Krieger, der alle hinwegfegt, die vor ihm waren. Er wird von Jugend an groß sein. Er wird Dinge tun, die niemand je für möglich gehalten hat, und uns auf den rechten Pfad zurückführen. Lucidonius war nicht einmal ein guter Wandler. Er ist dahintergekommen, wie man farbige Brillengläser macht, aber das macht ihn wohl kaum zum Genius, oder? Der Lichtbringer wird uns beschützen. Er wird Götter und Könige erschlagen.“¹⁹³

Die Freunde von Kip glauben, dass er selbst der Lichtbringer sei. Selbst Kip hat mit diesem Gedanken gespielt, es aber selbst nie für möglich gehalten, dass er es wirklich sein könnte und selbst jetzt ist er sich alles andere als sicher. Was jedoch klar ist, ist die Tatsache, dass Lucidonius der Lichtbringer gewesen sein könnte. Diese Theorie wird von oberster Stelle vertreten, das Volk glaubt jedoch nicht daran. Sie hoffen immer noch auf einen Erlöser, durch den alles besser wird. Auch wird klar, dass Prophezeiungen zum Glauben der Sieben Satrapien gehören. Sie sind Bestandteil einer weiter tradierten Kultur und werden sowohl von Freund als auch Feind anerkannt.

Der Glaube der Figuren

„Ich glaube schon seit Jahren nicht mehr an Orholam“, sagte Gavin aufrichtig. „Aber warum einen Aberglauben gegen einen anderen eintauschen?“¹⁹⁴

Gavin verliert seinen Glauben, nachdem er bei seiner ersten Befreiung so viele Menschen hat ermorden müssen. Diese Einstellung ist ihm weitere sechzehn Jahre geblieben und er konnte seine Religiosität nicht wiedererlangen. Dies ist wohl das markanteste Markenzeichen der Figur, da diese, obwohl es ein religiöses Oberhaupt darstellt, selbst nicht gläubig ist. Hier lässt sich natürlich die Frage erläutern, warum er daraufhin auf diesem Posten geblieben ist, ist es Macht, Magie, Anerkennung? WEEKS führt diesen fragwürdigen Zusammenhang nicht näher aus, doch kann man wohl von einem dieser drei Gründe ausgehen.

¹⁹³ Licht-Saga, Bd. 2, S. 219

¹⁹⁴ Licht-Saga, Bd. 1, S. 228

*Sein Glaube hatte den Krieg überlebt und das Im-Stich-gelassen-Werden, Massaker und Hinterlist, aber die heiligste Nacht des Jahres konnte er nicht überleben.*¹⁹⁵

Als genaues Gegenteil von Gavin wird die Weiße dargestellt. Sie ist mit einem unerschütterlichen Glauben gesegnet, der niemals ins Wanken zu kommen vermag.

*„Wo immer ich hinschaue, sehe ich unvollendete Angelegenheiten. Aber wenn ihr mir sagt, dass ich an diesem Mittsommerfest befreit werden soll, werde ich das mit Freuden tun, nicht weil ich zutrauen in Euch habe, Gavin – obwohl ich das habe, mehr als ihr wisst – , sondern weil ich Zutrauen in Orholam habe.“*¹⁹⁶

Sie würde für ihren Glauben und ihren Gott sofort sterben und sich auch freiwillig der Befreiung anschließen, wenn es Gavin ihr befehlen würde. Ihre Frömmigkeit ist tief in ihr verankert, wohingegen der Glaube des Prismas, obwohl er das religiöse Oberhaupt der Welt ist, eher atheistischer Natur ist.

Auch Liv hat dermaßen Zweifel an der Wahrhaftigkeit ihres Glaubens und der dadurch aufgebauten Macht und Religion der Chromeria, dass sie schließlich zum Farbprinzen überläuft und alles bisher Gelernte infrage stellt. Sie traut keinem mehr über den Weg und hofft, in der neuen Armee ihren Weg zu finden.

*Wenn die Chromeria ein Hort der Verderbnis war und wenn sie zugleich eine der zentralen Quellen sein sollte, über die Orholam seinen Willen kundtat, was sagte das über Orholam selbst aus? Wie konnte er eine solche Verderbtheit zulassen? Entweder kümmerte es ihn nicht, oder er hatte nicht die Macht, etwas dagegen zu tun, oder er existierte gar nicht.*¹⁹⁷

Da Liv am eigenen Leib miterlebt hat, wie die Chromeria ihre Macht missbraucht, ist sie natürlich nun umso geneigter, dem Farbprinzen Glauben zu schenken, der ihr genau das erzählt, was sie hören will, damit sie sich ihm mit Leib und Seele verschreibt. Weiters erkennt sie genau, dass die Macht der Chromeria und damit den Sieben Satrapien, auf dem Glauben der Bevölkerung ruht und dieser Glaube auch den meisten Wandlern genügt, um sich in einer rituellen Zeremonie, wenn die Zeit gekommen ist, umbringen zu lassen. Zerbricht jedoch dieses zunehmend schwächer werdende Konstrukt der Macht, ist es schwierig auch nur eines der Stützpfiler, auf

¹⁹⁵ Licht-Saga, Bd. 3, S. 271

¹⁹⁶ Licht-Saga, Bd. 1, S. 429

¹⁹⁷ Licht- Saga, Bd. 2, S. 225-226

denen sie ruht, aufrechtzuerhalten. Dies will sich der Farbprinz zu Nutze machen und es gelingt ihm dadurch, Rekruten zu gewinnen.

Anfang der Welt

Am Anfang schuf Gott das Licht. Und er sah, dass es gut war. Also schuf er die ersten Wesen, auf dass sie sich mit ihm des Lichtes und untereinander der Gesellschaft erfreuten. Aber der größte von ihnen erhob sich und legte sein Wort für das Licht ein. Er sagte, Licht könne man nicht in Ketten legen und dass untätig dazusitzen und still zu verehren für so glorreiche Schöpfer, wie sie, keine angemessene Bestimmung sei. Und so stahl er ein Licht vom Herrn des Lichts selbst und brachte es auf die Erde, und sie nannten ihn den Lichtträger. Und er brach dieses Licht in die Farben seines Spektrums auf, sodass alle in dessen Genuss kamen und damit das Licht selbst frei sein würde, selbst wenn ein Teil davon verloren ginge oder wieder in Ketten gelegt würde. [...] Orholam jedoch, voller Zorn über diese Rebellion verbannte den Lichtträger und jene die ihm gefolgt waren, aus jenem Königreich, das er nun den Himmel nannte. Und so haben der Lichtträger und zweihundert ihre Herrschaft auf Erden errichtet. Sie wurden Götter in Kleinformat, und im Laufe der Äonen zankten und kämpften sie, und als Orholam den Menschen schuf, zankten und kämpften sie weiter und bedienten sich in ihren Spielen der Menschen, um andere Menschen zu vernichten [...].¹⁹⁸

Jenes Symbol, welches den Anfang von allen Dingen markiert, ist in dieser Fantasy-Welt das Licht. Es ist der Anfang der Welt und Orholam erschafft daraufhin neue Wesen. Diese sind vor allem wegen ihrer Stellung zwischen Gott und den Menschen als Zwischenwesen zu bezeichnen. Vor allem durch den Verrat einiger dieser Halbgötter könnte man sie auch in zwei Klassen einteilen. Zum einen existieren jene, die gut sind und im Himmel geblieben sind und ihrem Gott immer treu ergeben waren. Im Gegensatz dazu gibt es auch die bösen Halbwesen, die mehr wollten und alle anderen verraten haben. Durch diese Dichotomie, die man in vielen weltlichen Religionen wiederfindet, könnte man sie auch als Engel und Dämonen ansehen. Der regierende Glaube ist also ein monotheistischer, dennoch befinden sich Halbgötter auf der Erde, die viel Macht ausüben können. Zusätzlich gibt es zwei verschiedene Orte, die von Gott geschaffen wurden, zum einen die Erde und zum anderen den Himmel.

Diese Schöpfungsgeschichte erinnert sehr stark an jene der Bibel. Jedoch findet man auch viele Elemente aus dem *Silmarillion* wieder. Denn auch hier gibt es zu Beginn

¹⁹⁸ Licht-Saga, Bd. 4, S. 182-183

einen Gott, aus dem weitere Wesen entspringen. Man kann also erkennen, dass es sich um eine ähnliche Erzählstruktur handelt.

Doch ist diese Geschichte nur eine von vielen, die in dem Epos von WEEK vorkommen, so wird zum Beispiel von dem Orden des gebrochenen Auges eine andere Version vertreten.

„[...] Es sind schlaue Lügen und sie sind der Wahrheit nahe, wie so häufig bei den besten Lügen, nicht wahr? Der Lichtträger hat nicht irgendein Licht gestohlen. Er hat das Licht selbst gestohlen, und mit dem Licht schuf er den Menschen. Ja, und er formte uns nicht nach seinem Bilde, sondern stattdessen nach dem Bilde des Lichtschöpfers und des Lichtes selbst, und das ist der Grund, warum der Mensch zwei Naturen hat. [...] Und wenn wir uns zum Gottesbann erheben, ist es ein Aufstieg zu einem Bruchteil jener alten Herrlichkeit.“¹⁹⁹

Anders als im *Silmarillion* gibt es nicht nur eine Version der Schöpfung. Jedoch gehen beide Parteien davon aus, dass die ihrige wahr ist. Die zweite Version legitimiert die Gottwerdung durch den Gottesbann, wohingegen erstere diese Handlung als ketzerisch bezeichnet. Jedoch ist auch bei dieser Schöpfungsgeschichte der Streit um das Licht ein zentrales Thema. Vor allem diese zweiteilige Menschheitsbeschreibung verbirgt zwei grundsätzlich verschiedene Naturen. Zum einen sind sie aus dem Licht gemacht, welches von Orholam erschaffen wurde, und dennoch tragen sie nicht seine Handschrift, sondern die des Lichtträgers, obwohl dieser sie nach dem Ebenbild Gottes erschaffen hat. In diesen Zeilen lässt sich eine höchst komplizierte Erschaffungsgeschichte erahnen, die die Menschen in der Fantasy-Welt zugleich als Gottes- als auch Dämonenkinder beschreibt.

Dämonen, Zwischenwesen und Halbgötter

Die bösen Gegenspieler der Chromeria nehmen zunächst die Farbwichte ein. Sie stehen außerhalb der Ordnung und werden als nicht zurechnungsfähig eingestuft. Jedoch sind jene nur auf der untersten Leiter jener Wesen und Magiearten, die es zu fürchten gilt. Auf dieser folgen sodann die Götter der Farben, aber auch das schwarze Luxin, das das Verderben über alle zu bringen vermag.

Der Wahnsinn wirkte sich auf jeden Farbwicht unterschiedlich aus, aber blaue Wichte schwelgten stets in Ordnung. Sie liebten die Härte von blauem Luxin.

¹⁹⁹ Licht-Saga, Bd. 4. S. 183

Die meisten versuchten irgendwann, sich damit selbst neu zu schaffen. Jeder einzelne von ihnen glaubte, er könne dem Wahnsinn entgehen, wenn er nur vorsichtig genug war, klug genug und jeden Schritt durchdachte.²⁰⁰

Die Wichte nehmen sich also selbst nicht als wahnsinnig wahr, sondern glauben, dass es daran liegt, cleverer sein zu müssen, als alle anderen. Zusätzlich sind sie von ihren Farben beeinflusst. Blau steht für Ordnung, Rot für Zorn, Grün für die Wildheit und so weiter. Das heißt, die gebrochenen Wandler unterliegen nicht mehr ihrer Persönlichkeit, sondern der Farbe. Durch die Farben können die Gefühle der Wichte beeinflusst werden. Sie sind dadurch nicht mehr Herr ihrer selbst und somit eine Gefahr für alle. Das ist auch der Grund warum sie von der Chromeria verfolgt und getötet werden. Da diese Kreaturen von der Chromeria nicht mehr als Menschen, sondern bestenfalls als wilde Tiere betrachtet werden, fällt es den übrigen Wandlern und Menschen leicht, sie zu beseitigen. Wie viel die Wichte jedoch tatsächlich fühlen, bleibt in der Handlung der vier Bücher immer sehr vage. Wie sich jedoch eine Wandlung in einen Farbwicht vollzieht, wird genau beschrieben.

Er hatte blaues Luxin direkt unter seine Haut gepresst. Gavin hatte so etwas schon früher gesehen. Bei dem Prozess musste man langsam und vorsichtig genug zu Werke gehen, um keine Infektionen oder eine Abstoßung zu verursachen, aber sobald man einmal begonnen hatte, musste man ihn schnell zu Ende bringen. Die Haut verlor das Gefühl und begann zu sterben, sobald sie vom Körper abgeschnitten war, sodass der Wicht verfaulende Haut abstieß. Bei diesem hier war die Stirn aufgeplatzt und offenbarte ein helles Blau unter der sich abschälenden, abgestorbenen Haut. Der Wicht hatte die Abdeckung für seine Augen gewandelt, die sich halbkugelförmig von der Stirn bis zu den Wangenknochen wölbten – er trug also immer eine blaue Brille, sah dafür aber aus wie ein Insekt mit Kugelaugen. Es war, so hatte Gavin es immer empfunden, das Schlimmste, wenn ein Geist versuchte, sich neu zu schaffen. Wenn die gesamte Haut abstarb, verlor man auch die Augenlider.²⁰¹

Der Prozess, der zum völligen Wahnsinn führt, ist in verschiedene Stadien unterteilt. Zum einen ist man, kurz bevor der Halo durchbrochen wird, etwas gereizt und nicht mehr ganz Herr seiner Lage, dennoch wird man noch als Mensch akzeptiert, jedoch wird den meisten zu diesem Zeitpunkt von den Luxiaten und anderen dafür zuständigen Menschen geraten, sich der nächsten Befreiung anzuschließen. Geschieht dies nicht, wird der Halo durchbrochen und man gilt fortan als Wicht oder Geist. Während diesem Stadium erliegt man nach und nach der Versuchung, sich mit

²⁰⁰ Licht-Saga, Bd. 1, S. 221-222

²⁰¹ Licht-Saga, Bd. 1, S. 224-225

Magie neu zu erschaffen. Da dies jedoch ein unerforschtes Gebiet ist und viele oder fast alle daran scheitern, werden die meisten durch diese Prozedur noch wahnsinniger, vor allem, weil viele Fehler passieren können. Ist dieser Prozess jedoch einmal in Gang gesetzt, verwandeln sich die Farbwichte immer mehr von einem Menschen zu einem Monster, das mit dem vorigen Ich nicht mehr viel Ähnlichkeit aufweist.

Genau das ist der Grund, warum vor der Vereinigung in Ruthgar und dem Blutwald mehr als irgendwo sonst die grüne Göttin Atirat verehrt wurde. Grünwandler trieb es in Scharen in die Wälder und auf die Grünen Ebenen, weil sie dort mächtiger waren als überall sonst. Im Gegenzug wurden diese Länder von den grünen Tugenden und den grünen Lastern beherrscht, entweder wegen der schieren Menge an Grün, das dort verwandelt wurde, oder weil Atirat real war.²⁰²

Im ersten Teil der Reihe wird mit der Möglichkeit gespielt, dass die alten Götter möglicherweise wirklich existent gewesen sind. Die Verehrung, die ihnen entgegengebracht wurde, ist überliefert, jedoch die mögliche Tatsache, dass hinter diesen Geschichten, wirkliche und materielle Götter beteiligt gewesen sind, ist für die meisten nichts als Aberglaube. Dennoch geistert diese Idee immer noch in den Köpfen der Bevölkerung. Vor allem Tyrea, das Land, das immer etwas vernachlässigt wurde, was die Reinigung der alten Religion anbelangt, ist im Besitz einer Statue, die immer noch eine alte Göttin ehrt.

Anat, die Herrin der Wüste, die Feurige, die Infrarote, war die Göttin aller heißen Leidenschaften gewesen: des Zorns, des mütterlichen Schutztriebs, der besitzergreifenden Liebe und der wilden Geschlechtslust.²⁰³

Es ist also klar ersichtlich, dass WEEKS hier mit der Möglichkeit spielt, dass die Religion, denen die Figuren anhängen, in Wahrheit nur ein Betrug ist oder eine Verschleierung der Wahrheit. Damit spielt er vor allem mit einer metaphysischen Wahrheitsfindung der Figuren, die er jedoch im ersten Band noch als unbeantwortete Frage offenlässt. Im weiteren Verlauf geht er zwar näher darauf ein, doch eine endgültige Antwort wird im ersten Teil nicht gegeben. Jedoch wird die Geschichte der alten Götter im zweiten Band immer glaubwürdiger. Denn Gavin hat die Farbe Blau verloren und nun gerät die ganze Welt aus den Fugen. Er spielt mit der Möglichkeit, dass es einen Gottesbann geben muss.

²⁰² Licht-Saga, Bd. 1, S. 478

²⁰³ Licht-Saga, Bd. 1, S. 483

„Wenn ich die Kontrolle über Blau verloren habe, Corvan, bedeutet das, dass Blau außer Kontrolle ist.“ Corvan wirkte für einen Moment verwirrt, dann entsetzt. „Das kann nicht dein Ernst sein. Ich habe nie einen ernst zu nehmenden Gelehrten gelesen, der den Gottesbann für etwas anderes hielt als ein Schreckgespenst, das die Chromeria erfunden hat, um die Taten einiger der frühen Eiferer und der Luxoren zu rechtfertigen.“²⁰⁴

Dies ist der erste Wink eines möglich vorhandenen Gottesbanns. Man ist sich zwar nicht im Klaren darüber, was dies genau sein könnte, doch nun scheinen die ehemals als erfunden angesehenen Geschichten über die Götter gar nicht mehr so unrealistisch zu klingen und da die Situation so verkorkst ist, müssen Gavin und Corvan alles Erdenkliche in Betracht ziehen und spielen nun selbst mit der Möglichkeit, dass die als ketzerisch eingestuften Mythen nicht erfunden sein könnten. Schon wenig später sehen sie ihre schlimmsten Befürchtungen wahr werden. Sie stehen der Geburt eines blauen Gottes gegenüber und Gavin versucht den Gott, welcher umringt von Wichten ist, schon in seiner Entstehung zu töten.

Eine riesenhafte Gestalt formte sich in ihrem Inneren. Gavin war Zeuge der Geburt eines Gottes. [...] Das hier war kein Wicht, es war Mot selbst. Das menschliche Fleisch war mit dem Luxin eins geworden, selbst das menschliche Skelett war aufgebläht, hatte dieser neuen größeren Gestalt nachgegeben. Dieser Riese war unfertig, noch nicht ausgeformt. [...] Er hieb dem Gott den Kopf ab, hackte ihm seine skelettartigen Arme ab, seine Beine [...] Mot verschmolz, zerfloss, verdampfte, verbrannte restlos.²⁰⁵

Die Möglichkeit der Existenz der Farbgötter wird nach ihrer Materialisierung als bewiesen dargestellt. Jedoch werden sie von Gavin und seinen Gefolgsleuten nicht angebetet, sondern sie schreiten sofort zur Tat und wollen das Wesen vernichten. Bis zu diesem Zeitpunkt ist allerdings nicht bekannt, was so ein Gott wohl bewirken würde, geschweige denn, ob er anderen schaden will. Aufgrund seiner Macht und der potenziellen Gefahr, die von ihm ausgeht, wird er von Gavin und seinem Gefolge bekämpft. Anders agiert jedoch der Farbprinz, dieser will die Erschaffung der Götter und die Wiederauferstehung des alten Glaubens.

Als Gavin gegen einen zweiten Gott kämpfen muss, macht er sich Gedanken über deren Fähigkeiten und inwieweit sie Macht über die Menschen haben. Hier stellt sich besonders die Frage, ob die Farbgötter über Wandler, die dieselbe Farbe kontrollieren, auch Macht ausüben können.

²⁰⁴ Licht-Saga, Bd. 2, S. 32

²⁰⁵ Licht-Saga, Bd. 2, S. 393-394

„[...] Vielleicht kann sie die Grünwandler in ihrer Nähe kontrollieren. Zumindest eure Körper. Sie könnte Macht über das grüne Luxin erlangen, das im Laufe eurer Jahre als Wandler Teil von euren Körpern geworden ist. Vielleicht letztlich auch von eurem Geist. [...]“²⁰⁶

Wie sich herausstellt, bewahrheiten sich auch diese Befürchtungen und der Kampf gegen diese Wesen gestaltet sich zunehmend schwierig und auch verlustreich. Alle anderen erscheinen in der Gegenwart dieses Gottes machtlos. Er hat große magische Fähigkeiten und viele grüne Farbwichte, die ihn verteidigen. Seinen Widersachern gelingt es nur durch Zufall, ihn niederzustrecken.

Dies, so könnte man meinen, sei nun die Spitze des Eisbergs, die größte Macht, die es auf Erden zu finden gibt. Jedoch erscheint im vierten und vorerst letzten Band noch eine Gestalt, die bei Weitem über allen anderen steht, ein Engel beziehungsweise Dämon tritt mit Kip persönlich in Verbindung, als dieser dem Tode nahe ist.

„Ich bin der Träger des Feuers, ich bin der Öffner der Augen, ich bin Gott und Ungeheuer genannt worden, Engel und Dämon, Sklave der Heiligen und Brecher der Ketten [...]“²⁰⁷

Zuerst verbirgt die Gestalt sein wahres Ich, versucht Kip zu täuschen und ihn für sich zu gewinnen. Er bezeichnet sich selbst als ambivalentes Wesen. Er ist zugleich gut und böse, schön und hässlich, sowie vertrauensvoll und feindselig. Er behauptet alles zu sein und alle Eigenschaften zu verkörpern.

„Ich bin Abaddon, der König einer der zweihundert, die aus den Palästen des Tyrannens ausgezogen sind, um nun ihren eigenen Weg zu gehen, hinein in diese Wildnis hier und in tausende ähnliche Welten. [...]“²⁰⁸

Nachdem die beiden sich weiter unterhalten haben, erfährt Kip, wer dieses Wesen wirklich ist, es ist eines der ersten Geschöpfe von Orholam. Ein abtrünniger Engel, der vom Himmelreich verbannt wurde und nun in einer Art Zwischenwelt lebt und ab und an die Welt der Sieben Satrapien besucht. Glaubt man der einen Version der Schöpfungsgeschichte, könnte er jenen Dämon darstellen, der die Menschheit erschaffen hat. Glaubt man der anderen, so ist er jemand, der auf jeden Fall großen Schaden anrichten wird. Es wird in diesem Fantasy-Roman nicht nur von

²⁰⁶ Licht-Saga, Bd. 2, S. 859

²⁰⁷ Licht-Saga, Bd. 4, S. 262

²⁰⁸ Licht-Saga, Bd. 4, S. 264

metaphysischen Wesen gesprochen, sondern diese selbst können mit den Menschen, in einer eingeschränkten Form, kommunizieren, ihnen helfen oder sie behindern.

Man kann also von einer Hierarchie der Zwischenwesen ausgehen. Am besten lassen sie sich durch ihren Anteil an Macht in eine Ordnung bringen. So kommen zu allererst jene, die den Halo durchbrochen haben und von diesem Zeitpunkt an als Farbwichte gelten. Gleich danach folgen jene Wichte, die versuchen, sich selbst mit Luxin neu zu erschaffen. Die dritte und höchste Stufe an Macht, die man als Mensch erlangen kann, ist die eines Farbgottes. Über diesen mächtigen menschlichen Wesen stehen nun die ersten Wesen von Orholam, die entweder noch im Himmel weilen oder eben in der beschriebenen Fantasy-Welt mitagieren.

Vorhersagen

„Also könnt ihr wirklich in die Zukunft sehen“, schloss Gavin. „Nein“, antwortete sie. [...] „Ich sehe außerhalb der Zeit. Falls das für Euch keinen Sinn ergibt – für mich ergibt es auch keinen. Auch sehe ich nicht alles genau so, wie es ist. Ich bin nicht Orholam. Ich habe immer noch meine eigenen Wünsche und Vorurteile, die beeinflussen können, was ich sehe oder wie ich das Geschehene interpretiere – wie ich diese Visionen, die vor meinen Augen erscheinen, in Worte kleide.“²⁰⁹

Obwohl der erste Band von Vorhersagen und Prophezeiungen nichts verlauten ließ, nimmt dieser Aspekt im zweiten Teil an Bedeutung zu. Zum einen, wie weiter oben schon erwähnt, haben wir es mit Prophezeiungen über den Lichtbringer zu tun, zum anderen jedoch auch mit Zukunftsvisionen oder auch Vorhersagen. Die einen sind, im Fall des Lichtbringers, älter, die anderen werden von einer Seherin getätigt, die vor allem auf Ereignisse in naher Zukunft vorbereiten. Jedoch kann man bei beiden erahnen, dass diese Auskünfte nicht immer ganz der Wahrheit entsprechen, beziehungsweise von einer Sichtweise geprägt und trickreich sind. Sie sind also so gestaltet, dass sie durchaus tückisch und irreführend sein können, werden sie aber richtig gedeutet, können sie sich als hilfreich erweisen.

Auch jene Seherin, die Gavin hilft, wird von ihrem Volk als religiöses Oberhaupt verehrt, zudem trägt sie auch die weltliche Verantwortung der Insel. So begegnen wir auch hier wieder dem Schema: Magie, Macht und Religion.

²⁰⁹ Licht-Saga, Bd. 2, S. 249-250

Auch Janus Borig kann man unter die Leute zählen, die etwas sehen, jedoch erblickt sie nicht die Zukunft, sondern die Gegenwart. Sie kann nur jene Ereignisse oder Figuren malen, die der Wahrheit entsprechen. So kann sie viele Geheimnisse aufdecken, die anderen verborgen bleiben, sie ist also eine Art Seherin der Gegenwart.

„Was ich dir gleich erzählen werde, ist Ketzerei. Wiederhole es niemandem gegenüber, wenn dir dein Leben lieb ist. Es ist Ketzerei, aber wahr. [...] Es gibt sieben große Gaben, Kip. Einige sind ganz gewöhnlich. Andere werden in jeder Generation nur einem Menschen verliehen oder nur einem Menschen in einem Jahrhundert. Licht ist Wahrheit, und das ist das Fundament, auf dem alle die Gaben ruhen, das Fundament, mit dem sie verbunden sind. Mit Licht, mit Wahrheit, mit Wirklichkeit. Ein Wandler zu sein – ein Mensch, der mit Licht arbeitet – ist eine große Gabe, aber eine relativ gewöhnliche. Ein Prisma zu sein ist eine andere. Ein Seher zu sein, der das Wesen der Dinge sieht, ist viel seltener. Meine Gabe ist ebenfalls selten: Ich bin ein Spiegel. Meine Gabe besteht darin, dass ich keine Lügen malen kann.“²¹⁰

In diesem Werk werden also drei Arten der Vorhersagen in den Erzählstrang eingebaut. Zum einen gibt es die Prophezeiungen, die in die ferne Zukunft blicken und etwas voraussagen, das erst Generationen später eintreten wird. Dann kommt mit der Seherin eine weitere Komponente des Voraussehens in die Zukunft hinzu, nämlich jene, die in naher Zukunft erfolgt. Vervollständigt wird die unterschiedliche Palette an Wahrsagerei mit Janus Borig, die die Gegenwart erblicken kann und die Menschen und ihre Geheimnisse zeichnen kann.

„Ob du selbst der Lichtbringer sein könntest natürlich.“ Es lag ein gleichermaßen brutaler wie amüsiertes Unterton in Andross Stimme, als jonglierte er mit Feuer und werfe es Kip brennend ins Gesicht. [...] „Es heißt, er sei von geheimnisvoller Geburt, und deine ist zumindest ungewiss – was schon reichen könnte.“ [...] „Die alten Prophezeiungen besagen, er werde von seiner Jugend an ein >großer< Mann sein, was im parianischen Original auch ein Wortspiel sein könnte – eine andere Bedeutung des Wortes für >groß< ist rundlich. Was ... nun ja.“ [...] Wenn der Lichtbringer kommt, wird er alles auf den Kopf stellen. Jeder mit Reichtum, Rang oder Macht wird ihn fürchten, da er ihnen alles zu nehmen vermag. Aber alle, die nichts von alledem haben, werden ihn lieben. [...]“²¹¹

In diesem Textabschnitt wird die Prophezeiung über den Lichtbringer näher erläutert. Man kann erkennen, dass die Formulierungen sehr vage ausfallen und alles oder nichts bedeuten können. Jedoch erkennt man an diesen Zeilen auch, welche Stellung der Lichtbringer, wenn er denn kommt, innehaben wird. Er wird als Erlöser für die

²¹⁰ Licht-Saga, Bd. 2, S. 307-308

²¹¹ Licht-Saga, Bd. 2, S. 413-414

Armen angesehen, darüber hinaus besitzt er Macht. Ob er jedoch die Dinge zum Guten wenden wird, ist hier nicht vermerkt, auch nicht von was die Menschen überhaupt erlöst werden müssen.

Im dritten Teil der Fantasy-Reihe kommt ein weiterer Prophet ins Spiel. Er sieht zwar die Zukunft nicht voraus, doch er ist ein sogenanntes Sprachrohr Gottes. Er ist mit Gavin auf dem Sklavenschiff und neben ihm angekettet.

„[...] Orholam begann schon zu mir zu sprechen, als ich noch ein Kind war. Unter Demistocles' Anleitung lernte ich zu unterscheiden, wann es die Stimme des Allerhöchsten war, die sprach, und wann ich nur meine eigenen Wünsche hörte. [...]“²¹²

Zusammenfassend betrachtet ist die letzte Figur wohl eher ein Prophet als jemand, der die Zukunft vorhersieht. Dennoch kann er durch seine Ankündigungen Gott beeinflussen, da er ja als dessen Sprachrohr angesehen wird, was wiederum einer Voraussage ähnelt. Da dieser Sklave, den alle anderen Orholam nennen, seine Macht missbraucht hat, wird er nun vom richtigen Orholam, der ja zu ihm spricht, als Strafe auf dieses Sklavenschiff gebracht. Auch in diesem Abschnitt spielt WEEK wieder mit der Möglichkeit, dass Gott/Orholam real sein könnte und mit den Menschen in Verbindung steht. Jedoch bleibt auch in diesem Fall die Möglichkeit bestehen, dass jenes Sprachrohr bloß ein Scharlatan ist oder ein Betrüger.

Magie und ihre Folgen

Die Auswirkungen der Magie treten in fast keinem anderen hier besprochenen Romanwerk so stark zutage, wie in dieser Fantasy-Welt. Wenn die Magie zu oft gebraucht wird, verschwenderisch und unvorsichtig damit umgegangen wird, brennt es einen nicht nur innerlich aus, sondern diese Kraftanstrengung ist auch in den Augen zu sehen. Gleichzeitig geht ein Kontrollverlust einher, man kann seine Gefühle nicht mehr kontrollieren, wandelt dadurch immer mehr und wird anschließend zum Farbwicht. Daher schaffen es nur wenige Wandler über 40 Jahre alt zu werden.

Ihre Augen waren einmal grau gewesen, aber jetzt füllten zwei breite, blasse Bögen jede Iris aus, oben blau und unten grün. Die Weiße war eine blaugrüne Bichromatin, aber die Farbbögen in ihren Augen waren wie ausgewaschen, entsättigt, weil sie sehr lange nicht mehr gewandelt hatte. Denn ihre Farben hatten den Halo – die äußere Grenze ihrer Iris – erreicht. Falls sie jemals wieder wandeln sollte, würde

²¹² Licht-Saga, Bd. 3, S. 227

*sie den Ring sprengen. Die Farbe würde in das Weiß der Augen eindringen und das würde ihr Ende sein.*²¹³

Würde die Weiße jemals wieder wandeln, wäre das Gesetz klar. Sie müsste umgebracht werden, sobald sie den Halo durchbräche. Alle fürchten die Farbwichte, denn sie sind mächtig und zugleich schwer kontrollierbar. Deshalb gibt es jedes Jahr ein Fest um sich dieser Personen zu entledigen, die meisten lassen diese Prozedur freiwillig über sich ergehen. Es sind also strenge Regeln, die den Missbrauch von Magie kontrollieren und diese Ordnung ist für alle geltend und unumgebar. Es ist eine sehr einfache und doch sehr harte Folge der Magie zu erkennen. Sie lautet, über kurz oder lang, Tod. Wird zu viel Magie von einer Person verwendet, so muss sie sich für das Gemeinwohl opfern.

Auch von Kip wird dieses Schicksal gefürchtet, denn die Wandler haben eine kurze Lebensspanne. Vor allem, da er in einem Land aufwächst, in dem es fast keine Wandler gibt, ist für ihn die Vorstellung, maximal 40 Jahre alt zu werden sehr beängstigend.

„Wie lange werde ich leben?“, fragte Kip. [...] Alle die er kannte, waren tot, und er würde ein Grünwandler werden. Er hatte seine Zukunft gesehen: Tod oder Wahnsinn und dann Tod. Gavin schaute jäh wieder zu Kip hinüber. Er machte Anstalten zu sprechen, brach ab und sagte dann: „Wenn du wandelst, veränderst du deinen Körper, und dein Körper deutet diese Veränderung als Schaden – er heilt, was er kann, aber es ist stets ein verlorener Kampf, wie das Altern. Die meisten männlichen Wandler schaffen es bis vierzig. Bei Frauen liegt der Durchschnitt bei fünfzig.“ „Dann tötet die Chromeria uns, oder wir werden wahnsinnig?“ [...] Sobald wir nicht mehr nützlich sind, müssen wir uns umbringen?“ Warum brüllte er, warum zitterte er? [...] War er bereits wahnsinnig? „Etwas in der Art.“ „Das, oder wir verwandeln uns in einen Farbwicht?“, fragte Kip. „Das ist richtig.“²¹⁴

Wir sehen also, dass das Leben eines Wandlers zeitlich begrenzt ist, sie haben zwar große Macht und großes Ansehen, jedoch fordert es nicht nur den Preis früher zu sterben, sondern bei der Weigerung diesen Preis zu zahlen, werden sie verrückt. Ihnen bleibt also kein Ausweg, als den Weg des Wahnsinns oder des Todes zu gehen, da die Sieben Satrapien alle dem gleichen Glauben angehören und die Farbwichte überall verfolgt werden. Die Magie, Macht und Religion gehen eine Symbiose ein. Ist jemand des Wandeln fähig, ist er dazu verurteilt, einen frühen Tod zu erleiden. Vor diesem

²¹³ Licht-Saga, Bd. 1, S. 36

²¹⁴ Licht-Saga, Bd. 1, S. 164-165

Schicksal fürchten sich viele und deshalb nutzt die Chromeria diesen Zustand aus und lockt alle Wandler in die Hauptstadt, wo sie die Magie gebrauchen lernen, aber zur selben Zeit werden den Schülern auch die Gebräuche und die dazugehörige Religion eingeprägt, sich, wenn es soweit ist, ermorden zu lassen. Die gesellschaftliche Struktur lässt den Wandlern also keine Chance. Ihr Schicksal ist besiegelt, sobald feststeht, dass sie wandeln können. Solange ihnen dies möglich ist, sind sie von unschätzbarem Wert, jedoch hat dieser Wert ein Verfallsdatum, da es ab einem gewissen Zeitpunkt zu gefährlich ist, Magie zu verwenden.

„[...] Die Befreiung ist für die Ordnung der Chromeria kein bloßes Beiwerk. Sie ist vielmehr deren zentrale Säule. Ohne die Befreiung bräuchte man die Chromeria gar nicht. Wenn das Wandeln nicht ach so gefährlich wäre, bräuchte man seine Tochter nicht in ein fernes Land zu schicken, um dort wandeln zu lernen. Dann bedürfte es auch nicht der Indoktrinierung und des Raubes des wertvollsten Gutes auf der ganzen Welt – der Wandler. Ohne Kontrolle über und Monopol auf die Wandler stürzt das ganze System der Chromeria in sich zusammen. [...]“²¹⁵

WEEKS schafft also ein brüchiges Ausgangssystem der Weltregierung und so kann es der Feind untermauern und für sich arbeiten lassen. Es sind also zwei Weltanschauungen, die aufeinanderprallen und sich nunmehr bekriegen. Auch hier versteht es der Autor, beide Seiten glaubhaft darzustellen und lässt den Leser immer von der einen Meinung zu der anderen schwanken, ohne je aufzulösen, wer nun auf der guten und wer auf der bösen Seite steht. Die verschiedenen Ausgangspunkte der Schöpfung sind maßgeblich für die Kriege zwischen den beiden Glaubensgemeinschaften verantwortlich. Es wird immer wieder darum gekämpft, welche Version nun die richtige darstellt.

²¹⁵ Licht-Saga, Bd. 2, S. 319

6.4.1 Literarische Kriterien

- Inhaltliche Zusammenfassung

Im ersten Teil der Reihe werden die junge Auraya und ihr Dorf als Geisel genommen, um die hiesige Regierung zu erpressen. Durch das Geschick des Mädchens kann ein schlimmeres Unglück verhindert werden. Aus diesem Grund wird sie auserwählt, der Priesterschaft beizutreten, die zudem auch die weltliche Macht innehat. Dazu muss sie jedoch ihre Familie und vor allem den Traumweber Leiard hinter sich lassen, der ihr ein Mentor und wichtiger Freund war. In den folgenden Jahren steigt sie in der Rangordnung dieser Gesellschaft immer weiter auf, bis sie schließlich zuletzt als fünfte Weiße auserwählt wird. Diese dienen als Sprachrohre der Götter und erlangen durch deren Willen Unsterblichkeit.

Auraya hat nicht viel Zeit, sich an ihre neuen Fähigkeiten und Aufgaben zu gewöhnen, denn es sind schwierige Zeiten im Anmarsch. Gemeinsam mit Juran, Rian, Dyara und Mairae, den anderen sogenannten Weißen, soll sie Nordithania in Frieden vereinen. Dazu wird ihr zu Beginn ihres Amtsantritts auch Danjin, ein politischer Ratgeber, zur Seite gestellt. Darüber hinaus bekommt sie als ihr Ernennungsgeschenk einen Veez zur Seite, ein Haustier, dem sie den Namen Unfug gibt, und welcher die Fähigkeit besitzt zu sprechen und kleine magische Tricks anwenden kann.

Sehr bald wird den auserwählten Fünf von den Göttern der Befehl erteilt, eine Allianz mit den umliegenden Ländern zu schließen. Jedoch bereitet ein Land besonders große Schwierigkeiten, nämlich Somrey. Der Grund in ihrem ablehnenden Verhalten liegt darin, dass auch die Traumweber in diesem Land etwas zu sagen haben, diese jedoch von den Zirkeln verachtet werden, viele ihrer Praktiken verboten sind und die Missachtung dieser Regeln mit harten Strafen geahndet werden. Zu diesem Zweck engagiert Auraya ihren alten Freund Leiard als Traumweberratgeber, der die Wogen zwischen den verfeindeten Gruppen glätten soll. Mithilfe ihres Freundes schafft es Auraya ein Bündnis auszuhandeln. Dennoch begegnet die Priesterschaft den Traumwebern weiterhin mit großem Misstrauen, da sie bekennende Heiden sind und den Göttern nicht huldigen.

Ein weiterer Handlungsstrang berichtet von Emerahl, einer alten Frau, die in einem Leuchtturm lebt, und eine sogenannte Unsterbliche ist. Diese wurden von den herrschenden Göttern Chaia, Huan, Lore, Yranna und Saru erbittert verfolgt und

beinahe ausgerottet und so glaubt sie sich, als einzige noch Lebende ihrer Art. Nach einem Zwischenfall mit den Dorfbewohnern wird ihr jedoch bewusst, dass die Götter und somit auch die Weißen und die gesamte zirkliche Priesterschaft immer noch nach Personen wie ihr Ausschau halten. Sie beschließt entlang der Küste vor dem Dorfpriester zu fliehen und sich mit Heilkräutern ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Jedoch können sich die Priester untereinander telepathisch miteinander verständigen und ihre Anhängerschaft hat sich in ganz Ithania ausgebreitet und so ist sie nirgends mehr sicher. Notgedrungen benutzt sie ihre magischen Fähigkeiten, um ihr Aussehen zu verjüngen. Sie verwandelt sich in eine schöne, junge Frau, sieht sich aber jetzt dem Problem gegenüber, immer noch nicht dem Beruf einer Heilerin nachgehen zu können. Darüber hinaus wird die Stadt von einem Priester überwacht, der Gedankenlesen kann und sie sieht sich gezwungen, ein Gewerbe einzuschlagen, in dem sie niemand vermuten würde, der Prostitution.

Während sich Leiard und Auraya in Somrey befinden, um gemeinsam ein Bündnis auszuhandeln, schließt sich Leiard einer Frühlingsvernetzung der Traumweber an. Dies ist eine alljährliche Zeremonie, in der die verschiedenen Erinnerungen miteinander mittels Gedankenübertragung ausgetauscht werden. Hier stellen die Traumweber fest, dass Leiard sehr ungewöhnlich viele, alte Netzerinnerungen von Mirar besitzt. Dieser war der Begründer ihres Ordens und ein Unsterblicher. Jedoch wurde er von Juran getötet, da er sich offen gegen die Götter stellte. Bei Leiard scheinen die Grenzen seines Selbst oft zu verschwimmen und er kann die Erinnerungen von sich selbst und jene von Mirar nicht immer auseinanderhalten. Deshalb rät ihm das Oberhaupt des Ordens, ihr Name ist Arleej, sich öfter mit anderen jungen Traumwebern zu vernetzen, um sein eigenes Ich zu bekräftigen und sich seiner selbst und seiner erlebten Erinnerung gewahr zu werden.

Während der Heimreise nach Jarime, dem Wohnsitz der Weißen, wird Auraya von einem pentadrianischen Spion angegriffen, der stärkere magische Kräfte als sie selbst besitzt. Sie kann sich nur durch eine neue Fähigkeit retten, sie erlernt das Fliegen, obwohl dies keinem Zauberer vor ihr je gelungen ist. Zur selben Zeit werden auch die Siyee, ein Volk der Lüfte, welches von Huan erschaffen wurde, von großen Vögeln eines ausländischen Zauberers angegriffen. Da die Weißen mit den Siyee ein Bündnis anstreben, soll Auraya in deren Heimatland fliegen und sie vor den Vögeln beschützen. Währenddessen nimmt Leiard Jayim als seinen neuen Schüler auf. Vor der Abreise

werden sich Auraya und Leiard jedoch ihrer Gefühle füreinander bewusst und schlafen miteinander. Da sich jedoch Zirkler und Traumweber immer noch in einem feindesähnlichen Zustand miteinander befinden, müssen sie diese Tatsache geheim halten. Leiard muss als Ratgeber zurücktreten, zumal sonst die anderen Weißen seine Gedanken lesen könnten und auch mit Jayim kann er sich nicht mehr vernetzen, denn sonst könnte sein Geheimnis bekannt werden. Diese Umstände verschlechtern jedoch seinen geistigen Zustand und er beginnt Selbstgespräche zu führen.

Während den erfolgreichen Verhandlungen mit den Siyee wird ein Krieg zwischen den Pentadrianern, diese befinden sich südlich von Ithania und beten zu andern Göttern, und Ithania immer wahrscheinlicher. Zusätzlich erfindet ein Siyee namens Tryss genau im richtigen Moment eine Waffe, die es seiner Art erlaubt, auch im Krieg von Nutzen zu sein. Denn zuvor waren sie immer zu klein und schwach, um sich zur Wehr zu setzen. Jedoch ist es ihnen durch diese Apparatur nun möglich, aus der Luft vergiftete Pfeile aus einem Blasrohr abzuschießen. Nach dem erfolgreichen Bündnis bei den Siyee versucht Auraya auch mit dem Meeresvolk einen Vertrag auszuhandeln, sie scheitert jedoch und die Weißen ziehen mitsamt all ihren Verbündeten in den Krieg. Aber auch Leiard macht sich auf den Weg in die Schlacht, um als Traumweber die Verwundeten zu heilen. Zusätzlich kann sich auch Emerahl nicht helfen, sie wird von der Bordellbesitzerin genötigt der Armee zu folgen. Damit ihre Tarnung nicht auffliegt, beschließt sie, trotz ihrer Fähigkeiten und ihrem Unwillen, mitzukommen.

Während der Vorbereitung für die Schlacht entdecken die Weißen die Affäre zwischen Auraya und Leiard. Dieser wird von Juran fortgeschickt. Nach diesem Zwischenfall überlässt Leiard den Erinnerungen (die ihn von Mirar plagen und mittlerweile mit ihm sprechen) die Oberhand über seine Gedanken. Während der ehemalige Anführer der Traumweber die Kontrolle über ihn ausübt, kann Auraya keine Liebe mehr für sie in seinen Gedanken entdecken. Verbittert streift sie ziellos einige Tage umher. Aber auch Jayim macht sich Gedanken um seinen Lehrer und sucht Rat bei Arleej, die mittlerweile auch in das Geheimnis eingeweiht ist. Als Leiard wieder die Oberhand gewinnt, weiß er nicht mehr, was er in den letzten zwei Tagen gemacht hat. Er beschließt, zu den Traumwebern im Camp zurückzukehren und sich erst nach der Schlacht an einen einsamen Ort zurückzuziehen.

Als Auraya die Ebenen, einen Tagesmarsch von der eigenen Armee entfernt, überfliegt, wird sie von Chaia gewarnt, dass sie sich in Gefahr befinde. Sie hält sich

bedeckt, flieht jedoch nicht und erkennt, dass die feindlichen Truppen näher sind als gedacht. Inmitten einer Ansprache des Feindes wird sie sich einer magischen Präsenz bewusst, in der ihr klar wird, dass auch die Pentadrianer reale Götter haben, die ihnen zusätzliche Macht verleihen. Nach dieser Entdeckung macht sie sich sofort auf den Weg, um ihre Freunde zu warnen.

Als die Schlacht beginnt, sieht es zuerst nicht sehr rosig für die Zirkler aus. Doch durch eine kleine Ablenkung seitens der Siyee und einer unerklärlichen Machtzunahme von Auraya, gelingt es den Weißen das Oberhaupt der feindlichen Truppen zu besiegen. Da nun nur mehr vier feindliche schwarze Zauberer übrig sind und die Götter ihnen befehlen, diese zu verschonen, lassen sie die weiteren Überlebenden laufen und in ihre Heimat zurückkehren. Auf dem Schlachtfeld, während der Versorgung der Verwundeten, findet eine Annäherung der Traumweber mit den zirklichen Heilpriestern statt. Dort treffen ebenfalls Emerahl und Leiard aufeinander. Emerahl erkennt ihn als ihren alten Liebhaber und Freund Mirar wieder, sieht jedoch, dass er sich stark verändert hat.²¹⁶

Der zweite Band öffnet mit der Perspektive von Reivan, einer Denkerin der Pentadrianer, eine neue Sichtweise auf das Geschehen. Diese Frau hilft der geschlagenen Armee einen sicheren Weg nach Hause zu finden und dadurch erhält sie von Imenja, eine der Götterstimmen, das Angebot eine Götterdienerin zu werden, obwohl sie kaum magische Fähigkeiten besitzt und dies eine Grundvoraussetzung für das Amt ist.

Jedoch werden nicht nur die Pentadrianer und ihre Lebensgewohnheiten näher beschrieben, sondern auch das Meeresvolk erhält einen eigenen Handelsstrang. Die Tochter des Königs der Elai, Imi, wird von Plünderern gefangen genommen und muss dort unter lebenswidrigen Umständen schwere Arbeiten verrichten. Nachdem der Kapitän einen Käufer für die Prinzessin gefunden hat, gerät sie in Gefangenschaft eines Händlers, der sie für ein Tier hält und sie in eine Art privaten Zoo sperrt. Dort wird sie auch von Reivan und Imenja gerettet, welche sie wieder nach Hause bringen. In Borra, der Heimat der Seeleute, angekommen, lehren sie den übrigen Elai, wie sie sich gegen die Plünderer wehren können. Aus diesem Grund verbünden sich die Elai mit den Pentadrianern.

²¹⁶ Siehe dazu: Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1

Die Weißen bleiben währenddessen nicht untätig. Auraya errichtet ein Hospital, in dem Zirkler und Traumweber voneinander lernen können. Dies und auch Chaia lenken Auraya von ihrem Liebeskummer wegen Leiard ab. Denn der Gott unternimmt immer eindeutiger Annäherungsversuche und in einer Traumvernetzung ist es ihm sogar möglich, sie zu berühren. Nach einiger Zeit beginnen die beiden eine Affäre.

Währenddessen flüchten Mirar und Emerahl nach Si, wo sich eine sogenannter Leerer Raum befindet, einen Ort ohne Magie, den die Götter nicht betreten können. An diesem Ort sind die beiden in Sicherheit. Dort lernt Leiard seine Gedanken zu verbergen und er wird sich endlich bewusst, wer er wirklich ist, nämlich Mirar, der, nachdem er von Juran fast getötet worden wäre, ein erbärmliches Leben fristete und, um sich vor den Göttern zu tarnen, eine neue Identität annehmen musste. Zur selben Zeit bricht bei den Siyee eine Seuche aus, die sowohl Auraya als auch Mirar, der sich nun als Wilard ausgibt, wieder zusammentreffen lassen. Die beiden versöhnen sich und werden Freunde. Darüber hinaus möchte Auraya lernen, wie man mit Magie heilen kann. Während des Unterrichts, in dem Leiard ihr seinen Geist öffnen muss, um ihr zu zeigen, wie man dies bewerkstelligen kann, können die übrigen Weißen seine Gedanken lesen und erkennen, wer er in Wirklichkeit ist. Daraufhin bekommt Auraya den Auftrag ihn zu töten. Sie schafft es jedoch nicht, diese Tat mit ihrem Gewissen zu vereinen und weigert sich den Befehl der Götter auszuführen. Mirar kann flüchten, doch Auraya tritt von den Weißen zurück. Zudem ist ihr Verhältnis zu den Göttern nicht mehr das, was es einmal war. Sie hat weniger Respekt vor ihnen und beginnt an deren Vollkommenheit zu zweifeln.

Nachdem Emerahl Mirar gezeigt hat, wie er seine Gedanken verbergen kann, beschließt sie andere Unsterbliche zu suchen. Sie hat auch Erfolg. Zuerst findet sie die Möwe, als kleiner Junge getarnt, fristet er schon über 2000 Jahre sein Dasein auf Erden. Von ihm wird sie nach Sennon geschickt, um dort auf weitere ihrer Art zu treffen. Während dieser Bootsreise wird sie von einer Familie begleitet, die einem neuen Gott anhängt, nämlich dem sogenannten Schöpfergott. An ihrem Ziel angelangt, lernt sie die unsterblichen Zwillinge kennen, deren Fähigkeiten es sind, Muster in der Geschichte der Menschheit zu erkennen. Die Geschwister schicken Emerahl auf eine weitere Mission, nämlich eine Schriftrolle zu finden, die die Geheimnisse der Götter birgt. Da jedoch bei Auraya der Verdacht besteht, eine Unsterbliche zu sein und sich Mirar große Sorgen um sie macht, dass sie aus diesem Grund von den Göttern getötet

werden könnte, lässt er Emerahl ihre Mission abbrechen, um auch ihr zu lehren, ihre Gedanken vor ihnen zu verbergen.²¹⁷

Emerahl kann Auraya erfolgreich beibringen, wie sie ihre Gedanken zu verbergen hat, während dieses Prozesses lernt sie auch, sich unsterblich zu machen. Sie bleibt dennoch Priesterin, wird jedoch zusammen mit den Siyee auf eine gefährliche Mission nach Südithania geschickt, um die Pentadrianer auszuspionieren.

Währenddessen gelingt es Mirar zu fliehen und offenbart sich in Südithania als der Begründer der Traumweber. Daraufhin laden ihn die Götterstimmen ein, sich ihnen anzuschließen und nach Glymma, ihre Hauptstadt, zu kommen, denn sie wollen weitere mächtige Zauberer als Verbündete, um sich bei einem erneuten Machtkampf mit den Weißen behaupten zu können. In demselben Ort befindet sich zur gleichen Zeit auch Auraya, die von Kuar erpresst wird, denn er hat jene Siyee, die bei dem Erkundungsflug zugegen waren, gefangen genommen und er lässt jeden Tag immer nur einen frei, damit die ehemalige Weiße so lange gezwungen ist zu bleiben, um deren Sitten und Kultur besser kennenzulernen. Insgeheim hofft er darauf, dass sie sich den Pentadrianern anschließen wird. Als jedoch diese Frist um ist, wird klar, dass dies nicht geschehen wird und er schafft es, sie mit einer List in einen Kerker zu sperren, der auch ein leerer Raum ist. Auraya kann ihre überdurchschnittlichen magischen Fähigkeiten also nicht nutzen, um zu fliehen. Während dieser Zeit versuchen sowohl Mirar, mittels Traumvernetzung, als auch Chaia ihr zu helfen. Jedoch sind beiden die Hände gebunden.

Währenddessen nimmt Emerahl ihre Suche nach der Schriftrolle der Götter wieder auf. Als sie diese findet, wird ihnen klar, warum die Unsterblichen seit Jahrhunderten verfolgt werden: Wenn sich genug von ihnen zusammentun, sind sie in der Lage, die Götter zu töten. Zur gleichen Zeit beschließen die Weißen die Pentadrianer anzugreifen und sie so stark zu schwächen, damit von ihnen keinerlei Gefahr mehr ausgeht. Es kommt also zu einer neuerlichen Schlacht und die Unsterblichen beschließen für den Fall der Fälle vor Ort zu sein, falls sich eine Gelegenheit ergibt, sofort alle Götter auf einmal zu vernichten. Da sich jedoch Auraya den Göttern noch immer verbunden fühlt, vor allem zu Chaia hegt sie insgeheim immer noch Gefühle, trauen sich die übrigen Wilden nicht, sie in ihren Plan einzuweihen. Erst als Auraya

²¹⁷ Siehe dazu: Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2

denkt, dass auch Chaia sie töten will, weil er ihr gezeigt hat, wie man ein Gott werden kann (sie sich jedoch in einem Leeren Raum befindet und dies gleichzeitig ihr Todesurteil wäre), beschließt sie den anderen zu helfen. Mit Hilfe von Unfug schafft sie es zu fliehen und folgt ihresgleichen auf das Schlachtfeld. Dort wird ihr bewusst, dass die Götter der Pentadrianer auch die Götter der Zirkler sind und diese sie nur gegeneinander, aus Langeweile, ausgespielt haben. Zum Schluss schaffen sie es, die Götter zu vernichten, um nunmehr ein freieres Leben führen zu können.²¹⁸

- Merkmale der High-Fantasy

Auch in dieser Fantasy-Reihe ist wieder eine spezielle Landkarte angefertigt worden, um sich in der Parallelwelt orientieren zu können. So sind die Landmassen und Meere auf diesen Zeichnungen so verteilt, wie es sie in der realen Welt nirgends zu finden gibt. Vor allem die Tierwelt ist eine vollkommen andersartige. Es wird keine Art beschrieben, die mit unserer vergleichbar wäre, außer den Vögeln. Weiters besitzen alle Lebewesen einen Funken Magie, selbst die Schwächsten unter ihnen. Jedoch scheinen auch hier wieder jene begünstigt zu sein, die größere Kräfte haben, als jene ohne. So ist es diesen eher möglich eine höhere Position bei den Zirklern zu besetzen.

Jede der Figuren hat unterschiedliche Lebensaufgaben und Situationen zu bewältigen. Vor allem der Beginn, in dem Auraya von ihrem beschaulichen Leben bei ihren Eltern gerissen wird und danach ihre weitere Ausbildung weit weg von der Heimat beendet, ist ein typischer Auftakt für eine High-Fantasy-Erzählung. Jedoch hat sie auch während ihrer Zeit als Weiße viele Schwierigkeiten zu bewältigen und auch die beiden abenteuerlichen Schlachten sind typische Elemente dieses Genres. Vor allem die zahlreichen Reisen von Emerahl sind den oben beschriebenen Merkmalen einer Quest wohl am ähnlichsten. Sie ist immer auf der Suche nach etwas und hat immer ein Ziel vor Augen, sei es nun den Sender des Turmtraums zu finden, jemandem zu helfen seine Gaben zu beherrschen oder einen Weg zu finden, die Götter zu töten.

Zusätzlich finden sich diverse mythologische Stoffe in dem Text wieder. Es wird auch oft von einem Krieg der Götter gesprochen, jedoch nicht genauer darauf eingegangen. Zudem ist die Rede von sogenannten Worns, die in ihrer Beschreibung den Werwölfen sehr ähneln, beziehungsweise durch einen Magier gelenkt werden können. Auch die

²¹⁸ Siehe dazu: Das Zeitalter der Fünf, Bd. 3

Unsterblichkeit wird immer wieder thematisiert und liefert den Gegenspielern einen Grund für ihre Verfolgung. Die Immortalität der Figuren ist jedoch kein universeller Schutz vor Gefahren. Es wird immer ein Schlupfloch gefunden, durch das die Figuren den Tod erleiden können. Genauso ergeht es den Göttern, sie sind zwar immateriell, dennoch können sie vernichtet werden.

Die hier beschriebene Welt hat diverse Glaubensgemeinschaften und je nach Land sind diese unterschiedlich stark und auch auf andere Weise organisiert. Am Ende der Reihe scheint es so, als würde ein neuer Kult entstehen, der immer mehr Anhänger findet. Es ist die Entwicklung von zumeist polytheistischen Glaubensgemeinschaften hin zu einer monotheistischen Gottesvorstellung.

Was in dieser Trilogie vielleicht etwas spärlicher ausfällt als in den anderen beiden beschriebenen Romanen ist die Entschlüsselung von Prophezeiungen und deren Hilfe im weiteren Verlauf. Jedoch sind zwei der Unsterblichen, die Zwillinge, in der Lage die Strömungen der Zeit vorherzusehen, da sie schon so lange Leben und viele Gedanken von den Leuten abschöpfen, dass sie gewisse Entwicklungen vorausahnen können. Man kann sie also eher als berechnende Propheten bezeichnen, nichtsdestotrotz ist auch dieses Merkmal vorhanden.

- Figurenübersicht

Auraya: Auraya, die letzte Auserwählte der Götter, ist seit Kindheit an mit starken magischen Fähigkeiten gesegnet. Aufgrund dieser aber auch anderer diplomatischer Eigenschaften wird sie dazu auserwählt der Priesterschaft beizutreten. Vor dieser Ernennung hat sie jedoch viel von Leiard, einem Traumweber, gelernt und versucht während ihrer Amtszeit diese beiden Gruppen einander näher zu bringen. Gleichzeitig arbeitet sie jedoch auf den Untergang dieser Gemeinschaft hin, denn sie will den Priestern so viel beibringen wie den Traumwebern, damit diese irgendwann unnötig werden und kein Kranker mehr ihre Dienste in Anspruch nimmt. Damit würde sich automatisch die Zahl der Traumweber verringern. Denn Auraya ist, vor allem zu Beginn, den fünf Göttern treu ergeben, und da diese Gruppe aus Heiler nur aus Heiden besteht und die Götter die Seelen derer nicht aufnehmen, die ihnen nicht huldigen, will sie so vielen Menschen wie möglich dieses Schicksal ersparen. Das Besondere an ihr ist auch ihre Fähigkeit zu fliegen, da noch niemand vor ihr zu so etwas fähig war. Im

Laufe der Trilogie kommen immer mehr Zweifel an den Göttern in ihr hoch. Vor allem als sie ihr befehlen, Leiard bzw. Mirar zu töten, weigert sie sich die Tat zu vollstrecken. Kurze Zeit später lernt sie, wie sie auch ohne Hilfe der Götter unsterblich werden kann. Vor allem die Göttin Huan hat es danach auf Auraya abgesehen und möchte sie am liebsten vernichten. Einzig und allein Chaia, der Auraya für kurze Zeit zu seiner Geliebten gemacht hat, ist es zu verdanken, dass sie noch eine normale Priesterin bleiben darf und von den anderen Göttern nicht verfolgt wird. Schlussendlich sieht Auraya ein, dass es keinen anderen Weg gibt, um in Freiheit zu leben, als die Götter zu töten. Also hilft sie den anderen vier Unsterblichen (die Möwe, die Zwillinge, Emerahl und Leiard) diese mit einer List für immer von dieser Erde verschwinden zu lassen.

Leiard/Mirar: Leiard wird zu Beginn als älterer Mann mit weißem Bart beschrieben, der ein Einsiedlerleben als Traumweber im Wald fristet. Jedoch verändert sich diese Darstellung und vor allem für Auraya scheint er immer jünger auszusehen. Leiard macht in diesen drei Bänden eine große Entwicklung durch, denn er wird von alten Erinnerungsfetzen von Mirar gequält. Zusätzlich kann er oft selbst nicht unterscheiden, welche dieser Erinnerungen seine eigenen sind und welche nicht. Je länger er in Jarime und in der Nähe der Weißen ist, umso schlimmer wird sein Zustand. Er beginnt mit sich selbst, bzw. seinem anderen Ich/Mirar zu streiten. Als Emerahl ihn auf dem Schlachtfeld findet, ist sie sich zunächst selbst unsicher, ob er nun ihr unsterblicher Freund und der Begründer der Traumweber ist oder nur ein einfacher Mann, der zu viele Erinnerungen von Mirar aufgeschnappt hat und sich somit auch sein Aussehen auf diese Weise in ihm manifestiert hat. Schlussendlich kann das Rätsel jedoch gelöst werden. Mirar hat einen Teil seiner Persönlichkeit abgespalten, nachdem Juran versucht hat ihn zu töten. Er ist also sowohl Leiard als auch Mirar. Mit diesen Schwierigkeiten gehen natürlich auch viele weitere mit Auraya einher. Einerseits liebt er sie, andererseits auch wieder nicht. Am Ende des Romans gibt es jedoch einen kleinen Hoffnungsschimmer, dass sich die beiden in der Zukunft wieder zusammenraufen werden.

Emerahl: Sie ist eine der Unsterblichen, die es vorzieht, als alte Frau in der Einsamkeit zu leben. Doch als sie von einem Priester aus ihrem Heim vertrieben wird, beginnt für sie ein unerwartetes Abenteuer. Ihre spezielle Eigenschaft ist es, ihr Aussehen nach ihrem Belieben zu verändern, jedoch kostet sie das sehr viel Kraft. Sie tarnt sich als

junge, hübsche Frau und sucht Unterschlupf in einem Bordell bis sie Leiard begegnet und ihm hilft, seine Gedanken von den Göttern abzuschirmen. Und auch Auraya bringt sie bei, wie sie eine Unsterbliche werden kann. Zudem löst sie das Rätsel um die Götter und findet heraus, wie sie getötet werden können, und dass sie die Seelen der Menschen nach ihrem Tod nicht zu sich nehmen.

Danjin: Danjin ist nicht nur Aurayas politischer Ratgeber, sondern ersetzt auch die Vaterfigur in dieser Romanreihe.

Arleej: Sie ist das Oberhaupt der Traumweber und versucht Leiard, wo sie nur kann, zu helfen.

Unfug: Unfug ist Aurayas Schoßtier und bringt mit seinen witzigen kleinen Streichen etwas Pep in die Erzählung.

Juran, Mairae, Dyara, Rian: Diese vier bilden gemeinsam mit Auraya die Auserwählten der Götter. Sie werden auch *die fünf Weißen* genannt.

Chaia: Ist einer der fünf Götter und beginnt im zweiten Band der Reihe eine Affäre mit Auraya. Obwohl er in den früheren Jahren kein besonders gutmütiger Gott war, versucht er nun, so gut es geht, Auraya zu beschützen.

Huan: Sie verwandelt sich im Laufe des Romans zur Feindin von Auraya. In früheren Zeiten hat sie grausame Versuche durchgeführt, um den Menschen das Fliegen und auch das Leben unter Wasser zu ermöglichen. Aus diesen Experimenten gingen jedoch das Volk der Siyee und die Meereseinsiedler hervor.

Tryss: Ein Siyee, der ein neues Kriegsgeschirr (damit kann man von der Luft aus Pfeile auf Angreifer schießen) erfindet, damit sein Volk in den Krieg ziehen kann.

Imi: Die Prinzessin der Elai, welche ihren Vater dazu überredet, ein Bündnis mit den Pentadrianern einzugehen.

Imenja, Kuar, Shar, Genza, Vervel: Diese Fünf sind die Götterstimmen der Pentadrianer. Kuar wird im ersten Band getötet und durch eine neue erste Stimme, nämlich **Nekaun**, ersetzt.

6.4.2 Thematische Kriterien

- Religion in der Fantasy-Welt

Sitten und Gebräuche

Die Religion der sogenannten Zirkler ist durch ein hierarchisches System organisiert. So gibt es eine strenge Befehls- und auch Rangordnung, denen Folge zu leisten ist. An oberster Stelle stehen die Götter, welche die Weißen an ihrer Macht teilhaben lassen, die ihnen als rechte Hand dienen und dadurch auch spezielle Fähigkeiten bekommen (zum Beispiel Unsterblichkeit). Diese befehligen wiederum die Priester, welche die Novizen ausbilden.

Auraya hörte, dass einige der Dorfbewohner scharf die Luft einsogen. Es war selten, dass Priester auf telepathischem Wege mit einem der Auserwählten der Götter sprachen, den vier Führern der Zirkler, die die Weißen genannt wurden.²¹⁹

Um die Befehlskette aufrecht zu erhalten, ist es den Priestern möglich mit einer magischen Kette zu kommunizieren. So können sie weite Teile des Landes durch die Priester und Priesterinnen kontrollieren und Botschaften, Befehle oder Urteile schneller unter die Menschen bringen.

Auch das Verbreiten von Sitten und Gebräuchen, wie auch die Religionsgeschichte, der neuen Generation zu erklären, sind weitere Aufgaben der Priester.

Er hielt jeden Tag mehrere Predigten. Heute hatte er von den dunklen Zeiten vor dem Krieg der Götter gesprochen, als Chaos die Welt regierte.²²⁰

Den Kindern und Erwachsenen wird beigebracht, dass die Götter dazu beigetragen haben, Frieden in die Welt zu bringen, denn zuvor gab es viele, die sich untereinander bekriegten und die Menschen in ihre Schlachten hineinzogen, nun jedoch sind nur noch fünf Götter übrig und alle können in Eintracht und Harmonie leben. Die Priester haben also auch einen Erziehungsauftrag zu erfüllen und die Weisheit der Götter zu predigen. Allerdings führen sie auch festliche Rituale durch, so ist es zum Beispiel auch üblich, dass die Priester Heiratszeremonien leiten. Als Beispiel dient hier die Vermählung des Siyees Tryss mit Drilli.²²¹ Die Priesterschaft steht also vor vielfältigen

²¹⁹ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 13-14

²²⁰ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 16

²²¹ Vgl. Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 570

Aufgaben. Zum einen ist sie die religiöse Führung des Volkes und leistet spirituellen Beistand, zum anderen muss sie sich um weltliche Dinge kümmern, wie Finanzen und Rechtsprechung. Zudem spenden die Gläubigen jedes Jahr viel Geld an den Tempel, damit wollen sie sich die Gunst der Götter erkaufen.

„[...] Sie haben noch nie Geld von ihren Anhängern verlangt oder erwartet. Auf diese Idee sind die Menschen selbst gekommen. Wir haben ihnen gesagt, wie wir dazu stehen: Wenn sie den Göttern einen Teil ihres Einkommens opfern, heißt das noch lange nicht, dass ihnen nach ihrem Tod ein Platz an ihrer Seite gewiss ist, aber sie lassen sich nicht davon abbringen.“²²²

Diese Tradition, obwohl sie nicht von den Göttern verlangt wird, da sie so und so geistige Wesen sind, hilft den Weißen und der Priesterschaft, alles zu finanzieren, von Kleidung und Essen bis hin zu diversen Projekten und Wohltätigkeitsaufgaben. Interessant dabei ist die Erwähnung, dass die Menschen, trotz dem Bewusstsein, dass sie sich die Gunst der Götter nicht erkaufen können, weiter spenden. Dies läuft wohl darauf hinaus, dass sie entweder nicht genügend aufgeklärt wurden, oder sich trotzdem einen Vorteil für ihre Seele erhoffen. Es erscheint hier vor allem paradox, da man mit vergänglichen, materiellen Dingen etwas ewig Dauerndes und Immaterielles erkaufen will.

Dasselbe Herrschaftssystem herrscht auch bei den Pentadrianern vor. Es gibt eine strenge Hierarchie, die Spitze wird von den Stimmen der Götter geleitet, welche auch die meiste Macht innehaben. Dann kommen die Priester und deren Novizen. Zusätzlich gibt es noch eine Gruppe von Menschen, die Denker genannt werden und die eine Gruppe von Gelehrten darstellt, deren Fähigkeiten nicht groß genug sind, um Götterdiener werden zu können. Diese sind nunmehr den Priestern unterstellt und arbeiten als Ratgeber.

„Es ist die Art zu leben“, antwortete sie langsam. „Wir sind Führer und Lehrer. Wir sind Ordnung in einer chaotischen Welt. Mit Hilfe unserer Zeremonien markieren wir die verschiedenen Etappen im Leben der Menschen und geben ihnen auf diese Weise ein Gefühl für ihren Wert und ihre Zugehörigkeit.“ Imenja lächelte [...]: „Du sprichst wie eine Dorfdienerin. Neben diesen Dingen herrschen wir auch und erheben Steuern. Wir sprechen Recht. Wir führen Männer und Frauen in den Krieg.“²²³

²²² Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 135

²²³ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 170

Die Feinde der Zirkler haben im Großen und Ganzen ein sehr ähnliches System, auf dem ihre Macht beruht. Zudem sind sie Legislative, Judikative und Exekutive in einem und all diese Posten werden von Priestern ausgeführt. Es gibt natürlich auch Helfer und andere Gläubige, die ihnen dabei zur Seite stehen, aber auch bei den Pentadrianern ist die Priesterschaft die herrschende und über alles stehende Macht im Land.

Der Alltag der Menschen ist sowohl bei den Pentadrianern als auch bei den Zirklern von ihrer Religion durchzogen, seien es Sitten oder Bräuche, Rechtsprechung oder Finanzen. Sie umfasst ihr ganzes Leben und sie stehen in tagtäglicher Berührung mit ihr.

Ketzer

Auch in dieser Fantasy-Welt gibt es eine starke schwarz-weiß Zeichnung. In diesem Falle fällt der Part der Ketzer auf die Traumweber. Dies ist ein Kult, deren Anhänger Heiler sind und die es sich zur Aufgabe gemacht haben, jedem zu helfen, egal welcher Religion oder Nation er angehört. Dadurch, dass ihr ehemaliger Anführer Mirar den Göttern trotzte, wurden viele ihrer Praktiken verboten und sie werden von den Zirklern verfolgt. Jedoch gilt die hauptsächliche Verachtung ihrem Anführer, der versuchte, die Menschen von ihrem Glauben abzubringen und sie zu überzeugen, dass die Götter schlecht seien.

„Vor hundert Jahren waren die Dunweger genauso erpicht darauf wie die Hanianer, sich des Anführers der Traumweber, Mirar, zu entledigen.“²²⁴

Dennoch ist ein Teil dieses Hasses auf die Gruppe selbst überggesprungen und hat zu einer beträchtlichen Minimierung ihrer Zahl beigetragen. Sie leben immer noch am Rande der Gesellschaft, ihre Dienste werden zeitweise in Anspruch genommen, doch im Großen und Ganzen werden sie von der Gesellschaft vertrieben und ernten bestenfalls Mitleid. Ein weiterer Grund, warum die Traumweber verachtet werden, ist deren Abwendung von den Göttern. Sie huldigen ihnen nicht und ihre Seelen werden nach ihrem Tod auch nicht von den Göttern aufgenommen.

Ihr Verstand sagte ihr, dass es richtig wäre, die Menschen davon abzuhalten, sich dem Kult der Traumweber anzuschließen. Die Götter weigerten sich, die

²²⁴ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 20

*Seelen jener, die sich ihnen abwandten, über das diesseitige Leben hinaus zu bewahren.*²²⁵

Vor allem das Unverständnis der Bevölkerung, kein sicheres Leben nach dem Tod haben zu wollen, schürt die Feindbildung. Denn warum sollte jemand so etwas in Kauf nehmen, nur um ein besserer Heiler werden zu können? Zusätzlich ist das Versprechen der Götter auf ein Leben nach dem Tod ein weiteres Druckmittel, um in der Welt ergebene Anhänger zu finden und somit ihre Macht zu vergrößern.

Besonders Mirar fängt immer wieder damit an, ketzerische Aussagen zu tätigen. Dies war schon vor dem Krieg der Götter der Fall und setzt sich, nachdem er seine wahre Identität findet, weiter fort. Er predigt jedoch nicht, dass die Götter gut oder schlecht seien, sondern erzählt seinen Zuhörern alte Taten und Untaten, derer er sich noch erinnern kann.

„Die Götter ... sie sind keine körperlichen Wesen. Warum sollte einer von ihnen ...“ Er errötete. „Warum sollte einer von ihnen ein Mädchen wollen?“ „Es gibt viele Geschichten von Göttern, die sich in Sterbliche verliebt haben oder sterbliche begehrten. Sie mögen Wesen aus Magie sein, aber es verlangt sie dennoch nach körperlicher Nähe. [...]“²²⁶

Er beginnt damit zu erzählen, wie ein Gott unschuldige Mädchen missbrauchte. Woraufhin natürlich die Frage steht, warum ein vermeintlich unsterbliches und unfehlbares Wesen, so etwas zu tun gedenkt. Weiters ist zu spekulieren, warum sich ein Gott nach körperlicher Nähe sehnt, wenn er selbst keinen Körper besitzt. Das Verbreiten dieser und anderer Geschichten ist mitunter einer der Gründe, warum ihn die Götter tot sehen wollen. Er hat noch Erinnerungen an frühere Tage, an denen sie ihr wahres Wesen nicht verbargen. Diese Erzählungen könnten die Menschen von ihrem Glauben abbringen, was wiederum eine Machtminimierung seitens der Götter darstellen würde.

Tyve schauderte. „Wenn die Götter ein ganzes Volk vernichten können, wäre es nicht klug, sie sich zu Feinden zu machen.“²²⁷

Mirar erzählt den Jungen Siyee von der wahren Natur der Götter. Er will sie damit warnen, damit sie diesen nicht blindlings vertrauen und sie nicht alles tun, was ihnen

²²⁵ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 322

²²⁶ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 327

²²⁷ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 327

befohlen wird. Er hofft, die Siyee dadurch zu schützen, bringt sich damit jedoch selbst in große Gefahr.

„Aber nicht alle Götter sind schlecht“, warf Reet ein. „Das ist wahr“, pflichtete Mirar ihm bei. „Es gab auch gute Götter. [...]“ „Sie sind im Krieg der Götter gestorben.“ Tyve runzelte die Stirn. „Wer hat sie getötet?“ Mirar hielt den Blick des jungen Mannes eine Weile fest, bevor er antwortete. „Wer weiß? Vielleicht die Sieger.“²²⁸

Mirar hat bezüglich seiner Aussagen keine bösen Absichten, er will andere lediglich vor der Willkür der Götter beschützen und ihnen klarmachen, dass sie ihr Leben selbst in die Hand nehmen sollen. Für ihn sind die Götter keine Heiligen, wurde er von ihnen doch lange Zeit verfolgt und beinahe getötet.

Aber nicht nur die Traumweber und Mirar sind ein Feindbild der Zirkler, auch die Pentadrianer stellen einen weiteren Dorn im Auge dieser Gemeinschaft dar. Es ist, da Mirar ja als tot gilt, das oberste Ziel, diese Menschen zu bekehren, denn sie huldigen ihrer Meinung nach, nicht existenten Göttern. Dies ist auch der Dreh- und Angelpunkt ihrer Argumentation, warum diese Religion schlechter sei als ihre. Diese nicht stichhaltigen Beweise beruhen jedoch eher auf Unwissenheit und Angst vor dem Unbekannten als einem sicheren und fundierten Wissen.

„Wir können sicher sein, dass sie uns verachten“, sagte Rian. „Die beiden haben uns Heiden genannt.“ „Ja“, stimmte Auraya ihm zu. „Kuar drängte mich, die Götter anzurufen, als glaube er nicht, dass sie mich beschützen würden. „Es ist offenkundig, dass ihr größter Groll gegen uns seinen Grund in der Religion hat und dass sie gefährlich sind“, sagte Mairae.²²⁹

Beide Gruppierungen glauben, dass ihre Götter die einzigen sind, die existieren und deshalb die jeweils andere Religion ein heidnischer Kult ist. Deshalb entsteht eine verbitterte Feindschaft zwischen den beiden Ländern und sie bekriegen sich. Dennoch wissen weder die einen noch die anderen, ob deren Behauptungen nicht doch der Wahrheit entsprechen.

Dualismus

„Sie werden scheitern!“, erklärte sie. „Denn Männer und Frauen, die dem Krieg um der Gewalt willen huldigen, sind keine wahren Krieger, wie wir es sind. Männer und Frauen die ein anderes Land überfallen, werden nicht von der Leidenschaft geleitet,

²²⁸ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 327-328

²²⁹ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 284

ihre Heimat zu verteidigen, wie es bei uns der Fall ist. Und das Wichtigste, Männer und Frauen, die heidnischen Kulte folgen, genießen nicht den Schutz der wahren Götter...“ Sie wartete einen Moment, dann sprach sie leise, aber entschieden weiter: ...so wie wir es tun.“²³⁰

Diese Zeilen zeigen sehr deutlich, dass sich die Zirkler als die Guten betrachten. Andere Religionen oder Kulte werden nicht geduldet; sie gelten als irregeleitet. Es wird dadurch ein feindliches Bild erstellt. Auf der einen Seite befinden sich die Zirkler und der dazugehörige richtige Glaube, auf der anderen befinden sich die Pentadrianer, die durch nicht reale Götter fehlgeleitet wurden und sich deswegen auch dem Bösen unterworfen haben. Es entstehen somit nicht nur ein Pol und ein Gegenpol, sondern wir sehen einige binäre Systeme im ersten Band der Reihe, die miteinander verwoben sind:

- Gut vs. Böse
- Reale Götter vs. Unreale Götter
- Fremde vs. Heimat
- Gläubige vs. Ketzer

Diese Systeme werden nach und nach in den weiteren Bänden aufgelöst, die unrealen Götter stellen sich als real heraus. Es sind weder die einen noch die anderen grundlegend böse oder gut, und da sie alle echte Götter anbeten, kann man sie auch nicht mehr in Gläubige und Ketzer einteilen. Die Dichotomien werden also im weiteren Verlauf des Romans relativiert oder zur Gänze aufgelöst.

Der Hass der Götter auf die Wilden bleibt jedoch in allen drei Teilen der Romanreihe ungebrochen. Von Anfang an gibt es viele Unternehmungen, um die letzten verbliebenen Unsterblichen zu finden und zu töten. Je weiter die Erzählung fortschreitet, desto deutlicher wird die Abneigung der Götter gegen die Wilden. Emerahl ist die erste, die sich die Frage stellt, warum sie verfolgt werden.

Warum hassen die Götter uns? Sie haben nichts von uns zu befürchten, wir können ihnen keinen Schaden zufügen. Wir mögen gegen sie arbeiten, aber unsere Bemühungen haben nur selten große Wirkung gezeigt. Könnte es sein, dass sie einen Grund haben uns zu fürchten?²³¹

Diese Feindschaft ist auch eines der handlungstreibenden Elemente in diesem Werk und sozusagen der Haupterzählkern, denn obwohl sich der Hass der Götter gegenüber den Wilden weder verstärkt noch zunimmt, rückt immer ein Charakter in den Fokus

²³⁰ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 588

²³¹ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 428

ihrer Aufmerksamkeit. Zu Beginn machen sie Jagd auf Emerahl, daraufhin ist ihr neues Ziel Mirar, schlussendlich erreicht deren Feindschaft auch Auraya.

- Religion und Magie

Religion, Macht und Magie

Auch in dieser Reihe ist wieder ein eindeutiger Zusammenhang zwischen den drei Komponenten, Religion, Macht und Magie zu erkennen. Denn ohne große magische Fähigkeiten ist es zwar möglich Priester zu werden, jedoch ist es daraufhin nahezu unmöglich in der Hierarchie weiter aufzusteigen. Vor allem können nur sehr mächtige Magier Weiße werden, um mithilfe der Götter die Unsterblichkeit zu erlangen. Ein erster Hinweis, dass in diesem Romanwerk die Größe der magischen Fähigkeit eine Rolle für weitere Machterlangung spielt, zeigt uns diese kurze Textpassage:

Es überraschte Auraya nicht, dass die Fremden Avorim besiegt hatten. Obwohl alle Priester magische Gaben besaßen, waren nicht alle machtvolle Zauberer.²³²

Dies heißt also, dass jeder Priester einen gewissen Grad an Magie besitzen muss, um in deren Reihen aufgenommen zu werden. Als Zusatzqualifikation müssen sie dennoch einige theoretische Prüfungen ablegen und ein Grundwissen in diversen anderen Themengebieten besitzen.

Da die Weißen nicht nur über Hania herrschten, sondern auch der Zirklerreligion als Oberhäupter vorstanden, war der Tempel ebenso Palast wie religiöses Zentrum. Hier versammelten sich bei wichtigen Gelegenheiten Herrscher anderer Länder, [...] um über politische Angelegenheiten zu verhandeln.²³³

Außerdem gibt es keine Trennung zwischen geistlicher und weltlicher Macht, beides wird von den Zirklern, insbesondere in Hania ausgeführt. Es wird also eine Theokratie beschrieben, genauer gesagt eine Königstheokratie, denn die Gesetze und Regeln des Zusammenlebens fußen auf dem Glauben der Götter und ihrer Allmacht und ihre religiösen Oberhäupter werden von ihnen ausgewählt. Dennoch haben die Zirkler nicht in jedem Land die weltliche Macht inne, in manchen gibt es Könige, Fürsten, Kriegsoberhäupter oder ähnliches, die religiöse Macht obliegt hier aber dennoch bei

²³² Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 10

²³³ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 32

ihnen. Es entsteht also ein komplexes Herrschaftssystem, wenn man den ganzen Kontinent unter die Lupe nimmt, dieses ist jedoch stark von der Magie beeinflusst. Denn die magischen Fähigkeiten werden bei den Weißen durch die Götter vergrößert, dadurch kann sich deren Macht ausbreiten und infolgedessen auch die Anhänger ihrer Religion, was den Göttern wiederum mehr Möglichkeiten gibt, auf die Welt einzuwirken. Durch die Verbindung der zwei Komponenten, Religion und Magie, vermehrt sich sowohl die Macht der Oberhäupter als auch der Götter. Es entsteht ein komplexes System der Abhängigkeit.

Darüber hinaus denken die Weißen, dass die Macht, die ihnen gegeben wurde, nicht missbraucht werden kann, denn sollte dies geschehen, würden die Götter sie ihnen wieder entziehen. Sie haben damit also ein Druckmittel, damit diese alles tun, was man ihnen sagt, wenn sie diese Macht nicht verlieren wollen.

„Ja. Die Macht hat eine seltsame Neigung, Menschen zu verderben. Wir können uns glücklich schätzen, dass wir die Leitung der Götter haben und in dem Bewusstsein leben, dass man uns unsere Gaben wieder wegnehmen kann, falls wir uns dem Bösen zuwenden. [...]“²³⁴

Diese Zeilen beschreiben die Weltsicht der Zirkler sehr gut. Denn nur durch die Götter, so die Meinung der Figuren, kann man die Kontrolle über die eigenen Fähigkeiten erlangen und dadurch nicht für eigennützige Zwecke verwenden. Wer zu viel Macht besitzt und nur sich selbst Rede und Antwort stehen muss, wird diese früher oder später für das Böse nutzen, so jedenfalls die Theorie. Dies ist mitunter auch der Grund, warum die Wilden von den Göttern gnadenlos verfolgt werden. Sie stehen nicht unter ihrer Kontrolle und können machen, was sie wollen. Hier wird den Menschen und der Kontrolle über deren eigenen Fähigkeiten nicht vertraut. Fähige, starke Magier werden als unmündig dargestellt, die einen Beschützer benötigen, um sie vor ihrem eigenen Tun abzuhalten und/oder zu mäßigen.

Dieses System der Abhängigkeiten wird am Ende des dritten Teiles aufgelöst, die Verbindung von Religion, Macht und Magie scheitert, übrig bleiben nur Trümmer einer einstmalig religiösen, von Zauberern angeführten, Gemeinschaft.

²³⁴ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 213

Erlöser

Besonders interessant ist die Konstellation, mit der TRUDI CANAVAN in dieses Buch einsteigt, denn die Gemeinschaft befindet sich in einem friedlichen Zustand, alles verläuft nach einem gewissen Plan und alle scheinen zufrieden. So kommt auch in der Handlung kein Erlösergedanke auf, da es nichts gibt, von dem man erlöst werden könnte. Betrachtet man jedoch das Geschehen vom Blickwinkel der Wilden, so erkennt man, dass sie durchaus einiges zu erleiden haben. Sie sind allerdings auf sich selbst angewiesen. Es gelingt ihnen jedoch, durch weitere Nachforschungen, die Götter ein für alle Mal zu vernichten. Somit verhindern sie zwar einen weiteren Krieg, der von den Göttern angestiftet wurde, aber als Erlöser werden sie nicht angesehen. Interessant ist, dass sie diese Aufgabe gemeinsam bewältigen und jeder seinen Teil zur Lösung des Problems beiträgt. Dies ist eine sehr außergewöhnliche Figurenkonstellation, da es in der Welt der Fantasy meist immer eine Hauptfigur gibt, auf dem der größte Teil der Verantwortung lastet. Zieht man hier einige berühmte Beispiele wie den *Herrn der Ringe* mit dem Protagonisten Frodo, oder auch *Harry Potter* heran, ist klar, dass es sich bei diesem Roman um eine seltene Ausnahme handelt.

Der Glaube der Figuren

Im ersten Band der Reihe ist die Sicht auf die Götter mit Ehrfurcht geprägt. Sie erscheinen als mächtige Wesen purer Magie, können anderen Unsterblichkeit verleihen, von einem Ort zum anderen binnen Sekunden wechseln und sie sorgen auch schon seit über fünfzig Jahre, mit Hilfe der Weißen, für Frieden. Die Figuren suchen ihren Rat, wo sie nur können. Auch die Siyee, das Himmelsvolk, glaubt an die Götter, insbesondere an Huan, denn diese hat sie erschaffen. Jedoch, obwohl es Götter sind, deren Existenz man beweisen kann, zeigen sie sich nicht jedem:

Wenn ich so weitermache, werde ich noch den Verstand verlieren, befand er. Sie haben nicht „ja“ gesagt. Sie haben nicht „nein“ gesagt. Also werde ich davon ausgehen, dass sie nicht zugehört haben oder dass es ihnen gleichgültig ist, und ich werde tun, was ich will.²³⁵

In diesem Gedankengang von Tryss, einem Siyee, kann man die Frustration der ganzen Sippschaft erkennen, denn die Götter haben die Himmelswesen schon seit

²³⁵ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 173

Langem links liegen gelassen, beziehungsweise sich nicht in ihre Angelegenheiten eingemischt. Dennoch hätten sie einiges an Hilfe nötig, denn sie wurden von torenischen Siedlern immer weiter in die kahlen Berge zurückgedrängt und bangen nun um ihre Existenz. Der Glaube beginnt bei ihnen zu bröckeln. Sie zweifeln daran, dass sich die Götter etwas aus ihnen machen.

Diese berechtigten Zweifel der Siyee sind jedoch noch als sehr harmlos einzustufen, denn sie bleiben den Göttern trotz ihrer Skepsis immer treu. Anders verhält es sich allerdings mit Leiard beziehungsweise Mirar, denn er hat noch viele Erinnerungen an die alte Zeit, in der es noch mehr Götter gab. Er kann sich an ihre Grausamkeiten noch gut erinnern, wie auch viele andere Traumweber, da sie durch ihre Gedankenvernetzungen diese von Generation zu Generation weitertragen. Mirar glaubt also nicht (wie alle Traumweber) an die guten Absichten der Götter. Er ist sich zwar bewusst, dass sie existieren, dennoch lebt er in Angst vor ihnen und betet sie nicht an.

„Die Götter sind nicht so nobel und gerecht, wie die Zirkler uns glauben machen wollen“, erklärte Leiard zu seiner eigenen Überraschung. „Wir Traumweber erinnern uns daran, was sie in der Vergangenheit getan haben, bevor diese Scharade der Sorge um die Sterblichen begann. Wir wissen, wozu sie fähig sind.“²³⁶

Dieses Misstrauen, das Mirar gegenüber den Göttern ausstrahlt, springt auch langsam auf Auraya über. Vor allem als sie in Mirars Geist lesen kann, welche schrecklichen Erinnerungen er an die Vergangenheit besitzt.

Doch nach dem was sie gesehen hatte, wusste sie, dass er die Götter der Grausamkeit und Ungerechtigkeit für fähig hielt. Außerdem glaubte er, dass er nichts getan hatte, um den Tod zu verdienen.²³⁷

Dennoch bleibt ihr Glaube zunächst stark. Als sie jedoch den Befehl erhält, Mirar zu töten, kann sie dieser direkten Anweisung der Götter nicht Folge leisten. Sie verlässt sich, obwohl sie den Göttern vorsteht, zuerst auf ihren Instinkt und ihren gesunden Menschenverstand und möchte sich selbst ein Urteil bilden. Sie folgt ihnen also nicht blindlings. Nach diesem Ereignis beginnt ihr ehfrüchtiger Glaube zu bröckeln und sie beginnt zu begreifen, dass sie den Göttern nicht mehr auf die Art und Weise dienen kann, wie dies zuvor der Fall war. Nach und nach wird der Vertrauensbruch zwischen

²³⁶ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 504

²³⁷ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 593

ihr und den Göttern immer schlimmer. Vor allem als sie beschließt, eine Unsterbliche zu werden, gibt es nur noch einen Gott, nämlich Chaia, mit dem sie eine Art Beziehung pflegte, der ihr zur Seite steht. Alle anderen wollen sie ausnahmslos beseitigen.

Es war schrecklich zu entdecken, dass Huan mich hasst und mich tot sehen will, aber das hier ist widerwärtig [...] Ich liebe die Götter nicht mehr in gleicher Weise. Wenn ich sterbe, sollte Chaia besser derjenige sein, der meine Seele annimmt. Ich denke, wenn ich die Wahl hätte, von Huan angenommen zu werden oder meine Seele für alle Zeit zu verlieren, würde ich mich für letzteres entscheiden.²³⁸

Es ist also mit einem enormen Risiko verbunden, Unsterblichkeit ohne die Hilfe der Götter zu erlangen. Denn auf diese Weise können die Götter keine Kontrolle ausüben. Ferner haben die Götter durch ihr Misstrauen eine ergebene Dienerin verloren, nämlich Auraya. Diese beginnt, nach dem Vertrauensbruch, ihr Seelenheil nach dem Tod nicht mehr als das Wichtigste anzusehen, sondern im Hier und Jetzt zu leben. Durch ihren Glaubensabfall ist ihre Macht zwar, durch ihren Rücktritt als Weiße, geschrumpft, jedoch hat sie diesen Verlust durch das Erlernen der völligen Magieheilung und der Erkenntnis, wie sie sich selbst unsterblich machen kann, wieder ausgeglichen. Für sie war es also nicht notwendig, weiterhin religiös zu sein, und konnte dennoch ihre Macht und ihre Magie behalten.

Obwohl Auraya sich mit ihren Ansichten immer weiter von jenen der Weißen entfernt, variieren auch deren Glaubensvorstellungen erheblich voneinander. In einem Abschnitt des zweiten Bandes, wird dies näher erläutert, denn je nach Persönlichkeit scheint auch ihre Hingabe an die Religion eine andere zu sein.

Rian widerstrebte es, zu akzeptieren, dass neue Götter geboren worden sein könnten. Obwohl er normalerweise so leidenschaftlich und zuversichtlich war, brachte ihn die Aussicht auf neue Götter aus der Fassung und macht ihn wütend. [...] Für ihn mussten die Götter eine unbezwingbare Kraft darstellen. [...] Mairae dagegen war unbesorgt. Die Vorstellung, dass es neue Götter auf der Welt geben könnte, beunruhigte sie nicht. „Wir dienen unseren fünf Göttern, das ist alles, was zählt“, hatte sie einmal gesagt.²³⁹

In diesem Absatz ist zu lesen, wie die jeweiligen Weißen, die Götter unterschiedlich wahrnehmen und wie diese mit der Möglichkeit, dass es weitere Götter geben soll, umgehen. Da für Rian die Götter als unfehlbar und unbesiegbar gelten, ist es für ihn ein Wanken seines Glaubens selbst, der mit dieser Vorstellung einhergeht. Anders

²³⁸ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 3, S. 298

²³⁹ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 36

jedoch ist Mairae gestrickt, sie liebt die Götter nicht, weil sie allmächtig sind, oder unbesiegbar, sondern, weil es jene sind, die den Menschen zu Wohlstand verholfen haben und Frieden in die Welt brachten, nicht aber, weil sie vermeintlich unbesiegbar sind.

Dieses Kapitel zeigt sehr schön, dass jene Welt, die TRUDI CANAVAN mit diesen Büchern erschaffen hat, nicht nur ambivalent ist, sondern viele verschiedene Facetten aufweist. Die Figuren sind weitaus komplexer und vielschichtiger, als dass man sie nur in Freund und Feind unterteilen könnte. Zum einen sind sie wandelbar und zum anderen unterscheiden sie sich auch innerhalb ihres Glaubens stark voneinander.

Anfang der Welt

In diesem Unterkapitel wird unter anderem das Thema der Weltschöpfung eine Rolle spielen, jedoch stellt dies im Roman kein besonders wichtiges Element der Haupthandlung dar. Deswegen wird das Weiterleben der Seele in diesem Kapitel besprochen. Das sichere Weiterleben nach dem Tod ist ein zentrales Argument der Gläubigen, warum sie der Religion der fünf Götter beigetreten sind und weshalb ihre Gemeinschaft im ständigen Wachstum begriffen ist. Die Götter versprechen ihren Anhängern nach ihrem Tod, ihre Seelen aufzunehmen, um somit auch ihnen Unsterblichkeit zu verleihen. Jedoch stellt sich zum Ende der Reihe heraus, dass dies nur ein Märchen war, damit die fünf Götter mehr Anhänger um sich scharen können. (Denn wie sollte dies auch möglich sein, wenn sie selbst getötet werden können.) Es ist also nur ein Mittel zum Zweck, damit sie die Menschen zu ihren Gunsten ausnützen können. Dieser Punkt ist zu Beginn einer der Gründe, warum Auraya die Traumweber bemitleidet und insgeheim auf ihren Untergang hinarbeiten will. Denn ihr ist es wichtig, die Seelen der Menschen zu retten.

Ist es ein Verbrechen, einer Seele Unsterblichkeit zu verweigern? Mirar behauptet, er habe den Sterblichen eine Alternative angeboten, aber er kann ihnen kein Leben nach dem Tod anbieten. Wer einen Sterblichen von uns fortlockt, betrügt diesen um die Ewigkeit.²⁴⁰

Es entsteht zwischen Auraya und Mirar eine Art philosophische Diskussion um das richtige Leben, beziehungsweise das richtige Weiterleben. Mirar kann ihnen ein

²⁴⁰ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 593

selbstbestimmtes Leben im Hier und Jetzt bieten, jedoch kein Leben nach dem Tod versprechen. Auraya will sich lieber von den Göttern leiten lassen und ihre Befehle entgegennehmen, um sich ihres Platzes im Himmel sicher sein. Jedoch gewinnt Mirar diese Diskussion auf lange Sicht, denn Auraya wendet sich ja schlussendlich von den Göttern ab und hilft, sie zu töten.

Obwohl die Figuren eher mit der metaphysischen Frage des Weiterlebens beschäftigt sind, findet sich in dem Werk von TRUDI CANAVAN auch eine Erklärung für die Schöpfung der aus ihrer Fantasie entsprungenen Welt. Da die Götter nicht vorgeben, die Welt erschaffen zu haben, hat sich in Ithania ein neuer monotheistischer Kult entwickelt, der jedoch von den großen Religionen nicht ernst genommen wird. Diese neue Gemeinschaft huldigt einem sogenannten Schöpfergott.

„Du hast gestern Abend gesagt, dieser Gott habe die Welt erschaffen, die Götter und alle Tiere und Menschen. Wenn er Menschen erschaffen hat, die der Grausamkeit des Mordes fähig sind, dann muss dies entweder in seiner Absicht gelegen haben, oder er hat einen Fehler gemacht.“²⁴¹

Damit gehen natürlich viele Fragen einher, denn bis jetzt gab es in dieser Welt nur Kulte, die entweder den verschiedenen realen Göttern huldigten, oder den nunmehr toten. Dass es jedoch einen Gott geben soll, dessen Existenz noch nie wahrgenommen wurde, ist für die meisten Einwohner Ithanias mehr als ungewöhnlich. Auch die Veränderung von einer polytheistischen zu einer monotheistischen Religion ist für viele befremdlich, dennoch wächst die Zahl der Anhänger ständig an. Auch die Weißen hören von diesem neuen Phänomen, machen sich jedoch dazu wenige Sorgen, da man die Existenz dieses neuen Gottes nicht verifizieren kann.

„Der Kult gründet auf der Vorstellung, dass die Welt und sogar die Götter von irgendeinem höheren Wesen zu irgendeinem größeren Zweck erschaffen wurden. Dieses Wesen ist bekannt als der Schöpfer.“²⁴²

Die Andersartigkeit dieser Glaubensvorstellung macht es für viele interessant, sich ihnen anzuschließen. Vor allem aber weist sie daraufhin, dass die vormals angebeteten Götter nicht über allem erhaben sind und noch jemand über ihnen steht. Diese Religion geht also einen Schritt weiter und hinterfragt viele Themen, die durch

²⁴¹ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 600

²⁴² Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 650

die Zirkler nie zur Sprache kommen konnten oder durften, denn sonst würden ihre Götter nicht den Anschein der Unbesiegbarkeit und Allwissenheit verkörpern.

Dämonen, Zwischenwesen, Halbgötter

Einen ersten Hinweis darauf, dass die Götter der Zirkler nicht perfekt sind und sie auch nur sogenannte Zwischenwesen verkörpern, bekommen wir schon zu Beginn der Trilogie zu lesen, als ein Dorfpriester die Natur der Götter zu erklären versucht.

„Warum töten die Götter die Dunweger nicht?“ Avorium lächelte. „Die Götter sind Geschöpfe aus purer Magie. Um Einfluss auf die Welt zu nehmen, müssen sie durch Menschen wirken. Deshalb haben wir die Weißen. Sie sind die Hände, die Augen und die Stimmen der Götter.“²⁴³

Die Götter, die Weißen, die Priester und alle anderen Menschen leben also in einer Art Wechselwirkung miteinander. Die Weißen erlangen durch die Götter mehr magische Fähigkeiten, dafür machen sie sich zu ihren Untergebenen. Jedoch sind auch die Götter ohne ihre Untertanen machtlos, mitunter sogar handlungsunfähig und blind, denn sie haben keinerlei Möglichkeiten auf die Welt einzuwirken, als durch ihre ergebenen Diener. Diese begeben sich aus freien Stücken in eine gegenseitige Abhängigkeit, um ihre Macht zu mehren, verlieren jedoch dadurch einen Teil ihrer Freiheit.

Die Götter selbst werden zu Beginn des Romans wie folgt beschrieben:

Die Götter existierten in der Magie, die alles auf der Welt durchdrang, jeden Stein, jeden Wassertropfen, jede Pflanze, jedes Tier, jeden Mann, jede Frau und jedes Kind. Diese Magie blieb ungesehen und unfühlbar, es sei denn, die Götter wünschten die Welt zu beeinflussen. Wenn sie sich zeigen wollten, taten sie es, indem sie Magie zu Licht werden ließen und zu menschlichen Gestalten von unvorstellbarer Schönheit formten.²⁴⁴

Sie bestehen also ausschließlich aus Magie und können auf die Dinge ihren Einfluss nehmen, da die Magie in jedem Wesen, ja sogar in der ganzen Welt innewohnt. Man könnte diese Art der Weltanschauung mit der des Pantheismus gleichsetzen, in der nicht Gott in allen Dingen in der Welt existiert, sondern die Magie. Und da die Götter in dieser Trilogie aus dieser bestehen, existieren sie quasi in allen Dingen.

²⁴³ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 16

²⁴⁴ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 57

Wie die Götter tatsächlich auf die Welt einwirken können, ist im Roman also eine Interpretationsfrage der Figuren. Die einen glauben daran, dass sie überall existent sind, die anderen sind der Meinung, dass sie nur durch die Menschen in eine Wechselwirkung mit der Welt treten können.

Auch die Wilden nehmen die Position von Zwischenwesen ein, denn sie sind nahezu unbesiegbar, unsterblich und können sehr alt werden. Der älteste in diesem Roman beschriebene Unsterbliche ist die Möwe, er ist über zehntausend Jahre alt. Die Unsterblichen sind das mittlere Glied einer Kette. Sie stehen zwischen den Menschen und den Göttern, denn sie haben noch eine körperliche Gestalt und sind somit auch verletzlich, jedoch können sie Alter und Krankheit in ihrem Körper binnen Minuten aufhalten und heilen.

„[...] Er sucht nach körperlicher Erregung, um sich zu beweisen, dass er noch lebt. Dass er noch immer ein körperliches Wesen ist. Kein Gott.“ Sie sah ihn überrascht an, beunruhigt über das, was er da andeutete. Die Götter hatten Mirar bezichtigt, sich als Gott auszugeben. Jetzt glaubte Leiard, Mirars Verhalten sei darauf zurückzuführen, dass er sich immer wieder überzeugen musste, dass er kein Gott war.²⁴⁵

Die Wilden sind sich ihrer selbst nicht immer sicher und neigen zu körperlichen Ausschweifungen. Damit wollen sie sich selbst beweisen, noch menschlich zu sein. Es klingt beinahe, als wären sie, durch die langen Jahre ihres Daseins, abgestumpft gegenüber jedweder Empfindung, die für eine Lebensspanne ausreicht, jedoch nicht die Jahrtausende überdauern kann. Sie sind, wie alle Menschen, auf der Suche nach dem Sinn des Lebens, jedoch kann dieser nicht allein durch das Alter gefunden werden und es scheint ihnen auch noch nicht gelungen zu sein.

Jedoch können auch sie durch ein gewaltsames Ereignis den Tod erleiden, oder sie sind durch eine schwere Verletzung so stark geschwächt, dass sie sich nicht binnen eines Tages selbst heilen können. So wurde Mirar zum Beispiel unter einem Turm zerschmettert und konnte sich nur mit Mühe und Not am Leben halten, dies zog jedoch weitreichende traumatische Erlebnisse mit sich und er verlor mit Absicht einen Teil seiner selbst und sein Gedächtnis, um vor den Göttern, kraftlos wie er war, überleben zu können.

Ich würde mich ganz sicher verletzen. Wahrscheinlich sogar schwer. Wahrscheinlich so schwer, dass ein Sterblicher daran sterben würde. Aber er

²⁴⁵ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 150

würde nicht sterben. Sein Körper würde sich selbst heilen, auch wenn es eine Zeit lang dauern würde. So wie es geschehen ist, nachdem man mich unter den Ruinen des Traumweberhauses in Jarime geborgen hat. Ich war damals nicht ganz tot, nicht ganz lebendig. Mirar schauderte. Ein Geist, der einzig darauf konzentriert war, hinreichend lebendig zu bleiben, um zu genesen. Einige Teile von mir verwesten bereits, während andere heilten...²⁴⁶

Das Geheimnis des langen Lebens der Wilden ist also nicht die Unverwundbarkeit, sondern die Gabe, sich selbst wieder heilen zu können. Es ist also durchaus möglich, einen Unsterblichen zu verletzen, nur würden diese Wunden keinen Schaden hinterlassen, da es ihnen möglich ist, diese, ohne Narben oder Folgeschäden, zu heilen. Dennoch können sie durch schwerwiegende Verletzungen, ohne so viel Glück zu haben, wie Mirar, auch zu Tode kommen.

Unsterblichkeit

Die Unsterblichkeit spielt in dem Werk von TRUDI CANAVAN eine große Rolle, da diese nicht nur den Weißen als Dank der Götter gegeben wird, sondern auch gewisse Menschen mit starken magischen Fähigkeiten erlangen können. Diese werden von den Menschen *Wilde* genannt und gnadenlos von den Zirklern verfolgt und eliminiert. Jedoch ist es einigen gelungen, der Hetzjagd zu entkommen, und nun leben sie im Verborgenen. Emerahl ist eine der Wilden und nimmt eine wichtige Rolle in diesem Fantasy-Epos ein. Man kann diese Zauberer an Stärke und Fähigkeiten mit den Weißen gleichstellen, jedoch mit dem Unterschied, dass alle Wilden ihre Unabhängigkeit bewahrt haben, die anderen hingegen den Göttern dienen wollen, beziehungsweise müssen, damit sie ihre Unsterblichkeit beibehalten. Dennoch ist deren beider Immortalität nicht unfehlbar und hat eine Achilles Ferse. Denn sollte an einem Ort einmal die Magie ausgehen, so ist es auch möglich, ein unsterbliches Wesen zu schwächen:

„Dann sind wir also nicht unverletzbar? Oder unsterblich? Dyara lächelte. „Nicht direkt. Die meisten Leute würden sagen, dass wir ziemlich nah dran sind. Allerdings gibt es auch für uns Grenzen. Eine ist der Zugang zu Magie. [...] Wenn wir Magie in uns hineinziehen, verbrauchen wir das, was um uns herum ist. Wenn wir sehr viel davon benutzen, wird es schwerer, da die Magie um uns herum dünner wird und wir weiter ausgreifen müssen, um uns zu stärken. Die Magie wird in den Ort, den wir geschwächt haben, zurückfluten, aber das geschieht nur langsam. Um eine frische, starke Quelle aufzutun, müssen wir unseren Standort wechseln. Es kommt allerdings nur selten vor, dass wir unsere

²⁴⁶ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 410

Magie in solchem Maße verbrauchen. Die wahrscheinlichste Situation, die uns dazu veranlassen könnte, ist der Kampf mit einem anderen Zauberer. [...] Die Erschöpfung eines Bereiches könnte dich in einem ungünstigen Augenblick schwächen.“²⁴⁷

Es ist also sowohl bei den Wilden als auch bei den Weißen nicht von einer direkten Unsterblichkeit auszugehen, sondern lediglich davon, ein ungewöhnlich langes Leben zu besitzen, welches fast an die Unsterblichkeit heranreicht. Denn obwohl sie weder das Alter noch Krankheiten dahinraffen können, so ist es ihnen sehr wohl möglich, im Kampf zu fallen. Sie sind also weder unbesiegbar noch unsterblich, denn wenn sie auf einen stärkeren Gegner treffen, müssen sie sehr wohl um ihr Leben bangen.

Was in diesem Epos besonders hervorsteht, ist, dass auch die Götter getötet werden können. Sie sind also auch nicht unfehlbar und können sich gegenseitig bekriegen und eliminieren. Dies wird schon zu Beginn von Auraya vermutet, lässt sie jedoch nicht an ihrem Glauben und der Vorstellung von allmächtigen Göttern zweifeln.

Auraya lächelte. „Ich mache mir keine Sorgen. Und ich hatte mich schon gefragt, warum wir unverletzbar sein sollen, wenn die Götter selbst es nicht sind.“ Dyara runzelte die Stirn. „Wie meinst du das?“ „Im Krieg der Götter sind viele Götter gestorben. Wenn Götter sterben können, können wir das auch.“²⁴⁸

Die Götter sind zwar mächtiger als alle anderen Lebewesen und im Gegensatz zu allen anderen Geschöpfen bestehen sie bloß aus reiner Energie, dennoch sind auch sie nicht unbesiegbar und somit hat ihr Dasein auf Erden, wenn man die Unsterblichkeit wortwörtlich nimmt, ein Ablaufdatum. Wir haben es also sowohl bei den sogenannten Unsterblichen als auch bei den allmächtigen Göttern mit einer außerordentlichen Langlebigkeit im Vergleich zu den anderen sterblichen Menschen, die in dieser Fantasy-Welt vorkommen, zu tun.

Eine besondere Fähigkeit, die Emerahl besser beherrscht als alle anderen Wilden, ist die Fähigkeit ihr Alter nach Belieben zu ändern. So kann sie in Gestalt einer alten Frau erscheinen oder aber auch als Kind oder junge Frau.²⁴⁹ Diese Fähigkeit steht den anderen ihrer Art nur im begrenzten Maße zur Verfügung, sie haben meist nur eine Gestalt, ihre Veränderungen schreiten langsamer voran und sie können diese nicht in

²⁴⁷ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 150

²⁴⁸ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 151

²⁴⁹ Vgl. Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 265

dem Maße ausführen wie Emerahl. Dafür hat jeder für sich eine andere spezielle Fähigkeit. Auraya kann zum Beispiel fliegen und Mirar ist außergewöhnlich gut im Heilen. Bei Emerahl kann man auch von einer Möglichkeit der ewigen Jugend sprechen, denn sie könnte, wenn sie wollte, immer jung aussehen.

Die Heilkunst war immer das gewesen, worauf er sich am besten verstanden hatte. Schon als Kind hatte er ungewöhnliche Fähigkeiten in der Heilkunst an den Tag gelegt. Lange Jahre des Studiums und der Arbeit hatten seine Gabe verfeinert. [...] Eines Tages hatte dieses Geschehen seinen Gipfel in einem jähen Aufleuchten von Begreifen erreicht, und ihm war klar geworden, auf welche Weise er seinen Körper auf unbegrenzte Zeit gesund und jugendlich erhalten konnte. Dies war der Augenblick, in dem er Unsterblichkeit erlangt hatte. Auch Emerahl hatte diesen Punkt erreicht. Allerdings verfügte sie nicht über das gleiche intuitive Einfühlungsvermögen in die Heilkünste, das er besaß. Ihre angeborene Gabe war das Vermögen, ihr Alter zu verändern.²⁵⁰

Die Wilden heben sich also von den Weißen unter anderem dadurch hervor, dass sie unabhängig sind und jeder Einzelne von ihnen eine besondere Fähigkeit besitzt. Dadurch ist es ihnen auch möglich, den Prozess des Sterbens zu verstehen, einzugreifen und zu stoppen. Diesen könnte man in drei Schritte unterteilen. Zuerst muss man ein mit großen Gaben ausgestatteter Zauberer sein, daraufhin entdeckt man ein außergewöhnliches Talent oder festigt seine Fähigkeiten auf die eine oder andere Weise, schließlich beherrscht man etwas so gut, dass man deren Zusammenhänge erkennt und sich selbst unsterblich machen kann.

Die Abhängigkeit und Austauschbarkeit der Weißen tritt im Verlauf des Buches immer deutlicher zutage. Denn die Gefahren nehmen zu und auch die pentadrianischen Zauberer werden nunmehr als echte Gefahr eingestuft. Somit stehen auch die Chancen auf ein langes Leben für die Weißen nicht mehr ganz so gut wie in früheren Zeiten.

„Genau wie ein Soldat“, dachte sie. „Nun, nichts anderes sind wir im Grunde. Mächtige, unsterbliche, mit Gaben gesegnete Soldaten im Dienst der Götter.“²⁵¹

In diesem Absatz wird Auraya klar, was es bedeutet, eine Weiße zu sein. Denn sie muss ihr Leben, wenn es hart auf hart kommt, für die Götter opfern. Und obwohl sie von Alter und Krankheit verschont bleibt, wird ihr nun klar, dass dies nicht heißt, dass sie länger leben wird. Es könnte durchaus sein, dass sie genau aus diesem Grund

²⁵⁰ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 267

²⁵¹ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 305

eines frühen gewaltsamen Todes stirbt. Die Annehmlichkeiten, die die Götter zu bieten haben, haben also immer einen gewissen Preis.

Schlussendlich kommen die Wilden, durch eine geheime Schriftrolle, hinter einige Geheimnisse der Götter, unter anderem jenen, wie man zu ihresgleichen werden kann.

„Alle Götter wurden sterblich geboren. Sie haben zuerst gelernt unsterblich zu sein. Zuletzt haben sie gelernt, Götter zu werden.“ [...] „Alle Götter lieben/hassen/haben Bedürfnisse wie Sterbliche. Alle Götter brauchen Sterbliche, um die Welt zu sehen/ zu verändern/mit ihr in Beziehung zu treten.“²⁵²

Es ist quasi ein Dreierschritt, den die Charaktere vollziehen müssen, um sich in einen Gott zu verwandeln, und so wird schlussendlich auch das Rätsel um die Feindschaft zwischen den Wilden und den Göttern gelöst. Denn die Götter wollen ihre Macht nicht mit anderen Teilen und dieser Fall würde unweigerlich eintreten, sobald sich die Wilden dazu entschlossen Götter werden zu wollen. Überdies kann man auch hier eine Art Hierarchie der Magie wahrnehmen, die jedoch auch leicht umkehrbar ist, denn die Götter sind zwar mächtig, können aber ohne Sterbliche nichts ausrichten. Jedoch sind deren Gaben und Möglichkeiten, Magie einzusetzen, mit dem Voranschreiten auf diesem System, gestiegen, genauso wie jene der Machtausübung. Jedoch verrät die Schriftrolle noch mehr Lügen, die die Götter den Menschen aufgetischt haben, um sie dazu zu bringen ihnen Folge zu leisten.

„Kein Gott kann an zwei Orten gleichzeitig sein. Kein Gott kann existieren, wo es keine Magie gibt. Kein Gott sammelt und erhält Seelen sterblicher Toter.“²⁵³

Vor allem die letzte Offenbarung, auf der die ganze Religion der Zirkler aufgebaut ist, bringt vieles ins Rollen und würde, sollte es dem Volk bekannt werden, die Machtverhältnisse drastisch verschieben. So können sich jedoch die Götter, durch das Aufrechterhalten einer Lüge, weiterhin der Unterstützung der Menschen sicher sein. Zudem wird klar, dass auch ihre Macht einigen Einschränkungen auferlegt ist. Es steht nun fest, dass der Aufbau des Machtkonstrukts mit der Religion verbunden ist und an diesem Gefüge nicht nur die Menschen, als schwächstes Glied der Kette hängen und hintergangen werden, sondern auch die Weißen durch die Wahrheit viel zu verlieren hätten.

²⁵² Das Zeitalter der Fünf, Bd. 3, S. 636

²⁵³ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 3, S. 637

Vorhersagen

Vorhersagen kommen in diesen Werken nur am Rande, in vergangenen Geschichten von anderen Wilden, die den Göttern schon vor langer Zeit zum Opfer fielen, vor. Jedoch wird die Möglichkeit dieser Fähigkeit, vor allem von den Zwillingen, stark in Zweifel gezogen und da auf diese Figuren im Roman nicht genauer eingegangen wird, ist es auch nicht möglich, nähere Aussagen darüber zu machen. Was jedoch in diesem Epos thematisiert wird, sind sogenannte Gedankenabschöpfungen. Diese sind im schlafenden Zustand zu vollführen und die Wilden sind dadurch in der Lage, die Gedanken der Menschen auf dem ganzen Kontinent wahrzunehmen und mehr über das Vorhaben der Götter und der Weißen, aber auch über andere wichtige Ereignisse Bescheid zu wissen. Die Zwillinge haben diese Fähigkeiten verfeinert und sensibilisiert, überdies sind sie die ältesten Unsterblichen und könne daher diverse Schwingungen deuten. Es ist ihnen also möglich, Voraussagen diesbezüglich zu machen, wie sich der Lauf der Welt verändern könnte.

Magie und ihre Folgen

Es war nicht das erste Mal, dass die Magie um sie herum schwächer wurde. In den Stunden, seit der Angriff begonnen hatte, hatte sie sich mehrere Schritte von dem Felsvorsprung in Richtung des Tals zurückgezogen, während die Magie um sie herum schwand. [...] Es war unvorstellbar, wie viel Magie sie bereits verbraucht hatten [...].²⁵⁴

Die in dem Epos beschriebene Magie unterliegt, wie diese Zeilen hier verdeutlichen, einem Naturgesetz dieser Fantasy-Welt. Sie ist keine unendliche Ressource, sondern kann aufgebraucht werden und damit zur Neige gehen. Daher müssen die Priester oder auch Zauberer immer in Bewegung bleiben, wenn sie gegeneinander kämpfen, um so ständig eine neue Quelle der Energie anzapfen zu können. Jedoch ist der Verbrauch der Magie aus der Umgebung nicht mit einer negativen Konsequenz für die Umwelt verbunden. Es hat keinerlei Auswirkungen auf die materielle Welt, außer wenn sich ein Zauberer die Magie zunutze macht und etwas damit bewirkt.

Sowohl Zirkler als Traumweber waren sich darin einig, dass die ganze Welt von Magie erfüllt war. Alle lebenden Wesen konnten diese Magie in gewisser Weise in sich hineinziehen und in die körperliche Welt aussenden. Die verschiedenen Möglichkeiten, diese Magie zu nutzen, wurden Gaben genannt und mussten

²⁵⁴ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 1, S. 769

*erlernt werden, genauso wie jede körperliche Fähigkeit erlernt werden musste.*²⁵⁵

Magie selbst ist also weder gut noch böse, sondern eine in der Umwelt der Fantasy-Welt vorkommende Sache. Sie ist überall, auch in den Lebewesen und Pflanzen. Daher wird sie selbst nicht als gut oder schlecht betrachtet. Die Frage ist nur, was man damit anstellt, sofern man größere Gaben besitzt. Die alten Mythen dieser Welt, die von mächtigen Zauberern handeln, erzählen zumeist davon, dass die damit verbundene Macht viele ins Verderben stürzte.

*Sie dachte gern, dass sie ihre Gaben benutzt hätte, um Menschen zu helfen, dass sie nicht bestechlich und grausam geworden wäre, im Gegensatz zu so vielen mächtigen Zauberern der Vergangenheit. Zauberer wie die Wilden, die mächtig genug waren, um Unsterblichkeit zu erlangen, hatten eher die Neigung entwickelt, ihre Macht und ihre Position zu missbrauchen. Vielleicht war es den Menschen einfach nicht bestimmt, über so viel Macht zu gebieten. Vielleicht machte der Umstand, dass sie eine körperliche Gestalt besaßen, sie verletzlich. Die wahren Götter waren nicht verdorben. Sie besaßen keine körperliche Gestalt, sondern waren Wesen aus reiner Magie, die allem innewohnte.*²⁵⁶

Salopp gesagt, wird es erst dann kompliziert, wenn mit Magie auch Macht einhergeht, denn diese lässt bei vielen Menschen ihre schlechten Seiten zum Vorschein treten. Die Weißen wurden von dieser Idee überzeugt und sie machen aus diesem Grund auch Jagd auf die Wilden, denn sie können ja nur schlecht sein, da ihre Macht nicht von den Göttern kontrolliert wird. Weiters sehen die Weißen die Götter, da sie nur aus Magie bestehen, als vollkommene Wesen an. Nur die Traumweber wissen um die Geheimnisse der Götter und deren Untaten. Dies ist auch mitunter ein Grund, warum gewisse Praktiken, wie die Gedankenvernetzung, verboten wurden, denn dadurch kann man auch alte Erinnerungen weitergeben. Diese würden auch zum Vorschein bringen, dass die Götter alles andere als perfekt sind. Das heißt, sie können genauso grausam sein und fehlgeleitet werden wie die Menschen. Diese Tatsache wird nur zu Beginn der Reihe nicht preisgegeben und viele Details werden erst in weiterer Folge gelüftet.

Wird von einem Ort so viel Magie entzogen, dass dieser nicht nur schwach von ihr durchdrungen ist, sondern völlig frei davon ist, so spricht man in dieser Reihe von einem *Leeren Raum*.

²⁵⁵ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 54

²⁵⁶ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 55

„Gut“, sagte sie nickend. „Es ist noch immer genauso wie früher. In der Mitte der Höhle gibt es Magie, die jedoch von einem Leeren Raum umgeben ist. Die Götter, die Wesen aus Magie sind, können den Leeren Raum nicht durchqueren, daher können sie dich hier nicht sehen. Es sei denn sie blickten durch die Augen eines Menschen, der außerhalb des Leeren Raums steht.“²⁵⁷

Weder besitzt der Leere Raum einen Funken Magie, noch können einen die Götter sehen, da sie als reine Wesen der Magie keine Quelle haben, um sie anzuzapfen. Es wäre somit ihr Tod. Aber auch Magier oder andere begabte Wesen können in diesem Raum keinen Zauber wirken, da jedoch ihre Substanz nicht nur geistiger, sondern auch materieller Natur ist, kann ihnen der Raum nichts anhaben, er ist für sie also nicht tödlich. Es gibt jedoch ein Schlupfloch bei der Ausübung von Hexerei an diesen Orten. Wenn die Magie außerhalb des Raumes angezapft und erst später verwendet wird, ist es möglich auch in den Leeren Räumen etwas zu zaubern.

Die Leeren Räume haben aber nicht nur den Zweck als Versteck vor den Göttern zu dienen, da ihn diese ja nicht betreten können. Sie markieren außerdem genau jene Stelle, an dem ein Gott gestorben ist. Denn, um einen von ihnen töten zu können, muss er von sechs anderen Göttern oder Wilden umringt werden, und diese sind somit in der Lage alle Magie abzuziehen und ihn somit existenzunfähig zu machen.²⁵⁸ Man kann also sagen, durch die Abwesenheit von Magie verlieren die Götter ihre Macht zu existieren.

Jedoch hat der Gebrauch der Magie, insbesondere jene der Gottwerdung und die damit einhergehende Machtzunahme Konsequenzen.

„Die Götter empfinden weiterhin menschliche Gefühle, aber sie können die körperliche Welt weder wahrnehmen noch darauf einwirken, außer sie bedienen sich der Hilfe Sterblicher.“ Nun die Sache musste einen Preis haben, dachte sie. Und es ist bestimmt besser, als tot zu sein.“²⁵⁹

Sie behalten also ihre Empfindungen bei, können sie aber nicht ausleben und sehen sich zusätzlich einer enormen Steigerung der Macht gegenüber. Diese Komponente alleine lässt einen zu dem Schluss kommen, dass es sich wider aller Erwartungen um keine unfehlbaren Wesen handeln kann. Es ist bloß eine Selbstdarstellung von Unsterblichkeit und Unfehlbarkeit, aber es ist schlussendlich nur eine Versuchung, der

²⁵⁷ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 2, S. 83

²⁵⁸ Vgl. Das Zeitalter der Fünf, Bd. 3, S. 638

²⁵⁹ Das Zeitalter der Fünf, Bd. 3, S. 664

die Götter nicht widerstehen konnten und mit deren Konsequenzen sie nun leben müssen.

6.5 Resümee

6.5.1 Religion in der Fantasy

In allen drei Werken spielt die Religion eine wichtige Rolle, sie ist zumeist der Anfang aller Streitigkeiten oder trägt eine Mitschuld an Kriegen und anderen Verbrechen. Welcher Art diese Glaubensgemeinschaft nun ist, scheint weniger relevant zu sein, als die Tatsache, dass sie sich von einer anderen Religion, die meistens als Bedrohung wahrgenommen wird, unterscheidet.

So stehen sich in TRUDI CANAVAN *Das Zeitalter der Fünf* zwei polytheistische Religionen gegenüber, deren einziger Streitpunkt jener ist, dass die eine Gruppe von der jeweils anderen Gruppe zu glauben scheint, dass deren Götter nicht real wären. Am Ende wird sogar klar, dass sie dieselben Götter angebetet haben und sie im Endeffekt nicht einmal einen Grund für einen Krieg gehabt hätten. Dies wiederum lässt die Menschen auf einen neuen monotheistischen Kult aufspringen, der nach dem Tod der Götter die einzige religiöse Alternative zu sein scheint. Es vollzieht sich hier also eine Wandlung des Glaubens an viele Götter zu dem Glauben an nur mehr einen.

Auch im *Dämonen Zyklus* gibt es mehr Gemeinsamkeiten zwischen den beiden sich bekriegenden Völkern und deren Sitten und Gebräuchen, als Unterschiede. Sie glauben beide an einen Gott und hoffen auf einen Erlöser. Einziger Auslöser für den Krieg sind deren unterschiedlichen Herangehensweisen im Kampf gegen die Dämonen und deren Lebensgewohnheiten.

In der *Licht-Saga* verhält es sich im Gegensatz zum *Zeitalter der Fünf* genau umgekehrt. Die Glaubensgemeinschaft hat sich in der Vergangenheit bereits von einer polytheistischen zu einer monotheistischen Religion entwickelt, da jedoch viele Einbußen und Opfer mit dieser verbunden sind, gibt es einige, die sich gegen diesen aufgezwungenen Glauben wehren und sich wieder zu den alten Göttern hinwenden.

Stellt man einen Vergleich aller hier beschriebenen Systeme an, kommt zum Vorschein, dass der Glaube an einen einzigen Gott und der Vielgötterglaube immer eine Rolle spielen. Die Konstellationen in den Werken mögen zwar variieren, doch auf

die eine oder andere Weise sind beide Religionen immer ein wichtiger Faktor für die Handlung.

Auch findet sich in jedem Werk ein Erklärungsversuch für die Entstehung der Welt. Auffällig hierbei ist vor allem, dass sie sich kaum voneinander unterscheiden. Alle deuten auf einen Weltschöpfer hin, der alles erschaffen hat. Natürlich weisen die Erzählungen über das Entstehen der Welt im Detail einen Unterschied auf und weichen teils auch stärker voneinander ab, das Gerüst, auf dem diese jedoch aufgebaut sind, ist beständig: Alles entstand durch einen allmächtigen Baumeister.

Auch ersichtlich ist, dass sich die Autoren in ihren Büchern mit dem theokratischen Herrschaftssystem auseinandersetzen. Es ist sowohl in allen drei Reihen eine der wichtigsten Regierungsformen und obendrein immer auch einer der Gründe, warum Krieg geführt wird. Denn nur so ist es den Mächten möglich ein Heer aufzustellen und gegen ein anderes Land zu marschieren. Wären Religion und weltliche Macht nicht in einer Hand, würde es schwieriger werden, den Krieg und die damit verbundenen Aufgaben in einen Erzählrahmen zu bringen. Ist so eine Form der Regierung gegeben, so kann man damit rechnen, dass es auch ein hierarchisches System gibt, in denen die Befehlsketten weitergegeben werden. Auch das ist ein Merkmal, welches sich in allen drei Werken wiederfinden lässt. Während es im *Zeitalter der Fünf* eine Rangordnung aufsteigend von Menschen, Zauberern, Weißen und den Göttern, an der Spitze, gibt, ist es im *Dämonen Zyklus* ein System von Menschen, Fürsten und Königen. Sogar die Dämonen selbst werden in unterschiedliche Stufen eingeteilt, an deren Spitze die Mutter aller Dämonen steht. Nichts anderes ist auch aus der *Licht-Saga* herauszulesen. Es gibt gewöhnliche Menschen, Wandler (diese haben innerhalb ihrer Gruppe selbst eine eigene Reihung) Farbwichte und Götter. Je nachdem welcher Religion jene angehören, variiert deren Reihenfolge. Es entstehen somit in allen Werken unterschiedliche Klassen, die auch meistens unter sich bleiben. Näher zu erläutern ist vor allem, dass jene mit besonderen Fähigkeiten und Talenten, die immer magischer Art sind, dazu auserkoren sind, gegen das vermeintlich Böse zu kämpfen. Die gewöhnlichen Menschen werden immer als Soldaten in großen Schlachten eingesetzt, verbringen jedoch fast nie größere Heldentaten.

Der Dualismus spielt in allen drei Romanen eine wichtige Rolle. Die Dichotomien ändern sich jedoch von Band zu Band, können sich auch auflösen oder werden mitunter eliminiert. Was jedoch besonders hervorsticht, ist das schwarz-weiß Denken,

vor allem wenn es um die Kategorie Gut und Böse geht. Es gibt nur das eine oder das andere, denn entweder man gehört zum Feind oder nicht, hier gibt es selten verschwommene Grenzen. Die Linien, welche die beiden Gegenpole voneinander abtrennen sind scharf und klar strukturiert. Dies schließt auch die Unterscheidung zwischen Gläubigen und Ketzern mit ein, da diese beiden Kategorien miteinander verwoben sind. Damit einher gehen immer eine Schar von Figuren, die sich in drei Gruppen einteilen lassen.

- Die Gläubigen, darunter können sich auch die Fanatiker mischen
- Die Ungläubigen, Ketzer oder auch Heiden
- Die Zweifler, die sich nie sicher sind, wer denn nun recht hat

Diese drei Gruppen finden wir sowohl im *Zeitalter der Fünf*, in der *Licht-Saga* als auch im *Dämonen Zyklus*. Darüber hinaus ist zu beachten, dass, je nachdem von welcher Erzählperspektive man ausgeht, eine Figur sowohl den Part des Gläubigen als auch des Heiden einnehmen kann.

6.5.2 Religion, Macht und Magie

Der Zusammenhang zwischen Religion, Macht und Magie ist in allen Werken sehr auffällig. Die besagten Verbindungen gestalten sich zwar unterschiedlich, doch ist klar erkennbar, dass sie miteinander interagieren und den Nährboden für den Handlungsfortschritt geben. Besonders die Unauflösbarkeit dieser drei Komponenten sticht ins Auge, denn gerät eine davon aus der Balance, stürzt die Fantasy-Welt ins Chaos und die Handlung nimmt ihren Lauf. Dieses Ungleichgewicht gibt zumeist auch den Anstoß, dass die Figuren sich auf ein Abenteuer einlassen und etwas dagegen unternehmen wollen. Um dies zu verdeutlichen, soll hier kurz ein Beispiel aus jedem Werk gebracht werden. Im *Zeitalter der Fünf* nutzen die Götter ihre Macht aus und lassen die Weißen und die Stimmen der Götter gegeneinander im Krieg antreten. Sie missbrauchen ihre Macht und damit gerät alles außer Kontrolle. Es kommt sogar so weit, dass sich die Religion und deren Macht durch das Fehlen der Götter vollends auflösen. Dasselbe gilt für den *Dämonen Zyklus*, denn hier werden die Menschen, da sie an einen Erlöser glauben, dahingegen manipuliert, diesen an die Macht zu setzen und mit ihm in den magischen Krieg gegen die Dämonen zu ziehen. Dasselbe gilt für die *Licht-Saga*, das Prisma selbst, das religiöse Oberhaupt der Gesellschaft, ist

Atheist. Das Amt, welches er nur durch seine magischen Fähigkeiten auferlegt bekam, ist also auch nur eine Hülle, um das System der Macht aufrecht zu erhalten. Es ist also der Machtmissbrauch und seine Folgen, der eine ständig wiederkehrende Komponente in den Fantasy-Welten darstellt. Ferner gelangen meist nur Menschen an die Macht, die der Magie fähig sind und sie werden aufgrund ihrer angeborenen Fähigkeiten bewundert oder gar verehrt.

Ein weiterer Aspekt, den es zu erläutern gilt, ist die Tatsache, dass die Magie in keinem der Romane gut oder böse konnotiert ist. Sie wird als neutrales Naturphänomen angesehen. Die Verwendung alleine macht den Unterschied zwischen recht- und unrechtmäßig aus. Dies resultiert auf einer einfachen Tatsache. Freund und Feind können sich in einem Kampf nicht zweier unterschiedlicher Magien bedienen, da die Welten in der High-Fantasy nicht so aufgebaut sind. Daher muss die Magie selbst auch neutral bleiben, denn ansonsten würde es nur einem möglich sein, diese zu nutzen. Mit dieser Tatsache geht auch die Beschaffenheit der Magie einher. Im *Dämonen Zyklus* ist sie eine immaterielle Substanz, die alles Lebende ausfüllt und ihm zu Wachstum verhilft. Die Magie wird also als die treibende Kraft angesehen, aus der das Leben entsteht. Sehr ähnlich ist es auch im *Zeitalter der Fünf*, die Magie findet sich überall auf der Welt, in jedem Stein, in allen Pflanzen und in der Luft, sie ist jedoch nicht ein entscheidendes Argument, um deren Lebensfähigkeit aufrecht zu erhalten. Das Leben der Tiere oder der Pflanzen hört in diesem Roman, ohne die Magie, nicht zu existieren auf, wenn sie verschwindet. Überdies finden sich in der *Licht- Saga* einige Parallelen zu den beiden anderen Magietheorien wieder, auch wenn sie auf einem anderen Prinzip beruhen. Hier ziehen die Wandler ihre Magie aus einem anderen Naturphänomen, dem Licht. Dies ist zum Teil für das Wachstum auf der Erde verantwortlich und kann somit, ähnlich wie im *Dämonen Zyklus*, für eine lebensnotwendige Komponente angesehen werden.

Die Folgen für die Magier, wenn sie Magie anwenden, sind immer anderer Art. Dass es jedoch immer ein Nachspiel hat, lässt sich klar erschließen. So richtet die Verwendung von Magie im *Zeitalter der Fünf* keinen direkten Schaden an, jedoch geraten viele Unsterbliche oft in Versuchung ihre Macht zu missbrauchen, eine Anhängerschaft zu gründen oder ähnliches. Sehr oft fühlen sie sich nicht mehr als Menschen und suchen nach Antworten. Etwas schwerwiegender ist der Fall im *Dämonen Zyklus*, denn hier hat vor allem Arlen mit einem erheblichen Kontrollverlust,

eine Art Suchtverhalten und erhöhtem Gewaltpotenzial zu kämpfen, die er jedoch langsam in den Griff bekommt. Am schlimmsten sind die Folgen wohl in der *Licht-Saga*, denn das Privileg ein Wandler zu sein, fordert einen hohen Preis, sie sterben jung oder anders ausgedrückt, werden für das Allgemeinwohl geopfert, um niemanden zu gefährden und dem Wahnsinn anheimzufallen. Die Konsequenzen der Magieanwendung ähneln sich in den drei High-Fantasy-Werken kaum, dennoch haben sie eine negative Auswirkung auf den Zauberer als gemeinsamen Nenner. Zudem stellt die Magie und die damit verbundene Macht immer eine Versuchung dar, denen die meisten nur schwer oder gar nicht widerstehen können.

6.5.3 Mythologische Vorbilder

Die Unsterblichkeit ist eine der resultierenden Folgen der Magie. Die, wie wir weiter oben schon geklärt haben, immer auch im Zusammenhang mit Macht und Religion steht. Nun scheint es so, als würde ein ewiges Leben, auf die ein oder andere Weise, in den Kanon der High-Fantasy mit dazugehören. Bezeichnend ist jedoch auch hier, dass es sich immer um ein, für den Menschen unvorstellbar langes Leben handelt, doch von der wahren Unsterblichkeit, Unverwundbarkeit und Unfehlbarkeit schrecken alle Autoren deren Werke in dieser Arbeit analysiert wurden, zurück. Es gibt immer einen wunden Punkt, einen Zauber oder eine andere Art und Weise, wie man eine scheinbar unfehlbare Macht bezwingen kann. Dieses Phänomen sehen wir in TRUDI CANAVANS Trilogie, als die Wilden die Götter vernichten. Ebenso ist es bei BRENT WEEKS Tetralogie ersichtlich, in der die neu geborenen Götter zu Beginn ihrer Verwandlung leichter verwundbar sind. Zudem gibt es bei PETER V. BRETTSS Pentalogie zwei Erzählungen, in denen sowohl Jardir als auch Arlen zwei nahezu unsterbliche Horclingeprinzen töten. Es ist also eine der Aufgaben der Protagonisten, einen Weg zu finden, ein unsterbliches Wesen zu vernichten und dadurch sich selbst, einen geliebten Menschen oder sogar die Welt zu retten. Diese Aufgaben gehen Hand in Hand mit einem Erlöser oder auch Auserwählten. Diese können auch, wie im *Zeitalter der Fünf*, aus mehreren Personen bestehen, meistens ist es jedoch üblich, dass eine Person diese Rolle einnimmt und sich um ihn herum eine Gruppe von Helfern scharft, die ihm bei seiner Aufgabe unterstützen. Diese gängigste Form lässt sich sowohl im *Dämonen Zyklus* mit Arlen, als auch in der *Licht-Saga* mit Kip wiederfinden.

Ein weiterer Aspekt, der schon in den alten Mythologien vorkam, ist die Zuhilfenahme von Prophezeiungen, Seherinnen oder andere, in die Zukunft deutende, Elemente. Auch diese dienen dazu, die Handlung voranzutreiben, die Figuren in die Irre zu führen oder sie zu ihren eigenen Zwecken zu gebrauchen. Besonders differenziert sind hier die diversen Arten in der *Licht-Saga* Reihe in die Zukunft zu sehen. So gibt es für die älteren Vorausdeutungen Prophezeiungen, die herannahende Zukunft wird Gavin durch eine Seherin offenbart und die Geheimnisse der Gegenwart werden durch ein Kartendeck von Janus Borig enthüllt. Eine so klare Abgrenzung lässt sich in den anderen Werken nicht finden, dennoch gibt es auch im *Dämonen Zyklus* alte Prophezeiungen über einen Erlöser und Knochenwürfel, die in die Zukunft deuten können, wenn man sie zu lesen vermag und sich vor deren Tücken in Acht nimmt. Am wenigsten wird dieser mythologische Stoff im *Zeitalter der Fünf* eingebaut. Die Zwillinge bedienen sich zwar der Gedankenabschöpfung, um damit eine Ahnung von der Zukunft zu erhaschen, jedoch sind diese vielen Schwankungen unterlaufen und für den Verlauf keine wichtige treibende Kraft. Dennoch wird dieses mythologische Motiv auch hier nicht ausgelassen und ist ein Bestandteil der hier analysierten Literatur.

Besonders beliebt (bei allen analysierten Werken) und immer sehr detailliert beschrieben, sind die diversen Verwandlungen, denen die Figuren ausgesetzt sind. Sie geschehen immer aus einem gewissen Grund, nämlich um die Macht der eigenen Person zu steigern. Notwendig für eine Verwandlung ist immer Magie. Die Personen, die sich freiwillig einer Metamorphose unterziehen, verwandeln sich zu stärkeren und meist unbesiegbaren Geschöpfen, oft geht damit aber auch ein negativer Effekt einher. Als ein Beispiel soll hier Arlen dienen, der sich selbst Siegel tätowiert und beginnt Dämonenfleisch zu essen, damit er in der Wüste nicht stirbt. Er wird dadurch schneller, stärker und seine Wunden heilen in Minutenschnelle. Das selbe Schema finden wir auch bei Auraya, die sich zuerst in eine Unsterbliche verwandelt und danach fast in Versuchung gerät, sich in einen Gott zu transformieren, um der Gefangenschaft zu entgehen, in der sie sich befindet und aus der sie nicht lebend entkommen wäre. Auch jenen, die den Halo ihrer Augen gebrochen haben, stehen nur zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Entweder sich für das Gemeinwohl opfern oder in die Reihen der Feinde überzulaufen und zu einem Farbwicht zu werden.

Religion, Macht und Magie stehen in der High-Fantasy auf verschiedene Arten und Weisen in Verbindung. Sie sind vor allem dazu geschaffen, um den Dualismus, der in

solchen Büchern vorherrscht, zu prägen. Denn die Figuren werden, wie schon erwähnt, in Gut und Böse, Gläubige und Ungläubige unterteilt. Zum anderen helfen sie auch den Hintergrund eines Charakters aufzubauen und ihn zu formen. Besonders Macht und Magie gehen Hand in Hand und sobald sich diese in einem Land als Herrschaftsform legitimieren will, wird meistens die dritte Komponente, nämlich die Religion, ins Spiel gebracht. Besonders deren Wechselwirkungen geben den Figuren eine Aufgabe und sie können sich in diesem Rahmen entfalten. Jene drei Bestandteile haben aber auch noch andere Aufgaben, als die Handlung voranzutreiben, sie bestimmen immer auch die Lebensumstände der Figuren und man kann sie in deren vorhandenes Hierarchiesystem einordnen. Obendrein wird die beschriebene Magie, Macht und Religion von mythologischen Vorbildern geprägt, die in jenen Romanen neu poliert und wiederverwertet werden.

7. Literaturverzeichnis

7.1 Primärliteratur

WEEKS, BRENT: Licht-Saga. Schwarzes Prisma. (Bd. 1, ins Deutsche übersetzt von HANS LINK) München: Blanvalet ⁵2011.

WEEKS, BRENT: Licht-Saga. Die blendende Klinge. (Bd. 2, ins Deutsche übersetzt von HANS LINK und CLEMENS BRUMM) München: Blanvalet ³2013.

WEEKS, BRENT: Licht-Saga. Sphären der Macht. (Bd. 3, ins Deutsche übersetzt von MICHAELA LINK) München: Blanvalet 2015.

WEEKS, BRENT: Licht-Saga. Schattenblender. (Bd. 4, ins Deutsche übersetzt von MICHAELA LINK) München: Blanvalet 2015.

CANAVAN, TRUDI: Das Zeitalter der Fünf. Priester. (Bd. 1, ins Deutsche übersetzt von MICHAELA LINK) München: cbt/cbj Verlag 2007.

CANAVAN, TRUDI: Das Zeitalter der Fünf. Magier. (Bd. 2, ins Deutsche übersetzt von MICHAELA LINK) München: cbt/cbj Verlag 2008.

CANAVAN, TRUDI: Das Zeitalter der Fünf. Götter. (Bd. 3, ins Deutsche übersetzt von MICHAELA LINK) München: cbt/cbj 2008.

BRETT, PETER V.: Dämonen Zyklus. Das Lied der Dunkelheit. (Bd. 1, ins Deutsche übersetzt von INGRID HERRMANN-NYTKO) München: Wilhelm Heyne Verlag 2009.

BRETT, PETER V.: Dämonen Zyklus. Das Flüstern der Nacht. (Bd. 2, ins Deutsche übersetzt von INGRID HERRMANN-NYTKO) München: Wilhelm Heyne Verlag 2010.

BRETT, PETER V.: Dämonen Zyklus. Die Flammen der Dämmerung. (Bd. 3, ins Deutsche übersetzt von INGRID HERRMANN-NYTKO) München: Wilhelm Heyne Verlag 2013.

BRETT, PETER V.: Dämonen Zyklus. Der Thron der Finsternis. (Bd. 4, ins Deutsche übersetzt von INGRID HERRMANN-NYTKO) München: Wilhelm Heyne Verlag 2015.

TOLKIEN, J. R. R.: Der Herr der Ringe. Die Gefährten. (Bd. 1, ins Deutsche übersetzt von WOLFGANG KREGGE) Stuttgart: Klett-Cotta ¹²2002.

7.2 Sekundärliteratur

ABRAHAM, ULF: Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2012 (Grundlagen der Germanistik 50).

ACKERMANN, ERICH: Von mythischen Figuren und Zauberdingen. Die Wurzeln der Phantastik in der Antike. In: LE BLANC, THOMAS und WILHELM SOLMS (Hrsg.): Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Erich Röth Verlag 1994, S. 59-84.

ANTONSEN, JAN ERIK: Poetik des Unmöglichen. Narratologische Untersuchungen zu Phantastik, Märchen und mythischer Erzählung. Paderborn: Mentis 2007.

BAIER, ERICH: Wörterbuch der Geschichte. Stuttgart: Kröner Verlag ⁴1980.

BETH, KARL: Das Verhältnis von Religion und Magie. In: PETZOLDT, LEANDER: Magie und Religion. Beiträge einer Theorie der Magie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1978 (Wege der Forschung 337), S. 27-46.

BIEDERMANN, HANS: Dämonen, Geister, dunkle Götter. Lexikon der furchterregenden mythischen Gestalten. Graz und Stuttgart: Leopold Stocker Verlag 1989.

CAILLOIS, ROGER: Das Bild des Phantastischen vom Märchen bis zur Science Fiction. In: ZONDERGELD, REIN A. (Hrsg.): Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1974.

CLEMEN, CARL: Wesen und Ursprung der Magie. In: PETZOLDT, LEANDER: Magie und Religion. Beiträge einer Theorie der Magie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1978 (Wege der Forschung 337), S. 47-83.

DAEMMRICH, HORST S. und INGRID G. DAEMMRICH: Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch. Tübingen und Basel: Francke Verlag ²1995.

FORNET-PONSE, THOMAS: Verliehene Schöpfermacht. J. R. R. Tolkien: The Silmarillion. In: LE BLANC, THOMAS und JOHANNES RÜSTER (Hrsg.): Glaubenswelten. Götter in Science Fiction und Fantasy. Wetzlar: Phantastische

Bibliothek Wetzlar 2005 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 88), S. 21-25.

FEIGE, MARCEL: Das neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit – Mythen, Legenden, und Sagen der Fantasy. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003.

FRENSCHKOWSKI, MARCO: Phantastik und Religion: Anmerkungen zu ihrem Verhältnis. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Götterwelten. Phantastik und Religion. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 97), S. 31-46.

FRINGS, STEPHAN: Alte Götter, neue Welten. Religion und Magie in der deutschsprachigen Fantasy-Literatur. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2010 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 103).

FRINGS, STEPHAN: Vom Zweck heiliger Mittel. Über Religion in der deutschsprachigen Fantasyliteratur. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Götterwelten. Phantastik und Religion. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 97), S. 244-259.

HEIMERL, THERESIA: Halb- und Unterwelten. Zum latenten Dualismus in Fantasy-Epen. In: HAFNER, JOHANN EVANGELIST und JOACHIM VALENTIN (Hrsg.): Parallelwelten. Christliche Religion und die Vervielfachung von Wirklichkeit. Stuttgart: Kohlhammer 2009 (Religionskulturen 6), S. 285-298.

HELLPACH, WILLY: Mächte und Pflichten. In: PETZOLDT, LEANDER: Magie und Religion. Beiträge einer Theorie der Magie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1978 (Wege der Forschung 337), S. 248-255.

HENNLEIN, ELMAR: Religion und Phantastik. Zur Rolle des Christentums in der phantastischen Literatur. Essen: Die Blaue Eule 1989 (Germanistik in der blauen Eule 13).

HETMANN, FREDERIK: Die Freuden der Fantasy. Von Tolkien bis Ende. Frankfurt am Main/Berlin/Wien: Ullstein 1984.

KING, STEPHEN: Danse Macabre. Die Welt des Horrors in Literatur und Film. Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber. München: Wilhelm Heyne Verlag 1988.

LE BLANC, THOMAS und JOHANNES RÜSTER (Hrsg.): Glaubenswelten. Götter in Science Fiction und Fantasy. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2005 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 88).

LACHMANN, RAINER: Grundsymbole christlichen Glaubens. Eine Annäherung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1992.

MEISIG, KONRAD: Heldenepik – ein vergleichender Überblick. In: MEISIG, KONRAD: Ruhm und Unsterblichkeit. Heldenepik im Kulturvergleich. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag 2010, S.167-183.

NACK, EMIL: Götter, Helden und Dämonen. Die Mythologie der Ägypter, Griechen, Römer und Germanen. Wien und Heidelberg: Carl Ueberreuter ²1980.

PESCH, HELMUT W.: Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Dissertation (masch.). Univ. Köln 1982.

PETZOLDT, LEANDER: Tradition im Wandel. Studien zur Volkskultur und Volksdichtung. Frankfurt am Main u.a.: Peter Lang 2002.

RÜSTER, JOHANNES: Macht hoch die Tür. Spannungsfelder phantastischer Messianik. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Macht und Mythos. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2004 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 86), S. 47-61.

RABKIN, ERIC S.: Introduction. Immortality: The Self-Defeating Fantasy. In: SLUSSER, GEORG E. u.a. (Hrsg.): Life Extension and Immortality in Science Fiction and Fantasy. Athen und London: University of Georgia Press 1996, S. 9-17.

RÜSTER, JOHANNES: Von Schwertern und Pflugscharen. Der gegenseitige Mißbrauch von Macht und Religion in der Fantasy Fiction. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK: Macht und Mythos. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2004 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 86), S. 96-114.

STABLEFORD, BRIAN M.: The A to Z of Fantasy Literatur. Lanham u.a.: The Scarecrow Press 2009.

STÜRZER, ANJA: Die Desakralisierung der Welt. ‚Kryptoreligiöse‘ Räume in *Der Herr der Ringe* und *Harry Potter*. In: SCHMEINK, LARS und HANS-HARALD MÜLLER

(Hrsg.): Fremde Welten. Wege und Räume der Fantastik im 21. Jahrhundert. Berlin und Boston: De Gruyter 2012, S. 299-318.

VALENTIN, JOACHIM: Parallelwelten im 19. Jahrhundert. Fünf Thesen zur Genese der Fiktionalität. In: HAFNER, JOHANN EVANGELIST und JOACHIM VALENTIN (Hrsg.): Parallelwelten. Christliche Religion und die Vervielfachung von Wirklichkeit. Stuttgart: Kohlhammer 2009 (Religionskulturen 6), S. 228-237.

VAN CLEVE, SUSANNE: Gewalt in der Fantasy. Die Darstellung der Gewalt in Fantasy-Romanen und Fantasy-Comics für Erwachsene. Dissertation. Univ. Berlin 1994.

VAX, LOUIS: Die Phantastik. In: ZONDERGELD, REIN A. (Hrsg.), Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1975.

WEIGAND, JÖRG: „Handeln durch nicht handeln“ und die Sehnsucht nach Unsterblichkeit. Profaner und religiöser Taoismus – Der Weg zur Gottgleichheit. In: LE BLANC, THOMAS und BETTINA TWRSNICK (Hrsg.): Götterwelten. Phantastik und Religion. Wetzlar: Phantastische Bibliothek Wetzlar 2006 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 97), S. 260-273.

WENZEL, ALOYS: Unsterblichkeit. Ihre metaphysische und anthropologische Bedeutung. Bern: A. Francke AG. Verlag 1951.

WÜNSCH, MARIANNE: Die Fantastische Literatur der Frühen Moderne (1890-1930). Definition, denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen. München: Wilhelm Fink Verlag 1991.

WÜNSCH, MARIANNE: Phantastik in der Literatur der frühen Moderne. In: MIX, YORK-GOTHART (Hrsg.): Naturalismus. Fin de siècle. Expressionismus 1890-1918. München und Wien: Carl Hanser Verlag 2000 (Hansers Sozialgeschichte der deutschen Literatur vom 16. Jahrhundert bis zur Gegenwart 7), S. 175-191.

7.3 Internetrecherchen

UTB Online-Wörterbuch, eingesehen am 3.3.2016 unter: [http://www.philosophie-woerterbuch.de/online-woerterbuch/?title=Res%20cogitans&tx_gbwbphilosophie_main\[entry\]=779&tx_gbwb](http://www.philosophie-woerterbuch.de/online-woerterbuch/?title=Res%20cogitans&tx_gbwbphilosophie_main[entry]=779&tx_gbwb)

[philosophie_main\[action\]=show&tx_gbwphilosophie_main\[controller\]=Lexicon&cHash=7d1ab447fa10070ef1e7288adc3a701e](http://www.philosophie-main[action]=show&tx_gbwphilosophie-main[controller]=Lexicon&cHash=7d1ab447fa10070ef1e7288adc3a701e)

Lexikon der Bundeszentrale für politische Bildung: Theokratie, eingesehen am 11.3.2016 unter:

<http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/18335/theokratie>

Lexikon der Bundeszentrale für politische Bildung: Macht, eingesehen am 11.3.2016 unter: <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/17812/macht>

Lexikon der Philosophie: Dualismus, eingesehen am 11.3.2016 unter: <http://www.wissen.de/lexikon/dualismus-philosophie>

Bibellexikon: Gilgamesch, eingesehen am 13.3.2016 unter: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gilgamesch/ch/ec1099f6061e75fe784251192303e476/>

Lexikon der Mythologie: Tithonus, eingesehen am 13.3.2016 unter: <http://www.vollmer-mythologie.de/tithonus/>

Dämonen Zyklus, Bd. 5, Kapitel 1, eingesehen am 1.4.2016 unter: <http://www.petervbrett.com/excisions/core-chapter-1-both/>

Interview mit BRENT WEEKS, eingesehen am 30.1.2016 unter: <https://www.youtube.com/watch?v=tVNCnrJERU>

7.4 Abbildungsverzeichnis

Landkarte von Thesa: eingesehen am 24.3.2016 unter: <https://www.google.at/search?q=D%C3%A4monenzyklus+Landkarte&newwindow=1&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj6ufecodnLAhWFSHQKHewuBU0QAUIBygB&biw=1600&bih=764#imgrc=osA8d2944pYSWM%3A>

Landkarte der Sieben Satrapien: eingesehen am 8.4.2016 unter: <http://www.brentweeks.com/news/wp-content/uploads/2010/12/BlackPrismMap-Final-Art.jpg>

Landkarte von Ithania: eingesehen am 7.9.2016 unter: http://www.testedich.at/quiz29/picture/pic_1313517954_1003.jpg

8. Anhang

8.1 Abstract

Das Ziel der vorliegenden Diplomarbeit war die Funktion der Religion in High-Fantasy-Romanen zu untersuchen. Der erste Abschnitt bildet eine theoretische Abhandlung und liefert eine Hinführung zur weiteren Analyse der Primärwerke. Zu Beginn werden die Unterschiede zu anderen Genres, wie zum Beispiel der Science-Fiction oder dem Märchen, herausgearbeitet. Auch die oftmals nicht sehr offensichtliche Rolle, welche die Religion in der Fantasy-Welt einnimmt, wird aufgedeckt. So wird in diesem Kapitel unter anderem der Zusammenhang zwischen Religion und Magie genauer untersucht, aber auch das immer wiederkehrende Motiv des Ketzers genauer unter die Lupe genommen. Weiters beschäftigt sich der theoretische Teil mit dem motiv- und stoffgeschichtlichen Hintergrund der Fantasy und der Unsterblichkeit. In allen drei analysierten Werken (die *Licht-Saga* von BRENT WEEKS, der *Dämonen Zyklus* von PETER V. BRETT und *Das Zeitalter der Fünf* von TRUDI CANAVAN) konnte gezeigt werden, dass die Religion ein wichtiger Baustein für das Fundament der Fantasy-Welt darstellt. Vor allem das Vorhandensein von zwei unterschiedlichen Glaubensrichtungen ist ausschlaggebend für den weiteren Handlungsverlauf und den daraus resultierenden Konflikten, die meist dualistisch geprägt sind. Während der weiteren Analyse trat deutlich zutage, dass der Zusammenhang von Religion, Macht und Magie einer ständigen Wechselwirkung unterlegen ist. So können sie sich, wenn die Komponenten ausgewogen verteilt sind, stärken, gerät jedoch eine dieser Säulen ins Wanken, sei es nun der Glaube an die Religion, das Versagen der Magie oder der Missbrauch der Macht, droht das aufgebaute System zu stürzen. Auch die Unsterblichkeit ist an dieses Weltkonstrukt gebunden, denn sie ist meistens ein Resultat der Magie und somit nicht unfehlbar. Die Immortalität ist also nicht wortwörtlich zu nehmen. Dies zeigt auch die Tatsache, dass in der untersuchten Primärliteratur nur Menschen mit einem ungewöhnlich langen Leben beschrieben werden und die Autoren davor zurückschrecken, die absolute Unsterblichkeit durch ihre Figuren darzustellen.

8.2 Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, am 3.2.2017

Unterschrift:

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by a smaller 'W'.