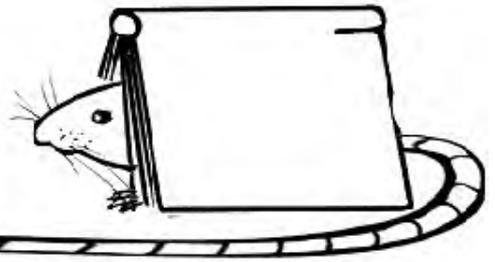


Rattus Libri



Ausgabe 160

Ende Juni 2018

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

in unserer etwa zwölf Mal im Jahr erscheinenden Publikation möchten wir Sie über interessante Romane, Sachbücher, Magazine, Comics, Hörbücher und Filme aller Genres informieren. Gastbeiträge sind herzlich willkommen.

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

<http://rattus-libri.taysal.net/>

www.geisterspiegel.de/

www.literra.info

www.phantastik-news.de

<http://phantastischewelt.wordpress.com/>

Treffpunkt Phantastik: <https://sebesta-seklit.net/>

Ältere Ausgaben unter:

www.beam-ebooks.de/kostenlos.php

<http://blog.g-arentzen.de/>

www.foltom.de

www.light-edition.net

www.uibk.ac.at/germanistik/dilimag/

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

www.buchrezicenter.de; www.sfbasar.de; www.filmbesprechungen.de; www.phantastiknews.de;

<http://phantastischewelt.wordpress.com>; www.literra.info; www.terracom-online.net.

Das Logo hat Lothar Bauer für RATTUS LIBRI entworfen:

www.saargau-blog.de; www.saargau-arts.de; <http://sfcd.eu/blog/>; www.pinterest.com/lotharbauer/;

www.facebook.com/lothar.bauer01.

Das Layout des Magazins haben Elmar Huber und Irene Salzmann entworfen.

Das Layout des Schwerpunktthemas hat Elmar Huber entworfen.

Für das PDF-Dokument ist der Acrobat Reader erforderlich. Diesen erhält man kostenlos bei:

www.adobe.de.

Die Rechte an den Texten verbleiben bei den Verfassern. Der Nachdruck ist mit einer Quellenangabe, einer Benachrichtigung und gegen ein Belegexemplar erlaubt.

Wir bedanken uns vielmals bei allen Autoren, Verlagen und Agenturen, die uns Rezensionsexemplare und Bildmaterial für diese Ausgabe zur Verfügung stellten, und den fleißigen Kollegen, die RATTUS LIBRI und die Rezensionen in ihren Publikationen einbinden oder einen Link setzen.

Nun aber viel Vergnügen mit der Lektüre der 160. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

Rubriken

Schwerpunktartikel: Deadpool – „The Merc with a Mouth“ und der aktuelle Publikumslieb-
ling mit RezensionenSeite 03

Rezensionen:

History/Romance	Seite 17
Fantasy	Seite 19
Science Fiction	Seite 26
Mystery/Horror	Seite 30
Krimi/Thriller.....	Seite 37
Natur & Tier/Meeresbiologie & Naturschutz	Seite 54
Geschichte/Archäologie & Kunst & Reise	Seite 55
Kunst & Malerei/Reise	Seite 58
Comic	Seite 59
Manga	Seite 84

Impressum

RATTUS LIBRI ist das etwa zwölf Mal im Jahr erscheinende Online-Informations-Magazin, zusammengestellt von Irene Salzmann. RATTUS LIBRI ist ein nichtkommerzielles Magazin, das per Email und als Download erhältlich ist. Es werden keine Gewinne erwirtschaftet. RATTUS LIBRI dient ausschließlich der Information. Es werden keine Bestellungen angenommen oder weitergeleitet. Die Inhalte des Magazins wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte können wir jedoch keine Gewähr übernehmen.

Die Inhalte der Texte unterliegen der Meinungsfreiheit gemäß Artikel 5 des Grundgesetzes. Die Texte geben ausschließlich die Meinung des Verfassers wieder und müssen nicht zwangsläufig die Meinung der Redaktion und anderer Autoren wiedergeben.

Die durch die Autoren erstellten Inhalte von RATTUS LIBRI unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechts bedürfen der schriftlichen Zustimmung des jeweiligen Autors bzw. Erstellers. Downloads und Kopien sind nur für den privaten, nichtkommerziellen Gebrauch gestattet. Soweit die Inhalte in RATTUS LIBRI nicht vom Betreiber erstellt wurden, werden die Urheberrechte Dritter beachtet. Insbesondere werden Inhalte Dritter als solche gekennzeichnet. Sollten Sie trotzdem auf eine Urheberrechtsverletzung aufmerksam werden, bitten wir um einen entsprechenden Hinweis. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden derartige Inhalte umgehend entfernt.

RATTUS LIBRI enthält Verweise und Links zu externen Websites Dritter. Die Redaktion von RATTUS LIBRI hat keinen Einfluss auf die dort bereitgehaltenen Daten und Informationen und macht sich diese nicht zu eigen. Die Redaktion von RATTUS LIBRI kann für die Rechtmäßigkeit der Inhalte von verlinkten Websites keine Verantwortung übernehmen. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden derartige Links umgehend entfernt.

Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass in RATTUS LIBRI keine pornografischen Bücher, Hörbücher oder Filme vorgestellt werden. RATTUS LIBRI informiert über Titel, die erotische Inhalte haben können. Dabei handelt es sich ausschließlich um aufklärende Sachbücher oder fiktive Geschichten, die keine realen Vorbilder haben. Im Falle expliziter sexueller Handlungen in Wort und/oder Bild sind die Protagonisten und abgebildeten Personen mindestens 18 Jahre alt.

DSGVO: Das nichtkommerzielle Magazin RATTUS LIBRI speichert mit dem Einverständnis der Mitarbeiter, Leser und anderer Beteiligten ausschließlich den Namen und die Email-Adresse für den Versand des PDFs (all Beleg, zur Information). Darüber hinaus werden keine Daten erhoben, es werden keine weiteren Daten gespeichert, es werden keine Daten an Dritte weitergeleitet. Die namentliche Nennung eines Autors, Zeichners, Mitarbeiters (Kürzel) usw. in einem Artikel oder einer Rezension unterliegt dem Urheberrecht. Persönliche Angaben zu Autoren, Zeichnern, Interviewpartnern usw. einschließlich den URLs ihrer Websites und privaten Fotos dienen allein der Information im Rahmen eines Artikels oder einer Rezension und wurden von dem Betreffenden genehmigt oder/und stammen von seiner Website oder aus einer anderen offiziellen, für jedermann frei zugänglichen und honorarfrei nutzbaren Quelle (Verlagsseite, Wikipedia usw.). Wer RATTUS LIBRI nicht per Email erhalten, sondern lieber die kostenlosen Downloadmöglichkeiten nutzen und seine Email-Adresse löschen lassen möchte, sendet bitte eine kurze Email an die Redaktion (irene.salzmann(at)t-online.de).

Redaktion RATTUS LIBRI V.i.S.d.P.:

Irene Salzmann, Raiffeisenstr. 11, D – 85402 Kranzberg

Elmar Huber, Rieslingstr. 12, D – 76835 Roschbach

Das Magazin RATTUS LIBRI löst mit der Ausgabe 135 den Bücherbrief RATTUS LIBRI ab. Das Magazin RATTUS LIBRI wurde geschaffen von Irene Salzmann, Elmar Huber und dem RATTUS LIBRI-Team.

Rezensenten dieser Ausgabe: Karl E. Aulbach (KEA), Elmar Huber (EH), Armin Möhle (armö), Irene Salzmann (IS), Petra Weddehage (PW).

Logo ©Lothar Bauer

Die Archiv-Seite betreut Günther Lietz: <http://rattus-libri.taysal.net/>

Kontaktadresse: rattus.libri.is1 (at) gmx.de und elmar.h (at) web.de

Erscheinungsdatum: Ende Juni 2018



DEADPOOL

“The Merc with a Mouth” und der aktuelle Publikumsliebbling

USA, die zweite Hälfte der 1980er Jahre: Superhelden-Comics waren so beliebt wie selten zuvor und eroberten auch den europäischen Markt. Die meisten Helden waren nicht unbekannt, denn diverse Verlage hatten bereits in den Jahren zuvor die Lizenzen an der einen oder anderen Serie erworben und ihr in Deutschland eine Fan-Gemeinde eingebracht.

Nachdem das Golden und Silver Age vorbei waren, schien es zunächst keine neuen Ideen zu geben – belanglose Begebenheiten und Slapstick dominierten –, weil der Comic Code ab 1954 die freie Entfaltung der Künstler stark beeinträchtigte. Doch muss man sagen, dass es ab Mitte der 1970er Jahre zu überraschenden Entwicklungen kam, die den Fokus auf alte und neue Helden und ihre nun wieder spannenden Abenteuer lenkten.

Sogar eine neue Art Held wurde geschaffen, der rauer, kantiger und nicht mehr eindeutig ‚gut‘ war, dafür aber umso besser beim Publikum ankam: „Wolverine“ („Hulk 180“, 1974). Ihm folgten ähnlich charakterisierte Figuren wie „Deadpool“ („New Mutants 98“, 1991) und „Spawn“ („Spawn 1“, 1992), und er ermöglichte es zahlreichen anderen Serien, deutlich härter zu werden, z. B. „Daredevil“ („Daredevil 1“, 1964), „Punisher“ („Amazing Spider-Man 129“, 1974) und „Moon Knight“ („Werewolf by Night 32“, 1975).

Die Autoren wurden mutiger – mitunter wagte man es sogar, auf das Comic Code-Label zu verzichten und kritische Themen wie Drogensucht und Homosexualität einzubinden (ab 1971 begannen die Verlage, angeführt von Marvel, auf eine Lockerung der Regeln zu drängen, und 2011 entzogen sich mit DC und Archie Comics die letzten großen Unternehmen der Kontrolle durch den Comic Code). Die Zeichner arbeiteten idealistisch-realistischer, und die Möglichkeiten, welche bald darauf die Kolorierung am PC bot, wurden genial genutzt (ein Vorreiter der PC-Kolorierung waren in den 1990er Jahren vor allem die Extreme Studios). Um die sehr viel aufwändigeren Bilder angemessen präsentieren zu können, offerierte Marvel neben den gängigen Pulp-Comics zusätzlich eine Deluxe-Version mit höherwertigem Papier.

Mehrere Zeichner wurden damals zu Stars: Jim Lee („X-Men“), Marc Silvestri („Uncanny X-Men“), Todd McFarlane („The Amazing Spider-Man“), Rob Liefeld („New Mutants“) und etliche andere. Da sich die Künstler bewusst waren, dass die Popularität der jeweiligen Serien ihrem Zeichenstil zu verdanken war, wünschten sie sich mehr Anerkennung seitens der Verlage und eine größere Einflussnahme auf die Titel. Weil ihnen das verweigert wurde, kündigten einige und gründeten 1992 den Studioverbund Image, der schon bald mit den großen Kollegen Marvel und DC konkurrierte.

Image startete furios, weil die Leser gemeinsam mit den Künstlern abwanderten und den neuen Serien („Wild C.A.T.S.“, „Youngblood“, „Witchblade“, „Spawn“ usw.) eine Chance geben wollten. Einige der Studios schafften es, Verlagswesen und Kunst in den Griff zu bekommen, so dass sie noch heute unabhängig sind (Marc Silvestris Top Cow, Todd McFarlane Entertainment). Andere stellten fest, dass ihnen die Bürokratie die Zeit für das Künstlerische raubt (Jim Lees Wildstorm Productions sind seither ein DC-Imprint). Oder der Ehrgeiz veranlasste sie, zu viele Serien auf den Markt zu bringen, deren regelmäßiger Fortlauf nicht gesichert war, so dass sie nach



Mitarbeiter-, Image- und Leser-Verlusten aufgeben mussten (Rob Liefeld: Extreme Studios, Maximum Press, Awesome Comics, Arcade Comics) und der Betreffende für Auftragsarbeiten zu Marvel, DC, Image oder einem anderen Verlag zurückkehrte.

In der ersten Hälfte der 1990er Jahre entstanden sehr viele kleine Label mit neuen, sich am Zeitgeist orientierenden Comic-Serien, die weniger im Superhelden- als im Fantastik-Milieu angesiedelt waren, doch leider wurden die wenigsten zu Ende gebracht, weil die meisten selbständigen Künstler die Doppelbelastung, Zeichnen und Vermarktung ihrer Titel, über einen längeren Zeitraum nicht durchhielten. Das war schade, denn es erschienen doch einige vielversprechende, sehr schön illustrierte und weniger ‚superheldige‘ Hefte („Aria“, „Kin“), von denen man gern einige Nummern mehr gelesen hätte.

Als die Welt bei Marvel (und DC) noch in Ordnung war (vor 1992), illustrierte Rob Liefeld ab 1989 „New Mutants“. Er startete mit # 86 und schaffte es, diesem am wenigsten beachteten „X-Men“-Spin Off zu deutlich höheren Verkaufszahlen zu verhelfen. Der Durchbruch gelang allerdings erst, nachdem als Autorin Louise Simonson ihrem Kollegen Fabian Nicieza hatte weichen müssen, der mit Rob Liefeld ein *dream team* bildete, das ab # 98 (Februar 1991) verantwortlich war für Charaktere wie Domino, Shatterstar, Warpath und Feral – sowie Deadpool.

„New Mutants“ wurde nach # 100 eingestellt, und die Nachfolge-Serie erschien unter dem Titel „X-Force“, von dem es mittlerweile vier mehr oder minder voneinander unabhängige Reihen gibt – aufgrund der jeweiligen Themen und Mitglieder –, in denen zumindest teilweise einige der originalen Charaktere (aus „New Mutants“) auftraten.

„X-Force Vol. 1“ wurde von Fabian Nicieza anhand der Plots von Rob Liefeld geschrieben und von Letzterem gezeichnet, was dazu führte, dass „X-Force“ einer der „X“-Bestseller wurde, bis Rob Liefeld die Serie nach # 12 aus Unzufriedenheit verließ (um Mitbegründer von Image zu werden und später gelegentlich für „X-Force“, „Deadpool“ und andere Reihen Cover und Einzelnummern beizusteuern), woraufhin Greg Capullo („Spawn“) und Tony Daniel („The Tenth“) das Werk fortführten, bis der Autor Jeph Loeb zusammen mit dem Penciler Adam Pollina der Serie Mitte der 1990er in eine andere Richtung lenkte, eine optischer Verjüngung der Protagonisten inklusive.



„Deadpool“ alias Wade Winston Wilson tauchte erstmals im Februar 1991 in „New Mutants 98“ als Superschurke auf, der das Team immer wieder bekämpfte. Er ist ein Geschöpf des Weapon X Projects, das auch (Anti-) Helden wie „Wolverine“, „Sabretooth“ („Iron Fist 14“, 1977), „Maverick“/„Agent Zero“ („X-Men Vol. 2, # 5“, 1992), „Fantomex“ („New X-Men 128“, 2002) etc. hervorgebracht hat. Wie viele von seinen Kollegen verfügt Deadpool über einen beschleunigten Heilungsfaktor, große Kraft und extreme Agilität. Selbst wenn man ihn tötet, kann er zurückkehren. Er ist jedoch kein geborener Mutant, sondern mutierte zum Superhelden aufgrund der an ihm durchgeführten genetischen Veränderungen.

Optisch erinnert Deadpools Kostüm an das von „Spider-Man“. Tatsächlich hat Rob Liefeld einige „Spider-Man“-Episoden gezeichnet, so dass es denkbar ist, dass er ungebrauchte Skizzen für seinen eigenen Helden verwendet hat, genauso wie man dem frühen, von Todd McFarlane illustrierten, „Spawn“ die Ähnlichkeit zu „The Amazing Spider-Man“ ansieht.

Auch die Sprüche von Deadpool erinnern an die von „Spider-Man“, der stets locker-flockig das Geschehen kommentiert. Bei Deadpool läuft das jedoch um einige Nuancen böser ab. Das Warum liegt auf der Hand: „Spider-Man“ ist definitiv ein ‚Guter‘, der nicht tötet, allenfalls ein Leben nicht retten kann. Deadpool hingegen ist ein Söldner, der konditioniert wurde wie seine Leidensgenossen, so dass er aggressiver und oft psychopathisch reagiert, selbst wenn er in Wirklichkeit kein ‚Böser‘ (mehr) sein möchte.

Nachdem Deadpool in den ersten Heften den tödlichen Söldner verkörperte, der weder Freund noch Feind kennt, wenn er einen Auftrag zu erfüllen hat, wandelte er sich ganz langsam vom ‚Saulus zum Paulus‘, vom Schurken zum Anti-Helden: In bestimmten Situationen wechselte er die Seiten und unterstützte die ‚Guten‘, welche ihm trotzdem weiterhin mit Vorsicht oder gar Ablehnung begegnen, weil sie sein früheres Vorgehen nicht vergessen haben und ihm misstrauen.

Mitgliedschaften z. B. bei „X-Force“, „X-Men“, „Uncanny Avengers“ kamen zustande, waren aber nie von Dauer.



Das mag mancher schade finden, denn gerade in Team-Ups zeigen alle (Anti-) Helden ihr wahres Potenzial, wenn sie, auch als notorische Einzelgänger, zum Wohle der Kameraden über ihren Schatten springen und beweisen, dass sie doch eine gewisse Team-Fähigkeit besitzen. Hinzu kommt, dass ein Abenteuer mit mehreren und wechselnden Beteiligten vielfältiger und weniger vorhersehbar gestaltet werden kann, und das macht natürlich auch dem Leser mehr Spaß, als wenn z. B. „Captain America“, der „Hulk“ oder „Daredevil“ nach immer ähnlichen Mustern ihre

wiederkehrenden Intim-Feinde allein bekämpfen.

Unter den (Anti-) Helden nimmt Deadpool außerdem eine Sonderstellung ein. Nicht bloß spricht er mit seinen Feinden und mit sich selbst, sondern auch mit seinem Publikum. Als einziger Marvel-Charakter ist er sich bewusst, eine fiktive Figur zu sein. Das funktioniert in seinen Solo-Serien sehr gut und hebt diese aus dem Allerlei der anderen Titel hervor. Wird er in die ‚ernsthaften‘ Serien integriert, fahren die Autoren dieses Element zurück. Und auch das klappt. Der Leser nimmt Deadpool alles ab, ob er nun im Team mit anderen ‚vernünftig‘ agiert oder im Alleingang die Gesetzmäßigkeiten des Marvel-Universums aushebelt.



DEADPOOL: Souverän in allen Genres

Letzteres führte zur Entstehung von schrägen Mini-Serien wie „Deadpool Kills the Marvel Universe“, „Deadpool Killustrated“, „Deadpool Kills Deadpool“ und „Deadpool Pulp“. Innerhalb dieses Rahmens wurden auch diverse „Deadpool“-Varianten erschaffen, die man sicherlich als Hommage an die „Superman“-Familie sehen kann, denn dem Kollegen von DC stellte man auch allerlei ‚Super‘-Wesen zur Seite oder führte sie als Gegner ein, ob das nun Super-Hund Krypto, Super-Boy, Super-Girl, Bizarro oder wer/was auch immer waren.

In Deutschland sind mittlerweile bei Panini viele „Deadpool“-Titel erschienen, leider nicht in chronologischer Folge, denn als diese Figur 1991 erstmals auftauchte, gab es noch keine Dino (1993) bzw. Panini Comics (2003) in Deutschland. Auch war damals nicht abzusehen, dass diese Figur einmal ein großer Publikumsliebhaber werden würde, was nun durch zwei Kino-Filme gewürdigt wurde (Stand 2018). Ein Flyer des Verlags versucht, etwas Ordnung in die schier unüberschaubaren „Deadpool“-Publikationen zu bringen, indem eine Übersicht der verfügbaren Hefte inklusive einer empfohlenen Lese-Reihenfolge offeriert wird.



**Scott Aukerman, James Robinson, Brian Michael Bendis
Der Film und sein Star + Jubiläum + Leseprobe
Spider-Man/Deadpool**

*Spider-Man/Deadpool 6: Number One on the Maul-Sheet! + Marvel
75th Anniversary Celebration 1 (I): Anniversary + Civil War II 1,
Marvel, USA, 2016*

Panini Comics, Stuttgart, 02/2017

*Comic-Heft, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, Horror, keine
ISBN, 48/0,- (Gratis-Leseprobe)*

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Mike del Mundo

*Zeichnungen von Reilly Brown, Scott Hanna, Rick Magyar, Le Beau
Underwood, Jason Keith, Chris Samnee, Jordie Bellaire,
Walproject, David Marquez, Justin Ponsor*

www.paninicomics.de

www.scottaukerman.tumblr.com

www.jinxworld.com

<http://deadlymike.deviantart.com>

<http://reillybrwon.deviantart.com>

<http://lebeauunderwood.weebly.com>

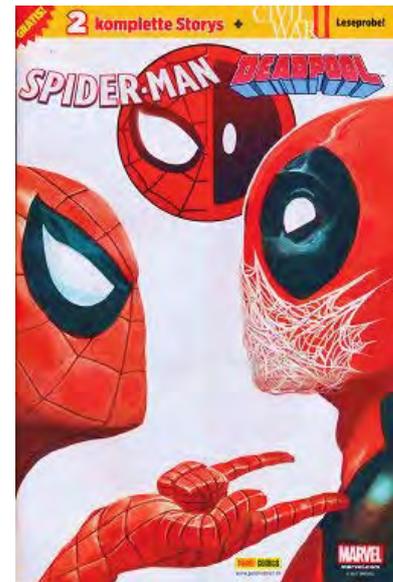
<http://mayonnaiseandbread.deviantart.com/>

www.chrissamnee.com

<http://wjoajordie.blogspot.com>

www.davidmarquez.com

<http://joopadoops.deviantart.com>



Deadpool wird aufgefordert, an dem Film mitzuwirken, der über ihn gedreht werden soll. Geschmeichelt sagt er zu und holt als Berater Spider-Man mit an Bord, der bereits Hauptfigur von mehreren Filmen war. Dass die Handlung des Films nicht gerade ein Geniestreich ist, ist noch nicht einmal das Schlimmste: Einer der Akteure hat Deadpool eine Falle gestellt und will ihn töten. Es gibt Ereignisse, die viele Menschen bewegen. Im Nachhinein, wer kann die Frage beantworten, wo er damals war, beispielsweise als die Fantastic Four nach einem Flug ins All mit besonderen Fähigkeiten zurückkehrten oder als Charles Xavier starb?

Der Terrigen Nebel verwandelt den Studenten Ulysses Cain in einen Inhuman, der in die Zukunft sehen kann. Die Helden spalten sich in zwei Fraktionen über die Frage, ob diese Fähigkeit genutzt werden sollte, um Katastrophen zu verhindern, bevor sie eintreten, oder ob dadurch nur neues Unheil entsteht und man den jungen Mann besser in Ruhe lassen sollte.

Anlässlich des neuen Mega-Events bzw. Crossovers „Civil War II“ spendiert Panini einen Gratis-Comic mit zwei abgeschlossenen Storys und einer Leseprobe nebst einigen Seiten Werbung.

In einer der Geschichten müssen sich Deadpool und Spider-Man gegen einen Mächtigen-Star verteidigen, der Deadpool umbringen will. Wer mit diesem Charakter vertraut ist, weiß, dass die Handlung nicht ernst zu nehmen ist, da sie sich, die Figuren und den Hype um (schlechte) Kinofilme auf die Schippe nimmt. Das eine oder andere müde Grinsen mag das Ganze vielleicht dem Leser entlocken.

Die nächste in sich abgeschlossene Story ist fragmentarisch und besteht nur aus einer Aneinanderreihung von Szenen, in denen einige namhafte Helden in für sie charakteristischen Szenen zu sehen sind. Damit feiert der Marvel Verlag seinen 75. Geburtstag.

Die Leseprobe zu „Civil War II“ verrät kaum etwas von dem, worum es geht. Man erfährt nur, dass so ziemlich alle Helden involviert sein werden, ein junger Mann eine Schlüsselposition erhält und mit dem Auftauchen eines Celestials die Auseinandersetzung über die kontroversen Ansichten von Captain Marvel und Iron Man sowie ihren Anhängern in die Wege geleitet wird.

Wie immer, wenn man die Leser auf den Geschmack bringen möchte, sind die Zeichnungen sehr gefällig. Ob man deshalb aber auch dem schon wieder bombastisch inszenierten Crossover durch alle Serien folgen möchte, einschließlich jener, die man sonst nicht liest/sammelt, um das Gesamtbild zu sehen, muss jeder für sich entscheiden. Vermutlich wird es wieder viele Opfer und anschließend den einen oder anderen Serien-Neustart (in immer kürzeren Abständen) geben.

Der Gratis-Comic an sich ist eine nette Idee, wobei man bei der Auswahl der Geschichten/Leseprobe vielleicht nicht die glücklichste Hand hatte, denn so richtig geweckt wurde die Lust aufs Lesen dieser Titel eigentlich nicht. (IS)



DEADPOOL: Der Anti-Held

Ähnlich wie beispielsweise bei „Wolverine“ und „Rogue“ ließen die Autoren nicht gleich die Katze aus dem Sack, wer Deadpool ist und was ihm alles widerfuhr, so dass er zu dem wurde, der er jetzt ist. Widersprüche oder bewusste Änderungen seiner Geschichte lassen sich dabei leicht durch falsche, implantierte Erinnerungen und Psychosen erklären. Nach wie vor werden Angaben zu seiner Person einfach vom Tisch gewischt und durch etwas anderes ersetzt, wenn es ein neuer Autor so will.

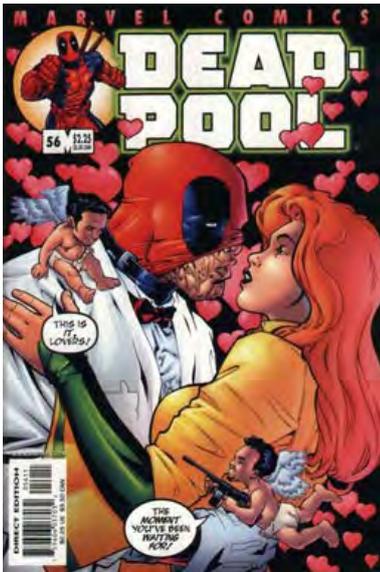
Es ist nicht einmal sicher, dass Deadpools realer Name tatsächlich Wade Winston Wilson lautet, da ein Gegenspieler, T-Ray, behauptet („Deadpool 33“, 2000), er sei der echte Wade Wilson, und Deadpool habe seine Identität gestohlen. Angeblich wäre dessen Name Jack. Für beide Behauptungen gibt es in verschiedenen Heften Hinweise, die dafür oder dagegen sprechen.

Allgemein heißt es, dass Deadpool Kanadier ist, aufgewachsen in Clair und Wadena (Schule)/Saskatchewan, und nach seiner Entlassung aus der Armee dem Weapon X Programm beitrat, in erster Linie um von seiner Krebserkrankung geheilt zu werden. Die Behandlung verhalf ihm zu erstaunlichen Selbstheilungskräften, die tatsächlich die Krankheit in Schach halten; allerdings ist er vom Krebs stark entstellt. Zudem verfügt er über mehr physische Kraft und Agilität. Ferner ist er geübt im Umgang mit verschiedenen Waffen und beherrscht mehrere Sprachen.

Deadpools Heilungsfaktor ist so wirkungsvoll, dass er praktisch unsterblich ist, sogar mehrfach seinen eigenen Tod überlebt hat bzw. wiederauferstanden ist, nachdem man ihn geköpft hatte. Bei einer Zeitreisemission wird er von „X-Force“ achthundert Jahre in der Zukunft gefunden – lebend und so unverwundlich wie immer („X-Force/Cable: Messiah War“, 2009). Da können nicht einmal „Wolverine“ und „Sabretooth“ mithalten, die ebenfalls deutlich älter sind, als man von ihrem Aussehen her schließen würde, von Alternativwelt-„Old Man Logan“ (Fantastic Four Vol. 1, # 558, 2008) einmal abgesehen, denen jedoch abgetrennte Glieder nicht nach- und Köpfe nicht wieder anwachsen.

Es wird erwähnt, dass Deadpool einige Beziehungen hatte und mehrmals verheiratet war. Aus einer früheren Verbindung mit Carmelita Camacho entstammt eine Tochter namens Eleanor („Deadpool Vol. 3, # 9“, 2013), die aus Sicherheitsgründen in der Familie der S.H.I.E.L.D.-Agentin Emily Preston aufwächst.

Obwohl Deadpool nicht gerade wie ein Romeo aussieht, gab es Romanzen mit zeitweiligen Partnerinnen und Team-Gefährtinnen, die mehr als bloß sein Gesicht sahen: Copycat alias Vanessa Carlyle (als Domino: „New Mutants 98“, 1991; als Copycat: „X-Force 19“, 1993) ist eine ehemalige Prostituierte, die Deadpool aus dem Milieu herausholte. Sie trennten sich, als Deadpool von seiner Krebserkrankung erfuhr und verschwand, um Hilfe beim Weapon X Project zu suchen.



Daraufhin ließ sich Copycat als Söldnerin anheuern und nahm als Gestaltwandlerin für eine Weile den Platz von Domino bei den „New Mutants“ und „X-Force“ ein. Nachdem Deadpool Copycat aufgrund ihrer schweren Verletzungen für tot gehalten hatte, erholte sie sich auf wunderbare Weise durch sein Blut und dem darin enthaltenen Heilungsfaktor. Allerdings gab Copycat die Hoffnung auf eine Fortsetzung der Beziehung auf, als sie von Deadpools Interesse an Silyn erfuhr.

Silyn alias Theresa Cassidy („Spider-Woman 37“, 1981) ist die Tochter von Banshee alias Sean Cassidy. Sie kann fliegen und setzt ihren Gegnern vor allem mit ihrem Sonarschrei zu. Zeitweilig war sie Mitglied von „X-Force“, wo sie Deadpool kennenlernte, mit dem sie eine kurze Romanze verband. In dieser Zeit wurde sie zu einem Stabilitätsfaktor für ihn und zog ihn zunehmend auf die Seite der ‚Guten‘.

Shiklah („Deadpool: The Gauntlet 3“, 2014), deren Familie einst über die Monsterwelt herrschte, sollte von Deadpool zu Dracula gebracht werden, der durch die Ehe mit ihr den Konflikt zwischen Monstern und Vampiren beizulegen hoffte und nebenbei auch noch der neue Herrscher dieses Reiches werden wollte. Deadpool wechselte die Seiten und heiratete selbst Shiklah, die neue Herrin der Monsterwelt. Durch den Einfluss von Spider-Man und anderen Helden, mit denen er bis dahin zusammengearbeitet hatte, kamen seine positiven Seiten immer stärker zum Vorschein, sehr zu Shiklahs Verdruss, die Gefallen an dem unberechenbaren, psychotischen Deadpool gefunden hatte. Es folgte die Scheidung.

Rogue alias Anna Marie („Avengers Annual 10“, 1981), zuletzt Anführerin der „Uncanny Avengers“, kann durch eine Berührung die Fähigkeiten und Erinnerungen anderer auf sich übertragen. Sie haderte lange damit, dass Deadpool zu ihrem Team gehörte. Er bewies jedoch während einer sehr gefährlichen Mission, dass auf ihn Verlass ist und er alles gibt, um seine Kameraden zu retten. Deutlich mehr als nur ein schlechtes Gewissen, weil sie ihn nicht gut behandelt hatte, trieb Rogue kurz in seine Arme. Ob es das schon war (Deadpool verließ das Team nach Vol. 3, # 23)?

In dem Bemühen, Gutes zu tun, suchte Deadpool immer wieder Anschluss an verschiedene Teams wie „X-Force“, „X-Men“ und „Thunderbolts“ oder bot anderen Helden seine Mitarbeit bei heiklen Missionen an, darunter „Spider-Man“, „Cable“ und die Söldnerin Domino. Meist hatten oder haben die Kollegen keine andere Wahl, als seine Hilfe anzunehmen, doch davon, dass sie anschließend beste Freunde sind, kann nicht die Rede sein. Viele sehen in Deadpool bloß den durchgeknallten Killer, der er früher einmal war.

Überraschenderweise sind es ausgerechnet jene, die selbst viele Jahre unter einem negativen Image litten und hart um Akzeptanz kämpfen mussten (z. B. „Wolverine“, „Spider-Man“ und „Rogue“), die ihm besonders ablehnend begegnen. Dass sich Deadpool davon nicht entmutigen lässt, sondern weiterhin versucht, mit den anderen Helden auszukommen und anderen zu helfen, spricht eindeutig für ihn und lässt den Leser mit dem glücklosen Anti-Helden sympathisieren. Aktuell bleibt das Pech Deadpools treuester Gefährte. Er wird getäuscht, begeht einige schwerwiegende Fehler und verliert infolgedessen alles, was er sich aufgebaut hat und ihm lieb und teuer war. Nach der Wiedergutmachung löscht er alle schönen Erinnerungen, die für ihn zum Albtraum geworden waren, um sein Leben neu und von der Last des Wissens befreit zu beginnen.



Gerry Duggan

In den Klauen von Red Skull

Uncanny Avengers 5

Uncanny Avengers (2015 II) 18 – 23: Never Gonna Give You Up/Lights Out/As the World Burns/Maximum Effort/Rogue Won/Coda, Marvel, USA, 2017

Panini Comics, Stuttgart, 12/2017

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, Mystery, 978-3-7416-043136, 140/1499

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titellillustration von Steve McNiven

Zeichnungen von Pepe Larraz, Kevin Libranda, Rodrigo Zayas,

David Curiel, Protobunker, Dono Sánchez-Almara

www.paninicomics.de

<http://gerryduggan.com>

www.stevemcniven.com

<http://jldrawings.blogspot.de/>

<http://kevintut.deviantart.com>

<https://twitter.com/madridesmio?lang=de>

<http://davidcuriel.deviantart.com/>

www.protobunker.com

<http://donomx.deviantart.com>



Nachdem Cyclops unter dem Einfluss des Phoenix' Professor Xavier getötet hatte, stahl Red Skull das Gehirn des Helden und ließ sich den telepathischen Sektor implantieren, um diese Kräfte für seine Zwecke zu nutzen. Bislang versuchten die X-Men und ihre Verbündeten vergeblich, Red Skull zu überwältigen und den Missbrauch der Gabe zu unterbinden.

Längst hat der Verbrecher die „Uncanny Avengers“/Avengers Unity Division unter seine mentale Kontrolle gezwungen und plant, die neuen Marionetten dazu zu benutzen, Chaos über die Vereinigten Staaten zu bringen und seine Machtansprüche auszubauen. Allein Rogue konnte die Übernahmeversuche bislang abwehren, aber sie tappt in Red Skulls Falle, als sie ihn stellen will.

Der Einzige, der jetzt das Blatt noch zu wenden vermag, ist Deadpool, dessen Verstand so konfus ist, dass Red Skull ihn nicht manipulieren kann. Rogue erhält daraufhin den Befehl, ihren Kameraden zu töten ...

Es passt ganz gut zum aktuellen „Deadpool“-Hype, dass ausgerechnet er, mit dem eigentlich keiner aus dem Team wirklich zusammenarbeiten mochte, die letzte Chance der Avengers und Amerikas ist, nachdem Red Skull Quicksilver, Human Torch, Doctor Voodoo, Synapse, Wasp, Cable und schließlich Rogue in seine Gewalt gebracht hat. Stehen in Deadpools eigenen Serien der morbide-abgedrehte Humor an erster Stelle, agiert er als Mitglied diverser Teams für gewöhnlich ernsthafter, weniger übertrieben, dem Inhalt des Titels angemessen.

Rogue, die als ehemaliges Mitglied der Brotherhood of Evil Mutants lange von den X-Men ausgegrenzt wurde, hat nach anfänglichen Reibereien erkannt, dass sich Deadpool geändert hat, er gern das Richtige tun und ein Held sein will, was ihm nur nie so ganz gelingt. Sie schenkt ihm ihr volles Vertrauen, und das erweist sich letztlich als ausschlaggebend dafür, dass Red Skull besiegt wird.

Deadpool überrascht damit, dass er gute Ideen hat und es schafft, einige Helfer, dazu zu bewegen, ihre Ressentiments zurückzustellen und ihm zu folgen. Tatsächlich sieht Spider-Man, anders als Rogue, in Deadpool keinen Freund, obwohl auch er weiß, wie es ist, wenn andere Helden voller Misstrauen sind und ihn sogar als vermeintlichen Schurken jagen. Von daher hätte man von ihm sehr viel mehr Verständnis und Entgegenkommen erwartet.

Diese sich unterschiedlich entwickelnden Beziehungen der ehemaligen und aktuellen Team-Mitglieder sind mindestens so interessant wie der dramatische Kampf gegen den Red Skull bzw. das Aufeinandertreffen von Deadpool und der manipulierten Rogue, das sehr brutal inszeniert wurde, selbst wenn man weiß, dass seine Selbstheilungskräfte Deadpool früher oder später wieder in einem Stück auftreten lassen.

Obwohl es nicht ihre Schuld war, kann Rogue das Geschehene nicht auf sich beruhen lassen, zumal sie fürchtet, dass Deadpool sie nun hasst. Nach dem grausamen Kampf ist der Kontrast des gefühlvollen Moments umso intensiver, als beide die Schwelle zu sehr viel mehr als Kameradschaft überschreiten. Leider gibt es eine unerwartete Störung, und so bleibt einstweilen alles offen.

Und natürlich werden die Weichen für kommende Konflikte gestellt, denn ausgerechnet jemand, dem alle vertrauen, scheint ein Verräter zu sein.

Da zwei Zeichner am Werk waren, wirkt der Band etwas uneinheitlich, wobei die Seiten von Pepe Larraz die gefälligeren Bilder liefern. Nach wie vor hat es noch keiner geschafft, Rogue ein hübscheres Kostüm zu verpassen, und ihre aktuelle Frisur lässt sich mit einem Wischmopp vergleichen. Wer sich noch erinnert, wie sie aussah, als Jim Lee die „X-Men“ illustrierte, denkt mit Wehmut an diese Ära (um 1990) zurück.

Ein spannendes Paperback mit viel Action, Drama, unerwarteter Romantik und etlichen Überraschungen – eine Lektüre, die den Leser auf mehreren Ebenen packt. (IS)



Deadpools ‚Väter‘

Der US-Amerikaner Rob Liefeld (<http://robliefeldcreations.com>), Jahrgang 1967, ist einer der am meisten umstrittenen Comic-Künstler. Als Autodidakt begann er, Mitte der 1980er Proben seiner Arbeiten an kleinere Verlage zu senden, die zunächst eher sein Talent als Autor anerkannten, bevor sie nach einer deutlichen Leistungssteigerung auch seinen Illustrationen Beachtung schenkten. Obschon es mit Megaton Vereinbarungen über eine Comic-Story, die Rob Liefeld zeichnen sollte, gab, wurde das Projekt nicht mehr realisiert, da der Verlag sein Programm einstellte.



“Comics creator **Rob Liefeld** at a book signing at JHU Comics in Manhattan on February 9, 2016”

2.9.16RobLiefeldByLuigiNovi1.jpg
(Ausschnitt)

By Luigi Novi, [CC BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=46962239>

Erst auf einer Comic Book Convention knüpfte Rob Liefeld Kontakte zu DC und Marvel, durfte für sie einige kleine Arbeiten erledigen und fing schließlich in den frühen 1990er Jahren an, für Marvel zu zeichnen. Wenige Ausgaben reichten ihm, um das Kellerkind „New Mutants“ (ab # 86) zu einem Spitzentitel zu machen, ebenso die Nachfolge-Serie „X-Force“.

Nicht nur stellte er die Teenie-Truppe als junge Erwachsene dar, die unter der Ägide ihres neuen Anführers Cable zu Soldaten gedrillt wurden, um sich gegen Mutantenhasser und generell Feinde der Menschheit verteidigen zu können, er schob auch das bisherige Beziehungsgeplänkel an den Rand und baute den Titel in eine härtere Serie um, die vor allem von dynamischen Kämpfen und viel ‚Krawumm‘ lebte. Sein eindringlicher, kraftvoller Stil passte hervorragend zu dieser neuen Richtung des „X-Men“-Spin Offs, in dem der harte Überlebenskampf der Mutanten, der Selbstschutz und martialische Auseinandersetzungen das Hauptthema stellten,

und setzte Akzente gegenüber den eleganteren, glatten Illustrationen von z. B. Marc Silvestri, Jim Lee und Alan Davis, denen die romantischen und problematischen Beziehungen ihrer Protagonisten untereinander mindestens so wichtig waren wie die Bemühungen, Hilfsbedürftigen beizustehen und die Menschen zu überzeugen, dass von Mutanten keine Gefahr ausgeht, dass Homo sapiens und Homo superior friedlich koexistieren können.

Rob Liefelds Markenzeichen waren und sind extrem muskulöse Männer mit dicken ‚Wummen‘ und sehnige, wohlproportionierte Frauen, denen man ansieht, dass sie sich auch zu verteidigen wissen, wenn ihre Mutantengabe versagt. Gestik und Mimik sind immer sehr ausgeprägt, oft schon übersteigert.

Die Übertreibungen wurden später, nachdem Rob Liefeld bei seinen Image-Kollegen in Ungnade gefallen war und den Studio-Verbund verlassen musste, zur Zielscheibe ihres Spottes, indem sie ab und zu als *cameo* eine seiner Figuren in ihren Serien auftreten ließen, aber sehr viel überspitzter gezeichnet mit Tonnenbrüsten und winzigen, hufartigen Füßen. Und sie waren nicht die Einzigen, die ihn kritisierten, dass er kein guter Zeichner sei, weil er Probleme mit der Anatomie habe und die Hintergründe oft nur spärlich gestalte.

Dennoch darf man nicht vergessen, dass 1991 „X-Force 1“ 4.000.000-fach verkauft wurde – ein bis dahin einmaliger Rekord, der erst von Jim Lees „X-Men Vol. 2, # 1“ übertroffen wurde – und immer noch ist dieser Titel der am zweitmeisten verkaufte.



1991 trug sich Rob Liefeld mit dem Gedanken einer eigenen Serie, die bei Malibu erscheinen sollte, ein Verlag, der später von Marvel aufgekauft und dessen Titel nach einer kurzen Übergangsphase eingestellt wurden. Dem Künstler wurde gedroht, falls er eine – den X-Men ähnliche – Serie veröffentlichen würde, wolle man ihn entlassen.

Letztendlich verließ er Marvel und gründete 1992 die Extreme Studios und zusammen mit anderen Zeichnern, die ebenfalls unzufrieden waren mit der mangelnden Anerkennung seitens der großen Verlage, Image Comics. Seine Serie „Youngblood“, die auf Entwürfe für DCs „Teen Titans“ zurückgeht, war der erste Image-Titel, der publiziert wurde, welcher sich trotz reichlicher Kritik bezüglich des Formats als Flip-Book, der unausgegorenen Story, den eher sparsamen Zeichnungen und nicht haltbaren Erscheinungs-terminen bestens verkaufte und auch erst wieder von Jim Lee und seinen



„W.I.L.D.Cats“ übertroffen wurde.

Rob Liefeld veröffentlichte etliche weitere Serien, u. a. „Brigade“, „Glory“ und „Avengelyne“, die teils unter dem Label Maximum Press erschienen, wenn sie nicht so recht zu Image passten. Die Zahl all seiner Serien expandierte so rasant, dass die Veröffentlichungstermine trotz der Unterstützung durch mehrere großartige Zeichner nicht eingehalten werden konnten, was ihm sehr schadete. Auch gelegentliche Aufträge, die er für Marvel und DC ausführte, waren nicht immer von Erfolg gekrönt und wurden vorzeitig eingestellt oder an andere Künstler weitergereicht.

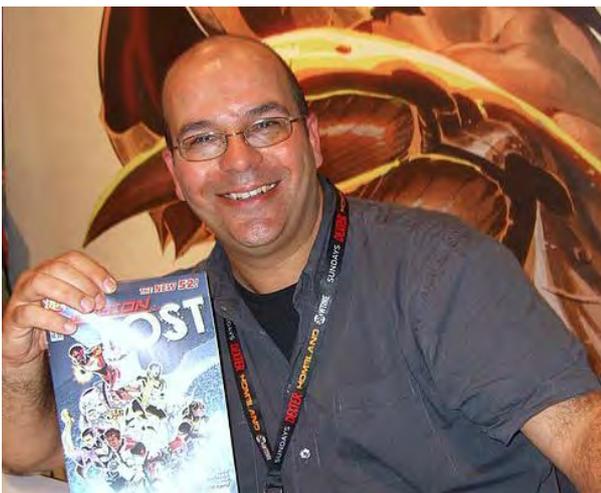
1996 verließ Rob Liefeld Image nach Querelen mit seinen Kollegen, bevor sie ihn, wie es heißt, hinauswerfen konnten. Man kritisierte ihn für geschäftliche Entscheidungen, die nicht mit den Partnern abgestimmt waren. Aus den Extreme Studios und Maximum Press wurde das Label Awesome Comics. Zu den Publikationen des neuen Verlags gehörten bereits bekannte Serien wie

„Youngblood“ und „Supreme“, an denen zeitweilig Alan Moore gearbeitet hat, aber auch neue Titel wie Jeff Matsudas „Kaboom!“. Bereits im Jahr 2000 war Awesome schon wieder Geschichte, da ein wichtiger Investor abgesprungen war.

2003 gründete Rob Liefeld Arcade Comics und publizierte erneut einzelne Hefte, darunter „NitroGen“ und „Youngblood: Genesis“, doch wurde es schnell wieder still um das junge Label. Dafür sorgte 2007 Rob Liefelds Rückkehr zu Image für eine Überraschung und das Erscheinen weiterer Ausgaben der von ihm erschaffenen Serien. Parallel dazu schrieb und zeichnete er auch immer wieder für DC und Marvel, unter anderem an seinem Volltreffer „Deadpool“.

Nach wie vor polarisiert Rob Liefeld. Es gibt Stimmen, die ihn einen großartigen Freund und innovativen Künstler nennen, und solche, die ihn als Egoisten und schlechten Autor/Illustrator bezeichnen. Ferner finden sich Kritiker, die behaupten, dass es sich bei einigen seiner Werke um Plagiate handelt, andere nennen sie Hommagen. Was davon zutrifft, muss jeder für sich entscheiden.

Einige Serien, die Rob Liefeld konzipierte, schrieb und/oder zeichnete: „New Mutants“, „X-Force“, „Team Youngblood“, „Brigade“, „Glory“, „Avengelyne“, „Deadpool Corps“, „Deathstroke“, „Heroes Reborn: Avengers“, „Prophet/Cable“, „X-Force: Shatterstar“, „Wolverine“.



*"Comics creator **Fabian Ncieza** at the 2011 New York Comic Con, Friday, October 14, 2011"*

10.14.11FabianNciezaByLuigiNovi1.jpg

By Luigi Novi, [CC BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17035963>

Fabian Ncieza, Jahrgang 1961, ist ein argentinisch-amerikanischer Comic-Autor, der in frühester Kindheit mit seiner Familie in die USA übersiedelte. Er studierte Werbung und Public Relation und befasste sich mit dem Schreiben von Comics. Mitte der 1980er Jahre begann er, in diesem Bereich für Marvel zu arbeiten – und 1987 erschien das erste von ihm verfasste Comic-Heft, „Psi-Force 9“. Später wurde er zum ‚Aushilfs-Autor‘ für „Classic X-Men“ und über mehrere Jahre Schreiber für „New Warriors“. Einige Titel später brachte man ihn 1991 mit Rob Liefeld für „New Mutants“ zusammen, und gemeinsam formten sie die Nachfolge-Serie „X-Force“ (und Charaktere wie „Shatterstar“ und „Deadpool“), der er auch nach dem Weggang des Zeichners lange treu blieb, so dass er u. a. die erste „Cable“- und „Deadpool“-Mini-Serie verfasste, wobei vor allem Letztere den folgenden Künstlern viele Schlüsselszenen lieferte, um Deadpools Charakter kontinuierlich fortzuentwickeln.

Nach Konflikten mit dem Herausgeber Bob Harris wechselte Fabian Ncieza 1995 zu DC und Acclaim und nahm außerdem Auftragsarbeiten an, sogar wieder von Marvel.

Zu den Serien, die er als Autor mit gestaltete, gehören „New Warriors“, „Alpha Flight“, „X-Men“, „X-Force“, „Thunderbolts“, „Azrael“, „Batman“.

An „Deadpool“, geschaffen von Rob Liefeld und Fabian Ncieza, haben über die Jahre viele Autoren und Zeichnern gearbeitet, und es entstanden zahlreiche Oneshots, Mini- und fortlaufenden Serien sowie diverse Team-Ups und Crossover. An dieser Stelle auf die beteiligten Künstler von rund dreißig Jahren „Deadpool“ einzugehen, würde den Rahmen des Artikels sprengen. Wer hierzu mehr wissen möchte, dem seien die Artikel auf der Marvel-Homepage, auf der amerikanischen Wikipedia inklusive weiterführender Links und die Sekundärbände von Panini empfohlen.



Matthew K. Manning

Deadpool – Der Söldner mit der großen Klappe: Die besten Artworks aus drei Jahrzehnten

Deadpool: Drawing the Merc with a Mouth – Three Decades of Amazing Marvel Comics Art, Marvel, USA, 2016

Panini Comics, Stuttgart, 03/2017

Großformatiges HC-Album mit Schutzumschlag, Comic, Artbook, Action, SF, Splatter, Urban Fantasy, 978-3-8332-3453-8, 164/3999

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Reilly Brown, Jim Charalampidis (Farbe)

Illustrationen im Innenteil von Rob Liefeld, Ed McGuinness, Alvin Lee, Greg Capullo, Ian Churchill u. a.

www.paninicomics.de

<http://mattewkmaning.blogspot.com>

www.reillybrownart.com

<https://reillybrown.deviantart.com>

<https://monkeyseed.deviantart.com/>

<http://robliefeldcreations.com>

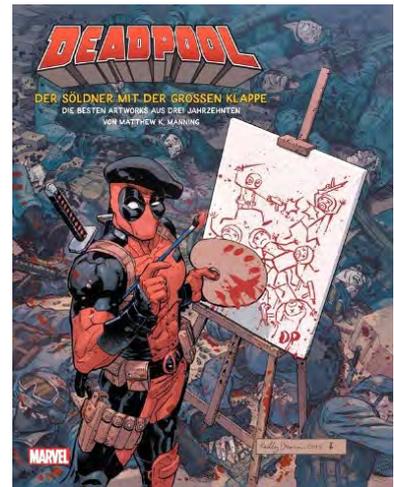
<https://edmcguinness.deviantart.com>

www.alvinleeart.com

<https://alvinlee.deviantart.com>

www.capulloart.com

www.ianchurchillart.com



Seit „Deadpool“ alias Wade Wilson in dem „X-Men“-Spin Off „New Mutants“ debütierte, hatte er darüber hinaus in der Nachfolgeserie „X-Force“ Auftritte, trat gegen „Wolverine“ und „Cable“ an, war Gast bei „Spider-Man“ und in den Heften etlicher anderer Helden. Schließlich bekam er seine eigenen Mini- und fortlaufenden Serien sowie aktuell zwei Kino-Filme, Zeichen dafür, dass er gegenwärtig äußerst beliebt ist bei den Superhelden-Fans.

Sein Charakter wandelte sich vom anfänglich gnadenlosen Söldner, der in bester „Spider-Man“-Manier stets den einen oder anderen schwarz- bis morbidthumorigen Spruch auf den Lippen trug, zu einer wesentlich differenzierteren, vielschichtigen Darstellung, demnach Deadpool nicht bloß als Auftragskiller jeden gutbezahlten Job erledigt oder tötet, um sein eigenes Leben zu retten, sondern dass er tief in seinem Innern das Richtige tun möchte, aber an sich selbst, an den Umständen seiner Mission und der Ablehnung durch die anderen Helden scheitert.

Dass er, was seine ‚Leichen-Bilanz‘ betrifft, locker mit „Wolverine“, dem „Punisher“ und – vom Konkurrenz-Label Image – „Spawn“ mithalten kann, steht außer Frage. Obwohl die Genannten die Grenze zum Splatter oft überschreiten, verübelt man diesen Anti-Helden ihr hartes Durchgreifen nicht, was dem Umstand geschuldet ist, dass die Gegner noch viel schlimmer morden würden, wenn sie nicht gestoppt werden. Im Vertrauen auf seine überragenden Selbstheilungskräfte scheut Deadpool selbst solche Konfrontationen nicht, die eigentlich den sicheren Tod bedeuten, und bezahlt mit schlimmsten Verletzungen und Schmerzen dafür, dass er ein großes Übel beseitigt hat. Zwar ist Deadpool durch Krebs entstellt, und infolgedessen, was ihm alles widerfahren ist, wandelt er geistig auf dem schmalen Grat zwischen gerade noch nicht ganz und ganz ‚verrückt‘, trotzdem ist er durchaus zu tiefen Gefühlen fähig, wie in manchen Szenen deutlich wird, z. B. gegenüber seiner früheren Freundin Copycat alias Vanessa Carlyle, seiner Tochter Eleanor aus einer früheren Beziehung, seiner Ex-Frau Shiklah oder seiner Team-Gefährtin Rogue bei den „Uncanny Avengers“.

Eigentlich ist Deadpool der „Ritter von der traurigen Gestalt“ im Marvel-Kosmos, eine Figur, die alles gibt, jedoch nur wenig Glück und viel Tragödie erlebt, und wenn es doch einmal gut zu laufen scheint, passiert etwas, durch das er wieder alles verliert.

Die Summe aus all dem macht ihn zu einer der gegenwärtig interessantesten und populärsten Charaktere der Superhelden-Comics.

Panini veröffentlicht schon seit einer geraumen Weile aktuelle und zurückliegende Oneshots und (Mini-) Serien, wobei leider versäumt wurde, auf die Chronologie Rücksicht zu nehmen (der Zug war bereits abgefahren, als Dino 1993 nach dem Aus von Condor die Superhelden nach Deutschland zurückbrachte und 2003 von Panini übernommen wurde – Deadpool wurde 1991 geschaffen, und damals war seine Erfolgsgeschichte noch nicht absehbar), was es dem Leser nicht gerade einfach macht, der Entwicklung dieser Figur zu folgen. Ein vom Verlag herausgegebener Flyer mit einer Empfehlung, in welcher Reihenfolge der Sammler lesen sollte, hilft.

Ein besonderes Bonbon für die Fans ist das großformatige „Deadpool“-Artbook mit Schutzcover und rund 160 Seiten Hochglanzpapier im Innenteil. Die Texte, die den Werdegang des Titelhelden schildern, verfasste Matthew K. Manning, Autor von Comics wie „Teenage Mutant Ninja Turtles: Amazing Adventures“, „The Batman Strikes!“ und „Spider-Man Unlimited“ sowie als Zeichner von „Meathaus“. In dem Bildband kommen auch einige Autoren- und Zeichner-Kollegen zu Wort, welche den Charakter besonders präg(t)en.

Obschon die Lektüre kurzweilig ist, sind es die farbprächtigen Bilder, die die Blicke auf sich ziehen. Sie haben wenigstens die Größe einer Kreditkarte, meist die einer Postkarte oder sind seitenfüllend. Zu sehen ist eine Auswahl der schönsten Cover, teils ohne Schriftzug, und Auszüge aus den Heften.

Die Motive veranschaulichen nicht nur, wie sich Deadpool im Laufe der Zeit und durch wechselnde Zeichner weiterentwickelt hat, sondern zeigen deutlich, dass er mehr ist als bloß ein typischer Superheld. Er spricht mit den Personen seiner Umgebung, mit sich selbst – und dem Leser. Dabei ist er sich sehr wohl bewusst, eine fiktive Figur zu sein!

Letzteres erlaubt es den Autoren, mit Deadpool das Comic-Gefüge zu durchbrechen und ihn in Szenarien zu versetzen, die eigentlich keinen Platz haben im ‚ernsthaften‘ Marvel-Universum. Prompt findet man Anspielungen auf Klassiker der Literatur, auf bekannte Filme oder auch Parodien auf Ereignisse, die in den Serien seiner Helden-Kollegen stattgefunden haben.

Einige Beispiele: Auf dem Cover von „The Uncanny X-Men 141: Days of Future Past“ steht ein gealterter Logan schützend vor der erwachsenen Kitty Pryde in einem Scheinwerferkegel, im Hintergrund ein Plakat mit den Fotos ermordeter Mutanten. Die Hommage zeigt Deadpool in derselben Haltung vor seinem Schützling und einem „Wanted“-Plakat von ihm selbst. Auch „Mad Max“, „Lone Wolf and Cub“, „Moby Dick“ und viele andere bekannte Charaktere bzw. Motive aus Buch und Kino wurden auf diese Weise humorig bedacht.

Manchmal ist es gar nicht immer so offensichtlich, wem oder was die Hommage gilt, aber die Ideen und ihre Umsetzung sind einfach grandios und zählen zu den Highlights dieses prachtvollen Artbooks.

Der Band ist seine EUR 39,99 wirklich wert, was Gestaltung, Informationsgehalt und die Auswahl der Abbildungen betrifft. „Deadpool“-Fans und die Sammler von schönen Artbooks werden an diesem Titel sehr viel Freude haben. (IS)



Deadpool im Kino

Das große Interesse an „Deadpool“ sorgte, wie in solchen Fällen üblich, auch für einiges an Merchandise Artikeln: T-Shirts, Action-Figuren, Fußmatten, Rucksäcke, Mützen/Kappen, Tassen, Brieftaschen, Poster usw.

Die Figur taucht in animierten Serien, Kino-Filmen und mehreren Video-Games auf. 2016 erschien der erste „Deadpool“-Film, der wie zuvor die „Wolverine“-Filme zur losen „X-Men Origins“-Reihe der 20th Century Fox gehört, also nicht zum „Marvel Cinematic Universe“. Das Projekt war eine Herzensangelegenheit von Hauptdarsteller Ryan Reynolds, der sich auch vehement gegen eine niedrige Altersfreigebe und die damit verbundenen Beschneidungen der Figur eingesetzt hat. Der Erfolg des Anarcho-Streifens übertraf alle Erwartungen, so dass heuer Teil 2 in die Kinos kommt, wo neben Auftritten von „Cable“ und „Domino“ auch der Grundstein für die „X-Force“ gelegt wird. Sogar von einem dritten Teil ist die Rede.



Tim Miller (Regie), Rhett Reese, Paul Wernick (Drehbuch)
Deadpool

Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment, Kinberg Genre,
Donners' Company, TSG Entertainment, USA, 2016

20th Century Fox Home Entertainment, Frankfurt, 23. Juni 2016

1 DVD im Amaraycase, Superhelden, SF, Action, Drama, Comedy,
EAN 4010232068293, Laufzeit: ca. 104 Min., gesehen 05/2018 für
EUR 5,99

Sprache: Deutsch (Dolby Digital 5.1), Englisch (Dolby Digital 5.1),
Französisch (Dolby Digital 5.1), Untertitel: Deutsch, Englisch,
Französisch, Türkisch

Bildseitenformat: 16 : 9 – 2.40 : 1

Darsteller: Ryan Reynolds, Morena Baccarin, Ed Skrein, T. J. Miller,
Brianna Hildebrand

Musik: Tom Holkenborg (Junkie XL)

Titelgestaltung: N. N.

FSK 16

www.fox.de/

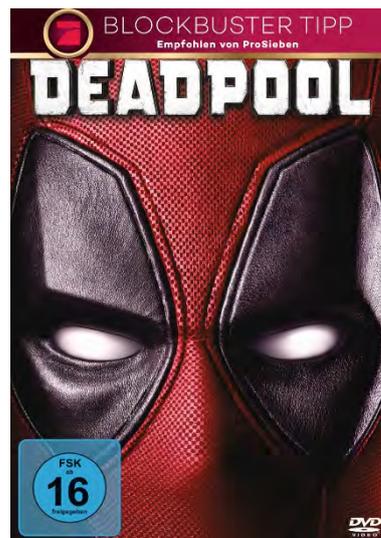
www.foxmovies.com/movies/deadpool

www.deadpool.com/

<https://twitter.com/vancityreynolds>

<https://twitter.com/missmorenab?lang=de>

<https://twitter.com/edskrein?lang=de>



Gerade als der Söldner Wade Wilson mit Vanessa die Frau seines Lebens kennenlernt, mit ihr auf Wolke 7 schwebt und sogar Heiratspläne schmiedet, erhält er die niederschmetternde Diagnose: Krebs im Endstadium.

Das militärische Geheimprojekt ‚Waffe X‘ macht ihm ein verlockendes Angebot: Eine experimentelle Behandlung soll nicht nur seinen Krebs heilen, als Bonus erhält er außerdem übermenschliche Kräfte. Doch das Serum ist nur ein Faktor. Um es zu aktivieren, muss Wilson auf ein extremes Stresslevel gebracht werden oder, mit einem anderen Wort, ‚Todesangst‘ verspüren. Dem sadistischen Versuchsleiter Ajax ist es ein Fest, den Sprücheklopfer Wilson immer neuer Folter und neuen Erniedrigungen auszusetzen, um ihm endlich die große Klappe zu stopfen. Die Situation eskaliert, das Waffe X-Labor brennt ab, doch Wilson erhält dank der Aktivierung des Serums extreme Selbstheilungskräfte, die ihn, wenn auch massiv entstellt, überleben lassen. Zwei Gedanken treiben ihn jetzt an: die Sehnsucht nach Vanessa und die Rache an Ajax.



In den ersten Jahren, nach Deadpools ‚Geburt‘ hätte wohl niemand gedacht, dass sich dieser dauerquasselnde Gaga-Antiheld zu einem von Marvels Publikumslieblingen entwickeln würde. Obwohl – oder weil (?) – er sich nirgendwo so recht einfügen möchte. Wie vor dem Start ausgiebig zu hören, war das Filmprojekt eine Herzensangelegenheit von Hauptdarsteller Ryan Reynolds, der mit „Deadpool“ (nach „Blade: Trinity“, „Green Lantern“ und „R.I.P.D.“) seinen vierten (!) Comiccharakter auf der Playlist hat

und der für „Deadpool“ in den USA eine NC-17-Freigabe durchgeboxt hat, statt eine gewinnsteigernde, aber charakterverwässernde PG-13 zu akzeptieren.

Grundsätzlich haben wir aber immer noch einen Marvel-Film vor uns, der eine ganz klassische Helden-Origin-Story vom Reißbrett bietet und damit gar nicht so weit von „Ant-Man“ oder „Doctor Strange“ entfernt ist, auch wenn dieses bekannte Muster an einigen Stellen aufgebrochen wird.

So startet der Film, ohne dass man etwas über die Figuren weiß, mitten in einer vorgezogenen Actionszene, die zeitlich erst sehr viel später im Film vorkommt. In diese extrem dynamischen Minuten sind die Filmcredits eingewoben, die – ganz dem Naturell der Hauptfigur entsprechend – nur aus Nonsense-Nennungen bestehen.

Zweiter merklicher Unterschied ist die ausgeprägte Kalauer-Dichte. Dass die Gags oftmals unter die Gürtellinie gehen und auch so manche Rohrkrepierer dabei sind, kann ebenfalls als Absicht gewertet werden. Ebenso wurde aus den Comics übernommen, dass Wade Wilson sich ganz bewusst ist, ein Comic-/Filmcharakter zu sein und er gern mal die ‚vierte Wand‘ durchbricht, um direkt mit dem Publikum zu sprechen. Auch die Insider-Gags auf der Metaebene machen Spaß, wie etwa die Seitenhiebe auf den grottigen „Green Lantern“-Film (mit Reynolds als Titelheld).

Was die Vorlagentreue angeht, muss man also wirklich ein ‚Geglückt!‘ vergeben und natürlich auch für das mehr als gelungene Heldenkostüm.

Ob jetzt Ryan Reynolds wirklich die erste Wahl gewesen wäre, hätte er nicht das Projekt selbst massiv vorangetrieben, steht auf einem anderen Blatt. Gleiches gilt für die eigentlich großartige Morena Baccarin („Homeland“, „Gotham“) als Vanessa Carlyle, der man den durchgeknallten Charakter nicht so recht abnehmen möchte. Dazu waren ihre bisherigen Rollen zu ‚aufgeräumt‘. Übrigens hat auch Morena Baccarin schon ordentlich Comicerfahrung, spielt sie doch Dr.



Leslie Thompkins in „Gotham“, und ihre Stimme war bereits in „Flash“, „Batman: The Brave and the Bold“, „Son of Batman“ und „Batman: Bad Blood“ (als Talia al Ghul) zu hören.

Die Regie hat der relativ unbeschriebene Tim Miller übernommen, der aus dem Visual Effects-Bereich kommt und einen mehr als brauchbaren Job abgeliefert hat. Marvel-typisch technisch tadellos, doch (noch?) ohne eigene Handschrift. Demnächst soll Miller die Regie des geplanten „Terminator“-Reboots übernehmen.

Hut ab! Krachige Action, zotige Sprüche und das Herz am rechten Fleck. In nahezu allen Belangen eine absolut gelungene Leinwandumsetzung des Chaos-Helden. (EH)



Texte © Elmar Huber (EH), Irene Salzmann (IS)
Coverabbildungen © Marvel/Panini Comics/Image
Filmbilder/DVD-Cover © 20th Century Fox
Fotos (S. 2, S. 6) © Irene Salzmann (IS), Deadpool-Clipart von pixabay.com, Autorenfotos von commons.wikimedia.org
Layout © Elmar Huber (EH)



Julianne Donaldson

Sommer in Edenbrooke

Edenbrooke, USA, 2012

Pendo/Piper Verlag, München/Berlin, 03/2017

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, History, Romance, 978-3-86612-428-8, 350/2000

Aus dem Englischen von Heidi Lichtblau

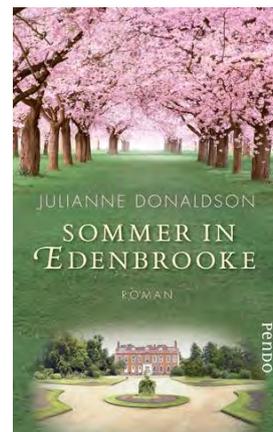
Titelgestaltung von Mediabureau Di Stefano, Berlin, unter Verwendung von Motiven von smileus/123RE.com, mauritius images/Loop

Images/Quentin Bargate, Davis Martyn Hughes/123RE.com

Autorenfoto von Erin Summerill

www.pendo.de

www.julianedonaldson.com



Nach dem Tod der Mutter werden die Zwillinge Marianne und Cecily von ihrem Vater bei Verwandten untergebracht. Während die selbstbewusste Cecily in London in die Gesellschaft eingeführt wird und ihr Auge auf einen reichen Adligen wirft, muss die ruhigere Marianne bei ihrer Großmutter in Bath ausharren und sich eines ältlichen Verehrers erwehren. Zwar beneidet sie Cecily nicht um das aufregende Leben in der Hauptstadt, aber sie leidet unter der Abwesenheit des Vaters und fragt sich, ob er ihr die Schuld am Unfall der Mutter gibt.

Überraschend trifft ein Brief von Cecily ein, in dem sie Marianne auf den Landsitz der Wyndhams – Cecily und Louisa Wyndham sind Freundinnen wie schon deren Mütter – einlädt. Obwohl die Zwillinge nicht sonderlich gut miteinander auskommen, freut sich Marianne auf das ländliche Edenbrooke. Die Großmutter lässt sie zusammen mit ihrer Zofe Betsy ziehen und stellt ihr außerdem eine beträchtliche Erbschaft in Aussicht, falls sie, der Wildfang, von dort als Dame zurückkehrt.

Jedoch schon die Reise nach Edenbrooke steht unter keinem guten Stern. Zwar gelingt es den jungen Frauen, einen Räuber in die Flucht zu schlagen, aber der Kutscher wurde verletzt, so dass Marianne die Zügel übernehmen, das Gefährt zu einem Gasthof bringen und dort um Hilfe bitten muss. Der einzige andere Gast, der sich Philip nennt und sonst nichts von sich verraten will, benimmt sich zunächst nicht gerade wie ein Gentleman, bemüht sich dann endlich, seinen Fehler wiedergutzumachen, indem er eine Pflegerin für den Verwundeten engagiert und die Weiterreise nach Edenbrooke organisiert.

Letztendlich trifft Marianne vor ihrer Schwester ein und erlebt einige unbeschwerte Tage, während derer sie auch Philip wiedersieht, der sich als einer der Wyndham-Söhne entpuppt. Obwohl ihre Beziehung kompliziert ist, weil Marianne wenig Erfahrung im Flirten hat und die Neckereien nicht recht einzuschätzen weiß, kommen sie einander näher. Doch dann erscheint Cecily und lässt ihre Schwester wissen, dass Philip der Mann ist, auf dessen Antrag sie hofft.

Nun erscheint so manches, was Philipp sagte oder tat, in einem ganz neuen Licht. Hinzu kommt, dass sich Cecily bei jedem Streit stets durchsetzen konnte, so dass Marianne schnell lernte, gar nicht erst mit ihr zu konkurrieren. In Konsequenz will sie sich auch diesmal zurückziehen, obwohl sie ahnt, dass Cecily Philip gar nicht liebt, sondern es ihr allein um die gesellschaftliche Stellung geht. Aber es kommt noch schlimmer, denn plötzlich taucht der Räuber erneut auf und entführt Marianne, die angehende reiche Erbin.

Die Autorin siedelt die Handlung im England des frühen 19. Jahrhunderts an, nachdem sie, so ein Interview (am Ende des Buchs), ein Faible für diese Ära aufgrund zahlreicher entsprechender Lektüren entwickelt hatte. Obwohl sie Amerikanerin ist und mit ihrer Familie in Utah lebt, gelingt es ihr sehr gut, die Charakteristika jener Zeit einzufangen und dem Leser zu vermitteln.

Gesellschaftliche Konventionen prägen das Zusammenleben der Menschen. Die verschiedenen Kreise bleiben unter sich; ein Abstieg kann schnell, ein Aufstieg hingegen nur unter Schwierigkeiten erfolgen. Wer ausschert, hat es nicht leicht. Hauptfigur Marianne weiß das, trotzdem möchte sie sich nicht verbiegen lassen, nicht einmal für ein lukratives Erbe. Die

lebenslustige Cecily ist das komplette Gegenteil, doch hinter der hübschen Vorzeige-Fassade verbirgt sich eine junge Frau, die auch Gefallen an verpönten ‚Genüssen‘ hat.

Man ahnt früh, schon als Cecily sich geheimnisvoll gibt, wenn es um den Mann ihres Herzens geht, und Marianne im Gasthof dem mysteriösen Philip begegnet, was kommen wird. Allerdings ist das Ganze viel komplizierter, denn nicht bloß Gefühle, sondern auch Verpflichtungen spielen eine große Rolle, so dass noch eine Menge passiert, bis sich das erwartete Happy End nebst einer Überraschung einstellt. Dabei erweisen sich die leichtlebige Cecily als erstaunlich schwesterlich und die Großmutter als sehr vorausschauend.

Hin und wieder wirkt Marianne schon etwas zu naiv, linksch und gleichzeitig zu forsch bzw. resolut. Trotzdem sympathisiert man mit ihr und nimmt Anteil an ihren Kümernissen. Philip wiederum hat zwar, wie später offenbart wird, Gründe für sein Verhalten, aber sie werden, wie beabsichtigt, falsch interpretiert von der Protagonistin genauso wie vom Leser. Hier wäre weniger mehr gewesen.

Hat man Freude an Filmen und Büchern aus jener Epoche (Regency-Zeit: Jane Austen, Georgette Heyer etc.), wird man auf jeden Fall sehr gut unterhalten. Marianne bleibt sich selbst treu trotz aller Konventionen, und durch diese kleine Rebellion können sich Leserinnen ab 14 Jahre gut mit ihr identifizieren. „Sommer auf Edenbrooke“ ist eine leichte, angenehme Lektüre – für einen Sommerurlaub. (IS)

Ulrike Stutzky

Das Rad der Fortuna

AAVAA Verlag, Berlin, 1. Auflage: 01/2013

PB mit Klappenbroschur, History, Drama, 978-3-86254-890-3, 280/1195

Titelgestaltung von AAVAA Verlag, Berlin, unter Verwendung eines

Fotos von iStockphoto: princess of sword 18648532

www.aavaa-verlag.com

<https://de-de.facebook.com/ulrike.stutzky>



Eberstein, 1346: Die Geschäfte des Krämers Dietrich Berlinger laufen gut. Auch seine Familie, bestehend aus seiner Frau Elsina, dem Sohn Niclas sowie den Töchtern Greda und Katherine, macht ihn glücklich. Sie alle sind fleißig und führen ein gottgefälliges Leben.

Infolgedessen behagt es Dietrich gar nicht, als er von den Ratsherren gebeten wird, zwei wichtige Gäste zu beherbergen und sie im Auge zu behalten. Mit den Angelegenheiten der Höhergestellten will er nichts zu tun haben, da sich daraus – davon ist er überzeugt – bloß Unheil ergeben kann. Ihm bleibt jedoch keine andere Wahl, denn verärgern darf er die einflussreichen Räte nicht.

Kurz darauf treffen der düstere Lukas Cardo aus Speyer und der aufgeschlossene Balthasar Brunner aus Straßburg ein. Beide sind als Unterhändler für ihre Heimatstädte gekommen, die eine Allianz bilden wollen, um einerseits Kaiser Ludwig (IV, auch Ludwig der Bayer aus dem Haus Wittelsbach, 1282 oder 1286 – 1347) zu unterstützen und andererseits einander zu helfen gegen feindlich gesinnte Fürsten und Bischöfe sowie deren marodierenden Anhänger, die sich bereits auf die Seite des Gegenkönigs Karl (IV, Markgraf von Mähren, römisch-deutscher Kaiser ab 1355, 1316 – 1378) geschlagen haben.

Dietrich lässt die Gäste von seinem Knecht Konrad beschatten, der tatsächlich einige seltsame Beobachtungen macht, die darin gipfeln, dass die Männer offenbar versuchen, die Zunftmeister aufzuwiegeln, welche danach streben, die Stellen der Räte einzunehmen. Die Verschwörung wird aufgedeckt, die Beteiligten werden hingerichtet, und der wahre Strippenzieher, an dessen Händen viel Blut klebt, entkommt.

Für seine Mithilfe wird Dietrich belohnt: Einer der Ratsherren macht seinen Einfluss geltend, so dass Niclas und Konrad in Italien von den dortigen namhaften Kaufleuten lernen dürfen. Die jungen Männer erleben viel, denn auf der Reise müssen sie allerlei Gefahren überstehen. Niclas verliebt sich in die hübsche Antonella, doch dann bricht die Pest aus und fordert viele Opfer, auch unter den Menschen, die Niclas und Konrad wichtig sind. 1350 kehren die beiden nach Eberstein zurück. Sie haben sich verändert – genauso wie ihre Heimat.

Man merkt dem Buch an, dass die Verfasserin Geschichte studiert und sich intensiv mit dem 14. Jahrhundert befasst hat, mit den politischen Hintergründen, den religiösen Strömungen, den lokalen und länderübergreifenden Katastrophen und dem alltäglichen Leben der Menschen.

Die Auseinandersetzungen der Fürsten und die Intrigen ihrer Handlanger spielen lediglich eine untergeordnete Rolle und liefern die Auslöser für unerwartete Entwicklungen wie die Lehrjahre von Niclas und Konrad in Verona. Im Mittelpunkt steht das Schicksal der einfachen Menschen, die kaum mehr als Schachfiguren der Mächtigen sind und über sich ergehen lassen müssen, was diese entscheiden, sei es im Großen, sei es innerhalb einer kleinen Gemeinde. Jeder von ihnen hat seinen von Gott zugewiesenen Platz, und nach Höherem zu streben, gilt als eitel und hochmütig und fordert Gottes Strafe heraus.

Dietrich Berlinger, ein Kind seiner Zeit, ist zufrieden, mit dem, was er durch ehrliche Arbeit erworben hat, und seinem Gott dankbar, denn was er anpackte, ist ihm stets gelungen, so dass er und seine Familie ein annehmbares Leben führen können. Infolgedessen gerät er in eine Zwickmühle, als er wider Willen in die Angelegenheiten der Stadtoberen hineingezogen wird, denn das sind nicht seine Kreise. Allererdings darf es sich nicht mit diesen Männern verscherzen, die die Macht haben, ihm die Erlaubnis zu entziehen, seinen Krämerladen zu betreiben.

Obwohl er kein gutes Gefühl dabei hat, fügt sich Dietrich den Wünschen der Ratsherren, und tatsächlich müssen mehrere Männer sterben, nachdem er und Konrad gezwungen waren, gegen sie auszusagen. Für seine Dienste wird er damit belohnt, dass Niclas und Konrad in Verona von reichen Kaufleuten deren Sprache, Gebräuche und Art des Handels lernen dürfen.

Der Aufbruch der jungen Männer rückt nun deren weiteres Schicksal in den Fokus. Es werden die mannigfaltigen Gefahren geschildert, denen Reisende in jenen Zeiten ausgesetzt waren: das Wetter, unpassierbare Wege, Unfälle, Krankheiten, Raubritter, Wegelagerer. Schließlich erreichen sie ihr Ziel, und alles scheint sich zum Guten zu wenden, bis die Pest ausbricht. Die noch Gesunden verschanzen sich in ihren Häusern oder fliehen aufs Land in der Hoffnung, dem Tod entrinnen zu können.

Diese Katastrophe, der Unzählige zum Opfer fallen, zieht Veränderungen nach sich. Als Niclas und Konrad einige Jahre später nach Eberstein zurückkehren, sind etliche der alteingesessenen Familien ausgelöscht, und die wenigen Überlebenden haben neue Positionen inne, die besetzt werden mussten. So gelingt auch dem intelligenten und tatkräftigen Konrad der gesellschaftliche Aufstieg durch die Ehe mit Katherine, deren Namen er annimmt, und seinen Fleiß, der ihn zum reichen Kaufmann und sogar zum Ratsherrn macht.

Das alles ist sehr realistisch und nachvollziehbar, zudem spannend erzählt. Ulrike Stutzky erlaubt es ihrem Publikum, in eine mittelalterliche Welt einzutauchen und die Freuden und Nöte der einfachen Menschen mit zu erleben. Die Handlung spielt an verschiedenen Orten, und es sind zahlreiche Personen involviert, die ihre Rollen erfüllen und für eine gewisse Zeit zu Weggefährten der Berlingers werden.

„Das Rad der Fortuna“, das sich ständig dreht und die Menschen mal ganz oben und dann wieder ganz unten sein lässt, ihnen im Wechsel Glück und Pech beschert, ist ein gut gewählter Titel für dieses interessante und packende Buch. Das Cover ist zwar sehr hübsch, würde aber eher zu einem Fantasy- oder zu einem historischen Roman passen, in dem eine Frau mit den Konventionen bricht und ihr Leben und das Schwert selbst in die Hand nimmt.

Insgesamt ein sehr lesenswertes Buch, das neugierig auf weitere Titel der Autorin macht! (IS)

Mehr History/Romance unter Comic.

Fantasy

John Gwynne

Macht

Die Getreuen und die Gefallenen 1

Malice – The Faithful and the Fallen 1, GB, 2012

Blanvalet/Random House, München, 1. Auflage: 06/2017

PB mit Klappenbroschur, High Fantasy, 978-3-7341-6119-3, 832/1600
Aus dem Englischen von Wolfgang Thon
Titelgestaltung von Isabelle Hirtz/Inkcraft nach einer Originalvorlage von
Paul Young represented by Artist Partners
Karte von Fred von Deelen
Autorenfoto von John Gwynne
www.blanvalet.de
www.john-gwynne.com
<http://inkcraft-isabelle-hirtz.blogspot.com>



Genauso wie der „Herr der Ringe“ viele Autoren dazu verleitet hat und noch verleitet, eine ‚Nacherzählung‘ dieses epischen Abenteuers zu schreiben (z. B. Terry Brooks: „Shannara“), sorgt nun George R. R. Martins „Game of Thrones“ für analoge Fantasy-Romane mit vielen Handlungsorten und Protagonisten, die erst eine Beziehung zum Leser herstellen, nur um dann auf tragische Weise ihr Leben zu verlieren. Es wird viel fabuliert und gekämpft, Machthunger trifft auf den Wunsch, ein ehrbares, ruhiges Leben zu führen, der ewige Konflikt zwischen Gut und Böse zwingt alle, sich für eine Seite zu entscheiden, und nicht jeder, der im vorliegenden Buch behauptet, ein Champion von Elyon zu sein, ist es auch, denn Asroth, der Gegenspieler, ist listenreich und skrupellos.

John Gwynne entführt seine Leser in die Verfeimten Lande (Die Karte findet sich auf den Innenseiten von Back- und Frontcover, lässt allerdings das immer wieder erwähnte Land Narvon vermissen, das ungefähr da sein müsste, wo sich der Finsterwald befindet ...? – Ab Band 3 hat man Narvon eingefügt, nordwestlich vom Finsterwald.), die zur Heimat von Giganten und Menschen wurde, nachdem die Auseinandersetzung zwischen den Göttern Elyon und Asroth die Welt beinahe vernichtet hätte. Während sich der Schöpfergott bekümmert zurückzog, ist der Zerstörer immer noch erpicht, einen Weg in diese Sphäre zu finden und sein begonnenes Werk zu vollenden.

Dass der Götterkrieg nicht mehr fern ist, belegen blutende Steine und andere Vorkommnisse. Hochkönig Aquilus von Tenebral bittet all seine Kollegen zu einem Konzil, um eine Allianz gegen die drohende Gefahr zu schmieden. Allerdings hegen viele Regenten Zweifel an den kryptischen Prophezeiungen, am Nutzen des Bündnisses – und einige haben sich längst für die andere Seite entschieden.

Nathair, Aquilus' Sohn und Prinz von Tenebral, wird schon länger von Träumen heimgesucht, die ihm offenbaren, dass er der verheißene Kämpfer Elyons sei, der die Welt vor Asroth bewahren wird. Der charismatische junge Mann scharft eine wachsende Zahl Anhänger um sich und geht Bündnisse ein, die seinem Vater ein Dorn im Auge sind. Allerdings ist Nathair davon überzeugt, dass er alle Reiche unter seiner Flagge vereinen muss, um das Böse besiegen zu können, und dass der Zweck die Mittel heiligt.

Derweil wächst in Ardan ein Junge auf: Corban, Sohn des Schmieds. Er träumt wie seine Altersgenossen davon, bald zu den Kriegern zu gehören. Bis es soweit ist, passiert jedoch viel, und er muss auch lernen, was es heißt, ein Krieger zu sein. Er ist gezwungen, sich gegen Neider zu verteidigen, er verliert Menschen, die ihm nahe stehen, und er spürt die Hilflosigkeit angesichts der Übermacht der Verräter an seinem König.

Natürlich gibt es noch etliche Handlungsebenen und Protagonisten mehr.

Die ‚Guten‘ werden sympathisch geschildert und ähneln einander vom Wesen und sogar von ihrer Geschichte her, da es sich meist um Fürstensöhne handelt, die sich als Krieger verdingen und hoffen, auf diese Weise das Richtige zu tun. Obschon sich der Autor bemüht, sie optisch und in den Details verschieden zu gestalten, gleichen sie einander durch ihr Denken und Handeln sehr. Allein Nathair und Corban, die Schlüsselfiguren, heben sich von ihnen ab, da ihnen mehr Raum zur Entfaltung gegeben wird.

Die ‚Bösen‘ haben eher kurze Auftritte. Sie verfügen über Kenntnisse und Mittel, die ihnen Vorteile über die ahnungs- und arglosen Mitmenschen verschaffen. Man weiß sogleich, dass sie Übles planen, aber das Ausmaß davon soll nicht zu früh enthüllt werden. Man findet welche in hohen Positionen, die im Geheimen langfristig planen, und natürlich gibt es die üblichen Fieslinge, die

zunächst ihre Überlegenheit für kleinliche Gemeinheiten ausnutzen und sich später zu größeren Verbrechen verführen lassen.

Dazwischen liegt eine Grauzone, in der sich Personen bewegen, die aufgrund der Vorkommnisse die Lager wechseln, weil sie entweder persönliche Eitelkeiten befriedigen oder an perfiden Grausamkeiten nicht teilnehmen wollen. Hinzu kommen jene, die sich von Asroth manipulieren lassen und tatsächlich glauben, sie würden für Elyon kämpfen, obwohl sie längst korrumpiert wurden, wie ihre Taten belegen. Ob sie ihre Fehler irgendwann erkennen und ihre Seite neu wählen, bleibt abzuwarten.

Wer etwas genauer hinschaut, entdeckt so manche Anleihe, die sich der Autor erlaubt hat.

Beispielsweise wirken einige der Namen, die er den Ländern, Orten und Personen gegeben hat, als habe er sich von der „Edda“ und anderen Schriften (Jotunheim, Kawalagebirge), historischen Landkarten (Rhenus, Helveth) oder auch biblischen Motiven (Elyon und Asroth, Engel und Dämonen) inspirieren lassen. Bei der Namensgebung folgt er allerdings keinen sprachlich-kulturellen Regeln, sondern entschied sich wohl für das, was seiner Meinung nach gut klingt.

Zu „Game of Thrones“ findet man natürlich auch Parallelen wie die unterschiedlichen Altersgruppen, Personen, die überwiegend im nahen Umfeld der Fürsten agieren, ein Woelfen-Welpe, das seinem Retter überall hin folgt, interne Konflikte vor der Kulisse einer viel größeren Gefahr, der Tod von Sympathieträgern usw. usf. Die Geschichte beginnt verhalten, die Ereignisse eskalieren immer mehr, die Tragödien sind unausweichlich.

Auffällig ist, wie begierig die jungen Männer sind, Kämpfe auszutragen und in den Krieg zu ziehen. Nachdem die Giganten zunächst als grausame, übermächtige Gegner geschildert wurden, gelingt es den Recken dann doch relativ leicht, sogar ganze Truppen von ihnen aufzuhalten bzw. auszulöschen. Magie erweist sich dabei als hilfreich, steht aber nur wenigen zur Verfügung.

Wenn man Bücher im Stil des „Herrn der Ringe“ und „Game of Thrones“ schätzt, wird man, sofern man die Parallelen nicht überbewerten will und auch den Beschreibungen der Kämpfe etwas abgewinnen kann, recht gut von „Macht“, schon wegen der interessanten Charaktere, unterhalten – und wartet neugierig auf die Fortsetzungen, „Jähzorn“, „Bosheit“ und „Ungnade“. Man sollte jedoch vor dem Kauf bedenken, dass die vielen Ebenen und die vielen kleinen und großen Auseinandersetzungen nicht immer für Spannung sorgen. Manches ist vorhersehbar, und wenn außerdem zu viele positiv besetzte Figuren sterben, bringt das eine gewisse Ermüdung, so dass die anfängliche Begeisterung nachlassen kann. (IS)

Steven Harper
Weltenpalter
Blut an Eisen 1

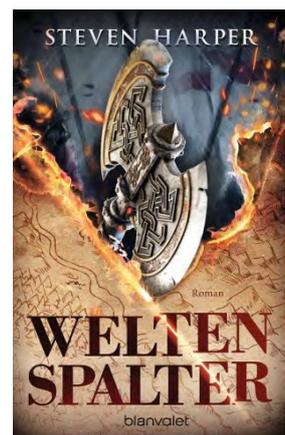
Iron Axe – Books of Blood and Iron 1, USA, 2015
Blanvalet/Random House, München, 1. Auflage: 08/2017
TB, Fantasy, 978-3-7341-6100-1, 478/999
Aus dem Amerikanischen von Urban Hofstetter
Titelgestaltung von Max Meinzold, München
Karte von N. N.

www.blanvalet.de

www.theclockworkempire.com/

<http://stevenpizikscom.netfirms.com>

<http://maxmade.deviantart.com>



Dann ist ein Halbtroll. Seit dem Tod seiner Mutter arbeitet er als Leibeigener, um die Schulden zu tilgen, die sie beide bei einem Bauer angehäuft haben. Aufgrund seiner Herkunft hat er keine Freunde außer der Sklavin Aisa. Nachdem er den Sohn des Fürsten, der Aisa als Hexe hinrichten lassen wollte, niedergeschlagen hat, muss er fliehen, und Aisa folgt ihm, sogar zu den Stanen, dem Volk seines Vaters.

Dort erfahren sie, dass der Tod gefangen genommen wurde und die Gefallenen nicht in ihre neue Heimat führen kann. Ihre Energie wollen die Stanen verwenden, um sich aus ihrem unterirdischen, magisch versiegelten Gefängnis zu befreien und gegen die Fae zu kämpfen, die jetzt genauso

verderbt sind, wie es einst die Stanen waren, was vor Generationen zu dieser Verbannung geführt hatte und in der sie nun unterzugehen drohen.

Danr hat nicht wirklich eine Wahl, aber er begibt sich im Auftrag des Todes und der Trollkönigin auf die Suche nach Verbündeten und der legendären Axt „Weltenspalter“, um sein Volk vor einem elenden Ende zu bewahren, die Schreckensherrschaft der Fae zu brechen, die Menschen, die zwischen ihnen aufgerieben würden, zu retten, die Ordnung wiederherzustellen – und Aisa für sich zu gewinnen.

„Weltenspalter“ beginnt wie so viele (Fantasy-) Romane mit der Einführung eines jungen Anti-Helden, der aufgrund seiner Herkunft und seines Status‘ bloß Schikane erfährt. Weil Danrs Mutter ihm einschärfte, sein Temperament bzw. seine Kraft unter Kontrolle zu halten, nimmt er alles hin und ahnt nicht, dass er eigentlich bloß ausgenutzt und betrogen wird. Als jedoch seine Freunde in Bedrängnis geraten, gibt er seine Selbstbeherrschung kurz auf und muss infolgedessen als Vogelfreier fliehen.

Aber auch in der Welt seines Vaters ist er ein Außenseiter, denn als Halbtroll ist er kleiner und vergleichsweise schwächlich. Außerdem wissen einige vom Fehltritt des Vaters, der eine Position innehat, durch die Danr plötzlich zum Prinzen, Botschafter und auch Vertreter des Todes wird. Für ihn und seine Freunde – zu ihm und Aisa stoßen nach und nach der Mensch Talfi, die Orkin Kalessa und der Elf Ranadar – beginnt ein gefährliches Abenteuer.

Die Motivation der Gefährten, große Risiken auf sich zu nehmen, ist unterschiedlich. Im Prinzip werden alle verlieren, wenn die Elfen in ihrem Treiben (sie machen ihre Sklaven süchtig und unfruchtbar) nicht aufgehalten werden und ein Krieg ausbricht. Gewinnen können sie außer ihrem Leben Antworten auf viele drängende Fragen. So möchte Danr mehr über die Beziehung seiner Eltern und über seine Familie erfahren. Aisa wünscht, von ihrer Elfensucht befreit zu werden und das Meervolk kennenzulernen. Talfi hat keine Erinnerung an sein früheres Leben und weshalb er über eine ganz ungewöhnliche Gabe verfügt. Kalessa sehnt sich nach einem gerechten, kampf- und ruhmreichen Leben. Ranadar trauert um seinen Geliebten, der unmittelbar vor der gemeinsamen Flucht ermordet wurde und für den er sein Volk aufgeben würde.

Der zusammengewürfelten Gruppe, die viele literarische Vorbilder hat (u. a. „Der Herr der Ringe“, „Die Shannara-Chroniken“, „Urshurak“), gelingt es tatsächlich, einige Rätsel zu lösen und die ihnen gestellten Aufgaben zu erfüllen. Happy Endings sind in Greifweite, zumal sich das Leben für jeden der Beteiligten verbessert hat und sie auch Dinge gefunden haben, auf die sie lange nicht zu hoffen wagten. Man darf gespannt warten, wie es weitergeht.

„Weltenspalter“ bietet eine Mischung aus traditionellen Fantasy-Motiven, für die auch Figuren aus bekannten Sagen erhalten mussten, darunter die Graien, die sich ein Auge und einen Zahn teilen, die Weltesche Yggdrasil sowie Frau Holle, und weniger verbrauchtem Stoff wie den Gespenstern, die harmlos bei ihren Leichnamen verweilen, weil der Tod sie nicht holen kann, und den ‚bösen‘ Elfen, die ihre Sklaven auf mannigfaltige Weise quälen. An ihrer statt sind nun die Stanen (Trolle, Riesen) und die Orks die ‚Guten‘, während die Menschen einem Anführer folgen, der verblendet ist.

Im Mittelpunkt der Handlung steht Danr. Nur ab und zu wechselt die Perspektive (weiterhin in der dritten Person) zu Aisa, um von Ereignissen zu berichten, an denen der Habtroll nicht teilnimmt. Alle wichtigen Charaktere entwickeln sich weiter aufgrund der neuen Erfahrungen. So manches, was sie bisher glaubten, erweist sich als falsch, und selbst wenn nicht alle Erkenntnisse gefallen, so nehmen sie das Neue an und machen das Beste daraus. Dabei knüpfen die Einzelgänger starke Freundschaftsbande, die gewiss auch in der Zukunft wichtig sind.

Also, in der Summe eigentlich nicht viel Neues, aber aus einem selteneren Blickwinkel (Halbtroll) spannend und unterhaltsam erzählt. Steven Harpers „Weltenspalter“ dürfte auch den Lesern von Daniel Illgers „Skargat“ (Klett-Cotta) und Paul Kearneys „Die Königreiche Gottes“ (Atlantis) zusagen. (IS)

Robin Hobb
Die Gabe der Könige
Die Chronik der Weitseher 1
Assassin's Apprentice, USA, 1995

Penhaligon/Random House, München, vollständig überarbeitete
Neuaufgabe: 08/2017 (erschien unter dem Titel „Der Adept des
Assassinen“ bei Bastei-Lübbe und unter „Der Weitseher“ bei Heyne)
PB mit Klappenbroschur, High Fantasy, 978-3-7645-3183-6, 606/1500
Aus dem Amerikanischen von Eva Bauche-Eppers
Titelgestaltung und -motiv von Isabelle Hirtz/Inkcraft
Farbige Karte von Andreas Hancock
Autorenfoto von N. N.

www.penhaligon.de

www.robinhobb.com

<http://inkcraft-isabelle-hirtz.blogspot.com>

www.andreas-hancock.de



Fitz ist ungefähr sechs Jahre alt, als sein Großvater ihn der Mutter wegnimmt und an den Hof von König Listenreich bringt, den anderen Großvater, denn der Junge ist der Bastard von dessen ältestem Sohn und designiertem Nachfolger Chivalric. Jener ist jedoch verheiratet und die Ehe kinderlos. Als er von seinem illegitimen Sohn erfährt, legt er alle Ämter nieder und zieht sich zusammen mit seiner Frau Philia in eine Baronie zurück. Als Thronanwärter rückt nun Listenreichs nächstältester Sohn Veritas nach, und auch der dritte Prinz aus zweiter Ehe, Edel, hat Ambitionen. Zunächst schenkt kaum jemand Fitz Beachtung, so dass sich Chivalrics Stallmeister Burrich, der von seinem Herrn zurückgelassen wurde, des Kindes annimmt. Obwohl beide vorsichtig eine Beziehung zueinander knüpfen, bleiben sie einsam, und es ereignen sich immer wieder Dinge, die Burrich Distanz wahren und Fitz voller Misstrauen beobachten lassen. Zum Teil sind es geringe Anlässe, da niemand dem Jungen etwas beigebracht und ihm erklärt hat, was richtig und falsch ist. Am meisten verstört Burrich jedoch Fitz' Gabe, gedanklich mit Tieren kommunizieren zu können, was er als falsch und schlecht erachtet.

Als Fitz etwas älter ist, lässt der König ihn ausbilden, um sich die Loyalität des Jungen zu sichern. Infolgedessen lernt er Reiten, den Umgang mit Waffen, Lesen und Schreiben, die Etikette, den Gebrauch der Gabe – und was man als Assassine wissen muss. Fitz eignet sich dieses Wissen schnell an, denn ihm ist klar, dass er als Bastard nur dann überleben und vielleicht sogar seine unsichere Position am Hof verbessern kann, wenn der König ihn für nützlich hält und sein Beschützer ist.

Schon bald muss Fitz sein Können unter Beweis stellen: Die Küsten werden von den Roten Korsaren bedroht, die nicht nur plündern und brandschatzen, sondern auch die Bewohner der Dörfer verschleppen. Von den Fürsten verlangen die Piraten Geld, damit die Gefangenen *nicht* freigelassen werden. Das Ersuchen wird prompt abgelehnt, und die Entführten kehren zurück, jedoch völlig verändert und ihrer Menschlichkeit beraubt. Listenreich findet in dem Volk der Chyurda Verbündete – das Resultat zäher Verhandlungen, die einst der inzwischen verstorbene Chivalric führte. Allerdings will der König mehr als nur Freunde, und Fitz soll den Prinzen ermorden, so dass der Thron an dessen Schwester Kettricken fällt nach dem Tod des gegenwärtigen Herrschers ... und somit an Veritas, dessen Frau sie wurde und der seinerseits durch die Hand eines Verräters sterben soll.

Fitz setzt die Puzzlestücke zusammen, doch auch ihn haben die Verräter ins Visier genommen und trachten ihm nach dem Leben. Seine einzige Chance, um größtes Unheil zu verhindern, ist, die selten gewordene Gabe der Weitseher einzusetzen, um Veritas zu warnen, doch die hat er nicht richtig erlernen können.

Dass auf rund 600 Seiten sehr viel mehr passiert, als die kurze Zusammenfassung preisgibt, dürfte auf der Hand liegen. Die geschilderten Ereignisse sind in eine Rahmenhandlung eingebettet, in der sich Fitz als alter Mann (weshalb man weiß, dass er allen Gefahren entkommen wird) erinnert, was damals geschehen ist, und die Geschichte niederschreibt. Das lässt den Leser anfangs befürchten, dass viel geschwafelt bzw. reflektiert und das Tempo aus der Handlung herausgenommen wird, aber erfreulicherweise ist dem nicht so; die Einschübe bleiben kurz und selten.

Dennoch wird die Handlung gemächlich, aber immer so reizvoll abgospult, dass man dabei bleiben und wissen möchte, wie es weitergeht. Man erfährt, wie Fitz als kleines Kind an den Hof in Bockburg gelangt, sich dort zunächst weitgehend selbst überlassen bleibt, erste Freundschaften

schließt und verliert, von Burrich an die Kandare genommen wird und unter der Ägide von König Listenreich, der verwitweten Philia, die sich wünscht, dass er ihr Sohn wäre, und ausgewählten Lehrern ausgebildet wird.

Faszinierend sind die Gewissenskonflikte, denen sich Fitz stellen muss. Vieles, was ihm selbstverständlich erscheint oder für ihn wird, ist nicht das, was andere als ‚richtig‘ erachten, und was er als verwerflich empfindet, soll er – für oder im Auftrag des Königs – erledigen. Was er als Assassine lernt und für ihn wirklich wichtig ist, ist das Beobachten und Hinterfragen, denn auch der König und sein Nachfolger sind von Verrätern umgeben, und viele Entscheidungen muss er selbst treffen. Das geheime Wissen bringt jedoch auch ihn in Gefahr, da ihn die Gegenspieler fürchten, zum Sündenbock machen und dann umbringen wollen.

Man könnte nun noch sehr viel mehr ins Detail gehen, Namen und als Katalysator wirkende Ereignisse nennen, aber das ist müßig. Der Leser sollte selbst Fitz' komplexe Welt kennenlernen, von seinen Aufs und Abs, Freunden und Feinden erfahren. Obschon einiges zunächst wenig relevant erscheint, sind auch diese Details wichtig für die weitere Entwicklung. Ein wahrlich kompliziertes Geflecht entsteht und entführt das Publikum in eine vielschichtige Welt, die an J. R. R. Tolkien („Der Herr der Ringe“), George R. R. Martin („Game of Thrones“), Michael Moorcock (das Multiversum um den „ewigen Helden“) & Co. erinnert.

Hat man Spaß an dem ersten „Weitseher“-Band, wird man auch die beiden Fortsetzungen lesen wollen. Man findet hier gleichermaßen traditionelle und weniger verbrauchte Motive. Allerdings sollte man Epische Fantasy mögen, denn es wird viel beschrieben und Charakterentwicklung betrieben, eher wenig gehandelt bzw. die Geschichte durch Kämpfe und Magie vorangetragen. Die Auflösung zahlreicher Geheimnisse wird auf später verschoben. Die eigentliche Frage ist nicht, ob Fitz überlebt, sondern wie und was aus den Menschen seines Umfelds sowie den Bewohnern des bedrohten Königreichs wird.

Robin Hobb, eigentlich Margaret Astrid Lindholm Ogden (geb. 1952, Berkeley, USA), schrieb unter diesem und dem Pseudonym Megan Lindholm in erster Linie Fantasy-Trilogien und -Zyklen, u. a. den „Windsänger“-Zyklus, „Die Zauberschiffe“, die „Regenwildnis“-Saga. Die meisten ihrer Bücher sind in Deutschland bei verschiedenen Verlagen wenigstens ein Mal veröffentlicht worden. Auch die „Chronik der Weitseher“ dürfte Insidern unter anderen Titeln bekannt sein, denn die vorliegende überarbeitete Fassung von Penhaligon ist bereits die dritte Veröffentlichung (nach den Ausgaben von Bastei-Lübbe und Heyne).

Auf „Die Gabe der Könige“ werden in den kommenden Monaten die Teile „Der Bruder des Wolfs“ und „Der Erbe der Schatten“ folgen. Ferner existieren zwei weitere „Fitz“-Chroniken, („Tawny Man“, „The Fitz and the Fool“, Erstere erschien bei Bastei-Lübbe, Letztere bislang nur auf Englisch), die vielleicht ebenfalls eine Neuauflage bzw. deutsche Erstausgabe erfahren. (IS)

Michael J. Sullivan

Das Fest von Aquesta

Riyria 5

Heir of Novron/Wintertide, USA, 2012

J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH/Hobbit Presse, Stuttgart, 02/2016

PB, Heroic Fantasy, 978-3-608-96016-7, 380/1695

Aus dem Amerikanischen von Wolfram Ströle

Titelgestaltung von Birgit Gitschier, Augsburg, unter Verwendung einer

Illustration von Federico Musetti

Karte von Michael J. Sullivan

www.klett-cotta.de

www.hobbitpresse.de

<http://riyria.blogspot.com>

<http://federicomusetti.it>

<http://federicomusetti.deviantart.com>



„Riyria“ lautet der Name des Diebesduos Hadrian Blackwater und Royce Melsrose, das in Angelegenheiten verwickelt wurde, die weit über das hinausgehen, was ihr eigentliches Metier ist. Ob sie wollen oder nicht, sie müssen Partei ergreifen für das Imperium, das sich alle Reiche einzugliedern versucht, oder für die Aufständischen, die sich den fragwürdigen Hintermännern, welche die kranke Imperatorin zu lenken versuchen, nicht beugen wollen.

Eigentlich hatte Hadrian aufhören wollen, als Dieb zu arbeiten, getrieben von Gewissensbissen, weil ihm erst die jüngsten Umstände die ehrbaren Motive seines Vaters hatten klarmachen können, doch wegen seiner Freundschaft zu Royce will er ein letztes Mal für Alric Essendon und damit das bedrohte Königreich Melengar eingreifen. Nun ist es ausgerechnet der Halbelbe, der sich zurückziehen möchte, weil er erstmals etwas zu verlieren hat: eine Frau, die er liebt und mit der er eine Familie gründen möchte.

Gwen drängt Royce, Hadrian nicht im Stich zu lassen. Sie weiß, dass er es später bereuen würde, durch Untätigkeit einen ihm wichtigen Menschen verloren zu haben. In einer Vision sieht sie einen tragischen Verlust, durch den Royce außerdem an einen Scheideweg geführt werden könnte, und dass, würde er den dunklen Weg wählen, alles noch schlimmer wird.

Zwar folgt Royce der Bitte seiner Braut, kann aber nicht verhindern, dass Hadrian Opfer eines Komplotts wird, auf das er sich einlassen musste, um Degan Gaunt, den vermeintlichen Erben Novrons, und Prinzessin Arista vor der Hinrichtung zu bewahren. Letztendlich landet er selbst im Gefängnis, und Royce ist die letzte Hoffnung der Gefangenen.

Doch es gibt noch jemanden, der eine offene Rechnung mit Royce hat und Riyria an der Nase herumführen konnte (Band 4: „An Bord der Smaragdsturm“). Die Tragödie nimmt ihren Lauf.

Nachdem der vorherige Band eindringlich schilderte, wozu das manipulative Imperium, die Vertreter der Nyphronkirche, die Feinde von Riyria und andere Kräfte fähig sind, stehen die Länder der Welt Elan praktisch vor dem Zusammenbruch. Wen das Imperium noch nicht unterworfen hat, wurde von den Ghazel, Goblinhorden, überrannt. Die Überlebenden fliehen in die letzten freien Städte, doch auch diese Bastionen fallen eine nach der anderen, da sie nicht über dieselben Ressourcen verfügen wie das Imperium.

Um seine Macht zu festigen, plant Maurice Saldur, einst Bischof und Berater der Essedons, nun der wahre Regent des Imperiums, das Bauernmädchen Thrace Wood, das unter dem Namen Modina zur Imperatorin erhoben wurde (Band 2: „Der Turm von Avempartha“), mit einem seiner Handlanger zu vermählen und sie anschließend durch einen ‚Unfall‘ sterben zu lassen. „Das Fest von Aquesta“ ist nicht mehr fern, die Zeit, etwas zu unternehmen, läuft für Hadrian und Royce ab.

Was niemand weiß, ist, dass Prinzessin Arista Essedon bei dem Versuch, Degan Gaunt zu befreien, gescheitert ist und ebenfalls im Kerker sitzt. Allein Modina und ihre Vertraute Amilia, die sich in den edlen Baron Belstrad Breckton verliebt hat, ahnen von Aristas Schicksal, können ihr jedoch nicht helfen. Außerdem sorgt sich Amilia um Breckton, weil er beim Finale des Turniers gegen den zum Ritter geschlagenen Hadrian antreten soll. Saldur will Breckton, der ihm gefährlich werden könnte, aus dem Weg räumen lassen, und im Gegenzug sollen Arista und Gaunt Hadrian übergeben werden. Royce ist der Einzige, der das falsche Spiel aufmischen könnte, wird aber verraten.

Da noch ein Band, „Die verborgene Stadt Percepliquis“, folgt, verrät man nicht zu viel, wenn man erwähnt, dass es der Autor einfädeln konnte, *deus ex machina* als Retter erscheinen zu lassen. Das kommt etwas überraschend, aber eigentlich auch nicht, weil einerseits Royce, andererseits das Imperium die Weichen stellten. Hatte man zu Beginn der Lektüre noch geglaubt, dass Hadrian gezwungen wäre, eine Entscheidung zu treffen, an der er zerbrechen würde, so ergibt sich dadurch eine Lösung, mit der nicht zu rechnen war.

Das heißt jedoch nicht, dass die Tragödie abgewendet wurde, denn es gibt sehr wohl ein Opfer zu beklagen, dem weitere Tote folgen, und einige überleben bloß ganz knapp. Die daraus resultierenden persönlichen Folgen sind noch nicht abzusehen, aber ganz sicher ist, dass eine alte Gefahr die Bewohner des Kontinents bedroht. Mehr als einige kryptische Andeutungen liegen nicht vor, und wieder drängt die Zeit, um das Unheil vielleicht noch aufhalten zu können.

Was als Fantasy-Story um Diebe und Adlige begann, die gemeinsam Intrigen aufdecken mussten, welche ein machthungriger Gegenspieler ausgeheckt hatte, entwickelte sich zunehmend zu etwas Größerem. Das Duo „Riyria“ schlug sich auf die Seite des jungen Königs von Melengar, wofür sie gut entlohnt wurden; außerdem war die Parteinahme etwas, das ‚richtig‘ schien. Wenn auch eher

zufällig waren Hadrian und Royce an der Auffindung einer angeblichen Novron-Nachfahrin beteiligt, die als Imperatorin Modina ein Hoffnungsträger für dauerhaften Frieden hätte sein können, wäre sie nicht erkrankt und zum Spielball von Kirche und Mitregent geworden. Dasselbe passiert auch den Dieben, die benutzt werden, um das Chaos noch größer zu machen. Nun könnte endlich ein Wendepunkt erreicht sein.

Was genau das bedeutet, wird der sechste und letzte Band, „Die verborgene Stadt Percepliquis“, enthüllen, der mit großer Spannung erwartet wird. Viele Fragen sind noch offen, denn das Schicksal der sympathischen Protagonisten, die eigentlich schon zu gut sind, um wahr zu sein, bewegt, und so manche Details warten darauf, dass die Zusammenhänge hergestellt werden und das große Ganze sichtbar wird.

Nachdem die Fantasy-Leser lange Jahre erst mit Rollenspiel-Adaptionen, dann mit ‚Hausfrauen‘-Fantasy, endlosen „Der Herr der Ringe“-Nacherzählungen und verliebten Fabelwesen angeödet wurden, freut man sich, dass mit „Riyria“ endlich mal wieder eine spannende und unterhaltsame Reihe offeriert wird. (IS)

Mehr Fantasy unter Comic.

Science Fiction

Jennifer Estep

Karma Girl

Bigtime 1

Karma Girl, USA, 2007

Piper Verlag, München/Berlin, dt. Erstausgabe: 04/2017

PB, SF, Mystery, Urban Fantasy, Action, Romance, Superhelden, 978-3-492-28037-2, 396/1299

Aus dem Amerikanischen von Vanessa Lamatsch

Titelgestaltung von zero-media.net, München, unter Verwendung eines

Motivs von FinePic, München

www.piper.de

www.piper-fantasy-de

www.jenniferestep.com



Nur wenige Minuten vor ihrer Hochzeit erwischt die Journalistin Carmen Cole ihren Bräutigam in flagranti mit ihrer besten Freundin. Schlimmer noch: Die beiden sind nicht einmal zerknirscht, sondern sprechen davon, dass die Affäre unausweichlich gewesen sei, denn Matt ist der lokale Superheld Machinator und Karen die Superschurkin Crusher, die trotz oder gerade wegen ihrer heftigen Kämpfe eine starke Anziehung zueinander verspüren.

Carmen ist zu tiefst verletzt und gekränkt, zum einen wegen des Treuebruchs, zum anderen weil sie von den Superheldenidentitäten nichts gewusst hatte und wohl auch nicht so bald hätte erfahren sollen. Um sich zu rächen, schießt Carmen mehrere Fotos mit ihrem Handy, eilt schnurstracks in die Redaktion und liefert eine Enthüllungsstory, mit der sie die einstmal wichtigsten Menschen in ihrem Leben öffentlich bloßstellt.

Damit nicht genug zieht Carmen von nun an von Stadt zu Stadt, um weitere Superhelden und -schurken zu demaskieren. Tatsächlich ist das gar nicht so schwierig, denn bestimmte Indizien bringen sie stets auf die richtige Spur. Dann jedoch passiert etwas, womit Carmen nicht gerechnet hat. In Bigtime deckt sie die Identität von Tornado, einem Mitglied der Fearless Five, auf, der sich kurz darauf das Leben nimmt. Das hatte Carmen wirklich nicht gewollt!

Künftig keine Enthüllungen mehr, schwört sie sich und wendet sich der Klatschspalte zu, während eine Welle des Hasses über sie hinweg rollt, denn nicht nur die Superhelden geben Carmen die Schuld am Tod eines der ihren, sondern auch die Bevölkerung trauert um einen beliebten Helden. Allerdings wird Carmen kurz darauf vom Schurken-Team Terrible Trinity gezwungen, auch die Identitäten der verbliebenen Fearless Five herauszufinden.

Notgedrungen beginnt Carmen herumzuschneffeln, jedoch um ihren Fehler wiedergutzumachen, indem sie die Superhelden zu retten und ihnen die Terrible Trinity auszuliefern versucht. Dieses Vorhaben ist jedoch gar nicht so leicht in die Tat umzusetzen, auch nicht, als sie die Gruppe näher kennenlernt, und schon gar nicht, nachdem sie sich Hals über Kopf in Striker verliebt hat ...

Superhelden-Stories in Buchform findet man relativ selten. Es gibt wenige Romane, welche die Geschichte eines Kinofilms (nach-) erzählen, sich einem Event aus der Comic-Reihe widmen oder ein eigenständiges Abenteuer inszenieren. Auch nicht häufiger trifft man auf Romane, in denen Superhelden agieren, die eigens geschaffen und nicht von DC, Marvel, Image oder sonst einem Verlag entlehnt wurden. Auf Anhieb fallen nur die zwei Bände von Jackie Kessler und Caitlin Kittredge, „Das Ikarus-Projekt 1 + 2“, ein, erschienen bei LYX. Und nun präsentiert Piper eine solche Serie von Jennifer Estep, „Bigtime“.

Wer ein bisschen bewandert ist in den diversen Superhelden-Universen, wird so manche humorigen Anspielungen entdecken und feststellen, dass für die Akteure die meisten Anleihen aus den DC-Comics gezogen wurden. Beispielsweise erinnert Striker an „Batman/Bruce Wayne“, Frost an „Mr. Freeze“, Tornado an „Red Tornado“ usw. Auch den Helden-Codex, nicht zu töten, der bei DC am intensivsten ausgeprägt ist, findet man hier, was, wie jeder weiß, den Schurken zum Vorteil gereicht, denn sie kennen solche Skrupel nicht, landen für ihre Vergehen im Gefängnis, brechen aus, und der Kampf gegen sie beginnt erneut (ohne ‚endgültige Problemlösung‘ à la „Punisher“, „Wolverine“ oder „Spawn“).

In diese Welt, in der Helden die normalen Menschen vor den Schurken beschützen, die entweder Raubzüge begehen oder die Welt erobern wollen, stolpert unbeabsichtigt die Hauptfigur Carmen Cole, eine Journalistin. Als Leser kann man nachempfinden, dass sie sich für den Treuebruch ihres Verlobten an allen Superhelden und –schurken rächen und verhindern will, dass andere auf ähnliche Weise betrogen werden. Sie begeht jedoch den Fehler, alle über einen Kamm zu scheren und die möglichen Konsequenzen ihrer Enthüllungen nicht zu bedenken, denn, genau genommen, vernichtet sie Existenzen und liefert die Betroffenen mehr oder minder direkt ihren Gegnern aus.

Entsprechend groß ist ihr Entsetzen, als eines ihrer Opfer angeblich Selbstmord begeht. Das löst in der jungen Frau einen Wandel aus, wie ihn wohl so ziemlich jeder Held durchmacht, der plötzlich zu besonderen Kräften kam, die er zunächst zum eigenen Wohl einzusetzen gedachte, sie durch ein Schlüsselerelebnis jedoch künftig der Allgemeinheit zur Verfügung stellen möchte. Als Carmen von der Terrible Trinity unter Druck gesetzt wird, deckt sie zwar gehorsam die Identitäten der Fearless Five auf, aber nur zu dem Zweck, um mit deren Hilfe die Schurken ausschalten zu können. Dass das nicht gleich klappt, liegt auf der Hand, und die ‚Guten‘ geraten mehr als einmal in die Bredouille, denn die Feinde sind äußerst gerissen. Als schon alles verloren scheint, gibt es eine Überraschung, die das erfahrene Publikum gewiss frühzeitig erahnte.

Um die Auseinandersetzung zwischen den Fearless Five und der Terrible Trinity nicht zu schnell abzuhandeln, werden zwischenmenschliche Momente eingefügt. Die unvermeidliche Romanze zwischen Carmen und Striker sorgt für einige erotische Einlagen. Von Fiera, die mit Tornado liiert war, schlägt Carmen Ablehnung entgegen, denn ihr wird die Schuld an seinem Tod gegeben. Mr. Sage und Hermit verhalten sich ziemlich neutral, wirken eher ausgleichend auf die drei anderen ein, zwischen denen es immer wieder zu Konflikten kommt.

In der Summe liest sich das wirklich nett und dürfte nicht nur Comic-Leserinnen ab 16 Jahre (wegen der erotischen Szenen) gefallen, sondern auch den weiblichen Fans des früheren Romantacy-Programms von LYX und selbstverständlich den Paranormal Romances anderer Verlage, darunter Piper, Bastei-Lübbe, Heyne etc.

„Karma Girl“, der erste Band der fünfteiligen „Bigtime“-Reihe von Jennifer Estep, spielt gelungen mit dem Superhelden-Motiv, nimmt es ernst, wo es angebracht ist, und auf die Schippe, wo die Klischees dazu Anlass bieten. Die Charaktere erfüllen ihre Rollen, es gibt gleichermaßen Action und Romantik. Ein unterhaltsamer Schmöker für weibliche Genre-Fans. (IS)

Cixin Liu
Die drei Sonnen
Trisolaris 1
San Ti, China, 2006

Heyne Verlag/Random House, München, deutsche Erstausgabe:
01/2017

TB, SF, 978-3-453-31716-1, 591/1499

Aus dem Chinesischen von Martin Hasse (Roman) und Jakob Schmidt
(Nachwort des Autors)

Titelgestaltung: DAS ILLUSTRAT unter Verwendung einer Illustration
von Stephan Martinière

www.heyne.de

www.randomhouse.de

www.diezukunft.de

<http://blog.sina.com.cn/lcx>

www.martiniere.com



„Die drei Sonnen“ von Cixin Liu erhielt als erster chinesischer SF-Roman den HUGO-Award (2015). Bei aller Relativität eines Publikumspreises kann das auch als ein (kleines) Zeichen des zunehmenden Einflusses der asiatischen Staaten, insbesondere Chinas, in der Welt gedeutet werden. Aber ist damit „Die drei Sonnen“, der das Debüt des Autors im deutschen Sprachraum darstellt, auch im Genre ein herausragender Roman ...?! Bemerkenswert ist auf jeden Fall, dass mit „Die drei Sonnen“ den deutschen Lesern ein Roman aus einem Erdteil zugänglich gemacht wird, aus dem bislang wenig Science Fiction veröffentlicht wurde.

Die Handlung spielt in der Gegenwart, von dem ersten, kurzen Teil abgesehen, einem Rückblick in die Zeit der Kulturrevolution, in der die Physikerin Ye Wenjie einer Intrige zum Opfer fällt. Doch anstatt verurteilt zu werden zwingt die Partei sie wegen ihrer Fähigkeiten zur Mitarbeit an dem Radioteleskop ‚Rotes Ufer‘, wogegen sie sich aber auch nicht wehrt. In der Gegenwart ist die Tochter von Ye Wenjie, auch eine Wissenschaftlerin, tot. Sie hat Selbstmord begangen, und ihr Kollege Wang Miao wird von der Staatsmacht dazu gedrängt, sich der Organisation ‚Frontiers of Science‘ anzuschließen. Denn nicht nur Ye Wenjie, sondern auch andere bedeutende Physiker, die sich umgebracht haben, scheinen mit ‚Frontiers of Science‘ in Verbindung zu stehen. Bei seinen Forschungen zu Nanomaterialien wird Wang Miao mit unerklärlichen Phänomenen konfrontiert. Von Ye Wenjies Mutter Shao Lin erfährt er den wahren Zweck des Radioteleskops ‚Rotes Ufer‘: Es war ein chinesisches SETI-Projekt. Und Shao Lin ist es gelungen, mit einer außerirdischen Zivilisation Kontakt aufzunehmen, einer Zivilisation, deren Sternensystem von drei Sonnen langsam zermalmt und die mehr oder minder regelmäßig zerstört wird und wieder entsteht. Was in dem VR-Games ‚Three Body‘, zu dem auch Wang Miao Zugang erhält, nachgebildet wird. Shao Lin hielt ihre Entdeckung jedoch geheim, so dass die im Untergrund operierende ‚Erde-Trisolaris-Organisation‘ entstand, die sich in zwei Fraktionen spaltete.

„Die drei Sonnen“ ist ein weit gespannter und komplexer Roman, der Einblicke in die chinesische Historie und Gesellschaft gibt, in wissenschaftlicher Hinsicht fundiert, aber immer verständlich ist und mit außergewöhnlichen Ideen aufwartet. Zu diesen zählen als Highlights nicht nur das Trisolaris-System (hinter dem sich Alpha Centauri verbirgt), seine Zivilisation und deren konsequent umgesetzten Lebensbedingungen, sondern auch der Plan der Trisolarier, die Menschheit durch die Zerstörung ihrer Grundlagenforschung faktisch sturmreif zu schießen. Die Raumschiffe der Trisolarier werden 450 Jahre bis zur Erde benötigen, und bei ihrem Eintreffen wären die Menschen den Trisolarier anderenfalls bereits technologisch deutlich überlegen. Der Autor vertritt in „Die drei Sonnen“ die Auffassung, dass die Menschheit besser nicht außerirdische Zivilisationen auf sich aufmerksam machen sollte. Okay, das ist eine Haltung, die man durchaus einnehmen kann (wenn es dafür nicht schon zu spät ist ...) und die sich mit der Historie der Menschheit begründen lässt (technische Überlegenheit führt nicht zu Friedfertigkeit), aber auch anthropozentrisch ist. In „Die drei Sonnen“ führt sie aber nur zu einer weiteren, wenn auch (zumindest teilweise) unkonventionellen Invasionsstory.

„Die drei Sonnen“ ist der Auftakt einer Trilogie; ob ich die folgenden Romane auch lesen werde, halte ich unter diesen Umständen für unwahrscheinlich. (armö)

Balthasar von Weymarn, Nikolai von Michalewsky

Die Zeitspule 1 + 2

Mark Brandis – Abenteuer in der Welt von morgen 28 + 29

Universal Music/Folgenreich/Interplanar, Berlin, 07/2014

1 Audio-CD, im Jewel-Case, Hörspiel, SF, EAN

00602547800131 + 00602547800155, Laufzeit: 10 Tracks/60

Min. + 10 Tracks/49 Min., EUR 6,99

Sprecher: Andreas Conrad, Gerhart Hinze, Michael Lott,
Dorothea Anna Hagena, Reinhard Scheunemann, Martin
Wehrmann, André Beyer u. a.

Sounddesign und Musik: Joachim C. Redeker

Titelillustration von Alexander Preuss

1 Booklet à 6 Seiten

www.universal-music.de

www.folgenreich.de/markbrandis

www.markbrandis.de/

www.dramaticus.de

www.abalakin.de



Der Staub des pulverisierten Asteroiden Ikarus (Folge 26) in der Erdatmosphäre löste einen Klimawandel aus, der zu Missernten führte. Es gelang Mark Brandis zwar, ein geheimes Depot Lebensmittel auf dem Merkur zu finden, sodass die ressourcenlose Stadt Metropolis vor der drohenden Hungersnot gerettet werden konnte (Folge 27), doch damit wurde das Problem nur aufgeschoben.



Was dringend benötigt wird, sind Pflanzen, die auch bei geringem Sonnenlicht Erträge liefern. Ein längst verstorbener Wissenschaftler hatte einst eine entsprechende Getreideart entwickelt, aber die Formel gilt als verschollen. Unter dem Deckmantel, Informationen zu suchen, beginnt Mark eigene Recherchen, wird dann jedoch entführt und mit dem Leben seiner Frau Ruth erpresst.

Auf dem Ikarus befand sich noch ein zweites Artefakt – Alien-Technologie –, das der Erpresser in seinen Besitz bringen will. Notgedrungen muss Mark gehorchen und sich auf die Suche begeben, bei der er zwischen die Fronten gerät, denn ein alter Feind ist ebenfalls an dem Objekt interessiert.

Die Katastrophe, die die Erde getroffen hat, wird in dieser Doppelfolge zum Nebenthema. Um den Zuhörer nicht mit den Problemen der Folge 27 zu langweilen, wird ein loser Faden aus Folge 26 aufgegriffen. In jener Story schaffte es der Titelheld, ein wertvolles Stück Alien-Technologie vor einem skrupellosen Verbrecher zu bewahren und es außerdem vor dem Zugriff der irdischen Machtblöcke in Sicherheit zu bringen. Auf dem Ikarus hat sich allerdings noch ein weiteres Artefakt befunden, auf das nun die Jagd beginnt.

Im ersten Teil von „Die Zeitspule“ werden die Rahmenbedingungen dafür geschaffen, dass Mark Brandis sich im Geheimen auf die Suche nach dem Objekt begibt. Es wird viel geredet, wobei seine Charakterisierung im Mittelpunkt steht. Selten erlebte man ihn so emotional: die Verzweiflung über die Ressourcenknappheit, die sich auch auf die ihm unterstehenden Rettungsschiffe auswirkt, die Verärgerung über die eingeschränkten Zugriffsrechte auf brisante Daten, die Angst um seine Frau usw. Sprecher Michael Lott durfte sich einmal so richtig austoben. Der zweite Teil wartet mit mehr Action auf, denn Mark konnte mittlerweile Helfer finden, so dass sich das Ungleichgewicht in der Beziehung zu seinem Erpresser langsam auszubalancieren beginnt. Allerdings erlebt er in der Versuchsanlage in der Antarktis eine ganz, ganz böse Überraschung.

Die Doppelfolge ist gelungen inszeniert worden. Die überzeugenden Sprecher und die passende Soundkulisse unterstützen den spannenden Plot, so dass man einmal mehr gut unterhalten wird. (IS)

Mystery/Horror

Jeremy Gillespie, Steven Kostanski (Regie & Drehbuch)

The Void

The Void, Cave Painting Pictures, JoBro Productions & Film Finance, Kanada, 2016

Ascot Elite Entertainment Group/Ascot Elite Home Entertainment, Zürich (CH), 19. Mai 2017, Vertrieb: Universum Film, München

1 Blu-ray im HD Keep Case, Horror/Mystery, EAN 0889854064495,

Laufzeit: ca. 91 Min., gesehen 06/2017 für EUR 14,99

Sprachen/Tonformat: Deutsch DTS-HD 5.1 Master Audio, Englisch DTS-HD 5.1 Master Audio, Untertitel: Deutsch

Bildformat: 2.39 : 1 (1080p/24)

Darsteller: Art Hindle, Ellen Wong, Kenneth Welsh, Aaron Poole, Natalie Brown

Titelgestaltung: N. N.

FSK 16

www.ascot-elite.de/

www.youtube.com/user/Ascotdrei3333

<http://screenmediafilms.net/productions/details/2025/The-Void>

www.universumfilm.de

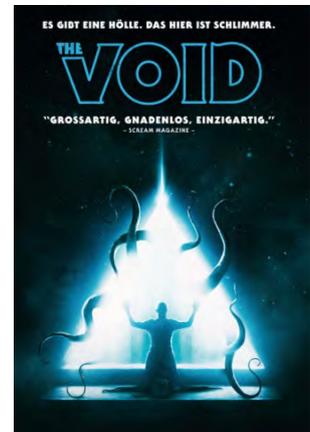
<https://youtube.com/universumfilm>

www.killkostanski.com/

www.instagram.com/ellewongster/

<https://twitter.com/aaronsghost?lang=de>

<https://twitter.com/kathleenmunroe?lang=de>



Deputy Daniel Carter (Aaron Poole) stolpert während seiner Nachtschicht über den böse verletzten Teenager James (Evan Stern) und bringt ihn ins nächste Krankenhaus, wo jedoch aufgrund des bevorstehenden Umzugs der Klinik nur eine Notbesetzung zur Verfügung steht. Carter vermutet außerdem einen Zusammenhang zu einem Blutbad, das sich ganz in der Nähe abgespielt hat, und hat ein wachsames Auge auf den Verletzten. Während James notversorgt wird, versammelt sich eine Gruppe weiß verummter Gestalten um das Krankenhaus. Eine der Krankenschwestern dreht durch und ermordet einen Patienten, bevor aus ihrem Körper ein Monster schlüpft. Dann dringen zwei bewaffnete Männer in das Krankenhaus ein, die hinter James her sind.

Ja, manchmal muss es gar kein Kaviar sein und noch nicht mal besonders originell, wenn Drehbuch und Regie ein klares Ziel vor Augen haben. Denn dass ein (Horror-) Film auch super funktionieren kann, wenn man das wirklich alles schon mal gesehen hat, beweist aktuell „The Void“ von Jeremy Gillespie und Steven Kostanski.

Die Story ist leidlich kreativ, doch wird von Anfang an eine fiebrige Spannung erzeugt, und auch die Figuren nehmen den Zuschauer sehr schnell für sich ein, was schon mal zwei ganz grundlegende Pluspunkte sind. Eine der Krankenschwestern (Kathleen Munroe) in der Notklinik ist ausgerechnet noch Deputy Carters Ex-Frau, mit der er den Verlust eines Kindes teilt, und als Carters Chef, der Sheriff, noch im Krankenhaus auftaucht, kommt es ebenfalls zu Entscheidungsgerangel.

Beides führt schon ohne die gewehrschwingenden Fremden zu einer unsicheren Spannung innerhalb der eingeschlossenen Gruppe, bevor man sich gegen den gemeinsamen Feind zusammenrauft. Insgesamt funktioniert „The Void“ wie ein Best-of-Zuschnitt diverser 80er-Jahre-Kult-Horror-Filme. Die Reise beginnt mit „Assault – Anschlag bei Nacht“, geht über „Das Ding aus einer anderen Welt“ und „Fürsten der Dunkelheit“ (alle John Carpenter), streift „Re-Animator“ (Stuart Gordon), bis man beim blutigen „Hellraiser“-Finale (Clive Barker) ankommt. Am

Ende wird sogar die Tür für eine Filmreihe à la „Das Böse“ (Don Coscarelli) geöffnet, und über allem schwebt ein gewisses lovecraftsches Odeur, wenn auch weniger plakativ als es das DVD/Blu-ray-Cover glauben machen will. In diese Retro-Kerbe schlagen auch die mehr als soliden, handgemachten Effekte, und es verwundert, dass die ungeschnittene Version mit FSK 16 durch die Prüfung ging. So ändern sich die Zeiten.

All diese Zutaten haben die Regisseure und Drehbuchautoren Jeremy Gillespie und Steven Kostanski in eine Story gegossen, die für diesen Zweck mehr als ausreichend ist. Und ein weiterer großer Pluspunkt des Films ist, dass er gar nicht den Anspruch hat, mehr oder etwas anderes zu sein als eine handwerklich solide Verbeugung vor dem Kulthorror der 1980er Jahre. An den Feinheiten des Drehbuchs und der gediegen geführten Spannungskurve bemerkt man, dass die beiden Macher Profis sind. Gillespie war beispielsweise an Großproduktionen wie „Suicide Squad“, „Pacific Rim“, „Robocop“ (Remake) beteiligt, Kostanski u. a. an „Resident Evil: Retribution“, „Crimson Peak“, „Clown“, „Nurse“. Das Kapital für „The Void“ haben beide über eine Crowdfunding-Kampagne gesammelt.

Ein Fest von und für Fans des ernsthaften Old-School-Horrors. Dicht, flott und geradlinig auf den Höhepunkt zu inszeniert. Mit dem notwendigen Polster, damit die Figuren funktionieren, doch ohne Ballast und Geschwafel. Gern mehr davon. (EH)

Elena Maar

Das Purgatal – Unheimliche Geschichten

Tredition GmbH, Hamburg, 08/2012

TB, Kurzgeschichten, Horror/Mystery, Urban Fantasy, 978-3-8491-0197-8, 104/850

Titelmotiv von Norvhic Fernandez Austria

<https://tredition.de>

www.elena-maar.com/

<https://homeofjoan.com>

<http://xetobyte.deviantart.com/>



„Purga war ein wahres Juwel an Geschichten für eine Autorin. Da war zum Beispiel die alte Frau, mit ihren unzähligen Katzen. Jeder im Ort hielt sie für eine Hexe. Oder der arme Psychologe, der in seiner Praxis ausgeblutet aufgefunden worden war. Und es gab das verlassene Haus am Ende der alten Hauptstraße, in dem gleich drei Menschen von einem ehemaligen Banker ermordet worden waren. Und nicht zu vergessen die haarsträubende Legende von der Malerin, die sich selbst vor den Bus stieß.“ („Joan Quade“)

„Die Malerin“:

Eines Tages beschließt die chronisch zänkische und unzufriedene Malerin Esther, das provinzielle Purga zu verlassen, wo ohnehin niemand ihre Fähigkeiten zu würdigen weiß. Gerade als der lokale Linienbus an die Haltestelle einfährt, erhält Esther einen Schubs, der sie vor die Räder des Fahrzeugs befördert. Die Zeichen stehen schlecht, doch Ester überlebt den Unfall und ist plötzlich in der Lage, besser und schärfer zu sehen und überhaupt alles, was den normalen Menschen verborgen bleibt. Und jedes Jahr treibt es sie am Tag ihres Unfalls an die Bushaltestelle.

„Das Katzenhaus“:

Zehn Jahre nachdem Christine Purga verlassen hat, kehrt sie zum ersten Mal zurück, ahnungslos, warum sie gerade hier und jetzt von der Autobahn abfährt. Ihr Weg führt sie zu dem alten Tümpel nahe des ‚Hexenhauses‘, wo sie einst unabsichtlich eine Katze ertränkt hatte. Von ihren Erinnerungen überwältigt, will sie den Ort verlassen, doch die Bewohnerin des Hauses hat sie bereits gesehen und lädt die junge Frau auf einen Tee in ihr Haus ein.

„Stromausfall“:

Mitten im schönsten Mattscheiben-Zombie-Massaker nimmt Susans Mann den muffigen Geruch im Haus wahr. Kurz darauf folgt der Stromausfall. Orientierungslos bewegt er sich durchs Haus auf die Straße. Kein Mensch ist dort außer ihm. Auch Susan ist verschwunden. Dann hört er in der Ferne die seltsamen Stimmen.

„Der makellose Tod“:

Wegen einer Sinnkrise sucht die Chirurgin Ava den Therapeuten Erik auf. Dinge, Taten, die ihr von großer Wichtigkeit waren, verlieren zunehmend an Bedeutsamkeit, so dass sie sich leer und nutzlos fühlt. Doch in einer einzigen Sitzung gelingt es Erik, zum Kern der Sache durchzudringen und Ava zu heilen.

„Kalt“:

Als Karl den Anzugtypen mit seinem Metallkoffer in dem Abbruchhaus verschwinden sieht, weiß er, dass gleich viel Geld den Besitzer wechseln würde. Er geht hinterher und macht kurzen Prozess mit dem Typen. Doch plötzlich tauchen die Geschäftspartner des Typen auf, und das Geschehen nimmt einen mehr als seltsamen Verlauf.

„Menschentier“:

Bei der Suche nach Waldbeeren übermannt den dicken Sven die Müdigkeit, und er gönnt sich gleich hier, mitten im Wald, ein Nickerchen. Der Jäger Anton währenddessen glaubt, ein selten fettes Wildschwein im dichten Gras liegen zu sehen. Doch sein Schuss verletzt das Vieh nur. Es kommt zu einer halbsbrecherischen Jagd durch den Wald, und Sven fragt sich, welcher Verrückte da auf ihn schießt.

„Joan Quade“:

Um endlich ihren Roman beenden zu können, hat Joan Quade das heimatische Oregon verlassen und ihre Zelte so lange im deutschen Purgas aufgeschlagen. Nachdem sie sich eingestanden hat, dass die Ortsveränderung nichts gebracht hat, ist sie bereit, nach anderen Mitteln zu greifen. LSD soll ihrer Kreativität auf die Sprünge helfen. Fantasie, Wahnvorstellungen und Wirklichkeit vermischen sich.

„Vor zehn Jahren war Christine das letzte Mal hier, in diesem kleinen Dorf in Brandenburg. Damals war sie zwölf Jahre alt und beobachtete, wie ihre Eltern sämtliche Habe der Großeltern verpackten. Christines Großvater war recht unspektakulär in der Nacht zu einem 30. August verstorben. Sie erinnerte sich, wie ihre Mutter mit ihrem Vater tuschelte, dass der Großvater noch am Abend, bevor er einschlummerte, zu ihr sagte: „Geh fort! Geh fort aus Purgas, und komm nicht wieder!““ („Das Katzenhaus“)

Als Klammer für Elena Maars Kurzgeschichten dient das Örtchen Purgas in Brandenburg, nahe Berlin, in dem sich laut der Legende das Tor zur Hölle befinden soll. Nicht umsonst erinnert der Ortsname an „Purgatorium“. Davon ahnen die Protagonisten in Elena Maars Geschichten freilich nichts.

Die Geschichten sind durchweg überraschend, voller Ideen, doch zu kurz und nüchtern, um wirklich einen lang anhaltenden Eindruck zu hinterlassen. Ganz gut vergleichbar mit dem Privatdruckprojekt „Spiegelberg“ von Tia und Alfred Berger, das auch in Richtung Regional-Horror geht. Dessen ungeachtet bildet „Das Purgatal“ durch die regionale Verbundenheit und durch winzige Verknüpfungen der Geschichten untereinander insgesamt eine sehr schöne Einheit.

Ein besonderes Schmankerl ist dahingehend die Abschlussgeschichte „Joan Quade“, in der die vorhergehenden Ereignisse nochmals zusammengefasst und abgerundet werden. Auf der Webseite der Autorin <https://homeofjoan.com> (eine Anspielung auf Joan Quade) hat Elena Maars selbst viele Verbindungen der einzelnen Geschichten untereinander offen gelegt.

Laut der Autorenvita, die im Buch enthalten ist, ist die Kurzgeschichtensammlung „Das Purgatal“ eine Art Nebenprodukt von Elena Maars Roman „Das fahle Mädchen“, der ebenfalls in Purgas spielt. Ideen, die ihr während der Arbeit an dem Roman kamen, die sie dort nicht verwendet und stattdessen in diese sieben Kurzgeschichten gegossen hat.

Ländlicher Heimathorror aus Brandenburg. Wem zum Beispiel die Geschichtensammlungen von Daniel Mosmann gefallen, der erlebt auch hier keine Enttäuschung. (EH)

Stephenie Meyer

Biss zum Ende der Nacht

Twilight 4

Breaking Dawn, USA, 2008

Piper Verlag, München, 06/2011 (Carlsen Verlag, Hamburg, 2009)
TB 5836, Romantic Mystery, Horror, Urban Fantasy, 978-3-492-25836-4,
794/1095

Aus dem Amerikanischen von Sylke Hachmeister

Titelgestaltung von semper smile, München, unter Verwendung von
Motiven von Gail Doobinin (Design), Roger Hagadorne (Foto), Hachette

www.piper.de

<http://stepheniemeyer.com>

www.sempersmile.de



Bella und Edward haben geheiratet. Das war die Bedingung, die Bella akzeptieren musste, anderenfalls würde Edward sie nicht zur Vampirin wandeln. Nach der Zeremonie hat sie es nun aber nicht mehr ganz so eilig, ihr Dasein als Mensch aufzugeben, denn sie sorgt sich, dass sie danach vielleicht nicht mehr ganz so zu empfinden vermag wie bisher und Edward genau diese Menschlichkeit an ihr vermissen könnte.

Natürlich will Bella auf ihre Hochzeitsnacht nicht verzichten, obwohl das Risiko besteht, dass Edward ihr trotz aller Vorsicht Verletzungen zufügt. Sie verführt ihn, und das hat unerwartete Folgen: Bella wird schwanger. Das Kind reift jedoch extrem schnell heran und droht als Halbvampir, die menschliche Mutter umzubringen. Edward will, dass Carlisle das Baby entfernt, aber Bella weigert sich.

Renesmee wird geboren, und um Bellas Leben zu retten, wandelt Edward sie. Erneut gibt es Überraschungen, denn das Kind entwickelt sich weiterhin sehr viel rascher als ein Menschenbaby, und Bella hat ihren Blutdurst, anders als jeder Jungvampir, sofort unter Kontrolle. Hinzu kommt, dass der Werwolf Jacob, der lange in Bella verliebt war, auf Renesmee geprägt wird, so dass sich sein Verhältnis zu dem Paar entspannt und dem Kind ein Beschützer zur Seite steht, der zu allem bereit ist.

Über dieses Idyll fällt ein Schatten. Alice sieht, dass die Volturi aus Italien, die darüber wachen, dass die Existenz der Vampire geheim bleibt, in wenigen Wochen die Cullens angreifen und auslöschen werden – wegen Renesmee. Das Gesetz verbietet die Existenz von Vampirkindern, und Halbvampire sind ihnen unbekannt. Aber diese Angelegenheit dient ohnehin nur als Vorwand.

Wie schon in den drei Vorgänger-Romanen schreibt Stephenie Meyer in „Biss zum Ende der Nacht“ Romance groß, Mystery klein und Spannung winzig, d. h., im Vordergrund steht die Dreiecksbeziehung Edward-Bella-Jacob, die nach Renesmees Geburt zu einer reinen Paar-Liebe wird, da sich Jacobs Interesse durch die Prägung auf das Kind verlagert (freilich ohne pädophile Neigung, sondern rein brüderlich-platonisch, bis Renesmee erwachsen ist).

Das Ganze hätte auch ohne fantastische Elemente funktioniert, aber da es im Erscheinungszeitraum der Bücher den großen Vampir- und Werwolf-Hype gab, bot es sich an, auf der Welle mit zu schwimmen. Viel passiert nicht, da die Protagonisten sich gegenseitig anhimmeln und ihre Beziehungen endlos diskutieren, und erst das Auftauchen der Volturi sorgt für ein wenig Spannung, die aber auch wieder zerredet und schnell abgehakt wird.

Die Geschichte ist in drei Abschnitte gegliedert. Im ersten und letzten Teil schildert Bella die Geschehnisse aus ihrer Sicht, im mittleren wird zu Jacob gewechselt. Gegenüber den anderen Romanen ist neu, dass Bella und Edward endlich zusammen sind, altersgerechten (auf die zumeist junge Leserschaft bezogen) Sex miteinander haben, die kindischen Eifersuchtsszenen von Edward und Jacob – Renesmee sei Dank – vorbei sind und auch die Beziehung zwischen Vampiren und Werwölfen auf ein neues Level gehoben wurde, so dass sie zu Verbündeten werden, als in Form der Volturi eine ernsthafte Bedrohung auftaucht.

Diese Punkte stellen eine Weiterentwicklung dar, die ganz logisch ist, denn das Publikum mag irgendwann nicht länger hingehalten werden, so dass sich Bella, was keine Überraschung ist, definitiv für Edward entscheidet und Jacob, nun Leitwolf, als Trostpflaster die Tochter des Paares zugesprochen bekommt. Schon im Band davor wurden die Weichen für eine friedliche Einigung zwischen den Vampiren und Werwölfen gestellt und so der schwelende Konflikt zwischen beiden Gruppen (die Werwölfe verstehen sich als Beschützer der Ansässigen, und gemäß einem Vertrag mit den Vampiren dürfen Letztere keine Menschen beißen oder wandeln, und Bellas Wandlung hätte dann den Grund für einen Kampf mit vielen Opfern geliefert) aus dem Weg geräumt.

Darüber hinaus bleibt jedoch alles beim Alten, da Bella weiterhin ihren supertollen Edward anschnappt und die schlaflosen Vampire jede Menge Zeit für (jugendfreien) Sex haben, viel geredet und wenig gehandelt wird. Bei Bella, nachdem sie schon als Mensch etwas Besonderes war, nun auch ein supertoller Vampir mit erstaunlichen Fähigkeiten ist, und bei der superniedlichen Renesmee als neues Anhängsel denkt man irgendwie an die typischen *kawaii*-Maskottchen aus Manga und Anime wie Pikachu, Mokona Modoki, Ryo-ohki & Co., zumal sie wie diese auch wieder über die eine oder andere Gabe verfügen.

In der Summe verläuft die Handlung ohne wirkliche Überraschungen ganz so, wie man es erwartet hat. Die Charaktere himmeln sich gegenseitig an, diskutieren viel, und alle Probleme werden schnell gelöst. Genau genommen ist „Biss zum Ende der Nacht“ ein an Jugendliche adressierter Liebesroman, der auch ohne fantastische Elemente ausgekommen wäre. Ist es genau *das*, was man lesen möchte, kommt man ganz auf seine Kosten. Verbindet man hingegen Spannung und Action mit Vampiren und Werwölfen, dürfte einem das Liebesgesäusel ziemlich bald auf die Nerven gehen, so dass ein anderer Titel gewiss die bessere Wahl wäre. (IS)

Diana Scott

Dunkle Verführungen – Kurzgeschichten mit Biss

AAVAA Verlag, Berlin, 1. Auflage: 11/2011

PB, Kurzgeschichten, Romantic Mystery, Erotik, Horror, Urban Fantasy,
978-3-8459-0092-6, 258/1195

Titelgestaltung von Scott Parsons

Autorenfoto von N. N.

www.aavaa-verlag.de

www.dianascott.de



„Dunkle Verführungen“ wartet mit zehn Kurzgeschichten auf, in denen sich alles, wie der Titel bereits verrät, um den Reiz dreht, den attraktive Vampire auf ihre ausgewählten Opfer ausüben. Dieser Verlockung kann ein Mensch kaum widerstehen, und befindet er sich erst einmal im Bann des Blutsaugers, gibt er diesem alles, was er begehrt, nämlich seinen Körper und sein Blut. Selten empfinden die Vampire wahre Liebe, denn sie sind Jäger und die Menschen ihre Beute. Haben sie bekommen, was sie wollten, ist das Opfer dem Tod nah, wird umgebracht, vielleicht gewandelt, nur ausnahmsweise freigelassen.

Davon erzählen all die hier gesammelten Geschichten, beispielsweise die von „Caden“, dem Sylvie in einem schicken Tanzclub begegnet. Sie ist sofort fasziniert von ihm, aber an ihm ist auch etwas Unheimliches, so dass sie sich lieber verabschieden würde, doch das lässt er nicht zu. Unter Zwang nimmt sie ihn mit nach Hause, überlässt ihm ihren Körper und ihr Blut. Und sie weiß, dass er in der nächsten Nacht zurückkehren wird, um zu beenden, was er angefangen hat.

Etwas mehr Glück hat Grace, als eine Freundin, Meredith, sie in den „Club Temptation“ mitnimmt, in dem es nur so von attraktiven Personen wimmelt, die alle miteinander Sex und offenkundig viel Vergnügen daran haben. Grace ist allerdings für Ezra, den Leiter des Clubs, bestimmt, denn sie ist ganz der Typ des alten, verdrossenen Vampirs. Für dieses Opfer, erhofft sich Meredith eine Belohnung: dass Ezra sie wandelt. Aber Ezra hasst Illoyalität, und Grace berührt etwas tief in seinem Innern.

Celine erkennt in dem Geschäftspartner ihres Bekannten, der sie bittet, ihn zu einem gemeinsamen Essen zu begleiten, einen Vampir. Offenbar erwartet Samuel, dass sie sich der „Teuflischen Verführung“ durch Victor hingibt, wodurch er sich gewisse Zugeständnisse erhofft. Tatsächlich lässt Victor auch nicht locker, aber vor allem deshalb, weil Celine irgendwie anders und faszinierend ist. Sie scheint kein Mensch zu sein, aber auch kein Vampir, sondern ... was?

Die übrigen Storys haben vergleichbare Inhalte. Das Positive ist, dass die Autorin tatsächlich eine mehr oder minder spannende Handlung um das Kernthema, die Verführung inklusive erotischer Szenen, webt. Von daher sind die Erzählungen durchaus spannend zu lesen.

Weniger gefällt, dass die attraktiven Jäger immer wieder als sehr brutal dargestellt werden, die widerspenstige Opfer schlagen, vergewaltigen (trotz den Emotionen, die sie auslösen durch ihren Biss, handelt es sich zumeist um Vergewaltigungen hilfloser Frauen) und letztendlich töten, wenn sie ihrer überdrüssig sind. Sogar richtige Festmahle werden abgehalten, bei denen die Auserwählten brutal ermordet werden. Was soll daran erotisch oder spannend sein ...? Von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen wirken die Vampire unsympathisch, böse und gar nicht wie Sex-Götter, von denen Leserinnen träumen möchten.

Die Motive und Verhaltensweisen der Protagonisten, Verlauf und Ende der Geschichten sind immer ähnlich. Schade. Die Autorin versteht zu schreiben und hätte durch mehr Variationen des Themas wirklich einen abwechslungsreichen, packenden Kurzgeschichtenband zusammenstellen können. So jedoch bleibt sie unter ihren Möglichkeiten. (IS)

Mary Stanton

Rächerin der Engel

Die überirdischen Fälle der Bree Winston 3

Avenging Angels, USA, 2010

Piper Verlag, München, 02/2011

TB, Mystery, Krimi, Urban Fantasy, 978-3-492-26762-5, 362/895

Aus dem Amerikanischen von Michael Koseler

Titelgestaltung von semper smile, Münchn/Guter Punkt, München/Anke

Koopmann unter Verwendung von Motiven von Shutterstock und

iStockphoto

Vignette von N. N.

www.piper.de

www.piper-fantasy.de

www.marystanton.com

www.sempersmile.de

www.guter-punkt.de

www.designomicon.de

www.shutterstock.com

www.istockphoto.com



Bree Winston übernimmt als Anwältin die Fälle Verstorbener, denen ein Unrecht zugefügt wurde, das sie keinen Frieden finden lässt, oder die begangene Missetaten korrigieren wollen, aus Reue und um dem Fegefeuer zu entgehen. Diesmal bittet der Bankier Russel O'Rourke um Hilfe, denn der angebliche Selbstmord nach einem verlustreichen Deal war keiner!

Dank Brees einflussreicher Familie öffnen sich die Türen der O'Rourkes für die notwendigen Recherchen. Allerdings gibt es auch Personen und Mächte, die kein Interesse an der Aufklärung des Falls haben, wodurch Bree selbst in Gefahr gerät – und nicht alles ist so, wie es zunächst den Anschein hat. Können ihre Freunde und Helfer rechtzeitig eingreifen, als sich die Lage zuspitzt?

Unter dem Titel „Rächerin der Engel“ liegt nun der dritte von fünf (in Deutschland vier) in sich abgeschlossenen „überirdischen Fällen der Bree Winston“ im Piper Verlag vor.

Auf eine langwierige Einführung und Vorstellung der Charaktere wird eingangs verzichtet, denn man darf davon ausgehen, dass die Leserschaft die vorherigen Bände „Im Namen der Engel“ und „Anwältin der Engel“ gelesen hat, so dass sie mit den Akteuren vertraut ist. Neu ist das Personenverzeichnis, das den Überblick über die vielen Figuren zu wahren erleichtert.

Sehr schön ist, dass man nun etwas mehr über die himmlische Gerichtsbarkeit erfährt, auch wenn die Informationen keineswegs erschöpfend sind und bei der abschließenden Verhandlung abgekürzt wird zum Resultat. Aufgrund dessen erinnert die Buchreihe durchaus etwas an die TV-Krimi-Serie „Petrocelli“, deren Titelheld mehr im Umfeld seiner Klienten ermittelte, um die Wahrheit herauszufinden, als im Gerichtssaal Paragrafen zu verdrehen, um berechnete und unberechtigte Freisprüche zu erzwingen.

Bree und ihre sympathischen Mitstreiter, zumeist Engel, entwickeln sich im Laufe der Bände weiter, so dass neben der fantastischen Krimi-Handlung auch das Persönliche nicht zu kurz

kommt. Einige Geheimnisse bleiben aber immer noch für die nächsten beiden Bücher, infolgedessen mit weiteren Überraschungen und Twists gerechnet werden darf.

Mary Stanton schreibt flüssig und zieht ihr Publikum unaufdringlich in den Bann ihrer Romane, die sich nah an der Realität halten. Fantastische Elemente sind zwar reichlich vorhanden, werden aber nicht überstrapaziert, sondern im passenden Maß eingebracht. Auch der Krimianteil setzt auf subtile Spannung und verzichtet auf unnötige Gewalt und Blutvergießen. Dennoch ist die Story packend bis zur Auflösung am Ende.

Schätzt man den Mix aus Urban Fantasy und Krimi und kommt ohne das zuletzt übliche Romantik/Erotik-Gedöns aus, wenn Engel, Teufel und sonstige Fabel-Wesen im Spiel sind, wird man von Mary Stantons Serie bestens unterhalten. (IS)

Susanne Wilhelm

Mütter des Todes

Larry Brent – Die neuen Fälle 05

Nach Figuren von Dan Shocker und der Buchausgabe, erschienen im BLITZ-Verlag, Windeck

Romantruhe Audio, Kerpen-Türnich/Winterzeit Studios, Remscheid, 02/2014

Doppel-Jewelcase mit 3 CDs, inszenierte Lesung, Horror, Mystery, Thriller, 978-3-86473-064-1, Laufzeit: ca. 150 Min., EUR 12,95

Sprecher: Wolfgang Rüter, Rainer Schmitt, Rüdiger Schulzki, Heidi Schaffrath, Magdalena Schmitz, Johannes Fischer-Barnicol, Hildegard Meier, Tom Jacobs, Sandra Klaas, Bert Stevens, Dagmar Bittner

Titelmotiv von Rudolf Sieber-Lonati

www.romantruhe.de

www.winterzeitstudios.de

<http://blitz-verlag.de/>

www.rs-lonati.de/



„Sie hob ihre Hand und starrte sie einen Moment lang verständnislos an. Ihr Denken wurde völlig von den schrecklichen Schmerzen in ihrem Körper beherrscht. [...] Noch während sie hinsah, schien ihre Hand zu schrumpeln. Die Finger verkrümmten sich zu unansehnlichen Klauen wie bei einer Mumie. Marion wollte schreien, doch es kam nur ein trockenes Keuchen über ihre Lippen. [...] Die junge Frau schloss die Augen, so dass niemand mehr sehen konnte, wie ihre Augäpfel schrumpften.“

Seltsame Zwischenfälle ereignen sich im Umfeld der Wahl zur ‚Miss Texas‘. Eine der jungen Frauen wird mumifiziert aufgefunden, während andere einen unnatürlich großen Appetit an den Tag legen und daraufhin verschwinden. David Gullan setzt X-GIRL-C Morna Ulbrandson auf den Fall an, die Undercover zwischen den Schönheiten zu ermitteln beginnt. Bereits kurz nach ihrem Eintreffen in Texas stößt die schwedische Agentin auf alarmierende Hinweise, die auf das fortgesetzte Wirken von Dr. Tschang Fu deuten. Derweil ermittelt X-RAY 7 Iwan Kunaritschew in Texas im familiären Umfeld des ersten Opfers. Dabei stößt er auf eine lokale Legende und auf Spuren von Dr. X.

„Bethanys Kopf quälte die junge Frau höllisch, und jedes Mal, wenn der Krankenwagen ruckelte, wurden die Schmerzen schlimmer. Alles verschwamm vor ihren Augen. Trotzdem erkannte sie deutlich, dass die Frau in dem schwarzen Abendkleid sie durch ihren Schleier hindurch unverwandt anstarrte. Gleichzeitig hielt die Fremde ein blutiges Bündel fest an ihre Brust gedrückt. Ein Baby? Doch es regte sich nicht. Ein mulmiges Gefühl machte sich in Bethany breit.“

Wie bereits der Vorgänger „Parasitentod“ nimmt auch „Mütter des Todes“ den Handlungsfaden um Dr. Tschang Fus Experimente, der in „Zombie-Insekten“ begonnen wurde, wieder auf und bringt

diesen endgültig mit Dr. X zusammen. Die beiden Fachkollegen haben ihre Forschungen modifiziert und eine Möglichkeit gefunden, menschliche Mütter zu befruchten und telepathisch begabte Kinder zu erschaffen. Sogar die Käfer aus „Parasitentod“ haben einen weiteren Auftritt. Der Schauplatz wechselt von Ägypten wieder zurück in die USA, und Morna Ulbrandson beginnt zwar die Ermittlungen allein, doch ist es selbstverständlich, dass Larry Brent im Laufe der Handlung nachkommt.

Inzwischen findet Morna heraus, dass die Toten schwanger waren, die Schwangerschaften jedoch extrem schnell verliefen. Durch den so notwendigen Energiebedarf erklärt sich auch der außergewöhnliche Appetit der werdenden Mütter. Aber auch die massive Energiezufuhr von außen konnte die Schwangeren nicht retten, und die heranwachsenden Kinder saugten ihren Müttern den letzten Rest Lebensenergie aus, so dass diese schließlich an totaler Entkräftung starben. Dr. X gelingt es, lediglich eins der Kinder, Changye, zu retten, das sich als unerwartet mächtig und seinen Schöpfern sogar überlegen herausstellt.

Der Roman beginnt als bizarrer Krimi und schwenkt irgendwann auf die Handlungsschiene um die zwei Wissenschaftler ein, die mit einer Mischung aus Wissenschaft und Okkultismus ihre Ziele verfolgen. So hat Susanne Wilhelm wie schon im Vorgänger die „Larry Brent“-Formel sehr verinnerlicht. Und doch hinterlässt die Folge insgesamt einen eher schwerfälligen Eindruck, ohne dass man das konkret irgendwo fest machen könnte. Möglicherweise hätte eine leichte Straffung einzelner Szenen das Ganze schon etwas beschleunigt. Dagegen steht der Anspruch, in der Umsetzung der Romane möglichst nahe an der Vorlage zu bleiben.

Das Hörbuch:

Wie bei den Vorgängern handelt es sich auch hier laut Coverangaben um eine inszenierte Lesung, für die jedoch gar nicht wenige Rollen eigene Sprecherinnen und Sprecher aufweisen, so dass man schon guten Gewissens von einem Hörspiel sprechen kann. Die Hauptrollen werden dazu noch von den Interpreten der klassischen Europa-Serie übernommen, was für einen wohligen Nostalgiefaktor sorgt, anders als die parallel laufende übereifrige „Larry Brent“-Serie der R&B-Company, die ständig über die eigenen Füße stolpert.

In „Mütter des Todes“ hat endlich auch Heidi Schaffrath als ‚Schwedenfee‘ Morna Ulbrandson ihren ersten Auftritt innerhalb der „Neuen Fälle“. Die Sprachbesetzung ist, wie von Winterzeit gewohnt, top, doch nicht immer ganz passend besetzt; so drückt sich der als grobschlächtig beschriebene Vater einer der Schönheitsköniginnen beispielsweise überraschend gewählt und formell aus.

Gewohnt solide Winterzeit-Produktion, die den Handlungsfaden um Dr. Tschang Fu und Dr. X zu einem vorläufigen Höhepunkt führt. (EH)

Mehr Mystery/Horror unter Comic.

Krimi/Thriller

Abby Geni

Ein Grab in den Wellen

The Lightkeepers, USA, 2016

Pendo Verlag/Piper, München/Berlin, 04/2017

PB mit Klappenbroschur, Psycho-Thriller, 978-3-86612-423-3, 368/1500

Aus dem Amerikanischen von Urban Hofstetter

Titelgestaltung von Mediabureau Di Stefano, Berlin, unter Verwendung von Motiven von nejron/123RE.com und hudiemm/Getty Images

Abbildung auf Trennseiten von N. N.

Autorenfoto von Dan Kelleghan

www.pendo.de

www.abbygeni.com

www.gettyimages.de



Miranda ist 13 Jahre alt, als sie ihre Mutter bei einem Verkehrsunfall verliert. Seither schreibt sie der Verstorbenen Briefe, um das Gefühl des Verlusts zu kompensieren – und irgendwie durch den Tag zu kommen. Nach dem College arbeitet sie als Naturfotografin, reist um die ganze Welt und schreibt diese Briefe noch zwanzig Jahre später, als sie auf das Farallon-Inselarchipel gelangt, auf dem sie ein Jahr verbringen will.

Dort gibt es nichts anderes als eine gefährliche Natur und eine Gruppe skurriler Biologen, die ihr Leben der Erforschung von Haien, Robben und Vögeln gewidmet hat. Von Mirandas Ankunft wird kaum Notiz genommen, denn alle haben bloß ihre Arbeit im Kopf; anderenfalls würden sie es in der Einöde wohl kaum aushalten.

Schon bald erfährt Miranda, dass eines der ungeschriebenen Gebote lautet, nicht über die eigene Vergangenheit zu sprechen oder nach der eines anderen zu fragen. Ein weiteres gemahnt zur Vorsicht, und schnell zahlt sie Lehrgeld, weil sie sich bei einem Sturz auf unsicherem Untergrund verletzt und obendrein eine ihrer teuren Kameras verliert. Ebenfalls wichtig ist die Nichteinmischung, egal, wie ergreifend eine Beobachtung ist.

Mit der Zeit gewöhnt sich Miranda an die Schrullen der anderen. Allein Andrew, der mit Lucy liiert ist, ist ihr unheimlich. Zu Recht! Nach einer kleinen Feier, bei der alle dem Alkohol zusprachen, wacht Miranda auf – während sie vergewaltigt wird. Durch Andrew. Niemand bekommt davon etwas mit oder hilft ihr. Sie hat Angst, zieht sich zurück und wird krank. Drei Tage später wird Andrew tot aufgefunden. Es soll nicht der einzige ... Unfall bleiben.

Und noch etwas bereitet Miranda Sorgen: Sie ist von Andrew schwanger.

„Ein Grab in den Wellen“ ist ein merkwürdiger Krimi.

Die Autorin erzählt in der ersten Person aus Mirandas Sicht ständig von sich, stellt sich selbst permanent in den Mittelpunkt und lässt den anderen praktisch keinen Raum, um sich zu entfalten. Die Biologen bleiben mehr oder minder anonyme Statisten mit Geheimnissen, die allenfalls per Zufall ans Tageslicht kommen. Tatsächlich wirkt das recht authentisch, auf auch einseitig.

Letzteres vor allem deshalb, weil Miranda in der Vergangenheit lebt, vom Verlust ihrer Mutter erzählt und ihr ständig Briefe schreibt – der Leser fühlt sich, obwohl die Mutter gemeint ist, per Du angesprochen. Man weiß sofort, dass das einsame Archipel ein Fluchtort ist, was für die Biologen ebenfalls gilt, deren Motive nach und nach enthüllt werden.

Dass Miranda durch die Briefe verarbeitet, was sie erlebt, wirkt ... bestenfalls schräg, bewahrt sie aber in gewisser Weise auch vor dem Durchdrehen, als sie sich in die Biologen-Gesellschaft integrieren muss, in der sie nicht bloß Freundschaft oder Neutralität erfährt, vergewaltigt wird, ihre Schwangerschaft realisiert und neuerliche Verluste hinnehmen muss.

Es dauert eine ganze Weile, bis sie ihr Dilemma begreift, das wenige Positive, das sie voranbringt, erkennt und die Konsequenzen zieht.

Diese Handlung ist eingebettet in detaillierte, wiederkehrende Beschreibungen der Natur und der Gefahren auf dem Archipel. Was man in den Dokumentationen von Bernhard Grzimek, Heinz Sielmann, Jacques Cousteau, Thor Heyerdahl & Co. nicht sah, weil man das dem Publikum nicht zumuten konnte – anhaltend schlechtes Wetter, Entbehungen, mangelnde Hygiene, Krankheiten, Todesfälle usw. –, wird hier ungeschminkt eingefügt. Es gibt keine Naturfotografen- oder Biologen-Romantik, ganz im Gegenteil.

Die Natur wird als gnadenlos geschildert. *Survival of the fittest*. Die Biologen verstehen sich als Beobachter, als Bewahrer, die sich nicht einmischen. Wie vor ihnen die Menschen, die den Leuchtturm warteten, bevor er automatisiert wurde, und die von Eierdieben u. a. Gewinnsüchtigen heimgesucht wurden. Es gibt Anspielungen auf jene Zeit, die sich im Originaltitel wiederfinden, aber diffus bleiben, weil Miranda selbst nicht ganz die Zusammenhänge herstellen kann.

Aber im Prinzip sind die wenigen Bewohner des Archipels nichts anderes als ein Bestandteil der Natur. Es geht ums Überleben. Nicht jeder schafft es. Die hungrigen Haie, die um Dominanz kämpfenden Seeelefanten, die aggressiven Vögel sind Metaphern für die Menschen – aktuell: die Biologen –, die sich genauso verhalten.

Das wird im Laufe der Handlung immer deutlicher, aber es gibt auch einige Überraschungen, die mit dem Perspektivenwechsel am Ende einher gehen, der ... nun ... so überraschend doch nicht kam, trotz des Stilbruchs den Kreis schließt und die Schuldfrage schwammig werden lässt, da für einige der Zweck die Mittel heiligt.

Nach der Lektüre bleibt man rätselnd zurück. Eigentlich geht es um die Psyche einer jungen Frau, die den Tod eines Elternteils nicht verkraftet, doch letztlich zieht sie daraus eine gewisse Stärke. Die Naturbeschreibungen, realistisch und interessant, im Rahmen der Wiederholung mitunter ermüdend, und Mirandas nebensächlich erscheinende Probleme erdrücken die Krimi-Handlung, die jedoch nicht genug zu bieten gehabt hätte ohne diese Komponente.

Darum: Ein merkwürdiger Krimi, den man nicht unbedingt kennen muss, da der Klappentext mehr verspricht, als das Buch hält („... *Miranda fragt sich, ob die Insel tatsächlich verflucht ist, oder ob einer von ihnen ein grausames Spiel treibt ...*“). Kein Fluch, kein grausames Spiel – schade! Autoren, die erfolgreich Schreibschulen absolviert haben wie Abby Geni, vermögen vielleicht zu fabulieren und nach einem Baukastensystem eine spannende Handlung zu konstruieren, aber sie können auch das eigentliche Ziel vor lauter Seitensoll erfüllenden Nebensächlichkeiten aus den Augen verlieren wie in diesem Fall. (IS)

Dan Gilroy (Drehbuch & Regie)

Nightcrawler – Jede Nacht hat ihren Preis

Nightcrawler, Bold Films, Sierra/Affinity, USA, 2014

Concorde Home Entertainment/Tele München Gruppe, München,
26.03.2015

1 DVD im Amaraycase, Thriller, EAN 4010324201324, Laufzeit: ca.
113 Min., gesehen 08/2015 für ca. EUR 10,-

Bildformat: 2,40 : 1 (16 : 9)

Sprachen/Tonformat: Deutsch DD 5.1/ DTS 5.1, Englisch DD 5.1,

Untertitel: Deutsch für Hörgeschädigte (ausblendbar)

Darsteller: Jake Gyllenhaal, Rene Russo, Riz Ahmed, Bill Paxton, Ann
Cusack, Kevin Rahm

Musik: James Newton Howard

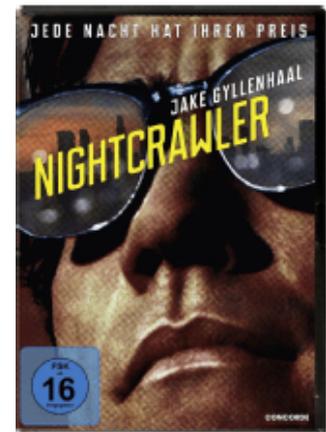
Titelgestaltung: N. N.

FSK 16

www.concorde-home.de

www.facebook.com/NightcrawlerMovie

<http://nightcrawlerfilm.com/>



Lou Bloom (Jake Gyllenhaal) schlägt sich als Dieb und Tagelöhner durchs Leben und schreckt auch vor Gewalt nicht zurück. Als er eines Nachts zufällig Zeuge wird, wie ein Reporter Bilder von einem Autounfall filmt, besorgt er sich einen Camcorder und macht sich im nächtlichen Los Angeles ebenfalls auf die Jagd nach Schlagzeilen, um diese meistbietend an die Nachrichtensender zu verkaufen.

Seine Unverfrorenheit beschert dem frischgebackenen „Nightcrawler“ schon bald drastische Bilder, die er sofort bei dem maladen Nachrichtensender KWLA zu Geld machen kann. Nach und nach rüstet er sein technisches Equipment auf, hört den Polizeifunk nach geeigneten Meldungen ab. Dann beginnt er, aktiv Taten und Ereignisse zu manipulieren, um immer bessere Bilder zu erhalten.

Gleich mit seinem Regiedebüt gelingt es Dan Gilroy, bekannt als Drehbuchautor von Standardhollywoodkost wie „Das Bourne-Vermächtnis“ und „Real Steel“, einen außergewöhnlichen, düsteren Thriller abzuliefern, der sich z. B. hinter dem ähnlich gelagerten „Drive“ nicht verstecken muss. Zu Recht waren Dan Gilroy selbst für einen Academy Award (Bestes Originaldrehbuch) und Jake Gyllenhaal für einen Golden Globe (Bester Schauspieler) nominiert, neben dutzenden weiterer Nominierungen und Auszeichnungen.

Schon die ersten Szenen von „Nightcrawler“ machen klar, dass man mit Lou Bloom einen manipulativen und egozentrischen Soziopathen vor sich hat, der sich, je nach Situation, aalglatt anbietet oder erbarmungslos zuschlägt. Ausgerechnet dieser Mangel an Mitgefühl macht aus ihm sehr schnell einen erfolgreichen „Nightcrawler“. Weiterhin entwickelt sich ein latentes Abhängigkeitsverhältnis des Nachrichtensenders KWLA von seinem ‚Goldjungen‘, das dieser bald schamlos ausnutzt, um sich sexuelle Gefälligkeiten der wesentlich älteren Nachrichtenchefin des Senders (Rene Russo) zu erpressen.

Obwohl Bloom damit nicht gerade zu einer positiven Identifikationsfigur taugt, folgt man doch fasziniert dieser Figur, die unter ethischen Gesichtspunkten eigentlich nur zum Kotzen ist. Hier zeigt „Nightcrawler“ eine gewisse Verwandtschaft zu „American Psycho“.

Blooms Weg gestaltet sich immer skrupelloser und gipfelt schließlich darin, dass er mittels zurückgehaltener Informationen ein Zusammentreffen einer Gruppe Gangster und der Polizei ‚arrangiert‘, in der Hoffnung, eine Schießerei für seine Kamera zu provozieren. Bis dahin schraubt Dan Gilroy, unterstützt von dem Adrenalin treibenden Score des kürzlich verstorbenen James Newton Howard, die Spannung konstant und unnachgiebig nach oben und hält sein Publikum mit einer Mischung aus Faszination und Abscheu für seine Hauptfigur bei der Stange.

Jake Gyllenhaal spielt den unberechenbaren Lou Bloom nach eigenen Aussagen „*wie einen hungrigen Kojoten*“. Ein getriebener, unruhiger Charakter, stets wachsam (Gyllenhaal blinzelt kaum in dem Film) und ständig unter Strom. Um dies optisch zu unterstreichen, hat der Schauspieler vor Drehbeginn 10 kg Körpergewicht verloren.

Und obwohl „Nightcrawler“ unbestritten voll und ganz Jake Gyllenhaal gehört, der sich damit einmal mehr als einer der derzeit fähigsten Schauspieler beweist, wäre es ungerecht, den Film als One-Man-Show zu betrachten. Erst durch das Zusammenspiel mit seinem ‚Supporting-Cast‘, wie Riz Ahmed als Lous Praktikant/Mitarbeiter Rick oder Rene Russo in einer großartigen Rolle als Nachrichtenchefin, die entscheiden muss, wie weit sie für Lous spektakuläre Bilder zu gehen bereit ist, kann Gyllenhaal seine Figur voll ausspielen. Als weiteren Hauptdarsteller kann man außerdem mit Fug und Recht das nächtliche L. A. bezeichnen. Ähnlich wie Michael Mann in „Collateral“ oder Nicolas Winding Refn in „Drive“ fängt Dan Gilroy diese spezielle, bisweilen traumartige Stimmung ein, die wohl nur die Stadt der Engel zu bieten hat.

Darüber hinaus ist „Nightcrawler“ natürlich als Bestandsaufnahme zu sehen, wie sensations- und auch blutgeil die Gesellschaft inzwischen ist und dass es für Nachrichtensender im Kampf um die Einschaltquoten eine pure Notwendigkeit darstellt, entsprechende Bilder zu liefern, allein um bestehen zu können.

Brillanter und ungewöhnlicher Noir-Thriller mit einer faszinierenden, wenn auch ethisch anstößigen Hauptfigur, brillant dargestellt von Jake Gyllenhaal. (EH)

Paula Hawkins

Girl on the Train – Du kennst sie nicht, aber sie kennt dich

The Girl on the Train, USA, 2015

Die Buchausgabe ist erschienen bei Random House/Blanvalet

Random House Audio, München, 06/2015

2 MP3-CDs im Jewelcase, Hörbuch, Krimi/Thriller, 978-3-8371-

3142-0, Laufzeit: ca. 640 Min., EUR 14,99

Aus dem Englischen von Christoph Göhler

Gekürzte Lesung, von Britta Steffenhagen, Rike Schmid,

Christiane Marx

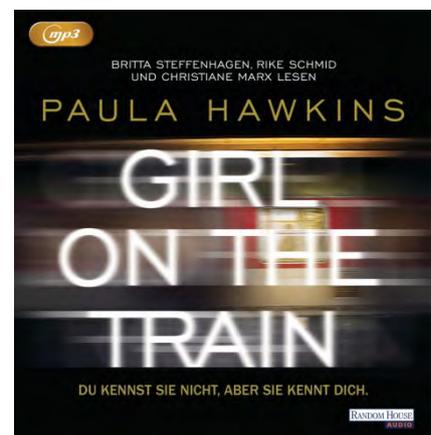
Titelgestaltung von N. N.

www.randomhouse.de/randomhouseaudio/

www.randomhouse.de/blanvalet/

<http://paulahawkinsbooks.com/>

www.facebook.com/PaulaHawkinsWriter/



„Ungefähr auf der Hälfte der Fahrt ist wieder irgendein Signal defekt. Zumindest nehme ich an, dass es defekt ist, weil es praktisch immer auf Rot steht. Fast jeden Tag halten wir dort an, manchmal nur für ein paar Sekunden, manchmal für endlose Minuten. Wenn ich in Wagen D sitze, so wie meistens, und der Zug vor dem Signal anhält, so wie fast immer, habe ich den perfekten Ausblick auf mein Lieblingshaus an den Gleisen: Nummer fünfzehn.“

Die geschiedene und arbeitslose Alkoholikerin Rachel fährt jeden Morgen mit dem Zug nach London, ganz so, als müsse sie immer noch zur Arbeit, um ihrer Studienfreundin und derzeitigen Vermieterin Cathy ihre Joblosigkeit und baldige Zahlungsunfähigkeit nicht beichten zu müssen.

Auf ihrer morgendlichen Fahrt wird Rachel regelmäßig mit ihrer Vergangenheit konfrontiert, sobald der Zug an einem bestimmten Signal anhält und sie damit zwangsweise einen unverstellten Blick auf den Garten und die Rückseite ihres ehemaligen Heims hat, wo ihr Ex-Mann Tom mit seiner neuen Familie lebt.

Zwei Häuser weiter und damit ebenfalls vom Zug aus leicht zu beobachten, lebt neu eingezogen ein offenbar glückliches Paar, dem sie die Fantasienamen Jess und Jason gibt und für die sie sich das perfekte Leben ausmalt, das ihr verwehrt geblieben ist. Doch eines Tages wird Rachel Zeugin, wie Jess im Garten von einem Fremden geküsst wird. Einige Tage später erfährt sie aus der Zeitung, dass Jess, deren richtiger Name Megan lautet, verschwunden ist.

Da sie am Abend von Megans Verschwinden dort war, um ihren Ex-Mann zu sehen, meldet sich Rachel als Zeugin. Jedoch hat sie einen Filmriss und kann im Grunde nichts zu den Ermittlungen beitragen. Sie gerät im Gegenteil selbst ins Visier der Polizei, da sie an diesem Abend alkoholisiert und verletzt in die Notaufnahme eingeliefert wurde und sich an nichts mehr erinnern kann. So beginnt Rachel, in ihrer mehr als ausreichend freien Zeit auf eigene Faust zu ergründen, was an jenem Abend tatsächlich passiert ist – um so vielleicht den Schlüssel zu Megans Verschwinden zu finden.

„Natürlich sehe ich sie nicht wirklich. Ich weiß nicht, ob sie malt oder ob Jasons Lachen tatsächlich so toll klingt oder ob Jess schöne Wangenknochen hat. Ihren Knochenbau kann ich von hier aus unmöglich erkennen, und ich habe auch noch nie Jasons Stimme gehört. Ich habe die beiden noch nie aus der Nähe gesehen; damals, als ich ein paar Häuser weiter wohnte, lebten die beiden noch nicht dort. Sie zogen erst nach meinem Auszug vor zwei Jahren dort ein, wann genau, weiß ich nicht. Sie sind mir vor vielleicht einem Jahr zum ersten Mal aufgefallen, und im Lauf der Monate wurden sie mir immer wichtiger.“

Mit „Girl on the Train“ oder „GotT“, wie das Buch inzwischen umgangsschriftlich kurz bezeichnet wird, gelang Paula Hawkins nach mehreren Liebesromanen (veröffentlicht unter dem Pseudonym Amy Silver) einer der Megaseller 2014/15.

Obwohl die Autorin auf eine bekannte Ausgangssituation zurückgreift – Hitchcocks „Das Fenster zum Hof“ lässt grüßen –, variiert sie diese ausreichend geschickt, indem sie aus der misstrauischen Zeugin Rachel gleichzeitig eine, aufgrund ihrer Alkoholsucht, unzuverlässige Zeugin macht und der Leser nicht sicher sein kann, dass Rachels subjektive Wahrnehmung tatsächlich die vollständige und gültige Wahrheit ist.

Um dieses Element der Unsicherheit noch weiter zu treiben, erteilt die Autorin gleich drei Personen das Wort, die abwechselnd ihre Teile der Geschichte aus ihren jeweiligen Perspektiven erzählen. Neben der voyeuristischen Rachel bestreitet Megan selbst – das vermeintliche Opfer und gar nicht die perfekte Ehefrau, die Rachel aus dem Zug zu sehen glaubt – einen Teil der Erzählung, der weit vor ihrem Verschwinden einsetzt und damit einige Hintergründe für ihr Verschwinden liefert.

Die kleinste Rolle des Frauentrios kommt Anna zu, der neuen Ehefrau von Rachels Ex, deren Beschreibung Rachel als besessenes, rachsüchtiges und versoffenes Miststück darstellt. Aus dieser abwechselnden Schilderung subjektiver Darstellungen ergeben sich immer wieder unvorhergesehen Wendungen, und der Leser muss die Handlung mit wachsendem Informationsstand immer wieder neu bewerten.

Was die Handlungsentwicklung angeht, fährt Paula Hawkins die konventionelle Schiene, indem sie mehrere denkbare Theorien eine nach der anderen in den Fokus rückt, wieder entkräftet und so nach und nach alle denkbaren Szenarien abhakt.

Da die Möglichkeiten und das Figurenarsenal von „GotT“ doch sehr beschränkt sind, ist die endgültige Auflösung des Rätsels um Megans Verschwinden dann auch nicht die großartige Überraschung, die das unkonventionelle Vorspiel verspricht. Auch etwas mehr Tempo zum Ende hin hätte dem Roman nicht geschadet.

Wer „Gone Girl“ und „Ich darf nicht schlafen“ gut fand, wird auch an „GotT“ seine Freude haben.

Das Hörbuch:

Das deutsche Hörbuch verfolgt konsequent das Element der Dreiteilung, indem für jede erzählende Figur eine eigene Sprecherin eingesetzt wird: Britta Steffenhagen mit zerbrechlichem Mut als Rachel, Rike Schmid als coole, überlegene Megan und Christiane Marx als angespannte

und dauerbeschäftigte Anna. Alle drei sind erfahrene Krimihörbuchsprecherinnen und sehr schön für die jeweiligen Rollen ausgesucht. Ein gewissenhaftes Vorgehen von Random House Audio, das nicht gerade selbstverständlich ist, gerade wo die meisten Hörbücher möglichst schnell, möglichst parallel zur Bucherscheinung als reine Lesung rausgehauen werden.

„GotT“ erweist sich als frische, sorgsam konstruierte „Das Fenster zum Hof“-Variante, die mit unterschiedlichen, teils unzuverlässigen Erzählperspektiven und einer nicht unbedingt grundsympathischen Hauptfigur und unerwarteten Wendungen spielt. Die Hörbuchumsetzung punktet mit drei Profi-Sprecherinnen in verteilten Rollen. (EH)

Anna-Lena Hees

Der Tote auf dem Spielplatz

Ottfried Braun & Co. 3

AAVAA Verlag, Berlin, 1. Auflage: 04/2017

PB mit Klappenbroschur, Trier-Krimi, 978-3-8459-2290-4, 194/1195

Titelgestaltung von AAVAA Verlag unter Verwendung eines Fotos von Anna-Lena Hees

Autorenfoto von N. N.

www.aavaa.de

www.pfalzel-krimis.wg.eu



Via Klappentext erfährt man, dass Anna-Lena Hees Jahrgang 1994 ist und bereits 2008 bei einem Literaturwettbewerb den 1. Platz in ihrer Altersgruppe belegte. Gegenwärtig studiert sie Germanistik und Anglistik an der Uni Trier und kann mehrere Publikationen, u. a. im AAVAA Verlag, vorweisen.

„Der Tote aus dem Spielplatz“ ist ihr dritter Trier-Krimi mit den Ermittlern Ottfried Braun, Sabrina Fass und Hermann Zinn sowie einigen Charakteren, die bereits in den vorherigen Fällen auftraten und somit für Aha-Effekte sorgen.

Ein junger Mann wird tot aufgefunden. Seine Leiche weist allerdings keinerlei Anzeichen von Gewalteinwirkung auf. Schließlich kommt heraus, dass er Allergiker war und auf der Pfälzeler Kirmes mit einer für ihn gefährlichen Speise in Kontakt gekommen sein könnte. Die Polizisten rätseln, ob er selbst das Risiko unterschätzt haben mochte, das Ganze ein aus dem Ruder gelaufener Streich war – oder jemand Grund gehabt hatte, Tobias Winter umzubringen, vielleicht sogar sein eigener Cousin Robert, mit dem er eine Wette am Laufen gehabt haben soll, bei der es um ihr berufliches Vorankommen ging.

Krimis mir Lokalkolorit sind schon seit vielen Jahren sehr beliebt, spielen sie doch an Orten, die man kennt oder problemlos besuchen kann (anders als die Lokaltäten von den typischen ‚Retter der Welt-Agenten‘, an denen die exotischen Kulissen nur so vorbei rauschen, während man sich angesichts des Tempos fragt, an welcher Stelle vergessen wurde, die Handlung mitzunehmen). Die Welt muss hier für gewöhnlich nicht gerettet, sondern ein vergleichsweise banales Verbrechen aufgeklärt werden, das sich im Spießbürger-Idyll ereignet hat. Wer würde auch schon vermuten, dass in der netten Nachbarschaft allerlei Leichen in den Kellern begraben liegen, man sich vor dem gemütlichen AB fürchten muss, der immer hilfsbereite CD unverhofft mit dem Messer um die Ecke kommt, die liebenswürdige EF jede Schwarze Witwe erblassen lässt, etc. – und das liefert den wahren Thrill.

Leider gelingt es der sehr jungen Autorin nicht, genau dieses perfide Grauen zu vermitteln. Man weiß zwar, dass es einen Toten gibt und wenigstens einen, der für sein tragisches Ende verantwortlich ist, aber während der Ermittlungen will sich einfach keine Spannung einstellen. Das Polizisten-Trio agiert, wie man es aus dem TV kennt („Der Bulle von Tölz“, „Rosenheims-Cops“, „Wilsberg“, „Mord mit Aussicht“ etc.), aber anders als in den Filmen kommen sie der Sache nicht häppchenweise und kurzweilig auf die Spur, sondern drehen sich lange im Kreis, bis sich endlich Fortschritte zeigen.

Natürlich wird viel ‚gemenschelt‘, die Vorbilder machen es ja vor, aber nicht so, dass es nachvollziehbar, witzig oder im Rahmen der Handlung sinnvoll ist. In erster Linie werden Klischees

bedient (Sabine bleibt fast immer am Schreibtisch und wälzt ihre Akten, statt sich mit den Kollegen intensiv der Recherche zu widmen) und Buchseiten gefüllt, um das Finale aufzuschieben. Die Gespräche mit den Verdächtigen verlaufen oberflächlich, und die Beamten verraten diesen dilettantisch mehr Details als sie selbst in Erfahrung bringen. Infolgedessen lebt die Handlung vor allem von den Beschreibungen der Lokalitäten und einigen Nebenschauplätzen, die wohl die Weichen für kommende Krimis stellen sollen mit den wiederkehrenden Figuren. Die Aufklärung erfolgt gegen Ende des Buchs und ist schlüssig.

Alter hin, Alter her, es bringt nichts, ein Buch, das aufzeigbare Schwächen hat, schön zu schreiben. Es gibt positive Ansätze, aber die Erwartungen von eingefleischten Krimi-Lesern werden nicht wirklich erfüllt. Wäre alles etwas abgespeckt und die Figuren-Riege angepasst worden, hätte daraus ein nettes Kinder- oder Jugendbuch werden können, aber bis zu Christine Lehmann, Monika Geyer, Leena Lehtolainen, Monika Feth usw. und die 16+ bzw. Erwachsenen-Klientel ist der Weg noch weit. Es kann durchaus klappen, wenn die Autorin gewillt ist, sich weiterzuentwickeln. (IS)

Corrie Jackson

Fashion Victim

Sophie Kent 1

Breaking Dead, GB, 2016

Piper Verlag, München, 07/2017

TB, Krimi, 978-3-492-30971-4, 400/1000

Aus dem Englischen von Anna-Christin Kramer

Titelgestaltung von semper smile, München, unter Verwendung von

Motiven von Gordan/shutterstock (Rahmen), tugolukof/shutterstock

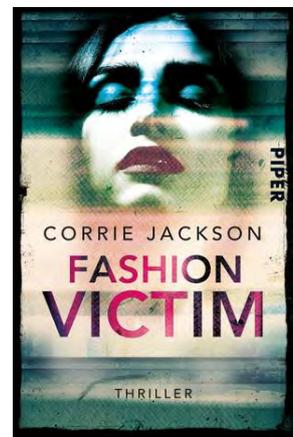
(Frau), Gie68/shutterstock (Frame)

www.piper.de

www.corriejackson.com

www.semptersmile.de

www.shutterstock.com



Die Journalistin Sophie Kent hat vor wenigen Monaten ihren Bruder verloren – angeblich ein Suizid, der goldene Schuss –, worunter sie immer noch leidet. Nicht nur ihr Chef setzt sie unter Druck, weil die erwarteten Leistungen ausbleiben, sondern auch ihr Vorgesetzter und Gelegenheits-Lover, der schon länger am absteigenden Ast hängt.

Durch den brutalen Mord an einem Schüler lernt Sophie das Model Natalia kennen, die, trotzdem sich ihre Wohnung nahe dem Tatort befindet, nichts dazu aussagen kann und so verstört wirkt, dass die Journalistin den Kontakt aufrecht erhalten will, weil sie ahnt, dass die junge Frau Angst vor etwas oder jemand hat.

Wenig später ist Natalia tot. Kurz darauf stirbt ein weiteres Model. Sophie ermittelt mit teils unorthodoxen Methoden, weshalb ihr trotz guter Artikel gekündigt wird. Obwohl sie aufgrund ihrer eigenen Probleme am liebsten alles hin schmeißen würde, bleibt sie am Ball – wegen der Models, die fürchten müssen, Opfer eines Psychopathen zu werden. Und weil sie in ihren Job zurück will.

Endlich erkennt Sophie das Muster und stellt fest, dass die Spur Jahre zurück reicht. Ihr Wissen bringt sie nun selbst in Lebensgefahr ...

Das Buch reißt auf der einen Seite die glamouröse Fassade des Model-Business ein und offenbart, welchen Zwängen sich die jungen Frauen für eine kurze Zeit im Scheinwerferlicht unterwerfen müssen und welche schmutzigen Spiele im Hintergrund laufen; auf der anderen wird der Enthüllungsjournalisten genauso demaskiert, denn es geht einzig um Erfolge und Auflagenzahlen, nicht aber um die Menschen, deren Geschichten an die Öffentlichkeit gebracht werden.

Auch Hauptfigur Sophie Kent erweist sich als eine Person mit passabler Fassade – vermögender Vater, abgeschlossenes Studium, aufgrund von Familie und Beruf viele wichtige Kontakte – und zahlreichen Problemen dahinter: das Zerwürfnis mit dem Vater, der Tod des Bruders, die Affäre mit dem Kollegen, reichlich Alkohol und nachlassende Leistungen im Beruf. All diese Probleme

erinnern an das Klischeebild des Reporters in den Krimis der *série noir*, dienen hier jedoch dazu, die Protagonistin genauso ambivalent zu charakterisieren wie ihr Umfeld. Sie rechtfertigt ihre Nachforschungen damit, dass sie die Wahrheit aufdecken und den Opfern Gerechtigkeit zukommen lassen möchte, aber die wahre Triebfeder ist der Wunsch, eine sensationelle Story zu schreiben und Erfolg zu haben.

Im vorliegenden Titel sucht die Polizei nach einem Mörder, der einige Models auf bestialische Weise verstümmelt und getötet hat. Schockierende Beschreibungen gehören in zeitgenössischen Krimis mittlerweile dazu, was sicherlich nicht nach dem Geschmack jedes Lesers ist. Es finden sich mehrere Verdächtige, irgendwann beginnt man etwas zu ahnen, erfährt die ganzen Zusammenhänge jedoch erst am Schluss. Die Antwort befand sich praktisch genau vor der Nase, aber Nebenschauplätze sorgten immer wieder für Ablenkung.

Etwas verwundert fragt man sich, weshalb der Tod des Bruders ständig angeschnitten wird, obwohl er mit den Ermittlungen in keinem Zusammenhang zu stehen scheint. Das Rätsel wird erst gegen Ende des Romans gelöst, denn Sophie erfährt etwas, mit dem sie nicht gerechnet hat und das die Weichen für ein weiteres Buch stellt, in dem sie – vielleicht – die Wahrheit über den Drogentod ihres Bruders herausfindet („Perfect Victim“ erscheint im September 2017). Zwar ist „Fashion Victim“ in sich abgeschlossen, doch dürften wiederkehrende Charaktere und Konflikte ein rotes Band bilden, das die Romane locker verknüpft.

„Fashion Victim“ ist durchaus spannend geschrieben, und man nimmt Anteil an Sophies Sorgen und ihren Recherchen. So richtig in die Glamourwelt der Models wird, anders als der Klappentext behauptet, allerdings nicht eingestiegen. Sie liefert zwar das Umfeld für die Mordserie, hält sich aber nicht mit peinlichen Zickenkriegen und dergleichen auf, sondern macht sofort den Schwenk zu schlimmsten Verbrechen, die in ihren hässlichen Details geschildert werden, was schon eine gewisse Abhärtung vom Publikum verlangt. (IS)

Henry Joost, Ariel Schulman (Regie), Jessica Sharzer (Drehbuch)
Nerve

Nerve, Allison Shearmur Productions, Keep Your Head, Lionsgate, Supermarché, USA, 2016

Nach dem Buch „Nerve – Das Spiel ist aus, wenn wir es sagen“ von Jeanne Ryan

Studiocanal, Berlin, 19. Januar 2017

1 Blu-ray Disc im Amaraycase, Thriller, Action, EAN

4006680078632, Laufzeit: ca. 97 Min., gesehen 01/2017 für EUR 14,90

Bild: 2,40 : 1, 1080/24p Full HD

Sprachen/Ton: Deutsch 5.1 DTS-HD (Master Audio), Englisch 5.1 DTS-HD (Master Audio), Untertitel: Deutsch

Darsteller: Emma Roberts, Dave Franco, Kimiko Glenn, Miles Heizer, Juliette Lewis, Richard Colson Baker (Machine Gun Kelly)

Musik: Rob Simonsen

Titelgestaltung: N. N.

FSK 12

www.studiocanal.de/

www.playnerve.com/

<http://nerve-film.de/>

www.instagram.com/davefrancosig/?hl=de

www.emmaroberts.net/

www.machinegunkelly.com/



Die Teilnehmer des Online-Spiels „Nerve“ trennen sich in Player und Watcher. Wer sich als Player anmeldet, verpflichtet sich damit, diverse Aufgaben zu erfüllen, die ihm von der Community der Watcher gestellt werden. Damit können die Player in der Gunst der Watcher steigen, ‚Likes‘ und ‚Follower‘ einfahren und auch entsprechende Mengen Geld. Je höher die Player auf der Rangliste nach oben steigen, desto gewagter werden die Aufgaben und desto höher ist die Belohnung.

Nachdem die schüchterne Venus „Vee“ Delmonico (Emma Roberts, „Wir sind die Millers“, „American Horror Story“, „Scream Queens“) von ihrer besten Freundin bloßgestellt wurde, meldet sie sich im Affekt als Player bei „Nerve“ an. Schon bei ihrer ersten Challenge – sie soll für fünf Sekunden einen Fremden küssen –, lernt sie Ian (Dave Franco, „Die Unfassbaren“) kennen, der ebenfalls ein Spieler ist. Die Dynamik der beiden kommt bei den Watchern so gut an, dass sie ihnen gemeinsame Aufgaben stellen, die immer riskanter werden und schließlich zu eskalieren drohen. Doch da befinden sich beide schon zu tief im Netz von „Nerve“, und es geht um Leben und Tod.

Wer den Thriller „13 Sins“ kennt, dem wird das Sujet reichlich bekannt vorkommen. Doch wo dieser erwachsener, brutaler und auch geheimnisvoller daherkommt, ist „Nerve“ komplett auf die Zielgruppe der Teenager zugeschnitten. Der Motor des Geschehens ist ins Internet verlagert und funktioniert nach dem hinreichend bekannten Prinzip der ‚Likes‘ und ‚Dislikes‘.

Für Vee beginnt ihr Spiel als einigermaßen spaßige Angelegenheit inklusive Adrenalinkick. Das Gefühl, einmal über den eigenen Schatten zu springen, sich etwas trauen und dafür belohnt zu werden, versetzt sie in ungekannte Euphorie. Dazu fühlt sie sich bei dem attraktiven Ian sicher genug, auch weiterhin etwas zu riskieren.

Natürlich schleichen sich nach und nach einige Misstöne in diese Nacht der Mutproben ein. Da geht es um die Auswahl der Challenges, für die die Spielerdaten aus den sozialen Medien ausgewertet werden und die die Aufgaben immer gefährlicher machen; Spieler werden in direkte Konkurrenz gesetzt, um sich gegenseitig zu beeinflussen, und schließlich scheint Ian nicht so harmlos zu sein, wie er sich gibt. Auch andere Spieler würden für den Sieg und die damit verbundene Prämie buchstäblich über Leichen gehen.

Dieses Grobkonstrukt funktioniert grundsätzlich sehr gut; über einige Aspekte der Story, die bei näherer Betrachtung haken und Fragen aufwerfen, muss man einfach großzügig hinweg sehen. Da der Film ein ganz ordentliches Tempo vorlegt, fällt dies nicht all zu schwer. Das Finale überschlägt sich dagegen viel zu sehr, wirkt unpassend aufgesetzt und schlägt zudem die Tür für eine denkbare Fortsetzung zu. Nicht dass findige Drehbuchautoren die nicht wieder aufmachen könnten.

Der kritische Aspekt gegenüber den neuen Medien ist eher verhalten umgesetzt, auch wenn die „taz“ davon spricht, dass der Film „*Online-Games und die Mobstruktur von Social Media*“ kritisiere und diese „*aus der Perspektive des Films als Drogenvarianten dargestellt*“ würden. Das ist durchaus richtig, nur muss man diese Aussage des Films auch wahrnehmen wollen, denn letztendlich werden die Möglichkeiten der Vernetztheit in „Nerve“ doch als ziemlich cool dargestellt. Vermutlich ist die Buchvorlage hier konsequenter.

Bei der filmischen Umsetzung hat man dem Inhalt Rechnung getragen, indem immer wieder die Handy-Displays ins große Filmbild eingeblendet werden oder per ‚Fähnchen‘ (wie bei Google Maps) die Positionen der Spieler in der Stadt angezeigt werden. Dazu ist das Ganze in eine wahre (Neon-) Farbenpracht getaucht, die auf Blu-ray besonders gut zur Geltung kommt.

Wirkungsvoller und temporeicher Teen-Thriller, der sein kritisches Potenzial nicht zu sehr strapaziert und einige Fragen offen lässt. (EH)

Amanda McGrey

Der Tote im Keller

Sherlock Holmes – Die neuen Fälle 3

Romantruhe, Kerpen-Türnich, 10/2014

TB, Kurzgeschichten, Histo-Krimi, Detektivgeschichten, 978-3-86473-106-8, 246/1295

Layout und Titelgestaltung von YouKay

www.romantruhe.de

„Es war die stürmischste Nacht, die ich je erlebt habe. Da begann es. Schleichend ..., aber umso grauenvoller! Auch ohne meine



Aufzeichnungen habe ich beinahe jede Minute des Ereignisses vor meinem geistigen Auge. Wir schreiben April 1889. Sherlock Holmes und ich saßen noch am unabgeräumten Abendbrotisch. Die ersten Windböen tobten bereits durch die Baker Street und zerrten an unseren Blendläden.“
(„Der Tote im Keller“)

„Der Tote im Keller“:

Sir Gerwin Devin, der das Haus des verstorbenen Lord Benjamin Hartford gekauft hat, wird von den Geräuschen eines Einbrechers in den Keller seines neuen Hauses gelockt, der eher einem Privatmuseum gleicht. Zwischen allerlei Kunstgegenständen entdeckt der neue Besitzer ein Skelett in einer Germanenrüstung. Ungewöhnlicher Weise weisen Helm und Schädel ein Einschussloch auf. Sherlock Holmes ist sich sicher, dass diese makabre Szene inszeniert wurde. Doch was ist das Motiv?

„Süße Träume“:

Eher zufällig stolpert die verwirrte junge Elenor Price in die Wohnung von Sherlock Holmes und Dr. Watson. Ihr Vater, Norton Price, ist kurz zuvor an Herzversagen gestorben, als er sich zur Erholung im nahegelegenen Sanatorium von Professor Huxley befand. Eine Notiz ihres Vaters deutet jedoch auf einen Auslöser für den Herztod hin. Um in dem Fall zu ermitteln, lässt sich Watson als Patient in das Sanatorium einweisen. Sehr bald bemerkt er, dass dort nicht alles mit rechten Dingen zugeht, und er beginnt, nach und nach selbst an seinen Verstand zu zweifeln.

„Der Fall Weihnachten“:

Einen Tag vor dem Heiligen Abend erhalten Sherlock Holmes und Dr. Watson ein seltsames Weihnachtsgeschenk. Auf der Türschwelle von 221 b liegt ein wenige Wochen altes Baby. Kurz darauf macht Lord Harding, ein Mitglied des Oberhauses, seine Aufwartung. Hardings Tochter ist seit einigen Tagen unauffindbar verschwunden, nachdem ihr Vater ihr die Verbindung zu einem Seemann untersagt hat. Holmes ist sofort klar, dass er hier den Großvater des Babys vor sich hat. Doch ebenso klar ist, dass Harding etwas vor dem Detektiv verbirgt.

„Der Geisterzug“:

Nahezu gleichzeitig machen Inspektor Lestrade und Mycroft Holmes ihre Aufwartung in der Baker Street. Lestrade steht vor dem Rätsel, was es mit den bisher zwei Männern auf sich hat, die an Laternenpfählen aufgeknüpft wurden und bei denen je eine rätselhafte Botschaft gefunden wurde. In Mycrofts Fall steht einmal mehr das Wohl des Empires auf dem Spiel, denn die Staatssekretärin des Auswärtigen Amtes ist spurlos verschwunden, und die Dame verfügt über ein fotografisches Gedächtnis. Bei seinen Ermittlungen findet Holmes nicht nur schnell heraus, dass beide Fälle zusammenhängen, sondern auch, dass der sogenannte Geisterzug, über den in der „Times“ berichtet wird, in dem Fall eine Rolle spielt,

„Die Sultanin“:

Sir Arthur Carno fühlt sich seit einigen Tagen verfolgt und erbittet in dieser Sache die Hilfe von Sherlock Holmes. Eine Observation deckt auf, dass es der Verfolger offenbar auf ein Gemälde abgesehen hat. Doch nicht das aktuelle Motiv ist das Objekt der Begierde, sondern jenes, das damit übermalt wurde. Kurz darauf wird Sir Arthur ermordet und das Bild gestohlen. Holmes ermittelt, dass das Originalgemälde von dem bekannten Maler Norman Grayson gemalt wurde. Und da kürzlich ein weiterer Besitzer eines Grayson-Bildes ermordet wurde, besteht eiliger Handlungsbedarf.

„Omen“:

Ein Ausflug ins ländliche Summerset soll Holmes und Watson zur Erholung dienen. Doch wird auch dort der Meisterdetektiv mit einem Fall konfrontiert. Ein örtlicher Gutsbesitzer wird vergiftet. Steckt sein Bruder hinter der Tat, dem nun das väterliche Erbe allein zufällt, oder hat tatsächlich der Familienfluch etwas mit dem Tod zu tun? Darüber hinaus herrscht kein Mangel an skurrilen Ereignissen und Personen in dem Örtchen Burrowbridge, in dem jeder Einwohner ein Geheimnis zu hüten scheint.

„Etwas weckte mich. Ich wusste nicht zu sagen was. Ich richtete mich auf und tastete nach meiner Taschenuhr. Im Schein des Streichholzes erkannte ich, dass es gegen fünf Uhr in der Frühe war. Kopfschüttelnd stand ich auf und trat ans Fenster. Da gefror mir das Blut in den Adern. Aus der geöffneten Tür des Pavillons trat grell blaues Licht. Es riss das Denkmal aus der Finsternis heraus. Mein Gehirn konnte das Horrorszenario kaum fassen. An das Denkmal gekettet erkannte ich Agnes. Völlig entsetzt an den Fesseln zerrend. Ich hörte das Rasseln der schweren Ketten bis zu

meinem Zimmer. Doch was hatte sich riesengroß vor ihr aufgebaut? Es sah aus wie eine Kreuzung zwischen einem Oktopus und einem Skorpion." („Süße Träume“)

Schlag auf Schlag bringt der Romantruhe Buchversand neue Bände mit neuen „Sherlock Holmes“-Fällen heraus, die in dieser Reihe über alle Bücher durchnummeriert sind. Der vorliegende Band 3 enthält die Fälle 14 – 18, die wie Band 1, „Satans Fluch“, wieder von Amanda McGrey verfasst wurden.

Die Dame hat in Sachen Holmes und Watson ein deutlich glücklicheres Händchen als Autorenkollege Gunther Arentzen, der den Vorgängerband, „Das kalte Herz“, verfasst hat. Die Fälle sind interessanter aufgebaut, haben einfach ‚mehr Fleisch auf den Knochen‘, und wo Arentzen oft nur das Rätsel und dessen Auflösung präsentiert hat, wird man hier auch Zeuge von Holmes Ermittlungen, was die Geschichten sehr viel lebendiger wirken lässt.

Die einzelnen Fälle sind sehr schön rätselhaft ausgedacht und streifen hier und da das Fantastische, etwa wenn es um dämonische Kräfte in einem Sanatorium geht oder um einen Geisterzug, der urplötzlich auftaucht und wieder verschwindet. Und am Ende gelingt es Amanda McGrey stets, die Fälle angenehm abzurunden, ohne dass lose Handlungsfäden in der Luft hängen bleiben.

Mit 246 Seiten und einem unverkennbar weniger gestreckten Schriftbild, als das im Vorgängerband der Fall war, erhält der Leser auch wieder deutlich mehr Material seines Helden, so dass man für Band 3 der Reihe guten Gewissens wieder eine Empfehlung aussprechen kann.

Was die Covergestaltung angeht – es liegt die Erstauflage vor, deren Umschlag noch nicht das schöne Holmes und Watson-Motiv von Rainer Engel zielt –, hätte die Romantruhe das gern professioneller angehen dürfen. Nicht nur das Covermotiv sieht amateurhaft zusammengesetzt aus, auch die verschiedenen Schriftarten und -gestaltungen wirken nicht professionell. Selbiges gilt für die Geschichtentitel im Inneren. Auch ist die Papierqualität insgesamt nicht besonders hochwertig, und der Umschlag stößt sich sehr schnell ab.

Was Aufbau und Ausarbeitung der Fälle betrifft, lässt Band 3 der Romantruhe-Reihe wieder eine deutliche Qualitätssteigerung gegenüber dem Vorgänger erkennen. (EH)

Cathrin Moeller

Mordsacker

Franziska Bach/Klara Himmel 2

MIRA Taschenbuch in der HarperCollins Germany GmbH, Hamburg, 1.

Auflage: 07/2017

TB 26032, Mecklenburg-Krimi, Humor, 978-3-95649-681-3, 332/999

Titelgestaltung von büropecher, Köln, unter Verwendung von Motiven

von fotofermer, Pumba1, martin951, ligora, mycola,

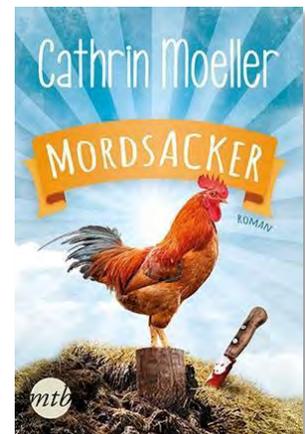
TeodoraDjordjevic/ThinkstockPhotos

www.mira-taschenbuch.de

www.harpercollins.de

www.cathrinmoeller.com

www.thinkstockphotos.de



Franziska Bach war eine nicht allzu bekannte Berliner Schauspielerin, die durch ihre Eifersucht die Undercover-Ermittlungen ihres Mannes Martin, ein Kriminalbeamter, gefährdete. Im Rahmen des Zeugenschutzprogramms musste daraufhin die ganze Familie einschließlich der Tochter, ‚sterben‘ – um kurz darauf in Mordsacker ein neues Leben zu beginnen: Klara Himmel als biedere Hausfrau, Paul als Dorfpolizist und Sophie als Landärztin.

Während sich Paul schnell akklimatisiert und in der Freizeit zum begeisterten Gärtner wird, Sophie mit ihrem Kollegen, dessen Ehe zu wackeln scheint, eine Beziehung eingeht, hadert Klara mit ihrem Schicksal, denn sie ist einfach keine Bilderbuch-Hausfrau und kann auch dem ländlichen Idyll nichts abgewinnen. Hinzu kommt, dass zwischen ihr und Paul nicht mehr viel läuft und ihm seine Kollegin Anette mit der Riesenoberweite schöne Augen macht.

Dann wird der Bio-Bauer Siggie Schlönkamp tot in der Güllegrube seines Hofes aufgefunden. Paul, der sich eine Angina zugezogen hat, geht von einem Unfall aus, und damit ist die Angelegenheit für ihn abgehakt. Klara indes glaubt, dass es auch ein Mord sein könnte und es nun an ihr ist, den Fall aufzuklären und damit das Ansehen ihres Mannes zu retten. So schwer kann die Polizeiarbeit ja nicht sein, schließlich agierte sie zuletzt als Kommissarin in einer TV-Serie.

Um an Informationen zu gelangen, fraternisiert sie mit den Landfrauen und unterstützt die Witwe und deren Tochter Isabell bei der Arbeit auf dem Hof. Tatsächlich gibt es einige Spuren, die darauf hindeuten, dass am Sterbetag des Bauern auch andere vor Ort waren, und so mancher hatte durchaus ein Motiv für den Mord. Als Klara endlich die richtigen Schlüsse zieht, wird es für sie ebenfalls gefährlich.

„Mordsacker“ gehört, obwohl es in der Krimi-Rubrik erscheint, zu den Büchern, die Frauen für Frauen schreiben, wobei das (Spannungs-) Genre weniger eine Rolle spielt als die Abhandlung bestimmter (Frauen-) Klischees, in denen sich die Leserinnen selbst bzw. ihr familiendramatisches Umfeld wiedererkennen sollen. Dies geschieht auf humoriger Basis, ist aber keineswegs „so rasend komisch“ (Zitat vom Buchbackcover zu einem anderen Cathrin Moeller-Titel), dass dadurch der Mangel an Spannung kompensiert würde, sondern alles wirkt eher etwas übertrieben und bemüht – und nein, nicht jede Leserin spricht auf die Klischees an und kann sich mit diesen identifizieren.

Klara Himmel, aus deren Perspektive die Ereignisse geschildert werden, ist eine richtige Berliner Pflanze, die auf dem Land einzugehen droht. Gewandete in teure Mode schaut sie auf die pragmatischen Landfrauen herab und nutzt deren Entgegenkommen für ihre Recherchen aus, ohne wirklich deren Herzlichkeit zu erwidern. Indem sie sich teils anbietet, teils mit ihrer Rivalin Anette in einen ‚Wer ist die Bessere?‘-Wettstreit tritt, schafft sie sich zusätzliche Probleme. Auch die Misstöne in der Ehe sind hausgemacht, wie ihr die eigene Tochter vorwirft, denn immer musste sich alles um die aufstrebende Schauspielerin drehen, und das Paar redet schon lange nicht mehr miteinander.

Erneut dreht sich alles um Klara, die einen Mord vermutet, den sie für ihren kranken Mann aufklären will. Alle übrigen Charaktere sind lediglich Zuträger, die konkret umrissene Aufgaben erfüllen und aushelfen, sobald die Hauptfigur nicht mehr weiter weiß, bzw. für Komplikationen sorgen, damit die Auflösung nicht zu bald erfolgt. Infolgedessen passieren Klara alle nur denkbaren Missgeschicke, und irgendjemand findet sich kurz darauf, um sie aus der Bredouille herauszuholen.

Falls man beim Lesen mit rätselt, wer für den Tod des Bauern verantwortlich ist, beginnt man, nach einiger Zeit etwas zu ahnen, was sich gegen Ende bestätigt. Ganz kurz wird es auf den letzten Seiten noch spannend, und das war es dann.

Freilich versteht es die Autorin, unterhaltsam und flüssig zu schreiben. Ihre Klientel, die genau das lesen will, wird davon gewiss gut unterhalten. Nebenbei: Die Vorgeschichte, „Mordsstadt“, ist ebenfalls bei MIRA erhältlich, allerdings als Ebook mit 69 Seiten.

Klara Himmel ist keine Miss Marple (Agatha Christi) und auch keine Mimi Berger (Andrea Tillmanns), die auf subtile Weise herum schnüffeln und sich ganz auf den Täter und den Fall konzentrieren. Cathrin Moeller lässt das Verbrechen, obschon es Dreh- und Angelpunkt ist, in den Hintergrund treten, da sie lieber Familien- und Dorfklichees thematisiert. Wer das mag, wird sich gut unterhalten fühlen. Legt man hingegen größeren Wert auf die Krimihandlung, dürfte man mit anderen Titeln glücklicher sein. (IS)

Julien Seri (Regie & Drehbuch), Cyril Ferment, Pascal Sid (Drehbuch), Tarubi (Idee)
Night Fare – Bezahl mit deinem Leben

Night Fare, Daigoro Films, Gravity Films, Greenlight Films, P. I. G. China, Frankreich, 2015
Tiberius Film, München, 10. November 2016

*1 DVD im Amaraycase, Thriller, Horror, Slasher, EAN 4041658120807, Laufzeit: ca. 78 Min.,
gesehen 02/17 für EUR 11,49*

Bild/Auflösung: 2,35 : 1 (16 : 9)

Sprache/Ton: Deutsch (Dolby Digital 5.1), Französisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (DTS), keine Untertitel

Darsteller: Jonathan Howard, Fanny Valette, Jess Liaudin, Jonathan Demurger

Musik: Alex Cortés

Titelgestaltung: N. N.

FSK 18

www.tiberiusfilm.de/

<https://twitter.com/julienseri?lang=de>

https://twitter.com/fanny_valette?lang=de

www.jessliaudin.com/



Chris (Jonathan Howard), der einige Jahre zuvor einfach aus Paris abgehauen ist, kehrt nun in die französische Hauptstadt zurück, wo ihn sein Kumpel Luc (Jonathan Demurger, „Die Schöne und das Biest“) und seine Ex Ludivine (Fanny Valette, „High Lane“, „Spiral“) erwarten. Nach einer Party nehmen Luc und Chris zu vorgerückter Stunde ein Taxi, verschwinden jedoch nach der Fahrt, ohne den Fahrer zu bezahlen. Doch der Taxifahrer (Jess Liaudin) lässt sich nicht so leicht abschütteln. Immer wieder taucht das Taxi in der Nähe der Freunde auf und verfolgt sie auf den nächtlichen Straßen von Paris. Und der Fahrer geht für begangenes Unrecht buchstäblich über Leichen.

Die Werbezeile, die „Night Fare“ als Mischung aus „Drive“ und „Maniac“ beschreibt, ist nicht allzu weit hergeholt. Der Fahrer scheint ein Psychopath zu sein, dem es gar nicht mal so sehr um das Geld geht, um das er geprellt wurde. Vielmehr scheint er der Ungerechtigkeit und dem Verbrechen an sich einen blutigen Kampf angesagt zu haben. So ist der Moment, in dem er einen Unschuldigen verschont, nachdem er zuvor eine ganze Gruppe Dealer mit einem Katana (japanisches Langschwert) auseinander genommen hat, auch für den Zuschauer einigermaßen überraschend.

Der Fahrer scheint einer bizarren Mission zu folgen und sieht sich als Geschworener, Richter und Henker in einer Person. Ein origineller Ansatz, der für anhaltende Neugierde beim Zuschauer sorgt, wo sich ein ‚normaler‘ Slasher-Film schon längst in seinen dramaturgischen Möglichkeiten erschöpft hätte.

Doch „Night Fare“ baut sogar schon vorher subtile Spannung auf, denn das Verhältnis zwischen Chris und Luc ist nicht so innig, wie man es erwarten würde. Auch Ludivine trägt dazu einiges bei. Sie und Chris waren dabei, ein Paar zu werden, als er ohne Erklärung verschwunden ist; warum erfährt man später im Film, was dann mit einer drastischen, gut platzierten Wendung einhergeht. Nun ist Ludivine mit dem unberechenbaren Luc zusammen, der sie allerdings wie Scheiße behandelt. So wird der geplante Party-Abend zumindest für Chris von vorneherein zu einem nervösen Eiertanz. Und ausgerechnet jetzt, auf der Flucht vor dem Killer, sprießen die zarten Bande zwischen ihm und Ludivine wieder.

Infolgedessen ist „Night Fare“ eins der seltenen Beispiele dafür, dass sogar der Slasher-Film noch einige Überraschungen auf Lager haben kann.

In einer absolut stilbrechenden Sequenz (Zeichentrick!) wird schließlich auch die Motivation des Taxifahrers für sein Tun erklärt. Dies öffnet am Ende eine ganz neue Tür für eine mögliche Fortsetzung. Hier ist durchaus eine Filmreihe in „The Purge“-Dimensionen denkbar.

Ach ja, trotz des offenbar überschaubaren Budgets ist das Ganze doch ziemlich schick gefilmt und erinnert in einigen Szenen, mit den Elektro-Klängen von Alex Cortés („Eden Log“, „Martyrs“, „Red Nights“), tatsächlich an Nicolas Winding Refns „Drive“. Die Schauspielerinnen und Schauspieler sind gut ausgesucht und wirken durch die Bank überzeugend in ihren Rollen. Den Taxifahrer mimt der Mixed Martial Arts Kämpfer und Stuntman Jess Liaudin, der die notwendige Physis und Ausstrahlung für die Rolle mitbringt.

Zunächst befährt „Night Fare“ bekannte Pfade, steigert aber nach und nach sein Überraschungspotenzial und entwickelt sich damit zu einem kleinen Geheimtipp für Genrefans. (EH)

Lily Sound, Timo Kinzel, Benjamin Oechsle (Regie & Produktion)

Tödliche Stille

Die Weisse Lilie, Staffel 1 (Folgen 1 – 3)

Folgenreich, Berlin/Universal Music, Berlin, 13. Oktober 2017
3 CDs im Digipack, Hörspiel, Action, Thriller/Polithriller, EAN 0602557736069, Laufzeit: ca. 135 Min., gesehen 01/2018 für EUR 17,99

Sprecher: Martin Sabel, Stephan Benson, Mark Bremer, Holger Mahlich, Timo Kinzel, Tim Knauer, Sonja Szylowicki, André Beyer, Jan-David Rönfeldt, Céline Fontanges, Achim Buch, Sascha Rotermund, Tilman Borck, Ulrike Johannson
Sounddesign: Benjamin Oechsle, Sounddesign Assistent: Robin Großkopff

Musik: Jochen Mader, Johannes Arzberger

Layout Box: Michaela Ollesch

Grafik: Alexander Maus, Florian Schäfer, Lukas Bischoff

Altersempfehlung: Ab 12 Jahre!

www.universal-music.de/folgenreich/

<http://dieweisselilie.com/>

www.timokinzel.de/



„Das groteske Bild, das sich den beiden Männern bot, ließ ihnen den Atem stocken. An einem Kronleuchter hing die Leiche eines völlig entstellten schwarzen Mannes. Dem Opfer war der Hals bis zur Wirbelsäule durchtrennt worden, so dass es aussah, als ob der Körper, nur noch an einem weißen Faden hängend, jederzeit zu Boden fallen könnte. [...] Der Boden war mit einer Blutlache überzogen, in der unzählige weiße Blüten schwammen.“

Der Auftragskiller Daniel Porter reist, als Journalist getarnt, in den Kongo, um dort den Rebellenführer Besongua zu ermorden. Kaum in seinem Hotelzimmer angekommen, erhält er einen merkwürdigen Telefonanruf, in dem von einer weißen Lilie die Rede ist. Auch sein Auftrag gestaltet sich in den bürgerkriegsähnlichen Wirren der Hauptstadt alles andere als einfach, und Porter gerät sogar in die Hände des Warlords.

Gleichzeitig in Boston, USA. Detective Henry Miles (Stephan Benson) von der Massachusetts State Police und sein neuer Partner Samuel Haden (Timo Kinzel) werden Zeuge eines Unfalls, bei dem eine Frau verletzt wird. Sie suchen die Adresse auf, die die Unbekannte auf einen Zettel bei sich hatte und finden dort einen Toten. Ein Schwarzer, der – gefoltert und nahezu geköpft – dort aufgeknappt wurde. Auf dem Fußboden die Blütenblätter einer weißen Lilie. Ein weiterer Zettel mit einer verschlüsselten Botschaft führt die Polizisten schließlich zu Daniel Porters Auftraggebern und zu einem weiteren Mordauftrag.

„Ihretwegen sind diese Kongolesen hier in Boston auf Rache aus und haben einen Killer auf Besongua angesetzt. Und auch auf Sie. Sie sollten doch wohl am besten wissen, dass man vor der Weißen Lilie keine Geheimnisse haben kann. [...] Sie sollten vorsichtig sein, Howard. Die Weiße Lilie verzeiht keine Fehler.“

Mit dieser CD-Box liegen die ersten drei Folgen der Serie „Die weiße Lilie“ vor, die es wirklich in sich hat. Hier wird tatsächlich Kino für die Ohren geboten, und das nicht nur in technischer Hinsicht – Surround-Sound macht es beispielsweise möglich, dass einem die Kugeln nur so um die Ohren fliegen oder man sich mit Daniel Porter im dichten Verkehrsgewühl der kongolesischen Stadt Goma wähnt. Mit Kopfhörer genossen, versteht sich.

Auch der Aufbau der Story nimmt sich ausreichend Zeit, die Figuren einzuführen. Wie sich der bärbeißige Einzelgänger Miles und sein neuer Partner, frisch von der Akademie, zusammenraufen, bedient zwar jedes Buddy-Klischee, funktioniert damit aber auch hervorragend, so dass die beiden unterschiedlichen Männer sehr bald ein gut funktionierendes Team abgeben, das im Lauf der Ermittlungen noch von der Kryptographin Carol Nolasco ergänzt wird, die den geheimnisvollen

Zettel entschlüsselt und Miles und Haden damit auf eine kleine Schnitzeljagd in bester „Drei Fragezeichen“-Manier schickt.

So werden die Detectives immer weiter in Ereignisse hinein gezogen, die sich parallel gerade im Kongo abspielen und die in Boston ihren Anfang nahmen. Dass Miles und der Auftragskiller Porter eine gemeinsame Vergangenheit haben, dient als Sprungbrett für die zweite Staffel „Krieg in Boston“.

Insgesamt ist „Tödliche Stille“ eine mehr als lohnenswerte Anschaffung für Hörspielfans, die beispielsweise gern mal einen ‚Mord in Serie‘-Meh rteiler hören würden. Figuren- wie auch die überraschend komplexe Story-Entwicklung sind durchdacht und bekommen ausreichend Raum, den Hörer einzufangen und ins Geschehen hinein zu ziehen.

Einen nicht zu unterschätzenden Anteil an der Intensität des Hörspiels hat die fantastische technische Umsetzung, die ihresgleichen sucht. Ebenso die Musik, die besonders in den Afrika-Szenen die Imagination befeuert, und der allgemeine ‚Klangteppich‘ der Alltagsgeräusche. Es sind auch nicht wenige kleine Szenen und Dialoge enthalten, die vom ‚roten Faden‘ abweichen, die Handlung aber angenehm auffüttern und damit für Realismus sorgen. Trotzdem wird das Erzähltempo zu keinem Moment ausgebremst.

Was die Sprecherauswahl angeht, wurde nicht auf die allgegenwärtigen Headliner gesetzt, doch liefern alle hinter dem Mikro einen großartigen Job ab, so dass die Figuren regelrecht lebendig werden. Mark Bremer sorgt als Erzähler für die stimmungsvolle Szenen-Einführung.

Komplexe Thriller-Serie, in der alle Elemente perfekt aufeinander abgestimmt sind. (EH)

Uwe Voehl

Der Mörder in der Tiefkühltruhe

Murder Press, Bad Salzuflen, 04/2012

Handgefertigtes TB mit Schutzumschlag, Krimi, Mystery, Urban Fantasy, Privatdruck ohne ISBN, 86 Seiten + Vorsatzblatt/1200

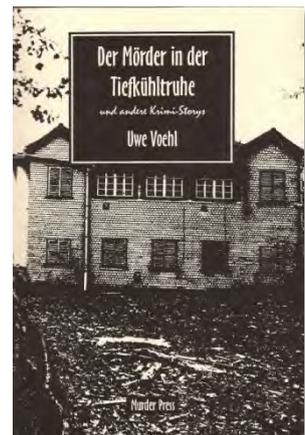
Titelgestaltung von Jörg Kleudgen

<https://de-de.facebook.com/pages/Murder-Press/410811765647334>

<http://uwevoehl.wordpress.com>

www.facebook.com/jorg.kleudgen

„Die Truhe steht im Keller. In einer kaum zugänglichen Ecke. Licht scheint es hier nicht zu geben. Selbst wenn sich der Deckel über uns lüftet, ist kaum mehr als ein rundliches Gesicht zu sehen. Ja, es wird immer fetter, kein Wunder, denn er lebt gut von uns.“ („Der Mörder in der Tiefkühltruhe“)



„Der Mörder in der Tiefkühltruhe“:

Nachdem Horst seine Frau Cordula auf deren eigenem Geburtstag mit ihrer besten Freundin Lisa betrogen hat, tötet Cordula beide im Affekt. Die Einzelteile der beiden Ehebrecher bewahrt sie in der Tiefkühltruhe auf, um sie bei Bedarf nach und nach herauszuholen.

„Café Sherlock“:

Im dichten Schneetreiben rammt der Mörder nach getaner Tat eine Hauswand. Grund genug, das Auto stehen zu lassen und im nahen „Café Sherlock“ einzukehren, wo alles mit Requisiten alter Krimis dekoriert ist. Und die Gäste dort halten sich offenbar für verhinderte Detektive. Warum sonst behandeln sie ihn wie einen Verbrecher?

„Mörderspiel“:

Auch bei seiner neuen ‚Internetbekanntschaft‘ Sybille dürfte er leichtes Spiel haben. Drei bis vier Treffen mit süßen Schmeicheleien, danach ein Märchen über seine Geldprobleme. Doch in dem abgelegenen Etablissement, in dem er Sybille zum ersten Mal trifft, läuft etwas Seltsames ab.

„Mords-Mord“:

Sein Verleger setzt dem Lektor Bergmann die Pistole auf die Brust: In sechs Tagen soll er das Konzept für einen Bestseller abliefern, das den Verlag endlich wieder aus den roten Zahlen holt. Eine Anthologie scheint die Lösung. Die ultimative Krimianthologie, in der in verschiedenen

Geschichten der Mord selbst ermordet wird und das Krimigenre damit selbst den Todesstoß verpasst bekommt. Und natürlich muss für entsprechende PR gesorgt werden.

„Wo die Ostseewellen morden“:

Am Tiefpunkt seiner Karriere als Schlagersänger trifft Jürgen in einer Kneipe einen verschrobene Alten und dessen Papagei. Der Alte behauptet, dass sein Papagei ihm einige der erfolgreichsten Schlager der letzten Jahrzehnte geliefert hat.

„Black & Decker“:

Nicht nur, dass es um seine Werbeagentur derzeit nicht gerade rosig bestellt ist, nun erhält der Markenfetischist Müller auch noch eindeutige Drohbotschaften in schlechtem Deutsch, die ihn als Ehebrecher entlarven. Welcher Ehemann seiner zahlreichen Geliebten kommt dafür in Frage?

„Komisch, das mit Omma“:

Alles scheint verändert, als Udo am Heiligen Abend die Straßen seines Viertels entlang streift. Geschäfte sind verschwunden, neue Häuser stehen in den Straßen, und der Kiosk ist nun eine Drogerie. Auch in der Wohnung seiner Eltern öffnet niemand die Tür, als er klingelt. Genau wie vorher schon bei Omma.

„Einfach malerisch!“:

Obwohl die Betreiber des Hotels, das die nächste Übernachtung auf Michaelas und Torbens Wandertour sichern soll, offenbar gerade weg sind, beschließen die beiden, das Gästehaus zu betreten und die reservierten Zimmer auf eigene Faust zu beziehen. Auch am folgenden Tag tauchen die Besitzer nicht auf, und die hübsche Michaela und ihr dauernörgelnder Freund richten sich in dem Hotel ein. Eine Verletzung Torbens zwingt sie schließlich, länger zu bleiben, als geplant. Beide ahnen nicht, dass sie ständig beobachtet werden.

„Am Tag, als der Sommer endete“:

Ganz plötzlich gähnt ein schwarzes Loch da, wo eben noch die Sonne am Himmel stand. Alle Leute am Strand sind erstarrt oder ergehen sich in sinnlosen Handlungen. Der Sommer ist endgültig vorbei.

„Er hatte im Chat rasch herausgefunden, dass sie leidenschaftliche Krimileserin war. Angeblich hatte sie sogar mal selbst welche geschrieben. Wenn er ehrlich war, so kannte er außer dem TATORT und den alten Edgar Wallace-Filmen kaum einen Krimi – geschweige denn, dass er einen gelesen hätte. Aber für entsprechendes Halbwissen reichten ihm die Besprechungen auf amazon.de, die er ihr gegenüber als seine eigenen Meinungen vorgab.“ („Mörderspiel“)

Mit seinen aktuellen Teutoburger Wald-Regionalkrimis um den Journalisten Moritz Morgenstern und Oliver Dickens („Tod & Schinken“, „Blut & Rüben“ und „Dinner mit Mord“, alle bei Bastei Lübbe) hat Uwe Voehl endgültig den Sprung in die breite Popularität der deutschen Krimilandschaft geschafft. Ein weiter Weg von seinen Anfängen als Hefromanautor (teils unter Pseudonym) über langjähriger Herausgeberarbeiten (vom „Vampir Horror-Taschenbuch“ bis zur aktuellen „Horror-Factory“-Reihe) und (Exposé-) Autor für die Fortführungen diverser fantastischer Hefromanserien beim Zaubermond Verlag („Vampira“, „Dorian Hunter“ etc.).

Trotzdem geht Uwe Voehl mit „Der Mörder in der Tiefkühltruhe“ bewusst wieder einige Schritte zurück. Gemeinsam mit Kollaborateur Jörg Kleudgen hat er die Murder Press, das Krimipendant zu Kleudgens fantastischer „Goblin Press“, ins Leben gerufen, deren Ausgaben einzeln in Handarbeit entstehen und damit Unikate sind. In Ausstattung und Erscheinungsbild gleichen sich die beiden Editionen, zeichnet doch Jörg Kleudgen auch für die Gestaltung und die Herstellung der Murder Press-Bücher verantwortlich.

Das Buch ist im A5-Format als ‚englische Broschur‘ gefertigt. Dazu wurden A4-Seiten einseitig mit zwei aufeinander folgenden Seiten bedruckt, in der Mitte gefaltet, so dass sie je die aufeinander folgenden rechten und linken Buchseiten ergeben. Die offene Seite steckt jeweils in der Bindung, so dass die Falze den vorderen Buchschnitt bilden. Der mit eingebundene Buchumschlag besteht aus schmucklosem Karton, um den der Schutzumschlag mit Titel und Coverbild (vorn und hinten eingeklappt, nicht festgeleimt) gelegt ist.

Doch zum Inhalt: Uwe Voehl legt hier eine Sammlung von neun Kurzgeschichten vor, die eindeutig seine Affinität zum Krimi aber auch seinen Hang zur Skurrilität und die Lust an der makabren Komödie belegen, welche in einem großen Verlag wohl kaum eine Chance auf Veröffentlichung

hätten. Diejenigen, die das Büchlein beziehen, werden allerdings wissen, wie der Autor tickt und sich den Band aus eben diesem Grund anschaffen.

Dass Uwe Voehl ebenfalls ein ernsthafter Fantast ist, fließt auch in „Der Mörder in der Tiefkühltruhe“ ein. So sind einige der Geschichten Grenzgänger zwischen den Genres, wie etwa die „Sie“/„Myser“-Variante „Einfach malerisch!“. Das von Soundgardens Hit „Black Hole Sun“ inspirierte „Am Tag, als der Sommer endete“ beschließt die Sammlung sogar gänzlich fantastisch. Zu beziehen ist das Buch zum Preis von EUR 12,- (+ Versand) direkt über den Verlag/Autor (uwevoehl(at)aol.com).

Auftaktband von Uwe Voehls Privatdruckreihe „Murder Press“, der die Vorliebe des Autors für skurrile, makabre und auch fantastische Krimigeschichten aufzeigt. (EH)

Andrew Wilson

Agathas Alibi

A Talent for Murder, GB, 2017

Pendo/Piper Verlag, München/Berlin, 05/2017

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, History, Krimi, Drama, 978-3-86612-422-6, 380/2000

Aus dem Englischen von Michael Mundhenk

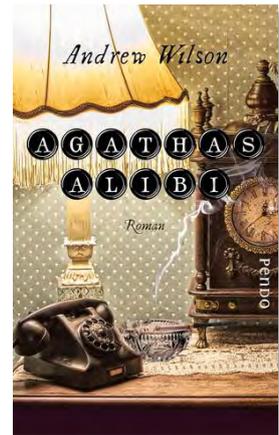
Titelgestaltung von Ui berlin/Patrizia Di Stefano Berlin, unter Verwendung eines Fotos von Lynne Morris/Arcangel

Autorenfoto von privat

www.pendo.de

www.andrewwilsonauthor.co.uk/

www.agatachristie.com



Es ist eine historisch belegte Tatsache, dass die erfolgreiche Autorin Agatha Christi 1926 für einige Tage spurlos verschwand und schließlich in einem Hotel unter dem Namen der Geliebten ihres Mannes gefunden wurde; ohne Erinnerung an das, was ihr zugestoßen war. Zwei Jahre später wurde das Paar geschieden. Aber niemals konnte aufgeklärt werden, was in jenen zehn Tagen geschah, die Agatha Christi unauffindbar war, ob vielleicht persönliche Motive sie dazu getrieben hatten, vorübergehend unterzutauchen.

Andrew Wilson hat aus den Spekulationen seinen ganz eigenen Krimi gestrickt, in dem die Titelheldin traurig und verärgert über die Untreue ihres Mannes ist und dennoch an ihm festhalten möchte, was ein anderer auszunutzen plant, indem er sie zum Mord an seiner eigenen Frau anzustiften versucht, und wenn Agatha nicht gewillt ist zu gehorchen, werden ihre Tochter und andere die Folgen tragen müssen.

Notgedrungen lässt sich die in England bereits recht bekannte Autorin auf den Deal ein. Sie überlegt, die kränkliche Frau durch Gift zu töten, kann sich dann im letzten Moment doch nicht zu der Tat durchringen. Stattdessen schmiedet die beiden ein Komplott und wollen ihrem Gegenspieler eine Falle stellen, um sich seiner zu entledigen.

Agatha Christi, die Hauptfigur, aus deren Perspektive die Geschichte erzählt wird, erscheint hier als die typische Ehefrau ihrer Zeit, die ihren Mann Archie über alles liebt und sogar bereit ist, ihm eine heftige Affäre mit Nancy Neele zu verzeihen, wenn er nur bei ihr bleibt. Dabei handelt sie tatsächlich aus Liebe und nicht aufgrund materieller Abhängigkeit, denn durch ihre Bücher verdient sie ihr eigenes Geld und ist nicht auf einen (reichen und untreuen) Mann angewiesen.

Genau diesen Umstand nutzt ein gewisser Dr. Patrick Kurs, um Agatha zu erpressen. Nicht nur will er den Skandal öffentlich machen und damit ihrem Mann schaden, sondern er droht auch, seinen Handlanger auszusenden, der ihren Angehörigen Schlimmstes zufügen würde. Dass er keinerlei Skrupel kennt, erfährt eine Unbeteiligte, die zufällig die Bekanntschaft von Agatha machte, aufgrund deren Verschwindens zu recherchieren beginnt und Kurs in die Hände fällt.

Um sich, ihre Familie und Kurs' Frau zu retten, konstruiert Agatha eine komplizierte und gefährliche Falle, hoffend, dass ihr Widersacher das Spiel nicht durchschaut und Opfer seiner eigenen Intrigen wird. Bis zu diesem Entschluss wirkt sie schwach, getrieben und hilflos, denn

weder kann sie ihre Ehe retten noch sich Kurs vom Hals halten, der ihr ihre Machtlosigkeit immer wieder vor Augen führt. Sie hadert lange mit ihrem Schicksal, bis sie es endlich tatkräftig selbst in die Hand nimmt.

Das Buch ist spannend geschrieben und lebt vor allem von dem Hintergrundwissen des Verfassers, das er in die fiktive Story eingewoben hat. Es ist ein unterhaltsamer Versuch, das Verschwinden der Autorin nach bald hundert Jahren aufklären zu wollen, doch was wirklich geschehen ist, wird wohl für immer ein Mysterium bleiben und weiterhin zur Legendenbildung anregen. (IS)

Mehr Krimi/Thriller unter Comic.

Natur & Tier/Meeresbiologie & Naturschutz

Heinz Krimmer

Netzwerk Korallenriff – wertvoller als Google, Apple & Co.

Franckh-Kosmos Verlags GmbH, Stuttgart, 06/2017

PB mit Klappenbroschur, Sachbuch, Meeresbiologie, Natur-
/Umweltschutz, 978-3-440-15447-2, 224/1999

Titelgestaltung von Populärgrafik unter Verwendung eines Fotos von
Manuela Kirschner: „Burmesisches Korallenriff“

106 Abbildungen im Innenteil aus verschiedenen Quellen

Karte von Annette Wrobel

Autorenfoto von Gerd Pfeiffer

www.kosmos.de

<http://heinzkrimmer.com>

<http://populaergrafik.com>



Korallenriffe gelten als hochkomplexe und artenreiche Lebensräume. Man erachtet sie als die höchsten und stabilsten Konstruktionen, die je geschaffen wurden – aber nicht vom Mensch, sondern von Nessel- und damit Blumentieren, die mit anderen Meeresbewohnern in Symbiose leben, Kalk bilden und so im Laufe von Jahrmillionen die Riffe entstehen ließen. Man findet sie praktisch überall auf der Erde, in den tropischen und den Kaltwasserzonen, aber auch an Land durch die Faltung der Erdkruste, welche Gebiete, die sich einst unter Wasser befunden hatten, zu Gebirgsketten formte (Kalkalpen, Dolomiten).

Das bekannteste und weltweit größte Riff ist das Great Barrier Reef, das 1981 von der UNESCO zum Weltnaturerbe erklärt wurde. Es lieferte immer wieder die Kulisse für faszinierende Dokumentationen (Hans Hass, Jacques-Yves Cousteau) und spannende Abenteuerfilme/-serien („Barrier Reef“, 1971/72). Zuletzt machte es regelmäßig Schlagzeilen durch das voranschreitende Korallensterben, verursacht durch Dynamitfischung und Überfischung, Umweltverschmutzung und der damit verbundenen globalen Erwärmung und Versauerung der Meere usw. Bereits ein Fünftel der Korallenriffe sind bereits zerstört, wenigstens die Hälfte ist stark gefährdet; es scheint, als stünde ein sechstes großes Artensterben bevor, falls der bereits laufende Prozess nicht aufgehalten bzw. umgekehrt werden kann.

Was zu tun ist, liegt auf der Hand: Klimaabkommen, die nicht eingehalten werden, sind das Papier nicht wert, auf dem sie besiegelt wurden. Gerade die Schwellen- und Dritte Welt-Länder wollen gegenüber den Industrienationen aufholen und Wohlstand erlangen, so dass ihnen die mittel- und langfristigen Konsequenzen egal sind. Die Länder Europas mit Russland und Nordamerika können nur mit gutem Beispiel vorangehen, doch solange sie selbst die Normen umgehen („Gutscheinkäufe“ für CO₂-Emissionen; Autoverbot in Innenstädten bei gleichzeitigem Bau von Startbahnen für subventionierte Billig-Airlines; Sprit fressende Panzerlimousinen für Politiker, die den Bürgern teure E-Autos mit umwelt- und ressourcenfeindlichen Akkus, ein unbrauchbares öffentliches Verkehrssystem und die Abgabe des Führerscheins predigen; die Verwendung von für

Mensch und Tier schädliche Substanzen in der Landwirtschaft ...), bleiben sämtliche Appelle unglaubwürdig.

Ein kleiner Trost ist, dass die Evolution selbst für neue Überlebensstrategien sorgt, indem sich Tiere und Pflanzen weiterentwickeln, sie Abwehrkräfte gegen schädliche Einflüsse bilden, neue Symbionten finden etc.

Heinz Krimmer ist kein Biologe, sondern Journalist und Autor. In einer Mischung aus leicht verständlicher, populärwissenschaftlicher Schilderung mit vielen bildhaften Vergleichen bringt er dem Leser das Thema nahe, spart andererseits aber nicht mit Fachbegriffen und wissenschaftlichen Bezeichnungen zusätzlich zu den gebräuchlichen Namen.

Interessiert folgt man seinen Ausführungen und staunt, was für faszinierende Tiere Korallen sind. Man erfährt viel Wissenswertes über die verschiedenen Arten, ihren Körperaufbau, ihr Fortpflanzungsverhalten, ihre Zusammenarbeit mit anderen Wasserbewohnern usw. Auch die verschiedenen Riffsorten, ihre Entstehung und ihr Nutzen werden erläutert.

Nach zwei Dritteln des Buchs stößt man auf einige Bildtafeln (25 Seiten), die überwiegend in Farbe die Vielfalt und Schönheit der Riffe und seiner Bewohner veranschaulichen. Die Abbildungen haben die Größe von etwa einer halben Kreditkarte bis zwei Drittel der Seite. Gern hätte man noch mehr Fotos betrachtet, am besten integriert in den Text, aber das hätte vermutlich die Kosten für das Buch (EUR 19,99) noch weiter nach oben getrieben.

Am Ende findet man eine Liste weiterführender Titel, Bücher und Zeitschriften, sowie den Bildnachweis. Schade, dass auf ein Glossar verzichtet wurde. Ebenfalls gewünscht hätte man sich ein aufmerksameres Lektorat, denn es sind so manche Tippfehler und doppelte Worte stehen geblieben.

Interessiert man sich für (Meeres-) Biologie, erfährt man aus „Netzwerk Korallenriff“ vieles, was man zu diesem Thema vorher nicht wusste. Die Erklärungen sind an den Laien adressiert, der mit Hilfe des Literaturverzeichnisses tiefer in die Materie eindringen kann. Heinz Krimmer will nicht bloß auf die Schönheit und die Bedeutung der Riffe für die Natur aufmerksam machen, sondern vor allem das Umweltbewusstsein seiner Leser wach rütteln, denn schon ein verändertes Urlaubs- und Konsumverhalten, ein sorgfältiger Umgang mit den Ressourcen tragen dazu bei, bedrohte Lebensräume – auch des Menschen – zu erhalten. (IS)

Mehr Natur/Garten & Heilkunde/Therapie, Essen & Trinken unter Reise & Kultur/Essen & Trinken.

Geschichte/Archäologie & Kunst & Reise

Holger Sonnabend

Illustrierte Geschichte der Antike

J. B. Metzler Verlag/Springer Nature, Stuttgart, 03/2017
HC, Sachbuch, Geschichte/Archäologie, Kunst, 978-3-476-04327-5, 174/2499

Titelgestaltung von Finken & Bumiller, Stuttgart, unter Verwendung eines Fotos von shutterstock.com, javaman
Fotos, Abbildungen und Karten im Innenteil aus verschiedenen Quellen

www.metzlerverlag.de

www.sonnabend.de



Der deutsche Althistoriker Holger Sonnabend, geb. 1956, ist Verfasser von mehreren Titeln, die Persönlichkeiten und Geschehnissen in der Antike gewidmet sind. Im Sachbuch „Illustrierte Geschichte der Antike“ liefert er einen kurzen, kompetenten Abriss über den Aufstieg und Niedergang von erst Griechenland und dann dem Römischen Imperium.

Berücksichtigt wurde die Zeit von etwa 2000 v. Chr., der Beginn der Minoischen Kultur auf Kreta, bis ins Jahr 1453, der Eroberung Konstantinopels durch die Osmanen.

Er greift die wichtigsten Ereignisse auf und beschreibt zahlreiche namhafte Personen, die maßgeblich an den jeweiligen Entwicklungen beteiligt waren oder durch Denkmäler, Erfindungen, Bau- und Kunstwerke ihre Zeit und die Nachwelt beeinflusst haben. In etwa sind es dieselben Grundinformationen, die man als Schüler im Geschichtsunterricht abhaken muss.

Daraus ergibt sich der Schluss, dass der Band an ein geschichtlich interessiertes Laien-Publikum adressiert ist, das einen Überblick über die Antike wünscht, der allerdings nicht weiter ins Detail geht und stattdessen größeres Gewicht auf Zusammenhänge und Folgen legt. Als Begleitmaterial für den Schulunterricht durchaus empfehlenswert.

Der Inhalt ist nach einer kurzen Einführung, in dem der Begriff „Antike“, der in erster Linie für die Geschichte der Griechen und Römer steht, erläutert und auf die spätere Betrachtungsweise der Antike – sie wurde besonders in der Renaissance ob ihrer kulturellen Errungenschaften (Bauwerke, Kunst, Literatur etc.) verbrämt – eingegangen wird, in zwei Teile gegliedert:

Von den frühen außereuropäischen Hochkulturen (Mesopotamien, Ägypten, die Reiche der Hethiter und Achämeniden) erfolgt sofort der Schwenk zum eigentlichen Thema.

Die Griechen wanderten in mehreren Wellen in jene Region ein und besiedelten nach und nach die Inseln und Küstenregionen des Mittelmeers. Ein erstes kulturelles Zentrum bildete sich auf Kreta. Die minoische Kultur verfügte sogar über eine Schrift, die anders aufgebaut ist als die der späteren Mykenen, was vermuten lässt, dass die Minoer keine Griechen waren, wenngleich Historiker sie gern als Frühgriechen bezeichnen. Innerhalb der mykenischen Blütezeit vermutet man die von Homer geschilderte Zerstörung der Stadt Troja.

Darauf folgten die sogenannten „Dark Ages“ (in denen u. a. die Schrift verloren ging), welche diesen Namen eigentlich gar nicht verdienen und die Weichen stellten für die folgenden Entwicklungen, welche Griechenland zu einem Machtfaktor in der Mittelmeerregion werden ließen: Von den Phöniziern wurde die Schrift adaptiert, die Poleis entstanden, die Demokratie wurde in Athen geboren, der Handel florierte, Kolonien wurden gegründet, die Wissenschaften und Künste wurden gefördert. Erfolgreich verteidigten sich die Städtebünde gegen orientalische Invasoren (Persien), bis Streitigkeiten um die Hegemonie den Feinden in die Hände spielten, deren Interventionen den Aufstieg Mazedoniens begünstigten.

Das Großreich Alexander des Großen zerfiel nach seinem plötzlichen Tod schon bald, so dass sich niemand der immensen Expansion Roms entgegenstellte. Nach der Schlacht von Pydna 168 v. Chr. wurde Griechenland römische Provinz.

Auch Italien erlebte Einwanderungswellen, und die Neuankömmlinge, darunter griechische Kolonisten, vermischten sich mit der lokalen Bevölkerung (u. a. den Etruskern). Laut Legende gilt Aeneas, der aus dem zerstörten Troja mit einigen Getreuen fliehen konnte, als Ahnherr von Romulus und Remus, den mythischen Stadtgründern Roms. Auf die Königszeit folgte die Republik, die nach vielen Krisen ein Ende fand durch Caesars Aufstieg zum Diktator. Sein Nachfolger Augustus legte den Grundstein für die Kaiserzeit. Unter Trajan erreichte das Römische Imperium seine größte Ausdehnung und erlebte in befriedeten Jahren einen kulturellen Aufschwung.

Interne Konflikte, die Völkerwanderung, das Erstarken anderer Mächte (Sassanidenreich) leiteten die Spaltung des mittlerweile christianisierten Reichs in Ost- und Westrom ein. Die Absetzung von Romulus Augustulus 476 durch den Germanen Odoaker markiert das Ende des weströmischen Reichs. Trotz massiver Gebietsverluste überdauerte Ostrom bis 1453 und wurde, geschwächt durch die Plünderungen der Kreuzfahrer und interner Probleme, von den Osmanen unter Mehmed II eingenommen.

Die Schilderungen lesen sich angenehm und spannend. Zahlreiche passend gewählte Abbildungen lockern die Texte genauso auf wie die grau unterlegten, runden Informationsblasen, in denen in erster Linie wichtige Persönlichkeiten wie Herodot, Perikles, Hannibal, Cicero und Theodora kurz vorgestellt werden (allein bei Konstantin VII Porphyrogennetos, S. 168, hat das Lektorat einen Fehler übersehen, da hier der Text zu Augustinus, S. 159, wiederholt abgedruckt wurde). Die Größe der Abbildungen reicht von etwa Kreditkartenformat bis ein und eine halbe

Seite. Den Schlusspunkt setzen eine Zeittafel und eine übersichtlich sortierte Liste mit Literaturempfehlungen.

Die „Illustrierte Geschichte der Antike“ bietet einen informativen Überblick über die Epoche und stellt einen guten Einstieg in dieses komplexe Thema dar. Das Literaturverzeichnis erlaubt es allen, die an zusätzlichen Details interessiert sind, sich ausführlicher mit der Materie zu befassen und sich auch Spezialthemen zuzuwenden. (IS)

Bernd Imgrund

Deutschland in 101 Ereignissen – Ein Reiseführer

Konrad Theiss Verlag im WBG, Darmstadt, 03/2018

PB, Sachbuch, Reiseführer, Geschichte, Kunst, 978-3-8062-3705-4, 240/1695

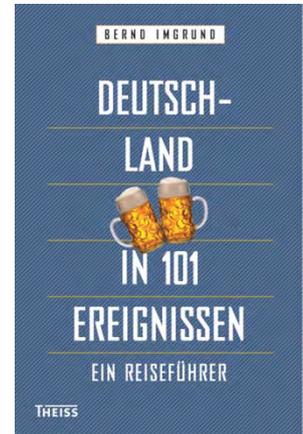
Titelgestaltung von Stefan Schmid Design, Stuttgart, unter Verwendung eines Motivs von Fotolia/Wolfilser

Fotos und Abbildungen im Innenteil aus verschiedenen Quellen

Karten von Peter Palm, Berlin

www.theiss.de

www.wbg-wissenverbindet.de



Vermutlich haben die meisten Leser schon einmal ein Buch mit dem Titel „111 Orte in *X*, die man gesehen haben muss“ in Händen gehalten. Einige davon verfasste Bernd Imgrund, in erster Linie jene, die Lokalitäten gewidmet sind, in denen er sich bestens auskennt.

Für seine neueste Publikation, „Deutschland in 101 Ereignissen“, wälzte er das Geschichtsbuch und verband bedeutende historische Ereignisse mit den Orten, an denen sie stattfanden, so dass „ein Reiseführer“ mit geschichtlichen Aspekten entstanden ist.

Die Auswahl der Ereignisse ist natürlich subjektiv, aber es handelt sich grundsätzlich um Stichworte, die es beim Leser ‚klingeln lassen‘: Man hat davon zumindest schon gehört oder weiß darüber noch etwas aus dem Schulunterricht, aus Sachbüchern und TV-Dokumentationen, war womöglich sogar schon an dem einen oder anderen genannten Ort.

Die Ereignisse decken 2000 Jahre deutsche Geschichte ab, beginnend bei der Varusschlacht 9 n. Chr. über die Schlacht auf den Katalaunischen Feldern 451, den ersten Kreuzzug 1095, die Gründung der ersten Universität auf deutschem Boden in Heidelberg 1386 und das Hambacher Fest 1832 bis zur Fußball-WM 2006. Weitere Begriffe sind z. B. der Limes, der Codex Abrogans, die Pest, Luthers 95 Thesen, der Kartoffelbefehl von Friedrich dem Großen, die Loreley, die Gründung der Bundesrepublik und der DDR sowie die Wiedervereinigung.

Kurz und präzise beschreibt der Autor pro Ereignis auf einer Seite, was sich Bedeutsames zugetragen hat und welche Konsequenzen sich daraus für die Deutschen ergaben. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich ein oder zwei farbige Abbildungen zum Ereignis. Die jeweiligen Adressen von Schlössern und Kirchen, Plätzen und Parks, Denkmälern und Monumenten, Museen und sonstigen Gedenkstätten sind am Ende des Buchs gelistet zusammen mit einer Landkarte, die einen Überblick über diese Orte bietet, so dass man auf einen Blick zu sehen vermag, was man bei einem Tagesausflug besuchen kann oder besser mit einem Urlaub verbindet.

„Deutschland in 101 Ereignissen“ fasst einige interessante und prägende Kapitel der langjährigen Geschichte unserer Heimat zusammen (die keineswegs bloß aus den zwölf dunklen Jahren im vergangenen Jahrhundert besteht) und liefert gleichzeitig vielfältige Ausflugstipps in erster Linie für Bildungsreisende, die Freude daran haben, geschichtsträchtige Orte zu besuchen und mehr über das eigene Land zu erfahren. „Warum in die Ferne schweifen? Sieh, das Gute liegt so nah.“ – Anlehnung an Goethes Vierzeiler „Erinnerung“. (IS)

Mehr Geschichte/Archäologie & Kunst & Reise unter Kunst & Malerei/Reise.

Andreas Bruchhäuser

Mittelrhein – Malerische Reise vom Mäuseturm bis zum Rolandsbogen

Nünnerich-Asmus Verlag, Mainz, 03/2017

HC, Sachbuch, Bildband, Kurztexte & Lyrik, Kunst & Malerei, Reise, 978-3-945751-68-8, 272/2490

Textauswahl von Andreas Bruchhäuser und Dieter Gube

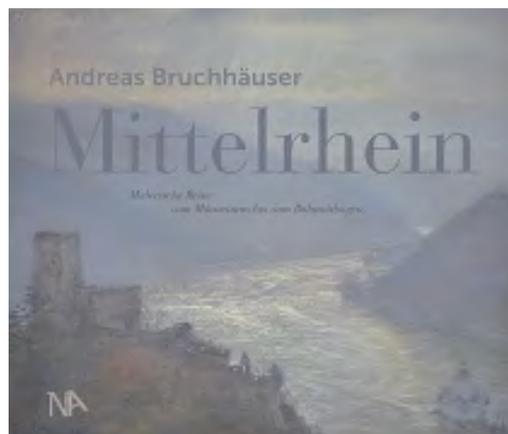
Titelgestaltung von Addvice, Mainz/Hans Jürgen Wiehr unter Verwendung des Motivs „Burg Gutenfels und Pfalzgrafenstein, Pastell 2016“ von Andreas Bruchhäuser

Malereien im Innenteil von Andreas Bruchhäuser

Autorenfoto von Conny Hulten-Bruchhäuser

www.na-verlag.de

<http://bruchhaeuser.de>



Andreas Bruchhäuser wurde als Sohn des Malers Karl Bruchhäuser 1962 im österreichischen Bad Aussee geboren. 1964 zog die Familie nach Woldert im Westerwald, Deutschland. Von 1981 bis 1986 studierte er an den Kunstakademien in Frankfurt und Düsseldorf. Auf seinen Umzug nach Koblenz 1986 folgten Einzel- und Gemeinschaftsausstellungen sowie Teilnahmen an Veranstaltungen wie der Landesgartenschau in Trier. Viele seiner Arbeiten befinden sich in öffentlichen und privaten Sammlungen. Berichte über seine Werke erschienen in verschiedenen Kunstzeitschriften.

Bücher mit Bildern von Andreas Bruchhäuser:

Renate Kissel, Ulrich Triep: „Zu Gast am Romantischen Rhein. Eine kulinarische Entdeckungsreise von Bonn bis Mainz“, Bouvier, Bonn, 2001.

Andreas Bruchhäuser (mit Texten von Dieter Gube): „Koblenz. Ein Maler sieht die Stadt an Rhein und Mosel“, Philipp von Zabern, Mainz/Darmstadt, 2011.

Im Nünnerich-Asmus Verlag ist nun ein weiterer Bildband erschienen, in dem Andreas Bruchhäuser an den „Mittelrhein“ einlädt zu einer in beiderlei Sinne des Wortes „Malerische(n) Reise vom Mäuseturm bis zum Rolandsbogen“, von Bingen bis Rolandswerth/Remagen: „malerisch“ zum einen, weil das ‚romantische Mittelrheintal‘ mit seinen zahlreichen Burgruinen (die weltweit höchste ‚Burgendichte‘) diese Bezeichnung wahrlich verdient, zum anderen, weil es kein Foto- sondern ein Kunstbildband ist, in dem die Gegend und ihre Stimmung seltener mit Öl-Acryl-Farben, meistens mit Pastell-Kreiden dargestellt wird.

Der Maler folgt dem Verlauf des Rheins und porträtiert realistisch die vielen Gesichter des Flusses, seiner ihn umgebenden, teils mit Wein bewachsenen Hänge (im Westen Hunsrück und Eifel; im Osten Taunus, Westerwald und Siebengebirge), Inseln, idyllischen Ortschaften, Kirchen und Burgruinen. Wer schon einmal dort war, erkennt auf Anhieb den Loreleyfelsen, den Binger Mäuseturm, die Burgen Ehrenfels, Sooneck, Schönburg, Pfalzgrafenstein, Rheinfels, Marksburg und etliche andere Ruinen und Ortsilhouetten. Anhand der Häufung bestimmter Motive bemerkt man die Vorlieben des Künstlers für bestimmte Stellen.

Die Gegend erscheint auf den meisten Bildern verwaschen, als herrsche Gegenlicht, als hänge dichter Dunst über dem Tal oder als verwehre die Dämmerung den klaren Blick, den ein sonniger Tag schenkt, welcher den Rhein glitzern und die Ruinen hell erstrahlen lässt, aber auch den Fluss als wenig romantischen Transportweg zeigt, der von einer extrem lauten Bahnstrecke und modernen Industriegebieten umrahmt wird.

Das Diffuse ist teils den verwendeten Materialien (Pastelle, Öl-Acryl) geschuldet, teils ist dies der bevorzugte Stil von Andreas Bruchhäuser (seine Porträts und figürlichen Malereien sind vergleichbar). Bewusst löst er die klare Gegenständlichkeit seiner Motive auf, hüllt sie in Nebel, die nur das erahnen lassen, was er sehen und dem Betrachter zeigen möchte: den majestätischen

Rhein, die kleinen, verwinkelten Ortschaften mit ihren Kirchtürmen, die wuchtigen, bewaldeten Felsen mit ihren Burgruinen, die mit Wein und Obstbäumen bewachsenen Hänge – das Schöne, nicht den lauten Alltag, der oft keine Zeit lässt, dem Wesentlichen Aufmerksamkeit zu schenken.

Und das ist es auch, was der (Bildungs-) Reisende entdecken möchte, wenn er sich nach abwechslungsreichen Landschaften, gepflegten Städten, Kulturdenkmälern, lokalen kulinarischen Genüssen usw. sehnt (statt ‚Ballermann‘ und Shopping). In dem Fall fühlt man sich auch sofort von dem Bildband angesprochen, der das Rheintal fast schon mystisch verklärt und den Ästheten auffordert, hier nach „*der blauen Blume*“ zu suchen.

Die Malereien stellen den Schwerpunkt des Buchs dar, nur ab und zu ergänzt durch kurze themenbezogene Texte, darunter Lyrik von Heinrich Heine und Nikolaus Lenau sowie Gedanken von zeitgenössischen Autoren.

Als Anregung für Reiselustige kann man „Mittelrhein“ nur bedingt sehen, weil das nicht der Auftrag des Bandes ist. In dem Fall wären eine Karte, auf der die gezeigten Orte markiert sind, und ein kleines Foto der jeweiligen Motive Pflicht gewesen.

Der Titel wendet sich in erster Linie an den Kunstfreund, der vom Stil her realistische Darstellungen wünscht, die jedoch nur das Schöne zeigen und das weniger schöne Alltägliche vom Nebel verschlucken lassen. Darum keine Fotos, die das Banale hereingelassen hätten. Eine Karte wäre trotzdem eine Bereicherung gewesen, um die Orte leichter lokalisieren zu können – für den nächsten Ausflug.

Insgesamt ein sehr schöner Kunstbildband mit sehnsuchtsträchtigen Motiven von einer der malerischsten Regionen Deutschlands. (IS)

Mehr Kunst & Malerei/Reise unter Geschichte/Archäologie & Kunst & Reise.

Comic

Gerry Duggan

Batman: Arkham Manor

Arkham Manor 1 – 6: A Home for the Criminally Insane, Chapters 1 + 2/Cold Comfort/Out in the Cold/These Walls Must Hold/The Sacrifice (Arkham Manor 1 – 6: Ein Heim für kriminelle Irre/Schatten in der Finsternis/Kalte Angst/Im Stich gelassen/Diese Mauern halten stand/Das Opfer), DC, USA, 2014/15

Panini Comics, Stuttgart, 10/2015

PB, Comic, Superhelden, Action, Mystery, SF, 978-3-95798-466-1, 140/1699

Aus dem Amerikanischen von Jörg Fassbender

Titelillustration und Zeichnungen von Shawn Crystal, Dave McCaig

<http://paninishop.de/>

<http://gerryduggan.com/>

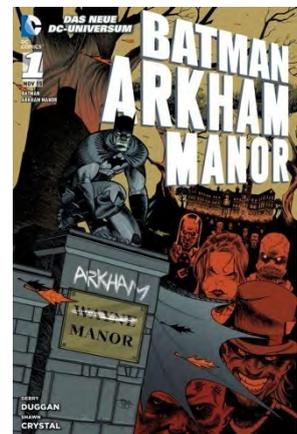
<https://twitter.com/GerryDuggan>

<http://inkpulp-shawn.blogspot.de/>

<http://inkpulp.deviantart.com/>

www.instagram.com/inkpulp/

<https://twitter.com/DaveMcCaig>



Nach der Zerstörung des Arkham Asylum wird Bruce Wayne im Dienste der Allgemeinheit von den Stadtoberen enteignet, und Wayne Manor soll künftig als Anstalt für die kriminellen Geisteskranken Gothams dienen. Bruce Wayne weicht in seine Penthouse-Wohnung im Stadtgebiet aus.

Als in Wayne Manor in einer Nacht gleich zwei Morde geschehen, muss er früher in sein ehemaliges Anwesen zurückkehren, als erwartet. Er lässt sich als Jack Shaw selbst dort einweisen, um vor Ort zu ermitteln. Schnell findet er heraus, dass keiner der offiziellen Insassen für

die Morde verantwortlich ist, sondern jemand Neues in den Zwischenwänden des Anwesens lebt. Doch dies ist nicht die einzige Gefahr, die ihm an diesem vertrauten und nun zugleich fremden Ort droht.

Obwohl „Arkham Manor“ eine abgeschlossene Miniserie ist, ist sie doch nicht ganz unabhängig von den Ereignissen in der Serie „Batman Eternal“ zu lesen. Dort wurde das Arkham Asylum zerstört, wodurch sich einige neue Möglichkeiten für die Autoren eröffnet haben, z. B. dass nun der Joker von Batman unerkannt als neuer Anstaltsleiter Eric Border auftritt. Auch dies ist Gegenstand der parallel laufenden „Batman Eternal“-Serie.

Der Fokus liegt jedoch auf der Story um den mysteriösen Mörder, der in „Arkham Manor“ umgeht; die Verknüpfungen zur Hauptstory ereignen sich nur am Rande. So vermittelt „Arkham Manor“ ein grundsätzliches Lesegefühl, wie die beiden Jeph Loeb & Tim Sale-Masterpieces „Das lange Halloween“ und „Dark Victory“, wenn auch in der Kürze nicht ganz so elegant.

Einige Elemente heben die Geschehnisse in „Arkham Manor“ noch über das reine Handlungslevel hinaus: Einmal, dass Batman zwar auf vertrautem Terrain ermittelt, das sich inzwischen jedoch in etwas vollkommen Neues und Fremdes verwandelt hat, zweitens, dass er als Jack Shaw plötzlich im gleichen Boot mit den anderen Patienten sitzt und sich mit ihnen gegen einen gemeinsamen Feind wehren muss. Und auch seine Mitinsassen haben noch die eine oder andere Überraschung parat.

Außerdem zeigt Autor Gerry Duggan, wie unterschiedlich Bruce Wayne und Alfred Pennyworth auf den ‚Rauswurf‘ aus Wayne Manor reagieren. Bruce Wayne sieht dies eher rational, ist am Ende sogar froh darüber, dass die Arkham-Patienten wieder sicher unter Verwahrung sind, und übersieht darüber beinahe, dass nicht nur er, sondern auch Alfred sein Heim verloren hat.

Autor Gerry Duggan („Deadpool“) sorgt dafür, dass die Angelegenheit insgesamt nicht allzu ernst wird. Zeichner Shawn Crystal pflegt dazu einen rauen und dunklen Cartoon-Stil, der dies sehr gut ergänzt und eine frische Brise ins „Batman“-Universum bringt.

Abgeschlossene Miniserie, die als „Batman Eternal“-Tie In funktioniert und Bruce Wayne als Arkham-Insassen in seinen eigenen vier Wänden zeigt. (EH)

Nathan Edmondson

Chaos

Black Widow 3

Black Widow 13 – 20: Autumn/Kill List/An Enemy Revealed/How to Be Good/Fight the Future/The Path/January, Parts 1 and 2 (Black Widow 13 – 20: Herbst/Todesliste/Der offenbarte Feind/Die Beste/Kampf gegen die Zukunft/Der Weg/Januar, Teile 1 und 2), Marvel, USA, 2014/15

Panini Comics, Stuttgart, 10/2015

PB mit Klappenbroschur, Superhelden, Action, Thriller, SF, 978-3-95798-793-8, 180/1999

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration und Zeichnungen von Phil Noto

www.paninicomics.de

<http://nathan-e.com>

www.notoart.com

<http://www.notoart.com/Titlepage.html>



Die Organisation Chaos hat es auf Natasha Romanova alias Black Widow abgesehen, die nun gezwungen ist, unterzutauchen bzw. den Spieß umzudrehen und sich ihrerseits auf die Jagd zu begeben. Von einer Freundin erhält sie eine Liste der Chaos-Buchhalter, denen sie, nachdem sie die ersten einzeln ausgeschaltet hat, eine Falle stellt. Doch Natasha wird überwältigt und trotz der Unterstützung des Winter Soldiers entführt. Der Prophet, das Sprachrohr von Chaos, versucht, Natasha für seine Organisation anzuwerben, die sich als Kenner der Zukunft und Verwalter und Lenker der Gegenwart sehen. Natasha soll eines ihrer Werkzeuge werden, mit dem sie die Ereignisse der Gegenwart in eine vorgesehene Richtung beeinflussen (# 13 - 18).

Frisch von ihrer Ausbildung im Red Room des KGB wird Natasha (damals noch Natalia) nach Kuba geschickt, um dort mit ihrer Freundin/Kollegin Marina einen Auftrag auszuführen. Vorgeblich sollen sie einer Castro-kritischen Familie helfen, aus dem Land zu fliehen im Gegenzug für nützliche politische Informationen. Natasha spielt die Rolle einer Geschäftsfrau, der einige Möglichkeiten offenstehen, doch die Familie tut sich schwer, ihr zu vertrauen. Also muss sie den Druck erhöhen, was auch Auswirkungen in ihren eigenen Reihen hat (# 19 + 20).

Mit „Black Widow 3“ kommt wieder eine interessante „Marvel NOW!“-Reihe zu einem eher durchwachsenen Ende. Wie schon bei Kollege Frank Castle, dessen parallel erscheinenden Abenteuer ebenfalls von Nathan Edmondson geschrieben wurden, hat man den Eindruck, dass die Einstellung der Serie einigermaßen unvorhergesehen kam und ein voreiliges und damit halbgares Ende notwendig war.

Zunächst, wenn Natasha sich die Chaos-Buchhalter einen nach dem anderen vornimmt, agiert sie wie ein weiblicher „Punisher“, vielleicht etwas eleganter. Das funktioniert noch sehr gut und bietet reichlich unterkühlten Thrill. Sobald jedoch der Messias-artige Prophet ins Spiel kommt, der eindeutig über Superkräfte verfügt – er teleportiert mit Natasha mal hierhin, mal dorthin –, verpufft die dichte Agententhruiller-Atmosphäre, die „Black Widow“ bisher ausgemacht hat. Dabei ist das Konzept, das ‚Chaos‘ verfolgt, noch nicht einmal uninteressant und wäre ganz gut weiter auszubauen. Immerhin hält sich Edmondson noch eine Hintertür für eine eventuelle Weiterführung der Geschichte offen.

Sehr gut funktionieren dagegen die Rückblenden in Natashas Kindheit und die Erinnerungen an glücklichere und unbeschwerte Zeiten z. B. in den Armen von Matt Murdock. Edmondson nutzt dies geschickt, um Nataschas Gefühlslage und Handlungsweise in der Gegenwart nachvollziehbar zu untermauern.

Nach dem Abschluss der „Chaos“-Storyline folgen noch zwei Hefte, die ein eigenständiges Abenteuer aus Nataschas Anfangszeit als Agentin erzählen. Schon bei ihrem ersten Einsatz beweist die frischgebackene Spionin sowohl ein feines Gespür, an welchen Rädern sie drehen muss, um andere Menschen zu manipulieren, als auch eine ausgeprägte Linientreue, die selbst vor langjährigen Freundschaften nicht haltmacht. Natascha tut, was nötig ist, um ihren Auftrag zu erfüllen, und beschert dem Leser damit eine eiskalte Gänsehaut. Ein absolut großartiger Zweiteiler, der Natascha/Natalia als gefühllose Killerin zeigt.

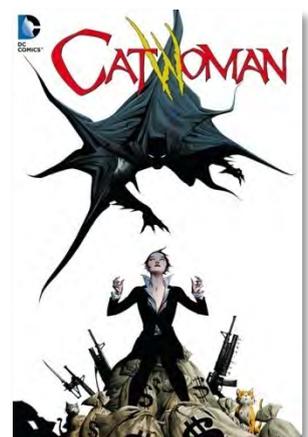
Die Bilder des Abschlussbands stammen wieder vollständig von Phil Noto, so dass sich insgesamt ein grafisch einheitliches Bild ergibt, was besonders zum Ende einer Serie hin keine Selbstverständlichkeit ist. Das ist doppelt schön, da der eigenständige Stil des ehemaligen Disney-Zeichners die Serie maßgeblich mit definiert hat. Im Grunde sind die Bilder sehr simpel, teils sogar cartoonhaft, doch in ihrer Wirkung immer genau auf dem Punkt. Panini Comics würdigt dies außerdem mit einem limitierten Sammelschuber, der alle drei „Black Widow“-Ausgaben des Teams Edmondson/Noto als edle Hardcover enthält.

Als Bonus bietet der Band noch eine kleine Variantcover-Galerie mit Motiven von u. a. Dan Hipp und Vanesa R. del Rey.

Der Abschlussband zeigt ausgerechnet noch einmal die Stärken der Serie auf, indem er diese nicht voll ausspielen kann, da Edmondson offenbar gezwungen war, zu einem Ende zu kommen. (EH)

Genevieve Valentine, Sholly Fisch
Catwoman Eternal
Catwoman 7

Catwoman 35 – 40: Comfort to the Hurt of the King/Keeper of the Castle/Sooner or Later You Will Descend/The Serpent/Better Than He Does Himself/The Issue an End + Catwoman Annual 2: Shosen + Catwoman: Futures End 1: The Death of Selina Kyle (Catwoman 35 – 40: Das Leid des Königs/Schlossherrin/Früher oder später kommt der Fall/Die Schlange/Mehr als sich selbst/Ausgang und Ende + Catwoman Annual 2: Shosen + Catwoman: Futures End 1: Der Tod



von Selina Kyle), DC, USA, 2014/15

Panini Comics, Stuttgart, 09/2015

PB mit Klappenbroschur, Comic, Superhelden, Action, SF, 978-3-95798-468-5, 196/1999

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Jae Lee

Zeichnungen von Garry Brown, Patrick Olliffe, Tom Nguyen, John McRea

<https://paninishop.de/>

www.dccomics.com/

www.genevievevalentine.com/

www.jaeleeart.com/

<https://theartofjaelee.com/>

<http://patrickolliffe.blogspot.de/>

<https://thisismyboomstick.deviantart.com/>

<http://tomnguyenstudio.com/>

www.johnmccrea.com/

Selina Kyle ist nun das Oberhaupt des Calbrese-Klans, der mächtigsten Mafiafamilie Gothams (siehe „Batman Eternal“), und damit die mächtigste Frau der Stadt. Sie hat den Beschluss gefasst, ihre Doppelexistenz als Catwoman aufzugeben und die Stadt mit den ihr nun zur Verfügung stehenden Mitteln zu erneuern.

Die Oberhäupter der anderen Familien zollen dem Namen Calbrese zwar Respekt, doch belauern sie die frischgebackene Erbin kritisch und warten nur darauf, dass sie einen Fehler macht. Selbst innerhalb des GCPD wird Selina nicht gänzlich als Kriminelle gesehen, da sie mit ihrem Geld viel Gutes tut, ohne dabei in Bürokratie zu ersticken.

Parallel reißt Aiden Mason im Auftrag von Black Mask mit allen Mitteln alle großen Bauprojekte in Gotham an sich und kommt damit Selinas Zukunftsplänen für die Stadt in die Quere. Zusätzlich wird sie durch die Umstände gedrängt, einen riskanten Handel einzugehen und sich damit zur Zielscheibe für alle anderen Dealer und für die Cops zu machen. Ein Verräter in der eigenen Familie wird zur Belastungsprobe, und Selina ist gezwungen, ein Exempel zu statuieren. Zeitgleich taucht eine neue Catwoman in Gotham auf, um zu tun, was Selina nicht mehr tun kann.

Die Nummerierung geht zwar nahtlos weiter, doch kann man Genevieve Valentines „Catwoman“ als komplett neue Serie lesen, die den albernen Schmarren, den Vorgängerin Ann Nocenti verzapft hat, schnell vergessen lässt. Valentines „Catwoman“-Serie ist mehr „Gotham Central“ als „Batman“; Selina hat ihr Katzenkostüm an den Nagel gehängt und muss einer völlig neuen Rolle gerecht werden.

Als Calbrese-Erbin hat sie wohl oder übel die Herrschaft über Gothams Unterwelt übernommen. Unterstützt wird sie von ihrer Cousine Antonia und ihrem Cousin Nick, die als ihre Leibwächter fungieren. Gegenüber den anderen Familienoberhäuptern darf sie keine Schwäche zeigen, doch ist sie keine skrupellose Verbrecherin, die einfach so über Leichen geht. Infolgedessen kommt es ihr nicht ungelegen, dass es in ihrer Familie einen Verräter gibt und die Cops einige Aktionen vereiteln können, ohne dass auf sie selbst ein Verdacht fällt.

Zudem steht Selina Kyle nun in der Öffentlichkeit und kann nicht mehr wie Catwoman unter dem Radar agieren, sondern muss einen ständigen diplomatischen Drahtseilakt bewältigen. Ihr Stuhl wird noch heißer, als Black Mask an Einfluss gewinnt und einige Familien mit seiner Organisation liebäugeln. Die Vereinigung aller Familien ist also bestenfalls zerbrechlich, dem Pinguin dagegen ist an diesem Chaos nichts gelegen. Selina ist gezwungen, einige unliebsame Entscheidungen zum Wohl eines größeren Ganzen zu treffen.

Neuautorin Genevieve Valentine liefert hier eine Hammerstory ab, die fast ausschließlich von Grauzonen lebt und den Leser herausfordert. Das kindische Gekaspere der Vorgängerbände ist vorbei. Nichts ist wie es scheint, jede Person treibt ein doppeltes oder gar dreifaches Spiel. Zusätzlich gelingt es Genevieve Valentine, Selinas moralische Zerrissenheit, ihre Wut über aufgezwungene Entscheidungen und auch ihre Einsamkeit für den Leser förmlich spürbar zu machen. Immer wieder kommentieren Selina Gedanken das Geschehen; Anekdoten von großen Frauen der Geschichte ergänzen stellenweise die Handlung. Bald weiß Selina Kyle selbst nicht mehr, wer sie eigentlich ist, und sehnt sich nach ihrer Zeit als Catwoman zurück, als alles klarer

und einfacher schien. In dieses Gefühlschaos bricht unversehens eine neue Catwoman ein, die weitere zwiespältige Emotionen in ihr auslöst.

Das alles jongliert Genevieve Valentine so elegant, dass es eine wahre Freude ist. Obwohl die Handlung sehr komplex ist, hat die Autorin die Story stets im Griff. Die emotionale Ebene ist unaufdringlich eingebunden, aber keinesfalls zu unterschätzen. Alle Entwicklungen ergeben sich natürlich, selbst Selinas lesbischen Momente wirken nicht aufgezwungen. Nicht zuletzt sind die Charakterzeichnungen und -entwicklungen perfekt gelungen und halten einige Überraschungen bereit. Alle Figuren haben ihre Berechtigung und sind nicht nur Kanonenfutter. Autorenkollegin Gail Simone hat hier ernsthafte Konkurrenz bekommen.

Als Zeichner für die Serie wurde „Hitman“-Illustrator John McRea verpflichtet, der einen rauen, skizzenhaften Stil pflegt und damit an Sean Murphy („The Wake“) erinnert. Ein mutiges und gelungenes Experiment, die elegante Story mit diesen ungeschliffenen Bildern zu kombinieren.

Zusätzlich zu den normalen „Catwoman“-Ausgaben ist noch das überlange „Catwoman Annual 2“ und die „Futures Ende“-Ausgabe enthalten, die die Story auf interessante Art bereichern. Hauptfigur im Annual 2 ist Eiko Hasigawa, die Tochter des Gothamers Yakuza-Oberhaupts, die (auch in der laufenden Serie) mehr als einmal Selinas Weg kreuzt und eine ganz besondere Beziehung zu ihr aufbaut. So bietet das Heft eine alternative Sichtweise auf einige Entwicklungen innerhalb der Mutterserie.

Die „Futures End“-Ausgabe, die hier ans Ende gestellt wurde, spielt fünf Jahre in der Zukunft und stellt die ‚Was wäre, wenn ...‘-Frage. Was wäre, wenn Selina Kyles Übernahme der Gothamers Mafiafamilien lediglich der größte und cleverste Raubzug gewesen wäre, den sie je durchgezogen hat? So liefert das Heft eine schöne Gedankenspielerei zum Abschluss.

Beide, „Annual 2“ und „Futures End“, wurden geschrieben von Sholly Fisch und gezeichnet von Patrick Olliffe, Tom Nguyen und John McRea, fügen sich aber als Ergänzungen sehr gut in den Gesamtkontext des Paperbacks ein.

Mehr Mafia-Thriller als Superheldengeschichte. Wer erzählerische Experimente innerhalb des „Bat“-Kosmos mag, für den ist Genevieve Valentines „Catwoman“ eine absolute Empfehlung. (EH)

Kurt Busiek

Die Tochter des Frostriesen und andere Geschichten

Conan 1

Conan 0 – 7: The Legend (Prolog)/Out of the Darksome Hills/The Frost Giant's Daughter/At the Back of the North Wind/The Gates of Paradise/Ashes and Dust/Day of Farewell/Blood for Blood (Conan 0 – 7: The Legend/Aus den finsternen Bergen/Die Tochter des Frostriesen/Auf dem Rücken des Nordwinds/Das Tor zum Paradies/Asche und Staub/Tag des Abschieds/Auge um Auge), Dark Horse, USA, 2003/04

Nach Robert E. Howard

Panini Comics, Stuttgart, 07/2006

PB mit Klappenbroschur, Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Fantasy, Sword & Sorcery, Action, 978-3-8332-1436-3, 176/1695

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Joseph Michael Linsner

Zeichnungen von Gary Nord mit Thomas Yeates, Farben von Dave Stewart

<http://panishop.de>

www.darkhorse.com/

www.busiek.com/

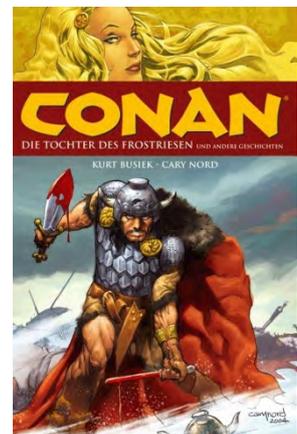
<http://carynord.com/>

<http://carynord.deviantart.com/>

<https://twitter.com/carynord?lang=de>

www.instagram.com/carynord/

<https://de-de.facebook.com/cary.nord>



www.thomasyeates.com/
<http://dragonmonkeystudios.com>

Auf seinem Weg nach Norden, ins paradisische Hyperborea, wird der Cimmerier Conan Zeuge, wie eine Horde kriegerischer Vanir ein Dorf der Aesir voller Frauen und Kinder überfällt. Es gelingt dem Barbaren, die Angreifer in die Flucht zu schlagen. Die zurückkehrenden Aesir-Krieger sind dem Fremdem gegenüber zunächst misstrauisch, doch als es an die Verfolgung der Vanir geht, nehmen sie den jungen Cimmerier in ihre Reihen auf (# 1).

Nach einer erschöpfenden Schlacht gegen die Männer Vanaheims hat Conan eine betörende Begegnung mit der Tochter des Frostriesen. Weniger betörend sind deren beiden Brüder (# 2).

Kaum haben Conan und die Aesir die Vanir um deren Anführer Tir eingeholt und gefangen genommen, müssen sie sich plötzlich Seite an Seite mit ihnen einem gemeinsamen Feind stellen: Krieger aus Hyperborea, die die Reihen von Conans Kameraden dezimieren und die Überlebenden als Sklaven in dieses vermeintliche Paradies verschleppen (# 4).

Hyperborea ist alles andere als das angebliche Land der Erfüllung, von dem Conans Großvater gesprochen hatte, denn das gute Leben einiger Weniger wird durch schmerzhaft und tödliche Opfer vieler Sklaven erhalten. Conan und seine Kameraden sind gezwungen, unter dem berausenden Einfluss des gelben Lotos in einer Arena gegeneinander zu kämpfen. Mit Hilfe der Sklavin Iasmini gelingt es Conan, die betörende Kraft des Lotos zu überwinden, und er schmiedet einen Plan, wie er mit seinen Kameraden und der Sklavin fliehen kann. Die Zeit drängt, denn Iasmini schwebt ebenfalls in Lebensgefahr. Conans Plan fliegt vorzeitig auf, und ein verheerender Kampf wie auch das Sterberitual eines Hyperboreers kosten Conans Kameraden das Leben (# 5 + 6).

So ist der Barbar am Ende wieder allein und mit seinem Rachedurst auf der Suche nach jenen, die ihn und das Volk seiner Mitstreiter verraten haben (# 7).

Mit dieser „Conan“-Serie hat sich Dark Horse Comics dem Barbaren angenommen und ein absolut ambitioniertes Werk auf die Beine gestellt. Als Autor fungiert der damals schon mit dem Harvey- und dem Eisner-Award ausgezeichnete Kurt Busiek („Astro City“), der eine ganz eigene Geschichte um den jungen Cimmerier – hier ist er 16 Jahre alt – aufzieht, die jedoch in den Welten von „Conan“-Erfinder Robert E. Howard angesiedelt sind.

Als Ehrerbietung findet sich auch immer wieder die eine oder andere Originalgeschichte Howards, die von Busiek in die laufende Handlung eingefügt wird, so wie hier Conans titelgebendes Abenteuer mit der Tochter des Frostriesen, die als Todesbotin gilt und durchaus ein Wahndrama sein könnte, den Conan aufgrund seiner Kopfverletzung träumt.

Insgesamt wird eine zusammenhängende Geschichte erzählt, die alles bietet, was man von einem Sword & Sorcery-Abenteuer erwartet. Die Figuren sind eindringlich charakterisiert, die Handlungen werden nachvollziehbar begründet – Eifersucht und Verrat sind letztendlich für das Schicksal der Gruppe verantwortlich –, und das Zusammenspiel der Charaktere ist schon richtig elegant zu nennen; also nicht gerade das, wofür das Genre bekannt ist.

Conan geht auch nicht als der strahlende Sieger aus diesem ersten Storybogen hervor, sondern lediglich als Überlebender, der eine Liebe und einige neue Freundschaften verloren hat, doch niemals aufgibt, und den sein Durst nach Rache zurücktreibt in die Welt der Lebenden. So ist Busieks Conan weit mehr als der plumpe Barbar. Ihn zeichnen seine Erfahrungen, und er ist durchaus bereit, Freundschaften zu schließen und andere zu respektieren. Sehr schön ist die Szene, in der er die Leichen seiner gefallenen Mitstreiter nach ihren Ritualen verbrennt. Dazu legt die Story noch ein sehr angenehmes Tempo vor.

Mit der Teaser-Nummer 0 ist dem Ganzen ein Prolog vorangestellt, der als Rahmenhandlung für die komplette Serie dient.

Weit in Conans Zukunft zieht ein Prinz mit seinem Gefolge durch das ehemalige Aquilonia, wo er in einer Höhle, neben einem erklecklichen Schatz ein Standbild Conans findet, das die Neugier des Prinzen aufs Dringendste weckt, so dass er seinen Wesir anweist, mehr über diesen Herrscher herauszufinden. Infolgedessen handelt es sich bei der Serie um die Berichte des Gelehrten.

Für „Conan“ muss natürlich auch ein passender Zeichner her, der mit Cary Nord gefunden ist, der Frank Frazetta zu seinen großen Vorbildern zählt. Etwas ‚weicher‘ und weniger martialisch als viele („Conan“-) Kollegen liefert der Künstler dennoch großartige Bilder. Was in der Entfernung liegt, ist oft stark vereinfacht. Insgesamt sehr kraftvolle Bilder, denen Starkolorist Dave Stewart ohne weitere Tuschung eine fantastische Farbpalette verpasst hat.

Neue „Conan“-Geschichten im Geiste Robert E. Howards. Tolle Entwicklung von Story und Charakteren, alles aus einem Guss – und fantastische Bilder machen die Serie zu einem absoluten Highlight. (EH)

W. Haden Blackman

Blutlinien

Elektra 1

Elektra 1 – 5: Bloodlines, Parts 1 – 5, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 04/2015

PB mit Klappenbroschur, Comic, Superhelden, Urban Fantasy, Thriller, SF, 978-3-95798-334-3, 124/1699

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Bill Sienkiewicz

Zeichnungen von Mike del Mundo

<http://paninishop.de/>

<http://marvel.com/comics>

www.hadenblackman.com/

<https://twitter.com/hadenblackman?lang=de>

www.billsienkiewiczart.com/

<https://de-de.facebook.com/bill.sienkiewicz.18>

<https://twitter.com/sinkevitch?lang=de>

<http://deadlymike.deviantart.com/>

<https://de-de.facebook.com/mikedelmundo>

<https://twitter.com/deadlymike?lang=de>



Um New York zumindest eine Zeit lang hinter sich lassen zu können, bittet Elektra die Auftragsvermittlerin Matchmaker um einen Job. Im Auftrag eines unbekanntenen Klienten soll sie Cape Crow finden, eine Legende unter den Assassinen. Cape Crow gilt als Verräter, da er einst andere Killer tötete, ihre Aufträge übernahm und die Bezahlung einstrich. Die Mord-Liga hat ihn erfolglos gejagt, doch seitdem ist Cape Crow verschwunden. Jetzt ist eine Spur von ihm in Neuseeland aufgetaucht. Doch Elektra ist nicht die einzige auf der Spur des Killers. Auch die Überlebenden der Mord-Liga, Scalphunter und Lady Bullseye, sind auf der Jagd nach dem Verräter. Elektras schlimmster Konkurrent ist jedoch der wahnsinnige Bloody Lips, der die Gedanken, Gefühle und Fähigkeiten seiner Opfer übernimmt, indem er Teile von ihnen isst.

Auch „Elektra“ hat unter der „Marvel NOW!“-Flagge eine eigene, kurzlebige Serie bekommen, was umso bedauerlicher ist, da die ‚B-Serien‘ dieser Periode einfach die interessanteren, weil experimentierfreudigeren, sind (siehe „Black Widow“, „Moon Knight“).

Zuerst fällt das spektakuläre Artwork von Mike del Mundo auf, der auf den ersten Seiten eine regelrechte Schlachtorgie Elektras an Agenten der Hand als furiosen Balletttanz der Killerin inszeniert. Außerdem wird eine kunstvolle Panel(auf)teilung und -anordnung gepflegt, die immer wieder fließend in die jeweiligen Szenen eingeflochten ist. So sind es beispielsweise Blutfontänen, Wasserströmungen, Luftblasen, Lianen oder Elektras rote Bänder, die die Bilder teilen. Del Mundos Zeichnungen selbst sehen aus wie richtige Gemälde, ähnlich wie die Bilder von Kollege Mark Texeira („Punisher“, „Black Panther“); die Farbgebung und das Design einzelner Elemente erinnert an Don Lawrence („Trigan“, „Storm“).

Passend dazu ist auch Autor W. Haden Blackman einer, der sich offenbar in einem Fantasy-Umfeld wohler fühlt als im Thriller. So wird in zwei bis drei Sätzen kurz erklärt, warum Elektra New York verlassen will, damit Blackmann anschließend kreativ voll aufdrehen kann. Denn Elektras Verfolgung von Cape Crow führt sie gemeinsam mit Matchmaker und deren geheimnisvollem

Auftraggeber, der sich als Cape Crows Sohn entpuppt, in sehr fantastische Gefilde. Der Weg reicht von Marvels Monsterinsel über die geheimnisvolle chinesische Unterwasserstadt Shicheng bis in die Antarktis.

Dabei merkt man deutlich, dass Blackman unmittelbar vorher DCs „Batwoman“ geschrieben hat, wo er Kathy Kane ebenfalls aus der DC-Tretmühle herausgelöst und mit viel Fantasy (z. B. ein Team-Up mit Wonder Woman) und Mystery angereichert hat, so dass sich dort sogar ein gewisses „Vertigo“-Feeling einstellte. Ebenso verhält es sich nun mit Blackmans „Elektra“-Run, der deutlich fantastische und sogar traumhafte Züge aufweist.

Neben einigen bekannten Gegenspielern, die Elektra ans Leder wollen, hat Blackman mit Bloody Lips einen neuen Gegner erfunden, der erhebliches Potenzial mitbringt. Er übernimmt Kräfte und Fähigkeiten von Mensch und Tier, in dem er Teile von ihnen verspeist. So verfügt Bloody Lips zu Beginn schon über die Stärke und Zähigkeit eines Nashorns, über die Fähigkeit im Dunkeln zu sehen usw. Mit Stücken von Scalphunter und Lady Bullseye nimmt er auch deren Fähigkeiten, Wissen und Erfahrungen auf, was ihn für Elektra immer gefährlicher macht. Doch auch Cape Crow und sein Sohn bieten noch einige Überraschungen, die Elektras Auftrag für die Killerin letztlich zu einer Reise ins eigene Innere machen.

Als Bonus ist in dem Paperback eine Variantcover-Galerie mit Motiven von Bill Sienkiewicz, Skottie Young, Chris Samnee, Amanda Conner und Tim Sale enthalten. Die regulären Cover von Mike del Mundo sind ebenfalls abgedruckt.

Definitiv darf man hier keine Frank Miller-„Elektra“ erwarten, doch bietet W. Haden Blackman eine reizvolle Neudefinition der Figur, die Mike del Mundo mit einem außergewöhnlich kunstvollen Artwork ergänzt. (EH)

Bill Willingham

Lebewohl

Fables 26

Fables 150 + Several Extras: Farewell, Vertigo/DC, USA, 2015

„Fables“ wurde erdacht von Bill Willingham

Panini Comics, Stuttgart, 12/2015

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat,

Urban Fantasy, Mystery, 978-3-95798-564-4, 172/1999

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von Nimit Malavia

Zeichnungen von Mark Buckingham, Steve Leialoha, Andrew Pepoy,

Dan Green, José Marzán Jr., Lee Loughridge u.a.

www.paninicomics.de

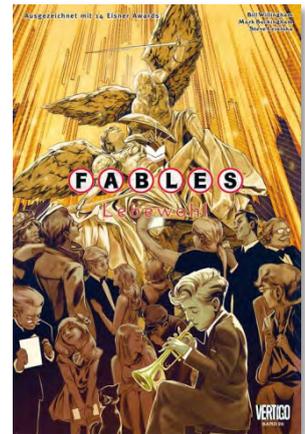
www.billwillingham.com

www.nimitmalavia.com

<http://barrykitsonart.com>

www.aaapop.com

www.josemarzan.com



Die Fables haben sich in zwei Lager gespalten, von denen eines Snow White, das andere Rose Red unterstützt. Ein uralter Familienfluch hat die Zwillingsschwestern in diese Situation gebracht, und ein Entrinnen aus der fatalen Lage, die unzähligen das Leben kosten würde, scheint unmöglich. Doch dann geschieht das Wunder, denn den Fluch kann man offenbar doch brechen ... Seither verlassen die Fables die Welt der Normalos und kehren in ihre Heimatwelten oder andere Gefilde zurück, um sich dort ein neues Leben aufzubauen. Wie einige der prominenteren Figuren damit zurechtkommen, wem oder was sie dort begegnen und ob es nach Generationen vielleicht eine Aussöhnung der Schwestern geben kann, verrät der vorliegende Abschlussband der Serie.

Zu diesem Anlass, der Gestaltung des finalen Bandes, sind so ziemlich alle, die irgendwann einmal an den „Fables“ mitgearbeitet haben, zusammengekommen, um auf das Happy End kurze Episoden von wenigen Seiten Umfang folgen zu lassen, die es treuen Lesern erlauben, von

einigen ihrer Lieblingscharaktere Abschied zu nehmen. Da alle diese Storys für sich stehen, stört man sich auch nicht an den wechselnden Zeichnern.

Es haben hier so viele Künstler mitgewirkt, dass man sie alle leider gar nicht nennen kann, und herausgekommen ist tatsächlich ein buntes, abwechslungsreiches Paperback. Sehr schön ist auch das umlaufende Cover mit Klappenbroschur, auf dem man die bekannten Figuren suchen darf – eine Abbildung mit Nummerierung im Innenteil erleichtert das Finden. Außerdem wurden zwei aufklappbare Seiten spendiert, auf denen ein fröhliches Wiedersehen gefeiert wird.

Die „Fables“ und die dazu gehörenden Spin Offs sind nun am Ende angekommen, nachdem sie vielen Leser für mehrere Jahre eine ungewöhnliche und spannende Fantasy-Unterhaltung geboten haben. Ganz vorbei ist es aber noch nicht, denn es läuft weiterhin „The Wolf Among Us“, und es ist nicht auszuschließen, dass weitere Titel folgen, z. B. „Everafter“ aus dem Jahr 2017 (USA). Fans dürfen hoffen und sich überraschen lassen. (IS)

Joshua Williamson

Ein gespenstisches Ritual

Ghosted 2

Ghosted 6 – 10, Image Comics/Skybound Entertainment, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 11/2014 (PB-Ausgabe: 06/2014)

PB mit Klappenbroschur, Comic, Horror/Mystery, Thriller, 978-3-95798-155-4, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Claudia Fliege

Titelillustration von Matteo Scalera

Zeichnungen von Davide Gianfelice

www.paninishop.de/

www.youtube.com/user/PaniniComicsDE

www.skybound.com/

www.thejoshuawilliamson.com/

https://twitter.com/williamson_josh?lang=de

<http://matteoscalera.blogspot.de/>

<http://matteoscalera.deviantart.com/>

<http://davidegianfelice.blogspot.de/>

<http://davidegianfelice.deviantart.com/>



Seit einem Gefängnisauflauf gilt der Meisterdieb Jackson T. Winters als tot. Doch jemand erkennt ihn auf der Privatinsel, die er von seinem letzten Auftraggeber geerbt hat und wo er ein ruhiges Leben verbringen wollte. Schon stehen einige alte Bekannte vor seiner Tür, die noch eine Rechnung mit ihm offen haben (siehe „Ghosted 1: Ein gespenstischer Coup“).

Um sein Leben zu retten, soll Winters Nina, die entführte Enkelin der Casino-Besitzerin Wenona Blood Crow, aufspüren und wieder zurückbringen. Der Haken daran ist, dass die Kleine zum Zeitpunkt ihres Verschwindens von einem Dämon besessen war. Die Spur führt Winters mit Ninas Bruder Skinner nach Mexiko zu einer aztekischen Tempelruine, wo sich eine ganze Menge besessener junger – und verflucht ansehlicher – Frauen tummelt. Die Entführer, die ‚Bruderschaft des geschlossenen Buches‘, ‚vermietet‘ die Damen an zahlungskräftige Kunden, die das Exklusive suchen. Als zweites Standbein lässt die Bruderschaft die Besessenen, sobald sie einen Anfall haben, dämonische Bücher, wie das weltbekannte ‚Necronomicon‘, schreiben.

Hatte „Ghosted 1“ noch einige Startschwierigkeiten, was vor allem daran lag, dass der Band nichts Neues bieten konnte – das Haunted House-Thema ist nach etlichen Found Footage-Streifen doch ziemlich ausgelutscht –, weiß Band 2 schon besser zu gefallen. Die Figur des Jackson Winters ist bekannt, und auch Trick und Anderson (als Geist) sind wieder mit von Partie. Dazu Ninas Bruder Skinner, was im Rahmen der Story Sinn macht und auch auf andere Weise innerhalb der Handlung noch zum Tragen kommt. Selbst das Thema der dämonischen Besessenheit und die ‚Bruderschaft des geschlossenen Buches‘ ist um einiges origineller und keine bloße Kopie von Teil 1. Später gesellt sich noch etwas an indianischer Mythologie dazu, denn natürlich hat Wenona Blood Crow einen eigenen Plan, und Nina ist nicht ohne Grund ausgebüxt.

Dazu erhält Jackson Winters deutlich mehr Background, denn hier sieht man in Rückblenden, was in Teil 1 nur angedeutet wurde, nämlich was bei dem verhängnisvollen Casino-Überfall, der Winters ins Gefängnis brachte, tatsächlich schiefgelaufen ist. Auch bringt der Casino-Überfall diese Geschichte indirekt erst ins Rollen.

Dazu gesellen sich noch einige originelle Ideen, wie ein Dschungel voller Geistertiere, die von Zeichner Davide Gianfelice sehr cool in Szene gesetzt wurden. Auch wenn die Bilder des Italieners recht grob, teils nur skizzenhaft wirken, gehen sie inklusive der Kolorierung absolut in Ordnung. Das Ende verspricht schließlich, dass sich Winters jetzt endgültig Feinde gemacht hat und es für ihn noch nicht vorbei ist.

Nachdem „Ghosted 1“ nicht sonderlich originell war, rappelt sich die Serie mit Band 2 auf. Das Thema gefällt, und an den Figuren wird gearbeitet. (EH)

Stephen Desberg (Szenario)

Vier

Golden Dogs 4

Golden Dogs Volume 04: Quatre, Frankreich, 2015

Panini Comics, Stuttgart, 08/2016

HC-Album, Comic, History, Adventure, Krimi, 978-3-7416-0257-3, 48/1499

Aus dem Französischen von Horst Berner

Titelillustration und Zeichnungen von Griffio (Werner Goelen), Farben von Roberto Burgazzoli & Gabriel Bautista

www.paninishop.de

www.lambiek.net/artists/g/griffo.htm



Für Richter Aaron ist es zur persönlichen Vendetta geworden, die „Golden Dogs“ zu fassen und hinrichten zu lassen, nachdem er London von nahezu allen Gaunern hatte säubern können. Dessen sind sich Orwood, Fanny, Lucrezia und Lario sehr wohl bewusst, doch sie wollen ein letztes großes Ding drehen, das ihre Gruppe unvergesslich werden lässt und die Karriere ihres bigotten Gegners beendet. So schließen sie sich noch einmal zusammen, obwohl jeder den anderen misstraut, denn irgendwer hat vor einigen Jahren die Beute aus dem Versteck genommen und die übrigen im Stich gelassen.

Fanny beginnt etwas zu ahnen, als Orwood, den sie über alles liebt, bei dem geglückten Überfall auf ein Museum lediglich ein Dokument an sich nimmt. Sie stellt ihn zur Rede, wird von ihm hinausgeworfen und rächt sich. Lucrezia trennt sich von Lario, taucht unter und lässt ihn mittellos zurück. Das bereits brüchige Band zwischen den Vieren reißt damit endgültig, aber auch Richter Aaron hat keinen Grund zu triumphieren.

Der vierte und zugleich letzte Band über die Geschichte der „Golden Dogs“, einer gerissenen Londoner Räuberbande, beantwortet alle noch offenen Fragen. Stück für Stück werden die bislang eher vagen Motive von Orwood, Fanny, Lucrezia und Lario enthüllt, man erfährt, wer der Verräter ist und welche Konsequenzen die Entwicklung für jeden von ihnen sowie ihren Gegenspieler, Richter Aaron, hat.

Die Gruppe hatte einst ihre Erfolge und kann tatsächlich ein letztes Mal an diese durch einen gut durchdachten Coup anknüpfen. Aber Glück bringt er keinem von ihnen. Wie schon in den anderen Alben wird aus Fannys Perspektive geschildert, wie die „Golden Dogs“ auseinanderbrechen, nachdem sich für keinen die größten Träume erfüllt haben. Lucrezia lebt nur noch für ihre Rache, Lario schafft es nicht, das Milieu hinter sich zu lassen und fällt ihm schließlich zum Opfer, Orwoods Liebe galt nie Fanny, sondern einer anderen, die er nicht retten kann – und so kommt Fanny noch am besten davon, obschon sie ihre Freunde und die Stärke der Gruppe verliert.

Dem Künstler-Team ist für die Serie ein würdiger Abschluss gelungen. Von Anfang an ahnte man, dass es kein Happy End geben würde. Die realistisch anmutende Auflösung passt zu dem Auf und Ab, das die Charaktere erlebt haben, und den kriselnden Beziehungen.

Die Zeichnungen sind nicht perfekt, aber gefällig und vor allem bei den Hintergründen oft detailreich, dazu stimmungsvoll koloriert.

„Golden Dogs“ ist ein spannender Vierteiler, der den Leser ins viktorianische London entführt. Hauptfiguren sind vier Antihelden, die sich zu einer Räuberbande zusammenschließen, gemeinsam und allein die Höhen und Tiefen eines gefährlichen Lebens erfahren und schließlich durch Verrat alles, was ihnen etwas bedeutet hat, wieder verlieren. Die Story geht Hand in Hand mit den Bildern, deren Stil auf das Thema abgestimmt ist. Insgesamt eine sehr schöne Lektüre. (IS)

Benjamin Percy

Der neunte Zirkel

Green Arrow – Megaband 1

Green Arrow: Rebirth 1 – 11, DC, USA, 2016/17

Panini Comics, Stuttgart, 07/2017

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, 276/2600

Aus dem Amerikanischen von Jörg Faßbender

Titelillustration von N. N.

Zeichnungen von Otto Schmidt, Juan Ferreyra, Stephen Byrne

www.paninicomics.de

<http://benjaminpercy.com>

<http://ottoschmidtart.com>

<http://jefandart.blogspot.com>

<https://artworkofstephenbyrne.tumblr.com/>



Benjamin Percy als Autor hat mit „Der neunte Zirkel“ im „Green Arrow Megaband 1“ eine zusammenhängende Geschichte um den grünen Bogenschützen erzählt. Enthalten sind in dem mit 276 Seiten sehr umfangreichen Softcoverband gleich elf US-Ausgaben. Großer Vorteil für die deutschen Leser ist natürlich, dass man die Geschichte damit im Zusammenhang lesen kann und zumindest auch beim Kauf am Kiosk nicht Gefahr läuft, ein Heft zwischendrin zu verpassen. Der Preis hört sich zwar im ersten Moment etwas hoch an, aber auch hier spart der Leser gegenüber einer Veröffentlichung in Einzel- und Großbänden erheblich.

Die Story bietet für Neuleser einen guten Einstiegspunkt. Die DC-Comic-Verantwortlichen hatten ja wieder einmal einen großen Break in ihrem Universum verfügt. Der Titel gehört in das DC-Universum „Rebirth“. Für Altleser stellt sich das Ganze leider nicht so gut dar. Hier wird unsagbar vieles aus den alten Heftserien und der Fernsehserie miteinander vermischt, so dass ein recht unausgeglichener Serienhintergrund entstanden ist.

Beispielsweise taucht – was viele protestierende Altleser gewünscht haben – Black Canary wieder auf. Diesmal aber nicht als Ehefrau, sondern zunächst als Bekannte. Nachdem die beiden aber recht schnell wieder ein Paar werden, kann man das gewiss verkraften. Im Moment ist es sogar positiv, da Black Canary auch ein bisschen mehr Eigenleben entfaltet und sich weit besser als Partnerin und Kampfgefährtin präsentiert, als dass oftmals früher der Fall war. Insofern wurde sie der Figur aus der Fernsehserie angenähert.

Aus der Fernsehserie „Arrow“ übernommen wurde auch die Figur des John Diggle, der sich aber ebenfalls recht gut in die Handlung einfügt. Eine weitere wichtige Nebenfigur im frischen Team Arrow ist seine neue Schwester Emiko – gezeugt von Oliver Queens Vater mit Shado –, die nicht nur eine begnadete Kämpferin, sondern auch sonst eine recht diffizile Persönlichkeit ist.

Handlungsmässig geht es darum, dass Green Arrow einer Bande von Menschenschmugglern auf die Spur gerät und zudem auch in seiner Identität als Oliver Queen Ermittlungen anstellt. Dabei stößt er in seiner eigenen Firma auf Ungereimtheiten, die dazu führen, dass der Chef seiner Firma ihn liquidieren will, ihn in öffentlichen Misskredit bringt und sich seine Firma unter den Nagel reißt, so dass der reiche Oliver Queen, der den Anschlag natürlich überlebt, plötzlich ausgestoßen und mittellos dasteht.

In dieser Situation trifft er auf Black Canary, die ebenfalls den Verbrechern auf der Spur ist. Bei der Gelegenheit wird ein wenig Olivers bisheriges Leben als Sponsor durchleuchtet, die beiden kommen sich näher und werden ein Paar.

Die Jagd nach den Gangstern enthüllt Unglaubliches. Das Verbrecherkartell betreibt eine Art Verbrecherbank in internationalen Gewässern und vollführt Anschläge usw., um u. a. den Waffenhandel zu fördern. Auch Anlehnungen an Motive aus der Fernsehserie, wie die geheimnisvolle Insel und die Yakuza, kommen im Laufe der Handlung zum Tragen.

Verrat, Versöhnung und ein großer Showdown können nicht vollständig überzeugen, aber es bleibt doch eine gut lesbare, spannende Comicgeschichte. Die Zeichner Otto Schmidt, Juan Ferreyra und Stephen Byrne bieten professionelle Qualität ohne große Höhepunkte – als am herausstechendsten möchte man Otto Schmidt nennen. (KEA)

Rene Goscinny & Morris (Maurice de Bévère)
Vetternwirtschaft/Der Richter/Auf nach Oklahoma
Lucky Luke – Die Gesamtausgabe 1957 – 1958

Les cousins Dalton/Le juge/Ruée sur l'Oklahoma, Frankreich, 1971

Egmont Ehapa, Köln, 1. Auflage: 01/2004

HC-Album, Comic, Funny, Western, Adventure, Satire, 978-3-7704-2143-5, 160/2500

Aus dem Französischen von Gudrun Penndorf M. A.

Titelillustration und Zeichnungen von Morris

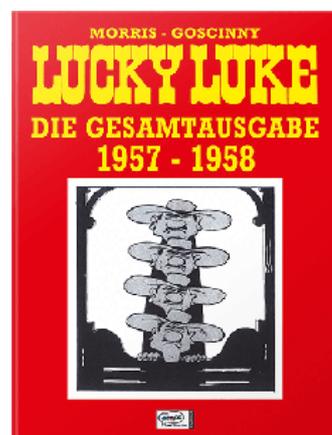
Mit Vorworten von Horst Berner

www.ehapa.de

www.lucky-luke.com

<http://lambiek.net/artists/g/goscinny.htm>

<http://lambiek.net/artists/m/morris.htm>



In eine seiner Geschichten baute Morris, so das Vorwort von Horst Berner, die historische Dalton-Bande ein, der, wie man weiß, kein gutes Ende beschieden war. Nachdem der Comic-Künstler die Figuren gemäß der Historie ins Gras hatte beißen lassen, führte die positive Resonanz der Leser dazu, dass er eine neue Dalton-Bande bildete, bestehend aus den Cousins von Bob, Grat, Bill und Emmett: Joe, Jack, William und Averell, die ihren Vorbildern jedoch in keiner Weise das Wasser zu reichen vermögen. Um sich mit Lucky Luke anlegen zu können, müssen sie erst ein hartes Training absolvieren. Aber ob das reicht gegen den Mann, der schneller schießt als sein Schatten? Die ebenfalls historische Persönlichkeit Roy Bean lieferte die Vorlage für die Story „Der Richter“. Lucky Luke geht hier seinem eigentlichen Metier als Cowboy nach, wird dann jedoch vom Richter als Viehdieb bezichtigt und wie jeder andere abgezockt. Erst das Auftauchen eines Konkurrenten um die Macht in Langtry und dann der Kavallerie bewirkt, dass der Richter einlenkt.

Da die Siedler nach immer mehr Land verlangen, kauft die Regierung den Indianern Oklahoma ab. Um jedem die gleiche Chance auf ein gutes Grundstück zu ermöglichen, soll eine Art Rennen stattfinden. Lucky Luke kommt die Rolle des Beobachters zu, der Betrügereien verhindern soll.

In allen Geschichten steckt mehr als nur ein Körnchen realer Begebenheiten, aber die Unterhaltung der Leser war Autor und Zeichner wichtiger als die getreue Nacherzählung der Geschehnisse. Dementsprechend darf man sich wieder köstlich amüsieren über die Naivität und bemühte Bosheit der Daltons, die quasi gespaltene Persönlichkeit eines Richters, der vieles für sich, aber durchaus auch Gutes für andere tut, und den Egoismus der Siedler und Glücksritter, die nicht unbedingt das bekommen, was sie sich erträumt haben, obschon einige über sich hinaus wachsen.

Lucky Luke ist hier noch nicht ganz so markant gezeichnet und darf sogar rauchen, aber das stört keinen, der Spaß an den satirischen Erzählungen hat. Interessant sind auch die Anmerkungen von Horst Berner, die einen Blick hinter die Kulissen erlauben.

Junge und alte Freunde des frankobelgischen Funnys werden eine vergnügliche Lesezeit mit diesem Hardcover-Album haben, das sich vor allem an treue Sammler wendet. (IS)

Chris Dingess
Chiroptera & Carniformaves
Manifest Destiny 3

Manifest Destiny, Vol. 3, Chiroptera & Carniformaves: Manifest Destiny
13 – 18, Image Comics, Skybound, USA, 2015

Cross Cult/Amigo Grafik GbR, Ludwigsburg, 11/2016

HC, 16 x 24 cm, Mystery, Adventure, Horror, Western, 978-3-95981-027-2, 128/2000

Aus dem Amerikanischen von Frank Neubauer

Titelillustration von Matthew Roberts & Owen Gieni

Zeichnungen von Matthew Roberts

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.cross-cult.de

www.facebook.com/crosscult

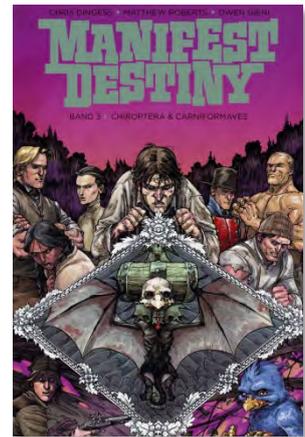
twitter.com/CrossCult

<https://imagecomics.com>

www.skybound.com/

<https://twitter.com/realdingess>

<https://twitter.com/shinolahead>



Nach drei Wochen relativer Ereignislosigkeit stoßen die Captains Meriwether Lewis und William Clarke mit ihrer Besatzung auf einen weiteren riesenhaften (Tor-) Bogen, der sich in der Ferne wölbt. Nachdem ein Putschversuch der Mannschaft mit einem symbolischen Faustkampf zunächst niedergeschlagen wurde, geht es an die Erkundung dieser Entdeckung. Der neue Bogen besteht offenbar aus Dung, und Lewis hat die Theorie entwickelt, dass die Materialien, aus dem die Bögen bestehen, mit den Kreaturen in Zusammenhang stehen, die in der Nähe anzutreffen sind.

Doch es bleibt keine Zeit, diese Theorie weiterzuspinnen, denn einer ihrer Männer wird von einem vogelartigen Wesen angegriffen und verletzt. Sie können das Wesen gefangen nehmen und an Bord ihres Schiffes bringen. Dort ist die erste Überraschung, dass das Wesen in verständlicher Weise sprechen kann. Es sollte als Opfer für den fledermausartigen Vameter dienen, der im Bogen lebt. Einmal im Monat müssen die vogelartigen Fezron dem Vameter ein Opfer bringen, damit er die anderen verschont.

Inzwischen haben die anderen Fezron den Scout Charbonneau entführt und sind dabei, ihn als „Bauchglück“ vorzubereiten. Als die Forscher in der Wohnstadt der Fezron ankommen, verständigt man sich darauf, dass die Menschen den Vameter töten und so ihren Scout lebend zurückerhalten sollen.

In den ruhigen Zeiten, da die zwangsverpflichtete Mannschaft über die bisherigen und möglicherweise zukünftigen Opfer der Expedition nachdenken kann, tritt der Unmut der Männer immer deutlicher zutage, was schließlich in einem rohen Kräftemessen zwischen Lewis und einem Vertreter der Besatzung gipfelt. Doch allen ist klar, dass Lewis' Sieg das Blatt nur kurz wieder gewendet hat und es bloß eine Frage der Zeit bis zu einer erneuten Meuterei ist.

Ein gemeinsamer Feind kommt in dieser Situation gerade recht. Der seltsame Vogelmensch, der noch dazu reichlich kauderwelscht, wirkt in den ersten Momenten reichlich albern und nicht wie eine ernst zu nehmende Gefahr. Doch Autor Chris Dingess schafft es, beim Leser eine gewisse Sympathie für die Fezron zu entwickeln, indem er dem ganzen Volk dieser Vogelmenschen eine dramatische Historie auf den Leib schreibt und sie in einer fast menschenähnlichen Gesellschaftsstruktur zeigt. Dagegen steht der alpträumhafte Vameter, eine Riesenfledermaus, die sich gnadenlos ihre Opfer holt und sich deren abgetrennte Köpfe auf den Halsstumpf pfpöft.

Das Abenteuer selbst ist relativ überschaubar, so dass Chris Dingess Raum bleibt, die Stimmungen an Bord auszuloten, einige Charaktere mittels Rückblenden zu vertiefen und diesen deutlichere Konturen zu geben. So fühlt man sich als Leser immer mehr wie ein (beobachtender) Teil der Mannschaft.

Bereits in Band 2 ist angeklungen, dass die Expedition nicht nur idealistische und wissenschaftliche Beweggründe hat und dass Lewis und Clarke selbst keine Chorknaben sind. Auch dies wird hier nochmals deutlich, vor allem in der schockierenden Schlusszene. Außerdem zeigt Dingess anhand mehrerer Logbucheinträge, dass bereits 1801, drei Jahre vor Lewis und

Clarke, eine Expedition diesen Weg vorweggenommen hat, deren Teilnehmer denselben Kreaturen und Schrecken begegnet sind und die mit denselben Problemen innerhalb der Mannschaft zu kämpfen hatten. Ein Thema, das bestimmt noch weiter ausgebaut wird. Ebenso ausbaufähig ist der SF-Aspekt der Geschichte, denn die ‚Chronik‘ der Fezron legt nahe, dass sie und der Vameter von einem fremden Planeten kommen. So spannt sich „Manifest Destiny“ langsam aber beständig in alle Richtungen immer weiter auf.

Ein unschätzbare Vorteil ist, dass Künstler Matthew Roberts der Serie mit seinem organischen Zeichenstil bisher durchgehend treu bleibt. Auch das vermittelt das Gefühl, *ein* großes, zusammenhängendes Abenteuer zu erleben. Wie zuvor sind die Farben leicht dreckig und verwaschen und passen damit fabelhaft zu der irgendwie doch recht pulpigen Story (im besten Sinne!).

Cross Cult präsentiert die „Manifest Destiny“-Serie in Form edler Hardcoverbände in Lederoptik.

Auch in Band 3 seiner bizarr-fantastischen Variante der Lewis und Clarke-Expedition gelingt es Chris Dingess, das Niveau der Vorgänger zu halten. Der Leser wird immer mehr ‚ein Teil der Mannschaft‘, in der sich zunehmend eine bedrohliche Nervosität breit macht. Neueinsteiger und neugierige Gelegenheitsleser sollten sich allerdings erst die Vorgängerbände besorgen. (EH)

Brian Wood

Blackout

Moon Knight 2

Moon Knight 7 – 12: Blackout/Live/Doctor/HQ/Rendered/Diaspora (Moon Knight 7 – 12: Blackout/Live/Doktor/Hauptquartier/Hilflos/Diaspora), Marvel, USA, 2014/15

Panin Comics, Stuttgart, 06/2015

PB mit Klappenbroschur, Comic, Superhelden, Mystery/Horror, Thriller, SF, 978-3-98798-424-1, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Titelillustration von Declan Shalvey

Zeichnungen von Greg Smallwood, Guiseppe Camuncoli

<http://paninishop.de/>

www.brianwood.com/

<https://twitter.com/brianwood?lang=de>

<http://dshalv.blogspot.de/>

<https://twitter.com/savagesmallwood?lang=de>

www.instagram.com/savagesmallwood/



Aliman Lor, der Regierungschef des afrikanischen Landes Akima, das inzwischen als Verbündeter des Westens mit stabilem politischem Klima gilt, hält sich in New York auf, um vor den Vereinten Nationen zu sprechen. In der Gestalt von Mr. Knight gelingt es Marc Spector, ein Attentat auf Lor zu verhindern. Eine Tat, in die offenbar Sectors Psychotherapeutin Elisa Warsame verstrickt ist.

Bei ihrer nächsten Sitzung führt Warsame Spector unter Hypnose in die Vergangenheit, wo er Zeuge wird, wie Aliman Lor, damals noch Rebellenführer, Warsames Eltern ermordet hat. Die Hypnose schwächt Spector, und Warsame wird zum neuen Träger von Khonshus Geist. Mit ihren neuen Fähigkeiten bringt sie die UN-Sicherheitsangestellte Gloria Roza unter ihre mentale Gewalt, und zwingt sie dazu, Lor beim Eintreffen im UN-Gebäude zu töten.

Spector kann den Anschlag in letzter Sekunde verhindern, gilt aber nun selbst als Gefahr für den Afrikaner. Da seine Identität als Moon Knight und sein teils brutales Vorgehen keine Geheimnisse sind, wird Spector in ein Geheimgefängnis eingeliefert, wo er nun, da ihn Khonshu verlassen hat, auf sich allein gestellt ist. Doch auch ohne die Hilfe des ägyptischen Gottes gelingt es Spector auszubrechen. Mit Hilfe einer Bloggerin, die seine Tätigkeiten als Moon Knight verfolgt, bringt er die Wahrheit über Elisa Warsame und Aliman Lor ans Licht.

Unter dem „Marvel NOW“-Banner war „Moon Knight“ von Beginn an als Experiment in der Art geplant, dass jede Staffel (je 6 Heften, was auch dem Inhalt eines Paperbacks entspricht) von

einem anderen Kreativteam gestaltet werden sollte. Mit der vorliegenden Staffel 2 hat Brian Wood („DMZ“, „Northlanders“) als Autor übernommen, der Zeichenstift ging an den Newcomer Greg Smallwood.

Das Konzept spiegelt sich in der Figur wieder, die früher, in „Moon Knight“, Volume 4 (2011 – 2012), schon körperlich deutlich martialischer und ziemlich „Spawn“-like angelegt war, hier aber – im wahrsten Wortsinne – deutlich anders gezeichnet ist. So ist der aktuelle Moon Knight an sich, respektive sein ‚Träger‘ Marc Spector, kein klar umrissener Held, sondern ein psychisch labiler Ex-Soldat mit mehrfacher Persönlichkeitsspaltung und dazu noch der Träger des ägyptischen Gottes Khonshu. Entsprechend sollte man den Vorgängerband gelesen haben, um auch Sectors Geschichte wenigstens im Ansatz zu kennen und was es mit Moon Knight, Mr. Knight, Khonshu und dem Anzugtypen mit Vogeltotenschädel auf sich hat – und wie die alle in Sectors Kopf Platz finden.

Moon Knight sieht sich selbst als „Beschützer der nächtlichen Reisenden“, was zwar hier erwähnt, doch in den Warren Ellis-Geschichten sehr viel besser und fantasievoller transportiert wurde. Brian Woods Story dagegen ist deutlich geerdeter, mehr Thriller als Mystery und – der Hauptunterschied – durchgehend zu lesen. Und auch wenn die Story eines ehemaligen Kriegsverbrechers, der sich im Lauf der Jahre eine weiße Weste übergestreift hat und nun für seine ehemaligen Taten zahlen soll, nicht gerade neu ist, so ist sie von Wood doch sehr elegant und trickreich erzählt. Denn erst nach und nach fügen sich alle verstreuten Puzzlesteine sauber zu einem runden Ganzen zusammen, das Wood noch mit einem überraschenden Schlusswist krönt.

Erschwerend kommt für den Helden hinzu, dass er selbst übertölpelt wird und zu einem Bauernopfer im Spiel seiner Gegnerin werden soll. Der ägyptische Gott Khonshu, der Spector seine Kräfte verleiht, wendet sich nicht nur von ihm ab, sondern sogar seiner direkten Feindin zu. So muss Spector, ähnlich des klassischen suspendierten Polizisten im Krimi, als ganz normaler Mensch seinen Verdacht beweisen, seine Gegenspielerin besiegen und den Fall beenden.

Greg Smallwoods Zeichnungen sind nun nicht gerade opulent zu nennen, doch erwartet man dies auch gar nicht. Der Künstler konzentriert sich auf die Figuren, beachtenswerte Hintergründe gibt es kaum. Stattdessen spielt er gern mit der Panelaufteilung. Immer wieder ist das derart gestaltet, dass z. B. die Panelgröße auf einer Seite immer gleich ist, mehrere Panels aber ein größeres, zusammenhängendes Bild ergeben. Wie im Vorgängerband ist die Farbgebung eher trist.

Aufgrund der durchgehenden Story ist „Blackout“ deutlich anders gelagert als der Vorgänger, und doch ist der Band eine gelungene Fortsetzung. Der experimentelle und minimalistische Charakter, den das Team Ellis und Shalvey definiert haben, wurde auch hier beibehalten. (EH)

Al Ewing

Avengers vs. S.H.I.E.L.D.

New Avengers 3

New Avengers (2015) 12 – 18: A.I.M. vs. S.H.I.E.L.D., Part 1 – 6 + And One for Your Dreams ..., Marvel, USA. 2016/17

Panini Comics, Stuttgart, 05/2017

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, Mystery, Urban Fantasy, 978-3-7416-0138-5, 156/1699

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Julian Totino Tedesco

Zeichnungen von Carlo Barberi, Paco Medina, Juan Vlasco, Jesus

Aburtov, Dono Sanchez Almara

www.paninicomics.de

<http://alewing.tumblr.com>

<http://totinotedesco.blogspot.com>

<http://carlobarberi.com>

<http://paco-medina.blogspot.com>

<http://elvlasco.deviantart.com>

<https://twitter.com/aburtov?lang=de>

<http://donomx.deviantart.com>

<http://turbodefiant.com>



Der vermögende Mutant Roberto da Costa/Sunspot hat ein neues Avengers-Team aufgebaut und als Support-Team die einstige Verbrecher-Organisation AIM angeschlossen, die er aufkaufen und von der etliche wissenschaftliche Mitarbeiter überzeugt werden konnten, künftig für ihn zu arbeiten. Nach den jüngsten Aktionen wird das Team jedoch von S.H.I.E.L.D. voller Misstrauen beobachtet. Die Regierungsbehörde entsendet Clint Barton/Hawkeye und Melissa Gold/Songbird als Doppelagenten, um die wahren Pläne von Roberto herauszufinden, von dem angenommen wird, dass er künftig die Ziele von AIM verfolgen wird.

Darüber ist Roberto natürlich im Bilde, und er hat Gegenmaßnahmen getroffen. Womit er hingegen nicht gerechnet hat, ist, dass einer von Nick Furys treuen Gefährten, Dum Dum Duggan, dessen Persönlichkeit nach seinem Tod in Robotkörpern fortlebt, von einem Agenten manipuliert wurde, so dass diese in Scharen die Mutanten angreifen.

Als wäre das nicht schon schlimm genug, versucht auch der Schöpfer, bei dem es sich um den bösen Reed Richards aus dem untergegangenen Ultimativen Universums handelt, seine Macht auszuweiten und greift die New Avengers an. Ob Roberto, der noch ein Ass im Ärmel hat, gegen das skrupellose Genie bestehen kann?

Die „New Avengers“ erleben gegenwärtig genau das, was für Mutanten seit Jahren gang und gäbe ist, obwohl nur einige ihrer Mitglieder zum Homo Superior gehören, während die übrigen ihre Talente auf andere Weise erlangt haben. Die Kombination aus besonderen (Mutanten-) Fähigkeiten, überlegener Technologie, Geld und Einfluss macht den Menschen Angst, und die staatlichen Behörden wollen in ihrem Kontrollwahn lieber zerstören als mit einer solchen Gruppe, die ihre Eigenständigkeit behalten will – schon um sich vor (staatlichem) Missbrauch zu schützen – , gegen gemeinsame Feinde zu kämpfen.

Infolgedessen bekommt es das Team um Roberto da Costa gleichzeitig mit S.H.I.E.L.D. zu tun und mit dem Schöpfer inklusive dessen Helfer. Beide Angreifer operieren äußerst skrupellos und ohne Rücksicht auf Menschenleben, was man zwar von Verbrechern wie dem Schöpfer und der WHISPER-Gruppe erwartet, denen es um Macht und andere persönliche Vorteile geht, doch möchte man bei Regierungsorganisationen immer noch gern glauben, dass sie zum Wohl ihres Landes bzw. der ganzen Menschheit arbeiten.

Der Comic verdeutlicht, dass das Misstrauen (auch in der Realität) gegenüber den Behörden tief sitzt. Längst sind viele Organisationen zu einem eigenen Staat im Staat geworden, und die Mitarbeiter sorgen sich in erster Linie um ihren Aufstieg in der Hierarchie, die Festigung ihrer Position und den Erhalt oder die Mehrung von Privilegien. Für sie heiligt der Zweck die Mittel; wer gefährlich ist, muss ausgeschaltet werden, Kollateralschäden werden in Kauf genommen. Ihren eigentlichen Aufgaben kommen sie bloß am Rande nach, und dass sie eigentlich dem Volk dienen sollten, steht bloß aus dem Papier. Sie haben Macht und lassen sich von ihr korrumpieren.

Zwar hat Roberto seine Feinde erkannt und ist gerissen genug, um Gegenmaßnahmen zu ergreifen, doch die Kooperation mit ehemaligen AIM-Wissenschaftlern hat, auch wenn die neuen Angestellten offenbar loyal zu ihm stehen, ein ‚Geschmäcke‘, denn lange genug wollten deren Führungskräfte die Welt erobern, sie kämpften gegen Iron Man, Captain America, die Avengers und andere. Bislang stand Roberto stets auf der richtigen Seite, aber die Frage drängt sich auf, ob auch ihn seine Möglichkeiten nicht eines Tages verführen könnten. Schon andere sind in ihrem Forschungsdrang oder in ihrem Streben, die Welt zu verbessern, zu weit gegangen, seien es Henry Pym, der Ultron erschuf, jene X-Men und Guardians, die den Schwarzen Vortex benutzten, die Illuminati bei ihrem Versuch, die eigene Erde zu retten, usw. usf.

So weit ist die Handlung allerdings noch nicht gediehen. Einstweilen befasst sich Roberto mit den naheliegenden Problemen und der Realisierung seiner Zukunftspläne: American Intelligence Mechanics ... AIM. In Letztere sind nicht alle seine Freunde eingeweiht, und einige sehen sich aus verschiedenen Gründen auch nicht länger als Mitglieder des Teams. Ein Neubeginn unter dem Titel „U.S.Avengers“ wurde angekündigt.

Die Zeichnungen, obschon von zwei verschiedenen Pencilern, sind sehr homogen und recht gefällig, dazu stimmungsvoll koloriert.

Wenn man die Lektüre ohne Vorkenntnisse beginnt, findet man schnell hinein, da sich alles, was man wissen muss, aus der Handlung ergibt. Allein den Überblick über die verschiedenen Charaktere zu behalten, ist etwas schwierig, vor allem wenn man entweder nur die älteren oder

jüngeren Figuren und deren Hintergründe kennt. Einige Bezüge kann man bloß erahnen. Infolgedessen ist der Titel für Gelegenheitsleser nur bedingt geeignet. Gefallen die Ideen und Illustrationen, sollte man mit Bd. 1 beginnen und überlegen, ob man auch die Folgeserie lesen möchte, in der ein zum Teil neues Team aufgestellt wird. (IS)

Dennis Hopeless, Rex Ogle

Invasion der Dämonen

Die neuen X-Men 3

All New X-Men (2016) 12 – 16 + Annual 1 (II), Marvel, USA, 2016/17

Panini Comics, Stuttgart, 06/2017

PB, Comic, Superhelden, SF, Mystery, Action, Urban Fantasy, 978-3-7416-0128-6, 124/1499

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Mark Bagley

Zeichnungen von Mark Bagley, Andrea Broccardo, Andrew Hennessy (Tusche), Rachele Rosenberg, Nolan Woodard (Farben)

www.paninicomics.de

<http://dennishopeless.com>

<https://twitter.com/rexogle?lang=de>

<https://de-de.facebook.com/MarkBagleyOfficial/>

<https://de-de.facebook.com/Andrea-Broccardo-s-Art-147832685590322/>

<http://rachellerosenberg.com>

<http://nolan.blogspot.com>

<http://nolanwoodard.deviantart.com>



Nachdem die Beziehung von Wolverine und Angel schon ziemlich am Ende schien, finden die beiden doch wieder zueinander bei einer Art ‚Abenteuer-Trip‘, bei dem Wolverine sich eigentlich hatte abreagieren und gleichzeitig lokale Probleme lösen wollen. Dabei kam ihr immer jemand zuvor mit besten Absichten. Ihre Wertschätzung zeigt sie Angel ausgerechnet inmitten von Dämonenhorden.

Derweil sucht Iceman nach seinem Coming Out einen Partner, wobei Genesis und Oya ihn tatkräftig unterstützen wollen. Natürlich geht das völlig schief, doch der Zufall lässt ihn einen gewissen Romeo kennenlernen, der für eine dicke Überraschung gut ist, vermutlich aber auch für spätere Konflikte.

Derweil langweilt sich Cyclops, der sich noch immer von den Verletzungen erholt, die er sich im Kampf gegen Toad (# 2) zugezogen hat, grenzenlos. Irgendwie ist es für ihn wie ein Playstation-Game, als er versucht herauszufinden, was Beast Geheimnisvolles in seinem Labor treibt. Diese Bemühungen werden jedoch mit Leichtigkeit abgewehrt.

Und dann sind sie auch schon da: die Dämonenhorden der Goblin Queen. Die jungen X-Men vereinigen ihre Kräfte, um den mächtigen Gegner zurückzudrängen, während Beast, der eingefleischte Wissenschaftler, verzweifelt nach einer Lösung für die magische Bedrohung sucht. Welchen Preis er dafür zahlen muss, bleibt abzuwarten.

Unabhängig von der Hauptgeschichte ist die abschließende „Annual“-Story zu betrachten. Hier sieht sich Danielle Moonstar, die zwar ihre ursprünglichen Fähigkeiten als Mutantin verloren hat („House of M“), jedoch nach dem Fall von Asgard aufgrund eines Handels mit Hela ihre Walküren-Kraft zurückerlangte, einer Mutantin gegenüber, der aufgrund einer Erkrankung der Tod immer näher kommt und die in ihrem Wahn ihre Kräfte missbraucht.

Die vorliegenden Episoden der „neuen X-Men“ sind relativ in sich abgeschlossen, so dass sich der Band auch dann gut lesen lässt, wenn man die vorherigen Geschehnisse nicht kennt. Zwar geht es nahtlos weiter, doch zunächst darf man den Aktionen einzelner Mitglieder folgen, die sich um ihr Privatleben kümmern, welches gerade ziemlich auf dem Kopf steht, bevor sie zusammen gegen einen alten Feind kämpfen, der schon mehrmals für tot gehalten wurde, aber immer wieder auftaucht:

Madelyne Pryor ist die erste Frau von Cyclops (dem alten) alias Scott Summers. Nachdem er sie für die zurückgekehrte Jean Grey/Marvel Girl und „X-Factor“ verließ, sie den gemeinsamen Sohn Nathan Summers/Cable verlor und herausfand, dass sie lediglich ein Klon von Jean ist, geschaffen von Mr. Sinister, wechselte sie die Seiten und wurde zur Goblin Queen und zeitweilig auch zur Red Queen des Hellfire Clubs und Hellfire Cults sowie zu einem Mitglied der Sisterhood of Mutants. Bei den Lesern erfreut sie sich nach wie vor großer Beliebtheit, so dass sie immer wieder aus der Versenkung geholt wird und wie aktuell auf der Erde Chaos mit ihren Dämonen stiftet.

Damit ist im Prinzip der Spannungsteil auch schon abgehakt, denn für die „X-Men“ sind auch reichliche *soap*-Anteile wichtig, und gerade dieser Mix sorgt für eine unterhaltsame Lektüre. Die persönlichen Probleme der Teenager sind nachvollziehbar und berühren.

Beispielsweise akzeptiert der junge Iceman seine Homosexualität sehr viel früher als sein erwachsenes Alter Ego, der erst nach mehreren gescheiterten Beziehungen die Möglichkeit in Betracht zu ziehen beginnt, dass sein Interesse eigentlich Männern gilt.

Angel leidet darunter, dass sich Wolverine immer wieder unnötig in Todesgefahr begibt. Zwar überlebt der Klon des verstorbenen Originals (Logan/James Howlett) aufgrund ererbter Heilungskräfte nahezu alles, doch empfindet sie trotz allem Schmerzen und ängstigt ihren Freund. Warum nur? Umgekehrt verfügt auch Angel über eine dunkle Seite, die er in Schach hält und deren Ausmaß Wolverine nicht zu erfassen vermag, so dass sie durchaus der Katalysator sein könnte, wenn er die Beherrschung verliert.

Beast ist weiterhin davon überzeugt, dass die jungen X-Men in ihre eigene Zeit zurückkehren müssen. Seine jüngsten Zeitreise-Experimente verliefen bisher genauso fruchtlos wie die seines älteren Pendants. Nun scheint er sich ein neues Problem aufgebürdet zu haben, dessen Konsequenzen noch nicht ersichtlich sind.

All das zieht das Publikum in den Bann und macht neugierig, wie es weitergehen wird. Die kurze Episode mit Danielle Moonstar, die aus dem Zusammenhang gerissen wirkt, kann nicht mithalten, denn sie ist schon zu Ende, bevor man den Figuren und ihren Motiven auch nur nähergekommen ist. Ein typischer Heft-Füller, um eine bestimmte Seitenzahl zu erreichen.

Zeichnerisch vermögen sowohl Mark Bagley („The New Warriors“, „The Amazing Spider-Man“, „Justice League of America“) als auch Andrea Broccardo („Dr. Strange/Punisher“, „Civil War II“, „The Amazing Spider-Man“) zu überzeugen, denn ihre Bilder sind sehr gefällig im idealistisch-realistischen Stil. Nicht bloß Action-Szenen, sondern auch ruhige, handlungsarme Motive vermögen beide abwechslungsreich dazustellen.

„Die neuen X-Men“ ist eine Serie, die momentan viel Spaß macht, weil die Handlung Spannung und persönliche Konflikte im Wechsel bietet, zudem die Illustrationen sehr schön sind, so wie man sich das von den „X“- (und eigentlich allen Superhelden-) Serien wünscht. Band 3 arbeitet einige bereits angesprochene Probleme teilweise auf und stellt die Weichen für neue, kann aber auch von Gelegenheitslesern problemlos nachvollzogen werden. (IS)

Disney Enterprises, Inc. (Hrsg.)

Carl Barks Onkel Dagobert 7

© Disney Enterprises, Inc., USA, 2010

Egmont Ehapa, Köln, 11/2010

HC-Album, Ehapa-Comic-Collection, Funny, Adventure, Krimi, SF,

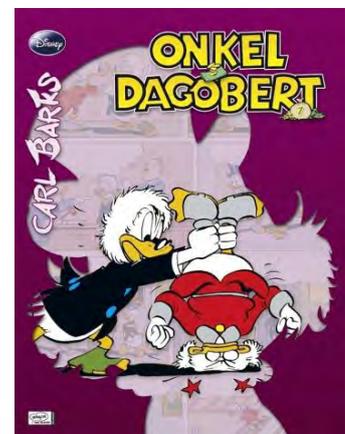
Fantasy, 978-3-7704-3397-1, 160/2495

Aus dem Amerikanischen von Dr. Erika Fuchs

Titelillustration und Zeichnungen von Carl Barks

www.egmont-comic-collection.de

<http://disney.go.com>



Im 7. Hardcover-Album aus der Reihe „Carl Barks Onkel Dagobert“ erwartet den Leser eine Auswahl von 21 Geschichten aus den Jahren

1956 – 1960. Treue Leser dürften auf vieles davon wenigstens schon einmal in anderen deutschen Disney-Ausgaben gestoßen sein. Man sollte daher abwägen, ob es notwendig ist, sich auch diese Edition komplett zuzulegen, oder ob man besser selektiv vorgeht und ergänzt, wo sich Lücken in

der Sammlung befinden, denn knapp 25 Euro sind nicht gerade wenig Geld, auch wenn man dafür 160 Seiten und einen großformatigen Band bekommt.

Die vorliegenden Storys weisen eine Länge von 1 Seite bis 22 Seiten auf. Erzählt und gezeichnet wurden sie von Carl Barks, der es großartig verstand, die Gestik und Mimik der Figuren zu benutzen, um seine Botschaften nicht nur durch Worte zu vermitteln. Als Übersetzerin war Dr. Erika Fuchs dafür zuständig, den Wortwitz ins Deutsche zu übertragen und sich entsprechende Namen für Personen, Orte, Erfindungen etc. auszudenken.

„Onkel Dagobert, der reichste Mann der Welt“ wird erneut von seinem Rivalen MacMoneysack herausgefordert, der behauptet, dass sein Vermögen das größere sei. Sie einigen sich darauf, ihre gesamte Habe zu verkaufen und den Erlös in Silber von einer Jury vermessen zu lassen. Zwar ist Dagobert überhaupt nicht begeistert, prosperierende Unternehmen abstoßen zu müssen, aber auf seinen Titel will er nicht verzichten. Schnell stellt sich heraus, dass der Gegner schon im Vorfeld fiese Tricks angewandt hat und auch kurz vor dem Entscheid vor nichts zurückschreckt.

Die Panzerknacker wollen mit ihrem „Hans Hackebeil“, einer Art Supertraktor, Dagoberts Geldspeicher knacken. Dieser nutzt die verbleibende Zeit bis zur Fertigstellung der Maschine, um seine Taler unauffällig in ein Versteck auszulagern. Dass dieses Gelass aber auch nicht auf Dauer sicher ist, entsetzt ihn genauso wie der Umstand, dass ausgerechnet die Panzerknacker durch einen unglücklichen Zufall schon wieder in die Nähe seines Geldes gelangt sind.

Dagobert entdeckt „Die Insel im All“ und meint, dies sei der beste Ort, um seine Taler vor allen Gaunern in Sicherheit zu bringen. Der Flug ist lang und entbehrungsreich – und dann erweisen sich die Planetoiden (korrekt: Asteroiden, denn die Ducks haben den Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter angesteuert) als untauglich für diesen Zweck. Dagobert will schon aufgeben, als sie einen paradiesischen Asteroiden entdecken und in seiner Nähe ein geeignetes Objekt, auf dem es offenbar bloß Vögel gibt. Und menschenähnliche Bewohner ...

Dagobert will eine Ladung Goldbarren nach Entenhausen holen und glaubt, an Bord eines Segelschiffs, das für den Transport am günstigsten ist, würden Räuber den Schatz niemals vermuten. Die Panzerknacker können seinen Gedankengängen jedoch folgen und liegen bereits auf der Lauer. Sie entern das Schiff, lassen sich zunächst täuschen, doch dann hilft ihnen sehr zu Dagoberts Verdruss der Zufall. „Das große Tauschgeschäft“ bringt unverhofft die Rettung.

Das wären nur einige Beispiele für die längeren Geschichten, die stets sehr abenteuerlich angelegt sind, teils in Entenhausen, aber auch in exotischen Ländern und sogar im Weltraum spielen. Oft ziehen die Figuren eine Lehre aus dem Erlebten oder werden am Ende für *fair play* belohnt. Die kurzen Erzählungen setzen auf Situationskomik und Pointen.

Wie der Titel bereits verrät, steht grundsätzliche Onkel Dagobert im Mittelpunkt der Handlung. Unterstützt wird er bei vielen Unternehmungen von seinen Neffen, die ihm stets helfen und nicht, wie in anderen Storys, gegen den Geizkragen arbeiten. Das übernehmen die Panzerknacker und MacMoneysack. Es gibt aber auch einige kurze Erzählungen, die Daniel Düsentrub und seinem Helferlein gewidmet sind, so dass sich ab und zu nicht alles nur ums Geld dreht.

In der Summe sind alle Geschichten witzig und fantasievoll, und man liest sie immer wieder gern, ohne dass man die Errungenschaften späterer Jahrzehnte vermisst. Tick, Trick und Track vertreiben sich die Zeit mit Brettspielen – und nicht an der Playstation. Die sollten junge und reifere Leser vielleicht auch wieder einmal aus dem Schrank holen, um Spaß zu haben ... (IS)

Todd McFarlane, Brian Holguin

Spawn – Origins Collection Band 8

Spawn 88 – 100, Image Comics, USA, 2013 (1999/2000)

„Spawn“ wurde erdacht von Todd McFarlane

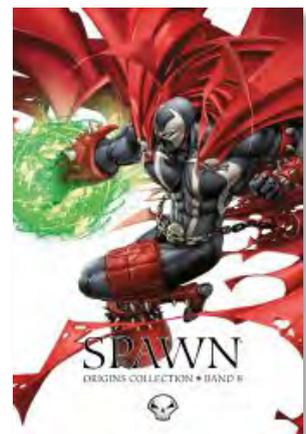
Panini Comics, Stuttgart 08/2016

HC, vollfarbige Graphic Novel im Comic-Format, Horror, Splatter, 978-3-95798-826-3, 372/2999

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Titelillustration von Clayton Crain

Zeichnungen von Greg Capullo, Danny Miki, Lee Matsunami, Todd McFarlane, Brian Haberlin, Dan Kemp, Dave Kemp



Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.paninicomics.de

www.image.com

www.spawn.com

<http://claytoncraigne.com>

<http://heycat.deviantart.com>

www.lambiek.net/artists/t/turner_dwayne.htm

<http://thegregcapullo.deviantart.com>

<http://koimando.deviantart.com>

www.haberlin.com

Um sich nicht im Konflikt zwischen Himmel und Hölle zermalmen zu lassen und weil er seinen eigenen Weg gehen will, zieht sich Spawn zurück. Das wollen die antagonistischen Kräfte jedoch nicht zulassen, denn in ihrer ewigen Auseinandersetzung kommt ihm die Rolle des Züngleins an der Waage zu. Infolgedessen lassen sie nichts unversucht, um ihn aus seinem Versteck zu locken und in ihre Richtung zu zwingen.

Das Ganze gipfelt darin, dass die höllische Kreatur Urizen entfesselt und auf die Erde losgelassen wird. Cogliostro erklärt Spawn und Angela, die aus dem Kreis der Engel verstoßen wurde und sich auf Spawns Seite geschlagen hat, dass man dieses Wesen nicht vernichten, sondern lediglich einsperren kann.

Die himmlischen Scharen betrachten diese Entwicklung als Provokation, und einige Engel-Schwadronen wollen zuschlagen, entgegen Gottes Befehl, doch das ist genau, was die Höllenfürsten sich erhoffen, einen Grund für einen Gegenangriff – und damit würde der Krieg ausgelöst, bei dem die Menschheit nur verliere kann. Angela versucht, ihre Schwestern zur Vernunft zu bringen.

Derweil nimmt Spawn den schier aussichtslosen Kampf gegen Urizen auf, bei dem er unerwarteten Beistand erhält und die Chance bekommt, mit einem alten Widersacher abzurechnen. Und einer der tapferen Helden wird sterben ...

Die kurze Zusammenfassung wird der Handlung kaum gerecht, denn es geschieht sehr viel auf diesen Seiten, welche die US-Hefte 88 bis 100 beinhalten, also, einen Band mehr als üblich. Die Geschichte beginnt mit der Suche nach Spawn seitens der himmlischen und höllischen Mächte. Es wird Druck auf Spawns Freunde ausgeübt, und die Handlanger der Höllenfürsten haben durchaus ihre Mittel, um Spawn zum Handeln zu zwingen.

Aber nicht nur auf ihn richtet sich der Fokus: Auch Cogliostro und Angela haben wichtige Handlungsanteile, ebenso die Fitzgeralds – Als Witwe Wanda, die plötzlich schwanger ist, ihr Mann Terry, einst Als bester Freund, der lange bezweifelt, dass das Baby von ihm ist, zumal die ganze Schwangerschaft sehr seltsam erscheint, und Cyan, die genauso wie Wandas Großmutter eine besondere Verbindung zu Spawn hat und gemeinsam mit dieser um ihn bangt.

Geschickt wird die Handlung auf den großen Knall ausgerichtet, der schon vorab für # 100 angekündigt wurde: Eine wichtige Person muss sterben! Aber wer? Spawn selbst, Angela, Granny oder ...? Es ist auf jeden Fall eine Tragödie, durch die eine Lücke im „Spawn“-Kosmos entstand, welche kaum zu schließen ist.

Immerhin ist nun die Problematik, die in hundert Heften im Hintergrund schwelte, nämlich dass Spawn für die Hölle kämpfen soll, fürs Erste beendet, und als Leser fragt man sich, wie es weitergehen wird, was als Nächstes kommt, denn der Kampf zwischen den Mächten ist schließlich nicht vorbei, und ‚lediglich‘ der unmittelbare Ausbruch des Krieges konnte verhindert werden. Man darf daher gespannt sein, in welche Richtung Todd McFarlane und seine Co-Autoren die Story lenken werden.

Der Sammelband endet mit einer Tragödie, wie man sie nicht unbedingt erwartet hätte, und lässt offen, was nun auf die Protagonisten zukommt. Eine gelungene Eskalation der Handlung zu einem Höhepunkt, der einer 100-Nummer würdig ist. (IS)

Mike Butterworth
Elekton in Aufruhr
Trigan 3

The Revolt of the Lokans + War with Hericon + Revolution in Zabriz,
GB, 1966/67

Panini Comics, Stuttgart, 01/2016

HC-Album, SF, Fantasy, Adventure, Action, 978-3-95798-604-7,
70/1499

Aus dem Englischen von Susanne Picard, Mareike Viebahn, Uwe
Peter

Titelillustration und Zeichnungen von Don Lawrence

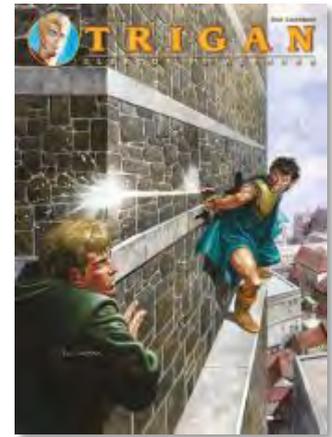
Künstlerfotos von Don Lawrence Collection

Mit Nachworten von N. N.

www.paninicomics.de

www.triganempire.co.uk

<http://donlawrence.co.uk>



Trigo ist es gelungen, das Reitervolk der Triganer sesshaft und sie zu einer Macht werden zu lassen, die nicht so leicht auszulöschen ist. Die von ihnen unterworfenen kriegerischen Loka begehren jedoch auf wegen ungerechter Verwalter und finden in einem Händler, der seinen Sohn im Kampf gegen die Triganer verloren hat, einen enigmatischen Anführer, welcher sie gegen die Feinde in den Krieg senden will. Dank des Rats einer weisen Frau kann er Trigo durch ein Gift verwirren, das ihn zu einem Tyrannen werden lässt. Nachdem die Triganer ihren Herrscher abgesetzt haben, beginnt die Invasion der Loka.

Auf der anderen Seite Elektons, jenseits eines großen Meeres, befindet sich das Reich Herikon, zu dem sich Trigo Handelsbeziehungen wünscht. Der Vertrag kommt zustande und wird außerdem durch die Hochzeit von Trigo und Ursa, der Schwester des herikonischen Herrschers, besiegelt. Dann jedoch liefert ein nicht mehr zeitgemäßes Gesetz den Anlass für einen Krieg, der nur zur Zerstörung beider Reiche führen kann.

Trigo, inzwischen Kaiser des Reichs Trigan, sendet seinen Neffen Janno nach Zabritz. Der junge Mann, der vielleicht einmal der nächste Kaiser wird, soll sich nicht bloß als Krieger, sondern auch als Politiker bewähren. Janno erkennt schnell, dass der dortige Verwalter seine Befugnisse überschreitet, kann aber wenig tun, weil er im Verließ landet. Mit Hilfe hat er nicht zu rechnen, da Trigo den Lügen des Verwalters glaubt, dass Janno die Bevölkerung aufgewiegelt habe.

Früher war alles noch ganz klar: Die Guten waren gut, die Bösen böse. Als Leser wusste man sofort Bescheid und bezog die Spannung einer Story daraus, dass man den/die Helden ins Verderben laufen sah und sich fragte, wie er/sie das Blatt vielleicht würden wenden können. Der Handlungsaufbau war einfach und leicht nachvollziehbar. Langwierige Erklärungen, wie sie heute oft für eine verschlungenerere Handlung notwendig sind, erübrigten sich.

Den hier involvierten Figuren wird durch Fremdherrscher Unrecht zugefügt, so dass sie rebellieren; ein Händler behauptet, man habe ihn grundlos gebrandmarkt, wofür er einen Ausgleich nach einem alten Gesetz fordert, weshalb ein Unschuldiger getroffen wird; und ein skrupelloser Verwalter versklavt ein Volk, während er nach Höherem, ja, nach der Kaiserkrone strebt.

Entsprechend klar sind die Folgen: Die Unzufriedenen erheben sich, der betrügerische Händler wiegelt das Volk auf, während für den zu Unrecht Geschädigten sein Herrscher Rache üben will, und der ambitionierte Verwalter lässt jeden töten, der ihm im Weg steht, sogar die Sklaven, die eigentlich seine Reichtümer mehren. Daraufhin ersinnen die Gerechten unter Trigos Führung mutige und zugleich riskante Pläne, um ihre Angehörigen zu befreien, den Krieg abzuwenden und ein friedlicheres Miteinander zu ermöglichen.

Diese Erzählstruktur ist typisch für die damalige Zeit, stellt aber im Grunde immer noch die Ausgangssituation zeitgenössischer Storys dar. Oder werden die heutigen Helden etwa nicht von perfiden Gegnern in eine Falle gelockt, die sie zu spät erkennen? Und erst nachdem sie sich mit der Situation auseinandergesetzt und meist neue Freunde gefunden haben, können sie alles bereinigen. Der Vorgang ist inzwischen bloß weniger direkt, die Geschichten und Charakterzeichnungen sind komplexer.

Etwas enttäuschend ist, wie leicht die sonst so souveränen Anführer auf Verräter und ihre Tricks hereinfliegen. Angesichts ähnlicher Vorkommnisse in der Vergangenheit sollten sie vorsichtiger und vorausschauender sein, auch jungen Angehörigen und Gefährten, die sich stets als vertrauenswürdig erwiesen haben, mehr Glauben schenken als Personen, bei denen man sich fragt, wer ihnen dieses Amt eigentlich verliehen hat.

Hinzu kommt, dass die Triganer (und anderen Völker) zwar über eine futuristische Technik verfügen, sie es jedoch versäumt haben, Gesetze aus alten Zeiten den neuen Begebenheiten anzupassen. Diese wirken barbarisch, denn Einkerkерung, Zwangsarbeit, Folter und der Tod sind gang und gäbe. Die Wissenschaftler sind eifrig am Erfinden, doch für eine Überarbeitung der Rechtsprechung ist keiner zuständig, so dass Trigo immer wieder grausame Urteile fällen muss.

Die Storys sind spannend und durch ihre Geradlinigkeit kurzweilig, weil sie auf überflüssiges Blabla verzichten. Die großartigen Zeichnungen – ohne PC – sind zudem ein Augenschmaus, wie man ihn leider kaum noch zu sehen bekommt.

„Trigan“ ist eine tolle SF-Serie mit vielen Fantasy-Elementen, die ihre Anleihen in der Antike (Rom) sucht und durch wundervolle Illustrationen besticht. Kenner und Nostalgiker werden hiermit überaus glücklich sein. (IS)

Mike Carey

Ein Toter klopft an

The Unwritten oder Das wirkliche Leben 3

The Unwritten 13 – 18: Dead Man's Knock 1 – 4:

Monsters/Atrocities/Bloodlettings/Conversations + The Many Lives of

Lizzie Hexam/MIX (The Unwritten 13 – 18: Ein Toter klopft an 1 – 4:

Monsters/Gräueltaten/Aderlass/Gespräche + Die vielen Leben von Lizzie

Hexam/MIX), DC/Vertigo, USA, 2010

Panini Comics, Stuttgart, 04/2012

PB mit Klappenbroschur, Comic, Dark Fantasy, Mystery, 978-3-86201-

292-3, 160/1895

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von Yuko Shimizu

Zeichnungen von Peter Gross, Ryan Kelly (Finish von „Die vielen Leben der Lizzie Hexam“)

<http://paninishop.de/>

www.vertigocomics.com/

<http://mikeandpeter.com/>

<https://twitter.com/michaelcarey191?lang=de>

<http://yukoart.com/>

www.instagram.com/yukoart/?hl=de

www.petergrossart.com/

<http://funrama.blogspot.de/>



Allein die Ankündigung eines 14. ‚Tommy Taylor‘-Romans sorgt dafür, dass alle bisherigen Verkaufsrekorde gebrochen werden. Und das, obwohl der Autor Wilson Taylor angeblich tot ist. Doch ‚Tommy Taylor 14‘ ist eine Fälschung von Wilsons Feinden, produziert unter strengsten Geheimhaltungsmaßnahmen, um den Autor aus seinem Versteck an die Öffentlichkeit zu locken.

Wilson's Sohn Tom Taylor versucht indessen, nach seiner Flucht aus der Villa Diodati, weiterhin die Geheimnisse seiner Existenz zu lüften, genau wie seine Begleiterin Lizzie Hexam, die zufällig die Vermisstenanzeige einer gewissen Jane Waxmann entdeckt, die ihr aus einem unbekanntem Grund sehr vertraut erscheint.

Auch in „The Unwritten 3“ funktioniert die Verschmelzung der echten und der literarischen Realität ganz hervorragend. Wir befinden uns in einer Welt, in der literarische Figuren lebendig werden oder ‚echte‘ Personen in Romanhandlungen eintauchen können. Die Hauptfigur ist Tom Taylor, Sohn des überaus erfolgreichen Autors der „Harry Potter“-artigen ‚Tommy Taylor‘-Romane, der

inzwischen selbst nicht mehr weiß, ob er lediglich die Inspiration für die Romanfigur war oder ob er eine zum Leben erwachte Romanfigur ist.

Zwar tritt die Handlung um Tom Taylor in dieser Ausgabe auf der Stelle, doch dafür gewinnen Wilson Taylor und besonders Lizzie Hexam deutlich an Profil. Der Höhepunkt ist dann auch das Kapitel „Die vielen Leben der Lizzie Hexam“, die in Form eines Geschichten-Spielbuchs realisiert wurde. Das heißt, es werden auf verschiedenen Seiten Wahlmöglichkeiten zum Fortgang der Geschichte angeboten, so dass man auf der jeweils angegebenen Seite weiterlesen muss und in Konsequenz verschiedene Variationen von Lizzies Geschichte(n) erhält. Das macht in zweierlei Hinsicht Sinn: Man erfährt etwas über die Vergangenheit von Lizzie und Tom, und gleichzeitig lassen Carey und Gross den Leser seine eigene Geschichte konstruieren. Ein Aspekt, der – im übertragenen Sinne – einer der Hauptpunkte von „The Unwritten“ ist.

Im Grunde deckt diese Episode auf, dass es sich bei Lizzie Hexam um das Resultat eines Experiments von Wilson Taylor handelt und sich Tom und Lizzie bereits in ihrer Kindheit kannten. Auch Lizzies Ausflug in ‚ihren‘ Dickens-Roman (Lizzie Hexam ist eine Figur des Charles Dickens-Romans „Unser gemeinsamer Freund“) ist hervorragend gelungen und auch zeichnerisch etwas altmodischer gestaltet.

Alles in allem lebt auch Band 3 von der kunstvollen Vermengung verschiedenster (Literatur-) Quellen („Harry Potter“, „Moby Dick“, „Frankenstein“ etc.), die tatsächlich unter der Ägide von Carey und Gross einen neuen Kontext, eine neue, eigene Geschichte bilden. Dazu gesellen sich die außergewöhnlichen formalen Ideen der Macher und sogar mindestens ein Seitenhieb auf den heutigen Literaturbetrieb. Darauf lässt man sich sehr gern ein, und damit ist es gut zu verschmerzen, dass die Geschichte um Tom Taylor nicht spürbar weiterkommt. Die Vorgängerbände sollte man unbedingt kennen.

Etwas geradliniger als der Vorgänger beleuchtet Band 3 mit einigen formal experimentellen Zwischenspielen vor allem die Vergangenheit einzelner Figuren. Großartig und sehr elegant. (EH)

Greg Rucka

Rebirth: Die Wiedergeburt des DC-Universums

Wonder Woman: Das erste Jahr

Wonder Woman 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14: Year One, Part One – Three + Interlude + Part Four + Five + Finale (Wonder Woman: Das erste Jahr, Kapitel 1 – 3 + Zwischenspiel + Kapitel 4 + 5 + Finale, DC, USA, 2016/17 Panini Comics, Stuttgart, 05/2017

PB mit Klappenbroschur, Comic, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Action, 978-3-7416-0110-1, 164/1699

Aus dem Amerikanischen von Ralph Kruhm

Titelillustration und Zeichnungen von Nicola Scott, Bilquis Evely, Romulo Fajardo Jr. (Farben)

www.paninicomics.de

www.gregrucka.com

www.instagram.com/nicolascottart/

<http://bilquisevely.deviantart.com>

<http://romulofajardojr.deviantart.com>



Seit Generationen leben die Amazonen abgeschieden vom Rest der Welt auf der Paradiesinsel Themyscira. Dann durchbricht ein Flugzeug die Abschirmung. Die Crew stirbt beim Absturz, ausgenommen der Soldat Steve Trevor, der gesund gepflegt wird. Königin Hippolyta und ihre Ratgeberinnen glauben, dass ihr Gast ein Zeichen der Götter sei, das sie zum Handeln auffordert. Nachdem Diana, die Tochter der Königin, aus den Spielen als Siegerin hervorging, wird sie zur Auserwählten gekürt, die Steve in seine Welt zurückbringen, dort als Botschafterin ihres Volkes agieren und den Menschen gegen eine drohende Gefahr beistehen soll. Die Ehre geht jedoch auch mit Verlusten einher: Diana wird (vorerst) ihre Heimat nie wieder betreten können und muss ihre Unsterblichkeit aufgeben.

Das alles schreckt die mutige Prinzessin nicht ab. Der Empfang in der von Männern dominierten, ihr fremden Welt ist jedoch anders als erwartet. Erst als die sprachlichen Probleme mit Hilfe der Archäologin Barbara Ann Minerva, die einst nach den Amazonen forschte und ihrem Ziel näher kam, als sie selbst ahnt, gelöst werden, gelingt die Verständigung. Und das gerade noch rechtzeitig.

Denn unvermittelt werden Diana, ihre neuen Freunde und friedliche Passanten angegriffen. Die Terroristen gehören der sogenannten Sear-Gruppe an, die weltweit für zahlreiche Anschläge verantwortlich ist und nun ein Virus auf die Menschheit loslassen will, das alle in Mörder verwandelt. Schließlich zeigt derjenige, der hinter allem steckt, sein Gesicht, und er ist auch der Feind der Amazonen.

Die Geschichte von „Wonder Woman“ wurde seit ihrem ersten Auftritt in „All Star Comics 8“ (1941) mehrmals umgeschrieben, für Alternativ-Erden völlig neu erfunden oder auch nur dem aktuellen Zeitgeist angepasst, der – wie zuletzt – neue Erzählweisen, vielschichtiger Charakterisierungen und Inhalte, welche die Leser gerade sehr bewegen, berücksichtigt.

Nach einem erneuten Relaunch, dem xten „Rebirth“ des DC-Universums, beginnt die Story der Titelheldin in etwa so, wie man sie im Großen und Ganzen kennt: Erstmals gelangt ein Mann auf die Paradiesinsel. Prinzessin Diana als die beste Amazonenkriegerin begleitet ihn in seine Welt, um ihm und den Menschen zu helfen. Im Gegensatz zu früher ist sie jedoch nicht die strahlende Heldin, die sogleich mit ihren Superkräften die kleinen und größeren Probleme zu lösen beginnt, mit denen sie sich konfrontiert sieht, sondern eine junge Frau, die neugierig und zugleich unsicher ist, sich nach einer Aufgabe sehnt und ihre Fähigkeiten zum Wohle vieler einsetzen möchte, selbst wenn sie dafür manches Privileg aufgeben muss.

Man begleitet sie und Steve Trevor in eine vertraute Welt, die man mit Dianas Augen aus einer etwas anderen Perspektive sieht. Eine große Hürde sind die mangelnden Sprachkenntnisse, die sich die frisch gebackene Wonder Woman rasch aneignen muss. Auch ist für sie vieles anders, angefangen bei der Kleidung über das Essen bis hin zu den Sitten und der verwendeten Technologien. Am auffälligsten ist, dass trotz der Gleichberechtigung meist Männer den Ton angeben, vor allem beim Militär, das zunächst nichts mit der Unbekannten anzufangen weiß und sie prompt einsperrt.

Allerdings kann Wonder Woman schnell beweisen, dass sie nicht bloß helfen will, sondern es auch kann, denn mit ihr sind die griechischen Götter, denen sie ihre Gaben verdankt. Über siebzig Jahre nach dem Debut der Amazonenprinzessin sind es allerdings nicht mehr Nazis, die bekämpft werden müssen, sondern ein moderner Feind, in diesem Fall eine Gruppe von Terroristen, die jederzeit und überall auf der Welt zuschlagen kann – mit der Begründung, dass sie die Lebensart der Menschen und alles, was sie lieben und verehren, ablehnen. Die Terroristen bringen ihren Hass über Unschuldige und wollen alles zerstören.

Nun, das dürfte jedem sehr bekannt vorkommen in Hinblick auf die schlimmen Ereignisse, die in den letzten Jahren zugenommen haben. Die Autoren und Zeichner vermitteln Kritik und Besorgnis in Metaphern, da auch sie der *political correctness* unterworfen sind und schon ein unbedachtes Wort zu Fehlinterpretationen und weiter zu wenigstens *shitstorms* führen kann. Infolgedessen steckt eine mythische Macht hinter den verbrecherischen Plänen, die sich recht weltlicher Mittel bedient, um ihr Ziel zu erreichen. Das Virus funktioniert wie eine Gehirnwäsche und verwandelt die Betroffenen in blutrünstige Mörder. Wonder Woman muss sich sowohl auf ein Duell mit einem übermächtigen Feind einlassen als auch die Giftgasbomben finden, bevor die ganze Welt in die Hände des Feindes fällt.

Die Inszenierung ist spannend und überzeugend, die Geschehnisse treffen den Nerv des Lesers, der sich – wie vor über siebzig Jahren – Helden wünscht, welche die Menschheit beschützen und Fanatiker unschädlich machen, damit die Welt wieder sicherer und friedlich wird.

Verfasst wurde der in sich abgeschlossene Band, der mit sieben Episoden aufwartet, von Greg Rucka („The Batman Chronicles“, „Batwoman“, „Black Widow“), illustriert von Nicola Scott („Star Wars“, „Birds of Prey“, „Teen Titans“), Bilquis Evely („Batman“, „Legends of Tomorrow“, „DC Comics Bombshells“) und Romulo Fajardo Jr. („Batgirl“, „Fairest“, „Midnighter“). Die Zeichnungen sind realistisch-idealistisch, ansprechend koloriert und sehr gefällig. Bleibt das hohe Niveau erhalten, verfolgt man gern „Wonder Womans“ weitere Abenteuer. (IS)

Jeff Lemire, Ollie Masters, Brandon Montclare

Weltenfresser

X-Men 3

Extraordinary X-Men 13 – 16 + Annual 1, Marvel, USA, 2016

Panini Comics, Stuttgart, 05/2017

PB, Comic, Superhelden, SF, Mystery, Action, Urban Fantasy, 978-3-7416-0127-9, 164/1699

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Ron Lim

Zeichnungen von Carlo Barberi, Victor Ibáñez, Rosi Kämpe, Guillermo

Mogorrón, Walden Wong, Ian Herring, Jay David Ramos, Rachelle

Rosenberg, Israel Silva

www.paninicomics.de

<http://jefflemire.blogspot.com>

<https://olliemasters.tumblr.com/>

<http://brandonmontclare.com>

<http://ronlimart.com>

<http://carlobarberi.com>

<http://vinctor.deviantart.com>

<http://toherris.deviantart.com>

<http://mogorrón.deviantart.com>

<http://waldenwong.blogspot.com>

<http://iherring.tumblr.com/>

<https://jdramosthecolorist.wordpress.com/>

<http://boysoltero.deviantart.com>

<http://rachellerosenberg.com>

<https://de-de.facebook.com/IsraelSilvaArt/>



Die X-Men sind vor den verheerenden Auswirkungen des Terrigen-Nebels (Sterilität, Krankheit, Tod) nach X-Haven in den Limbo geflohen.

Auf der Suche nach 600 Mutanten-Embryonen gelangt ein Teil des Teams in eine Zukunft, in der Apokalypse herrscht, die Welt nach seinen Vorstellungen geformt und alle Mutanten ausgelöscht hat. Colossus opfert sich, um seinen Freunden die Flucht zu ermöglichen, und wird gezwungen, zum Apokalyptischen Reiter des Krieges zu werden. Um Colossus, der nun loyal zu seinem Meister steht, seine ursprüngliche Persönlichkeit zurückgeben zu können, nehmen die X-Men Apokalypse mit in den Limbo.

Dort versucht er, neue Helfer zu rekrutieren, und Technikgenie Forge, der unzufrieden mit seiner scheinbar untergeordneten Rolle innerhalb der Gruppe und der Beziehung zu seiner Ex Storm ist, könnte ein geeigneter Kandidat für die Einflüsterungen sein. Derweil suchen Iceman und Nightcrawler nach Colossus, der sich auf der Erde verbirgt und auf eine Gelegenheit wartet, seinen Herrn zu befreien.

Eine weitere Gefahr geht von Sapna aus, die X-Haven verlassen hat nach einer Vision, in der sie sieht, dass sie Magik mit deren Seelenschwert tötet. Magik und Storm folgen dem Mädchen durch zahlreiche Portale, kommen aber immer wieder zu spät. Schließlich begegnen sie einer Gruppe Krieger, von denen sie vor dem „Weltenverschlinger“ gewarnt werden, der ihre Heimaten bereits zerstört hat und irgendwann den Limbo finden wird. Gemeinsam kehren sie zurück, doch Sapna trägt das Übel in sich und bringt es nach X-Haven. Wird sich ihre Vision nun bewahrheiten?

„X-Men 3“ setzt die Handlungsstränge der beiden vorherigen Bände fort. Zusätzliche Probleme kommen auf die Mutanten zu, indem sie Apokalypse in ihr Refugium bringen. Zwar ist er ein Gefangener, aber nach wie vor ist er mächtig und weiß, welcher Preis gezahlt werden muss, um jemanden zu korrumpieren. Außerdem ist er nicht gewillt, Colossus wieder zu dem zu machen, der er einst war, wenn er im Gegenzug nicht das bekommt, was er fordert. Nicht minder gefährlich ist Sapna, die X-Haven freiwillig verließ, um ihre neuen Freunde und insbesondere Magik nicht zu gefährden, jedoch die Falle nicht zu durchschauen vermochte, in der sie landet. Und noch andere Aufgaben stellen sich den X-Men.

Mehr möchte man nicht verraten, auch nicht über den Ausgang der erwähnten Konflikte, um dem Leser einige dramatische Überraschungen zu bewahren. Freuen dürfen sie sich auf jeden Fall über die Auftritte zahlreicher Sympathieträger, die gegenwärtig die Richtung der „X-Men“ bestimmen, darunter Old Man Logan, das junge Marvel Girl aus der Vergangenheit, Storm, Magik, Nightcrawler, Forge und etliche andere. Es wird frisch kombiniert mit älteren und jüngeren Charakteren aus verschiedenen „X“-Serien, wodurch sich neue Möglichkeiten bei Kampfhandlungen und privaten Ereignissen ergeben.

Mehrere Zeichner sind am Werk, doch das Gesamtbild ist homogen und gefällig.

„X-Men“ ist derzeit einer der packendsten und zeichnerisch ansprechendsten Titel von Marvel. Gespannt fragt man sich, ob die Mutanten im Limbo für längere Zeit in Sicherheit sind (man erinnert sich unwillkürlich an z. B. die 1980er Jahre, als sie – in teilweise anderer Besetzung – für tot gehalten wurden und vom australischen Outback aus operierten), oder welche Mittel sie ergreifen wollen, um die drohende Auslöschung ihrer Spezies, bedingt durch den Terrigen-Nebel der eigentlich verbündeten Inhumans, zu verhindern. Für die einen geht es ums nackte Überleben, für die anderen um ein Mutagen, dem sie ihre Fähigkeiten verdanken und das einige weitere Effekte zeigt. Der große Knall zwischen beiden Gruppen früher oder später scheint unausweichlich. Bleibt das hohe Niveau der Storys und Illustrationen gewahrt, wird man dies kaum versäumen wollen. (IS)

Manga & Light-Novel

Moe Yukimaru

Ai startet durch

Ai kara Hajimaru, Japan, 2009

Tokyopop, Hamburg, 05/2017

TB, Manga, Romance, Comedy, 978-3-8420-3591-1, 144/6,50

Aus dem Japanischen von Hana Rude

Extra: 1 Shojo-Card in jeder ersten Auflage

www.tokyopop.de

<http://ribonkensyou.blog88.fc2.com> (closed!)



Die niedliche Ai und der coole Taiyo besuchten einst zusammen die Grundschule und sind auch heute noch die allerbesten Kameraden. Dies ist nicht selbstverständlich, da sich die Sandkastenfreunde eine Weile aus den Augen verloren haben. In der Highschool treffen die beiden jungen Leute erneut aufeinander. Ai verliebt sich auf den ersten Blick unsterblich in ihren besten Freund, doch wie soll sie ihm das nur erklären? Mutig versucht Ai, Taiyo ihre Gefühle zu gestehen; dabei ergibt sich so manch lustige Situation.

Die Mangaka Moe Yukimaru zeigt deutlich, dass Kurzgeschichten ihren ganz eigenen Reiz besitzen. Es muss nicht immer gleich eine über 14 Bände verteilte Dramey/Telenovela sein, um gut inszenierte Love-Storys zu erzählen.

Der Manga „Ai startet durch“ enthält nicht nur die Titelstory. Es gibt weitere One Shots zu lesen. „Sugarless Kiss“ und „Tsunderenjo“ sind ebenfalls aus der Feder der Neuentdeckung des Tokyopop Verlags.

Die Storys zeichnen sich durch wunderschöne Liebesgeschichten aus, die im Schulumilieu spielen. Diese Geschichten dürften vor allem junge Heranwachsende interessieren, wobei die Zielgruppe natürlich auf Mädchen ab 12 Jahre liegt.

Die Erzählungen handeln vom ersten Liebeskummer, der Hoffnung, dass der Angebetete einen ebenfalls mag, und dem heißersehten ersten Kuss eines geliebten Menschen. Die überzeugenden Texte werden natürlich erst durch die gut skizzierten Illustrationen vollständig, die dazu dienen, die Geschichte auch visuell zu schildern.

Großformatige, teilweise ganzseitige Panels sind sehr detailliert ausgeschmückt. Die Mimik der Figuren wirkt überzeugend, und die Proportionen der attraktiv gezeichneten Protagonisten sind stimmig. Die Illustrationen sind im üblichen Shoyo-Style entworfen und zeigen hinreichend viele Chibi-Elemente.

Leserinnen ab 12 Jahre, die auch Manga-Stories der Shoyo-Königin Kayoru und Mai Andos One Shots/Kurzgeschichtensammlungen wie „Mehr als ein Geheimnis“ und „Eine süße Falle“ mögen, sind hier bestens aufgehoben. One Shots sind auch als Geschenke eine tolle Idee.

Zudem enthält dieser Manga als Überraschung in jeder ersten Auflage eine Shoyo-Card. Daher wird der One Shot in eingeschweißter Folie ausgeliefert. Manga-Fans, die weitere interessante Ideen rund um die Comics aus Fernost suchen, sollten beim Tokyopop Verlag vorbeischaun, um in dessen vielfältigen Programm zu stöbern, der für jeden Geschmack etwas bereithält. (PW)

Reki Kawahara

Sword Art Online – Aincrad 1

Tokyopop, Hamburg, 11/2017

TB, Light-Novel, Shonen, SF, Urban Fantasy, Action, Adventure, Drama, Romance, 978-3-8420-1114-4, 330/995

Aus dem Japanischen von Verena Maser

Zeichnungen von abec

6 Farbbilder

Extra: beidseitig bedrucktes Farbposter

www.tokyopop.de

<http://wordgear.x0.com/>

<http://abec.blog93.fc2.com/>



Das Virtual-Reality Game „Sword Art Online“ verschafft Spielern dank eines speziellen Helmes, dem NerveGear, eine einzigartige Perspektive. Das Spielszenario wirkt sehr real. Der Gamer Kirito kann es kaum noch erwarten, das neueste Update auszuprobieren. Endlich ist es soweit!

Doch dann müssen die Spieler entsetzt feststellen, dass es bei dem Release des Games zu einer Fehlfunktion gekommen ist. Der Log-Out-Button, um in die reale Welt zurückzukehren, ist verschwunden. Aus dem so beliebten Spaß wird für die Spieler nun ein Horror-Trip. Sie müssen um ihr Überleben kämpfen, denn wer im Game stirbt, verliert auch in der realen Welt sein Leben.

Kirito trifft auf Asuna, die wie er weiß, dass es nur einen Ausweg gibt, um in die reale Welt zurückzukehren. Man muss den Endgegner besiegen, und das ist alles andere als leicht. Gemeinsam erkunden sie die Welt des Online-Games.

Der Plot ist schnell erzählt. Spieler eines sehr wirklichkeitsnah gestalteten Games können dieses nicht mehr verlassen. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten, um in die reale Welt zurückzukehren. Entweder man wird ein Killer oder fängt an, das Spiel zu genießen, um dann als Sieger die digitale Welt zu verlassen.

Die Hauptpersonen der Story sind Asuna und Kirito, die sich in der Online-Welt kennen und lieben lernen. Leser werden sich schnell mit ihnen anfreunden, da die Protagonisten nachvollziehbar agieren.

Im Gegensatz zum Manga überzeugt die Novel-Variante mit sehr guten Beschreibungen und einem interessanten Inhalt. Wer den Manga kennt, bekommt hier eventuell noch mehr Einblicke in die Persönlichkeit der verschiedenen Charaktere.

Zudem punktet der Novel-Band gleich zu Anfang mit sechs wunderschönen farbig gestalteten Bildern. Als Geschenk liegt zusätzlich ein beidseitig bedrucktes Farb-Poster bei. Fans der Reihe von beiderlei Geschlecht ab 12 Jahre, werden mit einer fulminanten Erzählung verwöhnt. (PW)

