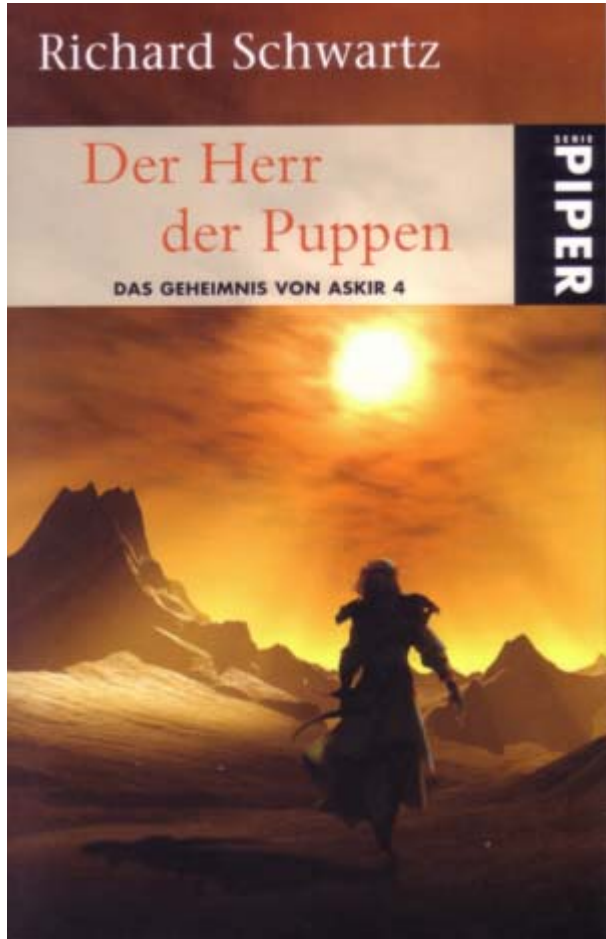


Der Herr der Puppen

Meine Augen waren schmal und drohend, doch es gab keine Augäpfel oder Pupillen, nur Schwärze und darin... Sterne. (S. 271)

Zyklus/Band: Das Geheimnis von Askir 4
Autor: **Richard Schwartz**
Erscheinungsjahr: 2008
Original:
Verlag: Piper Verlag
ISBN: 978-3-492-26666-6
Subgenre: High Fantasy
Seitenzahl: 432 S.



Worum's geht:

Nach dem überstandenen Überfall einer Nekromantin in Gestalt der älteren Tochter des Emirs von Bessarein ist die Führung des Emirats erschüttert. Havald wird zur Untersuchung der Leichen in den Tempel Soltars gebeten und sieht als Einziger hinter dem äußeren Erscheinungsbild eine andere Gestalt. Die Frau ist nicht die Tochter des Emirs, die alle Übrigen dort liegen sehen. Und noch über die Toten greift ein Nekromant nach den Lebenden. Die zu lösenden Rätsel vermehren sich und Havald gerät plötzlich in den Strudel der Ereignisse, wird gekidnappt und in die Arena verkauft. Hinter dem Ganzen steckt das Haus des Turms, die zweite große Macht der Emirate. Und immer, wenn eine Schlüsselperson erkannt zu sein scheint, ist sie doch wieder nur die Puppe einer Macht im Hintergrund, die sich auch entsprechend bezeichnet. Ihr Sitz wird im Tempel des Namenlosen vermutet. Bevor dieser jedoch angegriffen werden kann, ist noch die Schwester der Herrscherin zu retten, was die fliegende Hilfe der elfischen Greifenreiter erfordert. Diese jedoch waren schon seit Jahrhunderten nicht mehr in der Hauptstadt. Neben diesen Aktionen läuft noch der Aufbau der 2. Legion, die über eine Basis verfügt in Größe einer Stadt, allerdings seit Jahrhunderten unbewohnt. Aber jeder Schritt scheint Kolaron, dem dunklen Herrn von Thalak bereits bekannt zu sein.

Warum's so gut ist:

Havalds und Leandras Mission scheint immer wieder aufs Neue gefährdet zu sein. Manche Verbündete bleiben treu, andere Partner fallen ab. Dies ist dann meist ein magischer Einfluss einer lange namenlos bleibenden Kraft. Der Puppenspieler bleibt bis zuletzt im Hintergrund und ist wiederum nur Statthalter. Anders gesprochen: Die Antagonisten sind vielfältig wie eine russische Puppe. Jede enthüllte Schale bringt die nächste zum Vorschein.

Havald selbst entwickelt sich ebenfalls, wie sich dies beim Avatar eines Rollenspiels gehört. Beim Kampf entwickelt er Züge eines Dämons oder Dunkelgottes ohne dass ihm dies bewusst ist. Er selbst hält sich für mittelmäßig und bringt dies als Ich-Erzähler auch überzeugend zum Ausdruck. Wenn er Außergewöhnliches vollbringt, dann meint er, es sei die Hilfe oder das Hilfsmittel der Götter oder eben Glück. Bescheidenheit ist eine Zier und macht ihn liebenswert. Er ist nicht der strahlende Held, sondern der kleine Schweinehirt, der durch „Zufall“ seine Stadt rettete und dies mit einem Bannschwert vollbrachte, das er jetzt immer besser kennen lernt.

Als Anführer hält sich Havald für ungeeignet, aber seine Anhänger sind ihm bedingungslos treu bis in den Tod, was am Ende ziemlich tragisch zum Ausdruck kommt. So gibt es auch Verluste an Personen und Fähigkeiten. Havald selbst hält immer Leandra für die wichtigste Person und sieht sich lediglich als Helfer. Dadurch wirkt er ungemein sympathisch: Ein Held mit Schattenseiten und Schwächen.

Köstlich ist die ausführlich beschriebene Szene, wo Havald nach der Leichenschau beim Emir ein echtes Starkbier braucht, um den Geschmack hinunter zu spülen – und dies in der Wüstenhitze. So gewinnt er absichtslos den Respekt der Nordmänner.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	4.5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4.5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	4.5
Sprache:	4.5
Story:	5
Karte:	nein
Personenglossar:	ja
Sachglossar:	ja
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Ein gewisser Abschluss in der Serie, aber nicht das Ende
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Der Geist des Speers
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 10-8-2008