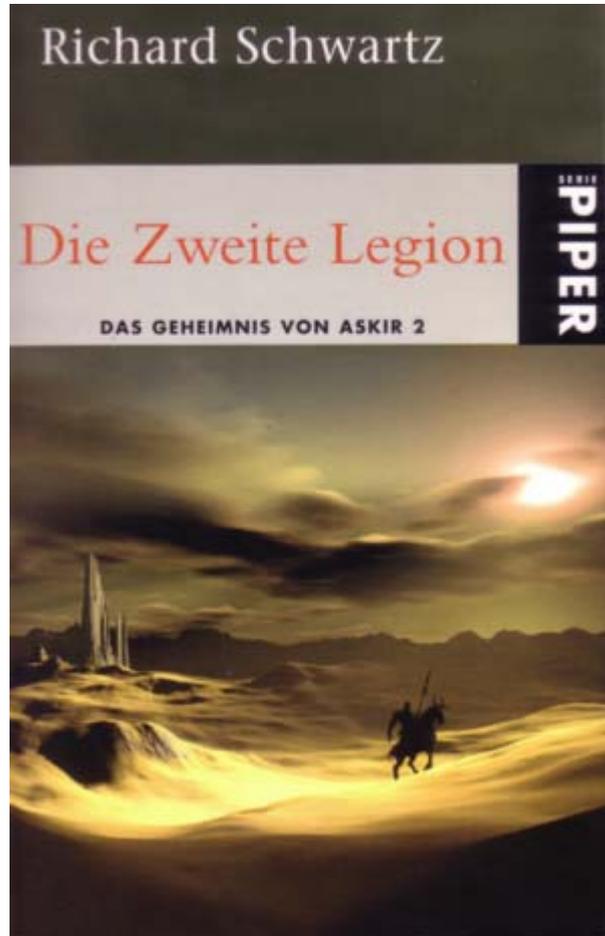


Die Zweite Legion

„Ich war eine Närrin, meine ganze Hoffnung auf einen Haufen Ruinen zu stützen!“
„Was für Ruinen, Maestra?“ fragte Kennard überrascht. „Die Ruinen von Askir, welche denn sonst.“ (S. 11)

Zyklus/Band: Das Geheimnis von Askir 2
Autor: **Richard Schwartz**
Erscheinungsjahr: 2007
Original:
Verlag: Piper Verlag
ISBN: 978-3-492-26629-1
Subgenre: High Fantasy
Seitenzahl: 426 S.



Worum's geht:

Nach dem magischen Eissturm ist im Hammerkopf Ruhe eingekehrt. Diese sollte sich jedoch bald als trügerisch erweisen. Der mysteriöse Wanderer Kennard gibt Havald neue Hinweise über den Weg zum Donnerpass und über die magischen Tore, die Reisen über beliebige Strecken zulassen, wenn man den Schlüssel kennt – und den erhält Havald. Zusammen mit den Gefährten macht er sich auf den Weg zur unbezwingbaren Donnerfeste, dies erst unterirdisch. Als sie am Tor scheitern, finden sie einen Weg an die Oberfläche und müssen sich wieder mit Schnee, Kälte, Riesenbären und den fliegenden Hunden eines Attentäters auseinandersetzen, der selbst unsichtbar bleibt. Der lange Arm des Reiches Thalak hat sie nicht nur eingeholt, sondern überholt, aber das wissen sie noch nicht. Beim Kampf mit den Bären um die Höhle erblindet Havald und ist so als Führer nahezu ausgeschaltet. Die zur lebenden Puppe verwandelte Natalyia führt in jedoch sicher bis auf die Zinnen der Festung am verschneiten Pass. In den Gemächern erwartet sie nicht nur die Gefahr in Form von giftigen Spinnen, sondern auch der Attentäter ist bereits dort und steht zwischen ihnen und dem Teleportpunkt.

Warum's so gut ist:

Nach der Bezwingung der Gefahr unter den Kellern der Gaststätte Hammerkopf, die einst Legionsmagazin war, ist die Mission nicht beendet, sondern die Reichweite der Geschichte dehnt sich aus und verlässt das eng umgrenzte Areal des ersten Bandes. Havald erhält den Ring des Legionskommandanten und weiß noch nichts mit ihm anzufangen, denn die Legion ging unter bis zum letzten Mann und das schon vor Jahrhunderten. Der Teleportpunkt führt die Gruppe in ein fernes Reich, wüstenhaft und nahe am Äquator der Welt gelegen, die, was die Bevölkerung angeht, deutliche Ähnlichkeiten zur Erde aufweist (wegen der beiden Monde aber nicht die Erde ist). So nimmt es nicht Wunder, dass die Vorbilder der Landschaft, der Kultur usw. aus dem Orient gewählt werden, allerdings durch die magischen Aspekte und Fabeltiere verfremdet. Neben den Kamelen kommen auch Greife und anderes Getier ins Bild, mit den Nekromanten und Seelensaugern allerdings auch neue Gegner. Man erkennt die Signaturen eines Rollenspiels, aber dann wird doch wieder stilistisch die Erzählform aus der Ich-Perspektive so in den Vordergrund gehoben, dass man als Leser in die Welt förmlich hineingezogen wird und derartige Analysen schnell vergisst.

Der Erzählstil ist flüssig, die Spannung bleibt bis zur letzten Seite erhalten. Aus einem [Interview](#) mit dem Autor ist zu entnehmen, dass der Band die erste Hälfte einer längeren Geschichte ist. Der Schnitt ist gut gesetzt, die Fortsetzung kann mit Spannung erwartet werden.

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
Sprache:	4,5
Story:	4,5
Karte:	nein
Personenglossar:	ja
Sachglossar:	ja
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Eine neue Facette einer bunten Welt
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Das Schwert von Calandra
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 1-3-2007