

# Das Auge der Wüste

*Wo wir stehen, da weichen wir nicht.* Das war der Leitspruch der schweren Infanterie. Anscheinend war es ihnen damit ernster, als ich bislang geglaubt hatte. (S. 30)

Zyklus/Band: Das Geheimnis von Askir 3  
Autor: **Richard Schwartz**  
Erscheinungsjahr 2007  
Original:  
Verlag: Piper Verlag  
ISBN: 978-3-492-26632-1  
Subgenre: High Fantasy  
Seitenzahl: 360 S.



## Worum's geht:

Havald reitet mit äußerster Geschwindigkeit auf der Suche nach Leandra zur Wegstation, wo er den hingerichteten Nekromanten zurückgelassen hatte – nur um mitten zwischen die Fronten der imperialen und bessareinschen Truppen zu geraten. Schwertmajor Kasale zwingt ihn zu einer teilweisen Offenbarung seines magischen Fingerrings, der 9 Steine zeigt: Die Zahl eines Legionskommandanten im Krieg. Die zweite Legion war weder besiegt, noch in den Friedenstatus zurückgekehrt. Zurück in Gasalabad beginnt ein verwirrendes Spiel, dessen Hauptinitiator Armin zu sein scheint, der sich immer noch als Havalds Diener ausgibt, aber mehr ist als er scheint. Die verstreute Gruppe der Gefährten Havalds findet sich allmählich wieder zusammen, auch die entführte Tochter des Emirs wird dem Palast zugeführt. Havald dringt Stufe um Stufe tiefer in die verworrenen Geflechte der Stadt und ihrer Machtstrukturen ein und muss erkennen, dass er im Zentrum einer 700 Jahre alten Prophezeiung steht, die er aber nicht akzeptieren kann. Der imperiale Botschafter entzieht sich ihm und unerklärliche Spannungen treten auf, Attentate finden statt, aber es ist ganz offensichtlich nur die Spitze eines gigantischen Eisbergs sichtbar und alles zentriert sich auf die Geburtstagsfeier der Jüngsten Tochter des Emirs und die geplante Thronübergabe

## Warum's so gut ist:

Der zweite Band des Zyklus war ein Reiseroman, der vorliegende dritte spielt wieder in einer begrenzten Umgebung, was der Spannung keinerlei Abbruch tut. Havald gliedert sich in die ihm unbekannte Gesellschaft nach arabisch-orientalischem Muster ein und scheint sich in ihr zu bewegen wie der Fisch im berühmten Wasser. Offensichtlich hat die Geistbegegnung mit dem legendären Generalseergeanten der 2. Legion, Jerbil Konai, ungeahnte Folgen.

Die Geschichte folgt weitgehend dem Erzählstrom des Ich-Erzählers, die Kapitel sind kurz und immer in sich gerundet, obwohl das Gesamtgeschehen nahtlos an den 2. Band des Zyklus anschließt. Es gibt aber auch für Erstleser genügend Rückgriffe, so dass die Zusammenhänge überschaubar werden.

Havald findet ein leer stehendes Haus aus der Zeit des alten Imperiums, das er erwirbt und mit des Emirs Hilfe in eine Heimatbasis umbauen lässt, ohne allerdings alle Geheimnisse dieses Riesenhauses zu entschlüsseln. Hier wird wieder die Nähe zu Rollenspielen sichtbar mit allen ihren Elementen wie Keller, Geheimverstecken, Teleportpunkten usw. Die Elemente werden spielerisch verwendet und fügen sich in den Erzählstrom bestens ein, Brüche gibt es nicht.

Die Handlung spitzt sich auf den dramatischen Schlussakkord zu und das Buch endet ohne großen Cliffhänger, eine Fortsetzung ist zu erwarten.

<b>Wertung:</b>	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
<b>Insgesamt:</b>	<b>4.5</b>
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	4
Sprache:	5
Story:	4.5
Karte:	nein
Personenglossar:	ja
Sachglossar:	ja
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
<b>Fazit:</b>	<b>Eine neue Rollenspielstation</b>
<b>Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...</b>	<b>Der Geist des Speers</b>
Online-Rezension:	<a href="http://www.bibliothekaphantastika.de">http://www.bibliothekaphantastika.de</a>
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 10-8-2008