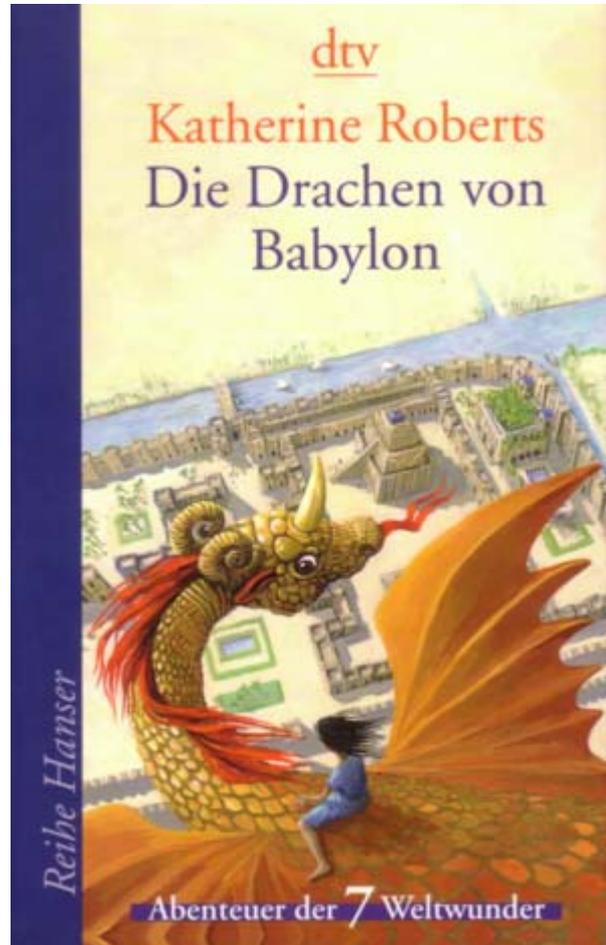


Die Drachen von Babylon

Tiamat wusste von vornherein, dass es Quatsch war, ihren Freund mitten der Nacht durch fast ganz Babylon zu schleppen. Wenn sie geschnappt würden, hätten sie beide großen Ärger. (Anfang)

Zyklus/Band:	Abenteuer der 7 Weltwunder (2)
Autor:	Katherine Roberts
Erscheinungsjahr	2002 // 2004 dt. Ü., 2006 TB
Original:	The Babylon Game
Verlag:	Collins Voyager / Carl Hanser Verlag
ISBN:	3-423-62257-1
Subgenre:	Pseudo-Historisch Jugendbuch
Seitenzahl:	334 S.



Worum's geht:

Die grünäugige Tiamat, auch Perserauge geschimpft, findet im Garten der Prinzessin ein uraltes Rollsiegel, das ein Drachenwesen zeigt – einen SIRRUSH. Ihrem Freund, dem Judäerknaben Simeon zeigt sie aber nicht nur dieses Geheimnis, sondern auch die echten, lebendigen Drachen, die nächtens zwischen den Stadtmauern umherlaufen und auch auf dem blauen Ishtar-Tor abgebildet sind. Gerade als sie herabgeklettert sind, um die SIRRUSH zu füttern, werden sie von den Wachen entdeckt, aber ein Tier leckt über Tiamats Hand. Damit beginnt eine unaufhaltsame, subtile Veränderung. Diese Hand wird ihre Glückshand im 20-Felder-Spiel, was ihr die Aufnahme ins Egibi-Team sichert. Erst viel später erfährt sie, dass sie damit auch die magischen Tore auf dem Gipfel der Zikkurat öffnen kann, durch die die alten Könige zwischen den Städten und Welten reisen konnten. Im bereits von Persern belagerten Babylon hält man dies aber für unwirkliche Geschichten der Vorzeit. Ensi jedoch, der Stellvertreter des Königs, hat seine eigene Version dieser Legende und sucht sie für seine Machtspiele auszunutzen. Damit geraten Tiamat und Simeon ins Räderwerk der Politik. Dies bemerken sie aber erst so recht, als sie die Drachen befreien und im Lager des Perserkönigs Kyros landen.

Warum's so gut ist:

Tiamat trägt den Namen der Urgöttin der Finsternis, aus deren Leib Himmel und Erde gebildet wurden. Mit Simeon hat sie einen Judäer zum Freund. Im 20-Felder-Spiele-Team sind jedoch die Standesunterschiede fast nebensächlich. So begegnen sich junge Menschen aus allen Schichten Babylons mit ihren jeweiligen Problemen. Es dauert lange, bis Tiamat bemerkt, dass die Spielwelt nur Abbild eines Machtspiels höherer Ebene ist. Dessen Preis ist das babylonische Reich.

Die Geschichte hat einen Erzählstrang aus der Perspektive der Protagonistin, allerdings eine Reihe von Seitenzweigen, die dann aus der Sicht der Hauptperson abschnittsweise erfasst werden. Die Zeit der Handlung sind die Wochen vor dem Fall Babylons und das Mene Tekel erfährt eine neue, allerdings durchaus weltliche Interpretation. Das überrascht ein wenig, sind doch mit den Teleportpunkten auf der Zikurat-Spitze und den SIRRUSH genügend phantastische Elemente eingebaut.

Einige kleine Wermutstropfen müssen allerdings doch angemerkt werden. Die englische Autorin bleibt mit einigen Begriffen zu sehr im eigenen Kulturraum hängen.

Wenn die Babylonier Met trinken (S. 254), so ist dies ein Missgriff, denn der Honigwein unter diesem Namen ist ein typisch nordisches Gebräu, das auch die Römer erst mit der Eroberung Germaniens kennen lernten, während sie doch den Orient viel früher vereinnahmten. Ebenso der durch die Gassen Babylons streunende Bulldog (S. 34), eine von den englischen Bärenbeißern abstammende Hunderasse, hat im antiken Orient nichts zu suchen. Hier hätte doch spätestens der Übersetzer oder Lektor einhaken müssen. Ansonsten ist das orientalische Panorama stimmig, das 20-Felder-Spiel ist getreu dem von Wollney in Ur ausgegrabenen Spielbrett beschrieben (das Original befindet sich im British Museum in London, es wird heute z.B. „Seneti“ genannt; siehe auch: http://www.derbackgammonfreund.de/history/sumer_urspiel.php).

Insgesamt ist das Hintergrundpanorama sehr gut recherchiert und die Sozialkonflikte antiker Sklavenhaltergesellschaften kommen ebenfalls zur Erscheinung.

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)	5
Sprache:	3
Story:	4
Karte:	ja
Personenglossar:	ja
Sachglossar:	ja
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Ein Historienpanorama mit spannender Story
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Der Pyramidenraub
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 19-3-2006