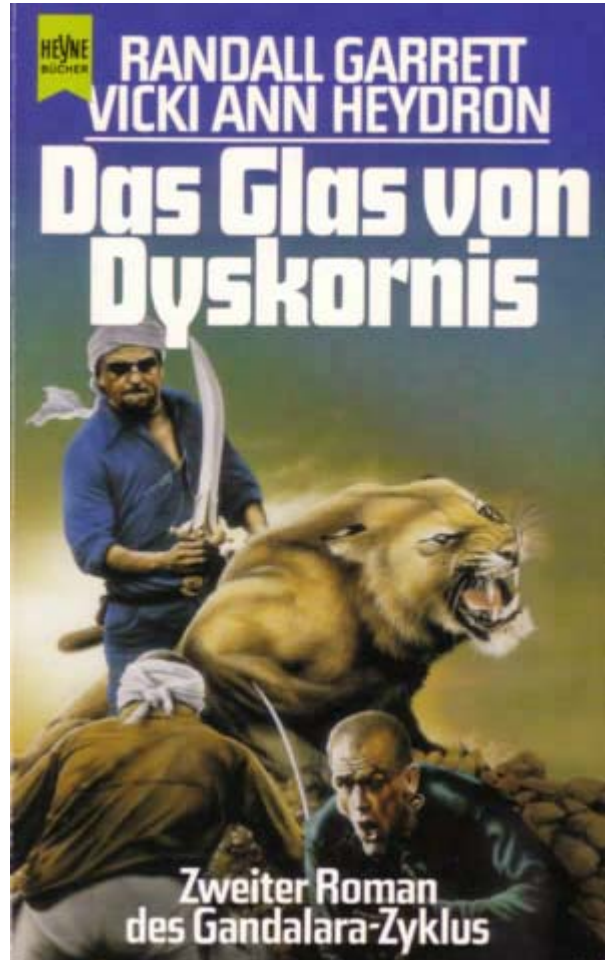


Das Glas von Dyskornis

Niemand, nicht einmal ein Gandalarer hätte Worfit ansehnlich genannt. Aber es hätte ihm auch niemand die Wahrheit gesagt. (Kap. 1)

Zyklus/Band: Gandalara-Zyklus, Bd. 2
Autor: **Randall Garrett / Vicki Ann Heydron**
Erscheinungsjahr: 1982; 1988 dt. ÜB
Original: The Glass of Dyskornis
Verlag: Bantam / Wilhelm Heyne Verlag
ISBN: 3-453-02766-3
Subgenre: High Fantasy
Seitenzahl: 255 S.



Worum's geht:

Nach der Verschmelzung der Seelenglieder Markasset+Ricardo zu Rikardon beginnt letzterer die für ihn neue Welt zu erkunden. In der Stadt Raithskar erwarten ihn Ehren und Gefahren zugleich. Beiden entzieht er sich und reitet auf dem Riesenkater Keeshah nach Thagorn. Dort wird er von der versammelten Reitern zum Obmann ausgerufen. Nach einem überlebten Mordanschlag macht er sich auf die Suche nach dem Attentäter, dem magischen Stein Ra'ira und dem Magier Gharlas gleichzeitig. Die Auseinandersetzungen in einer Dreiecksbeziehung werden immer spannungsreicher, zumal auch noch zwei telepathische Großkatzen involviert sind, die zusätzliche Komplikationen mit sich bringen. Und nicht nur Rikardon, sondern auch die Illusionistin Tarani hat eine dunkle und verwickelte Vergangenheit.

Warum's so gut ist:

Bezüglich der Feinheiten der dargestellten Welt gibt es im 2. Band des Zyklus einige Ungereimtheiten. Die generelle Atmosphäre ist die eines extrem heißen und trockenen Tieflandes. In der Stadt Raithskar gibt es nicht nur eine Bürokratie und Schreibstische, nein, es wird sogar Papier verwendet, als sei dies alltäglich. Zur Papierherstellung braucht man aber riesige Mengen an Wasser und Holz oder zumindest Faserpflanzen. Alles ist in einer Wüstenwelt Mangelware. Papyrus im Endsumpf der Sebka hätte abgeholfen. Schade, aber hier wurde die geschilderte Kultur zu ähnlich der des amerikanischen Mittelwestens. Die Schilderung der Sha'um-Reiter (Sha'um = Riesenkatze von doppelter Tigergröße) geriet zu langatmig und erinnert zu sehr an ein Marine-Camp.

Nach rund 100 S. beginnt sich die Geschichte aber voller Spannung zu entfalten. Rikardon entkommt knapp einem mittels Magie eingeleiteten Mordanschlag. Auf der Suche nach Gharlas und dem Ra'ira wird Schicht um Schicht einer persönlichen und historischen Verflechtung enthüllt. Jedes Mal tut sich aber ein neues Rätsel auf, manchmal auch mehrere.

Zu den Problemen sich entfaltender magischer Tiefenstruktur kommen die Konflikte, die mittels Schwert und Dolch auszutragen sind, nicht zu knapp weg.

Die Einleitung und der Nachspann sind Gespräche Rikardons mit einer Aufnehmerin, die seinen Gedächtnisinhalt in den All-Geist einspeist wie bei einer Datenübertragung. So kann rekapituliert werden, was im vorangegangenen Teil der Geschichte geschah, ohne das übliche „Was war bisher“ zu bemühen – ein gelungener Kunstgriff.

Das Buch ist als geschlossener Teil zu lesen, obwohl klar ist, dass sieben Bände zusammengehören.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	4.5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3
Sprache:	4.5
Story:	5
Karte:	ja
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	Ja (im Text)
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Ein Roman mit interessantem Szenario und sich entwickelnden Beziehungen in spannender Verpackung
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	The Celestine Prophecy / Dune – Der Wüstenplanet
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 10-6-2005