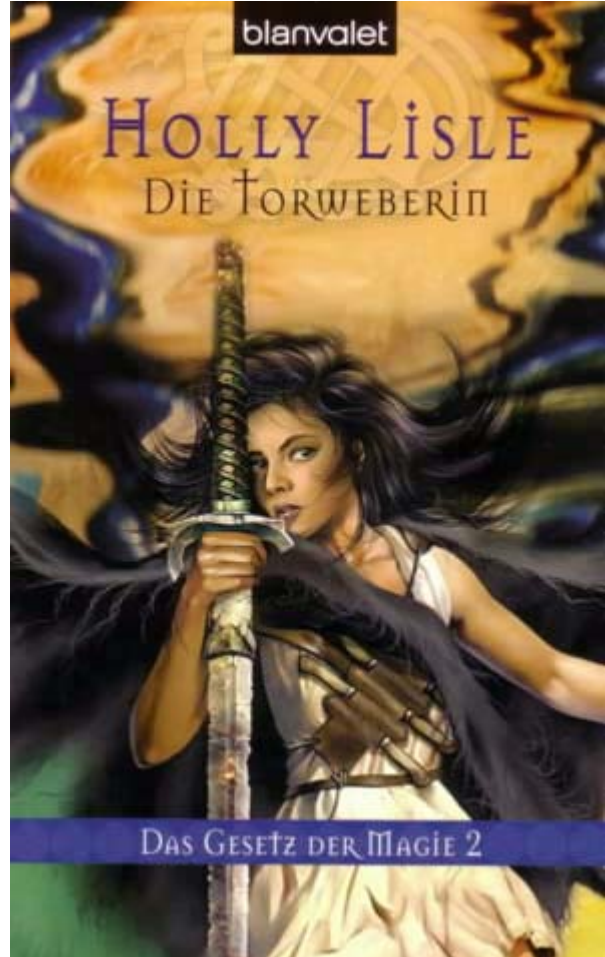


Die Torweberin

Molly McColl zog die Bänder des schweren Seidenleibchens stramm und schlüpfte in das Brokatgewand. Ich lebe! Ich war tot, und jetzt lebe ich, und ich bin wieder im Kupferhaus. Sie versuchte ein Lächeln, aber es schien ihr nicht zu passen. (Anfang)

Zyklus/Band:	Das Gesetz der Magie 2
Autor:	Holly Lisle
Erscheinungsjahr	2003 // 2005 dt. Ü.
Original:	The Wreck of Heaven. The World Gates, Book 2
Verlag:	EOS, HarperCol- linsPublishers // Blan- valet Verlag
ISBN:	3-442-24127-8
Subgenre:	High Fantasy
Seitenzahl:	471 S.



Worum's geht:

Molly wurde durch die goldene Vodi-Kette wieder ins Leben zurückgebracht. Das Verhältnis zu Seolar, dem Imallin der Veyâr, ist durchaus leidenschaftlich, aber trotzdem von einer eigenartigen Stimmung durchzogen. Denn Seolar weiß, dass die zurückgekehrte Vodi zwar lebendig, doch nur ein Schatten ist, denn ihre Seele blieb in der geistigen Welt. Und Molly ihrerseits hat eine subtile, dauerhafte Verbindung zu den Drachenwesen, den Rrôn, die sie jagen: Die Nachtwache selbst kreist über dem Kupferhaus in Oria. Auf der Erde trauert Lauren über den Tod der Schwester, macht sich aber im Geheimen auf, durch den magischen Spiegel in die Welt Oria zu wechseln. Damit verliert jedoch ihre Torwächtergruppe den einzigen Torweber. Doch so, wie sie ihr Haus hinterlässt, ahnt Pete, dass sie nicht einfach auf Verwandtentour ist. Er deckt aber ihr Verschwinden. Rr'garn von der Nachtwache entschließt sich, den einzigen Leiter dieser Elite der dunklen Götter aufzusuchen, der nicht durch endgültigen Tod seine Position verlor: Baanraak. Auf Oria erfahren Molly und Lauren die Geschichte der Weltenkette und ihr Schicksal, aber auch die Rolle der alten und der dunklen Götter. Das Geschick aller Welten ist in ihre Hände gelegt, doch in Baanraak, dem einzigen Rrôn, der seine Gedanken schweigen lassen kann, erwächst ihnen ein überlegener Gegenspieler. Als dieser in Menschengestalt ins Kupferhaus eindringt, um Molly zu töten, weiß er auch noch nicht, dass er ein ebenbürtiges Gegenüber hat, erwählt sie aber als Nachfolgerin.

Warum's so gut ist:

Die Welt der Handlung ist vielfarbig. Der Hauptteil spielt auf Oria, eine Stufe unter der Erde in der Weltenkette. Menschen verfügen dort über magische Fähigkeiten, die sie mit ihrem Willen hervorrufen können. Jede Handlung hat aber eine Resonanz nach oben in den Welten. Das wurde schon im ersten Band sehr deutlich geschildert und geht jetzt als Gesetz in die Erzählung ein. Das Thema knüpft zwar unmittelbar an den Vorgängerband an, das Buch lässt sich trotzdem auch eigenständig lesen, weil die wichtigsten Facetten zum Verstehen geschickt eingeflochten werden.

Die Charaktere werden farbiger und komplexer im Verlauf der Handlung. Ergreifend sind die Szenen, in denen Jake, der dreijährige Sohn Laurens, seinen alterstypischen Dickkopf hat und durch seine Handlungen die Pläne der Erwachsenen durcheinander bringt. Er bringt die nötige Brise Humor in die Geschichte und lockert die Spannung auf. Auch er verfügt über magische Fähigkeiten in Oria und wünscht sich nichts sehnlicher, als Supermann zu sein und zu fliegen – tja, die Wünsche werden eben wahr in Oria.

Ergreifend ist die längere Handlung in der Seelenwelt, die moderner gestaltet ist, als Orpheus' Unterwelt, denn sie ist immer ein Spiegel der Vorstellung dessen, der eintritt. Auch dort gibt es eine Hierarchie der Verantwortlichen und die Seelen kehren normalerweise nicht zurück ohne Läuterung und nicht in denselben Körper, aber eine Kommunikation ist möglich, doch wie der Wächter sagt, fast immer ernüchternd.

Der lang anhaltende Schlusskampf zwischen den Veyâr, Molly und Lauren einerseits und der Nachtwache andererseits bringt Überraschungen, denn wie besiegt man Unsterbliche, die sich von Welten ernähren? Der Kampf geht glücklich aus, aber die eigentliche Schlacht um die Weltenkette hat gerade erst begonnen – das wird dann wohl Thema des nächsten Bandes sein müssen.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	4
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3.5
Sprache:	4
Story:	4
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Ein leicht und flüssig zu lesendes Buch mit einigen neuen Aspekten zu Parallelwelten und Magie.
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Spiegelzeit
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 8-8-2005