

Die Hüterin von Lladrana

Wenn der Stern Etalla hell erleuchtet durch die Konstellation Caen wandert; ... dann werden die Wände zwischen den Welten dünn ... (Anfang)

Zyklus/Band:

Autor: **Robin D. Owens**

Erscheinungsjahr 2005 // 2007 dt. Ü.

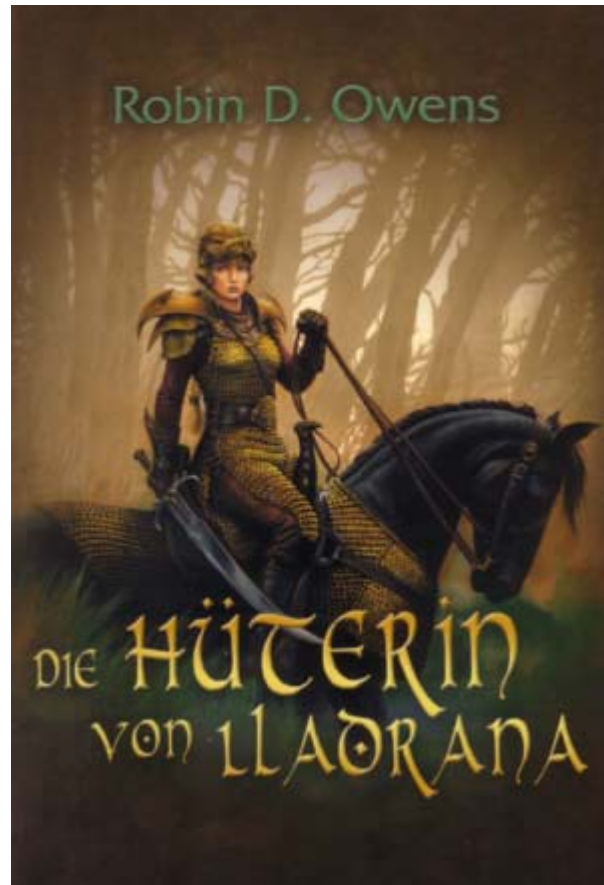
Original: Guardian of Honor

Verlag: Worldwide Library //
Mira Taschenbücher,
Cora Verlag

ISBN: 978-3-89941-361-8

Subgenre: High Fantasy

Seitenzahl: 508 S.



Worum's geht:

Lladrana wird bedrängt. Die magischen Grenze versagt stückweise und die Marschälle beschwören in höchster Not eine Exotique, eine Kämpferin, wie nur sie das Land retten kann. Die Anwältin Alexa Fitzgerald stapft durch den Schnee der Berge Colorados, in Trauer um den Tod ihrer besten Freundin und folgt einer eigenartigen Musik. Schließlich tritt sie durch einen silbernen Torbogen und findet sich in einer Zwischenwelt wieder, in der sie augenblicklich von einer Bestie angegriffen wird. Knapp entkommen landet sie im Zirkel der Marschälle. Ihre Prüfung ist aber noch nicht zuende, sondern beginnt erst, als sie einen Atomball abwehren muss und dann eine Kind aus den blauen Fluten des Jerir rettet. Aber erst nach einem weiteren abgewehrten Angriff sind die Marschälle sicher, dass Alexa die Richtige sein könnte. Trotzdem findet sie nicht ungeteilte Aufnahme, sondern sieht sich der Feindseeligkeit von Reynardus ausgesetzt, dem Anführer der Gruppe, die Lladrana regiert. Dabei kennt sie weder Sprache noch Sitten, findet sich aber mit Hilfe eines Formwandlers relativ schnell in eine Rolle hinein, die allerdings ganz anders ist, als die Marschälle erwarten. Als ihr klar wird, dass von ihr nicht weniger als die Rettung der Welt verlangt wird, spielt sie das Spiel zunehmend nach ihren eigenen Regeln, denn sie versteht dieses Machtspiel letztlich als einen Kampf auf der amerikanischen Gerichts- bühne, wenn auch die meisten Stilmittel magischer Natur sind – und davon hat die Exotique mehr als sie ursprünglich ahnt.

Warum's so gut ist:

Der Gang durch eine Weltentor, der in eine mittelalterliche Standesgesellschaft führt in der es von schlimmen Ungeheuern nur so wimmelt, wenn man sich zur falschen Zeit am falschen Ort aufhält, ist nicht unbedingt ein neues Stilmittel um eine Geschichte einzuleiten. Trotzdem ist die Art und Weise der Geschichte eine angenehme Abwechslung vom Standardschema. Den Marschällen steht die Gruppe der Chevaliers gegenüber, die normale Pferde nur als Vorstufe zum Reiten der geflügelten Volarane ansehen. Magie ist allgegenwärtig und wird auf diversen Stufen von vielen Schichten benutzt. Alexa steigt ganz oben in die Gesellschaftshierarchie ein und muss sich selten um ihr täglich Brot kümmern. Hier folgt die Autorin einem recht platten Schema. Ansonsten bleibt der Heldin kaum ein Ungemach erspart, nicht einmal die unglückliche Liebe nach einer erotischen Nacht mit Magieverstärkung. Entgegen den üblichen Klischees wird dieses Thema doch recht breit ausgeführt, allerdings ohne die zarten Gefühle des Lesers zu verletzen (also jugendfrei). Nachdem schon ganz am Anfang ein raubeiniger Reiter von Alexa vor dem Ertrinken im heilenden Jerir gerettet wird, ahnt man die sich anbahnende Liebesgeschichte durchaus, was sich dann auch bestätigt.

Am Bild der einzelnen Gruppen bleibt nie ein Zweifel, die Guten sind gut (fast alle zumindest) oder läutern sich zumindest, die Bösen sind namenlose Monster: Reißer, Seelensauger und noch schlimmeres. Frieden gibt es nicht, es wird gekämpft, geschlachtet. Richtige Gefahr droht Lladrana erst, als sich die Ungeheuer koordiniert zum Angriff begeben. Die steuernde Macht bleibt im Hintergrund, die Heldin trotz aller Versuchung im Lande und das schnelle Ende der Geschichte kann ein Abschluss, kann aber auch ein Cliffhanger sein.

Nicht so ganz der gängigen Norm entspricht die französische Sprachumgebung der Parallelwelt, aber mit Magie lernen sich schließlich auch Fremdsprachen.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	3.5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	3.5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	4
Sprache:	3
Story:	3
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Ein Parallelweltroman, den man schon zweimal lesen kann, aber auch schnell.
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Das Ruinentor
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 9-4-2007