

# Der Amboß aus Eis

In ihren Händen wirst du, der Meister, wieder zum Lehrling werden. Du wirst neues Wissen erwerben, neue Fähigkeiten, neue Ziele – neue Gedanken. Auf diese Weise wirst du selbst neu geschaffen werden – gehämmert, gehärtet, geschmiedet auf dem Amboß aus Eis! (Der Lehrling, S. 55f.)

Zyklus/Band:	Der Winter der Welt (1)
Autor:	<b>Michael Scott Rohan</b>
Erscheinungsjahr	1986 // 1994 dt. Ü.
Original:	The Anvil of Ice
Verlag:	Macdonald & Co. // Wilhelm Heyne Verlag
ISBN:	3-453-07252-9
Subgenre:	High Fantasy
Seitenzahl:	526 S.



## Worum's geht:

Der Findlingsjunge Alv führt die Rinderherde aus der Stadt und entdeckt im Morgenlicht die Ekwesh-Schiffe, die zum Überfall bereit sind. Sein Alarmruf weckt zwar die Bewohner, verhindert jedoch nicht die totale Niederlage, denn schwarze Magie ist mächtiger als alles, was den Hafen schützt. Die Überlebenden werden versklavt, Alv allein jedoch vom Schmiedemeister Mylio ausgesucht und als Lehrling angenommen. Dies ging nur, weil die Ekwesh von ihm abhängig sind. Nach wochenlanger Reise gen Norden ins Hochgebirge bis an den Rand des Kontinentaleises gelangen sie am künftigen Heimatort an: Dem Turmbau mit der Schmiede. Eine mindestens achtjährige Lehrzeit beginnt und außer der praktischen Arbeit erlernt Alv Lesen und Schreiben in mehreren Sprachen. Sein natürliches Talent für Metalle entfaltet sich immer mehr. Dann schließlich soll er drei Gesellenstücke anfertigen. Das erste, einen Armring mit Symbolen in alter Sprache verschenkt er an eine schweigsame Besucherin, die eine eisige Schönheit als Dienerin begleitet. Der Tarnhelm gelingt nach monatelanger Arbeit vollendet, obwohl er vom Meister selbst mittels Magie fertiggestellt wird. Das Schwert jedoch fordert Alv heraus und sein Abschluss gelingt in Abwesenheit des Meisters mittels der verbotenen Zeichen der magischen Werke – und der andere Geselle, der sie las, verdorrt zu Staub. In Panik fliehen Alv und Roc, sie entkommen mit knapper Not und unbekanntem Helfern, die sie durch die Höhlen der Berge tragen. Eine lange Wanderung nach Süden folgt.

Sie suchen Arbeit, aber Alv hat seinen Schwung verloren und zudem seinen Gesellenbrief nicht. Im Marschland sucht er Unterkunft in einer verlassenen Schmiede am Hochdamm. In der Einsamkeit findet Alv zu sich und ein fürchterliches Fieber brennt seine Selbstzweifel aus. Er wird regelrecht neugeboren und nimmt den Namen Elof (der Schmied) an. Eine seltsame Klinge, die über Jahrhunderte scharf geblieben war, zieht er aus dem Sumpf, denn an diesem Ort tobte in fernster Vergangenheit eine längst vergessene Schlacht. Eines Nachts lässt ein einsamer Reiter in Schwarz ein riesiges Pferd beschlagen, reitet von dannen wie der Wind und Elof rennt ihm nach und findet sich Hunderte von Meilen entfernt am Meer wieder. Ein neuer Abschnitt seiner Reise in die Welt und zu sich beginnt und er ahnt weder das Ziel noch die Bestimmung.

### Warum's so gut ist:

Der Erzählstrom ist linear, die Geschichte verzweigt sich nicht. Es tauchen aber immer wieder unvorhersehbare Begegnungen auf, die nicht ausgedeutet werden und so die Spannung erhöhen. Immer wieder treten die Mächte selbst am Rande des Geschehens auf, ohne dass zunächst klar wird, welche Rolle sie im Gesamtverlauf spielen werden. Die Erzählperspektive wechselt manchmal, der Leser wird direkt in die Geschichte einbezogen, dann wieder gibt es Passagen, in denen der Erzähler wie ein Chronist mit totalem Überblick aus weiter Zukunft in die Vergangenheit zurückblickt, ohne allerdings zuviel zu verraten.

Am Ende des Buches ist ein 34seitiger Anhang, der deutlich mehr ist als ein übliches Glossar. Er gibt Auskunft über viele Hintergründe der Rahmenhandlung, der Geographie des eiszeitlichen Amerika, zur Fauna und Flora und zu den Kulturen.

Insgesamt liegt hier ein Entwicklungsroman vor, der zudem mit dem Motiv der Wanderung und Suche auf mehreren Ebenen einen großen Tiefgang aufzeigt.

<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)	3.5
Sprache:	4.5
Story:	5
Karte:	ja
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	ja
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	
<b>Fazit:</b>	Ein phantastische Geschichte über eiszeitliche, magiedurchsetzte Hochkultur
<b>Buch gemocht?</b> <b>Vielleicht gefällt dann auch...</b>	<b>Der Ring von Allaire</b>
Online-Rezension:	<a href="http://www.bibliothekaphantastika.de">http://www.bibliothekaphantastika.de</a>
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 5-3-2005