

Die Schmiede im Walde

Dann, als er die Rillen der feinen Kettenringe spürte, löste er den kleine Finger ein wenig aus der Faust, als wolle er langsam Sand herausrieseln lassen. Ein weißes Feuer, reiner als die verhangenen Sterne, ergoß sich über den Amboß, ein funkelndes, glitzerndes Licht, das mit einem bloßen Schließen der Augenlieder kaum zu dämpfen war. (1. Kap., S. 32)

Zyklus/Band: Der Winter der Welt
(2)
Autor: **Michael Scott Rohan**
Erscheinungsjahr 1987 // 1994 dt. Ü.
Original: The Forge in the Forrest
Verlag: Macdonald & Co. // Wilhelm Heyne Verlag
ISBN: 3-453-07253-7
Subgenre: High Fantasy
Seitenzahl: 575 S.



Worum's geht:

Bei seinem letzten Gefecht mit dem Schmiedemeister Mylio verdrehte sich die nachtschwarze Klinge von Elofs Schwert. Ein alter Wanderer, der sich als eine der Mächte, genannt ‚Der Rabe‘ entpuppt, spricht mit dem Schmied und gibt ihm den entscheidenden Hinweis. Nur mit dem Himmelsfeuer, das der magische Panzerhandschuh einfängt, kann die Klinge neu geschmiedet werden – erfolgreich. In der Stadt Kerbryhaine wird Kermorvan vor dem Stadtrat zum Herrscher über die nördlichen Marken ernannt, sein alter Gegenspieler Bryhon versucht dies zu verhindern und arbeitet so ganz in seinem Sinne, denn Kermorvan plant eine Expedition zur Ostküste, quer durch den Kontinent.. Der kleinen Erkundungsgruppe stellt sich ein verblüffend gut organisiertes Ekwesh-Heer entgegen. Verrat wird von der Ahnung zur Sicherheit. In letzter Sekunde von den Duergar gerettet, stoßen sie erst auf dem Wasserweg, dann zu Fuß in das Herz Tapiaus, der Macht des großen Waldes vor. Aber die jagdbaren Tiere verschwinden wie vom Boden verschluckt. So ist Hunger nicht der lästigste und gefährlichste Begleiter. Nach Monaten stehen sie am senkrechten Ostabsturz des zweiten Nord-Süd-Gebirgszugs und schauen über das endlose Grün des kontinentgroßen Waldes. Und jetzt erscheinen die ‚Kinder Tapiaus‘, die menschenähnlichen Wesen, die sie unbemerkt begleitet hatten, und eskortieren sie zu dem majestätischen Sommerpalast, in dem der letzte Prinz Morvans mit seinem großen Gefolge seit über tausend Jahren lebt. Doch etwas eigenartiges liegt wie ein Schleier über ihnen. Von Tapiau selbst wird Elof umworben, erringt sich dann von ihm die Erlaubnis, eine Schmiede zu errichten, die er ganz aus Stein erbaut, denn nur so kann die Kraft des Lebens aus den Gedanken herausgehalten

werden. Der Helm, den Elof herstellt, ist ein Meisterstück, das Korentyns Gedächtnis von 1000 Jahren in sein Bewusstsein bringt und sein Selbst wiederherstellt. Meister Elof Valantor, wie er jetzt heißt, plant den Ausbruch aus dem Reich des Lebens, das mit den Menschen seine ganz eigenen Pläne hat, aber der einzige Weg führt direkt ins Gebiet des ärgsten Widersachers, in das Reich des Eises.

Warum's so gut ist:

Wie im ersten Band der Trilogie ist der Erzählstrom linear, zwar mit Sprüngen, in denen die Erzählerperspektive des Chronisten deutlich wird. Dieser taucht in regelmäßigen Abständen kurz auf, um den Leser dann sofort wieder in die eigentlich Handlung eintauchen zu lassen. Ein großes Motiv ist die Wanderung quer durch den Kontinent, der von der Eiszeit fest im Griff gehalten wird, aber auch von den alten Geistmächten, die dahinter stehen. Fast alle verfolgen ihre Ziele, die nur eines gemeinsam haben: Sie wollen eigentlich keine Veränderung und sind so letztlich immer Gegner des Menschen. Tapiau, der das Leben gibt und behütet, formt es in seine Sinne. Ihm liegt nur am Leben selbst, aber nicht an den seelischen und geistigen Qualitäten des Menschen. Taoune, die eine Macht des Eises, konserviert vor allem die Erinnerungen und die letzte Form, Taounehtar bringt alles physische unter dem Eispanzer zur Erstarrung. Nur der Wanderer, der Rabe, ein Bild des Odin, setzt auf Veränderung und unterstützt Elof so weit, dass er die Widerstände der anderen Mächte auszugleichen hilft. Bis zuletzt wird nicht klar, welche Rolle denn eigentlich der zur Meisterschaft gelangte Zauberschmied eigentlich spielt, denn er hat eine komplexes Seelenleben, von Selbstzweifeln geprägt, aber von einem unbändigbaren Feuer erfüllt.

Wie im ersten Band ist ein 27seitiger Anhang am Schluss, der deutlich mehr ist als ein übliches Glossar. Er gibt Auskunft über weitere Hintergründe der Rahmenhandlung, der Geographie des eiszeitlichen Amerika, zur Fauna und Flora und zu den Kulturen und ist keine Wiederholung des Anhangs von Band 1.

Fast alle Hauptcharaktere entfalten sich in diesem großartigen Entwicklungsroman.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	4.5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3.5
Sprache:	4.5
Story:	5
Karte:	ja
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	ja
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	
Fazit:	Ein phantastische Geschichte über eiszeitliche, magiedurchsetzte Hochkultur
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Der Ring von Allaire
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 14-3-2005