Rezensionen von Buchtips.net

Greg Keyes: Der Seelenlord

Buchinfos

Verlag:	Piper Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Kinder- und Jugendliteratur
ISBN-13:	978-3-8332-2528-4 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	78,95 Euro (Stand: 04. Juli 2025)

Prinz Attrebus Mede befindet sich in Oblivion, dem Reich von Malacath. Er ist weiter auf der Suche nach dem magischen Umbraschwert, dass es ihm ermöglichen soll, die Bedrohung seiner Welt zu bekämpfen. Eigentlich war er mit Ezhmaar Sul unterwegs, einem Gunmer, auch Dunkelelf genannt. Nachdem er auf der Flucht durch das Reich des Vergessens lebensgefährlich verletzt wurde. Sul rettet ihn und sich in die Aschengrube von Malacath, wo sie gefangen genommen wurden. Malacath rettet Attrebus und lässt die Beiden ihre Mission nach Solstheim fortführen. Einzig und allein aus dem Grund, weil Sul mitverantwortlich für die Vernichtung Morrowinds, Malacaths Erzfeinden, ist. Zuerst befindet er sich in jedoch Gefangenschaft und unterhält sich mit einer nackten Elfe. Statt sie aber nach dem Namen zu Fragen, erzählt er erst einmal, wieso er gefangen wurde. Dies hilft dem Leser natürlich, sich in der Erzählung zurechtzufinden, wenn er den ersten Teil nicht kennt bzw. als Wiederholung für die Leser, die ein Jahr lang auf die Fortsetzung warteten.

Colin Vineben wird entführt. Seine Entführer werden von Letine Arese getötet und Colin befreit. Letine gibt sich als Agentin des Kaisers zu erkennen. Minister Hierem soll an einer verschwörung gegen den Kaiser beteiligt, die sie aufklären soll. Die beiden beschliessen zusammenzuarbeiten. Sie finden heraus, dass Umbriel auf die Kaiserstadt zufliegt. Eine weitere Einzelheit ist die, dass die Stadt anscheinend im Auftrag von Hierem nach Mundus beschworen wurde. Der Dieb und die Agentin finden Beweise für des Ministers Fehlverhalten und die Verschwörungstheorie. Bei einer Audienz des Kaisers Titus Mede verlangt dieser eindeutige Beweise. Eine unklare Anklage gegen Hierem würde nur für Hierem sprechen und eventuell einen Bürgerkrieg auslösen. Gleichzeitig stellt Umbriel der Kaiserstadt ein Ultimatum. Wird die Stadt kampflos übergeben, dürfen die Bewohner lebend abziehen.

Die dritte Hauptperson, Annaïg Hoïnart, befindet sich gefangen auf Umbriel. Doch auch auf Umbriel geht nicht alles so zu, wie der Herrschende es will. Die Skraws fordern Mere-Glim auf mit einem Aufstand zu beginnen. Glim entdeckt, dass im Sumpf neue Argonier heranwachsen und erkennt, die Zeit läuft gegen ihn. Er bittet Annaïg Hoïnart, Tränke für die Unterwasseratmung herzustellen. Ziel ist es, die Skraws unabhängig von den giftigen Dämpfen zu machen, die ihnen ein Überleben unter Wasser ermöglichen. Annaïg kann jedoch nicht genügend Zutaten entwenden. Sie schlägt vor, dass die Skraw genügend Ärger heraufbeschwören, damit Annaïgs Vorgesetzter Toel sie bittet, den Trank herzustellen. Glim findet inzwischen heraus, dass die Bäume im Grenzwirbel halbintelligent sind. Zudem scheinen sie eine Verbindung zu den Hist haben. Annaïg und Glim arbeiten den Plan aus, einen Krieg zwischen den sogenannten Küchen durch Sabotageakte der Skraws vorzutäuschen. Gleichzeitig entsorgt Glim die Argonier-Larven, um mehr Zeit zu gewinnen. Der Plan geht auf und Glim und Annaïg gelingt es, Toel zu töten.

In der Folge gewinnt Annaïg das Vertrauen von Fürst Rhel und wird dessen Köchin. Sie soll für Umbriel selbst kochen. Währenddessen begannen die Skraws, die halbintelligenten Bäume im Grenzwirbel zu vergiften und schieben Glim die Verantwortung dafür in die Schuhe. Glim muss fliehen. Umbriel beauftragt Annaïg damit ein Gift zu entwickeln, den flüchtigen Glim zu töten. Die Soldatin Mazgar gra Yagash sowie der Kampfmagier Brennus, sind Teil des vierten Handlungsstrangs, den zu erzählen Greg Keyes bereit ist und befinden sich in einer Kampfeinheit gegen die Truppe Umbriels. An der Grenze zwischen Morrowind und Cyrodiil beobachten sie das Vorrücken von Umbriel über Morrowind. Die Gruppe wird von der Untotenarmee Umbriels überrascht, die weit entfernt von der Stadt unterwegs ist. Die Soldaten und Kampfmagier versuchen sich einen Fluchtweg freizukämpfen, aber ihre gefallenen Kameraden stehen wieder auf und kämpfen gegen sie. Auf ihrem Rückzug evakuieren sie unter Führung Hauptmann Falcus ein Dorf namens Mountain Watch nach Cheydinhal. Kurz darauf wird die Stadt von der Untotenarmee eingeschlossen.

Vier Jahrzehnte nach der Oblivion-Krise wird das Kaiserreich Tamriel von einer mysteriösen, schwebenden Stadt, Umbriel, bedroht, deren Schatten eine schreckliche Untotenarmee hervorbringt. Basierend auf der Elder Scroll Spielserie, setzt der Panini Verlag die Buchreihe fort, die mit Der Seelenlord eine Verbindung zwischen den Spielen IV und V bildet.

Greg Keyes überrascht mit einem flüssigen Schreibstil, der es ermöglicht, sich schnell in die Geschichte einzulesen und mit vielen Informationen, die den ersten Band betreffen, die Leser zu informieren, die die Höllenstadt nicht kennen. Es gibt ein paar unklare Situationen, die den Leser verwirren, doch die sind zum Glück Mangelware. Möglicherweise sind Szenen nicht in den Roman gekommen, weil nur eine bestimmte Seitenzahl erreicht werden sollte. Wie auch immer. Die beiden Bände sorgen dafür, dass man als Leser eine spannende Unterhaltung hat. Wie das bei den Spielern als Leser aussieht, kann ich nicht sagen. Möglicherweise vermissen diese ein paar bestimmte Dinge. Da ich keine Computerspiele durchführe, bleibt mir das Spiel verschlossen. Von der Leserseite bin ich mit dem Buch jedoch zufrieden. Möglicherweise ist es auch der Auslöser, Leser zum Spiel zu bringen.

6 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von erik schreiber
[12. Juni 2013]