



The Chronicles of  
**WETHERID**  
FANTASY SERIES



KAHROSKA

ARUVAREN

Thronheim

Joms Clan

Erovs Clan

Tronjavik

Skjold Wald

Drang

Bjarnevik

See Ymingard

Grandok

Wintholm

Hrimvald

Wolfsberg

Hreljevik

Südliche Dorf

Grenzpass

See Janeth

Ruinem von Tawinn

Abketh Aarl's Hütte

Bo'nix's Höhle

Drei Reben

Verlassener Turm

Stadt Astinhold

Tempel der Drachen

Umlis

Kirindor

Tumrik

Hiddom

Wahmubus Stamm

Iseran

Nagulaj

Wütende Horden

Erk

Irkaar

Aarl's Dorf

Moorgh

Grotte

Ib Aglier

Kring

Wahmüher

Klam der

Wahmüher

Ingard

Kirbun

Raga Gur

Zantranos

Erwight von Entorbis

Druhn

Ingard

Kirbun

Raga Gur

Zantranos

Erwight von Entorbis

Druhn

Ingard

Kirbun

Raga Gur

Zantranos

Nebelmoor

Tunnel der Grauzwerge

Dunkler Wald

Wütende Horden

Warwick

Irkaar

Aarl's Dorf

Moorgh

Grotte

Wütende Horden

Warwick

Irkaar

Aarl's Dorf

Moorgh

Grotte

Marnoglar

Tongar Gur

Glockreiche Tal

Horunguth

SHANBURIA

HORIZONTH

---

# Die Chroniken von Wetherid II: Die Hüter der Sieben Artefakte

## Band 1 & Band 2



### I. Detaillierte Bewertung nach Noten (Skala 1-10)

Dieses System bewertet die beiden analysierten Bände als Gesamtwerk.

#### 1. World-Building (Weltenbau): 9/10

- **Stärken:** Die Welt von Wetherid und Fallgar ist die herausragende Stärke des Werks. Sie ist tief, historisch gewachsen und politisch komplex. Die Differenzierung der Völker (z.B. die verschiedenen Elfen- und Zwergenstämme) ist exzellent und verleiht der Welt eine seltene Glaubwürdigkeit. Die Verknüpfung von Geografie, Politik (Handelsrouten, Grenzen) und Magie (Eisschmelze) ist meisterhaft.
- **Schwächen:** Wenige. Allenfalls könnten die Kulturen der „Bösen“ (Orks, Oger) noch etwas mehr Tiefe jenseits ihrer kriegerischen Funktion vertragen.

#### 2. Plot & Pacing (Handlung & Tempo): 8.5/10

- **Stärken:** Der Autor ist ein ambitionierter Architekt. Die Verflechtung der multiplen Handlungsstränge (Gefährten-Quest, Politik in Astinhod, Intrigen der Bösen, Krise im Dunklen Wald) ist beeindruckend und wird souverän gehandhabt. Das Pacing ist, insbesondere in Band 2, unerbittlich und erzeugt

---

einen konstanten Spannungsbogen. Jeder Handlungsstrang hat Konsequenzen für die anderen.

- **Schwächen:** An wenigen Stellen verlässt sich der Plot auf Genre-typische Zufälle (z.B. das Belauschen des entscheidenden Gesprächs in der Taverne). Diese sind funktional, aber nehmen der Handlung minimal an Eleganz.

### 3. Character Development (Charakterentwicklung): 7.5/10

- **Stärken:** Zentrale Charaktere durchlaufen signifikante und schmerzhaft entwickelte Entwicklungen. Gorathdins Fall in die Trauer, Borlix' Entwicklung zum strategischen Infiltrator und Elroths tragischer Verrat sind erzählerische Höhepunkte. Die Figuren sind klar motiviert.
- **Schwächen:** Die Trennung zwischen „Gut“ und „Böse“ ist sehr klar. Während Helden wie Gorathdin oder Borlix moralische Grauzonen zeigen, sind die Hauptantagonisten (Aldion, Sylvian, Gorzod) oft von reiner Machtgier oder Arroganz getrieben und wirken dadurch weniger vielschichtig als die Protagonisten. Die Dialoge sind funktional, könnten aber stellenweise mehr individuelle „Stimme“ vertragen.

### 4. Prosa & Stil: 7/10

- **Stärken:** Der Schreibstil ist klar, präzise und sehr visuell. Der Autor kann Stimmungen – von der eisigen Kälte des Nordens bis zur klaustrophobischen Enge in Ingar – hervorragend transportieren. Die Kampfszenen sind dynamisch und gut lesbar.
- **Schwächen:** Der Stil ist eher „dienend“ als literarisch herausragend. An manchen Stellen neigt der Autor zu „Info-Dumping“, bei dem Hintergrundinformationen durch Dialoge erklärt werden, statt sie organisch in die Handlung zu integrieren.

### 5. Originalität & Umgang mit Tropen: 6.5/10

- **Stärken:** Der Autor kennt sein Genre und seine Tropen (Heldengruppe, dunkler Lord, Artefakten-Quest) und setzt sie gekonnt ein. Die Stärke liegt nicht in der Erfindung neuer Konzepte, sondern in der cleveren und düsteren Neukombination bekannter Elemente. Die politische Intrige und der Fokus auf den Zerfall der Zivilisationen geben dem Werk eine moderne Note.
- **Schwächen:** Das Werk ist in seinem Kern eine sehr klassische High-Fantasy-Geschichte. Wer nach radikaler Dekonstruktion des Genres sucht (wie bei G.R.R. Martin), wird hier eine traditionellere Erzählung vorfinden.

**Gesamtnote: 8.0 / 10 (Sehr Gut)**

- 
- **Fazit:** Ein handwerklich starkes, ambitioniertes und fesselndes Epos, das seine wenigen Schwächen durch exzellentes World-Building und einen meisterhaft konstruierten Plot mehr als wettmacht.
- 

## II. Fundierte Benchmark-Einordnung: Wo stehen die Bücher wirklich?

Um die Positionierung realistisch einzuschätzen, ordnen wir das Werk in die aktuelle Fantasy-Landschaft ein.

### Die literarische Heimat: Die deutsche Schule der Epic & Dark Fantasy

Christian Dölder schreibt in einer Tradition, die im deutschsprachigen Raum besonders durch Autoren wie **Markus Heitz** (*Die Zwerge*), **Bernhard Hennen** (*Die Elfen*) und **Wolfgang Hohlbein** geprägt wurde. Seine Bücher würden sich im Buchladen nahtlos in diese Reihe einfügen.

### Einordnung in Tiers:

- **Nicht Tier 1 (Genre-Neuerfinder):** Er ist kein J.R.R. Tolkien, der eine komplette Mythologie schuf, und auch kein George R.R. Martin, der das Genre durch moralische Ambiguität und Dekonstruktion revolutionierte. Dölder arbeitet bewusst *innerhalb* der Genre-Konventionen.
- **An der Grenze zwischen Tier 3 und Tier 2 (Etablierter Meister vs. Moderner Innovator):**
  - **Eher Tier 3 (Etablierte Meister):** Wie **Markus Heitz** beherrscht Dölder die Kunst des actionreichen, düsteren Plots und der detaillierten Rassen-Kulturen (insbesondere die Grauzwerge). Wie **Bernhard Hennen** liebt er epische Zeiträume und die Verflechtung von Elfenschicksalen. Wäre dieses Werk von einem etablierten Verlag, würde es genau in dieser Kategorie vermarktet werden.
  - **Potenzial für Tier 2 (Moderne Innovatoren):** Was Dölder von vielen reinen Genre-Autoren abhebt, ist die gnadenlose Konsequenz seiner Handlung in Band 2. Der Fall von Astinhod, der Tod von Elroth, die Spaltung der Druiden – das hat eine erzählerische Härte und Komplexität, die an moderne Grimdark-Autoren wie **Joe Abercrombie** erinnert. Wenn er diese psychologische Tiefe und moralische Komplexität in den Antagonisten weiter ausbaut, hat er das Potenzial, in die Riege der innovativeren Autoren aufzusteigen.

---

**Konkreter Vergleich:** Er ist politisch komplexer als **David Eddings**, erzählerisch straffer als **Robert Jordan** und in seinem Tonfall näher an **Markus Heitz** als an **Brandon Sanderson** (der sich mehr auf Magiesysteme fokussiert).

**Aktuelle Position:** Ein herausragendes Werk, das qualitativ mit vielen Verlagstiteln mithalten oder sie sogar übertreffen kann.

---

### III. Fazit: Wie gut sind das Werk und der Autor?

#### **Das Werk:**

„Die Hüter der Sieben Artefakte“ ist ein Pageturner. Es ist episches Kopfkino für jeden, der klassische High Fantasy liebt, aber von der naiven Schwarz-Weiß-Malerei älterer Werke gelangweilt ist. Die Stärke der Bücher liegt in ihrer Fähigkeit, eine gewaltige, epische Bedrohung mit sehr persönlichen, menschlichen (bzw. elfischen/zwergischen) Tragödien zu verbinden. Band 1 ist der spannende Aufbruch, Band 2 ist der mutige, schmerzhafteste Sturm, der alles in Frage stellt.

#### **Der Autor:**

Christian Dölder ist ein **äußerst talentierter Plot-Architekt und World-Builder**. Seine Fähigkeit, mehrere komplexe Handlungsstränge parallel zu führen, ohne den roten Faden zu verlieren, ist bemerkenswert. Er versteht es, Spannung aufzubauen und den Leser mit dramatischen Wendungen zu schockieren.

Sein größtes Entwicklungspotenzial liegt in der Verfeinerung der Charakterstimmen und im Vertrauen auf subtilere Erzähltechniken, um Exposition zu vermeiden. Dennoch zeigt die Tiefe von Charakteren wie Elroth oder Borlix in Band 2, dass er ein exzellentes Gespür für tragische Helden hat.

#### **Abschließende Empfehlung:**

Für Fans der oben genannten Vergleichsautoren ist diese Reihe eine uneingeschränkte Empfehlung. Sie bietet alles, was das Herz eines Epic-Fantasy-Lesers begehrt: eine faszinierende Welt, eine fesselnde Geschichte, sympathische Helden und eine Bedrohung von kosmischem Ausmaß.

---

# Die Chroniken von Wetherid II: Die Hüter der Sieben Artefakte

## Band 1

### 1. Gesamtzusammenfassung (Die Story-Architektur)

#### Ausgangslage:

25 Jahre nach dem Sieg über den Schattenlord herrscht Frieden in Wetherid. Doch in Fallgar beschwört der Ork-Schamane Gorzod den Dämon Xaroth, um die Welt zu unterwerfen.



#### Der Konflikt:

- **Die magische Ebene:** Xaroth gewinnt an Macht und beeinflusst das Wetter und die Gedanken der Schwachen. Sieben alte Artefakte müssen gefunden werden, um ihn zu stoppen.
- **Die politische Ebene:** In Astinhod wird die Königin ermordet. Ein Machtkampf um den Thron entbrennt, der in einem Bürgerkrieg und der Belagerung der Hauptstadt durch den Verräter Aldion mündet.

#### Die Reise:

Eine Gruppe ungleicher Gefährten (Gorathdin, Vrenli, Borlix, Aarl, Werlis, später Thorgar) bricht auf, um die Artefakte zu finden. Ihre Reise führt sie ins eisige Nordland. Sie bestehen Prüfungen gegen Monster (Eisrochen, Golems) und mythische Wesen (Drache, Geister).

#### Das Finale:

Während Astinhod belagert wird, finden die Gefährten in der Festung der Entorbis in Fallgar das erste Artefakt: den „Kristall des Sehens“. Doch der Sieg ist bitter. Meister Drobald überbringt die Nachricht vom Tod der Königin. Die Gefährten wissen nun, dass ihr nächstes Ziel bei den Grauzwergen in Ingar liegt.

---

## 2. Literarische Bewertung & Marktanalyse

### Genre & Zielgruppe:

- **Genre:** High Fantasy / Epic Fantasy.

- 
- **Zielgruppe:** Leser von klassischer Abenteuer-Fantasy, die Wert auf World-Building, diverse Völker und eine klare Gut-Böse-Struktur mit politischen Untertönen legen.

#### **Stärken:**

1. **World-Building:** Die Welt (Wetherid, Fallgar, Nordland) ist extrem detailliert. Die Völker (insb. die Differenzierung der Elfen in Hoch-, Wald-, Frost- und Nebeelfen) sind gut ausgearbeitet. Die Historie wirkt lebendig.
2. **Klassische Motive modern verpackt:** Die „Heldengruppe“ (Party) ist ein Klassiker, wird hier aber durch interessante Dynamiken (der Zwerg Borlix und der Mensch Aarl) frisch gehalten.
3. **Dramaturgie:** Der parallele Handlungsstrang (Abenteuer im Norden vs. Politik in der Hauptstadt) sorgt für Abwechslung und erhöht das Tempo.
4. **Visuelle Sprache:** Der Autor schreibt sehr bildhaft („Schuppen wie flüssiges Metall“, „Himmel wie eine offene Wunde“).

#### **Verbesserungspotenzial:**

1. **Dialoge:** Manchmal neigen die Charaktere zu „Info-Dumping“ (sie erklären sich gegenseitig Dinge, die sie wissen müssten, damit der Leser es versteht). Hier könnte man subtiler arbeiten.
2. **Magie-System:** Die Magie wirkt stellenweise etwas beliebig („Ich habe hier eine Formel“). Eine klarere Definition der Grenzen der Magie würde die Spannung erhöhen (Soft Magic vs. Hard Magic).
3. **Antagonisten:** Während Aldion und Gorzod gut funktionieren, wirkt der Dämon Xaroth noch etwas blass als „das ultimative Böse“. Er ist bisher eher ein Plot-Device als ein Charakter.

---

### **3. Benchmark: Vergleichbare Autoren & Werke**

Um die Qualität und den Stil einzuordnen, hier der Vergleich mit etablierten Größen des Genres:

Autor / Werk	Ähnlichkeit	Unterschied
<b>Markus Heitz (Die Zwerge / Die Albae)</b>	<b>Hoch.</b> Der Stil ist ähnlich actionreich. Die Darstellung der Zwerge (Borlix) und der dunklen Elfen (Nebel elfen) erinnert stark an Heitz' Albae. Auch die politische Härte ist vergleichbar.	Heitz ist oft brutaler und zynischer. Wetherid hat noch mehr „heldenhaften Idealismus“.
<b>Bernhard Hennen (Die Elfen)</b>	<b>Mittel.</b> Die detaillierte Ausarbeitung der Elfen-Unterarten und die historischen Rückblenden (Zeitreise-Portale) erinnern an Hennen.	Hennen ist oft melancholischer und philosophischer. Wetherid ist „rollenspielartiger“ (Quest-fokussiert).
<b>David Eddings (Belgariad-Saga)</b>	<b>Hoch.</b> Die Dynamik der Gruppe (der grummelige Zwerg, der weise Magier, der geschickte Dieb/Kämpfer) und der humorvolle Unterton in den Dialogen (Borlix/Aarl) sind sehr ähnlich.	Wetherid ist politisch komplexer (Intrigen im Rat) als die geradlinigen Geschichten von Eddings.
<b>Robert Jordan (Das Rad der Zeit)</b>	<b>Mittel.</b> Das epische Ausmaß, die Bedrohung durch einen „Dunklen König/Dämon“ und die vielen Völker erinnern an Jordan.	Jordan ist wesentlich ausschweifender in Beschreibungen. Wetherid ist kompakter und schneller erzählt.

### Gesamtfazit:

„Die Chroniken von Wetherid II“ ist ein **solides, handwerklich gut gemachtes High-Fantasy-Epos**. Es erfindet das Rad nicht neu, bedient aber die Klaviatur des Genres virtuos. Es ist das perfekte Buch für Leser, die sich nach einer „klassischen“ Abenteuerreise sehnen, aber nicht auf politische Intrigen verzichten wollen.

Mit dem emotionalen Ende von Band 1 ist der Grundstein für eine starke

---

Fortsetzung gelegt. Der Autor hat bewiesen, dass er bereit ist, seinen Figuren (und Lesern) wehzutun, um die Geschichte voranzutreiben.

**Empfehlung:**

Das Buch hat das Potenzial, Fans von **deutschen High-Fantasy-Autoren** (Heitz, Hennen, Schwartz) zu begeistern.

---

# Die Chroniken von Wetherid II: Die Hüter der Sieben Artefakte

## Band 2

### 1. Gesamtzusammenfassung (Die Story-Architektur)

Band 2 hebt den Konflikt auf eine neue, düstere Ebene und führt das Motto „Der Sturm“ konsequent fort. Während die Helden in Band 1 aufbrachen, werden sie in Band 2 von den Konsequenzen ihrer Abwesenheit und der wachsenden Macht Xaroths eingeholt. Das Buch ist eine Symphonie des Zerfalls, erzählt aus mehreren Perspektiven, die alle auf ein katastrophales Finale zusteuern.



### Die Fäden des Bösen:

Der Dämon Xaroth agiert nicht mehr nur als ferne Bedrohung, sondern spinnt aktiv ein Netz aus Verrat und Verzweiflung.

- Im Süden zwingt eine unnatürliche Dürre das Echsenvolk der **Kajirs** zum Exodus. Angeführt von Scheich Nam El Kabun, der in einem Akt der Verzweiflung seinen eigenen Schwiegersohn tötet, suchen sie Zuflucht bei ihrem Erzfeind in Iseran. Doch der dortige Herrscher, **Scheich Neg El Bahi**, ist bereits eine Marionette Xaroths. Er zwingt die Kajirs in ein blutiges Bündnis, verrät seine eigene Familie und plant, mit dem neuen Heer einen fremden Kontinent zu erobern.
- In Fallgar schmiedet der Ork-Schamane **Gorzod** eine wackelige Allianz der dunklen Völker. Jede Fraktion – die gierigen Grauzwerge, die stolzen Nebelelfen, die brutalen Oger und die nihilistischen Untoten – verfolgt jedoch ihre eigenen Ziele und plant den Verrat am Rest.

### Der Fall der Heldenreiche:

Während die Bösen sich formieren, zerfallen die Reiche der Guten von innen heraus:

- Das **Glorreiche Tal der Elfen** verliert seinen größten Helden: **Elroth**, der Heermeister, wird von Prinz Sylvian mit einer alten Affäre erpresst. Gezwungen, seine Königin zu verraten, um seine Familie zu schützen, zerbricht er an der Schuld. In einer tragischen Konfrontation stürzt er

---

zusammen mit seiner Frau Tralja in den Tod und hinterlässt seine Tochter Elyria als Waise – die kurz darauf von Sylvian als Geisel genommen wird.

- Der **Dunkle Wald** implodiert. Eine von den Nebelelfen inszenierte Seuche lässt den Wald sterben. Dies führt zu einer Spaltung im Orden der Druiden. Der Oberste Druiden Mergoldin verliert seine Autorität, als der Lebensbaum ihm mit Finsternis antwortet. Die Waldläufer sagen sich von den Druiden los.
- Die Hauptstadt **Astinhod** fällt. Unter der Belagerung von Aldion zerbricht der Rat. **Lady Merdiva** inszeniert einen letzten großen Verrat, ermordet ihren Komplizen Eryndor und flieht mit dem Reichsschatz nach Süden. Die Stadt ist führungslos, demoralisiert und dem Untergang geweiht.

### **Die gescheiterte Mission:**

Die Gefährten, angeführt von Gorathdin und dem Nordlandwächter Thorgar, dringen währenddessen tief ins Feindesland vor. Ihre Mission, das zweite Artefakt zu finden, führt sie nach **Ingar**, in die unterirdische Festung der Grauzwerge. In einem klassischen Dungeon Crawl, geführt von einem unerwarteten Verbündeten – dem Höhlentroll Rha'Gorr –, überwinden sie mechanische Fallen und Rätsel. Sie finden das zweite Artefakt, die **Tafel der Gesetze**, ein Symbol der Ordnung und des Zusammenhalts.

Doch ihr Erfolg ist kurzlebig. Auf ihrem Weg nach Süden, um ein Schiff zu finden, geraten sie im **Nebelmoor** in eine Falle von Prinz Sylvian. In einem aussichtslosen Kampf werden alle Gefährten überwältigt und gefangen genommen. Nur **Meister Drobald** kann in letzter Sekunde fliehen und muss seine Freunde zurücklassen. Das Buch endet mit der Gefangennahme der Helden, dem Verlust der beiden gefundenen Artefakte und der Erkenntnis, dass Wetherid schutzlos ist.

---

## **2. Literarische Bewertung & Marktanalyse**

### **Struktur und Pacing:**

Band 2 ist ein klassischer Mittelteil einer Trilogie, der die Regel „alles wird schlimmer“ perfekt umsetzt. Die Struktur ist komplexer als in Band 1. Durch die vielen Perspektivwechsel entsteht ein mosaikartiges Bild einer Welt im Krieg. Das Pacing ist, trotz der politischen Intrigen, unerbittlich hoch. Es gibt kaum einen Moment der Ruhe; jede Handlung hat sofortige, meist katastrophale Konsequenzen.

### **Thematische Tiefe:**

Die zentralen Themen sind Verrat, Scheitern und die Frage nach dem Preis der Moral.

- 
- **Der Verrat** ist allgegenwärtig: Elroth verrät sein Volk aus Liebe, Merdiva verrät alle aus Gier, Neg El Bahi verrät seine Familie unter dämonischem Einfluss, und die Dunkle Allianz ist ein Nest aus gegenseitigem Verrat.
  - **Das Scheitern** ist das Leitmotiv. Die Helden scheitern bei der Rettung Elyrias. Die Druiden scheitern bei der Verteidigung ihres Waldes. Der Rat von Astinhod scheitert bei der Verteidigung der Stadt. Dieses konsequente Scheitern hebt das Buch aus der Masse der Heldengeschichten heraus und verleiht ihm eine düstere, realistische Note.
  - **Pflicht vs. Moral:** Die Entscheidung der Gefährten, Elyria zu retten und damit die Mission zu gefährden, ist der moralische Kern des Buches und führt direkt in die Katastrophe. Die Frage, ob das Leben eines Einzelnen wichtiger ist als das Schicksal der Welt, wird hier brutal beantwortet.

### **Charakterentwicklung:**

Die Charaktere werden durch extremes Leid geformt.

- **Borlix** entwickelt sich vom Sidekick zum tragenden Helden während der Infiltration von Ingar.
- **Elroth** erhält einen kompletten, tragischen Handlungsbogen, der zu den emotionalen Höhepunkten des Buches zählt.
- **Lady Merdiva und Prinz Sylvian** profilieren sich als intelligente, skrupellose und effektive Antagonisten, die weit über das Klischee des "bösen Zauberers" hinausgehen.

### **World-Building:**

Die Welt wird massiv erweitert und vertieft. Neue Orte (Kajir, Ingar, Nebelmoor, das Tal der Eisflammen) und Kulturen (Kajirs, Grauzwerge) werden lebendig beschrieben. Die politischen und ökologischen Zusammenhänge (Eisschmelze, Bündnisse) sind glaubwürdig miteinander verwoben.

---

## **3. Benchmark: Vergleichbare Autoren & Werke**

Band 2 emanzipiert sich stilistisch vom klassischen Abenteuer des ersten Bandes und rückt näher an die moderne Grimdark-Fantasy.

Autor / Werk	Ähnlichkeit	Unterschied
<p><b>George R.R. Martin (Das Lied von Eis und Feuer)</b></p>	<p><b>Sehr hoch.</b> Die multiperspektivische Erzählweise, die politischen Ränkespiele, der Verrat als zentrales Motiv und der plötzliche, konsequente Tod wichtiger Charaktere sind stark von Martin inspiriert. Der Fall von Astinhod liest sich wie eine Episode aus dem „Krieg der Fünf Könige“.</p>	<p>Wetherid behält eine klarere Gut-Böse-Achse (die Gefährten vs. Xaroth). Martin operiert in einer noch tieferen moralischen Grauzone.</p>
<p><b>Joe Abercrombie (The First Law)</b></p>	<p><b>Hoch.</b> Der Fokus auf gebrochene, moralisch ambivalente Charaktere (insbesondere Elroth), der zynische Blick auf Macht und Krieg sowie die brutale, ungeschönte Darstellung von Gewalt erinnern stark an Abercrombie.</p>	<p>Abercrombie ist oft noch humorvoller und dialoglastiger in seiner Zynik. Wetherid behält einen ernsteren, epischeren Ton.</p>
<p><b>Markus Heitz (Die Zwerge)</b></p>	<p><b>Mittel.</b> Die detaillierte Beschreibung der Zwergenkultur (Grauzwerge vs. Ib'Agier) und die actionreichen Kämpfe sind vergleichbar.</p>	<p>Heitz konzentriert sich oft auf eine einzelne Rasse (Zwerge, Albae), während Wetherid ein breiteres Völker-Epos ist.</p>
<p><b>Steven Erikson (Spiel der Götter)</b></p>	<p><b>Mittel.</b> Die schiere Skalierung des Konflikts, mit Göttern, Dämonen, verschiedenen Rassen und Kontinenten, die alle ihre eigenen Pläne schmieden, nähert sich der Komplexität von Erikson an.</p>	<p>Erikson ist philosophischer und seine Magiesysteme sind oft abstrakter. Wetherid bleibt erzählerisch geradliniger und zugänglicher.</p>

---

**Gesamtfazit:**

„Die Chroniken von Wetherid II – Band 2“ ist eine beeindruckende Fortsetzung. Der Autor hat den Mut, seine Welt und seine Helden durch ein Tal der Finsternis zu schicken. Das Buch ist düsterer, komplexer und emotional packender als sein Vorgänger. Es wechselt erfolgreich vom Abenteuer zur Tragödie und etabliert einen epischen Konflikt, dessen Ausgang völlig ungewiss ist.

Der Cliffhanger ist brutal, aber fair. Die Leser werden dem dritten Band mit einer Mischung aus Furcht und Hoffnung entgegenfiebern. **Eine klare Steigerung zum ersten Band und ein starkes Stück moderner Epic-Fantasy.**

---

# Die Chroniken von Wetherid II: Die Hüter der Sieben Artefakte

## Band 1

### Zusammenfassung: Prolog & Kapitel 1

#### Der Prolog: Ein Echo der Vergangenheit

Die Geschichte setzt fast ein Vierteljahrhundert nach den Ereignissen des ersten Bandes ("Die Gabe der Elfen") ein. Damals wurde der Schattenlord Erwight von Entorbis in der Schlacht bei Ib'Agier von einer Allianz der freien Völker (Zwerge, Menschen, Elfen, Barbaren) besiegt.

Zentrales Element war das mächtige „Buch von Wetherid“. Vrenli, ein Abkther (ein Hobbit-ähnliches Volk), wurde zum Hüter des Buches. Nach zwei Jahrzehnten des Friedens zieht nun jedoch ein neuer Sturm auf. Die alten Gefährten müssen sich erneut versammeln, denn die Ruhe war trügerisch.



#### Die Beschwörung des Bösen (Raga Gur)

In den vulkanischen Einöden von Fallgar, genauer in Raga Gur, hadert der Ork-Schamane Gorzod Grauschwinge mit dem Schicksal seines Volkes, das seit der Niederlage gegen Wetherid in Schmach lebt. Um die alte Stärke wiederzuerlangen, vollzieht er ein verbotenes, blutiges Ritual. Er beschwört **Xaroth**, einen Dämon aus der Seelenwelt, auch „Der Verbrenner der Welten“ genannt. Xaroth erscheint als schattenhafte Entität und bietet einen Pakt an: Die Unterwerfung der Welt im Austausch für Seelen. Als erste „Seele der Reinheit“ fordert der Dämon Königin Lythinda von Astinhod. Gorzod willigt ein, womit das Unheil seinen Lauf nimmt.

#### Die Warnung der Magier (Horunguth)

Zwei Monate später spürt Meister Drobald, der mächtige Magier von der Insel Horunguth, das Erwachen des Bösen. Zusammen mit seinen Adepten Raynarus und Elvoran recherchiert er in alten Schriften. Sie entdecken Hinweise auf sieben uralte Artefakte, die einst geschaffen wurden, um Bedrohungen aus der Seelenwelt zu bannen. Ein Hinweis deutet auf den „Kristall des Sehens“ im Nordland hin. Der Plan wird gefasst: Raynarus soll als Spion nach Fallgar reisen, Elvoran soll weiterforschen, und Meister Drobald will Gorathdin (den Gemahl der Königin und

---

alten Helden) in Astinhod aufsuchen, um die Suche nach den Artefakten zu initiieren.

### **Verrat im Palast (Astinhod)**

In Astinhod, der Hauptstadt Wetherids, braut sich eine politische Intrige zusammen. Leandra, eine Hofdame der Königin, wird von ihrem Geliebten Laaron manipuliert. Laaron agiert im Auftrag des Stadthalters von Irkaar, der nach Macht strebt. Er drängt Leandra dazu, den Heerführer Arkondir und Königin Lythinda zu ermorden.

Während eines Festbanketts vergiftet Leandra den Wein von Heerführer Arkondir, der qualvoll stirbt. In der darauffolgenden Nacht wird Leandra von Schuldgefühlen zerfressen und will der Königin am nächsten Morgen alles gestehen. Doch bevor sie sprechen kann, wird sie im Thronsaal von einem Pfeil getötet – abgefeuert aus dem Schatten, vermutlich von Laaron, um sie zum Schweigen zu bringen.

Unmittelbar danach trifft ein zweiter Pfeil Königin Lythinda ins Herz. Beide Frauen sterben.

In der Ferne spürt Gorzod, wie Xaroth die erste Seele (Lythinda) verschlingt. Der Mörder Laaron entkommt durch geheime Tunnel und flieht in Richtung Irkaar.

### **Das Machtvakuum**

Der Tod der Königin und des Heerführers stürzt Astinhod in Chaos. Der Regentschaftsrat tritt zusammen. Es bilden sich Fraktionen:

- **Darion Althoras (Großkanzler) & Belmarr:** Wollen Stabilität und unterstützen Gorathdin (den abwesenden Gemahl der Königin) als legitimen Thronfolger oder Thronwächter.
- **Aldion (Großherzog) & Lady Merdiva:** Aldion will die Macht an sich reißen und nutzt rassistische Vorurteile gegen den Halbelfen Gorathdin. Merdiva spielt ihr eigenes Spiel und paktiert heimlich mit dem Stadthalter von Irkaar.
- **Seradia & andere:** Sind unentschlossen oder haben eigene Ambitionen. Es kommt zu keiner Einigung. Die Abstimmung wird vertagt, und Boten werden ausgesandt, um Meister Drobald und Gorathdin zu informieren.

### **Der Aufbruch der Gefährten (Abketh)**

Unwissend über die Tragödie in Astinhod, versammeln sich die alten Helden im Dorf Abketh. Die Gruppe besteht aus:

- **Gorathdin:** Halbelf, Krieger und Gemahl der (nun toten) Königin.
- **Vrenli:** Der Hüter des Buches.
- **Borlix:** Ein kampflustiger Zwerg aus Ib'Agier.
- **Aarl:** Ein Südländer aus Thir.

- 
- **Werlis:** Ein einarmiger Krieger aus Abketh.

Meister Drobald hatte Gorathdin bereits vor zwei Wochen (vor den Morden) gewarnt. Die Gruppe beschließt, nach Norden zu reisen, um den „Kristall des Sehens“ zu finden. Vrenli entscheidet sich schweren Herzens, das mächtige „Buch von Wetherid“ zur Sicherheit bei der weisen Frau Gwerlit in Abketh zurückzulassen.

Die Gruppe bricht auf. Auf ihrer Reise rasten sie am See Taneth und diskutieren über die politische Lage (Handelsembargo durch Irkaar), ohne zu ahnen, wie schlimm es wirklich steht.

### **Am Grenzpass**

Die Reise ist beschwerlich. Werlis stürzt beinahe in einen Abgrund, wird aber gerettet. Schließlich erreichen sie die Ruinen einer Steinmauer am Grenzpass zum Nordland – den vereinbarten Treffpunkt mit Meister Drobald.

Doch der Magier ist nicht da. Ein Schneesturm zieht auf. Die Gruppe sucht Schutz in einer Höhle. Während sie warten, plagen den Stadthalter von Irkaar (der Drahtzieher hinter Laaron) düstere Visionen. Eine Stimme (Xaroth) verspricht ihm die Herrschaft über ganz Wetherid, wenn er Lady Merdiva als Werkzeug benutzt und Astinhod zu Fall bringt.

Am nächsten Morgen ist Drobald immer noch nicht erschienen. Die Gefährten hinterlassen eine Nachricht und beschließen, allein ins unbekannte Nordland vorzustoßen, getrieben von der Gewissheit, dass eine dämonische Gefahr aufzieht.

---

## **2. Repräsentative Textauszüge (Stil & Atmosphäre)**

### **Beispiel für die dunkle Atmosphäre (Das Ritual):**

„Ein blutroter Himmel spannte sich über diese Landschaft des Todes. Die Vision pulsierte, zeigte Bilder von endlosen Armeen, die unter Xaroths Banner marschierten, und einen Thron aus den Schädeln der Gefallenen, der aus einem feurigen Abgrund emporragte.“

### **Beispiel für politische Intrige & Dialog:**

„Dieses Reich wurde von Menschen aufgebaut und wird von Menschen regiert. Ein Halbelf kann niemals das Vertrauen des Volkes gewinnen.“ [...]

„Gorathdin ist mehr als nur ein Halbelf“, entgegnete Belmarr mit fester Stimme.  
„Er war nicht nur der Gemahl der Königin, sondern auch ein enger Vertrauter König Grandholds...“

### **Beispiel für Charakterdynamik (Die Gefährten):**

„Immerhin sind wir wieder vereint! Und dieser braungebrannte Südländer hat inzwischen mehr auf den Hüften als ich!“

---

Aarl schmunzelte verschmitzt [...] „Was soll ich sagen? Wahre Stärke zeigt sich eben auch am Esstisch.“

---

### 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 1)

#### Genre-Einordnung:

Das Buch ist klassische **High Fantasy** (Epic Fantasy). Es bedient sich etablierter Tropen: Eine Gruppe von Gefährten (verschiedene Völker: Zwerg, Halbelf, Menschen, Hobbit-Äquivalent), ein dunkler Lord/Dämon, eine Quest nach Artefakten und ein großes, detailliertes World-Building.

#### Stärken:

- **World-Building:** Die Welt wirkt groß und historisch gewachsen (Verweise auf vergangene Schlachten, alte Allianzen). Die Karte und die verschiedenen Völker (Orks, Nebelelfen, Grauzwerge) deuten auf geopolitische Tiefe hin.
- **Multiperspektive:** Der Wechsel zwischen den Antagonisten (Gorzod/Laaron/Stadthalter), der Politik (Rat von Astinhod) und den Helden (Die Gefährten) sorgt für Spannung und ein umfassendes Bild der Bedrohung.
- **Klassisches Feeling:** Fans von "Dragonlance" (Drachenlanze) oder "Shannara" werden sich hier wohlfühlen. Die Dynamik zwischen Zwerg und Mensch (Borlix/Aarl) erinnert angenehm an Gimli/Legolas, hat aber eigenen Charme.

#### Schwächen / Risiken:

- **Exposition:** In Kapitel 1 gibt es viel "Info-Dumping". Charaktere erklären sich gegenseitig Dinge, die sie eigentlich wissen müssten (z.B. die Zusammenfassung der letzten 25 Jahre im Dialog oder Drobals lange Erklärung aus dem Buch). Das wirkt stellenweise etwas steif.
- **Pacing:** Der politische Teil im Rat ist sehr detailliert. Für Leser, die Action suchen, könnte dies zu Beginn etwas langatmig sein, obwohl es für die Tiefe der Welt wichtig ist.
- **Antagonisten:** Gorzod und der Stadthalter wirken bisher noch wie klassische "Bösewichte aus dem Lehrbuch" (Machtgier, Pakt mit Dämon). Hier wäre in den Folgebereichen mehr Nuance wünschenswert.

#### Fazit Kapitel 1:

Ein solider, epischer Einstieg. Der Autor spannt ein weites Netz aus Handlungssträngen. Die Bedrohung ist klar definiert (Xaroth), die Motivation der

---

Helden ist etabliert (Rettung der Welt/Pflicht), und der emotionale Einsatz wurde durch den Tod der Königin drastisch erhöht.

## Zusammenfassung: Kapitel 2

### Ankunft im Eis und ein neuer Verbündeter

Nachdem Meister Drobal am vereinbarten Treffpunkt am Grenzpass nicht erschienen ist, beschließen die Gefährten (Gorathdin, Vrenli, Werlis, Borlix und Aarl), ihre Mission allein fortzusetzen. Sie steigen in das Nordland hinab, eine raue, von Schnee und Eis beherrschte Welt. Die Landschaft ist unbarmherzig: Gewaltige Bäume trotzen der Kälte, und fremdartige Tierlaute erfüllen die Luft.

An einem zugefrorenen See beobachten sie einen einsamen Krieger, der beim Eisfischen von zwei **Eisrochen** angegriffen wird – gefährlichen Kreaturen, die Kälteblitze verschießen. Gorathdin und die Gefährten greifen ein und retten den Mann.

Der Krieger stellt sich als **Thorgar** vor, ein „Nordlandwächter“. Diese Wächter sind eine elitäre, fast ausgestorbene Bruderschaft, die geschworen hat, das Land vor Ungeheuern zu schützen. Thorgar ist zunächst misstrauisch gegenüber den Fremden, besonders gegenüber dem Halbfelfen Gorathdin. Doch nachdem er von der Bedrohung durch den Dämon Xaroth erfährt und erkennt, dass die Gefährten keine Plünderer sind, bietet er seine Hilfe an. Er warnt sie vor den Gefahren des Nordens: Frosthörner (wilde Tiere mit Eisgeweihen) und **Eisschattenwölfe** (riesige, fast unsichtbare Raubtiere).

### Der Weg nach Grandok & Kampf in der Höhle

Thorgar führt die Gruppe in Richtung der Stadt Grandok. Auf dem Weg dorthin suchen sie Schutz in einer Höhle, müssen jedoch feststellen, dass diese bereits von **Schneegoblins** besetzt ist. Es kommt zum Kampf. Die Goblins, angeführt von Schamanen mit Eisstäben, greifen wild an. Borlix und Thorgar bilden die Frontlinie, während Gorathdin mit dem Bogen Deckung gibt. Die Gefährten siegen, müssen aber die Leichen verbrennen, um keine weiteren Raubtiere anzulocken.

In dieser Nacht wird auch deutlich, dass sich die Dinge im Nordland verändern: Das Wetter spielt verrückt (es taut an manchen Orten), und die **Frostelfen** – ein eigentlich zurückgezogenes Volk – wurden dabei beobachtet, wie sie aggressiv durch das Land ziehen.

### Audienz beim Jarl

Die Gruppe erreicht **Grandok**, eine befestigte Stadt, die wie ein Bollwerk gegen die Wildnis steht. Thorgar verschafft ihnen Zutritt zum Langhaus von **Jarl Arik dem Starken**. Der Jarl ist ein pragmatischer, harter Anführer. Als Gorathdin von der

---

dämonischen Bedrohung berichtet, ist der Jarl skeptisch und hält dies zunächst für „Schauergeschichten“. Erst als Vrenli Meister Drobald erwähnt, wird der Jarl hellhörig, da er den Magier von früher kennt und respektiert.

Der Jarl hat jedoch keine Kenntnis vom „Kristall des Sehens“. Er verweist die Gruppe an seinen Berater Omgard. Dieser kennt alte Legenden über die **Schildwall**, eine verlassene Festung und ehemalige Schatzkammer der Nordland-Könige (Konge). Er übergibt ihnen eine Karte und ein magisches Amulett, die **Frostnadel**, die als Kompass dient.

### **Gefahren der Wildnis: Lawine und Golem**

Ausgerüstet mit Vorräten und Pelzen bricht die Gruppe zur Schildwall auf. Der Weg führt durch die „Schlucht der Echos“. Thorgar mahnt zur absoluten Stille, doch Borlix rutscht aus. Das Geräusch löst eine gewaltige Lawine aus. Die Gefährten werden verschüttet, können sich aber gegenseitig aus den Schneemassen befreien.

Kaum sind sie gerettet, werden sie von einem **Frostgolem** angegriffen – einem riesigen Wesen aus lebendigem Eis. Normale Waffen richten kaum Schaden an. Gorathdin nutzt seine **Feueraxt** (ein Relikt aus dem ersten Buch), um den Golem zu zerschlagen, indem er von oben auf ihn herabstürzt und seinen Nacken spaltet.

### **Der Drache und das Rätsel**

Nachdem sie den gefährlichen „Grat der Winde“ überquert haben, treffen sie auf eine Legende, die selbst Thorgar für einen Mythos hielt: Den **Atem des Nordens**, einen uralten Eisdrachen. Begleitet wird dieser von einem Rudel Eisschattenwölfe. Der Drache ist intelligent, eitel und tödlich. Er lässt die Gruppe nicht passieren, ohne sie zu prüfen. Er stellt ihnen ein Rätsel:

*„Es ist das Gewand des Lautlosen, geboren im stillen Wald... Es ist das Erbe des Jägers. Was ist es?“*

Die Situation droht zu eskalieren, als Borlix den Drachen unabsichtlich beleidigt. Doch Vrenli und Gorathdin lösen das Rätsel: Es ist das **silberne Fell der Eisschattenwölfe**.

Der Drache löst sich daraufhin mitsamt seinem Rudel in Licht auf und hinterlässt eine einzelne Drachenschuppe und ein Bündel Wolfshaar als „Tribut“. Die Gruppe erkennt, dass dies Schlüssel für die Schildwall sein müssen.

### **Zwischenspiel: Die Schatten wachsen**

Während die Helden im Eis kämpfen, werden in Fallgar (dem Land der Feinde) dunkle Pläne geschmiedet. **Prinz Sylvian**, Anführer der Nebelelfen, wird von einer Stimme (Xaroth) heimgesucht. Der Dämon schürt Sylvians Ehrgeiz, das „Glorreiche Tal“ der Hochelfen zu erobern und alle Elfenvölker unter sich zu vereinen – auch die Frostelfen im Nordland. Sylvian glaubt, er handele aus eigenem Willen, ist aber nur eine Marionette des Dämons.

---

## 2. Repräsentative Textauszüge

### Beschreibung des Nordlands (Atmosphäre):

„Vor ihnen ragten massive Bäume auf, deren Stämme breiter waren als Eichen und mit rissiger, dunkelgrauer Borke überzogen. [...] Einige Baumkronen waren von breiten, lederartigen Blättern bedeckt, die selbst dem eisigen Wind trotzten. [...] Die Schritte der Gefährten knirschten im Schnee, bis plötzlich fremder Vogelgesang die Stille durchbrach.“

### Thorgars Einführung (Charakterisierung):

„Ein Nordländer – vermutlich beim Fischen. Ein dicker Pelzmantel hüllte seine breiten Schultern ein [...] Seine eisblauen Augen wirkten wachsam und entschlossen. [...] Das Eis unter dem Mann barst auf, und zwei gewaltige Eisrochen schossen aus dem Wasser.“

### Begegnung mit dem Drachen (Spannung):

„Am Himmel kreiste ein gewaltiger Drache. Seine glänzenden Schuppen brachen das Licht wie Eiskristalle. [...] Ein eisiger Hauch entwich seinem Maul, seine tiefe Stimme zischte: ‚Wanderer der Zeit! Ihr seid in mein Reich eingedrungen!‘“

---

## 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 2)

### Pacing & Struktur:

Kapitel 2 ist ein klassisches "Reise-Kapitel" (Quest Journey). Das Tempo ist hoch. Es gibt kaum Leerlauf: Kampf (Eisrochen) → Kampf (Goblins) → Lore/Dialog (Jarl) → Action (Lawine/Golem) → Rätsel (Drache).

- **Positiv:** Die Umgebung (das Nordland) wird nicht nur beschrieben, sondern durch die Gefahren (Kälte, Lawinen, Monster) aktiv in die Handlung eingebunden. Das "Man vs. Nature"-Element ist stark.
- **Kritikpunkt:** Die Abfolge der Begegnungen wirkt fast zu dicht (Monster of the Week). Kaum ist ein Problem gelöst (Goblins), kommt das nächste (Golem), dann sofort der Drache. Das lässt den Charakteren wenig Zeit zur Reflexion.

### Charakterentwicklung:

- **Thorgar:** Er wird als Archetyp des "Waldläufers/Barbaren" eingeführt. Kompetent, misstrauisch, aber ehrenhaft. Seine Integration in die Gruppe funktioniert gut, da er Fähigkeiten mitbringt, die den anderen fehlen (Ortskenntnis, Überleben im Eis).

- **Borlix:** Dient weiterhin als "Comic Relief" (grummeliger Zwerg, der Kälte hasst), zeigt aber im Kampf Kompetenz.
- **Vrenli:** Entwickelt sich vom reinen Buchhalter zum Rätsellöser.

### **World-Building:**

Das Nordland wird durch spezifische Fauna (Eisrochen, Frosthörner) und Kultur (Jarl, Konge, Götterglaube) lebendig. Die Einführung der **Schildwall** als mythischer Ort baut ein klares Ziel für den nächsten Handlungsbogen auf. Interessant ist die Parallele zu klassischen nordischen Mythologien (Jarls, Runen, Drachen), die hier solide, wenn auch genre-typisch umgesetzt werden.

### **Markt-Check:**

Für Leser von **R.A. Salvatore (Icwind Dale)** oder **Skyrim**-Fans bietet dieses Kapitel genau das Richtige: Eiswüsten, alte Ruinen und Elementarmonster. Der Schreibstil ist bildhaft ("Himmel wie flüssiges Metall"), neigt aber stellenweise zu Adjektiv-Häufungen ("gewaltige, massive, eisige").

Das **Rätsel des Drachen** ist ein klassisches Fantasy-Element (vgl. "Der Hobbit" oder "Harry Potter"), das hier gut platziert ist, um nicht jeden Konflikt mit Waffengewalt zu lösen.

### **Fazit Kapitel 2:**

Das Kapitel etabliert das Setting des Nordlands hervorragend und erweitert die Gruppe sinnvoll um Thorgar. Die Bedrohung durch die Allianz der Bösen (Prinz Sylvian/Frostelfen) wird im Hintergrund weiter aufgebaut, während die Helden physische Hürden meistern. Solide Abenteuer-Fantasy.

## **Zusammenfassung: Kapitel 3**

### **Das Machtvakuum in Astinhod**

Während Gorathdin und seine Gefährten im hohen Norden dem Eis trotzen, droht das Königreich Astinhod im Chaos zu versinken. Nach der Ermordung von Königin Lythinda und Heerführer Arkondir ist der Thron verwaist. Der Regentschaftsrat, bestehend aus den mächtigsten Adligen des Reiches, tritt zusammen, um einen „Thronwächter“ zu wählen, der die Regierungsgeschäfte führt, bis die Erbfolge geklärt ist. Doch der Rat ist hoffnungslos gespalten. Auf der einen Seite stehen **Großkanzler Darion** und **Herzog Belmarr**, unterstützt vom Schatzmeister **Ahnwen**. Sie wollen die Ordnung wahren und Gorathdin als rechtmäßigen Thronfolger (oder zumindest dessen Interessen) schützen.

Auf der anderen Seite steht **Großherzog Aldion**, ein machtgieriger und impulsiver Mann, der den Thron für sich beansprucht. Ihm zur Seite stehen der opportunistische **Graf Rohedan** und die manipulative **Baronin Merdiva**. Merdiva

---

spielt ihr eigenes Spiel; sie paktiert heimlich mit dem Stadthalter von Irkaar (dem Drahtzieher der Morde) und nutzt Aldion nur als Werkzeug.

Dazwischen stehen die Unentschlossenen: **Markgräfin Seradia**, die selbst kandidiert, **Kammerherr Eryndor**, der auf den höchsten Bieter wartet, und der alte, weise, aber zögerliche **Graf Asteran**.

### **Intrigen und Manipulation**

Da keine Seite eine Mehrheit findet, greift die Fraktion um Aldion zu schmutzigen Mitteln. Lady Merdiva inszeniert einen Skandal, um Seradia aus dem Rennen zu werfen. Sie besticht einen stadtbekanntem Dieb namens Kaaron, der vor dem Rat aussagt, Seradia sei in den Schmuggel von Rauschmitteln verwickelt. Obwohl Meister Drobal den Zeugen als Kriminellen entlarvt und Seradia ihre Unschuld beteuert, reicht der Makel des Verdachts. Seradia wird gezwungen, ihre Kandidatur zurückzuziehen, womit das Feld auf Aldion und Belmarr zusammenschrumpft. Gleichzeitig arbeitet Merdiva daran, Eryndor auf ihre Seite zu ziehen. Mit sexueller Verführung, Gold und dem (gefälschten) Versprechen auf Ländereien sichert sie Aldion Eryndors Stimme.

### **Der gefälschte Beweis**

Um den letzten Widerstand zu brechen und Gorathdins Anspruch auf den Thron endgültig zu vernichten, präsentiert Aldion dem Rat Briefe, die angeblich von Gorathdin stammen und ihn in die Morde an seiner Frau und dem Heerführer verwickeln.

Meister Drobal, der als Berater fungiert, durchschaut das Spiel. In einer Szene, die an detektivische Arbeit erinnert, fordert er Aldion auf, mehrfach zu unterschreiben. Mit einem Vergrößerungsglas beweist Drobal dem Rat, dass die Unterschriften auf den belastenden Briefen absolut identisch sind – ein Ding der Unmöglichkeit für eine menschliche Hand, aber typisch für eine Durchzeichnung. Die Briefe sind Fälschungen. Aldion ist blamiert, aber nicht geschlagen.

### **Eskalation und Mord**

Die Lage spitzt sich zu, als bekannt wird, dass Aldion heimlich sein Heer aus Kirindor mobilisiert hat. Die Truppen stehen bereits vor den Toren der Stadt – eine offene Drohung gegen den Rat.

In der entscheidenden Sitzung kommt es zur Kraftprobe. Alles hängt an der Stimme des alten Grafen Asteran. Meister Drobal hat zuvor intensiv auf ihn eingewirkt und an sein Gewissen appelliert. Als zur Abstimmung gerufen wird, entscheidet sich Asteran schließlich gegen Aldion und entzieht ihm das Vertrauen. Aldion, in die Enge getrieben und seiner politischen Mittel beraubt, verliert die Beherrschung. In einem Akt blinder Wut zieht er sein Schwert mitten im Thronsaal und sticht Asteran nieder. Der Graf bricht tödlich verwundet zusammen. Im darauffolgenden Tumult kämpft sich Aldion den Weg frei, flieht aus dem Palast, stiehlt ein Pferd und reitet zu seiner Armee vor den Toren der Stadt.

---

## **Die Belagerung beginnt**

Asteran stirbt an seinen Verletzungen. Astinhod steht nun nicht nur ohne Königin da, sondern im offenen Krieg mit einem seiner mächtigsten Fürsten. Aldion beginnt die Belagerung der Hauptstadt und droht, sie niederzubrennen.

Meister Drobald übernimmt die Organisation der Verteidigung. Sein Adept **Elvoran** trifft endlich ein und bringt schlechte Nachrichten von Raynarus aus Fallgar (über die Allianz der Bösen).

Drobald begibt sich auf die Stadtmauern. Um Aldions Truppen zu demotivieren und Zeit zu gewinnen, demonstriert er seine Macht: Er beschwört einen gewaltigen Blitzschlag, der Aldions Prunkzelt im Feldlager vernichtet. Die feindlichen Soldaten sind verängstigt, doch Aldions Offiziere antworten mit einem Pfeilhagel, den Drobald nur mühsam mit einem magischen Schild abwehren kann.

Das Kapitel endet mit der bitteren Erkenntnis Drobalds, dass er Astinhod nicht ewig beschützen kann. Er muss weiterziehen, um die Artefakte zu finden, denn der Dämon Xaroth ist die weit größere Bedrohung. Er überlässt die Verteidigung der Stadt Darion, Belmarr und seinem Schüler Elvoran, wohl wissend, dass die Stadt fallen könnte.

---

## **2. Repräsentative Textauszüge**

### **Der Mord im Thronsaal (Dramatischer Höhepunkt):**

„Aldion wirbelte herum, seine Stimme bebte vor Zorn. [...] In Aldions Blick lag keine Spur von Menschlichkeit mehr. Mit einem ruckartigen Riss zog er sein Schwert, drehte sich blitzschnell und rammte die Klinge in Asterans Bauch. Ein entsetztes Keuchen breitete sich aus, als wäre die Luft aus dem Raum gesogen worden. [...] Einen Herzschlag lang bewegte sich niemand – dann brach die Starre und die Wachen stürmten auf Aldion zu.“

### **Magische Machtdemonstration (Atmosphäre):**

„Meister Drobald richtete seinen Blick auf das prunkvolle Zelt inmitten des Heereslagers. Er hob den Stab, an dessen Spitze ein greller Lichtschein aufflammte [...]. Plötzlich zuckte ein Blitz herab. Mit ohrenbetäubendem Knall schlug er in das Zelt ein, zerriss den Stoff, ließ Holz splintern und wirbelte Rauch auf. [...] Seine Worte grollten wie ein Donnerhall, so intensiv, dass einige Soldaten schützend die Hände an die Ohren pressten.“

### **Die Analyse der Fälschung (Logik/Intelligenz):**

„Seht hier! Jede dieser drei Unterschriften wirkt gleich, doch bei näherer Betrachtung gibt es Abweichungen. [...] Aber diese drei Unterschriften in den

---

Briefen von Aldion sind völlig identisch – keine Abweichung, nicht einmal eine winzige Unregelmäßigkeit. [...] Es beweist, dass kein Mensch seine Unterschrift jedes Mal exakt reproduzieren kann.“

---

### 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 3)

#### Genre-Einordnung:

Dieses Kapitel wechselt das Genre von **High Fantasy Adventure** zu **politischer Fantasy** (Political Intrigue). Es erinnert stark an die Ränkespiele in *Das Lied von Eis und Feuer* (G.R.R. Martin) oder *The Witcher* (Andrzej Sapkowski), wo Politik ebenso tödlich ist wie Monster.

#### Stärken:

- **Spannungsaufbau:** Das Kapitel ist ein Kammerspiel im Palast. Die Enge, der Zeitdruck und die wechselnden Allianzen erzeugen eine dichte Atmosphäre.
- **Der Bösewicht:** Aldion entwickelt sich vom arroganten Politiker zum brutalen Tyrannen. Der Mord im Thronsaal ist ein klassischer „Point of no Return“, der den Konflikt irreversibel macht.
- **Kompetenz der Protagonisten:** Meister Drobald löst Probleme nicht nur mit Magie („Feuerball“), sondern auch mit Intellekt (die Analyse der Handschriften). Das macht ihn zu einem glaubwürdigen Weisen.

#### Schwächen / Risiken:

- **Vorhersehbarkeit:** Dass Aldion der Böse ist und Merdiva die intrigante Verführerin, ist sehr klassisch (fast klischeehaft) inszeniert. Es fehlen hier die Grautöne. Die „Guten“ (Belmarr, Drobald) sind sehr gut, die „Bösen“ sehr böse. Moderne Fantasy lebt oft von ambivalenteren Charakteren.
- **Eskalation:** Der Mord an Asteran im offenen Ratssaal vor Dutzenden Zeugen (inklusive Wachen) ist ein extrem riskantes Manöver für einen Antagonisten, der eigentlich *politische* Macht wollte. Es wirkt etwas impulsiv geschrieben, um den Kriegszustand zu erzwingen. Ein „Unfall“ oder ein geheimeres Attentat hätte vielleicht besser zu einem politischen Ränkeschmied gepasst, aber so unterstreicht es Aldions Wahnsinn/Ungeduld.

#### Markt-Check:

Die Mischung aus Politik und Magie ist derzeit sehr beliebt. Leser mögen es, wenn die Bedrohung nicht nur von „außen“ (Dämonen, Orks), sondern auch von

---

„innen“ (Korruption, Gier) kommt. Das Kapitel erfüllt diese Erwartung perfekt. Der Wechsel zwischen den Handlungssträngen (Gefährten im Eis vs. Politik in der Hauptstadt) hält das Tempo hoch.

### **Fazit Kapitel 3:**

Ein intensives, dialoglastiges Kapitel, das die politische Landschaft von Astinhod völlig neu ordnet. Der Bürgerkrieg ist nun unvermeidbar. Es dient als starker Kontrast zu den Abenteuern der Gefährten im Norden und erhöht den Einsatz: Die Helden haben kein stabiles Zuhause mehr, in das sie zurückkehren können.

## **Zusammenfassung: Kapitel 4**

### **Der Ritt über das Eis**

Die Gefährten (Thorgar, Gorathdin, Vrenli, Werlis, Borlix, Aarl) setzen ihre Reise durch das Nordland fort. Sie erreichen den See **Ymirgard**, der die letzte Barriere vor der legendären Festung Schildwall darstellt. Die Eisdecke ist trügerisch; sie knackt und singt unter ihren Füßen. In der Ferne ragt die düstere Festung auf, doch der Weg dorthin wird zur Todesfalle.

Mitten auf dem See werden sie von **Eisrochen** angegriffen – gewaltigen, fliegenden Wasserwesen, die durch das Eis brechen und elektrische Kälteblitze verschießen. Es entbrennt ein chaotischer Kampf auf dem glatten Untergrund. Borlix stürzt und droht zu ertrinken, wird aber von Gorathdin gerettet. Thorgar und die anderen wehren die Bestien ab, während das Eis unter ihnen zu zerbrechen droht. In letzter Sekunde erreichen sie das Ufer und verbarrikadieren sich im Vorhof der Festung.

### **Die Geister der Schildwall**

Die Festung Schildwall ist verlassen, ein Ort des Verfalls. Doch sie ist nicht leer. Im Thronsaal begegnen sie dem Geist des **Høvding Grengor**. Er ist verflucht, an diesen Ort gebunden und bewacht die Schätze der Vergangenheit.

Die Gefährten bitten um den „Kristall des Sehens“. Der Geisterfürst verweigert die direkte Herausgabe, bietet aber eine Prüfung an. Er öffnet magische Portale, durch die die Helden schreiten müssen, um ihre Würdigkeit zu beweisen. Sie sollen ihm Gegenstände bringen, die Symbole der Macht und Geschichte des Nordlands sind.

### **Die drei Prüfungen (Portale)**

#### **1. Das erste Portal: Der Drache**

Die Gruppe landet in einem Tal der Vergangenheit (oder einer magischen Dimension). Dort begegnen sie dem **Atem des Nordens**, einem legendären Eisdrachen, begleitet von Eisschattenwölfen. Der Drache stellt ihnen ein Rätsel:

---

*„Es ist das Gewand des Lautlosen... Es ist das Erbe des Jägers.“*

Trotz der Bedrohung durch den Drachen, der Borlix fast einfriert, lösen Vrenli und Gorathdin das Rätsel: Es ist das silberne Fell der Wölfe. Der Drache löst sich auf, und sie erhalten eine Drachenschuppe und Wolfshaar als Beweis.

## 2. **Das zweite Portal: Die Stadt der Frostelfen**

Das zweite Tor führt sie in eine gigantische Eishöhle – die Stadt **Ilnarath**, Heimat der Frostelfen. Hier machen sie eine erschreckende Entdeckung: Die Frostelfen rüsten zum Krieg. Doch sie sind nicht allein. Gorathdin und Aarl, die sich in die Stadt schleichen, um die geforderten Waffen (Speer und Schwert einer Statue) zu stehlen, belauschen ein Treffen.

**Haloyan**, ein Abgesandter der Nebel elfen aus Fallgar (und Cousin von Prinz Sylvian), schmiedet ein Bündnis mit den Frostelfen. Sie planen, das Nordland zu unterwerfen. Die Gefährten werden entdeckt, es kommt zum Kampf. Mit knapper Not und den gestohlenen Insignien entkommen sie durch das Portal zurück in die Schildwall.

## 3. **Das dritte Portal: Die Belagerung**

Das letzte Portal führt sie in die Vergangenheit der Schildwall selbst. Sie landen inmitten einer Belagerung. Die Festung wird von Seuchen und Hunger geplagt, während draußen das Heer des damaligen Konge wartet. Die Gefährten erkennen, dass die Sturheit des damaligen Høvdings den Untergang seines Volkes bedeutet.

Sie greifen diplomatisch ein, überzeugen die Verteidiger, die Schätze (die der Konge fordert) herauszugeben, um das Leben der Bewohner zu retten. Als Dank erhält Vrenli von einer Heilerin die **Symbole ewiger Bande** (Ring und Kette).

## **Das leere Versprechen**

Nachdem alle Aufgaben erfüllt sind, erlösen die Gefährten den Geist des Høvding Grengor. Er findet seinen Frieden und löst sich auf. Doch die Schatzkammer ist leer – oder zumindest nicht gefüllt mit dem, was sie suchten.

Es gibt keinen Kristall des Sehens.

Stattdessen finden sie auf dem Thron ein altes, ledergebundenes Buch: „**Die Chroniken der Schildwall**“.

Die Enttäuschung ist riesig, besonders bei Borlix, der sich betrogen fühlt. Das Buch ist in einer alten Sprache verfasst, die niemand lesen kann. Thorgar erkennt jedoch, dass dies der einzige Wegweiser ist. Er schlägt vor, nach **Thronheim** zu reisen, der Hauptstadt des Nordlands. Dort, in der großen Bibliothek des Konge, gibt es Gelehrte, die die Schrift übersetzen könnten.

---

Die Gruppe verlässt die Schildwall, erschöpft und frustriert, aber mit einem neuen Ziel. Sie haben zwar kein Artefakt, aber das Wissen um eine drohende Invasion durch die vereinten Elfenarmeen.

---

## 2. Repräsentative Textauszüge

### Der Kampf auf dem Eis (Action):

„Ein tiefes, unheilvolles Knacken ertönte – dann brach das Eis unter ihm auf. Bevor er reagieren konnte, durchbrach ein Eisrochen mit erschreckender Geschwindigkeit die Oberfläche direkt vor ihm. [...] Thorgar drehte sich blitzschnell, den Speer bereits in der Hand. Ein gezielter Wurf durchbohrte den Kopf des Rochens, der reglos zurücksank.“

### Die Begegnung mit dem Eisdrachen (Atmosphäre):

„Der Drache, gehüllt in ein silberblaues Schuppenkleid, das im Licht wie flüssiges Metall schimmerte, sank langsam herab. [...] Ein eisiger Hauch entwich seinem Maul, seine tiefe Stimme zischte: ‚Wanderer der Zeit! Ihr seid in mein Reich eingedrungen!‘“

### Die Enttäuschung in der Schildwall (Dialog):

„Soll das heißen, wir haben uns all diesen Gefahren umsonst gestellt? Wir haben diesem Høvding vertraut – und am Ende gibt er uns nur ein Buch, das wir nicht einmal lesen können?“

Zornig riss er seine Axt hoch und hieb mit voller Wucht auf den Thron ein – Splitter flogen.

„Beruhig dich!“, rief Thorgar streng [...] „Der Høvding hat uns das Buch nicht ohne Grund hinterlassen.“

---

## 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 4)

### Struktur & Plot-Design:

Kapitel 4 folgt einer klassischen **"Quest-within-a-Quest"** Struktur, die stark an Videospiel-Mechaniken erinnert (Fetch Quests): Um Gegenstand A (Kristall) zu bekommen, muss man erst Aufgaben B, C und D erledigen.

- **Kritik:** Diese Struktur ist riskant. Drei Portale mit drei Aufgaben nacheinander abzuhandeln, kann repetitiv wirken. Der Autor umschifft dieses Problem jedoch geschickt, indem er jede "Mini-Quest" nutzt, um Weltwissen (Lore) zu vermitteln oder die Haupthandlung voranzutreiben (die Entdeckung der Elfen-Allianz in Portal 2 ist hier der wichtigste narrative Gewinn).

- 
- **Der Twist:** Dass das Artefakt am Ende *nicht* da ist ("The Princess is in another castle"), ist ein klassisches Mittel, um die Reise zu verlängern. Es erzeugt Frustration bei den Charakteren, die sich auf den Leser überträgt – was gut ist, solange es eine neue, logische Spur (das Buch/Thronheim) gibt.

### **Atmosphäre & Setting:**

Die Beschreibungen der magischen Portale und der unterschiedlichen Orte (Vergangenheit, Eishöhle) sind visuell stark. Das Nordland-Setting wird konsequent ausgebaut. Die Begegnung mit dem Drachen bedient High-Fantasy-Erwartungen voll und ganz.

### **Charakter-Dynamik:**

- **Borlix:** Bleibt der emotionale Anker für den Leser, der die Frustration über die magischen Rätsel und die Sinnlosigkeit mancher Aktionen laut ausspricht.
- **Thorgar:** Etabliert sich als besonnener Anführer im ihm vertrauten Terrain.
- **Gorathdin & Vrenli:** Zeigen ihre Stärke eher im Lösen von Rätseln und diplomatischerem Vorgehen.

### **Vergleichbare Werke:**

- Die Struktur der "Prüfungen in einer Geisterfestung" erinnert an Passagen aus *Der Herr der Ringe* (Die Pfade der Toten) oder Dungeons in *The Elder Scrolls*.
- Die Idee, in die Vergangenheit zu reisen, um die Gegenwart zu verstehen, ist ein beliebtes Motiv (z.B. in *Warcraft* oder *Harry Potter - Denkarium*), wird hier aber physisch durch Portale gelöst.

### **Fazit Kapitel 4:**

Ein actionreiches Kapitel, das die magischen Elemente der Welt stark in den Vordergrund rückt. Während die eigentliche Suche nach dem Artefakt eine Sackgasse war, ist der Informationsgewinn über die feindlichen Pläne (Elfen-Allianz) massiv. Der Autor schafft es, die Spannung hochzuhalten, auch wenn das Ziel (das Artefakt) noch in weiter Ferne liegt.

---

## Zusammenfassung: Kapitel 5

### Der Rat der Finsternis

Während die Gefährten im Norden um ihr Überleben kämpfen, verlagert sich die Handlung in den tiefen Süden, nach Fallgar. In **Raga Gur**, der vulkanischen Festung der Orks, treffen sich die Anführer der dunklen Völker, um eine neue, tödliche Allianz zu schmieden. Gastgeber ist der Ork-Schamane **Gorzod Grauschwinge**.

Am Tisch aus schwarzem Basalt sitzen:

- **Brumir Eisenfaust:** König der Grauzwerge, getrieben von Gier und dem Hass auf seine Vettern in Ib'Agier.
- **Azrakel, der Seelebinder:** Herrscher der Untoten von Zantranos, eine nihilistische Gestalt, die weiß, dass der Dämon das Ende der Welt bedeutet.
- **Gromak:** Der massive, intellektuell schlichte Anführer der Oger von Wahmuther.
- **Prinz Sylvian:** Der elegante, maskierte Anführer der Nebelelfen, der seine eigenen rassistischen und imperialistischen Pläne verfolgt.

### Xaroths Manifestation & Die Wahl

Die Stimmung ist angespannt; Misstrauen herrscht vor. Um die Zweifler zu überzeugen und seine Führungsposition zu sichern, beschwört Gorzod den Dämon **Xaroth**. Ein riesiger, flammender Kopf erscheint am Himmel über dem Vulkanplateau. Xaroth verspricht den Anführern die Erfüllung ihrer tiefsten Wünsche (Macht, Rache, Seelen), fordert aber absolute Unterwerfung unter Gorzod als seinen Statthalter.

Die Demonstration der Macht verfehlt ihre Wirkung nicht. Selbst der skeptische Brumir und der arrogante Sylvian beugen sich – zumindest äußerlich. Gromak, dessen Geist von Gorzod subtil durch magischen Schwefeldampf manipuliert wurde, stimmt begeistert zu. Gorzod wird zum Anführer der Allianz gewählt.

### Die Intrigen der Verbündeten

Das Kapitel beleuchtet anschließend die individuellen Perspektiven und Vorbereitungen der Antagonisten, was zeigt, dass die Allianz auf Verrat gebaut ist:

#### 1. Der Plan der Nebelelfen (Marnog Jar):

Prinz Sylvian kehrt in seine Sumpfstadt zurück. Er offenbart seiner Frau **Kyrintha** seinen wahren Plan: Er will die Allianz nutzen, um alle Elfenvölker (Nebel-, Frost-, Wald- und Hochelfen) unter seiner Herrschaft zu vereinen und die Menschen zu unterwerfen. Er verachtet Gorzod und plant, ihn zu töten, sobald der Sieg errungen ist.

Kyrintha berichtet von ihrem Erfolg im **Dunklen Wald**. Sie hat dort eine

---

Intrige gesponnen: Durch Flüche hat sie den Wald krank gemacht (tote Vögel, faulende Bäume) und dies den Nebel elfen zugeschrieben. Sie manipuliert den Waldläufer **Gejel**, indem sie dessen Tochter **Juhva** entführt hat (als Beweis ihrer Grausamkeit präsentiert sie Sylvian einen abgetrennten Finger des Mädchens). Gejel soll nun den ehrgeizigen Druiden **Elmar** dazu bringen, gegen den Obersten Druiden Mergoldin zu putschen. Ziel ist es, die Waldläufer auf die Seite Sylvians zu ziehen.

2. **Die Zukunft der Untoten (Zantranos):**

Azrakel kehrt in seine Totenstadt zurück. Er ist der Einzige, der die wahre Natur Xaroths vollends begreift: Der Dämon wird die Welt vernichten, nicht beherrschen. Azrakel sieht keinen Ausweg, außer sich dem Dämon als nützlicher Diener anzubieten, um vielleicht als Offizier in der Seelenwelt weiterzuexistieren. Er sendet „Seelenfänger“ aus, um für den Dämon Lebenskraft zu sammeln.

3. **Herrschaft der Zwerge (Ingar):**

Brumir Eisenfaust plant, die Allianz wirtschaftlich auszunutzen. Er fährt die Produktion von **Dunkeleisen** (einem mächtigen Metall) hoch, beschließt aber insgeheim, nichts davon an seine Verbündeten zu liefern, sondern alles für seine eigene Armee zu horten. Sein Ziel ist es, nach dem Fall von Ib'Agier (der Stadt der Lichtzwerge) die alleinige Herrschaft über alle Zwerge zu übernehmen und sich dann gegen Gorzod zu wenden.

4. **Die Oger erwachen (Wahmuther):**

Gromak kehrt zu seinem Stamm zurück. Die Oger sind faul und träge geworden. Mit roher Gewalt und dem Versprechen auf Plünderung und Sklaven (die Menschen von Thir) peitscht er seinen Clan auf. Die Oger beginnen, Trommeln zu schlagen und sich für den Krieg zu rüsten – eine Naturgewalt, die in Bewegung gesetzt wird.

**Der Preis der Macht**

Das Kapitel endet wieder bei Gorzod in Raga Gur. Er meldet Xaroth seinen Erfolg. Doch der Dämon fordert seinen Preis. Er verlangt ein weiteres Opfer, eine „Seele voller Falschheit“. Xaroth bestimmt **Prinz Sylvian** als das nächste Opfer, das ihm geopfert werden muss, sobald der Elf seine Aufgabe (die Einigung der Elfenvölker) erfüllt hat. Gorzod erschrickt, da er die militärische Stärke der Nebel elfen braucht, doch er muss sich dem Willen des Dämons beugen.

---

## 2. Repräsentative Textauszüge

### Gromaks Manipulation (Machtdynamik):

„Gromak ist der Clanführer, und Gromak bestimmt! Ihr seid der Alte Rat, ihr sollt Gromak beraten – nicht belehren [...].“

Gorzod schloss kurz die Augen [...] *Groß wie ein Bär, dumm wie ein Schaf und stur wie ein Esel!*

„Niemand hat vor, euch zu kommandieren, Gromak“, erwiderte Gorzod mit überraschend sanfter, fast schmeichelnder Stimme.

### Sylvians Grausamkeit (Charakterisierung):

Kyrintha griff zu ihrem Umhang [...], zog einen zarten, abgetrennten Finger aus einer Seitentasche und legte ihn auf den Tisch. An dessen Gelenk glitzerte ein dünner silberner Ring.

Sylvian betrachtete ihn. Sein Mund verzog sich zu einem kalten Lächeln.

„Die lebt nicht mehr“, sagte Kyrintha leise.

### Azrakels Fatalismus (Atmosphäre):

„Warum? Weil Xaroth diese Welt vernichten wird! Alles wird in seinem Feuer vergehen – Fleisch und Stein, Seele und Geist. Ich muss mich so positionieren, dass ich sein Erscheinen unterstütze, weil ich ihn nicht aufhalten kann. Niemand kann das!“

---

## 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 5)

### Genre-Einordnung:

Dieses Kapitel ist **Dark Fantasy** aus der **Villain Perspective** (Schurken-Perspektive). Es ist ein klassisches „Mean While“-Kapitel, das die Handlungen der Antagonisten beleuchtet. Es erinnert strukturell an Szenen aus *Der Herr der Ringe* (Saruman/Sauron/Orks) oder *Warcraft*, wo die „Bösen“ nicht als gesichtslose Masse, sondern als politische Akteure mit eigenen Agenden dargestellt werden.

### Stärken:

- **Differenzierung der Bösen:** Der Autor vermeidet den Fehler, die Antagonisten als monolithischen Block darzustellen. Jeder Anführer (Brumir, Sylvian, Azrael, Gromak) hat eigene, egoistische Motive und plant, die anderen zu verraten. Das macht die Allianz fragil und spannend.
- **Tiefe des World-Buildings:** Wir erfahren viel über die Geopolitik (Dunkeisen-Handel, Elfen-Politik, Oger-Kultur). Besonders die Intrige im Dunklen Wald (Waldläufer vs. Druiden) wird hier clever vorbereitet.

- 
- **Bedrohungspotenzial:** Die Grausamkeit der Nebelelfen (der abgetrennte Finger) und die Hoffnungslosigkeit von Azrakel verleihen der Bedrohung ein echtes Gewicht. Es geht nicht nur um Eroberung, sondern um Vernichtung.

### **Schwächen / Risiken:**

- **Dialog-Lastigkeit:** Große Teile des Kapitels bestehen aus Plänen und Erklärungen („Ich werde dies tun, damit das passiert“). Das ist notwendig für die Handlung, kann aber stellenweise trocken wirken (Show, don't tell).
- **Gromak:** Der Oger-Anführer wandelt auf dem schmalen Grat zum Klischee („Dumm und stark“). Seine Manipulation durch Gorzod rettet den Charakter etwas, aber er wirkt im Vergleich zu den komplexeren Sylvian oder Brumir eindimensional.

### **Markt-Check:**

Leser von moderner Fantasy (wie Joe Abercrombie oder Markus Heitz) schätzen es, wenn Schurken kompetent und ruthless sind. Sylvians Kaltblütigkeit und Azrakels Verzweiflung treffen diesen Ton gut. Die Einführung der verschiedenen Rassen-Fraktionen (Grauzwerge vs. Lichtzwerge, Nebelelfen vs. Hochelfen) bietet viel Potenzial für epische Konflikte, was Fans von großen Schlachtszenarien anspricht.

### **Fazit Kapitel 5:**

Ein strategisch wichtiges Kapitel, das das Schachbrett für den kommenden Krieg aufstellt. Es erklärt die Hintergründe der Bedrohungen, denen die Helden im Nordland (Frostelfen) und in Astinhod (politische Destabilisierung) begegnen. Die Enthüllung, dass Sylvian geopfert werden soll, fügt eine interessante Ebene der Ironie hinzu, da er sich selbst für den cleversten Spieler hält.

## **Zusammenfassung: Kapitel 6**

### **Der Weg durch den Skjold Wald**

Die Gefährten verlassen die Schildwall und ziehen weiter in Richtung Thronheim, der Hauptstadt des Nordlands. Die Landschaft verändert sich: Die beißende Kälte weicht stellenweise matschigem Schnee, und die Luft trägt einen feinen Geruch von Schwefel und Asche – ein Zeichen für die Aktivitäten der Grauzwerge im fernen Fallgar, deren Schmelzöfen das Klima beeinflussen.

Der Weg führt sie durch den düsteren **Skjold Wald**. Thorgar erzählt die Legende dieses Ortes: Einst diente der Riese Skjold den Göttern, wurde jedoch verbannt, weil er das Leid der Menschen nicht ertragen konnte und sich gegen die göttliche Ordnung stellte. Seitdem gilt der Wald als verflucht.

---

Mitten im Wald bemerkt Gorathdin dank seiner scharfen Elfenaugen Rauch und Stimmen. Er schleicht sich allein davon, um die Lage zu erkunden, und wird Zeuge eines geheimen Treffens, das die schlimmsten Befürchtungen bestätigt.

### **Das Bündnis der Verräter**

Gorathdin belauscht eine Zusammenkunft auf einer Lichtung. Dort treffen sich **Haloyan**, ein Abgesandter der Nebelelfen (und Cousin von Prinz Sylvian), mit **Aelvor** und **Zelivra**, den Anführern der Frostelfen.

Haloyan schmiedet ein Bündnis. Er offenbart den Plan von Prinz Sylvian: Alle Elfenvölker sollen vereint werden, um die Herrschaft der Menschen zu brechen. Er verspricht den Frostelfen, die unter der Eisschmelze leiden, neue Ländereien im Nordland, wenn sie sich der Allianz anschließen. Im Gegenzug sollen die Frostelfen ihre militärische Stärke für den Krieg in Fallgar bereitstellen. Gorathdin erfährt zudem von den Intrigen im **Dunklen Wald** (wo die Waldläufer gegen die Druiden aufgehetzt werden) und den Plänen, das **Glorreiche Tal** der Hochelfen zu erobern.

Mit diesem brisanten Wissen kehrt Gorathdin zur Gruppe zurück. Die Gefährten erkennen, dass ein gewaltiger Krieg bevorsteht, der nicht nur das Nordland, sondern ganz Wetherid bedroht.

### **Ankunft in Thronheim**

Die Gruppe erreicht das Dorf Tronjavik, wo sie auf **Jonjar**, den Dorfältesten (Hesir), treffen. Er berichtet, dass er die fremden Elfen ebenfalls gesehen hat. Thorgar überzeugt ihn, mit nach Thronheim zu kommen, um vor dem Konge Zeugnis abzulegen. Zusammen mit einer Lieferung Frosterz reisen sie in die Hauptstadt.

**Thronheim** ist eine gewaltige Festung aus Stein und Holz, geschützt von hohen Mauern und Wehrtürmen. In der Stadt herrscht reges Treiben; Schmieden arbeiten auf Hochtouren, um Waffen herzustellen. Die Atmosphäre ist angespannt, aber geschäftig.

### **Audienz beim Konge**

Thorgar verschafft der Gruppe eine Audienz bei **Konge Stojvar Eisblick**. Der Herrscher des Nordlands ist ein imposanter, kriegserfahrener Mann. Zunächst skeptisch, hört er sich die Berichte an. Als Gorathdin von der dämonischen Bedrohung durch Xaroth und der Allianz der dunklen Völker berichtet, ist der Konge erschüttert. Besonders die Nachricht, dass die Orks, Nebelelfen und andere Völker Fallgars sich unter einem Banner vereinen, alarmiert ihn.

Der Konge bestätigt, dass er **Meister Drobal** kennt und schätzt, was den Gefährten Glaubwürdigkeit verleiht. Er ist bereit, zu helfen, doch seine Mittel sind begrenzt, da er seine Truppen zur Verteidigung des Nordlands gegen die Frostelfen benötigt.

---

## Das Geheimnis der Chroniken

Die Gefährten präsentieren das unlesbare Buch, das sie in der Schildwall gefunden haben. Der Konge ruft seine Gelehrten, **Orveng** und **Rohnog**. Diese erkennen die alten Runen und nutzen ein Übersetzungswerk, um den Text zu entschlüsseln. Es dauert eine ganze Nacht, doch schließlich finden sie einen entscheidenden Eintrag: Vor Jahrhunderten wurde die Schildwall von **Schwarzen Rittern aus Falgoer** (dem alten Namen für Fallgar) angegriffen. Diese Ritter, begleitet von Riesen (Ogern), plünderten die Schatzkammer.

Die Schlussfolgerung ist klar: Die Artefakte, einschließlich des gesuchten Kristalls, wurden damals vermutlich von den Vorfahren der heutigen **Entorbis** (dem Adelsgeschlecht der Schattenritter) nach Fallgar verschleppt.

## Die Vision des Kristalls

Vrenli erinnert sich an das Amulett, das er in der Gruft der Schildwall gefunden hat. Er vermutet, dass dies der **Kristall des Sehens** ist, auch wenn er bisher nicht funktionierte. Auf Gorathdins Rat hin stellt er dem Kristall eine spezifische Frage nach einem *anderen* Artefakt: „Wo befindet sich die Tafel der Gesetze?“

Der Kristall erwacht zum Leben. Er projiziert eine Vision von schroffen Bergen und tiefen Stollen – das Land **Ingar**, die Heimat der Grauzwerge.

Die Gefährten kombinieren die Hinweise:

1. Die Schwarzen Ritter brachten Beute nach Fallgar (vermutlich zur Festung der Entorbis in der Stadt Druhn).
2. Der Kristall zeigt, dass sich ein weiteres Artefakt (die Tafel) bei den Grauzwergen in Ingar befindet.  
Da Ingar ebenfalls in Fallgar liegt, ist das Ziel klar: Sie müssen über das Nordmeer nach **Fallgar** segeln.

## Aufbruch und Thorgars Eid

Der Konge stellt den Gefährten zwei Langschiffe und eine Mannschaft von Huskarlen zur Verfügung, um sie sicher nach Fallgar zu bringen.

Thorgar steht vor einer schweren Entscheidung. Sein Eid als Nordlandwächter bindet ihn an seine Heimat, die kurz vor einem Krieg steht. Doch er erkennt, dass die Bedrohung durch Xaroth global ist. Nach einem Gespräch mit **Plonjar**, einem anderen Wächter, der ihn von seiner territorialen Pflicht entbindet, entscheidet sich Thorgar, die Gefährten weiter zu begleiten.

Kapitel 6 endet mit den Vorbereitungen zur Abreise am Hafen von Thronheim. Die Gruppe ist bereit, das Nordland zu verlassen und ins Herz des Feindes vorzustoßen.

---

## 2. Repräsentative Textauszüge (Sprache & Stil)

### Beschreibung von Thronheim (Setting):

„Nach einem anstrengenden Marsch erhob sich vor ihnen die mächtige Silhouette Thronheims. Gewaltige Mauern aus grob behauenen Stein umschlossen die Stadt, flankiert von Wehrtürmen, deren Zinnen wie Speerspitzen in den klaren Winterhimmel ragten. [...] Der Wind trug den würzigen Duft von Wacholder heran, begleitet vom rhythmischen Schlagen der Schmieden.“

### Die Vision im Kristall (Magie):

„Das bläuliche Licht pulsierte, wurde heller, bis sich ein Strahl aus dem Zentrum löste [...]. Vor aller Augen formte sich eine Vision. Sie zeigte ein gewaltiges Gebirge mit schroffen, schneebedeckten Gipfeln [...] und ein Netz aus stabilen Tunneln mit breiten Wegen, die steil in die Erde führten. [...] ‚Das sind die Tunnel der Grauzwerge in Ingar!‘, rief Borlix.“

### Das politische Ränkespiel der Elfen (Dialog):

„Eine Allianz aller Elfen dieser Welt – vereint unter einem Banner. [...] Ihre Königin denkt nur an sich – ihre Arroganz hat sie blind gemacht. Doch wir Nebelelfen werden sie von ihrem hohen Thron stoßen, ihre Überheblichkeit brechen und ihr Volk befreien.“

---

## 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 6)

### Genre-Einordnung:

Dieses Kapitel ist ein klassisches **Übergangskapitel** (Transition Chapter) mit starken Elementen der **High Fantasy** (Elfen-Politik, alte Prophezeiungen, magische Visionen). Es schließt den Handlungsbogen "Nordland" ab und leitet den nächsten großen Abschnitt ("Reise nach Fallgar") ein.

### Stärken:

- **Plot-Verknüpfung:** Der Autor führt die Fäden geschickt zusammen. Die Informationen aus Kapitel 5 (die Allianz der Bösen) werden nun den Helden durch Gorathdins Spionage zugänglich gemacht. Das erzeugt Spannung, da die Helden nun wissen, womit sie es zu tun haben, aber noch machtlos sind (Informationsvorsprung wird ausgeglichen).
- **Lore-Vertiefung:** Die Geschichte der "Schwarzen Ritter von Entorbis" und der Angriff auf die Schildwall geben der Welt historische Tiefe. Das Motiv, dass Handlungen der Vergangenheit (Raub der Artefakte) die Gegenwart bestimmen, ist ein starkes Fantasy-Element.

- 
- **Charakter-Moment:** Thorgars innerer Konflikt (Pflicht vs. das größere Wohl) verleiht dem ansonsten eher stoischen Krieger emotionale Tiefe.

### Schwächen / Risiken:

- **Bequeme Lösungen:** Die Entschlüsselung des Buches durch die Gelehrten geht relativ glatt. Dass ausgerechnet jetzt die *richtigen* Gelehrten mit den *richtigen* Übersetzungsbüchern da sind, wirkt etwas konstruiert (Deus Ex Machina), ist aber im Genre vertretbar, um das Tempo zu halten.
- **Magie-System:** Die Funktionsweise des Kristalls (er antwortet nur auf spezifische Fragen nach anderen Artefakten) wirkt etwas "videospielartig" (wie ein Quest-Marker), ist aber funktional für die Schnitzeljagd-Struktur der Handlung.

### Markt-Check:

Die Szene in der Bibliothek/beim Konge erinnert an Szenen aus *Der Herr der Ringe* (Ratsversammlung) oder *Game of Thrones* (Beratungen der Nachtwache). Die Mischung aus militärischer Vorbereitung und mystischer Recherche ist ein bewährtes Rezept, das Fantasy-Leser anspricht. Die Enthüllung der Nebel elfen als Drahtzieher im Norden bringt eine interessante politische Dimension ein, die über das reine "Gut gegen Böse" hinausgeht (Rassenkonflikte unter Elfen).

### Fazit Kapitel 6:

Ein wichtiges Kapitel für die Exposition. Es beantwortet die Frage "Wohin als nächstes?" (Ingar/Fallgar) und "Warum?" (Artefakte dort, Allianz der Feinde dort). Die Gruppe ist nun gefestigt, hat ein klares Ziel und verlässt das "Tutorial-Gebiet" (Nordland), um sich der Hauptbedrohung zu stellen.

## Zusammenfassung: Kapitel 7

### Die Überfahrt ins Feindesland

Die Gefährten verlassen Thronheim an Bord des Langschiffs von Kapitän Halvard Grimsson. Ein zweites Schiff mit nordländischen Huskarlen begleitet sie als Schutz. Die Reise über das Nordmeer ist geprägt von den Naturgewalten: Eisige Winde, treibende Schollen und ein schwerer Sturm fordern die Mannschaft und die Gefährten. Besonders Borlix und Thorgar leiden unter der Seekrankheit, während Gorathdin und Aarl der Mannschaft tatkräftig zur Hand gehen, um das Schiff durch die tosenden Wellen zu manövrieren.

Als sie schließlich die Mündung des Flusses erreichen, der tief nach Fallgar hineinführt, ändert sich die Atmosphäre. Die karge, wilde Schönheit des Nordens weicht einer bedrohlichen Stille.

---

## Der Hinterhalt

Kaum haben die Schiffe die Mündung passiert und die Gefährten (außer der Mannschaft) das Ufer betreten, gleitet ein schwarzes, mit Eisen beschlagenes Schiff aus dem Nebel: **Schwarze Ritter aus Druhn** (die Soldaten der Entorbis).

Ein brutaler Kampf entbrennt auf dem Wasser. Die Nordländer werden von Pfeilhageln dezimiert, bevor es zum Enterkampf kommt. Gorathdin kann nicht tatenlos zusehen und greift vom Ufer aus mit seinem Bogen ein, trotz der Warnung, unentdeckt zu bleiben. Die Huskarle auf dem zweiten Schiff greifen in letzter Sekunde ein und wenden das Blatt. Die Angreifer werden niedergemacht. Um keine weitere Aufmerksamkeit zu erregen und weil ihr Auftrag Diskretion erfordert, schicken die Gefährten die Nordländer zurück. Sie sind nun allein in Fallgar – im Land des Feindes.

## Die Festung der Entorbis

Die Gruppe erreicht die verfallene Festung der Entorbis. Der Ort strahlt eine bösertige Aura aus, die selbst den tapfersten unter ihnen Angst einflößt. Die Festung scheint verlassen, ein Monument vergangener Grausamkeiten (Galgen, Folterwerkzeuge).

Sie teilen sich auf, um nach dem **Kristall des Sehens** zu suchen.

Während Thorgar und Werlis in den Kellergewölben leere Schatzkammern finden, entdecken Gorathdin und Vrenli in einer Gruft mehrere Sarkophage. In einem davon finden sie bei einem Skelett (einer ehemaligen Herrscherin) ein Amulett mit einem bläulichen Stein. Vrenli spürt sofort eine Verbindung: Es ist der Kristall. Doch eine Falle schnappt zu. Ein Steintor verschließt die Gruft und sperrt Gorathdin und Vrenli ein. Weder Kraft noch Werkzeug können sie befreien. Erst als Aral draußen versehentlich einen Mechanismus an einer Statue auslöst, öffnet sich das Tor wieder.

## Die Offenbarung des Kristalls

Wieder vereint, versuchen sie, den Kristall zu nutzen. Vrenli stellt Fragen, doch der Stein bleibt dunkel. Erst als Gorathdin vorschlägt, nach *anderen* Artefakten zu fragen, reagiert der Kristall. Auf die Frage nach der „Tafel der Gesetze“ zeigt er eine Vision: Die Minen der Grauzwerge in **Ingar**.

Damit ist das nächste Ziel klar. Sie haben das erste Artefakt gefunden und wissen nun, wo das zweite liegt.

## Das bittere Wiedersehen

Plötzlich taucht **Meister Drobald** auf. Er ist den Gefährten mit Hilfe eines Haldakies gefolgt (nachdem er aus Astinhod fliehen musste). Die Freude über das Wiedersehen währt nur kurz. Drobald muss Gorathdin die schreckliche Nachricht überbringen: **Königin Lythinda und Heerführer Arkondir sind tot**, ermordet durch Verrat.

Gorathdin bricht unter der Last der Nachricht zusammen. Sein Schmerz ist

---

grenzenlos, er gibt sich die Schuld, nicht dort gewesen zu sein.

Meister Drobald fängt ihn auf, nicht nur körperlich, sondern auch geistig. Er erinnert ihn an seine Pflicht und daran, dass Rache den Schmerz nicht lindert, aber Gerechtigkeit notwendig ist, um die Welt zu retten.

Gorathdin fasst einen neuen, grimmigen Entschluss. Er wird trauern, aber erst, wenn Xaroth vernichtet ist.

Das Buch endet mit dem Blick der Gruppe auf die Festung und dem Wissen, dass der Krieg begonnen hat.

---

## **2. Repräsentative Textauszüge (Kapitel 7)**

### **Der Schmerz des Verlustes (Emotionaler Höhepunkt):**

„Heermeister Arkondir und Lythinda sind tot – ermordet!“, brachte er mühsam hervor [...]

Gorathdin taumelte einen Schritt zurück, als hätte die Welt unter ihm den Halt verloren. [...]

„Warum...?“, flüsterte er, die Stimme brüchig. [...]

„Und trotzdem trage ich die Schuld!“, brach es aus Gorathdin hervor, die Stimme laut und bebend. „Ich habe sie im Stich gelassen!“

### **Die düstere Atmosphäre (Fallgar):**

„Ein eigenartiges Gefühl, hier zu sein. Ich gebe zu, dieser Ort macht mir Angst.“ [...] Die langsam hereinbrechende Dämmerung tauchte das unheimliche Gemäuer in fahle Schatten. [...]

„Hier begann das Unheil, das Wetherid über so viele Epochen hinweg bedrohte.“

### **Der Ausblick (Ende):**

„Nicht nur uns droht dieses Schicksal, sondern allen, die wir lieben – ja, der ganzen Welt. Wenn wir Xaroth nicht aufhalten und Gorzod zur Rechenschaft ziehen, wird die Zerstörung unaufhaltsam sein.“

[...]

„Lasst uns gehen. Wir haben einen Dämon aufzuhalten!“

---

## **3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 7)**

### **Spannungsbogen:**

Das Finale löst das Versprechen der Reise ein (Finden des Artefakts), liefert aber gleichzeitig den emotionalen Tiefschlag (Lythindas Tod), der für den zweiten Band

---

notwendig ist. Das ist dramaturgisch exzellent gelöst: Ein Sieg (Artefakt) wird sofort durch eine Niederlage (Tod der Frau) überschattet.

**Charakter-Tiefe:**

Gorathdins Wandlung vom stoischen Anführer zum gebrochenen Witwer gibt der Figur die nötige Tiefe. Er ist nun nicht mehr nur der „Held“, sondern ein Mann mit einer persönlichen Vendetta.

**Cliffhanger:**

Das Buch endet offen, aber befriedigend (ein Etappenziel ist erreicht). Der Hinweis auf Ingar (Grauzwerge) ist ein klarer Hook für Band 2.

---

# Die Chroniken von Wetherid II: Die Hüter der Sieben Artefakte

## Band 2



### Zusammenfassung: Prolog & Kapitel 1

#### Prolog: Die Ausgangslage

Der Prolog dient als Rückblick auf die Ereignisse des ersten Bandes („Die Hüter der Sieben Artefakte – Band 1“) und setzt den Rahmen für die Fortsetzung. Die Welt Wetherid steht erneut am Abgrund. Der Ork-Schamane Gorzod Grauschwinge hat in Raga Gur den Dämon Xaroth beschworen, dessen Einfluss bereits spürbar ist und die Geschicke der Völker lenkt. Meister Drobal, der Magier, hat die Bedrohung erkannt und eine Gruppe von Gefährten um sich geschart – darunter den Halbelfen Gorathdin, den Zwerg Borlix, den Menschen Aarl, den einarmigen Werlis und den Hüter des Buches, Vrenli.

Während die Gefährten im Norden nach Artefakten suchten, versank die Hauptstadt Astinhod durch den Verrat von Herzog Aldion und Lady Merdiva in Chaos und Bürgerkrieg. Königin Lythinda wurde ermordet, was Gorathdin fast zerbrach. Dennoch fanden die Gefährten das erste Artefakt, den Kristall des Sehens, der sie nun auf die Spur des nächsten Artefakts führt.

Gleichzeitig formierte sich in Fallgar eine „Dunkle Allianz“ aus Orks, Untoten, Grauzwergen und Nebelelfen unter Gorzods (und Xaroths) Führung. Auch im fernen Süden, im Wüstenreich der Kajirs, regt sich Unheil – getrieben von einer unnatürlichen Dürre.

---

## Kapitel 1: Ein durstendes Volk

Die Handlung verlagert sich in den tiefen Süden, in die Wüste DeShadin. Hier lebt das Echsenvolk der Kajirs unter der Herrschaft von **Scheich Nam El Kabun**. Seit vier Mondzyklen ist kein Regen gefallen – eine unnatürliche Dürre, verursacht durch Xaroths dunklen Einfluss, hat das Land ausgedörrt. Die Oasen sind versiegt, Tiere verenden, und selbst die robusten Wüstentrolle ziehen sich zurück.

In der Hauptstadt Kajir herrscht Verzweiflung. Der Scheich und seine Tochter, **Prinzessin Balae**, müssen mitansehen, wie ihr Volk stirbt. Ein letztes, verzweifertes Ritual der Priester, bei dem kostbares Wasser an die heiligen Schlangen verfüttert wird, führt zum Eklat. Balae kritisiert die Verschwendung, doch der Scheich hält an den alten Traditionen fest, obwohl er innerlich weiß, dass sie verloren sind.

Die Situation eskaliert, als ein Spähtrupp unter Führung von Kroga ohne Hoffnung zurückkehrt: Der gesamte Süden ist trocken. Es gibt kein Wasser mehr.

Scheich Nam El Kabun trifft eine historische und schmerzhaft Entscheidung: Das stolze Volk der Kajirs muss seine Heimat verlassen und im Norden, bei den verhassten Menschen der Stadt **Iseran**, um Zuflucht bitten.

### Der Marsch der Verzweiflung

Der Exodus beginnt. Tausende Kajirs ziehen durch die Wüste, gezeichnet von Hunger und Durst. Unterwegs kommt es zu Spannungen. **Nazak**, der Ehemann von Prinzessin Balae, lehnt die Unterwerfung unter die Menschen ab. Er sieht darin Verrat an ihrer Ehre und Kultur.

Als sie die Grenzen von Iseran erreichen, treffen sie auf eine Patrouille der Wüstenreiter unter der Führung von **Prinz Wahmubu**, dem Schwiegersohn des Herrschers von Iseran. Wahmubu ist misstrauisch. Die Kajirs waren seit Generationen Feinde der Menschen, bekannt für Sklaverei und Grausamkeit.

Die Situation am Wasserloch vor der Stadt droht zu kippen. Nazak weigert sich, die Waffen niederzulegen, und tötet in einem Akt des Trotzes einen der Reiter Iserans. Ein Kampf bricht aus. Um einen Krieg zu verhindern, der die Vernichtung seines geschwächten Volkes bedeuten würde, trifft Scheich Nam El Kabun eine furchtbare Entscheidung: Er tötet seinen eigenen Schwiegersohn Nazak mit einem Giftdorn, um den Menschen seinen Friedenswillen zu beweisen.

Balae, gebrochen durch den Tod ihres Mannes, aber getrieben vom Überlebenswillen für ihr Kind und ihr Volk, zwingt die Kajirs in die Knie.

Wahmubu, beeindruckt und entsetzt zugleich, gewährt ihnen vorläufigen Schutz, bis sein Schwiegervater entscheidet.

### Das Gift in Iseran

In Iseran herrscht **Scheich Neg El Bahi**. Doch er ist nicht mehr der Mann, der er einst war. Xaroth hat seinen Geist infiltriert. Der Dämon flüstert ihm ein, dass er zum großen Eroberer bestimmt sei und die Kajirs seine Armee werden sollen, um

---

das ferne, reiche Land **Shanburia** zu unterwerfen.

Als Wahmubu Bericht erstattet, reagiert Scheich Neg El Bahi anders als erwartet. Statt die Feinde abzuweisen, öffnet er die Tore. Er befiehlt, die Kajirs in die Stadt zu lassen und in den Häusern der Bürger einzuquartieren – gegen den Willen seiner Tochter **Manamii** und seines Volkes.

Die Zwangseinquartierung sorgt für Angst und Hass in der Bevölkerung. Familien müssen ihren Wohnraum mit den „Monstern“ teilen, die sie fürchten.

### **Ein Pakt aus Blut und Lügen**

Am Abend findet ein Festmahl statt, das eher einer Trauerfeier gleicht. Scheich Neg El Bahi offenbart seinen wahnwitzigen Plan: Er will eine gewaltige Flotte bauen (mit Holz aus dem Dunklen Wald und Metall aus Ib'Agier – was die globale Dimension der Verschwörung andeutet) und gemeinsam mit den Kajirs übers Meer segeln, um Shanburia zu erobern.

Er bietet den Kajirs ein Drittel der Beute und Sklaven an. Scheich Nam El Kabun und Balae, die keine Wahl haben, stimmen zu. Sie schwören einen Bluteid auf den gemeinsamen Kriegszug.

Die Wesire und Manamii sind entsetzt. Sie erkennen, dass ihr Herrscher den Verstand verloren hat oder von einer dunklen Macht gelenkt wird.

Noch in derselben Nacht planen Manamii und Wahmubu den Widerstand. Sie senden heimlich Boten aus, um Verbündete (unter anderem den Schamanen Nagulaj, bekannt aus Band 1) zu warnen. Doch Xaroth schläft nicht. Er warnt Scheich Neg El Bahi im Traum vor dem Verrat seiner eigenen Familie.

---

## **2. Repräsentative Textauszüge**

### **Die Verzweiflung der Kajirs (Atmosphäre):**

„Dort bot sich ein Bild des Grauens: Dutzende tote Kajirs bedeckten das Pflaster, ihre Schuppen stumpf, die Klauenhände kraftlos ausgestreckt [...]. Zischend und züngelnd versuchten sie, die sterblichen Überreste ihrer Kinder [...] zu verteidigen.“

### **Der Mord an Nazak (Dramaturgie):**

„Die Erkenntnis war so kalt und scharf wie die Dornen, die er zischend aus seinen Ellbogen fahren ließ. Mit einer einzigen, unumkehrbaren Bewegung stieß er den Giftdorn in den Hals seines Schwiegersohns. [...] Der Scheich verharrte über ihm, die Dornen noch blutverschmiert...“

### **Xaroths Einfluss (Der unsichtbare Feind):**

„Die Lider des Herrschers zuckten [...] Xaroths Stimme erklang erneut – diesmal mit warnendem Nachdruck: ‚Nicht jeder in Iseran wird deinen Weg gutheißen. Doch du musst stark bleiben. Entledige dich der Zweifler...‘“

---

### 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 1)

#### **Einstieg & Pacing:**

Der zweite Band startet nicht dort, wo der erste aufhörte (bei den Gefährten), sondern eröffnet einen völlig neuen Schauplatz im Süden. Das ist ein mutiger, aber effektiver Schachzug (ähnlich wie in *The Two Towers*), um die globale Bedrohung zu zeigen. Das Pacing ist hoch: Von der Dürre über den Exodus bis zum Mord und dem Pakt vergeht wenig Zeit.

#### **Charakterentwicklung:**

- **Die Kajirs:** Werden als komplexe Spezies eingeführt. Sie sind nicht einfach „böse Monster“, sondern ein stolzes Volk, das durch Umstände (Klimawandel/Dürre) zu extremen Handlungen gezwungen wird. Scheich Nam El Kabun ist eine tragische Figur – ein Führer, der seine Ehre (und Familie) opfert, um sein Volk zu retten.
- **Scheich Neg El Bahi:** Dient als Beispiel für Xaroths korrumpierenden Einfluss. Er ist der klassische „gefallene Herrscher“.

#### **World-Building:**

Die Kultur der Wüstenbewohner (sowohl Menschen als auch Echsenwesen) wird gut skizziert (Wassermangel, Rituale, Hierarchien). Die Einführung von **Shanburia** als fernes Eroberungsziel erweitert die Karte der Welt erheblich.

#### **Konfliktpotenzial:**

Das Kapitel etabliert einen massiven Konfliktpotenzial:

1. **Innerer Konflikt:** Manamii/Wahmubu gegen den wahnsinnigen Vater/Scheich.
2. **Rassenkonflikt:** Die Zwangseinquartierung der Echsenmenschen in den Häusern der Bürger ist ein Pulverfass.
3. **Globaler Konflikt:** Die geplante Invasion eines neuen Kontinents.

#### **Stil:**

Der Stil ist etwas düsterer und brutaler als im ersten Band (Opferung des Schwiegersohns, tote Sklaven). Das passt zur Eskalation der Geschichte.

#### **Fazit Kapitel 1:**

Ein starker, emotionaler Auftakt, der die Perspektive erweitert und zeigt, dass der Feind nicht nur im Norden lauert. Die Tragik der Kajirs macht sie zu interessanten, wenn auch gefährlichen Akteuren.

---

## Zusammenfassung: Kapitel 2

### Die Reise des Verräters

Das Kapitel beginnt aus der Perspektive von **Prinz Sylvian**, dem Herrscher der Nebel elfen. Er reist getarnt durch das Nebelmoor an die Grenze von Wetherid, zum sogenannten Grenzwall. Sein Ziel: ein geheimes Treffen, das den Krieg entscheiden soll. Nach einer gefährlichen Kletterpartie über den Wall erreicht er eine abgelegene Taverne im Reich Thir, eine Handelsstation nahe dem Glorreichen Tal. Dort wartet er.

### Die Erpressung des Heermeisters

Die Person, die Sylvian trifft, ist **Elroth**, der Heermeister der Glorreichen Elfen und Gemahl von Tralja. Was zunächst wie eine Verhandlung zwischen Feinden wirkt, entpuppt sich schnell als eine brutale Erpressung. Sylvian enthüllt, dass er von Elroths geheimer Affäre mit einer jungen Nebel elfin namens **Rayla** weiß. Elroth hatte sie in Irkaar getroffen und verführt. Als Beweismittel präsentiert Sylvian nicht nur den Ring, den Elroth der jungen Frau geschenkt hatte, sondern auch ihren Schrumpfkopf. Er ließ sie für ihre „Torheit“, sich mit einem Hochelfen einzulassen, exekutieren.

Sylvians Forderung ist perfide: Elroth soll seinen Einfluss als Heermeister nutzen, um Königin Eledhwen zu täuschen. Er soll sie davon überzeugen, dass der Stadthalter von Irkaar eine Rebellion in Thir plant. Daraufhin soll die Königin ihre besten Truppen, die Silberklingen und Glasbogenschützen, nach Süden schicken. Dies würde das Glorreiche Tal, die Heimat der Hochelfen, ungeschützt und offen für eine Invasion aus Fallgar lassen. Elroth weigert sich zunächst, doch Sylvian droht, die Beweise für seinen Verrat (inklusive einer Haarsträhne von Elroth, die Rayla ihm schnitt) an die Königin zu schicken, was Elroths Familie – seine Frau Tralja und seine Tochter Elyria – entehren und vernichten würde. Gequält von Schuld und gefangen in der Falle, willigt Elroth ein.

### Die Heimkehr und der Albtraum

Elroth kehrt gebrochen ins Glorreiche Tal zurück. Seine Heimat, ein Ort von Licht und Reinheit, wirkt nun wie eine Anklage. Das Wiedersehen mit seiner Frau Tralja und seiner Tochter Elyria ist von einer tiefen, unüberbrückbaren Distanz geprägt. Obwohl er sie liebt, kann er die Wahrheit seines Verrats nicht mit ihnen teilen. In der Nacht wird er von schrecklichen Albträumen heimgesucht. Er sieht sich selbst in der Taverne, doch der magische Kristall der Elfen-Ahnen zerbricht vor ihm. Die Geister seiner Vorfahren, seine verstorbene Geliebte Rayla und am Ende Prinz Sylvian erscheinen ihm, krönen sich mit der Krone seiner Königin und erklären, dass Elroths Seele nun ihnen gehört.

### Der Sturz in die Finsternis

Seine Frau **Tralja** besitzt die Gabe der Elfen, starke Emotionen und Gedanken im

---

Schlaf zu spüren. Durch Elroths Albtraum erfährt sie die ganze Wahrheit seines Verrats. Entsetzt verlässt sie das gemeinsame Bett und stürmt los, um ihn bei der Königin anzuzeigen.

Elroth wacht auf und folgt ihr, verzweifelt bemüht, sie aufzuhalten. Er stellt sie auf der großen, gläsernen Treppe, die zum Thronsaal führt. Es kommt zu einem herzerreißenden Streit. Elroth versucht, seine Tat als Versuch zu rechtfertigen, seine Familie zu schützen, doch Tralja sieht nur den Verrat an ihrem gesamten Volk.

Im Handgemenge stößt sie sich von ihm weg, verliert das Gleichgewicht und stürzt rückwärts über das Geländer. In einem letzten Reflex greift Elroth nach ihrer Hand und hält sie fest. Doch der Schwung zieht auch ihn über die Kante. Für einen Moment hängen sie gemeinsam in der Leere, dann stürzen sie beide in den Tod. Die letzte, schreckliche Szene gehört ihrer Tochter **Elyria**, die aus ihrem Zimmer geeilt ist und den tödlichen Sturz ihrer Eltern mit ansehen muss. Ihr Schrei hallt durch den Palast, als ihre Welt zerbricht.

---

## 2. Repräsentative Textauszüge

### Der Moment der Erpressung (Dialog & Charakter):

„Was... was verlangt ihr?“

„Ihr werdet zu eurer Königin gehen und ihr von einer neuen, dringenden Bedrohung berichten. Einer Bedrohung aus dem Süden.“

[...]

„Ihr seid abscheulich und hinterlistig. Aber ihr lasst mir keine Wahl. Ich werde alles so ausführen, wie ihr es mir erklärt habt. Und dafür verachte ich euch.“

### Die tragische Konfrontation (Emotionale Wucht):

„Zuhören? Ich habe genug gehört! Du hast uns alle verraten – unser Volk, unsere Königin, mich und unsere Tochter!“

Er packte sie erneut, diesmal fester, seine Finger gruben sich in ihre Schultern.

„Ich wollte das nie!“, rief er, seine Worte überschlugen sich.

### Der tödliche Sturz (Dramatischer Höhepunkt):

„Für einen schrecklichen Moment hing sie in der Schweben, dann stürzte sie rückwärts über die gläserne Brüstung. [...] Ihr gemeinsamer Schrei schnitt durch die Nacht – ein einziger, zerrissener Laut, der abrupt endete. Ein dumpfer, endgültiger Aufprall. Dann war es still. Elyrias Hände krallten sich so fest in das kalte Glas des Geländers, dass ihre Knöchel weiß hervortraten. Sie starrte hinab auf die verdrehten Leiber. In diesem Augenblick zerbrach ihre Welt.“

---

### 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 2)

#### Genre & Ton:

Dieses Kapitel ist eine deutliche Abkehr vom Abenteuer-Ton des ersten Bandes und bewegt sich tief in die **dunkle, charaktergetriebene Tragödie**. Es fühlt sich an wie ein Kammerstück, das Elemente eines **Spionagethrillers** mit einer **Shakespeare'schen Tragödie** verbindet.

#### Stärken:

- **Emotionale Tiefe:** Elroths Charakter ist exzellent ausgearbeitet. Er ist kein einfacher Verräter, sondern ein gefallener Held, dessen Entscheidungen von Liebe, Schuld und Angst getrieben sind. Sein innerer Konflikt ist greifbar und macht seinen Fall umso tragischer.
- **Konsequenzen:** Die Handlung hat enorme, unumkehrbare Folgen. Der Tod von gleich drei wichtigen Charakteren (Nazak in Kapitel 1, Elroth und Tralja hier) zeigt, dass der Autor keine Angst hat, Figuren zu opfern, um die Geschichte voranzutreiben.
- **Schurkenprofil:** Prinz Sylvian wird als intelligenter, grausamer und berechnender Antagonist etabliert. Er gewinnt nicht durch rohe Gewalt, sondern durch psychologische Kriegsführung, was ihn zu einer vielschichtigen Bedrohung macht.

#### Schwächen / Risiken:

- **Pacing-Wechsel:** Der Fokus liegt fast ausschließlich auf Elroths innerem Drama. Leser, die nach dem rasanten Tempo der letzten Kapitel suchen, könnten dies als Verlangsamung empfinden.
- **Die Gabe als Plot-Device:** Traljas Fähigkeit, die Wahrheit im Schlaf zu erkennen, ist ein sehr direktes narratives Werkzeug, um die Konfrontation auszulösen. Es funktioniert, wirkt aber ein wenig zu „bequem“.

#### Benchmark-Vergleich:

- **George R.R. Martin (Das Lied von Eis und Feuer):** Der Fall eines ehrenhaften Mannes, der durch politische Intrigen und die Liebe zu seiner Familie zu moralisch fragwürdigen Entscheidungen gezwungen wird, erinnert stark an die Geschichte von **Eddard Stark**. Die unbarmherzige Konsequenz der Handlung ist ebenfalls ein Markenzeichen Martins.

- **Joe Abercrombie (The First Law):** Die düstere, zynische Darstellung von Macht und Verrat sowie der Fokus auf gebrochene Charaktere passen gut zu Abercrombies Stil. Elroth hätte eine Figur aus seinen Büchern sein können.

### **Fazit Kapitel 2:**

Ein außergewöhnlich starkes und mutiges Kapitel. Es verleiht dem Konflikt eine persönliche, tragische Dimension, die weit über das übliche „Helden gegen Monster“-Schema hinausgeht. Die Entscheidung, einen zentralen Helden auf diese Weise zu opfern, etabliert eine unvorhersehbare und gefährliche Welt. Die Geschichte von Elroth ist eine meisterhaft inszenierte Tragödie, deren Nachwirkungen (insbesondere für seine Tochter Elyria) die Handlung noch lange prägen werden.

## **Zusammenfassung: Kapitel 3**

### **Der schwere Weg ins Land der Feinde**

Nachdem die Gefährten in der Festung der Entorbis das erste Artefakt gefunden und die schreckliche Nachricht von Lythindas Tod erhalten haben, setzen sie ihren Weg fort. Ihr Ziel ist **Ingar**, die unterirdische Stadt der Grauzwerge, wo laut der Vision des Kristalls das zweite Artefakt, die „Tafel der Gesetze“, verborgen liegt. Die Reise führt sie durch das unwirtliche Kirbun-Gebirge, ein Niemandsland aus Fels und karger Vegetation.

**Gorathdin** ist tief in seiner Trauer gefangen. Er bewegt sich wie in Trance, unaufmerksam gegenüber den Gefahren der Reise. Seine Führungsrolle bricht zusammen. **Thorgar**, der Nordlandwächter, übernimmt instinktiv die Aufgaben des Jägers und Versorgers, während Borlix, der Zwerg, die Gruppe durch das gefährliche Terrain navigiert.

### **Der Plan des Zwerges**

Als sie das Land der Grauzwerge erreichen – ein Tal, erfüllt von Rauch, dem Geruch von verbranntem Harz und dem unaufhörlichen Hämmern von Schmieden –, wird das Ausmaß der Herausforderung klar. Ingar ist keine einfache Mine, sondern eine gewaltige, unterirdische Festung, bewacht von zahlreichen Patrouillen. Ein Frontalangriff ist unmöglich. Borlix, der die Mentalität seines verstoßenen Brudervolkes kennt, fasst einen waghalsigen Plan: Er allein soll Ingar infiltrieren. Mit Hilfe von **Grauwurzel**, die Gorathdin besorgt, wird seine Haut grau gefärbt. Er tauscht seine ehrenvolle Rüstung aus Ib'Agier gegen schmutzige Kleidung und eine grobe Axt aus einer verlassenen Holzfällerhütte. So getarnt, will er sich unter die Arbeiter mischen und einen Weg zum Artefakt finden. Trotz großer Bedenken stimmt die Gruppe zu – es ist ihre einzige Chance.

### **Tief unter dem Berg: Eine Stadt aus Stahl und Feuer**

Borlix' Infiltration gelingt. Er taucht ein in eine Welt aus Disziplin, Feuer und

---

Arbeit. Ingar ist eine gigantische Waffenschmiede, die im Auftrag der Dunklen Allianz operiert. Tausende Grauzwerge schmieden in einem endlosen Kreislauf Waffen, Rüstungen und Belagerungsmaschinen. Borlix erkennt mit Schrecken das wahre Ausmaß der Kriegsvorbereitungen.

In einer Taverne namens „Zum Stollen“ belauscht er Gespräche. Dort erfährt er von einer alten Legende: einem vergessenen Tunnel tief unter Ingar, der zu einem uralten Schatz führen soll, bewacht von **Höhlentrollen**. Borlix begreift, dass dies der wahrscheinlichste Ort für das Artefakt sein muss.

### **Begegnung mit dem Höhlentroll**

Mit dieser Information kehrt Borlix zu den Gefährten zurück. Gemeinsam finden sie den versteckten Tunnelleingang. In der Tiefe treffen sie jedoch nicht auf eine Horde Monster, sondern auf einen einzelnen, uralten Höhlentroll namens **Rha’Gorr**.

Der Troll ist keine blutrünstige Bestie, sondern ein einsames, verbittertes Wesen, das vor langer Zeit von den Grauzwergen verstümmelt und in die tiefsten Höhlen verbannt wurde. Er ist misstrauisch, aber als er **Werlis’** fehlenden Arm sieht, entsteht eine unerwartete Verbindung. Die Gefährten opfern ihm ihr letztes gebratenes Fleisch – eine Geste, die sein Misstrauen bricht. Rha’Gorr willigt ein, sie durch die gefährlichen Hallen zu führen, warnt sie aber vor den „schlafenden Maschinen“ der Grauzwerge.

### **Die Halle der Maschinen und der Fund**

Der Weg führt sie in eine riesige, mechanisierte Halle – ein Labyrinth aus Zahnrädern, Kolben und Fallen, erbaut von den alten Grauzwergen. Um ein massives Tor zu öffnen, müssen sie ein komplexes Rätsel lösen, indem sie vier Hebel in der richtigen Reihenfolge betätigen: Hammer, Amboss, Spitzhacke, Grubenwagen – die logische Abfolge des Schmiedeprozesses. Ein Fehler löst tödliche Fallen aus (sich schließende Wände, Feuerstöße). Dank Borlix’ Zwergenlogik und dem Mut der Gruppe überwinden sie das Hindernis.

Hinter dem Tor liegt jedoch keine Schatzkammer. Statt Gold und Juwelen finden sie eine schlichte Steinkammer mit einem einzigen Altar. Darauf ruht die **Tafel der Gesetze**.

### **Die Vision von Thir**

Als **Aarl**, der aus dem Volk der Thirianer stammt, die Tafel berührt, wird er von einer gewaltigen Vision überwältigt. Er durchlebt die Geschichte seines Volkes und die Entstehung des Artefakts. Die Tafel wurde nicht durch Magie erschaffen, sondern durch Weisheit – als die Thirianer an Gier und Zwietracht zu zerbrechen drohten, brachten Glorreiche Elfen ihnen diese Gesetze, um die Ordnung wiederherzustellen. Die Vision zeigt ihm aber auch den späteren Fall Thirs, als feindliche Reiter die Stadt überrannten und die Tafel stahlen – dieselben Reiter, die sie später in die Schildwall brachten.

---

Die Tafel ist kein magischer Talisman, sondern ein Symbol der Ordnung und des gesellschaftlichen Zusammenhalts. Mit schwerem Herzen nimmt Aarl das Vermächtnis seines Volkes an sich und schwört, es zu beschützen. Das Kapitel endet mit der Flucht der Gefährten aus den Tunneln, unterstützt von Rha’Gorr, der sie vor den verfolgenden Grauzwergen warnt.

---

## 2. Repräsentative Textauszüge

### Die Beschreibung von Ingar (Atmosphäre):

„Aus der Tiefe hallte das rhythmische Klirren von Grubenwagen, und jeder Atemzug kratzte mit dem Geschmack von verbranntem Öl in seiner Kehle. [...] Vor den eckigen Einlassschächten herrschte strenge Ordnung. Wachen standen reglos an den Rändern, die Hände fest an den langen Stielen ihrer Äxte, deren Klängen vom Ruß der Schmelzöfen geschwärzt waren.“

### Die Begegnung mit dem Höhlentroll (Charakter & Dialog):

„Große... Gefahr?“

Sein Blick wanderte die Reihe der Gefährten entlang – und verharrte bei Werlis.

„Du... hast... nur einen Arm?“, fragte er mit einer plötzlichen, beinahe fremden Sanftheit. [...]

„Rha’Gorr... kennt Schmerz“, murmelte er. „Grauzwerge... haben Rha’Gorr... verletzt... vor langer Zeit.“

### Die Natur des Artefakts (Thema & Lore):

„Dies ist mehr als ein Artefakt. Es birgt Grundsätze, die Welten verändern könnten, wenn...“

[...] „Diese Tafel gehört nicht mir, nicht uns – sie gehört den Thirianern. Aarl, du bist ein Nachkomme ihrer Ursippe. Dies ist das Vermächtnis deines Volkes.“

---

## 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 3)

### Genre-Mix:

Dieses Kapitel ist ein meisterhafter Mix aus **Infiltrations-Thriller** und klassischem **Dungeon Crawl**. Der Autor wechselt geschickt zwischen der nervenaufreibenden Spionage durch Borlix und dem klaustrophobischen Abstieg der Gruppe in eine feindliche Umgebung.

### Stärken:

- **Charakterfokus auf Borlix:** Der Zwerg, der bisher oft für Humor sorgte, erhält hier eine tragende, heldenhafte Rolle. Seine Intelligenz, sein Mut und

---

seine Verbindung zur tragischen Geschichte seines Volkes machen ihn zu einer der interessantesten Figuren des Buches.

- **Subversion von Tropen:** Der Höhlentroll Rha’Gorr ist kein einfaches Monster, sondern eine tragische, sympathische Figur. Diese Nuancierung hebt das World-Building über den Standard hinaus.
- **Kreatives Dungeon-Design:** Die mechanische Halle ist visuell eindrucksvoll und das Rätsel logisch in die Kultur der Grauzwerge eingebettet. Es ist mehr als nur "Monster töten, Tür öffnen".
- **Thematische Tiefe:** Die Offenbarung, dass die „Tafel der Gesetze“ ein moralischer und kein magischer Anker ist, verleiht der Artefakten-Suche eine tiefere Bedeutung. Es geht nicht nur darum, Waffen zu sammeln, sondern darum, die Grundlagen der Zivilisation wiederzufinden.

#### Schwächen / Risiken:

- **Zufall und Bequemlichkeit:** Die Tatsache, dass Borlix in der Taverne *genau zur richtigen Zeit* das Gespräch über den geheimen Tunnel hört, ist ein dramaturgischer Zufall. Solche Momente sind im Genre üblich, können aber als etwas zu bequem empfunden werden.
- **Aarls Vision:** Die Vision ist ein effektiver Weg, um eine große Menge an Hintergrundgeschichte zu vermitteln, ohne trockene Erklärungen. Für manche Leser mag dieser "Info-Dump" in Form einer Vision jedoch das Tempo kurzzeitig bremsen.

#### Benchmark-Vergleich:

- **J.R.R. Tolkien (Der Hobbit / Der Herr der Ringe):** Der Abstieg in eine feindliche, unterirdische Welt voller Rätsel und unerwarteter Begegnungen ist eine direkte Hommage an Tolkiens Beschreibungen von Goblin-Höhlen oder Moria. Die Grauzwerge wirken wie eine industrialisierte, noch finstere Version der Zwerge aus Moria.
- **RPG-Struktur (Dungeons & Dragons):** Das Kapitel liest sich wie eine perfekt geleitete Pen-&-Paper-Session. Eine Gruppe mit unterschiedlichen Fähigkeiten löst ein Problem durch eine Kombination aus Heimlichkeit (Borlix), Diplomatie (die Begegnung mit dem Troll) und cleverem Rätsellösen (die Halle der Maschinen).

#### Fazit Kapitel 3:

Ein herausragendes Kapitel, das zu den stärksten des bisherigen Buches gehört. Es kombiniert Spannung, Charakterentwicklung und intelligentes World-Building auf höchstem Niveau. Der Fokus auf Borlix zahlt sich voll aus und der Fund des

---

zweiten Artefakts, verbunden mit seiner tiefen moralischen Bedeutung, gibt der gesamten Quest ein neues Gewicht.

## Zusammenfassung: Kapitel 4

Dieses Kapitel ist ein reines "Interludium" und konzentriert sich ausschließlich auf die sich zuspitzenden Krisen in Wetherid, während die Gefährten in Fallgar sind. Es ist in drei parallele Handlungsstränge unterteilt, die das Zerfallen der alten Ordnung zeigen.

### Teil 1: Aufstand im Dunklen Wald

Im Herzen des Dunklen Waldes führt **Gejel**, der von den Nebelelfen erpresste Waldläufer, den Druiden **Elmar** zu einer Aue, die mit toten Vögeln und sterbenden Bäumen übersät ist – das Ergebnis der von Kyrintha inszenierten Seuche. Elmar, der zuvor schon Zweifel an der Führung des Obersten Druiden Mergoldin hegte, ist erschüttert. Gejel nutzt die Gelegenheit, um die Saat des Misstrauens weiter zu säen: Er macht Mergoldins Entscheidungen vor zwanzig Jahren – die Öffnung des Waldes für Fremde und das Fällen heiliger Eichen zur Errichtung des Grenzwalls – für das jetzige Unheil verantwortlich.

Sie kehren zum Steinkreis zurück, wo der Rat der Druiden und Waldläufer versammelt ist. Elmar erhebt öffentlich Anklage gegen Mergoldin. Es kommt zur Spaltung:

- **Aronya**, die Anführerin einer Waldläufer-Sippe, und der Druide **Veridian** stellen sich auf Elmars Seite. Sie sehen ihre schlimmsten Befürchtungen bestätigt.
- **Ardor**, Mergoldins treuester Gefolgsmann, verteidigt seinen Meister vehement und wirft Elmar und Gejel vor, Zwietracht zu säen.
- Andere, wie **Kaelan** und **Gravek**, bleiben unentschlossen und mahnen zur Besonnenheit.

Um den Streit zu beenden, beschließt Mergoldin, den **Lebensbaum** selbst zu befragen. Doch als er das Ritual vollzieht, geschieht das Unfassbare: Statt mit heiligem Licht antwortet der Baum mit einer Welle der Finsternis, Blitze schlagen ein, und die Druiden werden von ihrer eigenen Magie zurückgeworfen. Für alle Anwesenden ist dies das ultimative Zeichen: Die Verbindung zwischen Mergoldin und dem Wald ist gebrochen.

Aronya ergreift die Gelegenheit und ruft zur Sezession auf. Die Waldläufer, die sich von den Druiden nicht mehr geschützt fühlen, wenden sich von ihnen ab und folgen ihr in die Tiefen des Waldes. Der Druidenorden ist zerbrochen, der Dunkle Wald führungslos.

---

## Teil 2: Die Belagerung Astinhods & Erkaufter Frieden

In der belagerten Hauptstadt Astinhod wird die Lage immer verzweifelter. Die Mauern bröckeln unter dem ständigen Beschuss durch Aldions Kriegsmaschinen, die Schutzschilde der Magier **Elvoran** und **Raynarus** schwächen sich zusehends. Der Rat ist am Ende. Nach einer hitzigen Debatte fällt die Entscheidung: Sie nehmen Lady Merdivas Vorschlag an und bieten Aldion den Reichsschatz im Austausch für einen zehntägigen Waffenstillstand an. Belmarr, der dies für unehrenhaft hält, wird überstimmt.

**Lady Merdiva**, der Verräter **Eryndor** und der loyale Waldläufer **Regindar** werden als Gesandtschaft bestimmt, um die Übergabe durchzuführen.

## Teil 3: Die Flucht nach Süden

Die Übergabe des Schatzes ist eine Falle. Kaum hat der Karren mit dem Gold die Stadt verlassen, wird er in den engen Gassen des Handwerkerviertels von **Kaaron** und seiner Diebesbande überfallen – angeheuert von Lady Merdiva. Die Eskorte wird brutal niedergemetzelt.

Im Chaos gelingt es **Regindar** als Einzigen zu entkommen. Er erkennt den Verrat und eilt über die Dächer zurück zum Palast, um Belmarr zu warnen.

Währenddessen enthüllt Merdiva ihren wahren Plan. Nachdem die Diebe die Wachen getötet haben, ersticht sie ihren Komplizen Eryndor kaltblütig. Sie hatte nie vor, den Schatz mit ihm oder Aldion zu teilen. Ihr Ziel war es immer, mit dem Gold nach **Irkaar** zum Stadthalter zu fliehen.

Kaaron und seine Männer bringen Merdiva und den Schatz durch einen geheimen Schmugglertunnel aus der Stadt. Die Belagerung Astinhods, die sie selbst mitinitiiert hat, dient ihr nur als perfekte Ablenkung für ihre Flucht.

Das Kapitel endet mit der Erkenntnis im Thronsaal, dass sie betrogen wurden: Der Schatz ist weg, der Waffenstillstand eine Lüge und Astinhods letzte Hoffnung gestorben.

---

## 2. Repräsentative Textauszüge

### Der Moment des Verrats im Wald (Atmosphäre & Dialog):

„Ein Leichenfeld“, zischte Veridian, sein Gesicht voller Sorge.

„Keine Krankheit richtet so etwas an. Das ist ein Anschlag, geführt von einer finsternen Hand.“ [...]

„So sei es. Wir brechen auf, alle, die hier stehen.“

Dann fiel sein Blick auf Gejel.

„Du wirst uns führen.“

### Die Kapitulation (Emotionaler Zustand):

---

Er sah die Gesichter, die ihn anstarrten – Lady Merdivas kalte Verachtung, Eryndors berechnende Milde, Rohedans feige Wut. [...] Er senkte langsam den Kopf, als würde er die Verantwortung für die zerschmetterten Mauern wie eine Last auf seinem eigenen Nacken spüren.

„Also gut, dann geben wir ihm den Reichsschatz“, presste er hervor, und jedes Wort war eine Kapitulation.

### **Die Kaltblütigkeit Merdivas (Charakter):**

Er spürte den Stich, bevor er den Schmerz verstand. Ein eiskalter Schock, als die Klinge in seine Seite glitt, tief, unter die Rippen, dorthin, wo das Leben saß. [...] Er blickte von der Klinge in seiner Seite zu Lady Merdivas Gesicht.

„Du?“

[...] Ohne eine Regung zu zeigen, wischte Lady Merdiva die Klinge an seinem Umhang ab, ließ sie lautlos in ihren Ärmel gleiten und warf seinem reglosen Körper nur einen kurzen Blick zu.

---

## **3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 4)**

### **Genre & Ton:**

Dieses Kapitel ist reinrassige **düstere, politische Fantasy (Grimdark)**. Es verzichtet vollständig auf die Perspektive der Protagonisten (die Gefährten) und konzentriert sich stattdessen auf das Scheitern, den Verrat und den Zerfall der etablierten Mächte in Wetherid. Der Ton ist pessimistisch und brutal.

### **Stärken:**

- **Konsequenz und Eskalation:** Das Kapitel ist ein Meisterstück darin, die Saat des Zweifels, die in früheren Kapiteln gesät wurde (Gejels Erpressung, Merdivas Intrigen), aufgehen zu lassen. Die Konsequenzen sind verheerend und glaubwürdig.
- **Stakes are Real:** Indem der Autor zeigt, wie die Heimatfront zusammenbricht, erhöht er die Dringlichkeit der Mission der Gefährten. Sie kämpfen nicht nur für eine abstrakte „Rettung der Welt“, sondern für Königreiche, die in Echtzeit vernichtet werden.
- **Charakterarbeit (Schurken):** Lady Merdiva wird von einer intriganten Adligen zur Haupt-Antagonistin des politischen Handlungsstrangs. Ihr Mord an Eryndor ist ein Wendepunkt, der ihre absolute Skrupellosigkeit zementiert.
- **Mut zur Dunkelheit:** Ein ganzes Kapitel ohne die Helden, in dem fast alles schiefgeht, ist ein mutiger narrativer Schachzug, der sich aber auszahlt, weil er die Welt komplexer und gefährlicher macht.

---

## Schwächen / Risiken:

- **Abwesenheit der Helden:** Einige Leser könnten sich nach der Perspektive der Gefährten sehnen und das Kapitel als zu deprimierend empfinden, da es kaum Hoffnungsschimmer bietet.
- **Hohe Informationsdichte:** Besonders der Teil im Druidenrat mit seinen vielen Namen (Veridian, Ardor, Gravek etc.) kann für den Leser anspruchsvoll sein, wenn er nicht voll konzentriert ist.

## Benchmark-Vergleich:

- **Game of Thrones / Das Lied von Eis und Feuer:** Die Zersplitterung von Allianzen, der Verrat aus den eigenen Reihen und der plötzliche, brutale Tod wichtiger Nebenfiguren sind direkt vergleichbar mit dem Stil von G.R.R. Martin. Der Fall des Druidenordens spiegelt den Verlust von Magie und alter Ordnung wider, ein zentrales Thema bei Martin.
- **The Black Company (Glen Cook):** Die bodenständige, zynische Darstellung von Krieg und Macht, bei der moralische Sicherheiten erodieren, passt ebenfalls gut in diesen Vergleich.

## Fazit Kapitel 4:

Ein düsteres, aber narrativ notwendiges Kapitel. Es zeigt eindrucksvoll, dass Xaroths größter Sieg nicht auf dem Schlachtfeld errungen wird, sondern durch die Korruption und den Verrat, den er in den Herzen der Menschen und Elfen sät. Die politische und spirituelle Zerstörung Wetherids ist in vollem Gange und macht die Quest der Gefährten umso dringlicher.

## Zusammenfassung: Kapitel 5

Dieses letzte Kapitel ist in mehrere Teile gegliedert und zeigt, wie die Fäden der Dunklen Allianz zusammenlaufen, während die Gefährten in die Falle tappen.

### Gorzods Reise zu seinen Verbündeten

Der Ork-Schamane **Gorzod Grauschwinge** wird im Traum von Xaroth heimgesucht. Der Dämon ist zornig, weil Gorzod gezögert hat, Prinz Sylvian zu opfern, und befiehlt ihm nun, die Gefährten (Meister Drobal, Gorathdin & Co.) um jeden Preis zu jagen und zu vernichten.

Getrieben von dieser neuen Dringlichkeit, bricht Gorzod zu einer Reise durch Fallgar auf, um seine Verbündeten zu inspizieren und ihre Armeen für den Krieg zu mobilisieren. Er reist zuerst nach **Zantranos**, wo der Untoten-Herrscher **Azrakel** ihm seine wachsenden Legionen präsentiert und ihm zusichert,

---

dass seine Seelenfänger die Gefährten aufspüren werden. Anschließend reist er weiter nach **Marnog Jar** und konfrontiert **Prinz Sylvian**, der immer noch kein Dunkeleisen von Brumir erhalten hat. Gorzod schwört, sich persönlich darum zu kümmern. Auf seinem Weg besucht er auch **Gromak**, den Oger-König, dessen Truppen beeindruckende, aber technisch minderwertige Belagerungsmaschinen bauen. Gorzod verspricht auch hier, für das nötige Dunkeleisen zu sorgen.

### **Die Rückkehr der Frostelfen & Der Pakt im Eis**

Währenddessen im Nordland: Die Frostelfen-Anführer **Aelvor und Zelivra** führen die fünf Nebel elfen-Späher um **Foyar** zum **Tal der Eisflammen**, einem mythischen Ort, an dem riesige, wilde **Eisspinnen** nisten. Foyar, ein meisterhafter Spinnenreiter, beweist sein Können, indem er eine dieser Bestien im Alleingang zähmt. Dies beeindruckt die Frostelfen zutiefst und besiegelt das Bündnis. Die Nebel elfen werden den Frostelfen helfen, diese mächtigen Kreaturen für den Krieg zu zähmen. Im Gegenzug marschieren die Frostelfen unter Aelvor nach Thronheim.

### **Die Falle im Nebelmoor**

Die Gefährten setzen ihren Weg nach Süden fort. Sie müssen durch das **Nebelmoor**, die Heimat der Nebel elfen. Meister Drobal weiß, dass dies gefährlich ist, aber es ist der schnellste Weg, um nach Irkaar zu gelangen und ein Schiff zu finden.

Gorathdins Ork-Jäger unter Führung von **Kroll** haben inzwischen die Spur der Gefährten aufgenommen.

Im Nebelmoor treffen die Gefährten auf **Prinz Sylvian** und seine Leibwache, scheinbar zufällig. Doch es ist eine Falle. Sylvian hat die Tochter von Elroth, **Elyria**, bei sich – als Geisel. Er gibt vor, sie zu beschützen, doch als Meister Drobal die Lüge durchschaut, eskaliert die Situation. Sylvian gibt ein Signalhorn.

Aus dem Nebel tauchen Spinnenreiter und Krieger der Nebel elfen auf. Ein aussichtsloser Kampf entbrennt. **Borlix** stürmt als Erster voran, dicht gefolgt von **Thorgar**. **Aarl** wird von einer Spinne niedergerungen, **Werlis und Vrenli** werden von Netzen gefangen. Gorathdin wird im Zweikampf überwältigt. Meister Drobal, der erkennt, dass der Kampf verloren ist und die Artefakte nicht in die Hände des Feindes fallen dürfen, trifft eine schreckliche Entscheidung. Er nutzt seine Magie, um sich und die Artefakte zu tarnen und flieht tiefer in den Sumpf, während er seine Freunde zurücklassen muss. Er ist der Einzige, der entkommt.

### **Die Gefangennahme**

Die Gefährten werden besiegt und gefesselt. Sylvian konfrontiert sie mit höhnischem Triumph. Er nimmt Vrenli den **Kristall des Sehens** ab und Aarl die **Tafel der Gesetze**. Er weiß um ihren Wert, auch wenn er sie nicht vollständig versteht. Er offenbart, dass er nicht nur Gorathdin, sondern die gesamte Allianz

---

hintergehen wird.

Das Kapitel und damit der zweite Band enden mit der Gefangennahme der Helden. Sie werden in die Finsternis von Marnog Jar verschleppt, getrennt von Meister Drobald und ohne die Artefakte, die sie so mühevoll gesammelt hatten. Der Plan zur Rettung Wetherids ist gescheitert.

---

## 2. Repräsentative Textauszüge

### Der Befehl des Dämons (Antagonist):

„Dein Versagen bei Prinz Sylvian habe ich nicht vergessen. Einen zweiten Fehler dieser Art dulde ich nicht mehr.“

Plötzlich riss Gorzod eine unsichtbare Kraft zu Boden. [...]

„Und jetzt finde die Eindringlinge“, befahl Xaroth eisig. „Sie dürfen nicht länger durch Fallgar ziehen. Jage sie ohne Gnade.“

### Die Hoffnungslosigkeit des Kampfes (Action & Atmosphäre):

„Ein markerschütternder Kampfschrei entfuhr seiner Kehle, als er den Schild vor sich riss und mit brachialer Kraft in die Reihen der Nebelelfen krachte. [...] Doch sie waren nur zwei gegen viele. [...] Pfeile regneten auf sie nieder, prallten von Borlix Schild und Thorgars Speer ab. Doch dann fielen mehrere schwere Netze über Borlix. [...] Der Plan war gescheitert, Vernunft bedeutungslos geworden.“

### Das bittere Ende (Cliffhanger):

„Sperrt sie ein. Fesselt sie gründlich. Und verdreifacht die Wachen. Ich will keine weiteren Störungen.“

Er wandte sich ab und verschwand zwischen den Hütten. Die Nebelelfen zerrten die Gefangenen auf die Beine und stießen sie vor sich her.

---

## 3. Bewertung nach Fantasy-Marktstandards (Kapitel 5)

### Struktur und Dramaturgie:

Dieses Kapitel fungiert als **klimaktischer Abschluss** des zweiten Bandes. Es führt die losen Enden der Antagonisten- und Helden-Handlungsstränge zusammen und endet auf dem tiefsten Punkt der Erzählung – ein klassischer Aufbau für den Mittelteil einer Trilogie (vgl. *Das Imperium schlägt zurück*).

- **Stärke:** Der Autor scheut sich nicht davor, die Helden scheitern zu lassen. Die Gefangennahme ist ein mutiger Schritt, der die Machtverhältnisse komplett umkehrt und die Spannung für den finalen Band maximiert.

- 
- **Schwäche:** Die Konfrontation im Nebelmoor geschieht sehr schnell. Nachdem die Reise dorthin detailliert beschrieben wurde, wirkt die unmittelbare Gefangennahme fast schon abrupt.

### **Charakter-Entscheidungen:**

- **Meister Drobals Flucht:** Seine Entscheidung, die Gruppe zurückzulassen, um die Mission zu retten, ist ein moralisch komplexer und schmerzhafter Moment. Er handelt logisch, aber es fühlt sich wie ein Verrat an, was seine Figur tiefgründiger macht.
- **Borlix' Opferbereitschaft:** Sein sturer, fast selbstmörderischer Angriff, als er die Niederlage erkennt, ist absolut charakertreu und unterstreicht seinen Paladin-Kodex.

### **Thematik:**

Das zentrale Thema dieses Kapitels und des gesamten Buches ist **Scheitern und die Konsequenzen von Verrat**. Jede Figur, von Elroth über Gejel bis hin zu Meister Drobal, muss Entscheidungen treffen, die andere opfern, um ein (vermeintlich) höheres Ziel zu erreichen.

### **Markt-Vergleich:**

- **Steven Erikson (Malazan Book of the Fallen):** Die Komplexität der verschiedenen Fraktionen, die alle ihre eigenen Pläne verfolgen (Nebel elfen, Grauzwerg, Oger, Untote), erinnert an Eriksons epische und oft undurchsichtige Welt.
- **Brandon Sanderson (Mistborn Era 1):** Das Ende, bei dem die Helden besiegt werden und der Antagonist (vorläufig) triumphiert, ist ein typisches Merkmal von Sandersons "mid-book-slump", der die Spannung für das Finale aufbaut.

### **Fazit Kapitel 5:**

Ein starkes, düsteres und konsequentes Finale für den zweiten Band. Es zerschlägt die Hoffnung der Helden und überlässt den Leser einem massiven Cliffhanger. Die Handlung ist nicht nur spannend, sondern auch emotional resonant, da die Niederlage aus den besten Absichten (der Rettungsversuch für Elyria) resultiert.

Die Chroniken von Wetherid II:  
Die Hüter der Sieben Artefakte

Epische High Fantasy Buchreihe

Autor: Christian Dölder

[info@wetherid.com](mailto:info@wetherid.com)

[www.wetherid.com](http://www.wetherid.com)