

EIN ZWERG TRAF AUF EINEN TROLL...

Klonk! – Ein Scheibenwelt-Roman

Wieder besuchen wir Ankh – Morpok, die unglaublichste Stadt in der Scheibenwelt. Die dortige Wache steckt mitten in großen Schwierigkeiten, weil die uralte Fehde zwischen Zwergen und Trollen aufflammt. Und mittlerweile gibt es von beiden Rassen sehr viele in der Stadt...



Linkbutton

Herstellereite
Manhattan Verlag

► Das Koomtal. Ein beschaulicher und äußerst tückischer Ort im Frühling, des Schmelzwassers wegen. Dort wurde vor langer Zeit eine große Schlacht zwischen Trollen und Zwergen geschlagen, die fortan zum Synonym des Kampfes der beiden Rassen wurde. Wieder einmal steht der Jahrestag vor der Tür. Doch diesmal ist es in Ankh-Morpok viel schlimmer als ein paar Raufereien. Denn Grags, Zwergenälteste, sind gekommen und einer unter

ihnen schwingt feurige Reden über das „wahre“ Zwergendasein. Dummerweise wird eben jener Grag umgebracht. Mitten in der Mine. Das muss ein Troll gewesen sein! Nun liegt es an Samuel Mumm, dem Kommandeur der Stadtwache, die Wahrheit herauszufinden, bevor sich die Stadt in sein ganz persönliches Koomtal verwandelt. Dass er dazu in die illegale Zwergenmine unter der Stadt gehen muss, ist noch harmlos. Dass es dort noch weitere Tote gibt und seltsame Symbole des alten Zwergenfluchs der „rufenden Dunkelheit“ an den Wänden stehen, ist viel bedrohlicher. Ihm läuft die Zeit entschieden davon. Doch er wäre nicht für seinen Gerechtigkeitsinn berühmt, wenn er sich nicht sofort in die Ermittlungen stürzen

würde, wie unangenehm die Wahrheit auch immer sein mag. Fans der Stadtwache werden sich sofort heimisch fühlen. Trotz des Humors und der lustigen Anekdoten ist die Stimmung dieses Romans deutlich düster. Der Autor hat ein brennendes Thema aufgegriffen: Rassenhass und stumpfsinniges Beharren auf Traditionen, ohne Werte rationell zu überdenken. Schön wäre es, wenn seine Lösung Schule machen würde. Und ja, eine Runde „KLONK!“ das Spiel (das es wirklich gibt) zu spielen, könnte hilfreich sein. Wie immer ist das Buch restlos zu empfehlen, auch wenn manchmal die Wortspiele in der deutschen Übersetzung etwas hinken. {AKn} ✖

DISCWORLD – KLONK!

„Wenn Zwergenaxt auf Trollkeule trifft...“

VERLAG **MANHATTAN**
AUTOR **TERRY PRATCHETT**
ORIGINALTITEL **THUD!**
ÜBERSETZ **ANDREAS BRANDHORST**
GENRE **FANTASY, DEUTSCH**
FORMAT **TASCHENBUCH, 410 SEITEN**
ISBN **3-442-54616-8**

VERGESSENE REICHE – DIE AVATAR CHRONIK BAND 3

Tiefwasser

Die Reiche sind immer noch in großem Aufruhr. Magie spielt verrückt, die Götter wandeln sterblich unter den Sterblichen. Nur die Magierin Mittnacht hat die Möglichkeit, dem ein Ende zu bereiten.



Linkbutton

Herstellereite
Feder & Schwert

► Mittnacht und ihre beiden Freunde sind immer noch mit einer Tafel des Schicksals auf der Flucht. Myrkul, der Gott des Todes und Bhaal, der Gott des Mordes, verfolgen sie. Mittnacht braucht noch die zweite Tafel, um sie Ao, dem Gott der Götter zurückzugeben. Nur dann kann sie die Zeit der Sorgen in den Reichen beenden. Allerdings ist da auch noch ihr ehemaliger Weggefährte Cyric, der sich in den Kopf gesetzt hat die Tafeln zurückzugeben, um unsterblich zu werden. Mittnacht will nach Tiefwasser, um die dortige Himmeltreppe zu benutzen. Doch vorher muss sie in das Reich der Toten, um die zweite Tafel zu holen. Während sie von einem Kampf zum anderen stürmen, wird sie sich einer wachsenden magischen Macht bewusst, die in ihr erblüht. Leider stehen die drei Gefährten sich selbst im Weg. Der Kämpfer Kelemvor wird von Schuldgefühlen und seiner gleichzeitigen Liebe zu Mitnacht geplagt. Und

den Kleriker Adon plagen die Zweifel an den selbstgefälligen Göttern, die ihren Verehrern nicht helfen wollen. Mittnacht muss alleine in das Reich des Todes gehen. Doch selbst wenn es ihr gelingen sollte die Tafeln zurückzubringen, was wird Ao entscheiden? Verfolgt von Cyrics Mordkomplotten und Scharen von Zombies, macht sie sich auf den langen Weg. Der Abschluss der Avatar Trilogie berichtet von Konsequenzen der Zeit der Sorgen, besonders von den Umstürzen in der Götterwelt. Eigentlich eine Trilogie, die bei keinem Fan der Vergessenen Reiche fehlen sollte, erzählt diese doch eine zentrale Geschichte. Mittnacht und ihre Freunde sind sympathisch, auch wenn sie einiges an menschlichen Schwächen haben. Natürlich geht es mit viel Aktion dem Endkampf entgegen und auch bekannte Stars haben einen Gastauftritt. Und danach ist nichts mehr so, wie es einmal war. {AKn} ✖

BIOGRAPHIE TROY DENNING



Troy Denning ist der Autor von zahlreichen Büchern der „Vergessenen Reiche“-Saga.

Auch in das „Star Wars“-Universum hat er sich mit einigem Erfolg gewagt. Für „Dark Sun“ hat er die „Prism Pentad“ geschrieben. Insgesamt verfasste er mehr als zwanzig Romane, darunter den Bestseller „Waterdeep“ (unter dem Pseudonym Richard Awlinton). Seine Vorlieben sind Wandern, viele Kampfsportarten und solche gefährlichen Jobs wie Game Designer und Editor. Natürlich ist er auch ein passionierter Rollenspieler, besonders liebt er die „Vergessenen Reiche“ und „Dark Sun“. Er lebt mit seiner Frau Andria in Lake Geneva/Wisconsin.

TIEFWASSER

„Der dritte Band vom Krieg der Götter“

VERLAG **FEDER & SCHWERT**
HERSTELLER **WIZARDS OF THE COAST**
AUTOR **TROY DENNING**
GENRE **FANTASY**
FORMAT **TASCHENBUCH, 432 SEITEN**
ISBN **3-93725561-3**