

Onyx Storm

by Rebecca Yarros · Language: DE

Summary by booksummaryai.com — <https://booksummaryai.com/country/de/onyx-storm-zusammenfassung>

Summary

In 60 Sekunden

Navarre, Poromiel und Tyrrendor schmieden ein wackliges Bündnis gegen die Venin, und Violet führt eine Quest zu den südlichen Inseln, um die Irid-Drachen zu finden, die Xaden vielleicht heilen können. Sie findet die Manuskripte ihres toten Vaters, Xadens verschollene Mutter und neue Verbündete – doch die Irids verstoßen Andarna, weil sie zur Killerin geworden ist. Zuhause bricht eine Venin-Belagerung Tyrrendor fast, bis ein Irid sich gegen die Ältesten auflehnt, um es zu retten. Violet tötet die Sturm-Venin Theophanie, Xaden versinkt tiefer in der Korruption, und Violet wacht mit einem Ehering und vier Morden auf, an die sie sich nicht erinnern kann.

Warum es sich lohnt

Dies ist das Buch, in dem die Internatsgeschichte stirbt und die Kriegsgeschichte übernimmt: Die Quest-Struktur holt Violet aus Basgiath heraus in eine weitere Welt voller Seeschlangen, feindlicher Götter und Drachenpolitik. Lies es, wenn dir Violets und Xadens Band wichtig ist, denn es stellt dieses Band härter auf die Probe als alles zuvor – und endet mit einem Cliffhanger, der alles umschreibt, was du über ihre Ehe zu wissen glaubtest. Für Romantasy-Leser, die Einsätze wollen, nicht nur Funken.

Die Handlung

Ein heikles Bündnis und der Geist des Vaters

Der Krieg ist längst größer als jedes einzelne Königreich. An der Basgiath-Kriegsakademie setzen sich Navarre, Poromiel und die Revolutionäre von Tyrrendor zusammen, um über ein Bündnis gegen die Venin zu verhandeln, und das Misstrauen im Raum ist so dicht wie die Bedrohung draußen. Violet Sorrengail und Xaden Riorson helfen, die zerbrechliche Koalition zusammenzuhalten, doch Violet beobachtet etwas, das näher liegt und sie mehr erschreckt: Der rote Rand um Xadens Augen ist deutlicher geworden, und er gesteht, dass der Sog, Macht aus der Erde zu ziehen, mit jedem Tag stärker wird. Er ist jetzt ein Venin, und jede Stunde, in der er den Kriegseinsatz anführt, ist eine Stunde, in der die Verderbnis ihren Griff festigt. Die Versammlung landet bei einem verzweiferten Plan: Ein Team soll in den Süden geschickt werden, um die Irid-Drachen, Andarnas Art, zu finden – in der Hoffnung, dass sie Wissen besitzen, das Xaden heilen oder zumindest den Krieg gewinnen könnte. Violet, Xaden, Andarna, Tairn und eine handverlesene Gruppe von Reitern und Fliegern melden sich freiwillig. Vor ihrer Abreise entdeckt Violet ein verstecktes Fach im alten Arbeitszimmer ihres Vaters in Basgiath, vollgestopft mit

Manuskripten in seiner Handschrift. Die Papiere erwähnen die Irids und einen Ort namens Insel der Ahnen. Ihr Vater wusste weit mehr über die Drachen, als er je preisgab – und er hinterließ die Karte, damit sie sie findet.

Inseln voller Schlangen, Götter und Geister

Das Quest-Team – Violet, Xaden, Imogen, Garrick, Bodhi, Catriona, Maren, Ridoc und Sloane, mit ihren Drachen und Greifen – segelt in den Süden, während Rhiannon und Sawyer zurückbleiben, um Navarre zu verteidigen. Die erste Insel empfängt sie mit Feindseligkeit: Einheimische, die eine Meeresgottheit anbeten und in Drachenreitern Dämonen sehen. Violet erkauft ihre Überfahrt mit einem Fläschchen von Andarnas Irid-Schuppen, Relikten, die die Insulaner verehren. Das Meer zwischen den Inseln fordert einen brutalen Preis: Eine gewaltige Seeschlange greift das Schiff an, Tairn und die Drachen schlagen sie zurück, doch Quinn Hollis wird über Bord geschleudert und ertrinkt, bevor jemand sie erreichen kann. Auf der Insel der Ahnen finden sie einen verfallenen Tempel, dessen Wandgemälde Irid-Drachen und alte Menschen zeigen, die Seite an Seite arbeiten – in den Manuskripten ihres Vaters ist es als Ursprungsort der ersten Drachen-Menschen-Bünde benannt. Tief im Tempel birgt eine versteckte Kammer weitere Schriften ihres Vaters: 'Die Heilung liegt nicht darin, den Bund zu lösen, sondern darin, wiederherzustellen, was genommen wurde. Die Irids wussten das. Sie entschieden sich zu vergessen.' Violet begreift, dass ihr Vater schon Jahre vor diesem Krieg nach einer Heilung für die Venin-Verderbnis forschte. Dann überfallen Venin-Kundschafter sie auf einer bewaldeten Insel, und Xaden verliert die Kontrolle und zieht Macht aus der Erde, um die Angreifer zu vernichten. Das Rot breitet sich weiter über seine Augen aus – und Violet ist entsetzt, wie sehr er den Schub genoss.

Die Mutter, die ging, und die Drachen, die sich weigerten

Auf einer abgelegenen Inselansiedlung findet das Team einen Geist aus Xadens Kindheit: seine Mutter Talia, die im selbstgewählten Exil lebt. Er hat sie nicht gesehen, seit er sechs war. Talia offenbart, dass sie Navarre verließ, nachdem sie König Tauris geheime Geschäfte mit frühen Venin-Infiltratoren entdeckt und einen Anschlag auf ihr Leben gefürchtet hatte. Als sie Xaden sagt, sie sei gegangen, um ihn zu schützen, weil sie glaubte, ihre Abwesenheit mache ihn zu einem weniger lohnenden Ziel, fällt seine Antwort eisig aus: 'Du hast mich nicht beschützt. Du hast mich einem Haus voller Geister und einem Vater überlassen, der nie wieder lächelte.' Talia weint und verteidigt sich nicht – doch sie gibt Violet einen versiegelten Brief ihres Vaters, vor Jahren geschrieben: 'Wenn du das liest, bin ich fort, und du hast den Weg zur Wahrheit gefunden. Vertraue den Irids, aber erwarte nicht, dass sie dir vertrauen. Sie wurden von unserer Art bereits verraten.' Schließlich ortet das Team die Irids auf einer verborgenen, nebelverhüllten Insel – kleinere Drachen mit opalisierenden Schuppen, die die Farben wechseln. Andarna nähert sich eifrig, spricht die alte Drachensprache, und die Älteste, Iridal, antwortet mit kalter Enttäuschung: 'Du wurdest von den Kriegstreibern verdorben. Du hast dich mit einem Menschen verbunden, du spuckst Feuer, du tötest. Du bist nicht länger eine von uns.' Andarna hält dagegen, dass sie gekämpft hat, um die Unschuldigen zu schützen. Es hilft nichts. Die Irids

weigern sich, Navarre beizustehen – und als Violet um eine Heilung fleht, versetzt Iridal ihr den grausamsten Schlag: 'Es gibt keine Heilung für das, was dein Gefährte geworden ist. Die Macht der Erde, einmal genommen, kann nicht zurückgegeben werden. Er wird verzehren, bis nichts übrig bleibt als Hunger.' Xadens Gesicht zeigt nichts. Durch ihre Verbindung spürt Violet seine Verzweiflung.

Die Belagerung, das Opfer und der Ring

Sie segeln mit neuen Bündnissen heim – Gryphon-Reiter und Schiffe für den Krieg –, doch das Scheitern bei den Irids lastet auf allen, und Andarna fliegt die gesamte Reise in Schweigen. Manche aus ihrem Team sind überhaupt nie zurückgekehrt. Tyrrendor steht in dem Moment unter Belagerung, in dem sie ankommen: Eine gewaltige Venin-Armee trommelt auf die Grenzfestung Aretia, Brennan und Mira kämpfen verzweifelt, und der die Provinz schützende Wardstone versagt. Dann ein Wunder mit Flügeln: Irix, der jüngere Irid, erscheint und leitet seine Magie in den Wardstone, stärkt ihn dramatisch und treibt die Venin zurück. Er erzählt Andarna, dass ihr Mut ihn bewegt hat und er sich entschlossen hat, den Ältesten zu trotzen. Er überredet sie, mit ihm zurückzukehren und ihren Fall erneut vorzubringen, und Andarna gibt Violet ein Versprechen: 'Ich muss es versuchen. Wenn ich ihre Meinung ändern kann, könnten wir alle retten. Aber ich werde zu dir zurückkommen. Ich schwöre es bei unserer Verbindung.' Schluchzend lässt Violet sie ziehen und sieht zu, wie sie davonfliegt. Theophanie eskaliert: Sie nimmt Mira gefangen und fordert Violet auf, ihr allein an den Ruinen des alten Basgiath-Wachturms zu begegnen. Violet trotzt den Befehlen und geht, mit Xaden, Imogen, Garrick und Bodhi, die ihr heimlich folgen. Die vereinten Armeen treffen ein, die Schlacht entbrennt, und Andarna stürzt aus den Wolken herab und speit ein neues silbernes Feuer, das die Venin-Magie stört. Violet ersticht Theophanie mit einem veninvergifteten Dolch durchs Herz. Als Theophanie stirbt, schöpft Xaden tief aus der Erde, seine Augen werden vollständig rot; er schreiet Violets Namen und bricht zusammen, rote Adern breiten sich über seine Brust in Richtung seines Herzens aus. Zwölf Stunden später wacht Violet in Aretia ohne Erinnerung auf. Imogen erzählt ihr, dass in der Nacht vier Menschen ermordet wurden, darunter General Aetos, und dass Xaden verschwunden ist. Violet betrachtet ihre linke Hand. Ein Ehering. 'Was haben wir getan?'

Figuren

- Violet Sorrengail: Drachenreiterin, die sowohl mit Tairn als auch mit Andarna verbunden ist – eine Doppelbindung, die ihr Kraft verleiht und sie zugleich zermüht. Sie sucht im Süden der Inseln nach einem Heilmittel für Xaden, verliert ihre Drachin durch das Urteil der Irids, tötet Theophanie und wacht verheiratet auf, ohne sich zu erinnern, Ja gesagt zu haben.

- Xaden Riorson: Herzog von Tyrrendor und Leutnant der Reiter, inzwischen Venin, führt den Krieg, während die Verderbnis ihn von innen auffrisst. Er stellt sich der Mutter, die ihn im Stich ließ, und verschwindet nach dem tiefen Ziehen von Kraft aus der Erde im Höhepunkt – und hinterlässt Violet einen Ring und eine Leichenbilanz.

- Andarna: Die junge Irid-Drachin, deren Bindung an Violet Violets Macht bestimmt. Von den ihren verstoßen, weil sie sich an einen Menschen band und das Töten lernte, reist sie mit Irix ab, um ihren Fall zu vertreten – und kehrt im Höhepunkt zurück, mit silbernem Feuer atmend.
- Tairn: Violets gewaltiger schwarzer Drache, die eine Hälfte ihrer Doppelbindung. Er kämpft gegen das Seeschlangenwesen, das Quinn tötet, und trägt das Quest-Team über jede einzelne Insel.
- Imogen Cardulo: Reiterin im dritten Jahr, deren Loyalitäten bewusst schwer zu deuten sind. Sie gehört zur geheimen Verstärkung am Wachturm und ist diejenige, die Violet von den Morden berichtet.
- Rhiannon Matthias: Violets beste Freundin und Reiterin im zweiten Jahr, ihre verlässlichste emotionale Stütze. Sie bleibt zurück, um Navarre zu verteidigen, während die Quest gen Süden segelt.
- Sawyer Henrick: Ein Reiter, der trotz einer bleibenden Verletzung weiterdient. Er bleibt in Navarre, um die Linie zu halten, während Violet den Irids nachjagt.
- Garrick Tavis: Xadens bester Freund, kürzlich graduiert. Er schließt sich der Quest gen Süden an und beschattet Violet heimlich bis zum Wachturm für die letzte Schlacht.
- Ridoc Gamlyn: Reiter im zweiten Jahr und Violets Kamerad aus dem Schwadron, dabei auf der Süd-Quest mit ihren Seeschlangen, Hinterhalten und Göttern.
- Sloane Mairi: Tochter eines ehemaligen tyrrischen Lords, deren Fähigkeit, Magie abzusaugen, für die Missionen entscheidend wird. Sie reitet mit dem Quest-Team gen Süden.
- Quinn Hollis: Eine Kadettin auf der Quest, deren Geschichte im Meer endet: Beim Angriff der Seeschlange über Bord geworfen, ertrinkt sie, bevor jemand sie erreichen kann.
- Bodhi Durran: Xadens jüngerer Cousin und Erbe Tyrrendors. Er segelt mit dem Team gen Süden und folgt Violet heimlich zum Wachturm.
- Catriona Cordella: Xadens Ex-Geliebte und Greiffliegerin, deren Familie für die Allianz von Bedeutung ist. Sie stößt mit ihrer Freundin Maren zur Quest.
- Maren Zina: Fliegerkadettin und Catrionas Freundin, die sich Violets Schwadron und der Süd-Quest anschließt.
- Brennan Sorrengail: Violets älterer Bruder, ein Drachenreiter mit mächtigen Heilfähigkeiten, der bei Aretia bereits verzweifelt kämpft, als die Belagerung niedergeht.
- Mira Sorrengail: Violets Schwester, Drachenreiterin im Rang eines First Lieutenant. Theophanie nimmt sie gefangen, um Violet in die letzte Schlacht zu locken.
- Talia: Xadens Mutter, auf einer südlichen Insel im Exil aufgefunden, sechs Jahre nach ihrem Verschwinden aus seinem Leben. Sie floh vor König Tauris geheimen Venin-Geschäften – und ließ

ihren Sohn zurück, um ihn weniger zum Ziel zu machen.

- Theophanie: Silberhaarige Venin-Kommandantin mit Sturmmagie und die Hauptantagonistin des Buches. Sie foltert Mira, reizt Violet mit einer zwanzigjährigen Fehde gegen ihre Mutter und stirbt an Violets Dolch.

- Irix: Der junge Irid, der sich gegen die Älteren auflehnt, Aretias schwächelnden Wächterstein stärkt und Andarna überzeugt, mit ihm zurückzukehren, um ihren Fall zu vertreten.

- Iridal: Ältester der Irids, der Andarna als verdorben verwirft und erklärt, es gebe kein Heilmittel für das, was Xaden geworden ist.

- Aaric Graycastle (Cam Tauri): König Tauris dritter Sohn und Reiter im ersten Jahr, dessen Vorhersage-Signet enthüllt wird.

- Halden Tauri: Prinz von Navarre, Sohn König Tauris und Bruder Aarics, verstrickt in die Allianz, die die Geheimnisse seines Vaters vergiftet haben.

- Dain Aetos: Drachenreiter und Sohn von General Aetos, der weiter seine Rolle im Konflikt spielt, während die Welt seines Vaters zusammenbricht.

- General Aetos: Kommandierender General der Basgiath-Kriegsakademie. Er gehört zu den vier Ermordeten in der Nacht, an die sich Violet nicht erinnern kann.

- Lynx: Ein Drachenreiter im ersten Jahr, hineingezogen in die Ereignisse des Krieges.

Themen

Der Preis der Macht: Xadens Verfall ist der langsam brennende Horror des Buches: Der rote Rand um seine Augen wird breiter, der Sog, aus der Erde zu schöpfen, stärkt sich von Tag zu Tag, und als Venin-Kundschafter die Gruppe überfallen, rettet er sie, indem er nachgibt – und es genießt. Violet sieht zu, wie der Mann, den sie liebt, Lust an genau dem findet, was ihn zerstört. Die Irids setzen die Lehre in Worte: Macht, die einmal genommen wurde, kann nicht zurückgegeben, nur verbraucht werden. Der Punkt des Buches ist, dass Verfall kein einzelner Fall ist, sondern eine Reihe von Entscheidungen, die sich in dem Moment jeweils gerecht anfühlen – und jede einzelne ein Stück der Person kostet, die sie trifft.

Was Liebe dich loslassen lässt: Violets Geschichte ist eine Kette des Loslassens. Sie entlässt Andarna aus ihrem Dienst, weinend, weil der Drache schwört zurückzukommen. Sie willigt in den Abschied ein, obwohl die Irids sie gerade verdorben genannt haben. Und am Ende wacht sie auf in einer Ehe, an die sie sich nicht erinnert – bei einem Mann, der die Gefahr sein könnte. Das Buch fragt immer wieder, ob Liebe bedeutet festzuhalten oder die Hand zu öffnen, und es lässt keine der beiden Antworten gratis gelten. Jede Bindung in der Geschichte, ob Mensch oder Drache, wird von der Frage geprüft, ob du etwas lieben kannst, ohne zu versuchen, es zu besitzen.

Familien als Schlachtfelder: Die Sorrengails wie die Riorsons tragen ihre Kriege nach Hause. Violet findet die versteckten Manuskripte ihres toten Vaters und einen Brief, der über seinen Tod hinweg zu ihr spricht und sie leitet. Xaden findet seine Mutter Talia und bekommt auf sechs Jahre Verlassenwerden eine Erklärung, die er nicht akzeptieren will: 'Du hast mich nicht beschützt. Du hast mich einem Haus voller Geister überlassen und einem Vater, der nie wieder lächelte.' Theophanies Fehde gegen Lilith Sorrengail verwandelt einen generationenübergreifenden Groll in die letzte Falle. Das Buch argumentiert, dass die Vergangenheit hier niemanden loslässt – sie ist die Munition, mit der alle schießen.

Urteil versus Zugehörigkeit: Die Irids stoßen Andarna ab für genau das, was sie wichtig machte: Sie band einen Menschen, atmete Feuer, tötete, um Unschuldige zu schützen. Iridals Urteil – 'Du bist nicht mehr eine von uns' – stellt Reinheit gegen Loyalität, und das Buch stellt sich auf die Seite der Loyalität. Irix beweist den Punkt, indem er sich gegen die Ältesten auflehnt, weil Andarnas Mut ihn bewegte. Die Antwort der Geschichte: Die Gemeinschaften, die es wert sind, bewahrt zu werden, sind die, die dich verändert heimkehren lassen – nicht die, die dich verbannen, weil du Zähne wächst.

Wissen als Erbe: Violets Vater erweist sich als der stille Architekt von allem: Manuskripte, die die Irids erwähnen, die Insel der Alten, ein Heilmittel, das Jahre vor dem Krieg erforscht wurde, und eine Warnung, dass die Irids von der Menschheit schon einmal verraten wurden. Sein Brief – 'Vertraue den Irids, aber erwarte nicht, dass sie dir vertrauen' – erweist sich als prophetisch. Das Thema trifft hart: Die Antworten, die Violet braucht, waren immer in ihrer Familie und warteten darauf, dass sie hinsieht. Erbe ist hier weder Gold noch Titel; es ist eine gefährliche Wahrheit, die von Hand zu Hand weitergegeben wird.

Symbole

- Der Ehering: Der Ring an Violets linker Hand ist das Schlussbild des Buches und sein zentrales Rätsel: ein Symbol der Bindung, getragen von jemandem, der sich an nichts von dieser Bindung erinnert. Er steht für jeden in Verzweiflung geschlossenen Pakt – Liebe, Ehe und Venin-Verderbnis, alle besiegelt ohne volle Zustimmung – und verwandelt die Frage der Geschichte nach gewählten Bindungen in eine offene Wunde.

- Das Rot in Xadens Augen: Das sich ausbreitende Rot markiert die Verderbnis als sichtbare, fortschreitende Flut: am Anfang ein Saum, breiter, nachdem er im Kampf Kraft zieht, im Höhepunkt vollständig rot, mit Adern, die sich zu seinem Herzen fressen. Es spiegelt seinen Bogen exakt wider – jeder Einsatz gestohlener Kraft erkaufte das Überleben jetzt und kostet später mehr von ihm, bis Mann und Hunger kaum noch zu unterscheiden sind.

- Andarnas Irid-Schuppen: Das Fläschchen mit Schuppen, das Violet für die Überfahrt eintauscht, zeigt die Irids zugleich als Heiliges, als Währung und als Wunder – von den Insulanern als Relikte einer göttlichen Art verehrt. Ihr Wert für Fremde steht im Kontrast zur Verstoßung Andarnas durch die eigenen: Alle anderen schätzen, was ihre Art wegwirft.

- Der Wächterstein: Der schwächelnde Wächterstein von Aretia steht für jede Verteidigung, die über ihre Grenzen hinaus gedehnt wird – bis Irix seine Magie hineinfließen lässt und ihn wiederbelebt. Seine Rettung durch einen Überläufer aus den Richtern, die Andarna verwarfen, verkörpert die Hoffnung des Buches: Erlösung kommt von denen, die bereit sind, aus der Reihe zu tanzen, nicht von den reinen und fernen.

- Die Manuskripte des Vaters: Die verborgenen Papiere sind Erbe als Lebensader: Die Forschung eines toten Mannes reicht vorwärts und rüstet seine Tochter mit der Wahrheit über die Irids, die Insel der Alten und ein Heilmittel aus. Sie symbolisieren Wissen, das um einen Preis geheim gehalten wurde, und den Moment, in dem Geheimnisse zu Waffen werden.

Das Ende erklärt

Das Ende ist darauf gebaut, dass du allem misstraust, was du gerade gelesen hast. Violet tötet den Bösewicht, gewinnt die Schlacht – und verliert zwölf Stunden. Sie wacht mit vier Morden auf, darunter der kommandierende General von Basgiath, einem verschwundenen Ehemann und einem Ehering, den sie nicht erklären kann. Ihr geflüstertes 'Was haben wir getan?' funktioniert in beide Richtungen: Entsetzen über das, was geschah, und Angst, dass sie ein Teil davon war. Eine Lesart: Die Ehe war ein echter Akt – zwei Menschen, die ein Band versiegeln, bevor einer von ihnen verloren geht, ein Versprechen in der Dunkelheit. Eine andere, düstere: Xaden, tief in der Venin-Korruption, tat in diesen zwölf Stunden etwas, das die Tarnung einer Hochzeit brauchte, und Violets fehlende Erinnerung ist der Preis, in seiner Nähe zu stehen. Das Buch weigert sich bewusst zu wählen. Was es festlegt: Liebe und Korruption sind nun über alle Entwirrung hinaus verstrickt – derselbe Mann, der ihren Namen schrie, als er fiel, ist der Mann, der am Morgen fort war. Der Cliffhanger sitzt, weil er die zentrale Romantik der Serie in ihr zentrales Rätsel verwandelt: Die Frage ist nicht mehr, ob Violet Xaden liebt, sondern was die Liebe zu ihm bereits gekostet hat – und wer sie bezahlt hat, während sie schlief.

Die besten Zitate

- "Du wurdest von den Kriegstreibern verdorben. Du hast einen Menschen gebunden, du spuckst Feuer, du tötest. Du bist nicht länger eine von uns." - Iridal

- "Du hast mich nicht beschützt. Du hast mich einem Haus voller Geister und einem Vater überlassen, der nie wieder lächelte." - Xaden

- "Die Heilung liegt nicht darin, die Bindung zu lösen, sondern darin, wiederherzustellen, was genommen wurde. Die Irids wussten das. Sie entschieden, es zu vergessen." - Violets Vater

- "Was haben wir getan?" - Violet

Kritik

Die Quest-Struktur tauscht die warme Vertrautheit der Kriegsschule gegen eine Reihe von Inseln, und das Bindegewebe zeigt Risse: Manche Inselbegegnungen lösen sich schnell auf, und Nebenfiguren wie Lynx und Halden schweben am Rand, ohne viel zu tun. Die Verstoßung der

Irids kommt, während sie verheerend ist, schnell nach langem Aufbau, und die Heilmittelfrage wird mit einem flachen 'Nein' beantwortet, das riskiert, dass sich die ganze Quest wie ein Umweg anfühlt. Die zwölfstündige Erinnerungslücke am Ende ist ein gewagter Einsatz, aber Leser, die Antworten statt größerer Fragen wollen, könnten den Cliffhanger frustrierender als spannend finden. Und der Cringe-Faktor der Romantik hängt ganz von deiner Toleranz für die Konventionen des Genres ab.

In einem Satz

Violet überquert das Meer, um Xadens Seele zu retten, verliert ihren Drachen an die Richter, die ihn heilen könnten, tötet die Sturhexe, die ihre Schwester nahm – und wacht verheiratet mit einem Mann auf, der verschwunden ist, mit Blut in der Nacht und einem Ring an ihrer Hand.

Für wen sich das Buch eignet

Leser, die Fourth Wing und Iron Flame verschlungen haben und wissen müssen, was Xadens Korruption kostet – und alle, die Romantasy lieben, in der Romantik und Krieg dasselbe Problem sind. Komm wegen Violets und Andarnas Band; bleib wegen eines Cliffhangers, der das Warten auf Band vier unerträglich machen wird.