

Die Seele der Nacht

Das Buch schwebte in der Finsternis. Es strahlte in sanften rötlichen Licht. Aufgeschlagen hing es da im düsteren Raum. Der Einband war aus kupferfarbener Seide. Zwei Schlangen ringelten sich über den Stoff. (Anfang)

Zyklus/Band:

Autor: **Ulrike Schweikert**

Erscheinungsjahr 2003 / 2005 TB

Original:

Verlag: Droemer Verlag /
Knaur

ISBN: 3-426-62998-4

Subgenre: Jugendbuch / High
Fantasy

Seitenzahl: 320 S.



Worum's geht:

Alles, was in Phantásien geschieht, schreibt der Alte Mann auf dem Wandernden Berg in das Buch. Diese Geschichte erzählt von dem Mädchen mit den langen blauen Haaren in dem Tal am Fuße der Nanuckberge. Doch dorthin ist heute Nacht der dunkle Lord mit seinen Schattenwesen unterwegs. Tahâma ist eine begnadete Windkünstlerin und muss den Untergang all ihrer Glasinstrumente bei den Kämpfen erleben. Nicht nur dies allein, auch das Land selbst schwindet, verschwindet förmlich im Nichts. Sie harrt im Dorf aus und wartet auf die Rückkehr ihres Vaters, auch als ihr ganzes Volk sich auf die Wanderung begibt. Als ihr Vater endlich ankommt, ist er schwer verwundet und kann vor seinem Tod gerade noch vom Scheitern seiner Mission am Hof der Kindlichen Kaiserin berichten. Tahâma wird zur Trägerin des blauen Krisodul und sucht die Spuren ihres Volkes. Weiter im Osten hatten die Jäger einen ihrer besten, Céredas, ausgeschickt, dem Verschwinden des Landes nachzuspüren. Als er mit Tahâma zusammentrifft, war er bereits von einem Werwolf verwundet worden. Nicht einmal der Zwergenheiler Wurgluck kann ihn vollständig gesunden. Zusammen machen sie sich auf ins Land Nazagur, das als einiges nicht schwindet, sondern wächst. Doch hier sind die dunklen Mächte zu Hause.

Warum's so gut ist:

Das Blauschopfmädchen, der Jäger und der Zwerg sind ein Team, jeder mit seinen Fähigkeiten. Das Vorbild Tolkiens ist unübersehbar. Auch als sie auf Feinde und Helfer stoßen, dies in fast regelmäßigem Wechsel, erinnert es sehr an den Altmeister. Trotzdem ist die Geschichte abwechslungsreich und voll eigener Schöpfungskraft.

Die Handlung ist fast immer linear ohne Verzweigungen, die Charaktere sind einfach und klar gezeichnet. Man leidet mit Céredas' fortwährendem Verfall, denn seine Wunde heilt nicht, fast wie die des Gralskönigs. Tahâma stößt in der einzig sicheren Stadt in ganz Nazagur auf ihren verschollenen Großvater, muss aber nach einigen Zwischenfällen erkennen, dass er den negativen Einflüssen seiner Begabungshäufung erlegen ist. So gibt es im Land Nazagur nicht nur die Schatten in der Nacht, sondern auch Verrat und Zwietracht am Tag. Schließlich machen sich Tahâma und Wurgluck auf ins Zentrum der Macht ihres Feindes und müssen letztlich erkennen, dass auch er von den Träumen anderer bestimmt wird.

Die Negativgestalt des dunklen Lords ist durch seine Anbindung an eine andere Welt nicht so schlimm wie Sauron, doch auch er kann nur überwunden werden durch ein freiwilliges Opfer und einen Sturz in die Tiefe.

Die Querverweise und moralischen Rahmenrichtlinien sind eher für Jugendliche als für ältere Leser geschrieben

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	3.5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	4
Sprache:	3.5
Story:	3
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Für jüngere Leser eine spannende Lektüre
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Die Gefährten
Online-Rezension:	http://www.bibliothek-phantastika.de
Verfasser - Inhalt und Rezension:	wolfcrey / 4-12-2005