

Welten Springer – Die Tochter der Wüste

Sanna sah aus dem Fenster und unterdrückte ein Gähnen. Der Herbstregen prasselte so laut gegen die Scheibe, dass Herr Rost fast schreien musste, um das Geräusch zu übertönen (Anfang)

Zyklus/Band: Weltenspringer 2
Autor: **Andreas D. Hesse**
Erscheinungsjahr: 2000 / 2004 TB
Original:
Verlag: Arena Verlag
ISBN: 3-401-02339-X
Subgenre: Kinder- und Jugendbuch
Seitenzahl: 228 S.



Worum's geht:

Der Schulalltag ist langweilig, vor allem, nachdem man so ein einmaliges Abenteuer in einer anderen Welt bestanden hat. Doch einige Monate später steht Ulrik plötzlich bei Sanna in der Tür. Ulrik ist der eigentlich tödlich verwundete Magier, der die Freunde in die andere Welt geschickt hatte. Doch auf der Erde gab es geschickte Notärzte und jetzt ist die verloren geglaubte Verbindung nach Thebul wieder greifbar. Und Ulrik nimmt die Freunde mit. Wieder erwachen Sanna, Phillo, Art und Jeans in fremden Körpern, die ihnen inzwischen allerdings wohlvertraut sind. König Larson bittet sie, sich um einen Gast zu kümmern: die sechzehnjährige Tochter Jassirs. Was so leicht aussieht, erweist sich als verzwickte Angelegenheit, denn Hralena ist eine verwöhnte, verzogene Prinzessin. Auf Vorschlag Ulriks machen sie sich auf zu einem Ausflug zu den Kristallbergen im Süden. Dann aber wird Hralena entführt und auf ein Schiff verschleppt. Phillo in der Gestalt eines echsenhaften Khoganers sieht zum ersten Mal einen Stammesgenossen, als sie die Entführer verfolgen, doch der Kapitän treibt ein falsches Spiel und Phillo geht gefesselt über Bord. Die Mädchen werden als Sklaven verkauft und sollen gebrandmarkt werden. Es zeigt sich aber, dass in der zarten Sanna mehr Magie steckt, als jeder für möglich hielt.

Warum's so gut ist:

Die Geschichte ist einfach und linear erzählt und spricht vom gesamten Duktus her sicherlich jüngere Leser an. Sie setzt thematisch am ersten Band an, ohne eine direkte Fortsetzung zu sein, die man ohne den Vorgänger nicht verstehen kann. Die nötigen Informationen liefert der Erzähler in kurzen Rückblenden.

Besonders hervorzuheben ist die besondere Situation der vier Freunde, denn ihre Seelen stecken in Körpern, die den sie umgebenden Menschen nur vom Hörensagen her vertraut sind. Mit dieser Außenseiterrolle müssen sie sich abfinden. Doch dann trifft zuerst Phillo auf einen Mann seines Volkes und schließlich auch Jeans auf ihre Artgenossen. Beide geraten in brenzliche Situationen, denn sie kennen die Eigenarten ihrer Völker nicht. Sie verfügen nicht über das Gedächtnis des Wirtskörpers, stehen aber plötzlich im Mittelpunkt des Interesses.

Die Freunde erhalten immer wieder die nötige Unterstützung, oft in letzter Sekunde, doch bis auf die Schlusssequenz bleibt unklar, ob sich das Abenteuer abrundet oder offen enden wird. Eine Lektion, die man erhält, sind die Vorurteile, die überwunden werden müssen. Hralena z.B. verwandelt sich durch ihr Schicksal gezwungen, nach und nach in eine sympathische Person. Dieses Motiv wird Jugendliche ansprechen, weil es ihre eigene Lebenslage widerspiegelt. Auch die Überwindung der Außenseiterposition ist wichtig in diesem Zusammenhang.

Im Gegensatz zum ersten Band ist der Stilbruch der Jugendsprache in der mittelalterlichen Welt zurückgenommen und abgedämpft – trotzdem ist der Chargon noch deutlich genug.

Insgesamt ein durchaus lesenswertes Büchlein für Zwischendurch.

Wertung:	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
Insgesamt:	3.5
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	3.5
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3
Sprache:	3
Story:	3.5
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
Fazit:	Ein Traumweltabenteuer für jüngere Leser
Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...	Level 4 – Stadt der Kinder
Online-Rezension:	http://www.bibliothekaphantastika.de
Verfasser – Inhalt und Rezension / Zeit	wolfcrey / 27-6-2005