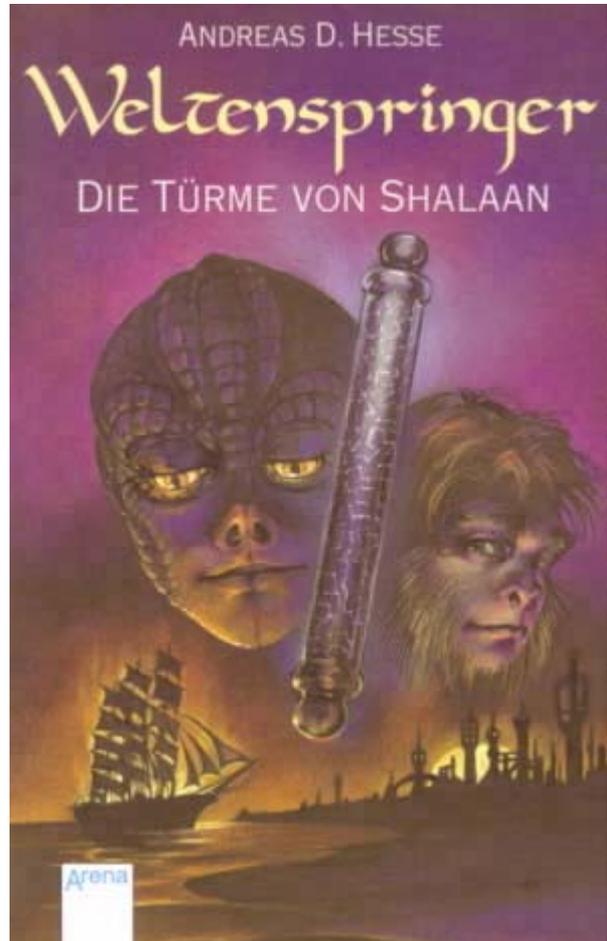


# Weltenpringer – Die Türme von Shalaan

Die schwarzen Klingen stießen klirrend aneinander. Trotz des gleißenden Sonnenlichts konnten die drei Zuschauer am Rande des Kampfkreises Funken von den Schwertern aufstieben sehen. (Anfang)

Zyklus/Band: Weltenspringer 3  
Autor: **Andreas D. Hesse**  
Erscheinungsjahr 2000 / 2004 TB  
Original:  
Verlag: PepperMind im Egmont Franz Schneider Verlag / Arena Verlag  
ISBN: 3-401-02340-3  
Subgenre: Kinder- und Jugendbuch  
Seitenzahl: 232 S.



## Worum's geht:

Nach ihrem letzten Abenteuer in der Parallelwelt sind die vier Freunde nicht zurückgekehrt. Jeans übt mit ihrem Adoptivvater, dem legendären Schwertmeister der Khuzum, die Kampftechnik und erhält seine Schwerter als Geschenk, als sie zur Hafenstadt Bardalar aufbrechen müssen. Kaum sind sie angekommen, werden sie Zeugen eines Kampfes. Sterbend übergibt ein Mann Sanna einen Stab mit der Bitte, diesen zu Tarnus nach Shalaan zu bringen. Auf der Überfahrt landet kurz ein Riesenrabe auf dem Schiff und die, die ihn sehen, glauben, dass sich mehr hinter dieser Gestalt verbirgt, als nur ein Tier. Sie wissen noch nicht, wie recht sie haben. Kaum sind sie in der Großstadt Shalaan, geraten sie in seltsame Zwistigkeiten. Der Rabe zeigt sich vor dem Fenster der Herberge und kurz darauf stecken sie in einem Hinterhalt. Die Gegner sind übermäßig kräftig und scheinen unverwundbar zu sein. In letzter Sekunde werden sie von Mides gerettet und sehen den ersten fremden Elhaïn in dieser Welt. Es stellt sich heraus, dass er Sannas gedanklichen Hilferuf vernommen hatte und zur Hilfe herbeieilte. Aber zuvor unterbrach er die magische Verstärkung der Angreifer. Als er die Freunde zu seinem Turm begleitet, stellt sich heraus, dass Tarnus sein Vater ist und der Stab ein uraltes magisches Artefakt, das die Welt gefährdet.

## Warum's so gut ist:

Ein deutlich herausgearbeitetes Motiv ist der Kampf gegen Vorurteile. Die Freunde begegnen in Shalaan einer festen Kastenordnung. In der Stadt gibt es über hundert Wohn- und Verteidigungstürme, die eine Festung innerhalb der Stadtmauern sind. Das erinnert ein bisschen an die Geschlechtertürme in der Toskana (z.B. in San Gimignano). Auch das geschilderte Sippenverhalten hat dort sein Vorbild.

Dann sind die Stadtviertel deutlich nach Rassen getrennt und es gibt Vorurteile und Abwehrverhalten den Fremden gegenüber. Dies ist besonders schlimm, da die vier Freunde jeder im Körper einer anderen Spezies steckt. Dies zu überwinden, kostet viel Überzeugungskraft und letztlich kann der übermächtige Gegner, der sich unbekannter magischer Kräfte zu bedienen weiß, nur besiegt werden, wenn die gesellschaftlichen Barrieren überwunden werden. Dass dies in einer Phantasiewelt geschieht, macht den Transfer in die eigene Situation der Gegenwart für viele Jugendliche vielleicht leicht, wenn sie sich gegen die platte Moral eines direkten Hinweises sperren.

Ansonsten ist die Erzählung weitgehend linear, die Protagonisten tauchen als Gruppe auf, wobei Sanna durch ihre speziellen Geistesgaben etwas deutlicher hervorgehoben ist, als in den ersten Bänden.

Da am Ende der Übergang in die eigene Welt gelingt, könnte der Zyklus abgeschlossen sein, andererseits gibt es noch Anknüpfungspunkte. Die Zukunft wird zeigen, ob der Autor die Reihe weiterführt.

<b>Wertung:</b>	5 ist das Beste, 1 das Schlechteste
<b>Insgesamt:</b>	<b>4</b>
Welt: (Atmosphäre, Komplexität, Innovation der dargestellten Welt)	4
Aufmachung: (Coverbild, Gestaltung innen, Extras)	3.5
Sprache:	3
Story:	4
Karte:	nein
Personenglossar:	nein
Sachglossar:	nein
Hinweise zur Sprache/Aussprache:	nein
Illustrationen/Vorsatzbild/Sonstiges:	nein
<b>Fazit:</b>	Ein spannendes Abenteuer in einer Parallelwelt mit vielen verschiedenen Völkern
<b>Buch gemocht? Vielleicht gefällt dann auch...</b>	<b>Level 4 – Stadt der Kinder</b>
Online-Rezension:	<a href="http://www.bibliothek-phantastika.de">http://www.bibliothek-phantastika.de</a>
Verfasser - Inhalt und Rezension:	Wolfcrey – 8-7-2005