



Rob Stevens

Perdido

Das Amulett des Kartenmachers

Boje 2008 • 251 Seiten • 14,95 • ab 12

Hübsch: Der Autor des Buches, Rob Stevens, ist Pilot bei British Airways, und man fragt sich, wo er auf seinen Flügen wohl gelandet sein mag – so fantasiereich, wie dieses Buch daher kommt, mag man kaum glauben, das es einfach „erfunden“ ist, und noch dazu, wie Stevens sagt, in Hotelzimmern, weil er da nicht nur Ruhe habe, sondern auch Papier und Gratiskugelschreiber.

Dabei verlegt er die Handlung in eine Zeit weit zurück, als man noch keinen Gedanken an Flugzeuge verschwendete: in das 15. Jahrhundert, und so werden die Personen Zeitgenossen von Kolumbus. Die Seefahrt spielt nämlich eine enorme Rolle in diesem Buch. Die Welt ist nur in Teilen entdeckt, und so mancher verspricht sich Ruhm von der Entdeckung neuer Inseln, Länder oder gar Erdteile. So auch Rupert Lilywhite, dessen Vater ihm ein prächtiges Schiff bauen lässt, als dem Sohn die Idee kommt, er könne doch einfach mal losfahren und auf Entdeckungsreise gehen. Nicht das er darauf irgendwie vorbereitet wäre, aber immerhin hat das Schiff eine edle Gallionsfigur, und was will das Herz (von Rupert) mehr. Einen großartigen Namen muss das Schiff natürlich haben, im Blick schon auf den künftigen Ruhm, und so wundert es nicht, dass Rupert begeistert ist, als Kolumbus ihm nach kurzer Bekanntschaft vorschlägt, das Schiff doch *El Tonto Perdido* zu nennen, ein wohlklingender Name, dessen Bedeutung (=der unfähige Trottel) ihm gottlob unbekannt bleibt.

Als das bezaubernd schöne Schiff im Hafen steht und Rupert mal eben die Mannschaft anwirbt – solche, die torkeln und schwanken, denn dieser Gang, denkt Rupert, zeichnet ja sicherlich erfahrene Seeleute aus –, wird Hugo das Herz schwer bei dem Gedanken, dass er nicht damit auslaufen kann. Hugo ist der Neffe des Kartenmachers Walter, der ihn aufnahm, als der Vater auf See blieb; nun leben sie beide ein Leben in Armut, aber glücklich und zufrieden. Wäre da nicht der übermächtige Wunsch, die Sehnsucht in die Ferne, die er vom Vater und auch vom Onkel, dem ehemaligen Kartenmacher, geerbt hat:

„Karten sind der Schlüssel zum Verständnis der Welt, Hugo! Ist die Weltkarte erst einmal vollständig, kann uns nichts mehr aufhalten! Sobald es verlässliche Karten gibt, wüsste ich keinen Grund, weshalb es nicht eines Tages möglich sein sollte, einmal um die ganze Welt zu segeln.“

In den Nächten hat Hugo sich ohne Wissen des Onkels (denkt er) mit den einstigen Geräten und Karten vertraut gemacht.

Hugo liebt den Geruch von Papier, den Duft von Tinte, Öl und Staub. Er fand Karten ungeheuer spannend, denn sie verhiessen Wissen über die Vergangenheit, ungelöste Rätsel und künftige Abenteuer. Wenn er mit dem Finger die Küstenlinien nachfuhr, stellte er sich das Land vor, das sie umschlossen. Sein Finger wanderte die Westküste von Afrika hinunter bis zum Kap der Guten Hoffnung, dann wagte er sich aufs Meer hinaus und zog immer engere Kreise.

In der Nacht schleicht sich Hugo auf das Schiff, heuert an, um dort schließlich bereits auf einen anderen Kartenmacher zu treffen: seinen Onkel Walter, der Hugos Spielchen durchschaut hat und weiß, dass er dem Neffen bei seiner Mut, das Leben zu erobern, nicht im Weg, wohl aber hilfreich zur Seite darf.

Das Abenteuer nimmt seinen Lauf, als die fast immer etwas betrunkene Mannschaft tatsächlich Land entdeckt und „Admiral Rupert“ Onkel und Neffe am Strand der Insel aussetzt, damit sie „Kokosnüsse oder so was“ holen, die Grundlage seines Entdeckerruhms werden sollen. Doch die Insel ist nicht unbesiedelt, und konnte das Buch bis hier noch in etwa als historischer Roman gelten, so ändert sich das schlagartig, als das wirkliche Abenteuer beginnt. In einem Feuerwerk unverbrauchter, brillanter Ideen weiß der Autor seine Leser über die folgenden 200 Seiten zu führen, und das macht er so gut, dass man mit Hugo und seinen neuen Freunden zittert. Wird es ihnen gelingen, den von Skavagaren entführten Onkel zu retten, bevor ihn die Buffeloger in einem großen Gelage auffressen?

Es dauert eine Zeitlang, bis Hugo sich an seine neuen Gefährten und auch Feinde gewöhnt hat, an Pigasus, das Flatterschwein, an fleischfressende Wasserschnecken und Wassernixen, an Riesenvampirkäfer und die dreiköpfige Giftschlange, aber mit ihrer Hilfe macht er sich daran, das Geheimnis der Insel zu lösen, in der Erkenntnis, dass dies die einzige Chance ist, den Onkel doch noch lebend anzutreffen und zu befreien: Wo hat seinerzeit der Fremde, der den Frieden raubte, die silberne Eichel vergraben, die den Frieden erhielt? Hugo macht sich daran, die längst verschollene Eichel zu suchen ...

Es ist ein ungemein spannendes Buch, das vieles in sich vereint: lehrreiche Informationen, etwa wie die damalige Welt aussah und welches Wissen die Menschen im 15. Jahrhundert hatten; witzige Episoden, vor allem die um den Hohlkopf Rupert (in dem Stevens dem Leser oft genug einen Spiegel vorhält); spannende Elemente, die sich mit der gesamten Forschungsfahrt und dem Abenteuer der Schatzsuche verbinden, und nicht zuletzt märchenhaft-fantastische Züge, die auch das Unwahrscheinlichste möglich machen.

Natürlich wird der Onkel gerettet, so viel sei verraten. Der Reiz der Geschichte liegt nicht im ungewissen Ausgang, sondern darin, *wie* die Rettung erreicht wird. Und das ist gut so, denn Rob Stevens stellt uns in Kürze die Fortsetzung der Abenteuer von Walter und Hugo in Aussicht ...

Astrid van Nahl