



Carrie Ryan & John Parke Davis

Die Weltensegler

Die phantastische Suche nach der Überallkarte [Bd. 1]

aus dem amerik. Englisch von Wolfram Ströle

Sauerländer 2015 • 472 Seiten • 16,99 • ab 12 • 978-3-7373-5106-5

★★★★★

Fin ist ein Meisterdieb, aber keiner weiß es. Seit er denken kann, vergessen ihn alle Personen wieder, sobald er aus ihrem Blickfeld verschwunden ist. Für einen Dieb ist das sehr vorteilhaft, aber für den Jungen von 12 Jahren nicht, der so natürlich keine Freunde finden kann. Eigentlich will Fin seine Mutter suchen, die ihn vor vielen Jahren im Waisenhaus abgegeben hat, aber bisher hat sich in der zwielichtigen Hafenstadt Khaznot Quay noch nie eine Möglichkeit ergeben.

Marrill ist die Tochter von Abenteurern, aber ein neues Abenteuer wird es wohl nicht geben, da ihre Mutter schwer erkrankt ist. Noch kann sie sich nicht damit abfinden, jetzt ein normales Leben führen zu müssen, mit Sesshaftigkeit und Schulbesuch in Arizona. Eines Tages geht sie zum Supermarkt, aber statt des Parkplatzes ist dort ein seichtes Gewässer und ein ungewöhnliches Schiff schwimmt dort. Marrill besteigt das Schiff und plötzlich ist sie so weit von zu Hause entfernt, wie sie es noch nie war. Die Besatzung des Schiffes besteht aus einem älteren Zauberer und einem geheimnisvollen Kapitän und jetzt auch aus Marrill und ihrem Kater. Der Zauberer sucht eine Karte, die einen überall hinbringen kann, wo man hin will. Dass Marrill diese Suche unterstützt, ist auch in ihrem Interesse, denn nur so kommt sie wieder nach Hause.

Ein Teil der Karte befindet sich in Khaznot Quay, wo Marrill und Fin aufeinandertreffen. Merkwürdigerweise kann Marrill sich immer an Fin erinnern und Fin ist sowieso gerade in Schwierigkeiten, weil er durch den Diebstahl wertvoller Gegenstände ein Schiff versenkt hat und einen Aufruhr in der gesamten Stadt verursacht hat, also folgt er Marrill auf das Schiff.

Auch Fin hätte einen Vorteil von der Karte, wenn sie gefunden würde, er könnte so seine Mutter finden. Leider ist auch das mysteriöse Orakel hinter der Karte her, um einen Weltuntergang herbeizuführen. Und so nimmt das große Abenteuer seinen Lauf. Die bunt zusammengewürfelte Schiffsgemeinschaft landet auf der Suche nach der Überallkarte an den seltsamsten Orten, trotz den wildesten Welten entlang des magischen Wassers, begründet Freundschaften und kämpft gegen Gefahren.

Marrill lebt in unserer normalen Welt und ist verständlicherweise von den Möglichkeiten in Fins Welt überrascht, genauso wie der Leser. Ein großer magischer Schöpfungsfluss schuf vor langer Zeit an seinen Rändern unterschiedliche Welten, einige mehr magisch einige geordneter.



Über den Fluss kann man diese Welten bereisen, aber die wenigsten davon sind friedlich oder ungefährlich. Unsere Welt ist nur noch ganz schwach an diesen Fluss angebunden, weshalb es hier weder Magie gibt, noch die Rückkehr für Marrill einfach ist. In Khaznot Quay zum Beispiel leben nicht nur Menschen sondern auch andere Wesen. Man kann vom starken Wind weggeblasen werden und jede Menge magisches Zeug erwerben. In einer anderen Welt gefrieren Worte, Gedanken und Gefühle, in einer weiteren wird man von Gerüchten bedroht. Selbst das Schiff ist magisch und was mit dem Wasser in Berührung kommt, verwandelt sich. Eine Fülle an Ideen, die immer Neues offenbaren und ein wahres Paradies für Liebhaber ungewöhnlicher Magie sind.

Es gibt viele kleine Kapitel, die meistens abwechselnd aus Marrills und Fins Sicht geschrieben sind. Fin hat Probleme damit, dass Marrill sich an ihn erinnern kann, aber er findet es auch angenehm, weil sie sein erster Freund ist. Fin ist oft hin- und hergerissen zwischen seiner Vergangenheit als selbstversorgender Dieb und seiner neuen Verantwortung als Freund und Expeditionsgefährte. Marrill macht sich Sorgen um ihre Familie, aber immerhin ist dies ein Abenteuer, wie sie es sich immer gewünscht hat und Fin ist auch der erste, mit dem sie jemals befreundet war.

Die anderen auftauchenden Charaktere sind geheimnisvoll und natürlich wird nicht alles aufgelöst, da es noch mindestens einen Folgeband geben wird. Der nach Anerkennung suchende, redselige Zauberer Ardent, der viel zu junge Kapitän Coll mit seinem wandernden Tattoo, das Orakel, dass durch ein missglücktes Experiment verrückt geworden ist und überall Traurigkeit auslöst und sich auch an Fin erinnert. Selbst der Kater und weitere Tiere haben eine Persönlichkeit bekommen.

Es ist immer aufregend und spannend, man kann immer staunen, wie alles, was auftaucht, seinen Sinn bekommt, man kann über den Ideenreichtum staunen, über die Geschichten, die der Zauberer zum besseren Verständnis der fremden Welten zum Besten gibt, über die Geheimnisse, die bestehen bleiben. Zwar erscheint der Teil des Buches über die Jagd nach den Kartenfetzen zu kurz und hastig im Vergleich zur ersten Hälfte, aber es kommt eindeutig genug in der Geschichte vor, um sich etwas Schönes auszusuchen.

Ein phantastisches Buch über ein phantastisches Abenteuer, das wirklich das Lesen lohnt. Von der Dicke bitte nicht abschrecken lassen, wenn man einmal angefangen hat, geht der Rest wie auf einem Fluss segelnd. Fortsetzung folgt, darauf darf man sich schon freuen.