

## Das Abenteuer geht weiter ...

Die Sehnsucht nach den unendlichen Weiten des Meeres ergreift immer wieder Besitz von Sheilas Herzen - ganz abgesehen von Mario, mit dem sie bereits so manches Abenteuer ausgestanden hat und für den sie tiefe Gefühle hegt. Auch wenn ihr Leben in Hamburg sich als ein abwechslungsreiches Erlebnis gestaltet, wünscht sich die Dreizehnjährige nichts sehnlicher, als nach Talana, der geheimen Stadt im Mittelmeer, zurückkehren zu dürfen. Ihr magisches Amulett und die goldene Spieluhr hat sie dafür stets griffbereit bei sich. Doch eines Tages steht dem Mädchen der Schock seines Lebens bevor, denn ein Dieb hat seine beiden wertvollsten Besitztümer entwendet. Ohne sie kann Sheila sich nicht mehr in einem Delfin verwandeln und mit Freund Mario aufregende Abenteuer bestehen.

Sogar die Klassenfahrt zur Nordseeinseln Amrum und ihre Freundinnen können ihren Kummer nicht vertreiben. Erst als Mario unverhofft dort auftaucht, kehrt wieder die Sonne ins Sheilas Herz zurück - allerdings nur für kurze Zeit. Er ist geschickt worden, um mit ihr einem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Eine dunkle Wolke nimmt langsam Besitz vom Mittelmeer und bedroht die maritime Flora und Fauna. Allem Anschein nach ist diese von Zaida, der Königin des Nachtmeeres, erschaffen worden. Sie fordert Rache für den Tod von Zaidon, dem Lord der Tiefe, der vor langer Zeit für Angst und Schrecken sorgte. Nun möchte seine Nachfolgerin die Herrschaft über die Welt an sich reißen. Dafür will sie Sheila und Mario auf die dunkle Seite ziehen.

Als ihr dies nicht gelingt, heckt sie einen Plan aus, der den beiden wagemutigen Helden das Leben kosten könnte. Derweil haben Sheilas Eltern einen anderen Kampf auszustehen. Eigentlich freuen sie sich auf eine schöne Kreuzfahrt, aber diese entwickelt sich schon bald zu einem Horrortrip. Schuld daran ist Zaida, der es nach Rache düstert. Sie will mit einer Monsterwelle das Schiff überschwemmen und Sheilas Eltern so in den sicheren Tod stürzen. Als ihre Tochter davon erfährt, setzt sie alle Hebel in Bewegung, um dieses Unglück noch rechtzeitig aufzuhalten. Doch der Kampf scheint aussichtslos, denn Zaida gebietet über die Macht des magischen Amuletts und der goldenen Spieluhr.

Marliese Arold versteht es, Fantasie, Gefühl und Spannung in einem actionreichen Abenteuer gekonnt zu vereinen und jungen Lesern damit ein aufregendes Erlebnis zu bescheren. "Das Vermächtnis von Atlantis" ist ein atemberaubender Schmöker, bei dem man in einen Rausch verfällt. Man taucht in die Geschichte ein und möchte nie wieder aus diesem Traum erwachen, denn dieser Roman ist allerbeste Unterhaltung und ein Riesenspaß - und zwar nicht nur für Kinder. Die Lektüre lohnt sich nicht zuletzt wegen der sympathisch gezeichneten Charaktere, denen man Schritt für Schritt folgt, um keine Sekunde dieser Abenteuergeschichte zu verpassen. Das ist geniale Fantasy, die den Puls in die Höhe treibt und das Herz erwärmt. Eben ein Buch für alle Sinne.

Susann Fleischer 24.10.2011