

# Rezensionen von Buchtips.net

## Torsten Fink: Die Diebin

### Buchinfos

Verlag: [Blanvalet Verlag](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))  
Genre: [Fantasy](#)  
ISBN-13: 978-3-442-26631-9 ([bei Amazon.de bestellen](#) )  
Preis: 5,12 Euro (Stand: 06. Mai 2025)

Der Mainzer Torsten Fink entwickelt mit dem exotischen Reich von Neu Akkesch eine Wüstenwelt, die mich an den vorderen Orient von Ägypten bis Iran erinnert. Sein Neu Akkesch ist jedoch für sich eigenständig ohne dass sie an bestehende Fantasywelten angelehnt ist. (Bleibt die ketzerische Frage, wo ist Alt Akkesch?) Eine Karte der Welt befindet sich am Ende des Buches, umgesetzt von Arndt Drechsler der für Sternenfaust und Perry Rhodan Action zeichnet. Gleichfalls ist die Karte der Stadt Serkesch, auf der ersten Umschlagseite, von ihm. Damit kann der Leser sehr gut nachvollziehen, wo sich die Handlungsträger des Trilogiebeginns um die Tochter des Magiers, aufhalten. Im Vergleich zu Die Insel der Dämonen, erschienen 07/2008 beim cbj Verlag, ist die Welt wesentlich vielschichtiger und sorgfältiger aufgebaut. Die Handlungsträger stehen etwas hinten an, was scheinbar gewollt ist. Die Heldin Maru ist so geschildert, dass ihre Eigenschaft, nämlich etwas besonderes zu sein, nicht in den Vordergrund drängt. Die Beleidigungen von Tasil zeigen deutlich ihre Nichtigkeit, nicht nur in seinen Augen. Maru ist, obwohl sie sich manchmal nicht entsprechend verhält, eine Sklavin. Nichts Wert. Auch hier ist der Aufbau der Personen gelungen und wird sich über die folgenden Bände sicherlich noch entwickeln. Die Erzählung treibt langsam dahin, gefährvolle Momente wechseln mit entspannender Beschreibung ab. Unvorhersehbare Wendungen für die meisten Leser gestalten den Roman spannend. Die flotte Schreibweise lässt die Zeit beim Lesen schnell verfliegen.

Dies ist die Geschichte des Mädchens Nehis, die Ruhige, wie es in der Sprache der Dhanier bedeutet, die von einem Sklavenhändler verkauft wird und in die Hände des Händlers Tasil gelangt. Ab diesem Zeitpunkt ändert sich ihr Leben grundlegend. Sie muss Tasil Onkel nennen während sie selbst den Namen Maru erhält. Wie alle ihre Vorgänger. Hatte sie erst geglaubt, in irgendwelchen Tempeln, reichen Häusern oder noch schlimmer auf den Feldern zu enden, steht ihr nun ein aufregendes Leben bevor. Zuerst lässt Tasil seinen Ärger an Maru aus, denn der Sklavenhändler verkaufte ihm das Mädchen und gaukelte ihm vor, es sei ein Junge. Als Tasil den Betrug bemerkt ist es zu spät. Seinen Frust lässt er daher erst einmal an dem Mädchen aus. Maru ist ein aufmerksames Mädchen und findet bald heraus, dass Tasil weitaus mehr als nur ein einfacher Händler ist. Er ist ein Intrigant, Halsabschneider, Betrüger und Mörder. Je nachdem welche Ziele er verfolgt schreckt er vor dem Einsatz von entsprechenden Mitteln nicht zurück. Es bleibt nicht aus, dass Maru in Tasils Machenschaften verwickelt wird. Sie ist nicht nur Sklavin sondern auch Werkzeug. In der Stadt Serkesch, wo gerade der Raik Utu-Hegasch gestorben ist, benutzt Tasil sie als Mittel, die beiden Thronfolger gegeneinander auszuspielen. Die beiden Söhne streiten um die Herrschaft über die Stadt und das umgebende Land. Tasil beteiligt sich an diesem Spiel nur, um daraus einen Gewinn zu erzielen. Weil ihm eine Seite jedoch nicht genug bietet, wechselt er öfters die Seiten, so wie es ihm gerade in den Sinn kommt, um seine Pläne voran zu treiben.

Das Spiel der Spiele, wie man die Ränkespiele auch manchmal nennt, lässt sich kaum noch kontrollieren, als Immit Schaduk auftaucht, der vom obersten Herrscher ausgesandt wurde, nach dem Rechten zu sehen. Weitere Komplikationen treten auf, die auf Maru zurückzuführen sind. Es stellt sich alsbald die Frage, wer ist die junge Namenlose, ehemals Nehis, jetzt Maru wirklich? Plötzlich interessieren sich Kräfte für sie, die der Händler Tasil nicht für möglich gehalten hat. Ein Daimon aus alter Zeit und ein Magier zeigen Interesse an dem Mädchen.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [erik schreiber](#)  
[28. Juni 2013]