Rezensionen von Buchtips.net

Brandon Mull: Fabelheim

Buchinfos

Verlag:	Penhaligon Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Fantasy
ISBN-13:	978-3-7645-3022-8 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	2,85 Euro (Stand: 12. November 2025)

Opa Sam Soerensen passte es ausgesprochen schlecht, dass seine Enkelkinder Kendra und Seth zu Besuch kommen sollten, während ihre Eltern zur Seebestattung der Großeltern mütterlicherseits eine dreiwöchige Kreuzfahrt unternehmen wollten. Der alte Soerensen hat sein Land sorgfältig eingezäunt und will mit martialischen Verbotschildern ungebetene Besucher von seinem Grund fern halten. Dass die Großmutter nicht zu Hause ist, weil ihre Schwester angeblich schwer erkrankt ist, macht auf die Kinder einen merkwürdigen Eindruck. Das riesige Anwesen bewirtschaftet der alte Soerensen offensichtlich allein mit nur zwei Arbeitskräften. Das Kinderzimmer, in dem die Geschwister wohnen werden, scheint seit den 50er Jahren unverändert - kein Wunder, dass es beim alten Soerensen weder Fernseh- noch Rundfunkempfang gibt. Am liebsten hätte der Opa, dass seine unerwünschten Besucher sich selbst beschäftigen, ohne das Haus zu verlassen. Er möchte tagsüber nicht gestört werden und auf keinen Fall darf eines der Kinder den Wald auf seinem Grund betreten. Kendra bleibt gehorsam im Haus, während Seth trotz des ausdrücklichen Verbotes heimlich den Wald erforschen geht. Er entdeckt dort weitere Hinweise darauf, dass der Großvater unbedingt Fremde von seinem Grund fernhalten will, und findet schließlich im Wald eine von einer merkwürdigen alten Frau bewohnte Hütte. Der Großvater ist offensichtlich Wildhüter in einem Reservat für magische Lebewesen, in dem es von Feen, Nixen, Kobolden und mehr oder weniger giftigen Tiere aus aller Herren Länder wimmelt. Als die Kinder sich hartnäckig den großväterlichen Verboten widersetzen und die magische Welt Fabelheims nun gemeinsam entschlossen erkunden, verrät Sam Soerensen schließlich, wie er zu seiner Sammlung magischer Wesen gekommen ist und welche Probleme seine magische Enklave ihm bereitet. Der alte Sam hat bisher noch keinen Nachfolger gefunden und scheint seine Enkel nun mit völlig anderen Augen zu betrachten. Doch Seths Neugier und sein bruchstückhaftes Wissen über Feen bringen das ganze Fabelheim und alle menschlichen Bewohner in ernste Gefahr.

Seth und Kendra scheint ein Leben in der Natur zunächst noch fremd zu sein. Trotzdem handeln die Kinder überlegt und reagieren ausgesprochen phantasievoll auf die Herausforderungen, die sich ihnen in Fabelheim stellen. In geistreichen Dialogen erörtern die beiden mit Großvater Sam Grundfragen der Moral, Grenzbereiche zwischen Gut und Böse, das Problem bedrohter Lebensräume zwischen Schutz und Kommerz, wie auch die Gefährdung Fabelheims durch eine Geheimgesellschaft.

Zum Ende der Geschichte steigt die Spannung rasant an und erst gegen Schluss erfahren die Leser, was es mit Fabelheim wirklich auf sich hat. Handlung und Szenario des märchenhaften Fantasy-Romans für junge Leser sind mit Witz konzipiert, doch bleibt die Darstellung der magischen Lebewesen leider nur knapp.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Helga Buss
[04. April 2009]