

Willkommen zurück in Fabelheim - dem Ort, wo die Phantasie keine Grenzen kennt

Fabelheim, das Schutzreservat für magische Kreaturen, ist für Kendra und ihren kleinen Bruder schon längst zu einem zweiten Zuhause geworden. Die Zeit, die sie bei ihren geliebten Großeltern verbringen dürfen, steckt voller Abenteuer, die sie stets meisterhaft bewältigen. Doch diesmal stehen auch die Geschwister vor einem schier unlösbaren Problem, denn eine schreckliche Schattenplage verwandelt immer mehr Wesen des Lichts zu Kreaturen der Finsternis. Ratlosigkeit macht sich bei den beiden breit, denn es will ihnen partout nicht einfallen, wie sie Fabelheim vor dem Bösen bewahren können. Sogar die Feen hegen kriegerische Absichten gegen ihre Beschützer und sagen ihnen den Kampf an - genauso wie alle anderen magischen Wesen, die nun das Gute in Fabelheim bedrohen.

Seth persönlich hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Schutzreservat vor dem Bösen zu schützen, und macht sich daran, sein geliebtes Zuhause zu retten. Früher hätte er auf Kendras Hilfe zählen können, aber diesmal ist alles anders. Die Ritter der Morgenröte fordern die 14-Jährige dazu auf, ihrer Gemeinschaft beizutreten und für die gerechte Sache zu kämpfen. Obwohl Opa Sörensen ernste Bedenken anmeldet, macht sich das Mädchen auf den Weg zu ihrem mittlerweile dritten Abenteuer. Sie wird mit der schwierigen Aufgabe betraut, in einem anderen Reservat ein altes Artefakt zu bergen und dieses der Sphinx zu übergeben. Doch dafür muss sie Seth in größter Bedrängnis zurücklassen - ohne zu wissen, ob sie lebend von ihrer Mission wieder heimkehren wird. Die Gesellschaft des Abendsterns setzt nämlich alles daran, um das Gute endgültig zu vernichten.

Während Kendra für das Gute ihr Leben aufs Spiel setzt, gerät Seth in eine verzweifelte Lage. Immer mehr Kreaturen geraten in die Fänge des Schattens und verfallen dem Bösen. Auch seine Freunde Coulter und Tanu werden zu Wesen der Finsternis - genauso wie Großvater Stan, Dale und schließlich sogar Warren. Einzig Seth scheint vor der Schattenplage gefeit zu sein. Nun muss er nur noch all seine Stärke sammeln, um Fabelheim und damit die ganze Welt vor großem Unheil zu retten. Wie er nämlich erfahren muss, plant die Gesellschaft des Abendsterns den Untergang allen Guten. Da ist es von großem Vorteil, dass er die zweite Sicht hat. Nur er kann seine Familie und Freunde noch sehen, während sie für alle anderen - im wahrsten Sinne des Wortes - Luft sind. Hält er damit den Schlüssel für die Rettung des Guten in der Hand?

Brandon Mulls "Fabelheim"-Romane halten einem Vergleich mit Harry Potter und Co. locker stand. Ganz egal, wie oft man "Die Schattenplage" zur Hand nimmt und darin liest, man fühlt sich jedes Mal wieder von Neuem beglückt von dieser magischen Geschichte und kann aus diesem Grunde nicht mehr von ihr lassen. Man kann über den Einfallsreichtum des US-amerikanischen Autors nur staunen, denn seine erfolgreiche Buchreihe bringt Spaß am laufenden Band und bedeutet für den Leser ein unglaublich packendes Abenteuer, bei dem Spannung, Gefühl und Wortwitz die Lektüre zu einem berausenden Fest für die Sinne macht.

Vor lauter Nervenkitzel kann man es kaum erwarten, bis der nächste Teil dieser phantastischen Saga im deutschen Buchhandel erscheint. Nur so viel steht schon jetzt fest: Auch der vierte "Fabelheim"-Roman wird ein Hit und damit zu einem Must-Read für Fantasy-Fans - garantiert! Von solch guten Geschichten, wie Brandon Mull sie schreibt, kann man nie genug bekommen.

Susann Fleischer 07.11.2011