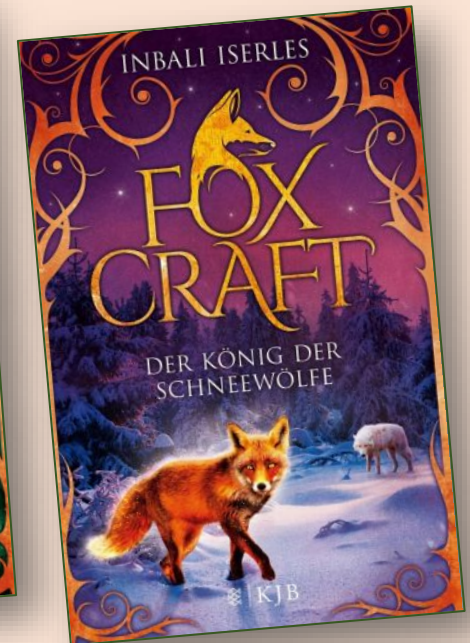




Inbali Iserles



FOXCRAFT

a.d. Englischen von Katharina Orgaß

Fischer KJB 2015–2017 · 249 | 382 | 414 Seiten · je 14,99 · ab 12

★★★★☆

DIE MAGIE DER FÜCHSE (BD. 1)

Als die junge Füchsin Isla nach Hause kommt, ist ihre Familie verschwunden, der Bau steht in Flammen und fremde Füchse streichen herum. Das kann nichts Gutes bedeuten. Deshalb flieht Isla, direkt in die Menschenstadt. Doch die fremden Füchse folgen ihr. Plötzlich trifft sie auf Sifferin, er ist groß und stark und hilft ihr, zu entkommen. Sifferin bringt ihr auch einige Fuchszauber bei, die viele Füchse aus den Wildlanden beherrschen, Isla und ihre Familie kommen aus den Graulanden, also aus der Nähe der Stadt.

Sifferin wurde von weisen Rat der Füchse gesandt, er solle Pirie, Islas Bruder, zu ihnen bringen. Aber Pirie ist verschwunden, also nimmt Sifferin Isla mit. Weder er noch Isla wissen, warum die feindlichen Füchse alles daransetzen, sie zu fangen, auch, wenn Sifferin mehr weiß, als er zugibt.



Auf ihrer Flucht begegnen beide den vielen Gefahren der Menschenstadt. Den Autos, dem harten Asphalt, den Hunden und Katzen, die Füchse nicht ausstehen können, den großen grauen Häusern, deren Dächer rutschig sind, dem Mangel an Nahrung und Grün und natürlich den Menschen. Die Pelzlosen haben eine Menge komische Angewohnheiten und praktisch alle, Welpen wie Erwachsene, Weibchen wie Männchen sind in irgendeiner Weise gefährlich. Am gefährlichsten sind aber die Fänger. Sie fangen die Füchse, die sie als Ungeziefer ansehen und von dort, wo sie sie hinbringen ist noch nie jemand zurückgekehrt.

Sifferin sagt, Isla und Pirie wären sich so ähnlich, dass sie sich miteinander über weite Strecken verständigen könnten. Pirie hatte Isla das Bild einer geflügelten Pelzlosen geschickt, nach ihr suchen sie und Sifferin, um einen ersten Anhaltspunkt zu bekommen, wo Pirie sein könnte. Sifferin erzählt auch von einem schwarzen Fuchs mit besonderen Kräften, der verschwunden ist. Die Füchse, die sie immer noch verfolgen, sind auch besonders. Sie schmecken nach verfaultem Fleisch und tragen alle das Zeichen der gebrochenen Rose. Als Isla dieses Zeichen auch bei Sifferin entdeckt, weiß sie nicht mehr, ob er ihr wirklich helfen will oder ob er ihr Vertrauen nur ausnutzt.

Isla erzählt die Geschichte, die eine Trilogie werden soll. Es ist immer interessant, die Welt aus den Augen eines anderen Wesens zu betrachten: Das menschliche Verhalten erscheint plötzlich so seltsam und nicht nachvollziehbar. Leider vermischt Isla ohne Vorwarnung Erinnerungen, Träume und Realität; das ist verwirrend, bis man gemerkt hat, warum auf einmal alles anderes ist. Auch der Anfang des Buches macht einen völlig falschen Eindruck, aber vermutlich ist das erwünscht. Man erfährt viel über Isla und ihre Lebensumstände. Man bleibt, genau wie sie, im Ungewissen, was warum passiert und was die Ältesten von ihr und Pirie wollen. Allerdings kann man es erahnen, da man diese Art von Geschichte sicher schon mindestens einmal gelesen hat.

Die Bande der verfolgenden Füchse ist immer präsent. Das ganze Buch handelt nur davon, vor ihnen wegzulaufen und durch die Stadt zu streifen. Insgesamt ist das wenig interessant, da man in fast jeder Szene weiß, wie sie enden wird. Die Gegner haben wenig Tiefe, Spannung wird nur wenig aufgebaut, die Geschichte plätschert seicht dahin. Für jüngere Leser mag das ausreichend sein, aber ältere wird es vermutlich langweilen. Wie die Geschichte noch über zwei ebenso dicke Bände aufregend bleiben soll, bleibt abzuwarten.

DAS GEHEIMNIS DER ÄLTESTEN (BD. 2)

Nachdem Isla aus dem Großen Knurren entkommen ist, muss sie jetzt durch die Wildlande. Sie spürt, dass ihr Bruder auch hier ist, aber er will ihr nicht wirklich mitteilen, wo. Ganz so, als wolle er nicht, dass sie ihn findet. Und natürlich wird Isla auch jetzt noch auf Schritt und Tritt von den willenlosen Füchsen des bösen Magiers verfolgt, ihre Menge scheint schier unendlich.

Dass sie ihren Begleiter Siffrin verloren hat, ist zwar bedauerlich, aber so ganz hat sie ihm sowieso nie getraut. Stattdessen findet sie einen Wildlandfuchs, mit dem sie zusammenreisen kann, denn auch er hat seine Familie durch einen Überfall der Willenlosen verloren. Haiki ist ganz anders als



Siffrin, er ist nett, benutzt seine Redekünste um aus brenzligen Situationen herauszukommen und er kann Fuchszauber durchschauen, wenn auch selber keine wirken.

Unterwegs werden die beiden von einer Fuchsfamilie zeitweilig aufgenommen und Isla lernt einiges über die Lebensweise der Wildlandfuchse. Doch die Willenlosen spüren sie auch hier auf und die Flucht geht weiter. Islas und Haikis Ziel ist der Ältestenfelsen, wo sie Rat suchen, einmal wegen ihrer Familien und das andere Mal wegen der Bedrohung durch den Magier, der unter anderem auch Teile des Waldes verdorren lässt. Werden die Ältesten eine Lösung finden, aber, was für Isla eine noch wichtigere Frage ist, wo ist Pirie und was ist mit ihm? Und letztlich scheint es, als müsste sie sich auch noch in die Schneelände begeben.

Es ist schön, dass es dieses Mal ein kleines Glossar gibt, das die einzelnen Fuchszauber und besonderen Wörter zusammenfasst.

Obwohl die Geschichte nur aus Flucht besteht, ist sie interessant, da zwischendurch so viel Unterschiedliches passiert. Es gibt neue Charaktere, die zeitweise eingeführt werden, man sieht Kojoten, man erfährt etwas über den Magier, Isla bringt anderen Füchsen Zauber bei und es gibt tolle soziale Kontakte.

Wie beim ersten Band auch, ist es ziemlich cool, die Welt aus der Perspektive eines Fuchses zu sehen, zwar diesmal weitgehend ohne Pelzlose (Menschen), aber genauso interessant. Ruhige Passagen wechseln sich in gesundem Maße mit den aufregenden Fluchtpassagen ab. Islas Erinnerungen und Gespräche mit Pirie sind ausgedehnter als im ersten Band, allerdings wurde die Kursivschrift dafür nicht konsequent durchgehalten, das heißt, manche Erinnerungen und Träume sind in normaler Schrift gedruckt und man muss sie durch Überlegen von den normalen Passagen unterscheiden.

Alles in allem eine sehr würdige Fortsetzung des ersten Bandes, auf den letzten kann man sich nur freuen. Bleibt zu hoffen, dass der genauso gut wie seine beiden Vorgänger wird. Sehr zu empfehlen.

DER KÖNIG DER SCHNEEWÖLFE (BD. 3)

Nachdem Isla sich vor den Gebrochenen ans andere Ufer des großen Flusses gerettet hat, beginnt ihr Leben in den Schneeländen. Die Schneelände zu durchqueren ist gefährlich, wegen der Kälte und auch wegen der Wölfe. Aber Isla will ihren Bruder Pirie finden und die Ältesten haben angedeutet, dass Pirie sich in den Schneeländen aufhält.

Isla trifft ziemlich schnell auf eine Gruppe Wölfe, die sie im Normalfall fressen würden, aber vor einiger Zeit hatte sie einen Wolf Namens Farraklaue befreit und zufälligerweise kennen diese Wölfe ihn. Farraklaue revanchiert sich, indem er Isla in das Leben der Wölfe einführt und ihr Unterstützung bei der weiteren Suche nach ihrem Bruder zuteilwerden lässt. Zwar gibt es hier keine Gebrochenen, aber die Wolfsrudel untereinander sind verfeindet und zudem ist selbst ein Wolfswelpe stärker als ein Fuchs. Jedoch erweist sich Isla als sehr viel zäher, als alle denken, und sie findet auch einen verschwundenen Fuchs, aber es ist nicht ihr Bruder.



Die Zeit rennt, die nächste Wintersonnenwende steht bevor und zu diesem Zeitpunkt wird der böse weiße Fuchs eine Rückkehr aus dem Geisterreich wagen, was den Untergang aller Füchse und noch einiger Geschöpfe mehr bedeuten würde. Laut Meinung der Ältesten kann nur Isla ihn aufhalten. Ein junger Fuchs alleine, daran glaubt auch Isla nicht wirklich, aber zum Glück ist sie nicht allein.

Dies ist der dritte und letzte Band.. Wieder ist Füchsin Isla die Ich-Erzählerin und es gibt wieder ein Glossar am Ende des Buches, was sehr hilfreich ist, um bestimmte Dinge nachzuschlagen. Erinnerungen oder Träume sind durch Kursivschrift deutlich vom normalen Handlungsverlauf zu unterscheiden.

Dieser Band spielt ganz bei den Wölfen. Es ist eine interessante und ganz andere neue Kultur, die dort vorgestellt wird, mit vielen neuen Charakteren. Die Welt von Foxcraft wird dadurch enorm erweitert. So kennen zum Beispiel auch die Wölfe Magie, aber in einer anderen Art, als die Füchse sie praktizieren. Sie leben in einer streng hierarchischen Gesellschaft aus Kriegern, Adligen, Welpen und Unterwölfen und beugen sich den strengen Ritualen und Kulturen, die ihre Schamanen von den Geistern der Ahnen vermittelt bekommen.

Die Fuchs-Charaktere aus den vorherigen Bänden tauchen gegen Ende noch einmal auf, wie das in guten Fortsetzungen auch sein sollte. Man merkt, dass Isla während der ganzen Geschichte älter und reifer geworden ist. Es bleiben wenige Fragen offen und das Ende ist logisch.

Insgesamt ein sehr gelungener Abschluss der Foxcraft-Reihe. Sehr zu empfehlen, bestimmt auch für ältere Leser.