



Lee Bacon

Legendtopia ★★(★)

Im Bann der Zauberin

aus dem amerik. Englisch von Uwe-Michael Gutzschhahn

Fischer KJB 2017 · 284 Seiten · 12,99 · ab 12

978-3-7373-4060-1

Kara geht mit ihrer Klasse während eines Schulausflugs ins Themenrestaurant „Legendtopia“. Das Restaurant ist ziemlich mies, es gibt nur ein paar schlecht verkleidete Kellner und Stoffpuppen von Fantasygestalten – ein totaler Reinfluss. Dummerweise vergisst sie die Kette ihres Vaters, eins der wenigen Andenken, die sie an ihn hat, im Restaurant und muss noch einmal zurück. Dabei entdeckt sie im begehbaren Kühlschrank eine geheime Tür in eine andere Welt.

Fred ist Prinz und Thronerbe und furchtbar gelangweilt. Am liebsten würde er „Örde“ besuchen wollen, eine magische Welt, die er nur aus Geschichten kennt, wo aber alles möglich sein soll. Als Fred wieder einmal die Zauberin ärgert, taucht plötzlich ein fremdes Mädchen aus der Geheimgtür, die nach Örde führen soll, auf. Kurzenschlossen begleitet Fred sie zurück. Leider folgt ihnen die Zauberin und die hat nichts Besseres zu tun, als gleich ganz Örde unterwerfen zu wollen. So müssen sich Kara und Fred zusammentun und mit vereintem Wissen über ihre beiden Welten die böse Zauberin aufhalten. Fred kennt sich mit Drachen und sprechenden Fröschen und Ogern aus, Kara mit Elektrozauber, magischen bewegten Bildern und Mogel-söhnen (so nennt Fred die Mobiltelefone).

Die Zauberin will Örde mithilfe ihrer Magie und ihrer magischen Geschöpfe unterwerfen, um danach mit den Waffen von Örde ihre eigene Welt zu unterwerfen. Natürlich wäre es ideal, wenn sie den Prinzen als Geisel hätte, also werden Fred und Kara natürlich von allen zur Verfügung stehenden magischen Einheiten gejagt, während sie nach einem Weg suchen, die Zauberin aufzuhalten. Und noch etwas finden sie heraus: Karas Vater wird vermutlich in Legendtopia gefangengehalten.



Kara und Fred erzählen abwechselnd die Geschichte. Sie sind etwa 13 Jahre alt, erleben aber Abenteuer wie Erwachsene, was in Fantasygeschichten sehr oft vorkommt. Da beide aus unterschiedlichen Welten kommen, ist es sehr interessant, beide Perspektiven zu sehen. Für Fred ist alles, was es in Örde gibt, magisch, aber für Kara ist das keine Magie. Keiner würde, wenn er spontan an ein fahrendes Auto oder ein Mobiltelefon denkt, das mit Magie in Verbindung bringen, aber es ist mindestens genauso faszinierend.

Die Magierin hat einfaches Spiel mit den Menschen, sodass Fred und Kara schnell die einzigen sind, die überhaupt noch etwas tun können. Gejagt werden sie dabei von sprechenden Tieren, Einhörnern, Ogern, kleinen fiesen Elfen, Zombies und was sonst noch so alles in eine Fantasygeschichte gehört. So werden auch die Autos plötzlich von Pferden gezogen, in den Kaufhäusern kann man nur noch Sachen aus dem Mittelalter kaufen und Burgen mit Verliesen gibt es auch wieder.

Die Geschichte ist vollgestopft mit einem Haufen witziger und interessanter Sachen, aber eine in sich logische Handlung, oder überhaupt Handlung, hat das Buch nur in geringem Maße. Und natürlich wird es eine Trilogie, schließlich muss Karas Vater noch gefunden und die Zauberin endgültig aufgehalten werden.

Insgesamt besitzt der Roman zwar einige schöne Stellen, aber der Rest ist wieder einfach nur böser-schlimmer-unlogischer, wie es bei diesem Genre leider oft in eher durchschnittlichen Geschichten passiert.