



Jasper Fforde

## *Die letzte Drachentöterin*

aus dem Englischen von Isabel Bogdan

one (Lübbe) 2015 • 252 Seiten • 14,99 • ab 14 J. • 978-3-8466-0005-4

★★★★★

Seit Jahren ist die Magie in den Ununited Kingdoms auf dem Rückzug. Dadurch werden alle Magier schwächer und verlieren an Bedeutung. Jennifer ist Geschäftsführerin von KAZAM, einer Vermittlungsagentur für Zauberer. Die größten Probleme, die sie hat, sind finanzieller Natur, weil die Magier in der

Agentur allerhöchstens noch für Kindergeburtstage oder kleinere Reparaturarbeiten zu gebrauchen sind. Dazu kommt noch, dass der Gründer von KAZAM seit längerer Zeit verschwunden ist und die meisten der Zauberer, auf die Jennifer aufpasst, verrückt geworden sind.

Da sagen plötzlich alle Zauberer voraus, dass am nächsten Sonntag der letzte Drache in den Königreichen getötet werden wird. Von da an, nimmt die Magie in der Umgebung und den Zaubern der Magier stark zu, aber auch die Geheimnisse. Denn es wurde vorausgesagt, dass Jennifer den letzten Drachen töten soll. Also sucht Jennifer den amtierenden Drachentöter, um ihn um Rat zu fragen, und ist bereits im nächsten Moment selber Drachentöterin. Immer, wenn ein Drache stirbt, wird die magische Grenze um sein Revier aufgelöst und das Land darf von jedem in Besitz genommen werden. Deswegen versammeln sich nicht nur Millionen von Menschen am Rand des Drachenlandes, sondern es entstehen auch allerlei Intrigen. Da Jennifer als einzige das Drachenland schon vor dem Tod des Drachen betreten kann, wollen der König und verschiedene andere hochrangige Mitglieder aus Politik und Wirtschaft sie für ihre Zwecke einspannen.

Aber Jennifer hat nicht vor den letzten Drachen zu töten. Sie unterhält sich mit ihm und stellt fest, dass alle anderen, außer ihr und dem allermächtigsten Zauberer der alten Zeiten, der die magischen Grenzen errichtet hat, ihn tot sehen wollen, sogar er selbst. Aber die Große Magie, die sich seit Tagen ankündigt, lässt sich von einer einzigen Person nicht beirren und Jennifer hat auch überhaupt keine Zeit, sich mit der Großen Magie und dem Rummel um ihre Person gleichzeitig herumschlagen.

Jennifer ist fast 16 Jahre alt und die Ich-Erzählerin der Geschichte. Ihr zur Seite stehen das Quarktier, eine Mischung aus 9/10 Küchenmaschine und 1/10 Labrador, Tiger, das neue Findelkind, das sie anzulernen hat, und die vielen schusseligen, aber meistens lieben Zauberer von KAZAM. Magie ist in den Ununited Kingdoms etwas, dass mit der Industrialisierung an Bedeutung verlor. Das meiste kann man auch ohne Magie machen, zumal sie ja auch aus irgendeinem



Grund immer schwächer wird. Für jeden Zauber muss man ein Genehmigungsblatt ausfüllen und alles ist bürokratisch genauestens geregelt. Die Magier sind spezialisiert auf bestimmte Zauberrichtungen, es gibt Teppichflieger, levitativ begabte, welche, die in die Zukunft blicken können und welche, die alles andere können. Und Jennifer versucht seit dem Verschwinden ihres Chefs den ganzen Laden zusammenzuhalten. Mit ihrer Berufung zur Drachentöterin bieten sich eine ganze Menge Möglichkeiten, Geld zu machen, allerdings bräuchte man dafür genügend moralische Unempfindlichkeit.

Der König kommt mit der Ablehnung seines Angebots, eigentlich sogar seiner Befehle, gar nicht klar und macht Jennifers Leben zur Hölle. An jeder Ecke sagt ihr jemand entweder gar nicht oder nur teilweise die Wahrheit und selbst der Magier, der einst das Drachenland einzäunte, und in der ganzen Welt großen Respekt wegen seiner Stärke gezollt bekommt, ist nicht der, der in den Geschichten immer besungen wird. Auch der Drache hat seine Geheimnisse, aber ansonsten ist er nett.

Jennifer wäre gerne älter, als sie ist, und leidet lange darunter, dass man sie nicht für voll nimmt. Aber als Drachentöterin ist das dann nicht mehr so: Sie muss sehr viel auf ihr Gewissen hören und bekommt viel Verantwortung aufgebürdet. Vielleicht verhält sie sich nicht ihrem Alter gemäß, aber das wird durch die wirklich aberwitzige Welt der Ununited Kingdoms wieder ausgeglichen. Quarktiere, Berserker, Trolle, Landkreuzer, Magie, magische Gegenstände, ein Superschwert und moderne Technik. Das alles auf einmal auf eine einzige Welt loslassen, ist sehr interessant, insbesondere wegen der Fülle an Details und weil man immer Neues entdecken kann. Die Charaktere sind sehr vielfältig, wenn auch nicht besonders tiefgründig. Das Buch ist nicht so witzig, dass man an manchen Stellen laut auflacht, aber der Humor zieht sich durch das gesamte Buch, so als würde es sich selbst nicht ernst nehmen und ermöglicht ein dauerhaftes Schmunzeln.

Der Mix aus Fantasy und Normalität, aus unbekannter und bekannter Welt, aus Politik und Humor, aus verrückten und anderen verrückten Figuren ist sehr gut gelungen und die Ununited Kingdoms wirklich eine literarische Reise wert.