

Medium: buchwurm.info

---

Auflage:

---

Ausgabe: 15.07.2007

---

Reichweite:

---

Anzeigenäquivalenz

---

Krone von Lytar, Die (deWitt, Carl A.)

Auflage: Mai 2007

Erscheinungsjahr: 2007

ISBN: 3939674044

Verlag: fredeboldundfischer

Genre: Fantasy / Science-Fiction



[Die Krone von Lytar](#)

Carl A. deWitt

1 Review

Seit Jahrhunderten lebt das Dorf Lytara in Frieden. Die wenigen Schwerter, die die Menschen besitzen, sind eingemottet. Denn einst brachte das Volk der Lytarer Angst und Schrecken über die Welt, bis die Götter in ihrem Zorn die Stadt Lytar dem Erdboden gleichmachten und ihre Bewohner nahezu ausrotteten.

Doch eines Tages wird Lytara unerwartet von fremden Soldaten überfallen. Belior, der Herrscher eines fernen Reiches, giert nach der alten Macht und Magie Lytars, der die Nachfahren jenes Volkes längst abgeschworen haben: der Krone Lytars. Aber wie sollen sich die Lytarer gegen die feindliche Übermacht wehren, wenn nicht mit Hilfe der uralten magischen Artefakte, die noch immer im Wald verborgen liegen? Und wie sollen sie diese benutzen, ohne erneut all die Übel heraufzubeschwören, die sich um keinen Preis wiederholen dürfen?

Auf der Suche nach Antworten machen Garret, Tarlon, Elyra und Argor sich auf den Weg in den Wald von Lytar. Ein gefährliches Unterfangen, denn ihnen droht nicht nur die Entdeckung durch die Soldaten Beliors, in dem verdorbenen Wald streifen auch unzählige Monster umher ...

Ein wenig merkt man Carl deWitts Roman die Vorliebe des Autors für Rollenspiele an. Das zeigt sich bereits an der Zusammensetzung der Gruppe:

Garret ist ein hervorragender Bogenschütze. Wie könnte es auch anders sein, wo sein Vater doch der Bogenschütze des Dorfes ist. Abgesehen davon ist er ein begabter Fährtenleser und sehr gut im Verstecken und Davonlaufen. Was keineswegs heißen soll, dass er feige wäre, im Gegenteil. Sein angeborener Sturkopf lässt ihn auch noch im Weglaufen einen Weg finden, sein Ziel trotzdem zu erreichen. Und seine nahezu unentwegt gute Laune stützt massiv die Moral der anderen.

Denn vor allem Argor neigt gelegentlich zu Missmut und Schwarzseherei. Vielleicht liegt es daran, dass er ein Zwerg ist. Auf jeden Fall hat er eine unüberwindbare Abneigung gegen Magie, die ihn gelegentlich mit dem aufgeschlosseneren Garret in Konflikt bringt. Andererseits ist Argor vor allem eines: treu. Und so folgt er seinen Freunden, wenn auch mit wenig Begeisterung, auf einen Maultierrücken, durch die Luft, ja selbst ins Wasser!

Tarlon ist - sehr vereinfacht ausgedrückt - Holzfäller, und schwingt seine Axt mit bemerkenswerter Präzision, nicht nur gegen Bäume. Im Gegensatz zu Elyra ist er der Meinung, dass die Krone Lytars in Beliors Händen keinesfalls Frieden für Lytara bedeuten würde! Er ist der schweigsame Denker der Gruppe, der hauptsächlich mit Beobachten und Zuhören beschäftigt ist.

Elyra ist der widersprüchlichste Charakter. Sie ist eine Halbelfe und als Findelkind bei der Sera Tylane, der Heilerin des Dorfes aufgewachsen. Tod und Schmerzen, die so plötzlich über ihre stille Heimat hereingebrochen sind, haben sie zutiefst entsetzt, sodass sie am liebsten die Krone Lytars den Angreifern überlassen würde, um das alles schnellstmöglich zu beenden. Das hält sie aber nicht davon ab, mit stählerner Entschlossenheit eigenhändig einen Attentäter umzubringen. Elyra handelt ganz aus dem Bauch heraus und verlässt sich dabei völlig auf die Führung durch Mytral, die Göttin, der sie dienen möchte.

Im Großen und Ganzen also ein recht gängiger Charakterentwurf. Immerhin sind die Figuren nicht steif oder hölzern geraten, wenn auch die Szene, in der Elyra sich von Argor und Knorre verabschiedet, ehe sie in den Keller des Staudammes hinuntersteigen, vielleicht ein wenig übertrieben wirkt. Die Personen als solche sind recht sympatisch, nicht nur aufgrund ihrer Eigenheiten, sondern auch durch die Tatsache, dass es unter ihnen keinen echten Anführer gibt. Die Gruppe agiert als Ganzes und ergänzt sich.

Und auch die Nebenfiguren besitzen alle ein paar Eigenheiten, die sie sehr menschlich und damit echt wirken lassen.

Die Handlung dagegen würde ich nicht als typisch für Rollenspiele bezeichnen. Die Suche bedeutet in diesem Fall keine Reise durch die halbe Welt zu irgendeinem Orakel oder Weisen oder Zauberer. Hier bedeutet Suche das Graben in Ruinen, in der Vergangenheit. Die Protagonisten brechen also nicht auf und sind monatelang unterwegs, vielmehr handelt es sich um mehrere kurze Expeditionen in die nähere Umgebung, von denen sie immer wieder in ihr Dorf zurückkehren. Die Handlung bleibt also stets mit dem Ursprungsort verknüpft.

Die Antworten sind allerdings noch sehr bruchstückhaft. Und vorerst bleibt auch die Bedrohung durch die fremden Invasoren noch eher im Hintergrund. Trotz einiger Abenteuer im Verdorbenen Wald - wie dem Kampf mit wilden Hunden, gefräßigen Insekten und ähnlichem - bleibt die Spannung die meiste Zeit auf eher mittlerem Niveau. Die einzelnen Hindernisse werden ein wenig zu glatt und problemlos abgefertigt. Erst gegen Ende zieht der Autor den Spannungsbogen etwas straffer an.

Etwas mehr Ausarbeitung hätte auch die Überlieferung der Lytarer vertragen. Zweimal werden die jungen Leute in den Wald geschickt, um bestimmte Orte zu suchen: den schlafenden Mann und den Turm eines Magiers. Aber niemand erklärt den Freunden, woher das Wissen um diese Orte kommt, zumal die Bibliothek abgebrannt ist! Das Gleiche gilt für die geheime Kammer im Keller des Wirtshauses. Das ist alles noch ein wenig schwammig geraten.

Gut gefallen hat mir die Idee, alles von einem Geschichtenerzähler berichten zu lassen. Die gelegentlichen Einwürfe des Zuhörers waren so eingearbeitet, dass sie nicht störten, und ein paar zarte Andeutungen lassen vermuten, dass auch diese Rahmenhandlung noch von Bedeutung sein wird. Sie macht neugierig ...

Überrascht hat mich der Schluss, wo Elyra vom Frieden singt, als wäre die endgültige Schlacht schon geschlagen. Dabei sitzt Belior noch immer in seinem Königreich, und es ist unwahrscheinlich, dass er nach den Ereignissen dieses Buches plötzlich von seiner Suche nach der Krone ablassen wird. Das Ende schreit geradezu nach einer Fortsetzung, wie auch die diversen Andeutungen und unbeantworteten Fragen! Und auch, wenn die Autoreninfo lediglich von einem „weiteren Titel in Arbeit“ spricht, dürfte es sich dabei ziemlich sicher um einen zweiten Band zur „Krone von Lytar“ handeln.

Der Leser kann also getrost davon ausgehen, dass dieses Buch erst der allmähliche Auftakt zu einer größeren Sache war. Immerhin sind der Bösewicht und seine Schergen bisher nur mäßig in Aktion getreten. Die Fortsetzung darf dann, was die Abenteuer angeht, gern noch ein wenig verwickelter werden, und was die Vergangenheit angeht, noch ein wenig fundierter.

Carl A. deWitt ist gelernter Flugzeugmechaniker mit einem nachfolgenden Studium der Elektrotechnik und Informatik. Tagsüber arbeitet er als Systemprogrammierer, abends restauriert er mit Begeisterung Autos und Motorräder, und nachts schreibt er. „Die Krone von Lytar“ ist sein erster Roman.

<http://www.fredeboldundfischer.de/>

Birgit Lutz [15.07.2007]