

Medium: fictionfantasy.de

---

Auflage: gedruckt 750 / Downloads ca. 1.000

---

Ausgabe: 070700

Reichweite:

---

Anzeigenäquivalenz

---

Titel: Die Krone von Lytar

Autor: Carl A. DeWitt

Titelbild: Jan Patrick Krasny

Buch/Verlagsdaten: Fredebolde und Fischer Verlag; 637 Seiten; 16,95 €

ISBN: 978-3-939674-04-7



Eine Rezension von Erik Schreiber

(weitere Rezensionen von Erik Schreiber auf fictionfantasy findet man hier)

Wir schreiben das Jahr 2867 der Herrin, als Lamar di Aggio, Abgesandter des Reiches und Mitglied des Ordens von Sereal, sich nach der Geschichte der Krone von Lytar erkundigt. Dabei gerät er an einen alten Mann als Geschichtenerzähler. Ab dem Moment meint man, einen orientalischen Geschichtenerzähler vor sich zu haben; der Eindruck besteht jedoch nicht lange. Der Erzähler beginnt in der Gastwirtschaft des Ortes mit der Geschichte, die im Jahre 2781 im Jahr der Herrin beginnt. Holgar der Schmied hatte sich ein Pferd für die Zucht geliehen, und als der Tag nahte, dass er das Pferd zurückgeben musste, fand er es auf der Weide nicht. Also entschied er sich, die vier Jugendlichen Garret, Argor der Zwerg, Tarlon und Elyra die Halbelfin, das einzige Mädchen der Gruppe, zu fragen, ob sie für ihn den Hengst suchen wollten. Da die Jugendlichen nichts Besonderes zu tun hatten, nahmen sie den Auftrag an und machten sich auf, das Pferd auf den verschiedenen abgelegenen Weiden zu suchen. Laut dem Schmied ist es in Richtung Alt-Lytar verschwunden. Einer Ruinenstadt, die allgemein gemieden wird.

Kaum bei der ehemaligen Hauptstadt angekommen, finden sie das Pferd, halb aufgeessen. Schnell stellt sich heraus, dass ein Drache mächtigen Hunger hatte. Auf dem Rückweg zum heimatischen Ort treffen sie auf einen Drachenreiter und viele Soldaten, die das Dorf überfallen hatten. Elyra wird dabei Zeugin, wie man ihre Mutter enthauptet.

Das Dorf wurde gerettet, weil ein alter Mann mit einem einzigen Pfeil den angreifenden Drachen mitten ins Auge schoss. Niemand weiß, warum die Angreifer kamen, und als die vier Jugendlichen nach Hause kommen, sind sie bald darauf wieder unterwegs. Alte Legenden erzählen von einer Stadt an der Küste. Lytar. Dort lebten vor Jahrhunderten die Vorfahren des Dorfes Lytara. In Lytar herrschten die Vorfahren voller Grausamkeit mittels magischer Kräfte. Fast die ganze bekannte Welt litt unter den Lytarern, bis schließlich die Göttin Mistral eingriff. Jetzt verdirbt das Leben, wenn es in die Stadt kommt, Menschen mutieren zu Wesen halb Mensch und halb Tier. Nur wenigen gelang die Flucht, und als sie schworen, der Gewalt zu entsagen, konnten sie sich eine neue Bleibe aufbauen.

Jetzt versucht der Herrscher Belior die Welt zu erobern, und er kennt sich nicht nur in der schwarzen Magie aus, er kennt auch die alten legenden um die magischen Artefakte und den Kronschatz von Lytar. Daher der Angriff auf das scheinbar unbedeutende Dorf. Trotz seiner Übermacht holt sich der Angreifer mehr als nur eine blutige Nase. Die Dorfbewohner sind hervorragende Bogenschützen, die die Angreifer zum Rückzug zwingen.

Einige zurückgebliebene Verwundete werden vom Schmied einer hochnotpeinlichen Befragung unterzogen. Dabei kommt vor dem Ältestenrat ein lang gehütetes Geheimnis an das Tageslicht. Es besteht in der Nähe der alten Stadt ein geheimes Waffenlager, hinter dem Belior her ist.

Carl DeWitt ist ein neuer Autor, der aber nichts Neues erzählt. Die Geschichte erinnert stark an ein Rollenspiel, und wenn man seine Biographie liest, versteht man es auch. Die junge Abenteuergruppe hat nichts Geringeres zu tun, als die Welt zu retten. Der Weg führt sie dabei nicht nur in die Küstenstadt, sondern auch in den Besitz magischer Hilfsmittel. Mit Witz, Mut und Opferbereitschaft stellen sie sich der neuen Bedrohung entgegen. Und so wird aus den Nachkommen ehemaliger Gewaltherrscher die Rettungstruppe einer Welt.

Carl DeWitt schreibt einen spannenden, gut lesbaren Unterhaltungsroman. Die Fantasy wird von ihm nicht neu erfunden. Aber sein Roman bleibt, trotz ausgetretener Pfade, spannend. Ein paar Anspielungen an bestehende Wirklichkeiten sorgen dafür, das in diesem Roman sozialkritische Töne mitschwingen. Viele Handlungsstränge, die er kurz verfolgt, bleiben offen, sodass man von einer Fortführung des Romans ausgehen kann. Wenn sie so geschrieben werden, wie dieser Roman, sind wir weit über das Mittelmaß hinaus. Vielleicht fällt ihm doch noch etwas Neues ein, oder er greift ein altes Thema neu auf. Einiges an seinen Menschen und Monstern erinnert mich an William Tenn und seine Romane bei Heyne Anfang der 70er Jahre. Lassen wir uns überraschen. Denn war auch der Beginn des Romans altbacken, mir fiel sofort Robert Jordan und sein Rad der Zeit ein, fesselte die Beschreibung der alten Stadt Lytar mich doch als Leser.