

Zauberhafte Fantasy-Saga vor den Zeiten König Artus

Die Dänen greifen die britischen Inseln an und Adrians Vater, König Heored von Sussex, befindet sich seit Monaten im Kampf an den nördlichen Grenzen. Um Adrian zu schützen, schickt Königin Branwen Adrian auf der Spearwa in Richtung Gallien zu ihrem Bruder Aelfred. Doch dort soll er nie ankommen. Noch an der britischen Küste wird die Spearwa von dem Eisdrachen Taragor angegriffen und versenkt. Die einzigen Überlebenden sind zwei 11jährige Kinder, Königssohn Adrian und Elsa, die Tochter des Kapitäns. Sie werden vom ehemaligen königlichen Ratsmitglied des Königs von Wessex, Aagard, gerettet und versteckt. Beide besitzen ungewöhnliche Gaben, die durch das Schiffsunglück und die Kiste, mit der sie strandeten, zu Tage treten.

Adrian ist ein "Dunkelauge", ein Seher, und Elsa wurde vom Kristallschwert, das sich in der Kiste befand, zur Trägerin erwählt. Aagard weiß um ihre Fähigkeiten und hilft ihnen, den richtigen Weg einzuschlagen. Er unterweist sie und befiehlt sie schließlich dem Schutz von Cluaran, einem merkwürdigen fahrenden Sänger, an.

Der grausame Zauberer Orgrim verfolgt Adrian und Elsa mit seinen Wächtern unerbittlich, doch die Kinder lernen ihre mystischen Fähigkeiten in vielen Gefahren immer besser kennen und beherrschen. Sie siegen schließlich über Orgrim. Doch dieser hat dunkle Mächte geweckt, die Britannien bedrohen und Adrian muss sich entscheiden, ob er Elsa in ihren bevorstehenden Kämpfen mit seiner Sehergabe beistehen will. Zauberhafte Fantasy-Saga vor den Zeiten König Artus

A.J. Lake beschwört im ersten Teil der "Chroniken der Dunkelheit" mit kurzen, prägnanten Sätzen eine magische Zauberwelt herauf. Angesiedelt zwischen "Herr der Ringe" und "König Artus-Legende" wird der Leser hineingeworfen in einen Kampf um Britannien zwischen Magie und Realität. Ein Drachenangriff auf das im Sturm schlingende Schiff bringt Königssohn Adrian und Kapitäntochter Elsa plötzlich in lebensbedrohliche Situationen. Nicht nur das Schiffsunglück der Spearwa und der Tod aller anderen Mannschaftsmitglieder gilt es zu überleben und zu verarbeiten. Auch die Tatsache, plötzlich mit Fähigkeiten zurecht kommen zu müssen, die eher Erwachsenen zugeordnet sein sollten, überfordert die beiden 11 Jährigen zunächst. Zumal diese "Gaben" alles andere als besondere Auszeichnungen zu sein scheinen.

Ihre teilweise kindliche Neugier bringt sie oft in Lebensgefahr und es hat häufig den Anschein, als wüssten sie nicht genau, wo sie eigentlich hingehen sollen. Nur der undurchsichtige Barde Cluaran scheint den richtigen Weg zu wissen und bringt sie schließlich genau dorthin, wo sie sich eigentlich nicht aufhalten sollten - in Orgrims direkter Nähe. Mit jeder Gefahr erproben und vervollkommen sie ihre neuen Fähigkeiten, geben sie aber auch gegen ihren Willen preis, bis sie in Orgrims Hände fallen.

Der Showdown zeigt, wie sich die beiden Hauptpersonen, Elsa und Adrian, schließlich aufeinander eingespielt und persönlich weiterentwickelt haben. Ihr Verhalten zeugt nach wie vor von dem Spagat zwischen kindlichem Denken und erwachsenen Verhalten. Sie sind Helden wider Willen, hassen jede Gewalt, haben Angst und müssen doch kämpfen, um zu überleben. Der schwächliche, verhätschelte Adrian wächst über sich hinaus und Elsa, die seit dem Schiffsunglück keine Familie mehr hat, akzeptiert das Kristallschwert als Teil von sich und ihrem Schicksal. Der überraschende Schluss nimmt beiden eine wichtige Entscheidung ab. So wie sie von Anfang an in die schicksalsträchtige Story hineingeworfen sind, endet diese auch.

Ein durchgehend spannend geschriebenes Werk, das einer jungen Zielgruppe entgegenkommt. Wir dürfen gespannt sein, wie die Saga weitergeht.

Angela Lorenz-Ridderbecks 25.03.2008

