Rezensionen von Buchtips.net

Andy Remic: Kells Legende

Buchinfos

Verlag:	Blanvalet Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Fantasy
ISBN-13:	978-3-442-26876-4 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	2,19 Euro (Stand: 30. April 2025)

Das Königreich Falanor befindet sich im Frieden. So kann der alte Axtkämpfer Kell mit seiner Enkelin Nianna in Ruhe dort leben. Doch der Friede scheint trügerisch, denn plötzlich taucht eine Albinoarmee aus dem Norden auf, die sich anschickt, das friedliche Land zu erobern. Kell kann seine Enkelin gerade noch retten und macht sich dann auf den Weg, den König zu warnen. Bei der Rettung seiner Enkelin trifft er auf den Schwertkrieger Saark. Verstossen aus der Armee, zieht er als bezahlter Söldner und Lebemann, der seinen Schwertarm jedem leiht, der ihn dafür bezahlt, durch die Lande. Auf dem Weg zum König entwickelt sich zwischen den alten Männern bald eine feste Männerfreundschaft. Auf der Flucht nach Süden schliessen sich den drei Menschen die Kämpferin Myriam an, die jedoch tödlich erkrankt ist. Ihr Ziel ist das im Bergmassiv der Schwarzspitzen verborgene Silvatal. Im Silvatal leben die sogenannten Vachine, eine Kurzform für Vampirmaschinen. Im Prinzip sind das Menschen, deren Körper mit einem mechanischen Uhrwerk versehen wurde. Dadurch entwickelten sie sich in eine hochentwickelte und übergeordnete Spezies mit übernatürlichen Fähigkeiten und eine Art Unsterblichkeit. Um zu überlebenbenötigen die Vachine Blut. Um das Ziel zu erreichen, will sie Kell vergiften und ihm das Gegenmittel erst geben, wenn er sie abgeliefert hat. Kell und seine Begleiter erreichen schliesslich das Schloss des Königs, aber die Schlacht ist bereits verloren. Kell wird von der Albino-Armee gefangen genommen, später jedoch durch Saarks befreit. Die verlorene Schlacht war an sich logisch, da die Armee der Vachine die nur mit geweihten oder heiligen Waffen getötet werden können. Saarks und Kell können entkommen, während Myriam ihrem Ziel näher kommt, denn sie und Nianna werden nach Silvatal gebracht.

Die Geschichte endet sehr zum Ärger des Lesers, abrupt, so als hätte man ein Originalbuch in der Mitte getrennt. Die Geschichte erschliesst sich dem Leser nur langsam. Die Zusammenhänge sind auf Grund der vieler Be- und Umschreibungen schwer zu erkennen. Was nicht gefällt ist die Übermacht von unverwundbar erscheinenden Vachinen, deren leicht zu führenden Albinos und Cankern, deformierten Menschen die die Umwandlung nicht erfolgreich abschliessen konnten. Ihnen gegenüber steht in der Person Kell eine Art Berserker, der jeden noch so aussichtslosen Kampf zu gewinnen scheint.
Der Roman fällt aus der zur Zeit gängigen High-Fantasy und Völker-Fantasy heraus. Dadurch ergeben sich beim Lesen Anfangsschwierigkeiten. Wenn man diese überwunden hat, bleibt es immer noch ein schwieriges Buch. Je nach Lesegewohnheit ist das Buch für den Leser abschreckend oder man bleibt dran. Ich habe das Buch mehrfach weggelegt und lieber etwas anderes gelesen. Dennoch der Schreibstil war es, der mich immer wieder das Buch in die Hand nehmen liess. Wägt man alle Pro und Kontra des Buches ab, bleibt immer noch ein recht gutes Buch übrig. Für Leser der härteren Gangart, die sich auch vor künstlichen Maschinen in der Fantasy nicht fürchten.

4 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von erik schreiber
[02. September 2012]