Rezensionen von Buchtips.net

Katherine Kurtz: Camber von Culdi

Buchinfos

Verlag:	Thienemann Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Fantasy
ISBN-13:	978-3-522-17189-2 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	4,00 Euro (Stand: 04. Juli 2025)

Das Deryni-Geschlecht der Festil herrscht seit dem Jahre 820 des Herrn in der inzwischen vierten Generation über Gwynedd, einem Königreich, vergleichbar mit dem mittelalterlichen England. Die Deryni sind eine mit magischen Kräften ausgestattete Rasse von Zauberern. Vor mehr als achtzig Jahren marschierte der jüngste Sohn des Herrschers von Torenth, Festil, mit einem Heer in Gwynedd ein. Dabei entthronte er mittels eines brutalen Umsturzes den letzten menschlichen König Ifor Haldane. Dessen ganze Familie wurde dahingemetzelt. Bis auf den zweijährigen Prinzen Aidan Haldane, der durch die Flucht gerettet werden konnte, wurde die gesamte Familie bestialisch massakriert. Jetzt herrscht der Despot Imre mit seinen ihm treu ergebenen Vasallen und nutzt seine magischen Fähigkeiten und die daraus resultierende Macht, gnadenlos aus, das Volk zu unterdrücken und Angst und Schrecken zu verbreiten.

Culdi, war einst ein Graf und Vertrauter des Königs. Doch irgendwann brach er mit ihm, gab seine Stelle als Berater auf. Mit seinem Sohn Cathan verbindet ihn inzwischen nichts mehr. Daher zog er sich vom Königshof nach Caerrorie zurück. Während sein Sohn Cathan mit seiner Familie weiterhin am Hof lebt, trat sein Sohn Joram beim kriegerischen und machtvollen Michaelitenorden als Mönch ein. Dessen Freund Rhys ist dort Heiler. Obwohl selbst Deryni, hegen sie einen Hass gegen die herrschende Familie.

Graf Camber McRorie, seines Zeichens siebenter Graf von Culdi und Lehnsherr von Caerrorie, ist erzürnt über die Machenschaften des Königs Imre. Der Umgang mit den normalen Menschen, die ihnen nichts entgegensetzen können, ist ihnen zuwieder. Ausgerechnet auf den Ländereien der Culdis geschieht der Mord an einem Deryni und der Täter kann nicht gefunden werden. Wutentbrannt lässt der König fünfzig Dörfler festnehmen. Dem König ist es durchaus bewusst, dass die Menschen unschuldig sind, das stellten seine eigenen Gedankenseher fest. Dennoch hält König Imre an der alten Familienregel der Festil fest, die besagt, dass für einen getöteten Deryni fünfzig Menschen sterben müssen. Durch einen Zufall, den man auch als Schicksal bezeichnen könnte, erfährt der Heiler Rhys am Sterbebett des 83jährigen Daniel Draper, dass bei dem Königs-Massaker vor Jahrzehnten nicht alle Mitglieder der Haldane getötet wurden. Es soll einen Thronfolger geben, der als Mönch in einem Kloster lebt. Die Freunde Joram und Rhys machen sich auf den Weg und der Suche nach dem Mann, Cinhil, Sohn von Aidan Haldane, der rechtmässig Anspruch auf den Thron des Landes besitzt. Ihre Suche wird bekannt und der Plan, einen Aufstand unter der Führung des Thronerben, rückt erst einmal in weite Ferne. Es gilt, schneller als die Verfolger zu sein. Mit Hilfe der Kraft des Gedankensehens erkennt Rhys, Draper sagt in seiner letzten Stunde die Wahrheit. Nach dem Tod Daniel Drapers sucht er seinen Freund Joram, Mönch und Ritter des Michaelisordens, auf. Gemeinsam begeben sie sich auf die Suche nach Cinhil. Ihnen ist lediglich bekannt, dass er unter dem Namen Benedict dem Mönchsorden Ordo Verbi Dei beitrat. Die Suche nach dem vergessenen Thronerben ist lediglich nichts anderes als eine Verschwörung. Die Verschwörung erweitert sich, als sie Camber von Culdi die Geschichte erzählen und dieser sich bereit erklärt hilfreich zur Seite zu stehen.

Joram und Rhys werden jedoch heimlich beobachtet. Der Schwager von Cumbers ersten Sohn, Cathan, versucht Cathan aus dem Weg zu räumen. Er will die Stelle Cathans am Hof einnehmen. Daher klagt er ihn des Verrats an. Gleichzeitig erfährt er von den Absichten Rhys und Jorams.

Dieses Buch von Katherine Kurtz gehört mit zum Besten, was sie mit ihrem Deryni-Zyklus herausgebracht hat. Es ist reich an Einzelheiten, aber nicht in dem Umfang, dass die Handlung darunter leidet. Bemerkenswert ist der Aufbau, den die Autorin ihren Figuren gegeben hat. Der edle Deryni Camber von Culdi ist ein Mann, der im Zweifel auch bereit ist, List und Hinterlist zu verwenden, wenn es darum geht, seine angestrebten Ziele zu erreichen. Und wenn es nicht einfach geht, dann auch schon mal rücksichtslos. Ähnlich ist Cinhil Haldane aufgebaut, denn ein Mönch in jahrelanger Abstinenz des Weltlichen ist nicht unbedingt geneigt, einen Krieg zu entfesseln, nur um einen Thron zu erobern, den er vorher nicht hatte und eigentlich auch gar nicht will. Camber sind die Bedenken, die Bruder Benedict, alias Cinhil Haldane hegt, eher nebensächlich. Egal wie, Bruder Benedict als letzter lebende Haldane muss auf den Thron, geeignet oder nicht. Sein Lebensziel ist für das Reich und die Mächtigen zurückstellen. Die Helden, die Katherine Kurtz erschuf, sind jenseits der Einteilung in gut und böse. Wenn sich ein Ziel nicht im Guten erreichen lässt, dann muss man eben einen anderen Weg einschlagen oder aber mit anderen Mitteln dieses Ziel

erreichen. Ihre Helden sind keine perfekten Menschen, keine edlen Ritter oder guten Helden. Sie haben ihre Fehler, Ecken und Kanten. Der Deryni-Zyklus eröffnet dem Leser ein farbenprächtiges Bild einer Zeit, die es so nicht gegeben hat, aber gegeben haben könnte. Wer sich mit Katherine Kurtz‘ Büchern beschäftigt, erkennt sehr schnell, dass nicht alles richtig sein muss, was geschieht. Sie hätte das Abenteuer auch anders beschreiben können, doch ist dies viel zu einfach. Zweifel sind angebracht bei Camber und Co. Zweifel darüber, ob alles richtig ist, oder ob nicht doch der falsche Weg eingeschlagen wurde, um ein Ziel zu erreichen.

Der Stoff, aus dem dieses Buch gemacht wurde, ist schon vielfach benutzt worden. Thronfolgerkriege, Intrigen, Ränkespiele, die Suchen nach etwas oder nach einem. Vielleicht macht aber gerade das den Reiz dieser Bücher aus. Trotz der vielen Rückschläge kämpfen ihre Helden weiter und gehen ihren (vorgezeichneten) Weg.

Die Autorin verpackt ihre Idee in eine wunderbare und angenehm anspruchsvolle Sprache. Die Erzählung ist nicht geradlinig, sondern recht verzweigt und vielschichtig. Die Ränkespiele sind intelligent gestaltet, wobei die Grenzen zwischen Gut und Böse aufgehoben sind.

9 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von erik schreiber
[26. Februar 2013]