

Malice of crows

by Lila BowenI · Language: DE

Summary by booksummaryai.com —

<https://booksummaryai.com/country/de/malice-of-crows-zusammenfassung>

Summary

In 60 Sekunden

Rhett Walker, ein Monsterjäger mit einem schwarzen und einem comanchischen Elternteil, trägt die Gebeine seines toten Freundes Sam durch die Durango-Wüste und jagt den Nekromanten, den er für Sams Tod verantwortlich macht. Die Spur führt zu einer Schattenkrähen-Erscheinung namens Malice, einem uralten Fluch, der aus einem Massaker geboren wurde. Mit einem wandlungsfähigen Mädchen namens Cora und einem einarmigen Revolverhelden namens Earl erfährt Rhett vom Ursprung des Fluchs und erhält ein heiliges Obsidianmesser von Häuptling Red Owl. An einem toten Baumwollbaum auf einer Salzebene schneidet Rhett dem Malice das schlagende Herz heraus und bricht damit den Fluch. Er begräbt Sams Gebeine und reitet allein nach Westen, endlich im Frieden mit dem, was er ist.

Warum es sich lohnt

Dies ist ein Weird Western, der einen Monsterjäger gemischter Herkunft ins Zentrum einer Geschichte über die nachwirkenden Wunden eines Völkermords stellt. Das paranormale Wilde Westen ist rau und überzeugend ausgearbeitet, die Monster sind wirklich grauenvoll, und die Themen Selbstwert, Identität und vererbte Schuld werden mit Offenheit statt mit Belehrung behandelt. Leser, die Dark Fantasy mit moralischem Rückgrat lieben, Fans von Weird Westerns und alle, die von Geschichten angezogen sind, in denen das Töten des Monsters bedeutet, sich dem zu stellen, was es hervorgebracht hat, werden hier viel finden.

Die Handlung

Knochen im Sack

Rhett Walker reitet mit einem Sack voller Knochen hinter dem Sattel durch die Durango-Wüste. Sie gehören Sam Hennessy, dem Freund, den Rhett für das Opfer eines Nekromanten hält, und Rhett hat vor, ihn zurückzuholen. Seine einzige Gesellschaft ist Ragdoll, eine hässliche Paint-Stute, mit der er ständig redet, weil sie das eine Geschöpf ist, das ihn nie verlässt. In Burlesville hält ihn ein Mädchen namens Cora mit einer Vision auf: „Du suchst einen Mann, der kein Mann ist. Er hat die Seele deines Freundes in einem Glas.“ Ein redender Kojote, der vorgibt, ein Geisterführer zu sein, erschwert die Fährte und sagt Rhett: „Du jagst die falsche Fährte, Walker. Der Nekromant ist nicht dein Feind. Er ist nur ein Werkzeug.“ Rhett will das nicht hören. Er will jemanden, dem er die Schuld geben kann. In einer Höhle, in der Gläser mit konservierten

Körperteilen hängen, findet er den Nekromanten, einen hageren weißen Mann namens Dr. Orin Hays, der zugibt, Sams Seele an etwas namens die Malice verkauft zu haben. Die Malice beantwortet Rhett's Wut persönlich: ein gewaltiger Rabe aus Schatten und Rauch, der mit einer Stimme aus vielen Stimmen spricht. „Du kannst nicht töten, was bereits tot ist, kleiner Jäger. Aber du kannst dich uns anschließen.“ Cora hilft Rhett bei der Flucht aus der Höhle, und auf der Flucht verrät sie, dass sie sich in einen Raben verwandeln kann. Sie erklärt, die Malice sei ein uralter Rachegeist, der sich von Schmerz ernährt.

Gloomy Creek

Rhett und Cora erreichen Gloomy Creek und schließen sich Earl an, einem einarmigen Revolverhelden, der seinen Arm an einen Chupacabra verloren hat und jetzt gegen Kopfgeld Monster jagt. Die Stadt liefert ihnen den ersten echten Beweis dafür, was die Malice anrichtet: Sie besetzt die Stadtbewohner und macht sie zu gewalttätigen Marionetten. Ein besessener Schmied greift Rhett an und schreit: „Die Raben sehen dich, Walker! Die Raben sehen immer!“ Cora gibt Rhett die Geschichte, die niemand wissen wollte. Die Malice entstand, als ein Comanche-Schamane eine Gruppe Siedler verfluchte, die sein Dorf massakriert hatten, und ihre Seelen zu einer einzigen Entität endlosen Hungers band. Die Spur führt zu einer verlassenen Mission, in der ein Wandbild jenes Massaker zeigt, Raben, die an den Augen der Toten picken. Dann schlägt die Malice in nächster Nähe zu. Sie besetzt Earl und zwingt ihn, Rhett anzugreifen, der seinen neuen Verbündeten ins Bein schießen muss, um ihn zu überwältigen. Cora verwandelt sich in Rabengestalt und treibt die Malice aus Earls Körper.

Die Entstaltung

In jener Nacht träumt Rhett von Sams Geist, und es ist nicht das Wiedersehen, das er sich erhofft hatte. „Bring mich nicht zurück, Rhett. Ich bin dort, wo ich hingehöre. Aber du musst die Malice aufhalten, bevor sie das ganze Territorium frisst.“ Eine Gruppe Comanche-Krieger erkennt Rhett's Erbe, und ihr Anführer, Häuptling Red Owl, benennt die Wahrheit klar: „Die Malice ist unsere Schande. Wir haben sie erschaffen. Ihr müsst sie ungeschehen machen.“ Er gibt Rhett ein heiliges Obsidianmesser, das beim ursprünglichen Fluch verwendet wurde, mit einer Anweisung: „Schneide das Herz der Malice auf, und die Raben werden sich zerstreuen.“ Die drei reiten zum Versteck der Malice, einer toten Pappel in der Mitte einer Salzebene, deren Äste von Hunderten lebender Raben bevölkert sind, die schweigend zuschauen. Die Malice erscheint als riesiger Rabe mit menschlichen Augen und spricht mit Sams Stimme: „Du hast mich sterben lassen, Rhett. Jetzt wirst du dich mir anschließen.“ Rhett's Kugeln fliegen geradewegs durch sie hindurch. Cora verwandelt sich in einen Raben und greift ihre Augen an, verschafft Rhett die Gelegenheit, den Baum zu erklettern. Im Inneren der Höhle findet er ein schlagendes menschliches Herz, das in einem Netz aus Schatten hängt. Er sticht es mit dem Obsidianmesser nieder, und die Malice schreit, während ihre Gestalt sich auflöst.

Ins sterbende Licht

Der Fluch bricht sichtbar. Raben fallen tot vom Himmel, über die ganze Salzebene verstreut. Cora bricht zusammen, wieder menschlich, und flüstert: „Es ist vollbracht. Der Fluch ist gebrochen.“ Rhett begräbt Sams Knochen unter der toten Pappel und sagt: „Ruhe jetzt, Bruder. Du hast es dir verdient“, während Earl und Cora schweigend an seiner Seite stehen. Die drei gehen getrennte Wege. Cora bleibt bei den Comanche, um mehr über ihre Gestaltwandlung zu lernen, und sagt Rhett: „Du hast mir meine Seele zurückgegeben. Jetzt muss ich herausfinden, was ich damit anfangen soll.“ Earl reitet nach Osten, um einen Wendigo zu jagen, und bietet Abschiedsworte an: „Wenn du jemals einen einarmigen Narren mit einem Groll brauchst, weißt du, wo du mich findest.“ Rhett reitet allein auf Ragdoll davon, gen Westen. Die letzte Zeile: „Die Wüste erstreckte sich vor ihm aus, leer und voller Verheißung, und Rhett Walker ritt weiter, ins sterbende Licht.“

Figuren

- Rhett Walker: Ein halbschwarzer, halb-comanchischer Monsterjäger, der die Knochen seines toten Freundes mit sich trägt und hofft, ihn wiederzuerwecken. Er lernt, Sam gehen zu lassen, und einen Fluch zu lösen, mit dessen Erschaffung seine Vorfahren geholfen haben.
- Cora: Ein Mädchen mit prophetischen Visionen, das sich in eine Krähe verwandeln kann. Sie wird Rhetts Verbündete, hilft, die Malice zu töten, und bleibt bei den Comanche, um ihre Kräfte zu erlernen.
- Earl: Ein einarmiger Revolverheld, der seinen Arm an einen Chupacabra verlor und Kopfgeld-Monster jagt. Die Malice besitzt ihn und zwingt Rhett, ihm ins Bein zu schießen; er überlebt und reitet gen Osten, um einen Wendigo zu jagen.
- Dr. Orin Hays: Ein magerer weißer Nekromant, gefunden in einer Höhle voller konservierter Körperteile. Er verkaufte Sams Seele an die Malice und entpuppt sich damit als Werkzeug statt als der wahre Feind.
- Chief Red Owl: Anführer der Comanche-Krieger, die die Malice als Schande ihres Volkes beanspruchen. Er schenkt Rhett das heilige Obsidianmesser, das nötig ist, um das Herz des Fluchs herauszuschneiden.
- Sam Hennessy: Rhetts toter Freund, als Knochen mitgeführt und wie ein Gefährte angesprochen. Sein Geist bittet Rhett, die Malice zu stoppen, statt ihn zurückzubringen.
- Ragdoll: Rhetts treue, hässliche Paint-Stute und seine einzige Begleiterin auf dem Trail. Er redet ständig mit ihr, und sie trägt ihn von der letzten Seite der Geschichte hinaus.

Themen

Trauer und Loslassen: Rhett schleppt sich durch das gesamte Buch mit Sams Gebeinen ab, auf dem Weg zu einer Auferstehung, die Sam nie verlangt hat. Der Wendepunkt kommt in einem Traum, als Sams Geist sagt: 'Bring mich nicht zurück, Rhett. Ich bin, wo ich hingehöre.' Rhetts Mission, den Tod rückgängig zu machen, ist in Wahrheit eine Weigerung zu trauern, und die Malice ernährt sich genau von dieser Art Schmerz. Erst nachdem er das Herz des Fluchs

durchstoßen hat, begräbt er die Gebeine und sagt: 'Ruh jetzt, Bruder. Du hast es dir verdient.' Die Botschaft des Buches: Was du verloren hast, kannst du nicht wieder auferwecken, aber du kannst es in Würde zur Ruhe legen.

Erbte Schuld und Sühne: Die Malice ist kein fremdes Übel; sie entstand, als ein Comanche-Schamane Siedler verfluchte, die sein Dorf massakriert hatten, und ihre Seelen zu einer einzigen Entität endlosen Hungers band. Chief Red Owl besitzt sie ohne Entschuldigung: 'Die Malice ist unsere Schande. Wir haben sie erschaffen. Ihr müsst sie rückgängig machen.' Das Wandgemälde der verlassenen Mission, Krähen, die an den Augen der Toten picken, hält die Gräueltat präsent, während die Helden gegen ihr monströses Ergebnis kämpfen. Das Buch argumentiert, dass Gewalt, die aus Gräueltaten geboren wird, nicht eingesperrt bleibt; sie muss von denen konfrontiert und rückgängig gemacht werden, die mit ihr verbunden sind.

Identität als beides und keines von beiden: Rhett ist halb Schwarz und halb Comanche, und die Geschichte behandelt das nicht als Problem, das es zu lösen gilt, sondern als Linse, durch die er handelt. Die Comanche-Krieger erkennen sein Erbe an und geben ihm das Gegenmittel für einen Fluch, den das Volk seiner Mutter erschaffen hat. Im letzten Kapitel reitet er nach Westen und denkt darüber nach, beides zu sein, und darüber, dass die Jagd auf Monster das Einzige ist, das ihn ganz fühlen lässt. Die Botschaft des Buches: Identität ist keine Wunde, die es zu heilen gilt, sondern ein Paar Hände, um die Arbeit zu verrichten, die nur du tun kannst.

Monster als Werkzeuge und Herren: Der Kojoten-Geist warnt Rhett früh: 'Du jagst den falschen Schwanz, Walker. Der Nekromant ist nicht dein Feind. Er ist nur ein Werkzeug.' Dr. Orin Hays verkaufte Sams Seele, aber die Malice hinter ihm besetzt Stadtbewohner, dann Earl, und verwandelt Menschen in gewalttätige Marionetten. Das Buch unterscheidet ständig zwischen der Hand und der Kraft, die sie bewegt. Seine Botschaft: Beschuldige den kleinen Schurken, wenn du einen schnellen Kampf willst, aber die eigentliche Arbeit besteht darin, herauszufinden, was die Gewalt belebt und ihr das Herz herauszuschneiden.

Gefundene Gefährten auf hartem Weg: Rhett beginnt nur mit Ragdoll, einer hässlichen Paint-Stute, mit der er spricht, weil sie alles ist, was er hat. Zur Mitte hat er Cora, eine visionäre Gestaltwandlerin, und Earl, einen einarmigen Kopfgeldjäger mit einer Chupacabra-Grudge. Jeder zahlt einen Preis: Earl nimmt eine Kugel ins Bein von einem Freund, Cora gibt ihr Geheimnis preis und beinahe sich selbst. Am Ende trennen sie sich, jeder auf seinen eigenen Weg, mit Wärme statt Zeremonie. Die Botschaft des Buches: Die Menschen, die neben dir durch Monster reiten, werden zur Familie, selbst wenn nur für eine Strecke Wüste.

Symbole

- The crows:
- Sam's bones:
- The obsidian knife:

- The dead cottonwood on the salt flat:
- Ragdoll:

Das Ende erklärt

Das Ende verweigert sich sowohl dem Triumph als auch der Tragödie. Rhett tötet das Malice, aber der Sieg kostet ihn die Mission, die ihn definierte: Sams Geist sagte ihm, er solle seinen Freund nicht auferwecken, und die Beerdigung unter dem Baumwollbaum schließt den Auftrag, mit dem das Buch begann. Was bleibt, ist ein Mann, der einen aus einem Massaker geborenen Fluch rückgängig gemacht hat und nun entscheiden muss, was ein Monsterjäger ist, wenn die Jagd das Einzige ist, was ihn ganz fühlen lässt. Coras Bleiben bei den Comanchen und Earls Ritt nach Osten lassen Rhett auf Ragdoll und offene Wüste zurück, sodass das Schlussbild, der Ritt ins sterbende Licht, zwei Lesarten zulässt. Es ist ein Ende, das Licht stirbt buchstäblich, und ein Anfang, die Wüste 'voller Verheißung'. Der Satz trifft, weil er beides hält: ein Mann im Frieden damit, sowohl schwarz als auch Comanche zu sein, der weiterreitet auf das zu, was als Nächstes getötet werden muss.

Die besten Zitate

- "Du suchst einen Mann, der kein Mann ist. Er hat die Seele deines Freundes in einem Glas." - Cora
- "Du kannst nicht töten, was bereits tot ist, kleiner Jäger. Aber du kannst dich uns anschließen." - The Malice
- "Hol mich nicht zurück, Rhett. Ich bin da, wo ich hingehöre. Aber du musst die Malice aufhalten, bevor sie das ganze Territorium frisst." - Sam Hennessy's ghost
- "Die Wüste erstreckte sich vor ihm aus, leer und voller Verheißung, und Rhett Walker ritt weiter, ins sterbende Licht." - Narration

Kritik

Die Mechanik des Bösewichts kann glatt wirken: ein Fluch mit einem einzigen schlagenden Herzen an einem einzigen toten Baum macht den Höhepunkt zu einer Frage des rechtzeitigen Erreichens des richtigen Ortes mit dem richtigen Messer. Die Besessenheit von Earl durch das Malice wird schnell aufgelöst, und die Stadtbewohner, die es in Gloomy Creek als Marionetten benutzte, verschwinden weitgehend aus der Handlung, sobald ihr Zweck erfüllt ist. Coras Wandlungsfähigkeit und Visionen tauchen bequem auf, wenn die Handlung einen Ausgang oder eine Öffnung braucht. Leser, die eine tiefe Erforschung des Nekromantenhandwerks oder der Geschichte der Mission erwarten, finden beides nur angedeutet statt ausgegraben. Der Stil bevorzugt Schwung und Bildkraft gegenüber Innerlichkeit, was einer Jagd passt, aber die ruhigeren Momente verflacht.

In einem Satz

Ein Monsterjäger, der die Gebeine seines toten Freundes trägt, muss das Herz eines krähengestaltigen Fluchs herauschneiden, der aus einem Massaker geboren wurde, und den Freund begraben, den er nicht retten konnte.

Für wen sich das Buch eignet

Leser, die ihre Western nicht nur verstaubt, sondern heimgesucht wollen und denen ein Held gemischter Herkunft am Herzen liegt, der seine Trauer in einem Sack hinter dem Sattel trägt. Wenn dir Monsterjagd mit echten Zähnen gefällt, eine Ersatzfamilie von Revolverhelden und ein Ende, das sich seinen Frieden verdient hat, dann sattel dein Pferd.