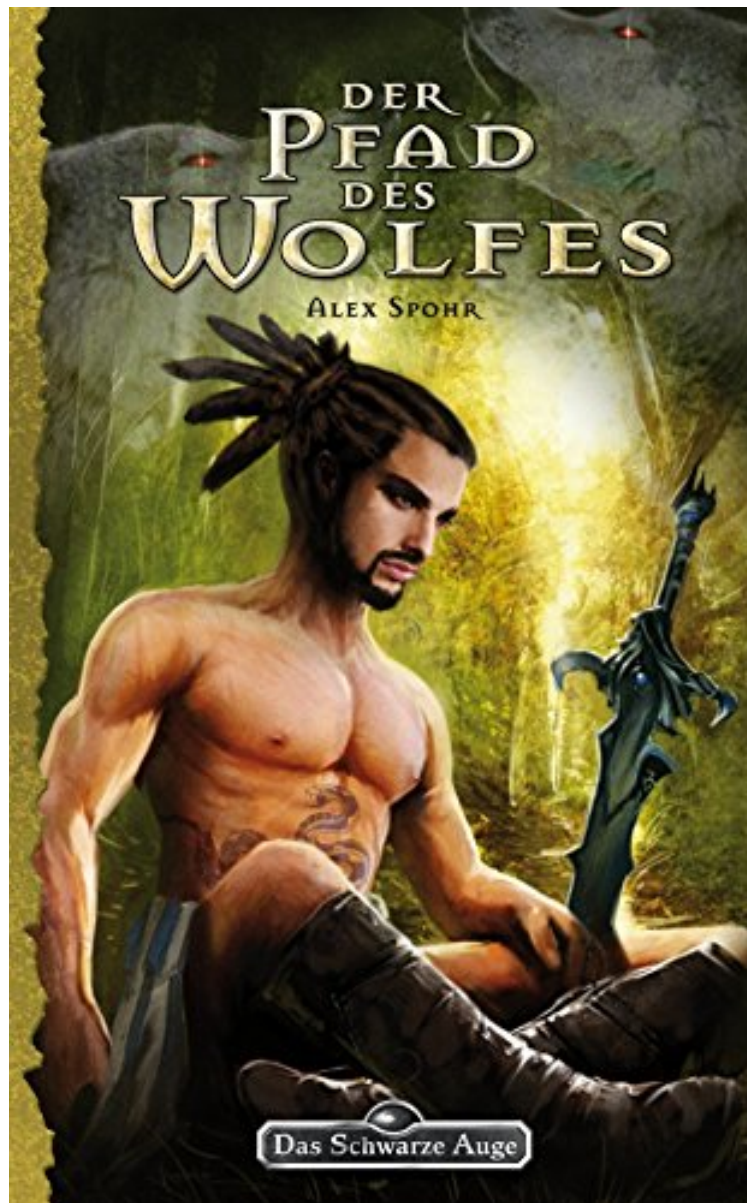


(Free) DSA 128: Der Pfad des Wolfes: Das Schwarze Auge Roman Nr. 128

DSA 128: Der Pfad des Wolfes: Das Schwarze Auge Roman Nr. 128

Von Alex Spohr

DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #348898 in eBooksVerffentlicht am: 2013-01-05Erscheinungsdatum: 2013-01-05File Name: B00AWBJ008 | File size: 55.Mb

Von Alex Spohr : DSA 128: Der Pfad des Wolfes: Das Schwarze Auge Roman Nr. 128 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised DSA 128: Der Pfad des Wolfes: Das Schwarze Auge Roman Nr. 128:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Toll,

endlich mal Gjalsker! Von Ziska Marlene Luraflch bin etwas ambivalent in meiner Bewertung. Empfehlen kann ich das Buch, weil die Gjalsker eine etwas stiefmütterlich behandelte Kultur Aventuriens sind und es sehr erfreulich ist, dass Alex Spohr hier einen tiefen Einblick in Kultur, Kampf und Kosmologie liefert. Das ist großartig, zumal die DSA-Spielhilfen hier wenig schreiben, und mir fällt es nun viel leichter meine Tierkriegerin zu spielen :-). Handwerklich also super. Nicht ganz so überzeugt bin ich vom Plot - das ist schon in weiten Teilen vorhersehbares Railroading. Man kann ganz gut vorausahnen (ganz ohne dies als DSA-Sonderfertigkeit zu haben), wie sich die Charaktere entwickeln. Das ist ein bisschen schade, da es die Spannung mindert. Insgesamt aber ein empfehlenswertes Buch und ich freue mich, bald mehr vom Autor zu lesen. 8 von 9 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. sehr bemüht, sehr korrekt

Von freecox Endlich ein DSA-Roman, der sich mit den Gjalskern und speziell den Tierkriegern beschäftigt. Direkt nachdem Druan bren Anargh zum Wof-Durro-Dun wurde, wird sein Dorf von Untoten angegriffen. Nach dem Beifall soll eine Delegation des Dorfes (Berraschung: Auch Druan ist dabei) zu einer alten Schamanin reisen, um Rat einzuholen. Unterwegs müssen sich die Teilnehmer mit Orks und Untoten herumschlagen. Der Rat der Schamanin führt schließlich Druan zu einer Eishöhle, in welcher er den Drahtzieher der Untotenplage stellen muss. Wie man sieht, ist die Handlung recht linear und schnell erzählt. Es könnte sich auch um ein Abenteuer handeln, welches zum Roman ausgestaltet wurde. In seinem Erstlingsroman ist der Autor sehr bemüht, alles (DSA-)richtig zu machen. Die Beschreibungen der Tierkrieger und der Gjalsker entsprechen den offiziellen Materialien, d.h. der Feuermolchkrieger ist schwerhörig, der Wollnashornkrieger kurzsichtig und schnell erregbar, u.s.w.. Dies ist für mich auch der Hauptkritikpunkt: Alles ist sehr korrekt, sehr nach dem Handbuch, sehr vorhersehbar. Auf der anderen Seite ist es schön, etwas über die Gjalsker und ihre Art zu leben zu hören. In der Summe gebe ich 4 Sterne, einen davon, weil es sich um ein Debut handelt, und der Autor sicher noch etwas Luft nach oben hat. Zu wünschen wäre, dass er in weiteren Publikationen noch etwas mehr Mut zu Eigenem findet. Für Nicht-DSAler ist der Roman eher uninteressant. 5 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Streng nach Regelbuch

Von Ein Schelm Kurz nachdem der junge Tierkrieger Druan seine Reifeprüfung bestanden hat, wird sein Dorf von Untoten angegriffen. Da Druan sich durch besondere Tapferkeit ausgezeichnet hat, ist auch er ein Teil der Delegation, die bei einer alten Schamanin Rat einholen soll. Doch der Weg dorthin ist gefährlich, und die Untoten sind beinahe das kleinste Problem... Positiv fällt zuerst die aventurische Stimmung auf. Der Autor hat ausgezeichnet recherchiert und schafft es, den bisher eher vernachlässigten Gjalskern glaubwürdig Leben einzuhauchen. Fast könnte man meinen, eine Spielhilfe zu lesen. Die Stimmung erstreckt sich auf auch die Vorgaben aus den Regelbüchern: Die Kämpfe sind so beschrieben, dass einem erfahrenen DSA-Spieler gleich der Name des Mannes durch den Kopf geht, dass die Figuren gerade eingesetzt haben. Leider ist dieses Kleben an Regeln und Hintergrund gleichzeitig auch der größte Nachteil des Buchs. Die Geschichte liest sich im Großen und Ganzen flüssig - mit Ausnahme der Passage zwischen Finale und Rückkehr, die wie eine zu Papier gebrachte Schreibblockade wirkt -, mit großen Überraschungen braucht man aber nicht zu rechnen. Auch die Figuren benehmen sich immer genau so, wie man es von ihnen erwartet. Die einzige etwas seltsame Passage wird zumindest später erklärt. Die beiden überraschenden Wendungen (eine recht glaubwürdig, die andere eher weniger) gegen Ende entschuldigen aber für die bis dahin recht geradeaus erzählte Geschichte. Alles in allem wirkt das Buch wie "mein erstes Abenteuer, als Roman erzählt" (was andersherum natürlich den Vorteil hat, dass man aus dem Roman leicht ein Abenteuer machen kann, mit dem man z.B. einen Durro-Dun in die Heldengruppe einführen kann). Auch an den Beschreibungen muss der Autor noch feilen. Eher unwichtige Dinge werden zu lange ausgewalzt, während man sich bei einigen wichtigen Szenen eine ausführlichere Beschreibung gewünscht hätte. Die Dialoge dagegen wirken zwar auf den ersten Blick platt, passen aber in dieser Form perfekt zu den Charakteren, die eher körperlich orientiert sind und wenig Wert auf geschliffene Rhetorik legen. Weitere kleine Abzüge gibt es dafür, dass sich das Buch offensichtlich nicht über seine Zielgruppe im Klaren ist: DSA-Veteranen dürfte die simple, aus zahlreichen Abenteuern bekannte Story sauer aufstoßen; für Anfänger sind die etwas exotischen Gjalsker nicht unbedingt die beste Wahl für die ersten Schritte in Aventurien. Großes Lob aber an das Glossar, das keine Fragen offen lässt. Insgesamt ist das Buch eher gelungen als misslungen, aber nach oben ist schon noch deutlich Luft. Wer sich für die Kultur der Gjalsker interessiert, wenn es als Helden demnächst ins Gjalskerland verschlgt oder wer selbst einmal einen Durro-Dun oder einen Brenoch-Dun spielen möchte, wird den Kauf aber nicht bereuen.

Kurzbeschreibung Endlich darf Druan bren Anargh den Pfad des Wolfes betreten - und wird von seinem Odn ins Rudel aufgenommen: Von nun an ist er ein echter Wolfstierkrieger. Doch viel Zeit, das zu feiern, hat er nicht, denn sein Dorf wird nachts überraschend von Untoten angegriffen. Die Gjalsker sind ratlos: Zwingen ihnen die Götter? Oder reicht der Einfluss der finsternen Eishexe aus dem Land des ewigen Eises schon bis zu ihnen? Sie beschließen, Marthai nach Rat zu fragen. Die uralte Zauberin wohnt einsam irgendwo in den Donnerzacken, und es heißt, sie wisse mehr über das Böse als irgendein anderer Gjalsker - vielleicht sogar mehr, als gut ist. Obwohl er so jung ist, fällt die Wahl des Yalding auf Druan: Er soll gemeinsam mit zwei anderen Kriegern zu Marthai reisen. Doch schon bald stellt sich heraus, dass die Gefahren größer sind als erwartet. So muss der Tierkrieger über sich hinauswachsen, um die tödliche Bedrohung von seinem Volk abzuwenden.

Kurzbeschreibung Endlich darf Druan bren Anargh den Pfad des Wolfes betreten - und wird

von seinem Odn ins Rudel aufgenommen: Von nun an ist er ein echter Wolfstierkrieger. Doch viel Zeit, das zu feiern, hat er nicht, denn sein Dorf wird nachts berraschend von Untoten angegriffen. Die Gjalsker sind ratlos: Zrnen ihnen die Gtter? Oder reicht der Einfluss der finsternen Eishexe aus dem Land des ewigen Eises schon bis zu ihnen? Sie beschlieen, Marthai nach Rat zu fragen. Die uralte Zauberin wohnt einsam irgendwo in den Donnerzacken, und es heit, sie wisse mehr ber das Bse als irgendein anderer Gjalsker - vielleicht sogar mehr, als gut ist. Obwohl er so jung ist, fllt die Wahl des Yalding auf Druan: Er soll gemeinsam mit zwei anderen Kriegern zu Marthai reisen. Doch schon bald stellt sich heraus, dass die Gefahren grer sind als erwartet. So muss der Tierkrieger ber sich hinauswachsen, um die tdliche Bedrohung von seinem Volk abzuwenden.