

[Read download] DSA 138: Herr der Legionen: Das Schwarze Auge Roman Nr. 138

DSA 138: Herr der Legionen: Das Schwarze Auge Roman Nr. 138

Von Judith C. Vogt

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation - Verkaufsrang: #115876 in eBooks Veröffentlicht am: 2012-06-21 Erscheinungsdatum: 2012-06-21 File Name: B008HKOVN2 | File size: 73.Mb

Von Judith C. Vogt : DSA 138: Herr der Legionen: Das Schwarze Auge Roman Nr. 138 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised DSA 138: Herr der Legionen: Das Schwarze Auge Roman Nr. 138:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.

Phantasia Roman Von Ferdl Gut geschriebener Roman. Schlssige Geschichte. Lsst den Leser nicht mehr los. Ein spannender Roman mit beraschendem Ende. Nur zu empfehlen. 6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Endlich wieder zwei Romane der Reihe, die man nicht aus der Hand legen mchte Von Irina Haas Ein Vorabhinweis: "Herr der Legionen" ist der erste von zwei zusammenhngenden Romanen. "Herrin des Schwarms" bringt die Handlung zum Abschluss. 'Herr der Legionen' und 'Herrin des Schwarms' sind laut eigener Aussage der Autorin im Vorwort eigentlich ein Roman, der vor allem aus Platzgrnden in zwei Teile aufgeteilt wurde. So sollte man ihn auch lesen. Deshalb und weil zwischen den beiden Teilen fr mich kein qualitativer Unterschied besteht, will ich die Kritik fr beide Romane zusammenfassen. Vorab zum Inhalt des Romans: Der mittlerweile 138. Und 142. Roman der Reihe, die in dem Universum des deutschen Rollenspiels 'Das Schwarze Auge' angelegt ist, widmet sich einmal mehr einer Epoche der fiktiven Geschichte dieser Welt, die zu Beginn der Spielzeit und zur aktuellen Zeit im Spiel bereits zur fernen Vergangenheit gehrt(e). Sozusagen ein 'historischer Roman' einer fiktiven Welt. Die Grundfrage: Sollte man sich an diesen weiteren Roman der oft enttäuschenden Reihe wagen? Die Antwort war fr mich schnell ein deutliches 'Ja!' und bleibt es auch nach dem Ende des zweiten Teils. Anfangs hat es mich etwas abgeschreckt, dass der Roman uns wieder in die 'Frhgeschichte' der sonst etwa zur Renaissance spielenden Rollenspielwelt entfhrt, und das noch so weit zurck, dass Zeit und Kultur etwa mit dem Antiken Rom vergleichbar wre. Sind doch viele Romane dieser Reihe bedauerlich schlecht an den eigentlich vorgegeben Epochen der irdischen Geschichte orientiert, weil die Autoren offenbar auerhalb der Rollenspielwelt wenig Ahnung von Renaissance und Mittelalter hatten, erwartete ich eine ebenso seichte Anlehnung an das Antike Rom. Doch schon der Klappentext war viel versprechend: Die Autorin ist selbst Reenactor, die sich mit dieser Epoche beschftigt. Und das merkt man absolut positiv in diesem Roman! Zum Vergleich mit der Reihe fr damit vertraute Skeptiker: - Der Sprachstil ist hervorragend, nicht nur im Vergleich zu anderen Autoren der Reihe. Hier knnte man genauso gut einen der besseren Fantasy-Romane lesen ohne den teils negativen Touch, den die Reihe mittlerweile bei den meisten Lesern haben drfte. Charaktere sind berzeugend gestaltet, Orte glaubhaft beschrieben, und Handlungsstrnge ber lange Sicht aufgebaut und verflochten. - Dramaturgie: Auch der Spannungsbogen baut sich kontinuierlich auf mehreren Bgen auf und erreicht immer wieder einzelne Hhepunkte, so dass sich die Handlung bis zum Finale auch nicht seicht dahinzieht. Spannung ist von Anfang bis Ende garantiert 'immer wieder gibt es kleine und groe Ereignisse, auf die hingearbeitet wird und die wesentliche Vernderungen mit sich bringen. - DSA-Individualitt und Integration in das Rollenspiel-Universum: Da es sich um die Zeit vor dem eigentlich 'spielbaren' Aventurien handelt, ist die Gtter- und Gedankenwelt natrlich nicht von vorne herein gleich fr jeden Kenner heimisch, doch die Kulte sind berzeugend beschrieben 'ob es sich um die frhen Varianten der noch verbreiteten Kulte um Kor, Praios, Rondra, Boron, Mada etc. handelt, den mittlerweile weniger verbreiteten Kult der Mokosha und den geradezu ausgemerzten Kult des Legionrgottes Shinxir handelt. Trotz des an Rom angelehnten Gemischs vieler kleiner Gtterkulte und Vermischens mancher Aspekte der Gottheiten ist das Ganze durch und durch aventurisch. Dazu kommen Schaupltze, die typisch aventurisch sind und in einer frhen Version aufleben: Gratia Lapis alias Gratenfels, Gareth, das sptere Tobrien, das Liebliche Feld/Horasreich und natrlich die dortige alte Hochstadt Bosparan vor ihrem Fall. Der Roman fhrt zurck in die Zeit der Horas-Kaiser und ihren Versuch, ganz Aventurien (wieder) zu unterwerfen. Das ganze wird primr mit Fokus auf drei Frauen erzht: Die Legionrin Eiria, die mit ihrer Legion nach Gareth und dann nach Bosparan reist; die Sklavin Puella, die erst einem Magier untersteht und dann eine groe Wandlung durchmacht; und die intrigante Patrizierin und Mater Familia Sahina, die ihr alhanisches Erbe in Bosparan verbergen muss und gleichzeitig ihre Kultur zu retten versucht. Umgeben sind diese Hauptfiguren von einigen ebenso scharf gezeichneten Nebencharakteren, die man kaum als solche beschreiben kann, da sie sehr groe Rollen haben 'ein freigelassener Sklave der Sahiner, eine Shinxir-Priesterin, ein strebsamer Legionsmagier und eine weitere Patrizierin mit tragender Rolle sind hier mindestens zu nennen. Die Mischung aus Antikem Rom und Bosparan ist so gelungen, dass dies ein Roman ist, mit dem man tatschlich mal wieder richtig 'abtauchen' kann in andere Welten. Die Lebenswelt in und um Bosparan ist mit so vielen an das Alte Rom angelehnten Details geschmckt, dass sie absolut plastisch wirkt und den aventurischen Elementen den ntigen glaubhaften 'Touch' verleiht. Spannend ist es auch, wie der Leser Plne der Charaktere und Ereignisse im Buch mit errahnen kann und wie in der Spielzeit 'aktuelle' Vlker, Kulte und Reiche mit den in dem Roman beschriebenen Gegebenheiten in Verbindung bringen kann. Es erffnet sicher manchem Spieler eine neue Sicht und gibt Anlass zu interessanten Spekulationen' mir allemal! Zwei Wehrmutstropfen habe ich jedoch: Zum einen ist der Roman trotz der gut durchdachten Handlung nicht frei von kleinen Ungereimtheiten, die wohl der Handlung unterworfen wurden. Da diese aber im Vergleich zu anderen Bchern, Filmen etc. gering und schnell vergessen sind, sind sie fr mich keinen Punkteabzug wert. Zum zweiten endet der Roman durch seine Konzentration auf die drei zentralen Frauenfiguren und eine bestimmte, wenn auch lngere Epoche in ihrem Leben an einer Stelle, an der ich gerne noch weiter gelesen htte und wirkt dadurch etwas abrupt beendet. Nur knapp wird das weitere Schicksal einiger Charaktere zusammengefasst, das weiterer angedeutet oder offengelassen, eines davon wirkt fr mich auch etwas abstrus. Da dies zwar schade ist, aber eine andere Herangehensweise den Umfang selbst dieses schon auf zwei Teile aufgeteilten Romans gesprengt htte, will ich hierfr aber keinen Punkt abziehen. Wer wei, vielleicht wird daran ja sowieso nochmal angeknipft 'in einem weiteren Roman oder in Abenteuern. Fazit: Absolut lesenswert 'unbedingt beide Romane und in der richtigen Reihenfolge lesen! 5 von

5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gelungen... Aber... Von Jens Gehring Bisher habe ich alle 138 Romane der DSA-Reihe gelesen, zuletzt eben diesen hier. Daher vergleiche ich primär innerhalb dieser Reihe. Von der Autorin war bereits der DSA-Roman 129 "Im Schatten der Esse" erschienen, welcher sich durch Detailreichtum und einem enormen Hintergrundwissen zum Beruf der Hauptperson (sehr viel Schmiede-Tätigkeiten; Wissen) ausgezeichnet hat. Ähnlich tiefgründiges Hintergrundwissen (in dem Fall das alte Bosparan, angelehnt an das alte römische Reich) bringt die Autorin auch wieder hier mit ein, was entweder für eine exzessive Recherche-Arbeit spricht oder eben für eine Vorliebe zum Umfeld, in dem der Roman spielt. Es werden 3 einzelne Geschichten erzählt, die im gegen Ende des Buches gut zusammengeführt werden: - Geschichte 1 ist eine klassische "politische Intrige" - Geschichte 2 ist der klassische Aufstieg eines Sklavendaseins - Geschichte 3 geht um das Dasein und das "berleben" einer Legionarin, die wiederum in tiefere Geschichte geht als Ihr lieb ist und dabei berlebt. Der Gesamthandlung fehlt ein wenig der besondere "Kick". Meines Erachtens kommt dies auch daher, da in letzter Zeit ein genereller Stilwechsel in der DSA-Autoren-Gemeinschaft stattgefunden hat. Kommend aus den Anfangszeiten, wo der klassische Held eines Romans schon zu heldenhaft und voller Klischees war, wurden in letzter Zeit immer mehr Romane veröffentlicht, wo die Protagonisten eben nicht diesem super klischeehaften Krieger, der die Prinzessin rettet und den Drachen erschlägt, entsprechen. Diese Entwicklung finde ich generell zwar gut, aber ab und an fehlt es einem dann in einer Fantasy-Welt eben doch an dem einzigartigen Dasein eines Charakter und der Problemlösung, die eben nur dieser lösen kann. Deswegen fehlt es an der ein oder anderen Stelle auch an Spannung und der Roman liest sich ab und an ein wenig zäh. In Summe dennoch sehr gelungen und die Fortsetzung wird natürlich auch gelesen!

Kurzbeschreibung Im hundertturmigen Bosparan kann ein steiler Aufstieg einen tiefen Fall bedeuten - ein Risiko, das die Patrizierin Sahina billigend in Kauf nimmt, um Ruhm und Ehre zu erringen. Auch das Sklavensmädchen Puella versucht die Karten im Spiel um die Macht neu zu mischen, doch ihr Leben liegt in der Hand eines skrupellosen Mannes und selbst der kleinste Fehltritt kann jederzeit ihr Ende bedeuten. In der umkämpften Provinz Garetia steht die Legionarin Eiria fernab vom Glanz der Capitale auf verlorenem Posten und droht zwischen den Intrigen der Mächtigen aufgerieben zu werden. Während das Imperium im Niedergang begriffen ist, wird der Kampf der drei ungleichen Frauen um ihre Bestimmung über das Schicksal eines ganzen Volkes entscheiden.

Kurzbeschreibung Im hundertturmigen Bosparan kann ein steiler Aufstieg einen tiefen Fall bedeuten - ein Risiko, das die Patrizierin Sahina billigend in Kauf nimmt, um Ruhm und Ehre zu erringen. Auch das Sklavensmädchen Puella versucht die Karten im Spiel um die Macht neu zu mischen, doch ihr Leben liegt in der Hand eines skrupellosen Mannes und selbst der kleinste Fehltritt kann jederzeit ihr Ende bedeuten. In der umkämpften Provinz Garetia steht die Legionarin Eiria fernab vom Glanz der Capitale auf verlorenem Posten und droht zwischen den Intrigen der Mächtigen aufgerieben zu werden. Während das Imperium im Niedergang begriffen ist, wird der Kampf der drei ungleichen Frauen um ihre Bestimmung über das Schicksal eines ganzen Volkes entscheiden.