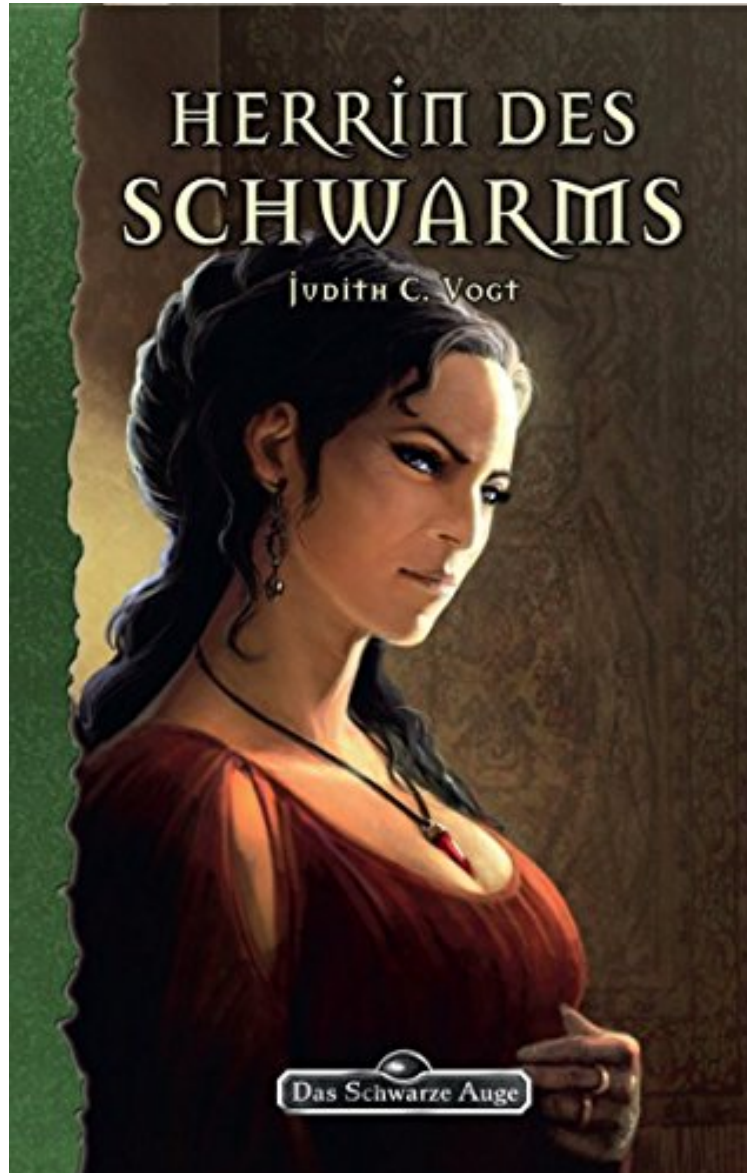


(Download) DSA 142: Herrin des Schwarms: Das Schwarze Auge Roman Nr. 142

DSA 142: Herrin des Schwarms: Das Schwarze Auge Roman Nr. 142

Von Judith C. Vogt

**Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks*



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #96739 in eBooksVerffentlicht am: 2012-06-21Erscheinungsdatum: 2012-06-21File Name: B008HKOUKQ | File size: 66.Mb

Von Judith C. Vogt : DSA 142: Herrin des Schwarms: Das Schwarze Auge Roman Nr. 142 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised DSA 142: Herrin des Schwarms: Das Schwarze Auge Roman Nr. 142:

Kundenrezensionen
Hilfreichste Kundenrezensionen
9 von 9 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Zweiter Teil, der dem ersten in nichts nachsteht
Von Irina Haas
Endlich wieder zwei Romane der Reihe, die man nicht aus der Hand legen möchte!
Ein Vorabhinweis: "Herrin des Schwarms" beendet die Handlung aus "Herr der Legionen" und sollte unbedingt erst im Anschluss an diesen gelesen werden. 'Herr der Legionen' und 'Herrin des Schwarms' sind laut eigener Aussage der Autorin im Vorwort eigentlich ein Roman, der vor allem aus Platzgründen in zwei Teile aufgeteilt wurde. So sollte man ihn auch lesen. Deshalb und weil zwischen den beiden Teilen für mich kein qualitativer Unterschied besteht, will ich die Kritik für 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 gehört(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 für 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 'Frühgeschichte' der sonst etwa zur Renaissance spielenden Rollenspielwelt entführt, und das noch so weit zurück, dass Zeit und Kultur etwa mit dem Antiken Rom vergleichbar wäre. Sind doch viele Romane dieser Reihe bedauerlich schlecht an den eigentlich vorgegebenen Epochen der irdischen Geschichte orientiert, weil die Autoren offenbar außerhalb 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 beschäftigt. Und das merkt man absolut positiv in diesem Roman!
Zum Vergleich mit der Reihe für damit vertraute Skeptiker: - Der Sprachstil ist hervorragend, nicht nur im Vergleich zu anderen Autoren der Reihe. Hier könnte man genauso gut einen der besseren Fantasy-Romane lesen ohne den teils negativen Touch, den die Reihe mittlerweile bei den meisten Lesern haben dürfte. Charaktere sind überzeugend gestaltet, Orte glaubhaft beschrieben, und Handlungsstränge über lange Sicht aufgebaut und verflochten. - Dramaturgie: Auch der Spannungsbogen baut sich kontinuierlich auf mehreren Bögen auf und erreicht immer wieder einzelne Höhepunkte, 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 große Ereignisse, auf die hingearbeitet wird und die wesentlichen Veränderungen mit sich bringen. - DSA-Individualität und Integration in das Rollenspiel-Universum: Da es sich um die Zeit vor dem eigentlich 'spielbaren' Aventurien handelt, ist die Götter- und Gedankenwelt natürlich nicht von vorne herein gleich für jeden Kenner heimisch, doch die Kulte sind überzeugend beschrieben 'ob es sich um die frühen 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 Legionsgottes Shinxir handelt. Trotz des an Rom angelehnten Gemischs vieler kleiner Götterkulte und Vermischens mancher Aspekte der Gottheiten ist das Ganze durch und durch aventurisch. Dazu kommen Schauplätze, die typisch aventurisch sind und in einer frühen Version aufleben: Gratia Lapis alias Gratenfels, Gareth, das spätere Tobrien, das Liebliche Feld/Horasreich und natürlich die dortige alte Hochstadt Bosparan vor ihrem Fall. Der Roman führt zurück in die Zeit der Horas-Kaiser und ihren Versuch, ganz Aventurien (wieder) zu unterwerfen. Das ganze wird primär mit Fokus auf drei Frauen erzählt: Die Legionarin Eiria, die mit ihrer Legion nach Gareth und dann nach Bosparan reist; die Sklavinnen Puella, die erst einem Magier untersteht und dann eine große Wandlung durchmacht; und die intrigante Patrizierin und Mater Familia Sahina, die ihr albanisches 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 große 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 tatsächlich mal wieder richtig 'abtauchen' kann in andere Welten. Die Lebenswelt in und um Bosparan ist mit so vielen an das Alte Rom angelehnten Details geschmückt, dass sie absolut plastisch wirkt und den aventurischen Elementen den nötigen glaubhaften 'Touch' verleiht. Spannend ist es auch, wie der Leser Pläne der Charaktere und Ereignisse im Buch mit erraten kann und wie in der Spielzeit 'aktuelle' Völker, Kulte und Reiche mit den in dem Roman beschriebenen Gegebenheiten in Verbindung bringen kann. Es eröffnet 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 Büchern, Filmen etc. gering und schnell vergessen sind, sind sie für mich keinen Punkteabzug wert. Zum zweiten endet der Roman durch seine Konzentration auf die drei zentralen Frauenfiguren und eine bestimmte, wenn auch längere Epoche in ihrem Leben an einer Stelle, an der ich gerne noch weiter gelesen hätte und wirkt dadurch etwas abrupt beendet. Nur knapp wird das weitere Schicksal einiger Charaktere zusammengefasst, das weiterer angedeutet oder offengelassen, eines davon wirkt für mich auch etwas abstrus. Da dies zwar schade ist, aber eine andere Herangehensweise den Umfang selbst dieses schon auf zwei Teile aufgeteilten Romans gesprengt hätte, will ich hierfür aber keinen Punkt abziehen. Wer weiß, vielleicht wird daran ja sowieso nochmal angeknüpft 'in einem weiteren Roman oder in Abenteuern.
Fazit: Absolut lesenswert 'unbedingt beide Romane und in der richtigen Reihenfolge lesen! PS: Zu meinem Lesehorizont: Ich lese sehr viel aus verschiedenen Bereichen, darunter Fantasy sehr erfolgreicher Autoren,

historische Romane verschiedener Epochen und vor allem aus dem Antiken Rom (Colleen McCullough, Steven Saylor, John Maddox Roberts, Lindsey Davis...), Englische und Deutsche Literatur und Sachbücher/Magazine über das Alte Rom, das Mittelalter und Sprach- und Translationswissenschaft. Die 5 Punkte stammen also nicht nur aus dem Rollenspielgenre, sondern bedeuten, dass dieses Buch gegen alle meine anderen Lieblinge verschiedener Genres anstinken kann ;-)

5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Intrigen in einem alternativen Rom, Teil II von Originaldibbler Herr der Legionen: Das Schwarze Auge Roman Nr. 138 und Herrin des Schwarms sind nach Im Schatten der Esse das zweite, respektive dritte Buch der jungen Autorin Judith C. Vogt. Genau wie es bei vielen Übersetzungen aus dem Englischen gemacht wird, wurde hier eine Geschichte auf zwei Bände aufgeteilt, da sie für ein Taschenbuch zu lang wäre. Von daher macht es keinen Sinn nur eins der Bücher zu lesen, da man dann nur die halbe Geschichte hätte. Aus diesem Grund werde ich beide "Bände" auch in einer Rezension gemeinsam abhandeln. Die Geschichte spielt in der Welt des Fantasyrollenspiels Das Schwarze Auge (DSA), allerdings 1300 Jahre vor der Zeit in der 98% der Abenteurer und Romane spielen. Während DSA normalerweise in einer Welt spielt, die an unser Mittelalter und die beginnende Renaissance angelehnt ist, entspricht das Setting in Herr der Legionen/Herrin des Schwarms eher dem antiken Rom. Da diese Epoche auch den meisten DSA-Spielern eher unbekannt ist, ergibt sich die angenehme Situation, dass diese Romane auch für Nicht-DSA-Spieler gut verständlich und unterhaltsam sind. Oder anders gesagt: DSA-Vorwissen ist nicht erforderlich!

Zu Beginn der Geschichte gibt es drei Haupthandlungsstränge. In einem Handlungsstrang geht es um eine Legion Bosparans (so heißt das DSA-Rom) die seit mehreren Jahren im Barbaricum unterwegs ist. Ein weiterer Handlungsstrang handelt von einem Mädchen, das als Sklavine nach Bosparan kommt und dort zunächst einem bösen Schwarzmagier dienen muss. Und schließlich geht es noch um Sahina von den Veneter, eine Adelige, die nach mehr Macht strebt. Dieses Streben nach Macht ist auch ansonsten das zentrale Thema des Romans: innerhalb der Legion geht es darum, wer Macht über wen hat, zwischen Sklaven und Meister geht es um genau die selbe Frage und in der Politik Bosparans sowieso. Wer Fantasy und Intrigen mag und sich auch von ein wenig Blut und ein (bischen mehr als nur ein) wenig Sex nicht abschrecken lässt, ist mit Herr der Legionen/Herrin des Schwarms gut bedient.

3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. ...vor gar nicht allzu langer Zeit... Von Ein Schelm Der Kampf um die Macht geht weiter: Während Sahina und die ehemalige Sklavine Puella versuchen, die Hinweise ihrer Göttin richtig zu deuten und ihr Volk zu beschützen, droht Legionarin Eiria in den Intrigen um die Führung der Truppen aufgerieben zu werden...., Herrin des Schwarms' ist die direkte Fortsetzung zu ,Herr der Legionen'. Da es sich um eine Geschichte handelt, die nur aus Platzgründen auf zwei Bücher aufgeteilt wurde, sind Kenntnisse des Vorgängers unbedingt erforderlich. Die Rezension basiert auf meiner Rezension zu ,Herr der Legionen'. Auch im zweiten Teil der Geschichte spielt die Autorin gekonnt ihre schriftstellerischen Stärken aus, nämlich die dichte, stimmungsvolle Beschreibung des Hintergrunds und liebevoll ausgearbeitete, klischeearme, aber glaubwürdige Figuren. Man hat immer noch das Gefühl, sich durch eine Stadt zu bewegen, die sowohl irdisch-römisch als auch aventurisch-bosparanisch völlig stimmig ist (von einer Kleinigkeit abgesehen). Bei den Protagonistinnen setzt sich die Charakterentwicklung fort und sorgt für die eine oder andere Überraschung, bleibt aber stets glaubwürdig. Ebenfalls glaubwürdig ist die Sprache, die Judith Vogt ihren Figuren in den Mund legt: Die derbe Legionarin Eiria drückt sich anders aus als die vornehme Sahina, so dass sich die Figuren deutlich voneinander unterscheiden und greifbarer werden. Die Autorin hat zudem die seltene Gabe, es selbst bei deftigen Szenen nicht peinlich werden zu lassen (und peinlich wird es dabei gerade im Fantasy-Bereich ziemlich schnell). Die Schwächen des Buches seien ebenfalls nicht verschwiegen. Eine Schwäche des ersten Bandes hat sich zum Glück in Wohlgefallen aufgelöst: Die Geschichte brauchte eine ganze Weile, bis sie in Rollen kam - jetzt, wo sie einmal Luft wird, das Erzähltempo vom Ende des ersten Teils übernommen und beibehalten. Die zweite Schwachstelle des Vorgängers wurde leider nicht verbessert: Die Vorliebe für Bandwurmstze fällt zwar nicht mehr ganz so extrem auf wie in ,Herr der Legionen', aber die Autorin sollte sich angewöhnen, jedes Komma zu fragen, ob es lieber ein Punkt geworden wäre. Dem Lesefluss wäre das ausgesprochen dienlich. Eine weitere Schwäche ist das Ende, das im Verhältnis zur Länge der Geschichte sehr abrupt kommt und dem etwas mehr Ausführlichkeit gut getan hätte. Wem der erste Teil nicht gefallen hat, der wird auch mit der Fortsetzung nichts anfangen können. Wer dagegen ,Herr der Legionen' mochte, der wird ,Herrin des Schwarms' lieben.

Kurzbeschreibung
 Einer Bedrohung begegnet der Legionär stets mit dem Gladius in der Hand. Doch in der trügerischen Sicherheit des hundertköpfigen Bosparans muss sich Eiria Punina gegen Gefahren behaupten, die sich nicht mit blankem Stahl bezwingen lassen. Unterdessen lässt die Patrizierin Sahina nichts unversucht, gemeinsam mit ihrer Adoptivtochter das Schwarmartefakt der Legio V zu erringen, und ist bereit, dafür alles zu riskieren, was sie sich mühsam aufgebaut hat. Comites, Patrizier und Händlerdynastien ringen in Bosparan um die Macht - und selbst die Götter fechten dort ihre Schlachten aus. Sie alle kämpfen für ihren Platz in der Geschichte, um nicht im Gewirr von Intrigen und Grausamkeit der Dunklen Zeiten unterzugehen.

Kurzbeschreibung
 Einer Bedrohung begegnet der Legionär stets mit dem Gladius in der Hand. Doch in der trügerischen Sicherheit des hundertköpfigen Bosparans muss sich Eiria Punina gegen Gefahren behaupten, die sich nicht mit blankem Stahl bezwingen lassen. Unterdessen lässt die Patrizierin Sahina nichts

unversucht, gemeinsam mit ihrer Adoptivtochter das Schwarmartefakt der Legio V zu erringen, und ist bereit, dafür alles zu riskieren, was sie sich mühsam aufgebaut hat. Comites, Patrizier und Händlerdynastien ringen in Bosporan um die Macht - und selbst die Götter fechten dort ihre Schlachten aus. Sie alle kämpfen für ihren Platz in der Geschichte, um nicht im Gewirr von Intrigen und Grausamkeit der Dunklen Zeiten unterzugehen.