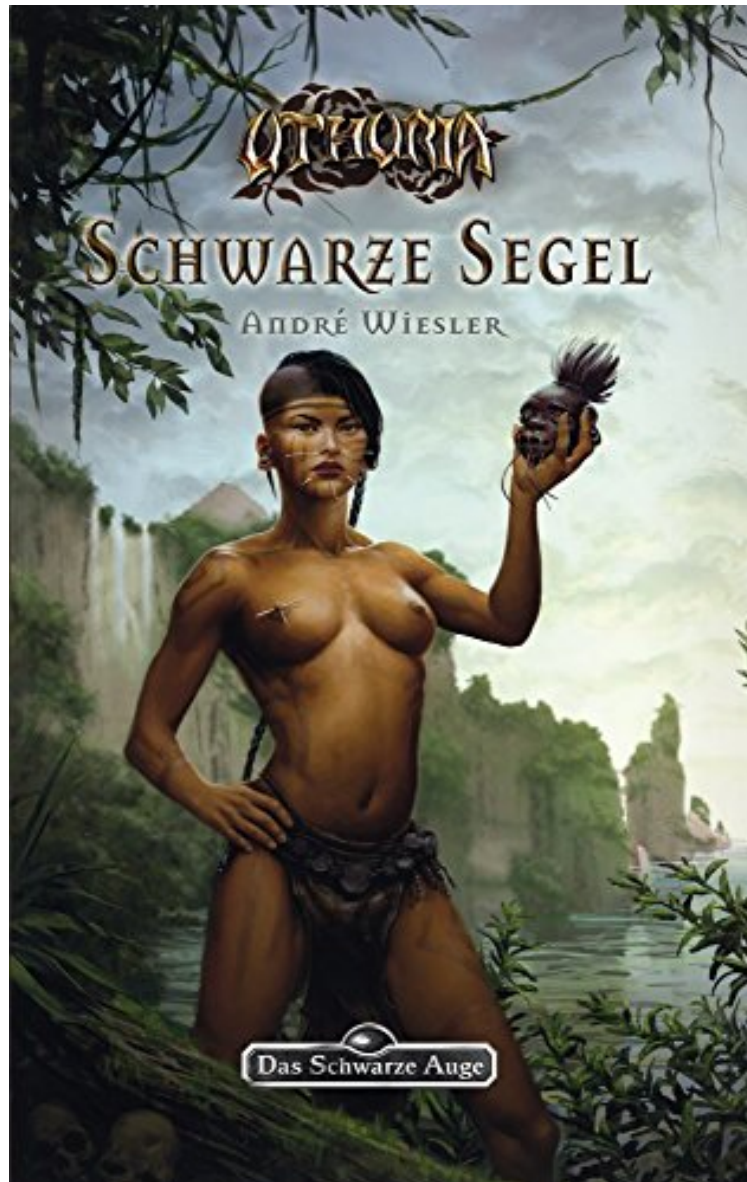


DSA 144: Die Rose der Unsterblichkeit 2 - Schwarze Segel: Das Schwarze Auge Roman Nr. 144

Von Andr Wiesler

audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #111086 in eBooksVerffentlicht am: 2013-05-30Erscheinungsdatum:
2013-05-30File Name: B00D091TUI | File size: 47.Mb

Von Andr Wiesler : DSA 144: Die Rose der Unsterblichkeit 2 - Schwarze Segel: Das Schwarze Auge Roman Nr. 144 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised DSA 144: Die Rose der Unsterblichkeit 2 - Schwarze Segel: Das Schwarze Auge Roman Nr. 144:

Kundenrezensionen
Hilfreichste Kundenrezensionen
1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Leichte Verbesserungen in Sicht
Von Ein Schelm
ACHTUNG Rezension enthält leichte Spoiler zu Teil 1
HINWEIS: Liebe Leserinnen und Leser, sollten Sie sich für die Trilogie interessieren, ist es sehr zu empfehlen, vor dem Kauf speziell die Rezensionen zum dritten Teil zu lesen.
Endlich erreicht die Flotte Uthuria. Leichter wird das Leben für Alrik, Karas und die anderen aber nicht, denn auch in der neuen Welt lauern zahlreiche Gefahren, die die berfahrt fast wie einen Spaziergang wirken lassen...
'Schwarze Segel' ist der zweite Teil der Trilogie 'Die Rose der Unsterblichkeit' und der Nachfolger von 'Schwarze Perle', an den er direkt anknüpft. Eine kurze Zusammenfassung des ersten Teils ist vorhanden und hilft vor allem Lesern, bei denen es etwas länger her ist, dass sie 'Schwarze Perle' gelesen haben. Diese Rezension basiert auf meiner Rezension des Vorgängers.
Man hätte nicht geglaubt, dass es möglich ist, aber Andr Wiesler schafft es tatsächlich, noch mehr Klischees aneinanderzureihen. Auf der letzten Etappe der berfahrt werden die noch fehlenden Punkte auf der Liste 'Was auf einer DSA-Seefahrt passieren muss' abgehakt (bis auf den Klabauteermann). Die Szene, die den Höhepunkt dieses Teils darstellen soll, fügt sich damit perfekt ein, kennt man sie doch aus zahlreichen B-Movies.
In Uthuria selbst wird es auch nicht besser, denn alle Probleme, denen die Expedition dort begegnet, stammen von der Liste der klassischen Siedlerprobleme. Was 1988 in 'Schatten über Traviass Haus' noch neu war, hat man mittlerweile zu oft gesehen, als dass es noch zu Begeisterungsströmen hinreicht. Der Autor schafft es außerdem nicht, die Fremdartigkeit Uthurias herauszuarbeiten abgesehen von ein paar Tieren könnte die Geschichte genauso in einem abgelegenen Außenposten im meridionalen Dschungel spielen. Das einzige, was auf das Land der 12.000 Götter hinweist, sind die ständigen *deus ex machina*.
Im ersten Teil wurden zu Lasten der Handlung die Figuren ausführlich vorgestellt. Diesmal ist es andersherum, hier steht die Handlung deutlich im Vordergrund. Obwohl die Charakterzeichnung diesmal weniger Raum einnimmt, ist sie doch besser gelungen als im Vorgänger, speziell in zwei Fällen: Marfan ist zwar immer noch weltfremd, aber nicht mehr völlig neben der Spur, und vor allem Karas' Entwicklung von der brünstigen Witzfigur zum Gesellschaftscharakter mit Schwächen macht den zweiten Band wesentlich angenehmer zu lesen. Die Witze sind nicht mehr so extrem platt wie im Vorgänger; am gelungensten ist die Stelle, an der der Autor selbstironisch die Qualität seines Werkes einschätzt.
Die Handlung ist erneut eher szenisch als zusammenhängend; an einigen Stellen hätte man sich gewünscht, dass Handlungsstränge nicht einfach im Sande verlaufen wären und man mehr über die Einstellung der Figuren dazu erfahren hätte. Der positive Effekt davon ist, dass das Erzähltempo sehr hoch ist und damit gut zur actionbetonten Handlung passt. Der Schreibstil ist unverändert: handwerklich korrekt, aber ohne große Emotionen beim Leser zu wecken.
Zum zweiten Teil, in dem es mehr Action gibt, passt er damit etwas besser als zum ersten. Auch das Lektorat/Korrektorat ist wesentlich besser als im Vorgänger, allerdings hätte jemand dem Autor erklären sollen, wie Dämonen und Paktierer auf geweihte Gegenstände und geweihten Boden reagieren.
'Schwarze Segel' ist ein bisschen besser als 'Schwarze Perle', aber insgesamt gilt das Gleiche: eine flott geschriebene, aber nicht besonders tiefgründige Geschichte, in der der Schwerpunkt eher auf Action als auf Charaktertiefe liegt. Wer den ersten Teil mochte, wird auch die Fortsetzung mögen.
5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.
eine lange Abenteuerfahrt in neue Gefilde
Teil 2
Von Jens Gehring
Der Roman "Schwarze Segel" ist die Fortführung einer Buchreihe, die mit "Die Rose der Unsterblichkeit 1 - Schwarze Perle" gestartet ist. Die Entdeckung und Besiedlung des neuen DSA-Kontinent Uthuria ist dabei Kern des Geschehens und bietet somit auch sehr viel Freiheit, aus alten DSA-Mustern, Regeln und vorgegebenen Rahmen zu entfliehen und Neues zu erschaffen.
Die Herausforderung bei solchen Ausgangssituationen ist es, eine Geschichte zu kreieren, die einen Bezug zur DSA-Welt hat und das "Neue" dabei nicht zu albern oder unrealistisch wirken zu lassen. Ich habe lange geschwankt, ob ich 3 oder 4 Sterne geben soll, das Ende hat dann aber doch den letzten Ausschlag zu den 4 Sternen gegeben.
Bei der Geschichte handelt es sich, wie schon geschrieben, um eine Abenteuerfahrt von Aventurien nach nach Uthuria. Die Fahrt an sich wird hauptsächlich im ersten Buch behandelt, nimmt aber noch einen knapp 1/3 dieses Buches in Anspruch. Mit der Besiedlung geht es dann in diesem Buch weiter. Die Geschichten und Geschehnisse, die diesen Handlungsstrang umrahmen sind ganz nett, allerdings hat man manchmal das Gefühl, dass einfach zu viele Ideen oder Beschreibungen die Basis in altbekannten Abenteuern aus dem nicht DSA-Universum haben. z.B. habe ich mich sehr stark an "Orca - der Killerwal" erinnert gefühlt oder eben an diese klassischen Piraten- oder Abenteuer-Reisen, bei denen eine neue Insel oder Kontinent entdeckt und erforscht wird. Diesen Hang, die reale Welt zu sehr mit der DSA-Welt zu verknüpfen, sieht man auch an kleinen Stilelementen. z.B. wird ein DSA-untypischer Nachname "Soundso" einfach selbst kreiert und in den Raum gestellt. Erst mal nicht schlimm und man liest über solche Sachen ja i.d.R. schnell drüber weg, aber gerade hier fällt es auf, dass eben einfach die Worte "so - und - so" aneinander gesetzt wurden. Und dies soll (so vermute ich) entweder ein versteckter Witz haben (der sich mir nicht erschließt) oder hat eine Hintergrundgeschichte, in die der Leser halt nicht eingeweiht wird.
Für die Charakterentwicklung, die in dem vorigen Roman als oberflächlich bezeichnet wurde, nimmt sich der Autor in diesem Roman noch weniger Zeit. ABER: Irgendwie schafft er diese Charakterentwicklung trotz weniger Worten zu den Gedanken und Hintergründen subtil weiterzubetreiben um gegen Ende die ein oder andere Überraschung parat zu haben. Hier und da ist der ein oder andere Charakter auch noch ein wenig zu klischeehaft, dafür gibt es aber auch wirklich sehr gelungene Charaktere wie "Karas" oder "Alrik" und eben ein paar Überraschungen gegen Ende des Buches.
In Summe baut der Autor Andr Wiesler einen durchaus lesenswerten und grtenteils spannenden Roman mit ein wenig zu vielen Klischees, bzw. zu vielen

hnlichkeiten zu anderen Geschichten, die man bereits kennt. Die Spannung des DSA-Fans auf den neuen Kontinent und der Regelfreiraum von "Uthuria" kommt dem Autor natlich von haus aus zu Gute. Wenn man den 1. Teil gelesen hat ist dieser Roman im Gegensatz zu vielen aderen DSA-Romanen aufgrund seiner Freiheit und der wenig relevanten DSA-Geschichte als Abenteuerroman sogar empfehenswert fr nicht DSA-Fans. Fazit: + die Spannung auf Uthuria wird fortgesetzt + gute Untermalung des Hauptstrangs mit Zwischenereignissen + sehr gutes Ende (die Buchreihe wird nach diesem Roman fortgesetzt) + zwar schlanke, aber dafr subtile Chrakterentwicklung mit berraschung - zu viele auffallende hnlichkeiten zu bekannten Geschichten - zu viele Klischees - bis aud das Ende fehlt das gewisse "Etwas" In Summe 3-4 Sterne. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Es wird besser... Von Siebenstreich Die Rose der Unsterblichkeit II: Schwarze Segel... Endlich! Nach ein paar weiteren Wochen voller Strapazen erreicht die Expedition endlich Uthuria. Und kurz darauf ist man mittendrin: alte echsische Ruinen wollen besiedelt, kriegerische Eingeborene bekmpft und nebenbei noch die Mysterien des Sdkontinents (wie etwa die titelgebende Blume) erforscht werden. Leider geht das zu schnell fr den Leser. Die ersten Schritte auf Uthuria werden kaum thematisiert, ganz so, als habe man nur eine Drei-Tages-Reise, nicht Monate auf See hinter sich und wrde eine bekannte Insel besiedeln und nicht den sagenumwobenen Sdkontinent. Hier htte ich mir deutlich mehr Fingerspitzengefhl gewnscht, aber anscheinend konnte es der Autor selbst nicht erwarten, sich endlich in Uthuria austoben zu knnen. Dennoch liest sich der Roman sehr flssig, was vielleicht auch daran liegt, dass nun den aventurischen Begebenheiten mehr Beachtung geschenkt wird: auftauchende Probleme werden verstrkt mit Magie oder Gebeten gelst. Leider wirft dieser Aspekt weitere Probleme auf: zum Einen sind die meisten Geschehnisse zwar sehr spannend, aber kaum durch das Regelwerk abgedeckt. Zum Anderen tauchen auf einmal alle mglichen Gtter, Dmonen und sonstigen Entitten auf, die ihren jeweiligen Schtzlingen mit subtilen Fingerzeigen oder groen Wundern beistehen, so dass die eigentlichen Protagonisten fast zu Spielblen hherer Mchte verkommen. Uthuria ist zwar auch das Land der 12 000 Gtter, aber das war zuviel des Guten. Die Rechtschreibung hat sich zwar deutlich verbessert (insbesondere auf den ersten 100 Seiten), ist aber immer noch weit davon entfernt, fehlerfrei zu sein. Der Preis ist leider gleichgeblieben, und damit immer noch ausbaufhig. Alles in allem eine gelungene(re) Fortfhrung des ersten Teils. Manche Geheimnisse werden endlich gelftet, Andere dagegen bewahrt; alte Freunde sterben und neue Feinde erheben sich, so dass fr den finalen Teil noch genug Erzhlstoff brig ist. "Schwarze Segel" hat mir trotz der Schwchen besser gefallen als der Vorgnger, und da die Lesbarkeit verbessert wurde, bekommt das Buch vier Sterne.

Kurzbeschreibung Nach Monaten voller Gefahren und schmerzlichen Verlusten auf See erreicht die Stolz des Raben mit ihrer bunt gemischten Mannschaft Uthuria. Doch schon bald nach der Landung an der Kste des unerforschten Landes mssen die Eroberer erkennen, dass die Eingeborenen sie nicht alle mit offenen Armen empfangen. Whrend die kleine neue Siedlung Porto Velvenya um ihr berleben kmpft, entdeckt der Gladiator Alrik ein uraltes Erbe, das ihn und seine Kameraden auf eine Reise tief in den unbekanntem Dschungel zieht. Der neue Kontinent wartet nicht nur mit schrecklichen Kreaturen, dmonischen Geistern, blutrnstigen Gttern und gefhrlichen wilden Stmmen auf, sondern hlt auch die Erkenntnis bereit, dass von vermeintlichen Freunden die grte Gefahr droht. Kurzbeschreibung Nach Monaten voller Gefahren und schmerzlichen Verlusten auf See erreicht die Stolz des Raben mit ihrer bunt gemischten Mannschaft Uthuria. Doch schon bald nach der Landung an der Kste des unerforschten Landes mssen die Eroberer erkennen, dass die Eingeborenen sie nicht alle mit offenen Armen empfangen. Whrend die kleine neue Siedlung Porto Velvenya um ihr berleben kmpft, entdeckt der Gladiator Alrik ein uraltes Erbe, das ihn und seine Kameraden auf eine Reise tief in den unbekanntem Dschungel zieht. Der neue Kontinent wartet nicht nur mit schrecklichen Kreaturen, dmonischen Geistern, blutrnstigen Gttern und gefhrlichen wilden Stmmen auf, sondern hlt auch die Erkenntnis bereit, dass von vermeintlichen Freunden die grte Gefahr droht.