

[DOWNLOAD] DSA 154: Scharfrichter: Das Schwarze Auge Roman Nr. 154

DSA 154: Scharfrichter: Das Schwarze Auge Roman Nr. 154

Von Dorothea Bergermann

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



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #222928 in eBooksVerffentlicht am: 2014-01-30Erscheinungsdatum: 2014-01-30File Name: B00I0HC10C | File size: 35.Mb

Von Dorothea Bergermann : DSA 154: Scharfrichter: Das Schwarze Auge Roman Nr. 154 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised DSA 154: Scharfrichter: Das Schwarze Auge Roman Nr. 154:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Adara, Du bist ja sooooo gescheitVon Jens GehringAdara Bent, ihres Zeichens Alchemist / rechtschaffener Gutmensch

/Dmonenjger und Nachtschatten im Auftrag der Phexkirche, zieht in ihr 3. Abenteuer zusammen mit ihrem treuen Gefährten Faisal. Als Haupt-Storyline jagt sie einen Paktierer und alten Feind durch Aventurien. Dabei wird Sie unterstützt von ihr anvertrauten Seelen: Jana, eine ehemaligen Hure; Ragnar, Ihrem Lehrling (Grauling) Ragnar sowie unfreiwilliger Verbündeter in Form eines Bannstrahlers mit Gefolge. Scharfrichter ist der 3. Teil einer aufeinander aufbauenden, aber nicht offizieller DSA-Trilogie mit den Vorgängern Nachrichter und Tagrichter von der Autorin Dorothea Bergemann. Der 1. große Kritikpunkt ist die profane Hauptgeschichte (stelle einen Paktierer in einer Verfolgungsjagd durch Aventurien), die leider nur Mittel zum Zweck ist um durch diverse Seitenstränge über Adaras Leben und Vergangenheit zu leiten. Diese Seitenstränge haben meist nur indirekt überhaupt einen Bezug zur Hauptgeschichte, was der ohnehin schon schlechten Dramaturgie den Todesstoß versetzt. Sinn dieser Seitenstränge und Ereignisse ist es viel mehr Adara und Ihre Gefährten Gruppe weiter zu charakterisieren und ihnen Leben einzuhauchen. Wenn die Dramaturgie nicht darunter leiden würde, wäre dies im Prinzip sogar wünschenswerter als ein hirnloses Action-Spektakel. Aber leider ist die Durchführung und Intention der 2. richtig große Kritikpunkt... Du Autorin wird nicht mehr immer wieder zu betonen wie geschickt, rechtschaffen und beraus intelligent Adara ist. Dabei halten alte Schauplätze und Bekannte aus ihrem früheren Leben her, sowie die nicht in die Gesamtgeschichte passende Ereignisse, bei denen Sie z.B. Ragnar mal wieder eine Lektion erteilt. Natürlich freundlich und durchdacht, der talentierte Grauling soll ja von selbst drauf kommen... Man hat manchmal den Eindruck als sei Adara die beste Alchemistin, die Aventurien je gesehen hat und ist so geschickt, dass Sie Rohal dem Weisen Tipps Ratschläge fürs Leben geben könnte. Komischerweise steht diese Darstellung im krassen Widerspruch zur Bewältigung der ein oder anderen Herausforderung. Obwohl Adara ja soooo geschickt ist wird sie doch das ein oder andere mal von anderen Personen an der Nase herum geführt und bertlupelt. Und trotz der großartigen Unterstützung eines fast ebenso geschickten Magiers und des wohl talentiertesten Grauling in Aventurien werden auch kleine Herausforderungen immer wieder zu knapp und um Haarsbreite gemeistert. Diese Diskrepanz lässt sich für mich nur durch einen zu ausgeprägten Sinn für Realismus der Autorin erklären, die wahrscheinlich barmherziges Heldentum meiden wollte. In der Geschichte dürfen weiterhin natürlich Elemente nicht fehlen wie die Entwicklung der zwischenmenschlichen Beziehung zu Faisal inkl. Eifersüchtelei. Das Bekehren und Retten unschuldig in Not geratener Seelen und die Behauptung gegen diesen auch so bösen Gott namens Praios! ;-) Fazit: In Summe hat man leider den Eindruck, der Roman dient nicht dem Zweck, den Leser mit einer interessanten Geschichte zu unterhalten... sondern viel mehr Adara Barent als Held/Person zu umschreiben und ihren Fußabdruck in der Geschichte Aventuriens zu hinterlassen+ nach wie vor ist Heldengattung sehr interessant und Geschichte mit Potential (deswegen den 2. Stern)+/- liebevolle und detailreiche Umschreibung von Dingen, oftmals aber viel zu umfangreich-/+ starker Drang zum Realismus, der leider aber zu oft in "Hilflosigkeit" ausschlägt- fehlende Dramaturgie- Storyline nur Mittel zum Zweck- Charaktere haben zwar "Tiefgang", sind aber mit der Holzhammermethode beschrieben- Glorifizierung der Protagonisten- viel zu viele Klischees verarbeitet 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Auch ohne Vorkenntnis Spaß für Freunde bodenständiger Fantasy Von K. Lang Das Buch in einem Satz: Anhänger des Diebesgottes nehmen Drogenhandelnden Anhänger des Gesetzesgottes hoch. Dramatis Personae: Adara: Herrlich bodenständige Phex-Geweihte Faisal: Fass. Dich. Kurz. Glänzende dunkelpurpur Blüte meiner mondumschattenden April-Nächte bei leichtem Nebel-Schleiern. Meine Güte. Ragnar: Thorwaler Phex Novize. Nettes Kerlchen. Wulf: Arschloch vom Dienst. Jana: Du solltest gelegentlich mal ne 'Emma' lesen, Herzchen. Branimar: Alles muss man mir erklären! Und keiner sagt mir was! Darum gehts: Da hat es wieder zugeschlagen. Mein Talent, den ersten Band auszulassen. Diesmal sogar die ersten beiden. Von drei. Ich Held. Aber Scharfrichter hat mich einfach angelacht, und Phex war mir von allen DSA Göttern immer der sympathischste und die Phex Geweihten sowieso. Also also bin ich schwach geworden und habe zum ersten Mal in meinem Leben und ungefähr 12 Jahre, nachdem ich das letzte in einem DSA Regelwerk geblickert habe, diesen Roman mitgenommen. (Für alle, die noch weniger wissen als ich: DSA Das schwarze Auge, das vermutlich wichtigste deutsche Pen und Paper Rollenspiel System samt Welt) Man sollte also berücksichtigen, dass ich von der Welt nicht wirklich viel Ahnung habe. Ehrlich, ich habe nicht mehr als eine ganz grobe Idee, was es mit Borbarad auf sich hat. Seht es mir nach. Aber gut, worum gehts denn jetzt: Adara ist Alchemistin und Geweihte des Phex, des Gottes der Diebe und des Handels (Hermes, ne?), Phex Geweihte binden aus Prinzip nicht jedem gleich auf die Weise, dass sie selbiges sind. In den Vorgängerbänden hat Adara offenbar mit Hilfe ihrer Freunde / Auszubildenden Faisal und Ragnar einen Geweihten des Praios (Recht, Gesetz, Sonne) diverser Verbrechen befreit, u.a. dem Handel mit echt fiesen Drogen, und gefangen genommen. Als wir in die Handlung einsteigen, sitzt dieser Bsewicht, Wulf, im Kerker und Adara kuriert ihren komplizierten Beinbruch aus, den sie Wulf zu verdanken hat. Dumm nur, dass Wulf sich nicht bereden lässt, auszupacken und seine Partner zu verraten. Die Praios-Anhänger erwürgen Folter, um endlich weiter zu kommen. Adara und ihr Lieblings-Praioten halten von diesen Methoden nichts. Adara entwickelt einen anderen Plan: Wulf bekommt eine Möglichkeit zur Flucht, Adara verfolgt ihn, und zwar mit so viel/wenig Abstand, dass Wulf einen Partner nach dem anderen aufsucht (zwecks verstecken) und so unwissentlich verrät. Soweit klar, dass unsere uninspirierten Praiotischen Gesetzes-Diener von so einer Nummer eher nicht so begeistert sind. Am Ende wird es dann aber doch so gemacht, nur dass Adara samt Anhang einen Trupp Geiler (Praios-Anhänger der eher handfesten, unflexiblen Sorte) mit geschickt bekommt. Angeführt von Branimar und so ntzlich wie der Haartrockner von Prinzessin Vespa. Okay, dass ist

ein bisschen gemein. Für einen Fanatiker ist Branimar ziemlich nett. Und er kann ja nichts dafür, dass ihm niemand erklärt, wie der Hase wirklich läuft. Branimar geht die ganze Zeit davon aus, dass sie so schnell wie möglich hinter Wulf her müssen. Während Adara sich die große Mhe gibt, Wulf genug Leine zu lassen, damit der auf Zeit hat, interessante Dinge zu tun. Was dazu führt, dass Branimar in seiner Freundlichkeit und Ungeduld für 'Ich reite nicht'-Adara eine Kutsche besorgt, die Ragnar dann möglichst unauffällig sabotieren muss, damit sie nicht zu schnell voran kommen. Und ähnliche unterhaltsame Situationen. Neben Branimar und Anhang hat Adara noch ein weiteres eher nutzloses Gepäckstück mit dabei. Jana, die früher von Wulf auf den Strich geschickt wurde und sein Kind bekommen hat. Jana und Tochter Phejanca schleppt Adara mit, weil Jana Wulf zur Flucht verholfen hat und sie deshalb in der Stadt nicht mehr sicher ist. Dumm nur, dass Jana immer noch an Wulf hängt und Phejanca ein Baby ist. Am Ende geht es dann sogar noch in Wulfs ehemaliges Lehen und Janas Heimat im aktuellen Reich des Bsen, wo es dann zum endgültigen Showdown kommt. Und was halte ich davon? Ich mag die Truppe. Ich mag Adara, Faisal und Ragnar, die alle drei herrlich echte Menschen sind. Keine berzeichneten Abziehbilder. Abgesehen von Faisals Redeweise, die vielleicht passend für seine kulturelle Herkunft sein mag, aber ich an Adaras Stelle hätte ihm schon früher aus purer Verzweiflung eine gelangt. Fass dich. Kurz! Janas schwierige Persönlichkeit ist sehr gut und überzeugend gezeichnet. Leider mag ich sie nicht. Weinerliches Mistblag! Aber gut. Kann sie ja nichts für. Ich mag auch Branimar und mal ehrlich, Phex mag ja fordern, dass er von selbst drauf kommt, was läuft, aber ein paar freundliche Hinweise hätten dem Armen einige Wutausbrüche sparen können. Ich an seiner Stelle hätte Adara irgendwo im Wald an den nächsten Baum genagelt. Die Darstellung des Lebens mit Baby ist wieder wunderbar lebensecht. So schön, nervig und anstrengend ist das halt mit so nem Würmchen. Handlung, Auflösung etc. sind keine große Kunst, aber gekonnt gemacht und haben mich sowohl bis spät in die Nacht wachgehalten als auch am Ende befriedigt zurückgelassen. Am Ende gefällt mir ganz besonders, dass das Wanderleben zwar zu Ende sein mag, aber ganz sicher nicht das Ende der Abenteuer. Eine schnelle Lösung, um Helden liter werden und sich entwickeln zu lassen. Was mir nicht ganz so gefällt: Adara hat einen komplizierten Beinbruch und ist gerade erst ihren 'Gips' losgeworden. Es wird sehr schön und überzeugend geschildert, wie das Bein gerade aussieht und sich anfühlt. Kurz gesagt: Nicht gut, da wartet noch ne Menge Physio-Therapie. Was macht Adara als nächstes? Sie macht sich zu Fuß (!) auf bereits erwähnte Verfolgungsjagd. Gut, an Krücken, aber effektiv läuft sie den ganzen Tag. Ich bin keine Medizinerin und so gut, wie das Buch insgesamt und selbst an den abwegigsten Stellen recherchiert ist, kann es sein, dass ich völlig falsch liege, aber mir erscheint das einfach wenig glaubwürdig. Wenn ich Branimar wäre, ich würde Adara auch eine Kutsche besorgen. Aber ansonsten gibt es nichts auszusetzen. Selbst die Szenen im Rahja-Tempel (Lust, Rausch Orgie), die sehr leicht furchtbar hätten werden können, sind einfach nur stimmig und schön. Ich werde deshalb wohl nicht umhin kommen, die Reihe in meinem Regal zu komplettieren. Fazit: Ich geh mir dann mal die Vorgängerbände kaufen. Zitat: Welchen der geehrten Anwesenden kann ich ein kunstvoll mit Hartkse belegtes Brot anbieten? 1 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Besser, aber nicht gut Von Ein Schelm ACHTUNG Rezension enthält Spoiler zu Band 2 Als dem gefallenen Bannstrahler Wulf die Flucht gelingt, heften sich die Phex-Geweihte Adara, der Magier Faisal, ihr Novize Ragnar und die Dienerin Jana an die Fersen des Flüchtigen, darauf hoffend, dass er sie zu den Herstellern der dämonischen Traumsteine führt. Die Jagd führt die Diener des Fuchsgottes nicht nur in die gefährlichste Stadt Aventuriens, sondern auch bis in die Schattenlande, wo die Zwölfe wenig Macht haben... 'Scharfrichter' ist der dritte Teil der Trilogie 'Phexens Diener'. Kenntnisse von 'Nachrichter' und 'Tagrichter' sind empfehlenswert und hilfreich, aber zum Verständnis nicht unbedingt erforderlich; das Buch lässt sich wesentlich besser für sich alleine lesen als der Vorgänger. Schwerpunkte in den ersten beiden Bänden waren die Darstellung der Phex- und der Praisos-Kirche. Im dritten Band ist das nicht anders, und diese Darstellung ist der Autorin auch diesmal sehr gut gelungen. Ihre dämonen- und paktiererjagenden Phex-Geweihten entsprechen glücklicherweise überhaupt nicht dem oft mit Phex assoziierten Klischee vom Gentleman-Gauner, sondern gehen mit der nötigen Härte vor, bleiben dabei aber in der Regel phexgeflügelt. Die andere Seite des Gesetzes ist ebenfalls stimmig beschrieben: Bannstrahler Branimar ist streng gläubig bis an hart an die Grenze zum Fanatismus, benutzt seinen Kopf aber gelegentlich zum Denken und man hat nicht das Gefühl, dass er Mengenrabatt auf Feuerholz bekommt oder fackelschwingend um den Scheiterhaufen tanzen würde. Auch die Hauptfiguren sind gut getroffen. Faisal ist immer noch vielschichtig und entspricht nicht dem Klischee vom bsen Schwarzmagier durch seinen schwarzmagischen Hintergrund passt er aber perfekt in die Rolle des Dämonenjügers, der Hintergrundwissen und eine gewisse Skrupellosigkeit mitbringen muss. Wer befürchtet hat, dass er nach seiner Weihe jetzt zu einer Mary Sue mutiert, kann beruhigt aufatmen: Die Autorin hat darauf geachtet, dass seine liturgischen Fähigkeiten als frisch gebackener Geweihter noch sehr berschaubar sind. Bei Adara bekommt Dorothea Bergermann endlich den Spagat zwischen der Mary Sue aus 'Nachrichter' und der Ohnmachts-Tussi aus 'Tagrichter' hin: Die Adara aus 'Scharfrichter' ist erfahren und kompetent, trotzdem gelingt ihr nicht alles aus eigener Kraft. Sogar Bsewicht Wulf ist nicht einfach nur bse, sondern hat eine plausible Motivation für sein Handeln. Leider sind die anderen Figuren nicht alle so geglückt; bei einigen fragt man sich, ob sie ihr Gehirn an der ersten Seite abgeben mussten. Ragnar leistet sich ein paar Dinge, die man mit etwas gutem Willen noch mit seiner Unerfahrenheit erklären kann; bei Wulf kann man es auf seinen Wahnsinn schieben; aber die Figur der Jana, deren Verhalten kaum nachvollziehbar ist, ist z.B. völlig misslungen. Bei ihr hat man den Eindruck, die Autorin habe nicht verwendete Szenen aus 'Träne aus Kristall' umgeschrieben und für 'Scharfrichter' benutzt sogar die Wortwahl ist die gleiche. Insgesamt ist die Figur so berflüssig

wie die Liebesgeschichte zwischen Faisal und Adara, bei der es wirkt, als habe der Verlag unbedingt noch ein wenig Romantik in der Geschichte haben wollen. Die aventurische Stimmigkeit ist holperig. Das groe Bild, wie die Beschreibung von Phex-Geweihten und Praioten oder die Szenen im Fasarer Phex- und Rahja-Tempel sind schn und stimmig, zwischendurch trben aber immer wieder Istige Kleinigkeiten das Bild. Insbesondere mit der aventurischen Namensgebung und dem Bereich Magie sollte sich die Autorin intensiv beschftigen. Gerade bei letzterem fallen Aussagen, die entweder auf vllige Ahnungslosigkeit oder einen Mangel an sprachlichem Ausdrucksvermgen hinweisen. Fr letzteres spricht, dass die Autorin fters Schwierigkeiten hat, Szenen so zu beschreiben, dass man sich diese als Leser plastisch vorstellen kann. Der Schreibstil ist eher ertrglich als lesbar. Durch die Angst der Autorin vor Nebenstzen und den stndig gleichen Satzbau liest sich die Geschichte wie ein Schleraufsatz. Fr das Korrektorat gilt hnliches wie fr die Stimmigkeit: Im Groen und Ganzen hat der Korrektor gute Arbeit geleistet, dabei aber einige ziemlich grobe Schnitzer bersehen. Da man die Geschichte lesen kann, ohne stndig im Vorgnger nachschlagen zu mssen und da ein roter Faden erkennbar ist, ist 'Scharfrichter' einen Tick besser als 'Tagrichter', aber insgesamt aufgrund der genannten Schwchen leider kein gutes Buch. Wem die Vorgnger aber gefallen haben, der wird auch den Abschlussband mgen.

Kurzbeschreibung Die Spur der mysterisen Traumsteine endet in Elenvina und Adaras wichtigster Zeuge, der ausgestoene Bannstrahler Wulf, weigert sich zu reden. Als er aus dem Inquisitionsturm entkommt, nimmt die Geweihte des Diebesgottes gemeinsam mit dem Magier Faisal und dem Novizen Ragnar seine Spur auf. Die abenteuerliche Verfolgungsjagd fhrt die ungleichen Gefhrten bis in die dunkelsten Winkel Aventuriens, wo die Namen der Gtter ungehrt im Nichts verhallen: die Schattenlande.

Kurzbeschreibung Die Spur der mysterisen Traumsteine endet in Elenvina und Adaras wichtigster Zeuge, der ausgestoene Bannstrahler Wulf, weigert sich zu reden. Als er aus dem Inquisitionsturm entkommt, nimmt die Geweihte des Diebesgottes gemeinsam mit dem Magier Faisal und dem Novizen Ragnar seine Spur auf. Die abenteuerliche Verfolgungsjagd fhrt die ungleichen Gefhrten bis in die dunkelsten Winkel Aventuriens, wo die Namen der Gtter ungehrt im Nichts verhallen: die Schattenlande.