

(Ebook free) DSA 61: Westwrts, Geschuppte!: Das Schwarze Auge Roman Nr. 61

DSA 61: Westwrts, Geschuppte!: Das Schwarze Auge Roman Nr. 61

Von Karl-Heinz Witzko

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #106550 in eBooksVerffentlicht am: 2015-01-22Erscheinungsdatum: 2015-01-22File Name: B00SL00BDW | File size: 44.Mb

Von Karl-Heinz Witzko : DSA 61: Westwrts, Geschuppte!: Das Schwarze Auge Roman Nr. 61 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised DSA 61: Westwrts, Geschuppte!: Das Schwarze Auge Roman Nr. 61:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Aventurien aus Achaz-Perspektive...Von Ziska-Marlen Luref... bekommt man nicht so hufig zu sehen. Um so mehr begeistert Karl-Heinz Witzkos launige Story um junge Achaz auf groer Fahrt. Witzig und mit Liebe zum Detail geschrieben, unerwartete Wendungen, maraskanischer Wahnsinn...1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Der auergewhnlichste DSA-RomanVon Havel28"Westwrts, Geschuppte!" war Witzkos letzter Roman fr die

aventurische Spielwelt und hlt wie immer viele Anspielungen fr den Kenner seines Werks bereit. Da es schon viele Rezensionen gibt, mchte ich nicht mehr auf den Inhalt eingehen und nur beschreiben, was diesen Roman fr mich zu etwas Besonderem macht. Da ist zum einen die Bandbreite des Anspielungsreichtums: Einige Anspielungen werden nur Kenner des Witzko'schen Gesamtwerks, insbesondere der Trilogie um Knig Dajjins Leben in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, goutieren knnen. Eine weitere Humorebene erschliet sich nur den Kennern der aventurischen Spielwelt. Und es gibt Szenen, die alle Rollenspieler ansieren werden, etwa wenn die neugierigen Marus in einer Szene jede Blumenvase in einem Palast umdrehen, um zu sehen, ob sich etwas Interessantes darin verbirgt. Selbst fr den gar nicht mit Fantasy und Rollenspiel vertrauten Leser hlt der Roman aber immer noch so viel Situationskomik, Sprachwitz und skurrille Einfle bereit, dass sich das Lesen unbedingt trotzdem lohnt. Denn das wichtigste: "Westwrts, Geschuppte!" ist viel mehr als Slapstick, Parodie oder ein Stilexperiment, es ist auch ein Roman mit atmosphrischer Tiefe. Witzko hat mit seinen Marus keine Karikaturen geschaffen, er stellt uns Wesen vor, die mit humanem Befinden nicht viel zu tun haben, weder Angst im menschlichen Sinn kennen (stattdessen - als einziges - die Angst, nach dem Tod nicht gefressen zu werden) noch unsere moralischen Werte teilen und dennoch durchgehend glaubwrdig und lebendig wirken. Dass es ihm gelingt, aus menschenfressenden Wutechsen Sympathietrger zu machen, die dem Leser ans Herz wachsen, ist seine grte Leistung. Sicher trgt dazu der Kunstgriff bei, dass der Roman in indirekter Rede aus der Sicht eines Marus geschrieben ist. Das geschilderte barbarische und unreife Verhalten der jungen Echsen bildet so einen reizvollen Kontrast zur gehobenen Ausdrucksweise des Erzhlrs. Dieser Roman htte es eigentlich verdient, als hbsch aufgemachtes, regelmig nachgedrucktes Hardcover in der allgemeinen Reihe eines groen Verlags zu erscheinen. Da er aber als Taschenbuch mit einem uerst unpassenden Umschlagbild erschienen ist, als 61. Band der DSA-Romanreihe und in gedruckter Form lngst nur noch antiquarisch erhltlich, ist er ein echter Geheimtipp. (Wobei sich der Geheimtipp inzwischen wohl rumgesprochen hat, sonst wre der Gebrauchtpreis bei und andernorts wohl niedriger...) Zum Glck gibt es dieses Glanzstck jetzt wenigstens als eBook fr einen recht gnstigen Preis zu entdecken! 10 von 10 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Familie Sturmfels auf Reisen Von Michael Mingers Direkt einmal vorweg, dieser Roman ist ein Glanzstck unter den aventurischen Romanen! Es sprudelt ber vor ungewöhnlichen Settings, Helden" und dem herrlichen Schreibstil. Irgendetwas verluft hier nicht so, wie in den anderen DSA-Romanen, mag der aufmerksame Leser sicherlich schon nach den ersten Seiten bemerkt haben. Zum einen ist es eine Ich-Erzhlung im Konjunktiv, was zunchst den Einstieg schwierig macht. Dann heiien die Helden" der Erzhlung alle Alrik. Alrik ist der wohl am meisten verwendete Vornahme auf dem Fantasy Kontinent Aventurien. In Verbindung mit dem hufigsten Nachnamen Sturmfels" wird er auch gerne als Deckname genutzt. Wenn nun acht Gestalten auftauchen und sich als Alrik, Alrik, Alrik, Alrik, Alrik, Alrik, Alrik und Alrik ausgeben mag man sich am liebsten vor Lachen auf dem Boden kugeln. Aber warum sind diese Helden" nun so seltsam in ihrer Namensgebung und Lebensweise? Nun, es sind keine Menschen. Es sind Marus, alte Echsenwesen, welche die Welt der Menschen, mittels magischer Maskierung, erkunden wollen. Da ihr ganzes Wissen der Menschlichen Kultur nur auf den Berichten einiger Spher beruht, fhrt dies natrlich zu einigen Missverstndnissen. Deswegen denken sich die Marus auch nichts dabei sich, ungeachtet des Geschlechts, alle Alrik zu nennen. Noch besser wird es allerdings, wenn sie in menschlicher Gestalt alten Echsenmenschengewohnheiten nachgehen, z.B. bei Regen auf der Strae zu liegen oder dicht gedrngt zu schlafen. Besonders das letztere fhrt zu einer der bizarrsten und lustigsten Szenen des Romans. Allgemein lebt das Buch von der Absonderlichkeit der Maru Helden und ihrem Verhalten in der Gesellschaft der Menschen. Es ist faszinierend zu lesen, wie eine, fr den Leser, vllig natrlich dargestellte Kultur, auf einen Maru wirkt. In eben dieser Gesellschaft gelingt es ihnen aus Zufall, zu dem zu werden, was man gemeinhin als Helden" bezeichnet. Hierbei ist auch hier und da, immer wieder ein gelungener Seitenhieb auf das Rollenspiel und seine Spieler zu bemerken. So halten die Marus es fr eine gewhnliche Ttigkeit, Huser zu betrachten, oder die Bewohner zu bitten sich in ihren Husern umsehen zu knnen. Die Handlung ist sehr unterhaltsam und beschreibt die Reisen der Marus und ihre Erkundungen. Die vier jungen Schler, zu denen auch der Ich-Erzhler gehrt, werden dabei von vier Mentoren begleitet, die magisch aktiv sind und auf sie aufpassen sollen. Da ihr anfnglicher Plan das Meer zu durchwatzen (keiner wusste so recht was ein Meer berhaupt ist!) gescheitert ist, mssen sie sich ein Schiff suchen. Durch einige Magischen Tricks gelingt es ihnen einen Kapitn zu berreden". Allerdings sinkt das Schiff auf der Reise und die Schler werden von ihren Mentoren getrennt. Sie gelangen in eine grere Stadt und schlagen dort im Elendsviertel ihr Lager auf. Dort werden sie dann durch ein Reihe von Zufllen zu Btteln. Sie erledigen heldenhafte Auftrge, wie etwa die Zerschlagung eines Menschenhndlerlings oder die Rettung des Schweins Putzi-Putzi". Doch zuviel sei hier nicht verraten... Das enthaltene Kartenmaterial am Anfang des Romans hilft, den berblick ber die Reisen der Marus zu behalten. Besonders die Vergrerte Karte des Sdzipfels des Kontinents, wo die Gruppe meist unterwegs ist, ist dabei ntzlich. Der Glossar, die Zeittafel der Echsischen Geschichte und die Namensliste der vorkommenden Charaktere hilft, wegen der seltsamen und komplizierten Maru-Namen ungemein. Das Cover ist, wie leider bei den meisten Bnden seit dem neuen Layout, schlecht. Jemand (Ralf Miller?) steht entschlossen und gerstet im oberen Teil des Bildes, nur sein Oberkrper ist zu sehen. Darunter ein Drachenschiff auf sturmgepeitschter See. Tja, was soll das? Na ja... kommt ja auf den Inhalt an... Dieses Roman bietet allerbeste Unterhaltung und das bei einem anspruchsvollem Schreibstil! So was ist man von Romanen der DSA-Reihe kaum

gewohnt! Ein Juwel, nicht nur für Fans der Reihe und Rollenspieler! Muss man gelesen haben!

Kurzbeschreibung
Für den Kapitän sahen wir aus wie Seinesgleichen. Er ahnte nicht, dass unsere Körper mit Schuppen bedeckt waren. Ich gab mich hochmütig. "Selbstverständlich sind wir zur See gefahren! Ich kenne alle dreizehn Meere." - "Dreizehn?", wiederholte der Kapitän. "Ich zähle nur die bedeutenderen", behauptete ich frech. In Wahrheit hatte keiner unseres Volkes je die See erblickt. Ich hatte gar gedacht, wir müssten durchs Wasser waten, um ins Goldenland zu gelangen. Tatsächlich kam alles anders ...
de
"Einundsechzigster Roman aus der aventurischen Spielewelt", dieser Satz auf der Umschlaginnenseite bringt nicht unbedingt für qualitativvolle Fantasy. Zur Beruhigung vorweg: Karl-Heinz Witzko ist ein echter Goldnugget im Flusssand der "Romane zum Rollenspiel". Die ersten Seiten dürften bei unbedarften Leser etwas Verwirrung stiften: Icherzähler der Geschichte ist ein gewisser Alrik, der mit seinen Vettern Alrik, Alrik und Alrik vergeblich versucht, einer Auseinandersetzung mit bellaunigen Gardisten zu entgehen, nicht ohne sie dabei als Kothaufen zu titulieren. Die Unbedarftheit der Alriks in Bezug auf unter Menschen allgegenwärtige Gepflogenheiten erklärt sich bald daraus, dass es sich bei ihnen abgesehen von ihrer uralten Erscheinung nicht um Menschen handelt, sondern um Marus, krokodilähnliche Echsenwesen. Magisch getarnt haben sie ihr auserhalb der Zeit gelegenes Tal verlassen, um über das Meer ins ferne Goldenland zu reisen. Dass K'Kessu, so der wirkliche Name des geschuppten Helden, annimmt, man könne durchs Meer hindurchwaten, geht noch zu den kleineren Fehleinschätzungen, die die Marus von der Welt auserhalb ihres Tals haben. Witzko nutzt seine Prämisse, um zunehmend skurrile Episoden aneinander zu reihen, in denen die durchaus etwas selbstgerechten Marus ihre Betrachtungen über die Menschheit zum besten geben, wobei sich durchaus Gelegenheit zu so manchen philosophischen Anspielungen findet. Der Roman entwickelt sich zu einer umgedrehten Entdeckungsgeschichte, in der die Marus außerirdischer erscheinen als so manche ihrer Vettern aus der SF-Literatur. Und trotz der verschrobenen Erzählperspektive ist Westwärts, Geschuppte wegen seiner geradlinigen und durchweg unterhaltsamen Handlung sogar zugänglicher als Witzkos vorangegangene DSA-Romane. Einziges Manko des Buches ist der etwas zu geratene letzte Teil, der zu einem abrupten Ende führt, das den Eindruck erweckt, der Autor hätte einfach die Lust an seinem Experiment verloren. Witzkos Romane sind übrigens durch zahlreiche Querverweise verbunden. So ist mittlerweile aus der Insel Maraskan, über die er sich offenbar als Autor die Alleinherrschaft gesichert hat, fast schon eine Fantasy-Welt innerhalb der Fantasy-Welt geworden. Auch für nicht Rollenspieler ist ein Blick ins Land der Bruderschwester allemal lohnend. Was Witz, Stil und Ideenreichtum angeht, muss Witzko sich mit Sicherheit hinter keinem aktuellen deutschen Fantasy-Autor verstecken. Das Einzige, was an seinem neuen Roman versteckt geht, ist das Titelbild, dem hiermit der Sonderpreis "Selten Unpassend" verliehen sei. --Jakob Schmidt
Kurzbeschreibung
Für den Kapitän sahen wir aus wie Seinesgleichen. Er ahnte nicht, dass unsere Körper mit Schuppen bedeckt waren. Ich gab mich hochmütig. "Selbstverständlich sind wir zur See gefahren! Ich kenne alle dreizehn Meere." - "Dreizehn?", wiederholte der Kapitän. "Ich zähle nur die bedeutenderen", behauptete ich frech. In Wahrheit hatte keiner unseres Volkes je die See erblickt. Ich hatte gar gedacht, wir müssten durchs Wasser waten, um ins Goldenland zu gelangen. Tatsächlich kam alles anders ...