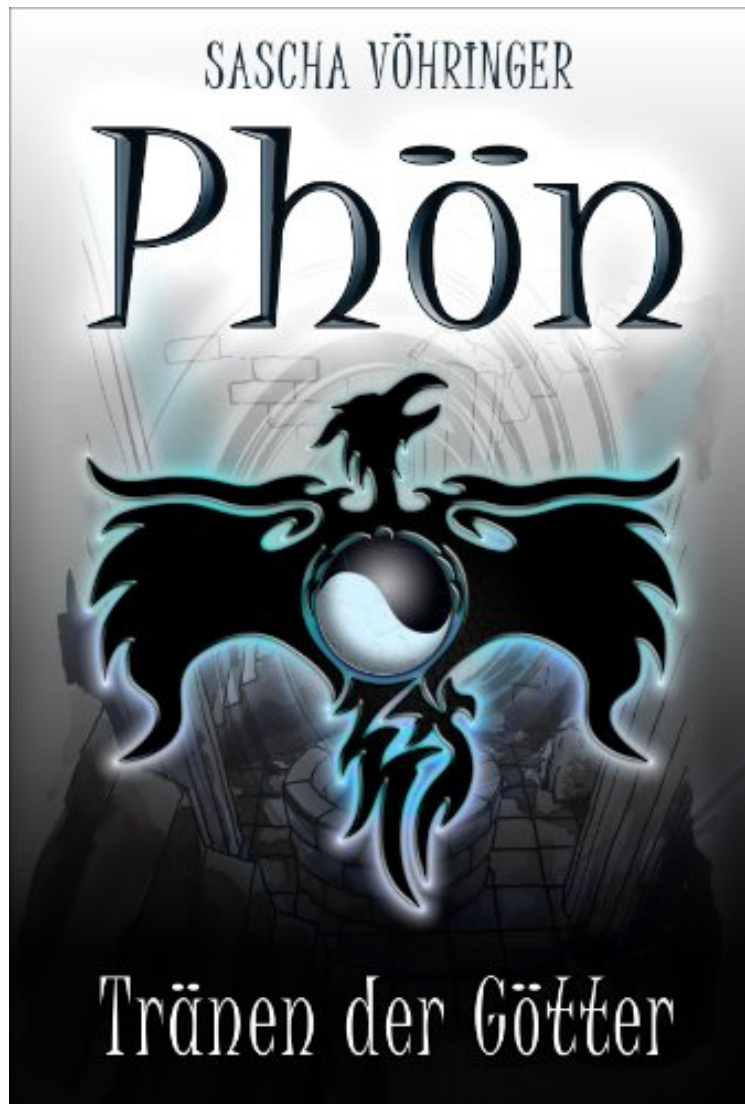


(Read download) Phn - Trnen der Gtter (Die Phn Saga 1)

Phn - Trnen der Gtter (Die Phn Saga 1)

Von Sascha Vhringer

**Download PDF / ePub / DOC / audiobook / ebooks*



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #43375 in eBooksVerffentlicht am: 2013-12-27Erscheinungsdatum: 2013-12-27File Name: B00CDTDUNK | File size: 62.Mb

Von Sascha Vhringer : Phn - Trnen der Gtter (Die Phn Saga 1) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Phn - Trnen der Gtter (Die Phn Saga 1):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Leider gar nicht meins. Eher was fr jngere und Fantasyneulinge.Von CustomerIch lese gerne und viel und auch viel Fantasy. Daher bin ich immer auf der Suche nach neuen Lesestoff und neuen talentierten Autoren. Dank Prime ist dies ja auch ohne Extrakosten mglich, da kann man auch mal was neues ausprobieren und die eingetretenen Pfade verlassen.Auch Phn - Trnen der Gtter habe ich ber Prime-Leihe bezogen.Zum Einen, weil mir die Kurzbeschreibung gefallen hat zum

Anderen wegen der durchweg positiven Kritiken. Leider stimme ich nicht mit den bisherigen Rezensenten überein. Ich muß vorab eingestehen, ich habe das Buch leider nicht bis zum Ende gebracht, von daher kann ich nur den gelesenen (nicht all zu groen) Teil beurteilen, eine Inhaltsangabe muß daher entfallen, ein wenig werde ich auf den Inhalt des Gelesenen eingehen, um meine Kritikpunkte zu verdeutlichen, von daher Spoileralarm. Ein anderer Rezensent hat sinngemäß geschrieben, da er den Anfang auch etwas schwächer fand und den Rest gut, es mag also sein, da das Buch stärker wird und es mein Fehler ist, da ich zu früh aufgegeben habe. Die eine oder andere Passage finde ich auch ganz gelungen und auch die Idee die dem Buch zugrunde liegt hat mir gefallen, allerdings gibt es für mich einfach zu viele Unstimmigkeiten und grundlegende Ansprüche die ich an ein Fantasybuch haben werden nicht erfüllt. Den Schreibstil finde ich recht einfach, was für sich noch kein K.O. Kriterium ist, einige stärkere Passagen deuten zudem Potential an. Dafr, da ich das Buch nicht zu Ende gebracht habe, ist der Schreibstil eher nebensächlich. Deutlich mehr gestört hat mich der "Umgangston" der Figuren untereinander. Einige Unterhaltungen hätte ich eher auf irgendwelchen heutigen Schulhöfen denn in einer mittelalterlichen Fantasywelt erwartet und fand die auch manchmal etwas verkleinert vorpupert, sorry. Mir persönlich fällt es auch schwer, mich gedanklich an einen reichen und mächtigen Knigshof zu versetzen. Der die erste dahergelaufene Lehrerin einstellt, ohne die Referenzen zu prüfen. Im Gespräch direkt vor dem ersten Unterricht verplappert sich die Lehrerin auch noch, dem Knig ist nun klar, die Person vor ihm ist eine Lügnerin und hat keine der angegebenen Stellen in Knigshäusern jemals inne gehabt und weiß auch über die Politische Landschaft nicht viel. Dann darf die neue Lehrerin die geliebte Tochter noch im Nebensatz mit einem gemurmelt "Nuttig" begreifen (Nebenbei, wie alt ist diese schulpflichtige, nuttige Prinzessin mit den zwei hervorstechenden Merkmalen eigentlich, kommt das noch raus?). Ja, so einer Person vertraut jeder Knig seine einzige (?) Erbin gerne an. Das ganze war wohl lustig gemeint, ist bei mir nicht angekommen, war aber nur das erste Symptom dessen, was mich wirklich gestört hat. An jeder Ecke merkt man, da der Autor von einem PC-Spiel, bzw. dessen Storyschreiber inspiriert ist und wie ein PC-Spiel scheint mir auch das Buch aufgebaut zu sein. Es gibt die Helden mit einer Aufgabe, wenn die richtigen Knöpfe gedrückt werden ist das Problem erledigt und das neue Level kann beginnen. Die Lösungen sind dabei eher simpel und nicht sehr realistisch (ja, ich erwarte Realismus, auch wenn es eine Fantasywelt ist). Die NPCs scheinen nur zur Dekoration zu dienen und haben keine eigenständige Handlungsfähigkeit. Das ist ein schon manchmal mit einem großen Fragezeichen im Gesicht zurück. Aber der Reihe nach. Mal sehen ob ich den Handlungsstrang noch zusammen bekomme, also Vorsicht ab jetzt der nächste Spoiler. Das Land ist, dank des wohlwollenden Knigs, groß, reich und mächtig. Die Stadt ist ein Hingucker und mitten drin das prächtige Schloß. Nun hat das Schloß einen Kerker. Im Kerker sitzen 2 mehr oder weniger mysteriöse Häftlinge, diese wollen aus bestimmten Gründen ausbrechen. Dazu wird etwas feuchtes Matratzen-Stroh mit zwei Feuersteinen, die ein Häftling dabei hat, entfacht, es qualmt mächtig. Die Wache rennt daraufhin mit der Neuigkeit "es brennt im Kerker" zum Knig. Der Knig entscheidet, ok, auch wenn es Häftlinge sind, verbrennen sollen die doch nicht, nun setzt sich der zufällig anwesende General in Bewegung, rennt an den 2 Wachen vorbei, die hilflos vor dem Kerkereingang stehen, erreicht die Zelle, kann diese noch aufschließen und bricht (mit Rauchvergiftung?) zusammen. Die Häftlinge können nun aus Ihrer Zelle heraus spazieren und bedienen sich an der Waffe des Generals. Zwischenzeitlich ist die Prinzessin, die auch zufällig beim Knig war, besorgt dem General hinterher, auch an den hilflosen Wachen vorbei und fällt den nun bewaffneten Häftlingen in die Hände. Zusammen mit der Prinzessin gehts für die Häftlinge nun zum Kerkerausgang. Der inzwischen eingetroffene Knig wird nun mit dem Wohlergehen der Prinzessin erpresst. Der Knig gibt sofort nach, die Tore werden geöffnet, die Ex-Häftlinge samt Prinzessin spazieren hinaus, Level bestanden, Spielstand speichern, Schnitt, Zwischensequenz. Ja, so funktioniert ein PC-Spiel. Funktioniert so ein Fantasyroman? Für mich nicht. Wenn man die Passage mal kritisch begutachtet, stoße ich auf einige Punkte, die mich ernsthaft stören. Angefangen damit, der Kerker dieses großen Knigsstadt hat genau ZWEI Häftlinge und 3 Kerkermeister? Ernsthaft? Entweder ist Phn eine extrem gesetzestreue Welt oder die Ordnungshüter von Phn sind extrem unterbelichtet. Da ein Häftling sowohl ein Schmuckstück wie auch zwei Steine praktischer Weise mit in die Zelle nehmen durfte, scheint letzteres zuzutreffen. Die Verwendung von Steinen als Waffe und der eventuelle Wert von Schmuckstücken scheint sich zu den Ordnungshütern noch nicht rumgesprochen zu haben. 2 Häftlinge in eine Zelle, wenn es handelsüblich in einem Kerker mehr als eine Zelle gibt, nun, geschenkt. Dann brennt im Kerker und das einzige, was getan wird ist einen Lufer zum Knig zu schicken? Prinzessinnen die einfach durchgelassen werden, obwohl es brennt und der General lngst hätte zurück sein müssen? Ja, ja, NPCs haben halt kein eigenständiges Handeln. Dann dieser unerklärlich selektiv angreifende Qualm. In der Zelle wird ein Feuer entfacht, die Insassen sitzen minutenlang im Qualm, warten, spazieren munter aus der Zelle und der General fällt drauen vor der Tür um? Da hätte es dem Autor gut getan, sich mal mit dem Verhalten von Feuer zu beschäftigen. Das ist schon schwer verdaulich. Dann am Ende der Cut nach dem Entkommen aus dem Kerker. Die Entführer sind aus dem Schloß raus und das wars? Keine Verfolgung, keine Beobachtung, nichts? Muß wirklich erst der General zu sich kommen, bis behaut was in die Richtung passiert? Wirklich sehr einfach gelöst. In der Zwischensequenz können es sich die Entführer sogar leisten, die verwöhnte Prinzessin in einer illegalen, gut besuchten Kneipe im Schankraum vor aller Augen zu präsentieren und sogar stehen zu lassen, weil diese ein Einzelzimmer haben will. Sie bekommt aber nur die Wahl zwischen Gemeinschaftszimmer oder Schankraum. Sie wählt freiwillig das Gemeinschaftszimmer. Ja, nee, ist klar. Nicht der kleinste Fluchtversuch, kein Kontaktversuch zu den Anwesenden, nichts? Was denkt eigentlich der durchschnittliche

Untergrundkneipenbesucher, wenn zwei zwielichtige Gestalten mit der Tochter des reichen, mächtigen und beliebten Königs unverhofft reinschneien? Hat keiner eigene Ziele und Bedürfnisse? Keiner, der Angst vor dem König hat, keiner, der auf eine Belohnung spekuliert, keiner, der denkt, er könnte selbst ein Lösegeld fordern, wenn er nur die Prinzessin selbst in die Finger bekommt? Ach, ich vergaß, NPCs denken nicht, sind ja nur Bildschirmfler. Ich muß noch erwähnen, daß dies nur ein Handlungsstrang ist, nur war es derjenige, der mir extrem aufgestoßen ist, viel weiter habe ich es dann auch nicht geschafft. Als die Prinzessin auf der Welt Phn, die aus Städten und Ländern besteht, die es auf der realen Welt nicht gibt ein neuzeitliches Prinzessin-Stockholm-Syndrom vom Entführer an den Kopf geworfen bekam wars dann endgültig vorbei. Da hab ich aufgegeben. Auch Pratchett, der hier schon in einem Atemzug mit dem Autor genannt wurde, verwendet Begriffe aus der heutigen Zeit, ich weiß. Allerdings werden diese Begriffe von Pratchett sorgfältig und liebevoll in die Handlung eingeführt oder umschrieben, das passt dann in die Welt, hat Charme und ist witzig. Ein gedankenlos fallengelassenes Stockholm-Syndrom finde ich weder witzig noch passend, nur strend. Wer damit leben kann, einen Fantasy-Roman im Stile eines Computerspiels zu lesen, der kann diesem jungen Autor gerne eine Chance geben. Für mich wars nichts aber ich denke, ich gehöre weder zur Zielgruppe noch zum Zielalter, sprich ich bin wohl zu alt und voreingenommen. Ich denke jüngere Leser, vielleicht auch eher Fantasy-Anfänger werden mehr Freude an dem Buch haben. 1 Stern für die Idee 1 weiterer weil ich mich bei jedem mutigen neuen Autor freue und weil ich so unfair war, das Buch nicht zuende gelesen zu haben und es trotzdem bewerte. Wer weiß, vielleicht hätte es ja sonst noch mehr gegeben, Zusammen 2 Punkte also von mir 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Nichts Aufregendes... Von Sarah Neuroth fand es leider nicht so toll... Irgendwie verwirrend wegen den ganzen Zeit und Ortswechsel. Ich hatte nie ein Problem das Buch aus der Hand zu legen, was leider kein gutes Zeichen ist :(3 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ich war sehr positiv überrascht Von Nuphar Die Geschichte konnte mich fesseln. Die Charaktere waren anschaulich beschrieben. Auch die Welt und die unterschiedlichen Völker dieser Welt und ihre Sicht auf ihre Welt und ihrer Rolle in dieser. Neben der eigentlichen Handlung wurde immer wieder zum Nachdenken bei Licht und Dunkelheit angeregt und die Tatsache, dass das eine nicht ohne das andere existieren kann. Wie andere Rezensenten bemerkten, gab es einige, sehr wenige und ganz kurze Abschnitte, in denen der Autor etwas zu viel erklärte. Mich haben sie ein bisschen an die berühmten Funoten bei Terry Pratchett erinnert. (Vielleicht wären Funoten wirklich eine Idee, denn die Stellen waren manchmal wirklich witzig, haben aber den Lesefluss gebremst.)

Kurzbeschreibung Der Start der Fantasy Saga in vollständig bearbeiteter 2. Auflage Kurzbeschreibung Durch einen heiligen Krieg wird die Magie auf der Welt Phn fast gänzlich vernichtet und die verbliebenen Magier fristen aus Angst vor der Kirche auch Jahre später noch ein Dasein in Abgeschiedenheit. Unfreiwillig trifft der Waisenjunge Picardo inmitten dieser Zeiten auf den verschlagenen Schattenmagier Lucius, mit welchem er sich auf eine Reise begibt, um das Geheimnis seiner Herkunft zu ergründen. Picardo ahnt nicht, dass ihn dieses Vorhaben der Gewalt der skrupellosen Kirche aussetzen wird und er schon bald den Mut aufbringen muss, sich sowohl dem Licht als auch der Finsternis entgegen zu stellen. Lektorenstimmen Sascha Vhringer entführt seine Leserschaft in eine schillernd phantasievolle Welt mit skurrilen Figuren und fiesem Widersachern und lässt die Herzen von Fantasy-Fans höher schlagen. Der Autor kombiniert High- und Urban-Fantasy und bringt zeitgenössische Themen wie Religion, Energieabbau und Rassenkonflikte mit ein. Phn ist eine humorvolle und fesselnde Welt, die sich mit den Erkenntnissen der Charaktere weiterentwickelt und einige Überraschungen bereithält. Kurzbeschreibung Der Start der Fantasy Saga in vollständig bearbeiteter 2. Auflage Kurzbeschreibung Durch einen heiligen Krieg wird die Magie auf der Welt Phn fast gänzlich vernichtet und die verbliebenen Magier fristen aus Angst vor der Kirche auch Jahre später noch ein Dasein in Abgeschiedenheit. Unfreiwillig trifft der Waisenjunge Picardo inmitten dieser Zeiten auf den verschlagenen Schattenmagier Lucius, mit welchem er sich auf eine Reise begibt, um das Geheimnis seiner Herkunft zu ergründen. Picardo ahnt nicht, dass ihn dieses Vorhaben der Gewalt der skrupellosen Kirche aussetzen wird und er schon bald den Mut aufbringen muss, sich sowohl dem Licht als auch der Finsternis entgegen zu stellen. Lektorenstimmen Sascha Vhringer entführt seine Leserschaft in eine schillernd phantasievolle Welt mit skurrilen Figuren und fiesem Widersachern und lässt die Herzen von Fantasy-Fans höher schlagen. Der Autor kombiniert High- und Urban-Fantasy und bringt zeitgenössische Themen wie Religion, Energieabbau und Rassenkonflikte mit ein. Phn ist eine humorvolle und fesselnde Welt, die sich mit den Erkenntnissen der Charaktere weiterentwickelt und einige Überraschungen bereithält.