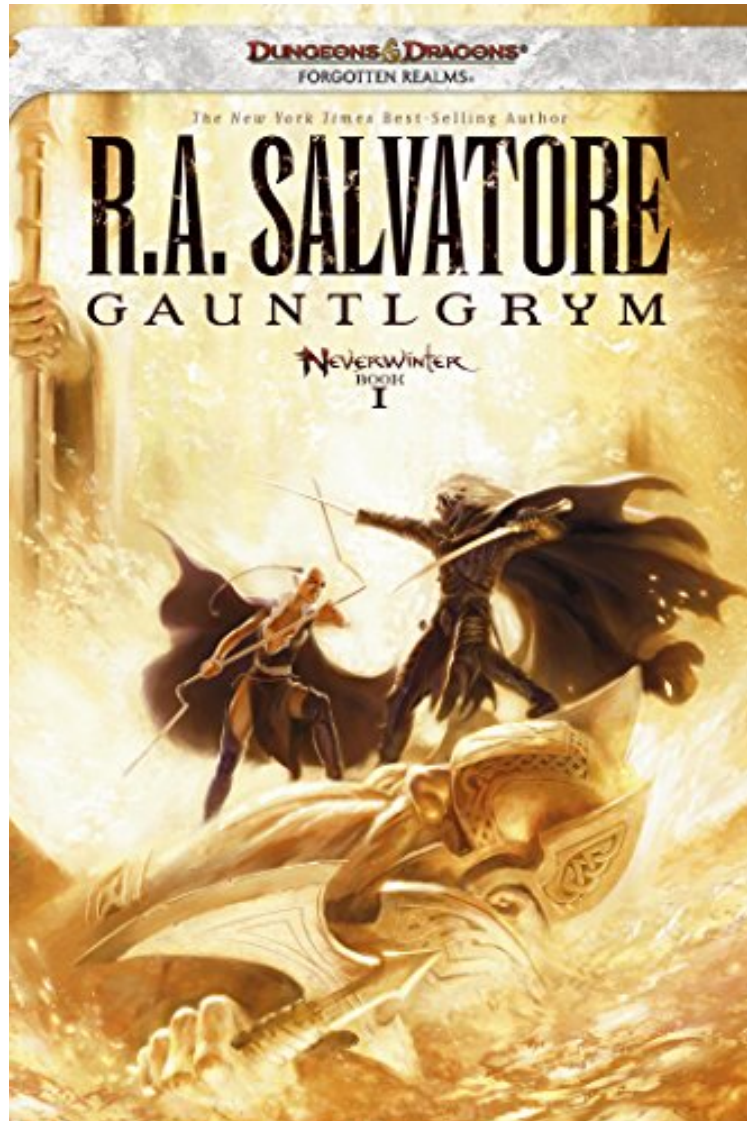


[Download] Gauntlgrym: Neverwinter Saga, Book I (The Legend of Drizzt)

## Gauntlgrym: Neverwinter Saga, Book I (The Legend of Drizzt)

Von R.A. Salvatore

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



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #169397 in eBooksVerffentlicht am: 2010-10-05Erscheinungsdatum: 2010-10-05File Name: B003WUYOTI | File size: 69.Mb

**Von R.A. Salvatore : Gauntlgrym: Neverwinter Saga, Book I (The Legend of Drizzt)** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Gauntlgrym: Neverwinter Saga, Book I (The Legend of Drizzt):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen7 von 7 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein toller Neuanfang!Von HotzenplotzGauntlgrym ist der Beginn weiterer Abenteuer des berhmtesten Dunkelelfen Drizzt Do Urden.Die Hauptprotagonisten des Buches sind zum Teil aus Vorgngerwerken Salvatores bekannt (Drizzt, Jarlaxle, Bruenor, Athrogate), zu einem groen Teil aber auch neu (die Elfenkriegerin Dhalia und einige schn

beschriebene "Bsewichte"). Im Gegensatz zu "Ghostking", in dem mir der Umgang mit dem nahenden Tod von Regis und Catti-brie aufgesetzt wirkte, entfaltet sich die Trauer in "Gauntlgrym" auf schaurig-schne Weise. Der Tod der langjährigen Freunde von Drizzt und Bruenor wird dem Leser an vielen kleinen Stellen nhergebracht. Da der Leser die Helden der Halle lange Zeit selbst begleiten durfte, wird er diese Trauer um Wulfgar, Catt-brie und Regis am eigenen Leib erspüren. Bei Catti-Brie und Regis hat man ja im letzten Buch ("Ghostking") den Tod miterlebt. Etwas schade ist, dass man bei Wulfgar und seiner Zeit in der Zauberpest nichts erfährt. Es ist aber davon auszugehen, dass er, wenn nicht im Kampf, dann an Altersschwäche gestorben ist, denn Gauntlgrym vollführt einige große Zeitsprünge (dazu gleich mehr). Wieder schafft es Salvatore, seinen Helden Drizzt verändert und spannend zu zeigen. Durch den Tod seiner geliebten Frau und seiner Freunde ist aus ihm wieder mehr der kltere, wenig mitfühlende, Jäger geworden (wie schon zu Beginn der "Transitions-Reihe", als er Bruenor für tot hielt). Das Leid der altersresistenteren Rassen wie Drow und Zwerge wird einem durch die Trauer und Verbissenheit von Drizzt und Bruenor deutlich gemacht. Der düstere Dunkelelf, schtig nach Kampf, brutaler als zuvor, hat mir gut gefallen. Die neu eingeführte Elfenkriegerin Dhalia ist zwar typisch Salvatore nahe an der Bertreibungsgrenze, doch nicht zuletzt wegen ihrer einzigartigen Waffe und ihrer eigenwilligen Art schon jetzt meine Favoritin. Ich hoffe, dass man von ihr noch mehr lesen wird. Ein Attentat Barrabus der Graue hat auffallende hnlichkeiten mit einem gewissen Entreri, der aber natürlich aufgrund der Zeitsprünge lngst nicht mehr leben dürfte. Die Story ist nicht besonders überraschend, aber im Rahmen einer Fantasygeschichte trotzdem gut. Letztendlich geht es natürlich um die alte Zwergenbinge Gauntlgrym, die zu finden Bruenors letzter großer Lebenswunsch ist. Gut finde ich, dass man die Katastrophe um Niewinter durch die Augen der Antagonisten und Protagonisten selbst miterlebt (oft ist es ja so in Fantasygeschichten, dass das Erwachen des Bsen für den Leser eher mittelbar abluft, hier ist er aber mittendrin!). Zu den Zeitsprüngen. Es gibt mehrere Zeitsprünge in dem Buch, es müssten drei an der Zahl sein. Es geht hier nicht um Monate, sondern um Jahrzehnte. Es könnte sein, dass mancher Leser davon etwas abgeschreckt wird. Das ist aber nicht nötig. Die Zeitsprünge sind einfach ein Mittel, um die Legende um Drizzt Do Urden auf ein neues Level zu heben. Natürlich könnte man sagen, dass man die Geschichten um die Abenteuer vermisst, die Drizzt und Bruenor während der Jahrzehnte erleben (denn von Abenteuern ist durchaus die Rede). Dieser Gedanke kam mir auch. Andererseits könnten bei diesen Zwischenzeiten immer noch tolle Bücher geschrieben werden. Insbesondere aber zu dem ersten Teil der Reise auf der Suche nach Gauntlgrym hätte ich mir etwas mehr versprochen (die Geführten Drizzt und Bruenor brechen mit Nanfoodle dem Gnom, Pwent und einer halborkischen Priesterin auf). Statt dessen wird dann wieder ein Zeitsprung eingeführt und die Geschichte geht weiter, nach dem Nanfoodle und die Priesterin lngst nicht mehr Teil der Gruppe sind. Fazit: Tolle neue Charaktere, eine gute Story mit einem furiosen Finale und altbekannte Helden, die nicht langweilig geworden sind. Mal wieder ein richtiger Volltreffer von Salvatore. Absolute Kaufempfehlung, ich bin gespannt auf die weiteren Teile der Reihe. 5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Good-bye Geführten von Mithril Halle und Hallo zu neuen Abenteuern Von Naith Ich war sehr lange am Berlegen, ob ich dieses Buch mit 4 oder 5 Sternen bewerten soll. Das Buch ist auf jeden Fall deutlich anders als die anderen Forgotten Realm Romane von R. A. Salvatore. Zum einen hebt es sich durch seine insgesamt 3[4] Zeitebenen (Prolog - Teil I - Teil II [hier ist nochmal ein kleiner Sprung von 10 Jahren, der aber nicht weiter von Bedeutung ist]) von der sonst kontinuierlichen Erzhlweise Salvatores ab. Da jedoch immer die Zeiten angegeben sind und auf der ersten Seite der neuen Zeitebene mehrmals deutlich erwähnt wird, dass es einen Zeitsprung gab, gibt es keinerlei Verständnisprobleme. Genau diese Zeitspanne hilft jedoch wiederum, die Entwicklung im Gefhlschaos von Bruenor und Drizzt überhaupt erst zu verdeutlichen. Auch das Vorstellen vieler neuer Personen nimmt der Geschichte anfangs ihren Schwung (siehe weiter unten). Außerdem ist es nach immerhin gefhlten 100 Büchern schwer, sich Abenteuer von Drizzt vorzustellen ohne gleich die gesamte Gruppe der Geführten von Mithrilhalle vor Augen zu haben - oder zumindest geht es mir so... Der Prolog spielt 24 Jahre nach dem Ende von Ghostking und Bruenor, der seine Trauer nicht lnger hinter seinem Knig-sein vergraben kann, wird unruhig und beschließt ein letztes mal loszuziehen um Gauntlgrym, die grte Legende der Delzounzwerge, zu finden. Während er und Drizzt all die Jahre im ersten Teil Hhlen erforschen, braut sich sdlich von ihnen um die neue Stadt Neverwinter neues Unheil zusammen. Mitten drin: Barrabus der Graue, Sylora Salm, Alegni und nicht zuletzt Dahlia Sin'felle. Durch die Vorstellung all dieser neuen Charaktere ist der erste Teil des Buches ein wenig... unzusammenhgnd. Die Erzhlperspektive wechselt hufig und bis zum Beginn des zweiten Teils sind noch nicht alle Handlungsstrnge miteinander verknüpft, sodass die parallelen Handlungen kein richtiges Bild einer Geschichte vermitteln können. Nachdem dann jedoch alle Persnlichkeiten vorgestellt und die Handlungen verknüpft sind, geht es der gewohnt grandiosen Schreibweise Salvatores in ein weiteres groartiges Abenteuer um die Entdeckung der alten Zwergenheimat. Nach der kompletten Umgestaltung der Welt und dem Verlust von Catti-brie, Regis und Wulfgar als Hauptpersonen, musste folglich im ersten Teil der Neverwinter-Reihe einiges an Erzhlarbeit geleistet werden. Trotz dieser Notwendigkeit hat der erste Teil des Buches keine 5 Sterne verdient. Da aber der zweite berzeugt wie immer und man Bruenor einfach kein besseres Ende hätte schreiben können, muss ich einfach 5 Sterne geben. Ich freue mich auf den nächsten Band um mehr von den neuen Charakteren zu lesen. 3 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ende und Anfang Von Marius Lippert Ich bin ebenfalls der Meinung, dass es sich bei diesem Buch, bei der Suche und Rettung der antiken Zwergenstadt Gaunlgrym, um eines der besten Werke von Salvatore handelt. Nachdem

mich persönlich die ersten beiden Bände der Transition Serie nicht wirklich überzeugen konnten, stellt dieses von Anfang bis Ende spannende Buch einen tollen Kontrast zum Beginn der letzten Trilogie dar. Besonders die Entwicklung von Drizzt, der nach dem Tod seiner Frau und seines Freundes innerlich zerbrochen ist, halte ich für gut dargestellt. Sehr gut finde ich ebenfalls die neuen Figuren (besonders die Elfenkriegerin Dahlia) mit denen es Drizzt und Co. zu tun kriegen. Natürlich fehlen auch die für Salvatore typischen, detaillierten Kämpfe und Schlachten nicht. Vor allem das Kampfduo Drizzt und Dahlia sorgen hier für Faszination. Doch auch die Schilderung von Bruenor's letztem Kampf zur Rettung Gauntlgryms, ist mitreißend und bewegend. Als einzigen Kritikpunkt lässt sich anführen, dass der Leser mitten in die Handlung hinein geworfen wird und die Geschehnisse zwischen Ghostking und Gauntlgrym nur sehr punktuell erklärt werden.

Kurzbeschreibung Drizzt joins Bruenor on his quest for the fabled dwarven kingdom of Gauntlgrym: ruins said to be rich with ancient treasure and arcane lore. But before they even get close, another dwarf and dwarf pair stumbles across it first: Jarlaxle and Athrogate. In their search for treasure and magic, Jarlaxle and Athrogate inadvertently set into motion a catastrophe that could spell disaster for the unsuspecting people of the city of Neverwinter a catastrophe big enough to lure even the mercenary Jarlaxle into risking his own coin and skin to stop it. Unfortunately, the more they uncover about the secret of Gauntlgrym, the more it looks like they can't stop it on their own. They'll need help, and from the last people they ever thought to fight alongside again: Drizzt and Bruenor. Kurzbeschreibung Drizzt joins Bruenor on his quest for the fabled dwarven kingdom of Gauntlgrym: ruins said to be rich with ancient treasure and arcane lore. But before they even get close, another dwarf and dwarf pair stumbles across it first: Jarlaxle and Athrogate. In their search for treasure and magic, Jarlaxle and Athrogate inadvertently set into motion a catastrophe that could spell disaster for the unsuspecting people of the city of Neverwinter a catastrophe big enough to lure even the mercenary Jarlaxle into risking his own coin and skin to stop it. Unfortunately, the more they uncover about the secret of Gauntlgrym, the more it looks like they can't stop it on their own. They'll need help, and from the last people they ever thought to fight alongside again: Drizzt and Bruenor. über den Autor und weitere Mitwirkende R.A. Salvatore is the New York Times best-selling author of more than forty novels, including the popular Forgotten Realms series The Legend of Drizzt. He's an avid gamer, father of three, and loyal citizen of Red Sox Nation.