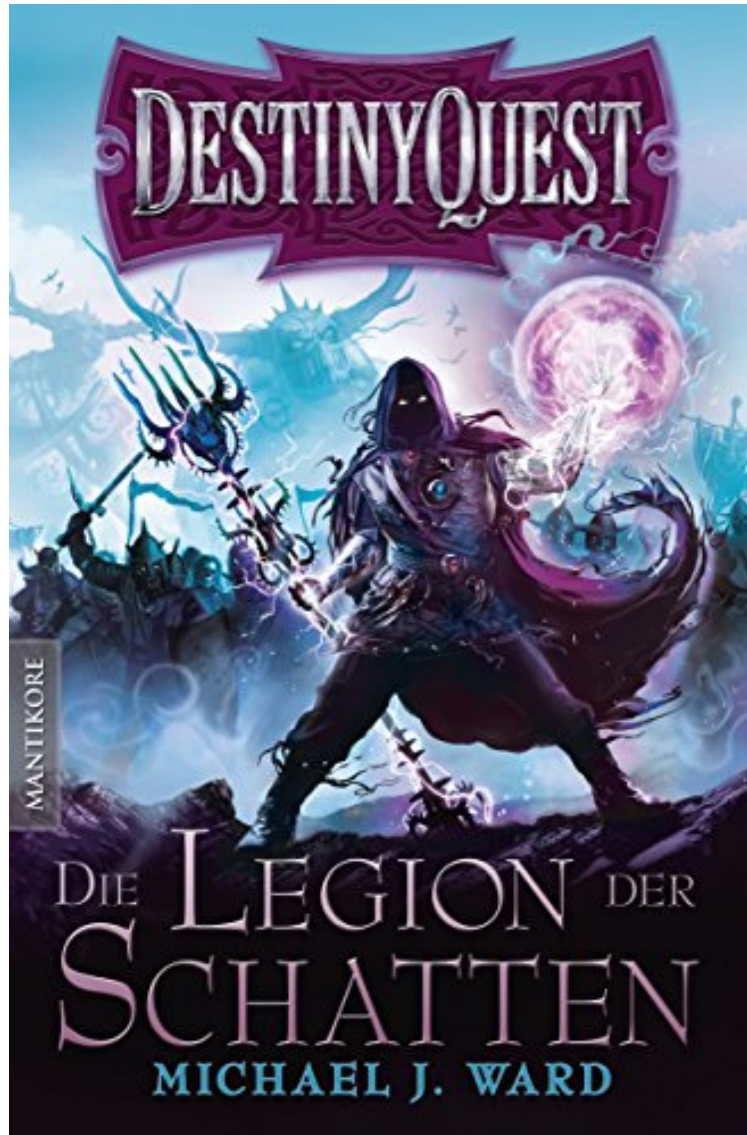


[Download] Destiny Quest 1: Die Legion der Schatten: Ein Fantasy-Spielbuch

Destiny Quest 1: Die Legion der Schatten: Ein Fantasy-Spielbuch

Von Michael J. Ward

audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #23539 in eBooksVerffentlicht am: 2015-08-25Erscheinungsdatum: 2015-08-25File Name: B014FTLAGE | File size: 27.Mb

Von Michael J. Ward : Destiny Quest 1: Die Legion der Schatten: Ein Fantasy-Spielbuch before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Destiny Quest 1: Die Legion der Schatten: Ein Fantasy-Spielbuch:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Fr Diablo-FansVon RhishaNach dem Spielen von Swen Harders Reiter der Schwarzen Sonne und Metal Heroes fiel mein Blick aufgrund der vielen guten Bewertungen auf Legion der Schatten.Schreibstil und Humor gefielen sofort recht gut,

das Questsystem ist innovativ und interessant gestaltet, indem die Geschichte nicht nur in Kapitel, sondern auch in unterschiedlich schwere Questen aufgeteilt ist. Das Lektorat allerdings ist grauenhaft. Es gibt jede Menge Rechtschreib- und Grammatikfehler, und auch Referenzen zu Abschnitten fehlen häufiger. Leider zeigten sich schon bald noch viele weitere Schwächen. Die für das Spielen benötigten Würfel sind anders als bei den meisten anderen Spielbüchern nicht im Buch gedruckt und müssen daher noch extra bereit gelegt werden. Ausrüstungsgegenstände können gefunden werden und leveln auch im Lauf der Geschichte mit, allerdings wächst der Rucksack nicht mit, weshalb man immer nur eine kleine, begrenzte Menge an Gegenständen nutzen (und mitnehmen) kann. Einmal ausgerüstete Waffen, Rüstungen oder Items lassen sich auch nicht verkaufen sondern nur vernichten. Ganze Ausrüstungssets vollständig zu finden wird dadurch fast unmöglich (und wenig erstrebenswert). Diese Gegenstände sind darüber hinaus die einzige Möglichkeit, den Charakter zu entwickeln wechseln die Gegenstände, wechseln die Fähigkeiten und Talente. Das mag zwar abwechslungsreich sein, ist auf Dauer aber eher verwirrend und nervend. Die Klassenwahl kann verändert werden, wenn man auf die entsprechenden Lehrmeister trifft. Allerdings wird damit die alte Klasse (und die dazu passenden Gegenstände) nutzlos. Schade. Das Kampfsystem ist eine einzige Würfelorgie. Reines Glücksspiel mit endlosem Würfeln, was sehr schnell nicht nur langweilig, sondern auch regelrecht frustrierend wird. Da man nicht sterben kann, sondern höchstens Gebrauchsgegenstände verbraucht, bleibt die Spannung irgendwann komplett auf der Strecke. Auch die Questen sind leider viel zu trivial. Aufgabe A führt zu Weg B oder C, welche entsprechend zu Gegner D oder E führen, welche nach dem Kampf je 3 Gegenstände fallen lassen, von denen man sich einen aussuchen kann das aber auch nur, wenn man den Gegenstand gleich ausrüstet. Hat man Pech, ist für die eigene Charakterklasse (und nur diese Gegenstände kann man praktisch nutzen) sowieso nichts Passendes dabei. Es gibt dabei auch keine Möglichkeit des taktischen Vorgehens, da es keinerlei Hinweise im Text gibt, welcher Gegner wo lauern könnte oder welcher Weg der Beste wäre. Es ist also eine reine Glückssache, ob man nun auf den einen oder den anderen Gegner trifft auf die Geschichte hat es aber sowieso keinen Einfluss. Es erinnert stark an Diablo. Man stolpert durch die Welt, kämpft beinahe grundlos gegen irgendwelche Gegner, die nach ihrem Dahinscheiden einige eher weniger nützliche Gegenstände fallen lassen, und zieht weiter. Die Story bleibt flach, und auch wenn ab und an moralische Entscheidungen getroffen werden müssen haben diese absolut keine weitreichenden Konsequenzen und keinen Einfluss auf den Verlauf der Ereignisse: die Geschichte ist reines Railroading, die Hauptstory dabei leider nicht allzu fesselnd bzw. die Nebenquests derart zahlreich und unzusammenhängend, dass man sie völlig aus den Augen verliert. Ich habe das Buch nach einer gefühlten Ewigkeit und kurz nach Beginn des dritten Kapitels für mich beendet. Fazit: Wer komplexe Geschichten wie Witcher mit vielen Entscheidungen, Konsequenzen und unterschiedlichen Enden mag sollte sich eher an Swen Harders Büchern versuchen. Wer allerdings Diablo liebt wird sehr viel Spaß mit diesem Spielbuch haben! 30 von 31 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein sehr abwechslungsreiches, spannendes und sehr gut aufgebautes Spielbuch. Von H. Allgemeines zum Thema Spielbücher: Spielbücher haben ihre Wurzeln in den 1970'er Jahren, also weit vor der Digitalisierung der Welt im Allgemeinen und der Unterhaltungsmedien im Speziellen. Ähnlich wie die artverwandten Pen-&-Paper-Rollenspiele wie 'Dungeons & Dragons' oder auch 'Das schwarze Auge' liegt der Fokus bei Spielbüchern darauf, den Fortgang der Geschichte durch eigene Entscheidungen aktiv zu beeinflussen ('willst Du links herum gehen, lies weiter bei 306, gehst Du rechts herum lies 357'). Hieraus ergibt sich eine Vielzahl von möglichen Verläufen der Geschichten, so dass man ein Spielbuch durchaus mehrmals lesen kann, ohne dass es langweilig wird. Zum Inhalt: Die 660 Seiten starke Geschichte, aufgeteilt in drei Akte mit insgesamt 939 Sprungpunkten, beginnt mit einem unter ausgeprägter Amnesie leidenden und ziemlich 'blanken' Helden. Dies hat sich schon oft als sehr gutes Konzept für Adventures, Rollenspiele und eben Spielbücher erwiesen. 'Wir' wissen nicht, wer wir sind, woher wir kommen und was das Ziel unserer Reise ist (wenn es denn eine war). Schnell ist also klar, dass wir im Verlauf der Geschichte auf jede noch so kleine Information angewiesen sein werden und dass wir alle Charaktere, denen wir begegnen, so ausführlich wie möglich mit unseren Fragen klären müssen. Die Geschichte, die sich aus dieser Ausgangsposition entspinnt (und zu der ich nicht viel mehr verraten kann ohne zu spoilern), hat mir wirklich sehr gut gefallen, entspricht einer klassischen High Fantasy Story und wird von Michael J. Ward auch zu einem überzeugenden Ende gebracht. Zum Regelwerk: Das Regelwerk zu Lesen geht recht schnell und ist vergleichsweise unkompliziert. Auch die Regeln für den Kampf, für mich eines der zentralen Elemente eines Spielbuches, sind sehr überschaubar und leicht verständlich. Vor diesem Hintergrund sollte 'Destiny Quest' auch Spielbuch-Neulinge nicht befördern. Anders als bei manchen anderen Spielbüchern und klassischen Rollenspielen gibt es bei 'Destiny Quest' keine wirkliche Charaktererschaffung. Unser Held beginnt nicht nur vom Wissen, sondern auch von seinen Eigenschaften bei Null, d.h. es gibt keinen individuellen Startwert für "Kraft Co.", der z.B. zu Beginn erwürfelt wird. Auch muss ich mich zu Beginn *nicht* festlegen, ob ich z.B. einen Krieger, einen Magier oder einen Schurken spielen will. Erstmals am Ende des ersten von drei Akten wird man gefragt, welchen Weg man diesbezüglich einschlagen will. Entsprechend bekommt der Held dann zusätzliche Lebenspunkte. Auch die Wahl des Berufes (z.B. Alchimist) erfolgt erst im Verlauf der Geschichte (die Berufe können später aber auch gewechselt werden). Abgesehen von den Lebenspunkten des Charakters, die sich sukzessive steigern, bestimmen die vier Werte für Flinkheit, Kraft, Magie und Rüstung den Erfolg des Helden. Alle diese Werte werden im Verlauf des Abenteuers über die gefundenen Ausrüstungsgegenstände verbessert (z.B. 'Schwert mit Flinkheit +2 und Kraft +3'), d.h. die Ausrüstung bestimmt, wie stark der Held ist. Meine Meinung: Die

Geschichte selbst hat mir sehr gut gefallen, ebenso wie auch der Schreibstil. Die Sprache ist Fantasy-tauglich und der Autor schafft es stets, seine Schauplätze sehr schön bildlich zu beschreiben, was für die passende Atmosphäre sorgt. Lediglich die vielen (Quest-)Nebencharaktere sind (mit Ausnahmen) zumeist sehr blass geblieben. Gut, es waren halt auch nur Nebencharaktere und das Buch ist auch so schon sehr lang geworden (und das bei kleiner Schriftgröße!).

Kommen wir nun zur 'für mich' großen 'Innovation' dieses Buches in der Spielbuchwelt: Das Konzept der 'offenen Welt'! Durch die Aufteilung in drei Akte kann sich der Leser innerhalb dieser drei Akte anhand einer Karte sehr frei bewegen und die Quests in unterschiedlicher Reihenfolge durchspielen. Selbstredend sollte man nicht gleich mit dem schwersten Quest beginnen! Die verschiedenen 'Anlaufpunkte' gliedern sich in die folgenden Segmente: 1. Ortschaften (dienen eher der Beschaffung von Informationen und Ausrüstung) 2. Speer-Quests (Schwierigkeitsstufe 1) 3. Axt-Quests (Schwierigkeitsstufe 2) 4. Morgenstern-Quests (Schwierigkeitsstufe 3) 5. Schwert-Quests (Schwierigkeitsstufe 4) 6. Legendre Monster (die kurzen 'Intermezzi' für zwischendurch!) 7. Der Endgegner (schwer, dient zum Übergang in den nächsten Akt) 8. (Bonus-Quest!)

Mir gefällt das Konzept der offenen Welt, das ich so zum ersten Mal in einem Spielbuch erlebt habe, sehr gut. Hierdurch kann man problemlos zwischendurch zu bestimmten Orten zurückkehren, um sich beispielsweise auf dem Markt im Dorf mit neuen Heiltränken auszustatten. Selbstverständlich hat dieses Konzept im Buch auch kleinere Nachteile, wie z.B. dass man halt manchmal wieder das Gleiche liest, wenn man an einen Ort zurückkehrt und dieser sich im Lauf des Spiels nicht zwingend 'weiterentwickelt'. Dies ist aber dem Medium Buch geschuldet und für mich durchaus verschmerzbar. Das Kampfsystem ist schnell erlernt und praktikabel. Einen Würfel sollte man aber stets zur Hand haben. Lediglich die Zusatzeigenschaften fand ich etwas kompliziert. Das Konzept ist etwas gewohnungsbedürftig aber durchaus interessant. Zunächst kann man die anstehenden Kämpfe problemlos ohne den Einsatz der vielfältigen Zusatzeigenschaften (eine Liste aller 150 (!) Eigenschaften findet sich am Ende des Buches!) bestehen. Diese sind i.d.R. an die genutzten Ausrüstungsgegenstände und Waffen gebunden und haben die unterschiedlichsten Wirkungen, wie z.B. einen zusätzlichen Trefferschaden oder auch automatische Lebensregeneration während des Kampfes. Wenn man im weiteren Verlauf der Geschichte auf zunehmend stärkere Gegner trifft, wird man viele Kämpfe allerdings nur noch durch das geschickte Einsetzen dieser Zusatzeigenschaften für sich entscheiden können. So sollte man stets wissen, welche Zusatzeigenschaften man bei der Ausrüstungsgegenstände behält und sie im Kampf geschickt einsetzen. Apropos 'Kämpfe': Eine absolute Neuheit war für mich, dass unser Held tatsächlich nicht sterben kann! Wenn ein Kampf verloren wird, geht die Geschichte entweder mit einem separaten Handlungsstrang weiter oder man 'rettet' sich zurück auf die aktuelle Quest-Karte. Entsprechend besagt das Regelwerk auch, dass sich der Held nach durchstandenen Kampf i.d.R. sofort wieder zu 100% regeneriert. Auch das ist gewohnungsbedürftig, allerdings liefert der Autor in seiner Story an späterer Stelle tatsächlich auch eine schlüssige Erklärung hierfür! Das hat mich wieder versöhnt!

Zentraler Erfolgsfaktor ist in diesem Spielbuch die Ausrüstung des Helden, da (fast) jeder Ausrüstungsgegenstand die Charaktereigenschaften erhöht und oftmals auch eine Spezialfertigkeit mit sich bringt. Insgesamt 11 'Slots' (Körperteile) können mit Gegenständen versehen werden. Der Rucksack bietet Platz für 5 Ausrüstungsgegenstände (egal welcher Größe, hier hätte ich mir Extraslots für z.B. Tränke gewünscht). Entsprechend habe ich noch kein Spielbuch gespielt, in dem ich derart oft auf meinem Heldenbogen herumradieren musste wie hier. Das ist für Rollenspielfans nicht schlimm, aber man muss es halt mögen und seinen Bogen immer akribisch führen, um nicht den Überblick zu verlieren. Ich empfehle dringend, den Heldenbogen zuvor ein paar Mal zu kopieren oder von der Verlagsseite herunterzuladen! Das Sahnehäubchen auf diesem wirklich ausgeklügelten und sehr gelungenen Gesamtpaket sind die eingebauten Rätsel, auf die man im Spielverlauf von Zeit zu Zeit stößt, und die durchaus knifflig sind. Bei einigen Rätseln entspricht die Lösung dem nächsten Sprungpunkt, so dass Schummeln kaum möglich ist. Sehr geschickt gemacht!

FAZIT: Ein im wahrsten Sinne des Wortes fantastisches Spielbuch, das sowohl für Neulinge als auch erfahrene Rollenspieler zu empfehlen ist. Das einfache Regelwerk, die gelungene Hauptstory, der atmosphärische Schreibstil, die stark ausgeprägte Abwechslung der Quests und last but not least das überzeugende Konzept der offenen Welt macht dieses Spielbuch zu einem ganz besonderen Lesevergnügen, das viele Stunden Abenteuer Spaß verspricht! *** Wenn Ihnen diese Rezension geholfen hat, würde ich mich über ein "hilfreich" sehr freuen, Dankeschön! ***

5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Wärmstens empfohlen für jeden Spielbuchfreund! Von Roger Lewin

Im Mai 2012 erschien im englischen Original der erste Band der Reihe Destiny Quest, der durch seinen enormen Umfang schnell eine treue Fangemeinde um sich scharen konnte. Inzwischen hat Autor Michael J. Ward insgesamt drei Bände über das Land Valeron veröffentlicht, von denen der erste mit dem Titel Die Legion der Schatten nun auch auf Deutsch beim Mantikore-Verlag erhältlich ist.

Handlung Die Geschichte von Die Legion der Schatten erstreckt sich über drei umfangreiche Akte mit insgesamt 939 Abschnitten. Dabei wird diese Aufteilung nicht vom Text selbst übernommen, stattdessen findet der Leser zu Beginn des Buches drei einseitige Übersichtskarten, auf denen er einzelne Questen auswählen kann. Hier offenbart sich schon die erste Stärke von Destiny Quest: Der Spieler ist frei in der Gestaltung der Reihenfolge, in der er die vielen angebotenen Abenteuer bewältigen will theoretisch spricht auch nichts dagegen, eine Queste ganz auszulassen. Allerdings suggeriert die Übersichtskarte schon direkt einen Ablauf der Ereignisse, da jede Queste durch ein von vier Symbolen gemäß ihrer Schwierigkeit von leicht (Speer) bis sehr schwer (Schwert) gekennzeichnet ist. Weitere Symbole runden das Bild ab: Städte und Dörfer sind gerade zu Beginn eines Aktes eine Anlaufstelle. Legendre Monster bieten besonders herausfordernde Kämpfe, die nur wenige Abschnitte umfassen. Jeder

Akt wird zudem mit einem separaten Endgegner abgeschlossen. Akt 1 gibt sich noch sehr beschaulich. Nachdem der eigene Held ohne Gedächtnis nach einem Ruberberfall wieder erwacht, erhält er von einem im Sterben liegenden Knappen dessen Empfehlungsschreiben für die Ausbildung als Ritter bei Meister Avian Dal. In der indlichen Region, in der dieser Lehrer sein Refugium hat, sorgen sich die Drfler und Bauern allerdings um eine Drrre und andere Unbill, die sie einer Hexe zuschreiben oder ist dies vielleicht doch nur Aberglaube und jemand anders steckt dahinter? Am Ende des Aktes wird der Held jedoch unvermittelt in die eigentliche Geschichte gestoßen, als die Magie des purpurnen Schattenmal auf seinem Arm der titelgebenden Legion der Schatten die Rückkehr durch das lange verschlossene Schattentor ermöglicht. Akt 2 führt so zwar auch auf die Suche nach dem Einsiedler Cornelius hinaus, um Hinweise für die Bekämpfung der Legion zu erhalten, vor allem aber erkundet man das Areal in abwechslungsreichen Questen. So steigt der Held in die Lavaschlucht unter einem Meteoriteneinschlag hinab oder sucht nach einer versunkenen Stadt am Grund eines Sees. Erst in Akt 3 nimmt der Konflikt mit der Legion unaufhaltsam an Fahrt auf. Hier trifft man auch auf Kampfgefährten wie Heilerin Langburg oder die Kämpfer Nymys und Kaleb, mit denen man mehrere Questen durchlebt und die der Geschichte einen tieferen Zusammenhalt geben. Eine finale Schlacht ist unausweichlich, doch das letztliche Schicksal des Protagonisten selbst wird mit einem überraschenden Cliffhanger offen gelassen. Die einzelnen Questen des gesamten Bands bieten viel Abwechslung und decken voller Wonne eine Vielzahl von Fantasyklischees und -genres ab. So sucht man beispielsweise nach einer verschwundenen Bauerntochter, forscht man nach der Ursache für einen sterbenden Wald, verfolgt Echsenwesen durch deren Sumpf oder besucht ein Vampirschloss. Das Land Valeron selbst, in dem Destiny Quest spielt, erhält dabei aber leider nur geringen Wiedererkennungswert. Die Eigenheiten und Geschichte des Schauplatzes kann man nur erahnen, wenn man im ersten Akt immer wieder auf die wirklich schweren logischen Rätsel einer untergegangenen Zwergenkultur stößt, oder wenn im letzten Akt der Konflikt gegen die verheerende Legion aus dem Buchtitel näher rückt. Der Umfang der Questen unterscheidet sich stark. Nicht selten hat der Spieler nur wenige Entscheidungsmöglichkeiten mit kurzfristiger Bedeutung, so dass die Handlung nur wenige Abschnitte später wieder auf denselben Punkt zuluft. Manchmal obliegt es dem Leser auch nur, sich zwischen zwei Gegnern zu entscheiden, so dass taktisches Geschick in den Gefechten im Vordergrund steht. Nicht selten ist die Legion der Schatten auch über mehrere Abschnitte damit beschäftigt, linear die Erzählung voranzutreiben, ohne den Spieler überhaupt vor irgendeine Wahl zu stellen. Zum Glück schließen sich an diese gradlinigen Passagen innerhalb einer Queste oft doch wieder Abzweigungen und Entscheidungen an, mit denen man das Abenteuer auf verschiedenem Wege beenden kann. Mitunter folgt auf einen gradlinigen Anfang sogar ein verzweigter Komplex, bei dem diverse Entscheidungen anstehen und es durchaus möglich ist, nicht bis zum letzten Geheimnis dieses Abenteuers vorzudringen. Es sind gerade diese Questen, wie im Krater des Meteoriteneinschlags oder in der Gruft eines legendären Helden, in denen die Legion der Schatten für mich das volle Potential entfaltet. Regeln Eine wirkliche Charaktererschaffung findet in Destiny Quest nicht statt: Der eigene Held verfügt über die Attribute Kraft, Magie, Flinkheit und Rüstung, die jeweils mit dem Wert 0 beginnen; dazu kommt eine Lebensenergie von 30. Boni auf die Attribute gewähren nur Gegenstände, von denen man während des eigenen Abenteuers Dutzende entdecken kann. Jeder Fund ist dabei einem von 11 Ausrüstungsfeldern zugewiesen, so etwa Haupt- und Nebenhand, Brust, Kopf, Fe, Halskette oder Ring. Dazu kommen einmalig nutzbare Dinge wie Tränke. Diese Fülle an Gegenständen reizt ständig dazu, den eigenen Abenteurer optimal auszurüsten und zu vervollkommen, zumal jedes Feld nur genau ein Objekt fassen kann. Die Verbesserungen steigen dabei kontinuierlich, während man in der Geschichte fortschreitet: Freut man sich zuerst über einen einfachen Bonus von +1 auf ein Attribut, so erhält man auf dem Weg zum Finale stets Zuschläge auf zwei Attribute von +2 bis zu +5. Zuletzt verleihen auch fast alle Gegenstände Spezialfertigkeiten, von denen die Legion der Schatten unglaubliche 160 verschiedene bereithält. Diese meist nur einmal pro Kampf verwendbaren Sondereffekte erhöhen beispielsweise für kurze Zeit ein Attribut, fügen dem Gegner langfristigen Giftschaden zu oder ermöglichen das Durchschlagen der Rüstung. Wie aber läuft der Kampf nun genau ab? Der Spieler wählt sowohl für seinen Charakter als auch den Gegner mit je 2w6 und addiert die jeweilige Flinkheit hinzu; der Kontrahent mit der geringeren Gesamtsumme hat einen Treffer gelandet. Der verursachte Schaden entspricht beim Helden wahlweise dem Attributwert in Kraft oder Magie plus 1w6 minus der Rüstung des Getroffenen; bei Gegnern ist nur einer der beiden Werte vorgegeben. Dadurch, dass der Spieler beim Schaden zwei Attribute als Basis zur Auswahl hat, gestaltet sich die optimale Wahl der gefundenen Ausrüstung für den eigenen Fokus noch einmal interessanter. hnlich dem Helden verfügen aber auch die Gegner oftmals über Sonderfertigkeiten, die viel Abwechslung in die Kämpfe bringen. Neben vergleichbaren Effekten, wie zum Beispiel dem Durchschlagen der Rüstung, stehen einigen Kontrahenten auch Gefährten zur Seite, nach deren Niederlage der Hauptschurke geschwächt wird, andere Kontrahenten wiederum werden von Runde zu Runde stärker. Selbstredend werden auch die Attribute und Fertigkeiten der Gegner mit Fortschreiten der Geschichte immer mächtiger, so dass der Spieler stets gefordert wird. Ein Kampf endet, sobald die Lebensenergie einer Seite auf 0 reduziert ist. Hat der eigene Held die Konfrontation verloren, darf der Spieler entweder eine gänzlich neue Queste beginnen, oder aber den Kampf erneut versuchen. Die Lebensenergie beider Seiten ist dann wieder hergestellt, nur die einmal einsetzbaren Gegenstände sind verloren. Auch wenn man einen Kampf erfolgreich beenden konnte, ist die eigene Lebensenergie wieder vollständig zurück. Diese Zhigkeit des Helden scheint auf den ersten Blick nur dem Spielfluss geschuldet sein. Tatsächlich aber offenbart die Geschichte im weiteren Verlauf eine gute Begründung für diese

ungewöhnliche Fähigkeit, die zum Finale hin noch eine zentrale Rolle spielen wird. Durch die Wahl, ob ein Spieler seine Widersacher eher mit Kraft oder Magie besiegen möchte, ergibt sich auch ein weiteres Element bei der Auswahl der gefundenen Ausrüstung. Zum Ende des ersten Akts hat man zudem die Wahl zwischen einem von drei Pfaden: Krieger, Magier oder Schurke. Hier hilft das Buch auch, abhängig von der bisher gewählten Vorliebe bei den Ausrüstungsboni, die passende Entscheidung zu treffen: Krieger verfügen über hohe Kraft und Rüstung, Magier über hohe Flinkheit und Magie, und Schurken über hohe Flinkheit und Kraft. Neben einem einmaligen Bonus auf die Lebensenergie zwischen 5 und 15 findet man im weiteren Spielverlauf immer wieder Gegenstände, die nur von einem der drei Pfade benutzt werden können. Auch verstecken sich in den Questen ab Akt 2 spezielle Berufe für die jeweiligen Pfade, wie beispielsweise Gladiator oder Hexenjäger, Taschendieb oder Schwertmeister und Alchemist oder Heiler, die wiederum neue Spezialfähigkeiten verleihen. Die Vielseitigkeit dieser Kombinationen aus Pfad, Beruf und Spezialfähigkeiten durch die angesammelte Ausrüstung gibt den zunehmend schwereren Gefechten eine ungeheure taktische Tiefe und erhöht den Wiederspielwert von Die Legion der Schatten enorm. Schreibstil Michael J. Ward gelingt es in seinem Debüt, den Eindruck von Gre zu vermitteln. Stets hat man den Eindruck, dass sich dem Protagonisten nach dem beschaulichen Anfang in Akt 1 zunehmend Machtvolles entgegenstellt und man Zeuge von historischen Ereignissen wird. Gerade im Finale von Akt 3 gelingen Ward wahrhaft epische Schlachtenbeschreibungen, bei denen man sich im Zentrum eines sagenhaften Konflikts wähnt. Im dritten und letzten Akt, in dem verschiedene Kampfgefährten den Leser auch längere Zeit begleiten, gelingt es dem Autor zwar, diese einzelnen Figuren individuell auszubauen, dennoch stehen klar die Questen und nicht die Nebenrollen im Fokus der Erzählung. Preis-/Leistungsverhältnis Mit 19,95 EUR liegt Die Legion der Schatten zwar bei ähnlich umfangreichen Romanen in Taschenbuchausgabe, dafür bekommt der Leser aber einen wirklich dicken Wälzer in die Hand, der auf lange Zeit Lesevergnügen verspricht. Abgesehen vom Umfang reizt der erste Band von Destiny Quest aber auch zum wiederholten Spielen, um die taktischen Möglichkeiten der verschiedenen Klassen, Spezialisierungen und Ausrüstungskombinationen auszuprobieren. Erscheinungsbild Destiny Quest 1 Cover Die Aufmachung des Spielbuchs ist eher zweckmäßig, punktet aber durch seine gute Strukturierung. Neben den ausführlichen Regeln finden sich vier leere Heldenbögen. Besondere Erwähnung verdient der umfassende Glossar im Anhang, der auf unglaublichen 16 Seiten die rund 160 Spezialfähigkeiten erklärt, die man durch Ausrüstung hinzugewinnen kann. Das Papier des Taschenbuchs scheint mir etwas dünner zu sein als bei anderen Spielbüchern des Mantikore-Verlags, dies wird aber wohl dem Umfang von rund 660 Seiten geschuldet sein. Das bliche Hin- und Herblietern verkraftet Die Legion der Schatten dennoch sehr gut. Illustrationen finden sich keine, lediglich auf den ersten Seiten ist das Titelbild der englischen Erstausgabe in schwarz-weiß wiedergegeben, dazu zeigen drei Seiten die bersichtskarten mit den Arealen der drei Spielakte. Die Titelillustration von Dominic Harmann ist handwerklich zwar gut, erinnert mich aber mit ihrer Darstellung eines kraftstrotzenden Finsterlings samt berdimensionaler Waffen eher an ein peinliches Heavy-Metal-Albumcover aus den tiefsten 80ern. Manowar etwa lassen gren. Als potentiellen Käufer hätte mich diese in Klischees wattend Aufmachung eher abgeschreckt denn zum Erwerb aufgefordert, und das hat Die Legion der Schatten wirklich nicht verdient. Bonus/Downloadcontent Der Mantikore-Verlag bietet zu Die Legion der Schatten den Heldenbogen sowie die bersichtskarten der drei Akte zum Download an. Diese vier Dateien stehen allerdings nur als .jpg-Grafiken und nicht im pdf-Format zur Verfügung. Fazit Mit Destiny Quest Die Legion der Schatten legt Spielbuch-Neuling Michael J. Ward ein beeindruckendes Debüt vor. Dem Leser wird durch die lose Verknüpfung von zunehmend schwereren Questen auf einer offenen Landkarte die freie Wahl gelassen, wie er sein Abenteuer gestalten will. Die verschiedenen Aufgaben sind abwechslungsreich und vermitteln im Lauf von drei umfangreichen Akten zunehmend das Bild eines wahrlich epischen Konflikts. Die Vielzahl an Berufen, Ausrüstung und Sonderfähigkeiten, die die eigene Figur dabei ergattern kann, ermöglichen eine taktische Tiefe, die ich so in anderen Spielbüchern so noch nicht vorgefunden habe. Ganz makellos ist Die Legion der Schatten dabei aber nicht: Oft opfert der Autor die für Spielbücher charakteristische Entscheidungsfreiheit längerer Passagen aufeinanderfolgender Abschnitte, um geradlinig die Geschichte voranzutreiben. Auch führen Verzweigungen oft nach nur wenigen Optionen wieder zum selben Punkt zusammen. Die Questen jedoch, in denen der Leser allein durch schlaues und besonnenes Vorgehen bis zum letzten Geheimnis vorstoßen kann, sind dafür umso mehr ein Höhepunkt der Lektüre. So kann ich Destiny Quest Die Legion der Schatten jedem Freund von Spielbüchern nur wärmstens ans Herz legen, derweil ich voller Spannung auf den angekündigten zweiten Teil Im Feuer der Dämonen warte.

Kurzbeschreibung Willkommen bei Destiny Quest. Ohne Erinnerung an dein früheres Leben und mit kaum mehr als einem Schwert am Gürtel und einem Rucksack musst du dich, in einer dir unbekannt Welt voller Monster und Magie, deinem Schicksal stellen. Sei vorsichtig - denn DU der Leser dieses epischen Abenteuers - bist der Held in dieser Geschichte! DU entscheidest welchen Weg du wählst, DEINE Entscheidungen bestimmen darüber welchen Monstern du begegnest, welche Schätze du finden wirst und ob dein Abenteuer ein glückliches Ende nimmt! Sei tapfer und weise und beginne DEIN Abenteuer - tritt ein in die Welt von Valeron und begegne der LEGION DER SCHATTEN! Kurzbeschreibung Willkommen bei Destiny Quest. Ohne Erinnerung an dein früheres Leben und mit kaum

mehr als einem Schwert am Grtel und einem Rucksack musst du dich, in einer dir unbekanntem Welt voller Monster und Magie, deinem Schicksal stellen. Sei vorsichtig - denn DU der Leser dieses epischen Abenteuers - bist der Held in dieser Geschichte! DU entscheidest welchen Weg du whlst, DEINE Entscheidungen bestimmen darber welchen Monstern du begegnest, welche Schtze du finden wirst und ob dein Abenteuer ein glckliches Ende nimmt! Sei tapfer und weise und beginne DEIN Abenteuer - tritt ein in die Welt von Valeron und begegne der LEGION DER SCHATTEN!