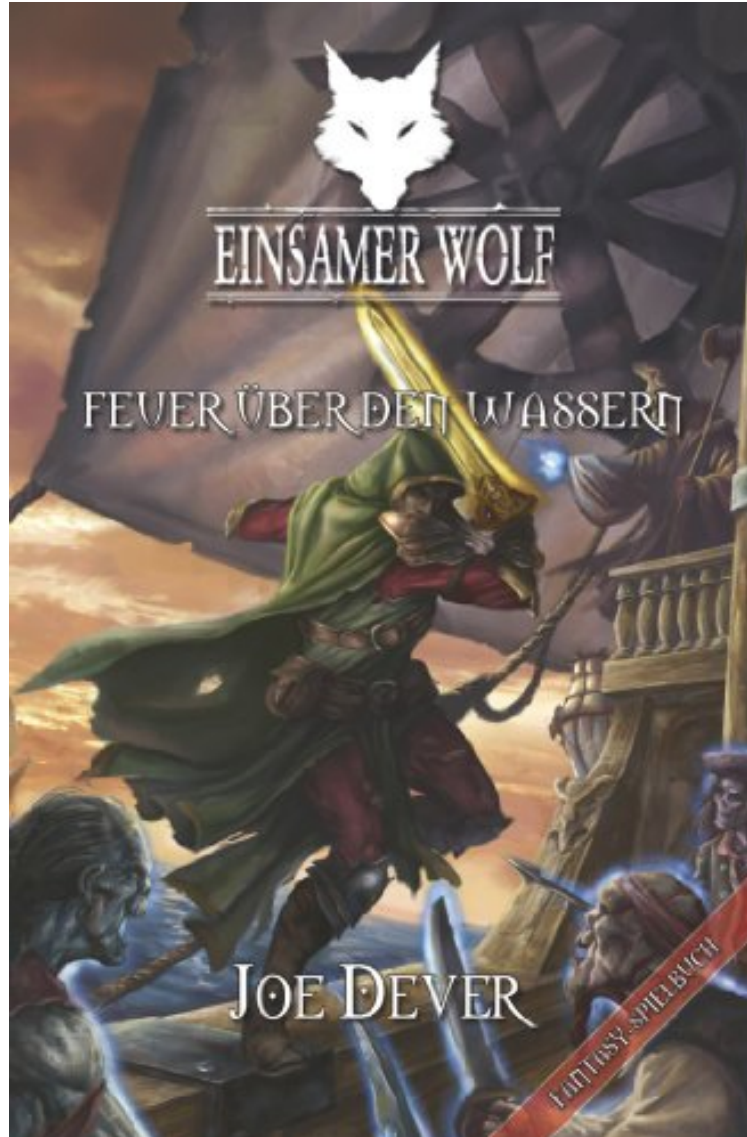


(Download) Einsamer Wolf 02 - Feuer ber den Wassern

Einsamer Wolf 02 - Feuer ber den Wassern

Von Joe Dever

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



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #53000 in eBooksVerffentlicht am: 2013-12-16Erscheinungsdatum:
2013-12-16File Name: B00HCRDMHW | File size: 76.Mb

Von Joe Dever : Einsamer Wolf 02 - Feuer ber den Wassern before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 02 - Feuer ber den Wassern:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen7 von 7 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. He am Kindle geht das ja richtig gut!Von ShaynNachdem Teil 1 der Reihe bei mir als Taschenbuch eingetrudelt war, hab ich mir erst mal schn meine Spielbgen ausgedruckt (gibts als PDF vom Verlag) und mich in Ruhe in die Welt vom Einsamen Wolf begeben, um dann einen ganzen Tag damit zu verbringen es durchzuspielen. Und weil es so spannend

war wollte ich dann gerne gleich bei Teil 2 weitermachen und hab die Kindle-Edition dann eher aus Zufall entdeckt. Anfangs eher zögerlich, da das mit dem Blättern, suchen und finden ja schon so eine Sache sein kann war ich dann gleich sehr begeistert. Die haben das wirklich geschickt angestellt! Bei jeder Entscheidungsfrage muss man nämlich einfach auf die Nummer des gewünschten Abschnitts klicken und wird schon weitergeleitet. Alles super miteinander verlinkt, so dass das Spielen tatsächlich schneller geht, als mit Buch. Und sich verblättern oder die Kapitelzahl vergessen kann man auch nicht. Also bei aller Liebe für das echte Buch, mit Kindle ist es wirklich sehr lustig sich durch Einsamer Wolfs Abenteuer zu kämpfen! 13 von 13 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.

Rezension: Einsamer Wolf 2 Feuer über den Wassern Von Morgath Ein erbitterter Krieg tobt zwischen Sommerlund und den grausamen Schwarzen Lords von Helgedad. Die Hauptstadt Holmgard wird belagert und kann sich nicht mehr lange halten. Der König entsendet den Einsamen Wolf (also den Leser) ins befreundete Königreich Durneor um Hilfe holen. Wird der Leser die gefährvolle Reise überleben und wird er rechtzeitig mit der Unterstützung zurück sein? Oder fällt die stolze Stadt dem Feind in die Hände? In 'Feuer über den Wasser' kann er es herausfinden... Bei 'Feuer über den Wassern' handelt es sich um den zweiten Band aus der Fantasy-Spielbuch-Reihe über den Einsamen Wolf, in dem sich der Leser in den letzten Kai-Lord versetzt und gefährliche Abenteuer bestehen muss. Die Handlung setzt unmittelbar an den ersten Band 'Flucht aus dem Dunkeln' an. Die Schwarzen Lord sind mit ihrer Armee über das friedliche Sommerland hergefallen. Im ersten Ansturm wurde der Kriegerorden der Kai-Lord vernichtet, dem auch der Einsame Wolf angehört(e). Nun belagern die Armee die Hauptstadt und es ist absehbar, dass die tapferen Sommerländer nicht mehr lange dem Ansturm stand halten können. Der König entsendet daher den Einsamen Wolf nach Hammerdal, der Hauptstadt des befreundeten Königreichs Durneor, wo er das mächtige Sommerswurd (das ist kein Rechtschreibfehler 'das Schwert wird tatsächlich 'Sword' genannt. Worum das so ist, vermag ich nicht zu sagen, doch bereits bei der ersten Auflage hier es schon so) holen und die Verbündeten um Hilfe bitten soll. Hierfür erhält er einen wertvollen Ring, das 'Siegel von Hammerdal', der seine Gesandtschaft legitimieren soll. Der Einsame Wolf besteigt zunächst ein Boot, das ihn nach Baxhafen bringen soll, doch der Feind hat dies vorausgesehen und zahlreiche Hscher auf die Fährte des Lesers geschickt. Ständig ist er heimtückischen Angriffen ausgesetzt. So ist es auch kein Wunder, dass das Schiff sabotiert wird und letztlich kentert. Halb tot aber hoffentlich noch mit dem Siegel im Gepäck muss er dann den letzten Teil der Reise über das Land zurücklegen. Schließlich kommt er in Baxhafen an, wo er durch den sommerländischen Gesandten Rhygar Unterstützung erhält. Gemeinsam legen sie das letzte Stück des Weges nach Hammerdal zu Pferde zurück. Doch die Gefahr lauert überall und schließlich bleibt Rhygar zurück, damit der Einsame Wolf sein Ziel erreichen kann. In Hammerdal erhält er das mächtige Schwert (man denke hier an Maximierung der Kampfkraft!) und kehrt mit einer Armee im Rücken in die Heimat zurück. In einer fulminanten Abschlusschlacht gelingt es dann dem Einsamen Wolf die Belagerung zu sprengen, die Feinde zu vernichten und seinem Volk die Freiheit wieder zu geben. Vergleich Alt und Neu Das Abenteuer wurde zwar neu besetzt, ansonsten hat sich aber nichts verändert. Sogar die Nummerierung der 350 Abschnitte ist dieselbe geblieben. Dafür wurde aber ein weiteres Abenteuer beigefügt, welches insgesamt 71 Abschnitte umfasst. Diesmal schlüpft der Leser in die Rollen der sommerländischen Gesandten Rhygars, dem der Einsame Wolf im Hauptabenteuer begegnet. Das Abenteuer spielt 2 Jahre vor dem Treffen mit dem Einsamen Wolf. Rhygar muss einen Dieb fassen, der letztlich nichts geringeres beabsichtigt, als die Vernichtung des Sommerswerdes. Gesamteindruck und persönliche Note 'Feuer über den Wassern' ist ein spannendes Reiseabenteuer, das den Leser vom ersten Augenblick in seinen Bann schlägt und das er erst weglegen wird, wenn er es bestanden hat (oder umgekommen ist). Anhand der Landkarte kann der Leser seinen aktuellen Aufenthaltsort stets nach verfolgen und gut abschätzen, was noch vor ihm liegt. Im Einzelnen möchte ich folgende Punkte herausgreifen: - Der Leser muss hier einiges durchmachen und so manches über sich ergehen lassen, so dass er vereinzelt vom 'Held sein' sehr weit entfernt ist. So dürfte es beispielsweise nicht jedermanns Gefallen finden, wenn der Einsame Wolf chancenlos von einigen Fischern bewältigt wird, ohne dass ihn seine Kai-Fertigkeiten warnen. Dafür wird der Leser zum Schluss aber mehr als entschädigt, wenn er heldenhaft die Belagerung der Hauptstadt fast im Alleingang sprengt. - Amsant ist das Casino, das der Einsame Wolf (unter Umständen) besuchen muss, um sich die Fahrt einer Postkutsche leisten zu können. Die Gewinnerwartung ist hier so wohlwollend zu Gunsten der Spieler ausgelegt, dass ein solches Casino in der Realität zwangsläufig dem Bankrott entgegen gehen muss. - Persönlich hat mir außerdem missfallen, dass es ihm Abenteuer mehrere Passagen gibt, bei denen der Leser eine Zufallszahl bestimmen muss und er bei einer '0' stirbt. Zwar ist das nur eine 10% Chance, jedoch ziehen sich solche Passagen durch alle Bände. Wenn man von nur einer solchen Passage pro Buch ausgeht, dann hat der Leser beispielsweise lediglich eine Chance von ca. 28 %, dass er alle deutschen Bücher (12 an der Zahl) ohne zufälligen Tod überlebt (Stochastische Berechnung: $0,9^{12} = 0,2824$). Das ist mir persönlich zu wenig, da es wohl nichts frustrierenderes gibt, als irgendwann nach zig durchgespielten Bänden an so einem Zufallswurf zu sterben. - Mit Bauchschmerzen habe ich außerdem hingenommen, dass der Autor für den Lesenden eine intellektuelle und eine moralische Zwickmühle vorgesehen hat. Kurz vor Hammerdal wird der Einsame Wolf von Helghasts verfolgt - Wesen, die man nur mit einer magischen Waffe verletzen kann. Tatsächlich kann man im Abenteuer auch einen magischen Speer finden, der für diesen Kampf vorgesehen ist, allerdings befindet sich der in der Brust eines schwer verletzten Mannes. Als Leser hat man bereits die leise Ahnung, dass es besser wäre, den Speer auch dort zu lassen und tatsächlich, wenn man vorsichtig vorgeht, dann findet man auch Hinweise, dass es sich bei dem

Verletzten ebenfalls um einen Helghast in verwandelter Gestalt handelt. Wer so vorgeht, lässt den Speer stecken und den Helghast daran verrecken, allerdings fehlt ihm dann der magische Speer für den Kampf gegen den Helghast kurz vor Hammerdal (mit der Folge, dass er stirbt). Die richtige Handlung besteht daher, in dem sofortigen Herausziehen des Speeres. Dann erwacht der Helghast zwar wieder zu alter Stärke und man muss ihn bekämpfen, allerdings kann man dann auch den Speer mitnehmen. Der Autor hat folglich in dieser konkreten Situation unberlegtes Handeln für den Leser als EINZIGE richtige Handlungsmöglichkeit vorgesehen, was mich etwas verdriehlich stimmt. Doch der Speer bereitet einen später auch noch moralische Bauchschmerzen. Kurz vor Hammerdal ist Rhygar bereit, zurückzubleiben und sich allein gegen eine Gruppe von Helghast zu stellen, nur damit der Einsame Wolf Zeit gewinnt, um sein Ziel zu erreichen. Da Rhygar keine magische Waffe hat, hat er in Kampf gegen die Helghast keine Chance. Als sich der Einsame Wolf von Rhygar trennt, wird er gefragt, ob er ihm die magische Waffe mitgeben möchte. Macht er dies, dann hat er später nur noch eine Chance, die Helghasts zu umgehen, wenn er eine bestimmte Kai-Fertigkeit (Tierverständnis) besitzt (fehlt ihm diese, dann ist es ebenfalls um ihn geschehen). Hier muss man dem Abenteuer ankreiden, dass ein gewisses Vorwissen unentbehrlich ist, wenn man es beim ersten Spielen bestehen möchte, da man anderenfalls sei es bei der Auswahl seiner Kai-Fertigkeiten oder sei es bei der Sache mit dem magischen Speer die falschen Entscheidungen trifft. - Mein persönliches Highlight (nicht nur dieses Bandes, sondern sogar der ganzen Serie) ist folgende Situation: Der Einsame Wolf reist irgendwann in einer Postskutsche mit 5 Reisebegleitern. Es stellt sich schließlich heraus, dass einer davon ein Spion ist, der den Einsamen Wolf an den Kragen möchte. Allerdings weiß der Leser nicht, wer der Betrüger ist. Nach einem missglückten, heimtückischen Attentat wird der Leser aufgefordert, einen der Fünf anzugreifen und muss seine Entscheidung anhand der bisher sprichlichen Informationen sowie eines Bildes treffen, dass alle 5 Personen zeigt. Herrlich, nicht ganz einfach und doch lösbar, sofern man gut aufgepasst hat! Trotz der aufgezählten Kritikpunkte ist 'Feuer über dem Wasser' meiner Meinung nach eines der besten Spielbücher der ganzen Serie. Der Leser wird schnell in den Bann gezogen und hat die Möglichkeit, (zumindest zum Schluss) ein richtiger Held zu sein! Zusammen mit dem ebenfalls guten Teil 'Flucht aus dem Dunkeln' liegt eine in sich abgeschlossene Geschichte vor und ich kann jedem, der sich für Spielbücher interessiert oder sie einmal testen will, nur raten, zumindest diese beiden Bände der Serie zu lesen bzw. zu spielen. Das Zusatzabenteuer ist eine willkommene Zugabe, ansonsten aber eher als durchschnittlich zu bezeichnen. Zwar wurde die Thematik gut gewählt, da zum Teil die Vorgeschichte des Hauptabenteurers angesprochen wird, jedoch hat man meiner Meinung nach die günstige Gelegenheit verpasst, um das Hauptabenteuer aus einem zweiten (vorzugsweise ironischen) Blickwinkel darzustellen. Es wäre nämlich sehr anspruchsvoll gewesen, wenn der Leser die kurze Passage, in der Rhygar und der Einsame Wolf gemeinsame Wege gehen, nachträglich noch aus Rhygars Sicht hätte spielen können. Dann hätte er das Vergangene gehabt, sich selber zu begreifen. Außerdem hätte man die Geschichte mit 'kleineren Gemeinheiten' würzen können, indem man die Kompetenz des Einsamen Wolfes untergräbt. Beispielsweise hätte Rhygar das Leben des Einsamen Wolfes retten können, ohne dass dieser das im Hauptabenteuer überhaupt merkt. Fazit: Trotz einiger Schwachpunkte weiß das Abenteuer vollständig zu überzeugen. Der riesige Spielspaß verzeiht alle kleineren Ungereimtheiten. Ein klares Muss für alle Freunde von Spielbüchern! Mehr als eine Empfehlung für den Rest! 4 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Über das Meer, durch die Dlande und zurück Von Jan-niklas Bersenkovitsch Zu Beginn ein paar Worte vorneweg: Da ich schon in meiner Rezension des ersten Bandes darauf eingegangen bin, wie man die Reihe "spielt" entfallen in dieser Rezension ausführliche Beschreibungen dazu und ich konzentriere mich auf Punkte, die den Band selbst betreffen. Die Armeen des schwarzen Lords marschieren immer noch und es sieht nicht gut um das Königreich Sommerlund aus. Wissend dass dies ihre einzige Chance ist, schickt König Ulnar Einsamer Wolf, den letzten der Kai-Lords, in das benachbarte Königreich Durenor um dort das Sommerswerd an sich zu nehmen, die einzige Waffe die das Land und vielleicht ganz Magnamund noch vor der totalen Vernichtung retten kann. Doch die Reise steht unter keinem guten Stern und Gefahren lauern überall. Bis zum Ziel ist es ein langer und steiniger Weg.....ein gutes Stichwort um das Buch selbst zu umschreiben. Denn man wird mehr noch als im Vorgängerband sterben oder anderweitig scheitern, wenn einem beispielsweise ein Gegenstand fehlt, den man vor mehreren Seiten vergessen hat zurückzugewinnen, was auch daran liegen mag, dass einem die dafür anfallende Entscheidung gar nicht mehr offen steht oder weil man sich Abschnitte zuvor anders entschieden und gar nicht in der Lage war diese wahrzunehmen. Auch hat sich ein kleiner Logikfehler, auf Grund eines vorgegebenen Ereignisses innerhalb der Handlung und dessen Auswirkungen eingeschlichen, der hier auf Grund der Spannung nicht ausführlich beschrieben werden soll. Es sei jedoch soviel gesagt, dass man in der betreffenden Situation gar nicht handeln könnte wie es das Buch vorsieht. Wäre das nicht ein Grund dem Buch einen Stern abzuziehen? Durchaus. Warum tue ich es dann nicht? Weil das Gesamtbild, gerade wegen des hohen Schwierigkeitsgrad und trotz dieses Logikfehlers, stimmig ist und der zweite Band seinen Vorgänger sogar betrifft. Es passiert viel mehr auf weniger Seiten und die eigentliche Haupthandlung kommt auch erst richtig in Gang. Man ist zur See und zu Lande unterwegs, man bleibt nahezu allen Nichtspielerfiguren gegenüber misstrauisch, an einer Stelle liegt es sogar an einem selbst und nicht auf Grund einer zufälligen Seitenwahl, die richtige Entscheidung zu fällen und zum Schluss endet das Buch mit einem spannenden und actionreichen Finale (und einer, zugegeben diskussionswürdigen, Endsequenz). Vergleicht man es mit Band 1, ist das Buch schneller, actionreicher, nervenaufreibender und eigentlich könnte man nach Abschluss des zweiten Bandes 2 aufhören. Oder auch nicht. Denn die Abenteuer des Einsamen Wolfes

haben eigentlich erst begonnen und werden im dritten (hoffentlich noch besseren) Band fortgesetzt. Ich freu mich darauf. Das Lektorat des Buches, die Bindung und die Papierqualitt der deutschen Ausgabe sind erneut ansprechend und sehen im Regal sehr gut aus. Im Band selbst befindet sich noch ein Abenteuer ber den Ritter Rhygar und dessen Mission die Krone des durenesischen Knigs wiederzubeschaffen. Das Abenteuer entht lediglich 71 Abschnitte (vergleiche hierzu die 350 Abschnitte vom Hauptteil des Buches) und ist im Kern lediglich eine einzige Actionsequenz, die sich zum Schluss irgendwie selbst auflst. Nichts desto trotz macht sie Spa und kann fr zwanzig bis dreiiig Minuten eingeschoben werden, um sich die Zeit bis zum nchsten Band der Reihe zu vertreiben.

Kurzbeschreibung Dein Name ist Einsamer Wolf du bist der letzte der Kai-Lords! Ein erbitterter Krieg tobt zwischen deinem Volk und den grausamen Schwarzen Lords von Helgedad, die bereits mit ihren finsternen Truppen die Abtei deines Ordens zerstrt haben und nun die Hauptstadt deines Heimatlandes belagern. Jedes Buch der Einsamer Wolf Saga kannst du einzeln fr sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspielsaga spielen und erleben. Setze dein Abenteuer mit dem zweiten Band dieser Rollenspiel-Serie "Feuer ber den Wassern fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga Der Knig entsendet dich auf eine gefahrvolle Reise. Deine Aufgabe ist es, den einen besonderen Gegenstand wiederzuerlangen, welcher dein Volk retten kann das Sommerswerd das sagemumwobene Schwert der Sonne! Vor dir liegen groe Gefahren wilde Meeresstrme, der gefahrvolle Tunnel von Tarnalin und die geisterhaften Totenschiffe des Magiers Vonotar. Nutze deine Fhigkeiten weise, denn nur du kannst dein Land vor der Zerstrung durch die Schwarzen Lords bewahren!

Kurzbeschreibung Dein Name ist Einsamer Wolf du bist der letzte der Kai-Lords! Ein erbitterter Krieg tobt zwischen deinem Volk und den grausamen Schwarzen Lords von Helgedad, die bereits mit ihren finsternen Truppen die Abtei deines Ordens zerstrt haben und nun die Hauptstadt deines Heimatlandes belagern. Jedes Buch der Einsamer Wolf Saga kannst du einzeln fr sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspielsaga spielen und erleben. Setze dein Abenteuer mit dem zweiten Band dieser Rollenspiel-Serie "Feuer ber den Wassern fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga Der Knig entsendet dich auf eine gefahrvolle Reise. Deine Aufgabe ist es, den einen besonderen Gegenstand wiederzuerlangen, welcher dein Volk retten kann das Sommerswerd das sagemumwobene Schwert der Sonne! Vor dir liegen groe Gefahren wilde Meeresstrme, der gefahrvolle Tunnel von Tarnalin und die geisterhaften Totenschiffe des Magiers Vonotar. Nutze deine Fhigkeiten weise, denn nur du kannst dein Land vor der Zerstrung durch die Schwarzen Lords bewahren!