

Einsamer Wolf 04 - Die Schlucht des Schicksals

Von Joe Dever

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #112393 in eBooksVerffentlicht am: 2014-03-28Erscheinungsdatum: 2014-03-28File Name: B00JBEQK3M | File size: 51.Mb

Von Joe Dever : Einsamer Wolf 04 - Die Schlucht des Schicksals before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 04 - Die Schlucht des Schicksals:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen9 von 9 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Spannend erzählt, sehr gut ausbalanciert, bis zum Ende fesselndVon Jan-niklas BersenkovitschEine kurze Anmerkung: Die Rezension dieses Buch bezieht sich direkt auf das Buch an sich, ich habe jedoch in meiner Rezension zum ersten Band ("Flucht aus dem Dunkel") die jeweiligen Spielmechaniken angerissen und erklärt. Wer also noch nicht wei

worum es sich bei einem Abenteuer-Spielbuch handelt, sollte sich vielleicht zuerst die Rezension des ersten Bandes durchlesen. Seit einiger Zeit fallen wichtige Rohstofftransporte aus dem Süden Sommerlunds, der Baronie Ruanon, aus und als auch Berichte einer bereits entsandten Einheit von Gardereitern die Hauptstadt nicht erreichen, greift König Ulnar zum letzten Mittel und entsendet Einsamer Wolf, den letzten der Kai-Lords, um den seltsamen Vorkommnissen auf den Grund zu gehen. Was zuerst nach einer Gruppe erstaunlich organisierter Rüber aussieht, entpuppt sich zum Schluss als viel grere und damit auch weitaus gefährlichere Bedrohung für das Königreich, wenn nicht gar den ganzen Kontinent! Und natürlich kann nur ein gewisser Kai-Lord zum wiederholten Mal die Kohlen aus den Feuer holen und alle retten. "Die Schlucht des Schicksals" glnzt vor allem durch seine spannende und wendungsreiche Geschichte. Stand in den vorangegangenen Bänden immer fest welches Ziel es zu erreichen gilt (Erreiche rechtzeitig die Hauptstadt, finde das Sommerswird, nehme den bösen Zauberer gefangen), so entwickelt sich dies im vierten Band langsam von einer einfachen Patrouille zur Grenze zu etwas viel Greren, (was, sei an dieser Stelle selbstverständlich nicht verraten), aber bis dahin wird man im Dunkeln gelassen und darf trotzdem, wie gewohnt, um sein Leben kämpfen. Kampf ist auch ein gutes Stichwort, denn in diesem Abenteuer darf sich Einsamer Wolf noch mehr als sonst beweisen, vor allem gegen Gegner die allesamt hohe Werte vorzuweisen haben - seien sie nun einfacher Bandit oder ausgebildeter Kampfhund - und den letzten der Kai dementsprechend windelweich prgeln, sollte er weder Wurfelgck noch Sommerswird (das mächtige Schwert aus dem zweiten Band) besitzen. Eine zweischneidiges Angelegenheit, denn dadurch können sich die Kämpfe durchaus zu einer wahren Qual entwickeln. Auf der anderen Seite werden sie dadurch auch nicht langweilig und wer das Sommerswird tatsächlich mit sich trägt (wie ich, wie ich zugeben muss) sollte auch so keine großen Probleme haben, sich durch die zahlreichen Horden des Bösen einen Weg zum Ziel zu bahnen. Der Einsatz der Kai-Disziplinen und die Abschnitte in denen man eine zufällige Zahl erwurfeln muss dagegen, sind dem Autor diesmal sehr gut gelungen und glnzen diesmal vor allem dadurch, dass man oft die bereits erlernten Kai-Disziplinen als Boni zu seinem Wurf dazu zählen darf, was auf der einen Seite hilft und auf der anderen Seite dem Leser das befriedigende Gefühl verschafft, die jeweilige Disziplin nicht umsonst erlernt zu haben. Sehr gut! Der Schreibstil Joe Devers ist auch weiterhin sehr atmosphärisch und man kann erneut bei der Aufmachung der deutschen Ausgaben nicht meckern und hlt alles in allem ein sehr gutes Buch in der Hand. Es sei an dieser Stelle jedoch noch das Bonusabenteuer "Ruanon" von James M. Stuart erwähnt, welches sich wie seine beiden geistigen Vorgänger (in Band 2 und 3) im Anhang befindet und sich qualitativ von diesen eindeutig abhebt! Waren "Die Krone von König Alin IV." (Band 2) und "Vonotars Netz" (Band 3) zwar ganz nett geschrieben und boten auch an einmal ganz andere Charaktere als Einsamer Wolf zu spielen, so waren sie insgesamt wenig spannend und auch sehr linear. Zugegeben, "Ruanon", stellt in diesem Punkt keine Ausnahme dar, aber man bekommt durch die Fähigkeiten seiner Hauptfigur eher das Gefühl ins Geschehen einzugreifen und dieses beeinflussen zu können. Als Hauptmann Remir D'Val wird man von König Ulnar in die südliche Provinz Ruanon geschickt, um den ausbleibenden Rohstofflieferungen auf den Grund zu gehen und gert dort in einen Hinterhalt, der anschließend in eine epische Schlacht und einer beschwerlichen Flucht mündet. Wem dieser Plot bekannt vorkommt, der liest richtig, "Ruanon" erzählt einerseits die Vorgeschichte von "Die Schlucht des Schicksals", auf der anderen Seite knüpft es zum Schluss wieder an das vorliegende Abenteuer an und erzählt (wörtlich genommen) die Geschichte zum Schluss aus der Sicht des Hauptmanns zu Ende und dürfte den Spielern bereits das Ende des eigentlichen Abenteuers verraten. Von daher sollte man sich das Abenteuer erst danach zu Gemüte führen, will man sich nicht einen Teil des Spielspaes verderben. Nichtsdestotrotz hebt sich das Abenteuer durch die (sehr kämpferisch angelegten) Fähigkeiten D'Vals ab, welche tatsächlich erlauben Einfluss auf die erwähnte Schlacht zu nehmen und auch von seinen spannenden Schreibstil und vielleicht auch von der Tatsache, dass man in diesem recht kurzen Abenteuer (es sind nur 150 Abschnitte) mindestens genauso viele Kämpfe auszufechten hat, wie beispielsweise bei einem Durchgang in "Die Schlucht des Schicksals". Insgesamt also ein rundes Gesamtpaket. Band 2, "Feuer über den Wassern", hätte es auf Grund einiger Fehler verdient (Stichwort "Magischer Speer") seinen fünften Stern zu verlieren, wovon ich aber ablie, da mir der Abwechslungsreichtum und das Drumherum der Reise insgesamt gefiel. Band 3, "Die Grotten von Kulde", war ausgewogen gestaltet, atmosphärisch geschrieben, wies aber einen recht einfachen und geradlinigen Plot auf, der wenige, bis gar keine Wendungen aufwies. Mit Band 4 haben wir zum ersten Mal, sieht man vielleicht von Band 1 als Anfang der Reihe ab, ein perfekt abgerundetes Gesamtpaket vorliegen. Die Mischung aus Kämpfen und Einsatz von Disziplinen stimmt, die Handlung ist von Anfang an spannend und entfaltet sich nach und nach bis zum großen Finale und zum ersten Mal haben wir ein wirklich gutes Bonusabenteuer vorliegen. Mögen die ersten Punkte schon für sich genommen fünf Sterne wert sein, so ist es "Ruanon", welches seinen großen Bruder im Geiste zu dieser finalen, wohlverdienten Wertung verhilft. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. 4 Band, 4 positiver Eindruck Von Thomas Hovezakber Inhalt wurde bereit mehrfach geschrieben und dem ist nichts hinzu zufügen. Die Qualität der deutschen Neuauflage konnte weiter gehalten werden. Auch wenn ich persönlich mit der Bezeichnung der Einwohner Sommerlunds, leider nicht Sommerlunder, nicht einverstanden bin. Jedoch ist dies persönlicher Geschmack und spricht nicht gegen die gute Qualität. Auch die Qualität der Zusatzabenteuer, welche seit Band 2 hinzugefügt wurden, hat sich mit diesem Band einen bisherigen Höhepunkt erlebt. Ich freue mich bereits auf Band 5. Weiter so Mantikore Verlag. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Eines der besten Bücher der Serie! Von Morgath Die Goldlieferung aus Ruanon ist schon über einen Monat fällig. Der Kontakt zur Provinz ist

abgebrochen. Der 100-kpfige Reitertrupp, der gesandt wurde, um die Vorflle aufzukhren, ist verschollen. Kurzum: Es ist ein Fall fr den besten Mann seiner Majestt: den Einsamen Wolf!

Hauptabenteuer: Die Schlucht des SchicksalsRuanon ist eine an Gold und Edelsteinen reiche Provinz im Sden von Sommerlund. Die monatlichen Transporte in die Hauptstadt Holmgard sind eine wichtige Einnahmequelle fr das Knigsreich. Die Transporte mssen dabei die Strae der Ruber passieren. Das ist eine etwa 100 Meilen lange Strecke, die im Westen durch das Schroffsteingebirge und im Osten durch die dlnder begrenzt wird. Von den Bergen ist mit berflllen durch Giaks, von den dlndern durch Banditenstmmen zu rechnen. Trotzdem erfolgten die Transporte in den letzten Jahren regelmig. Das Ausbleiben deutet auf eine ernst zu nehmende Strung hin. Zunchst schickt der Knig eine Kavalleriekolonnie unter der Fhrung von Hauptmann DVal in den Sden, um die Vorflle aufzukhren. Doch die Kolonne verschwindet spurlos. Was 100 Mann nicht knnen, soll nun der Einsame Wolf erledigen. Zugegeben, er bekommt zunchst 50 Ranger an seine Seite gestellt, aber diese gehen im Laufe des Abenteuers alle verloren. Erst als der Einsame Wolf allein ist, kann er zur Hchstform auflaufen. Denn nicht nur Schiller, sondern auch der Autor Joe Dever wussten: Der Starke ist am mchtigsten allein!

Auf seiner Reise in den Sden trifft der Einsame Wolf schon bald auf berraschend gut organisierte Ruber, die seine Truppe aufreiben und ihn zwingen, sein Ziel fern der Hauptstrae ber verlassene Wildnispfade zu suchen, was sich als gefhrlicher Spierutenlauf herausstellt. Als er dann endlich Ruanon erreicht, muss er feststellen, dass die Stadt belagert wird und der Ansturm kurz bevor steht. Doch auch als die groe Schlacht geschlagen ist, ist die Arbeit noch nicht getan. Der Anfhhrer der Ruber plant ein Ritual mittels dessen er eine Armee der Toten zum Leben erwecken mchte. Die Konsequenzen whren verheerend fr Sommerlund. Wie gut, dass der Einsame Wolf noch etwas Zeit erbringen kann ...

Statt vieler Worte: Das Abenteuer ist einfach nur klasse! Es hat eine gute Handlung, abwechslungsreiche Begegnungen und spannende Kmpfe. Es macht Riesenspa, es zu spielen!

Erwhnen mchte ich noch, dass es sich deutlich bemerkbar macht, ob man die Vorgngerabenteuer gespielt hat oder nicht. Wer den zweiten Band gespielt hat, wird das bermchtige Sommerschwert (KAMPFSTRKE +8) haben und sich mhelos durch die Gegner metzeln. Wer diese Waffe nicht hat, tut sich ungleich schwerer. Ich wage gar zu behaupten, wer seinen Charakter nicht auf KAMPKRAFT trimmt (oder manipuliert), wird diesen Abenteuer wohl nicht erleben.

Vergleich alt-neuDas Hauptabenteuer wurde lediglich neu bersetzt, ansonsten hat sich nicht viel verndert. An sich ist daran nichts auszusetzen, da das ursprngliche Abenteuer bereits gut war, allerdings gibt es drei Punkte auf die ich eingehen mchte:

1. Bereits im alten Abenteuer gab es eine Stelle, die mir missfiel und die mir, da sie nicht gendert wurde, auch heute noch missflit. In Abschnitt 235 werden dem Leser zwei vernnftige Handlungsmglichkeiten vorgeschlagen (etwa: gehe nach links oder rechts). Eine der Mglichkeiten fhrt in den Tod. Die Mglichkeit, sich falsch zu entscheiden, ist hoch, ich wrde sagen 50%. rgerlich dabei ist, dass man keine Chance zu erkennen hat, welche Entscheidung die richtige ist. Ebensowenig kann man erahnen, welche Entscheidung die falsche ist.
2. Abschnitt 225 beinhaltet ein Problem, das ich bereits frher kritisiert habe. Man muss wrfeln und hat dabei eine 10%-Chance zu sterben. Da fast jedes Buch eine solche Stelle beinhaltet, spricht die Wahrscheinlichkeit dagegen, dass es einem Leser gelingen sollte, alle Abenteuer mit einem Charakter durchzuspielen. Eine andere Lsung wrde ich da vorziehen: Beispielsweise, dass man 10 AUSDAUERPUNKTE verliert, was weh tut, aber nicht zwangslufig zum Tod fhren wrde.
3. Leider wurde bei der Bearbeitung vergessen, den Einsamen Wolf zu Beginn des Abenteuers auszursten. Das heit er hat nur eine Waffe, Geld und einen Rucksack. Sonst hat er sofern er nicht schon andere Bcher vorher gespielt hat nichts. Nicht einmal Proviant, was folglich zum Verlust von AUSDAUERPUNKTEN fhren wird.

Bonusabenteuer: RoanonIm Bonusabenteuer schlpft der Leser in die Rolle von Hauptmann DVal. Er wurde vor dem Einsamen Wolf mit 100 Soldaten nach Ruanon geschickt, um die Vorflle aufzukhren. Auch dieses Abenteuer wei zu gefallen, da es zahlreiche Bezge zum Hauptabenteuer hat. Ich fand vor allem die Szenen interessant, die man bereits aus anderer Sicht mit dem Einsamen Wolf erlebt hatte.

Fazit: Schlucht des Schicksals ist ein tolles Fantasy-Spielbuch, das allen ans Herz gelegt werden kann. Es handelt sich um eine Einzelmission, die problemlos losgelst von den anderen Bchern gespielt werden kann mehr Spa bereitet es aber natrlich, wenn man die Bcher der Reihe nach spielt.

KurzbeschreibungDu bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Lord! Setze dein Abenteuer mit DIE SCHLUCHT DES SCHICKSALS dem vierten Band dieser Rollenspiel-Serie fort und werde teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Im abgelegenen Sden deines Heimatlandes liegt die wohlhabende Provinz Ruanon. Als eine der regelmigen Goldlieferungen von dort pltzlich ausbleibt, entsendet der Knig eine Abteilung seiner Reiterei, um den scheinbaren Diebstahl zu untersuchen. Doch keiner von ihnen kehrt zurck. Du wirst losgeschickt, um das fehlende Gold wiederzubeschaffen und dem Verschwinden der Mnner auf den Grund zu gehen. Doch schon bald musst du erkennen, dass es eine Mission von furchtbaren Ausmaen wird - denn das Schicksal deines Landes steht erneut auf dem Spiel!

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

KurzbeschreibungDu bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Lord! Setze dein Abenteuer mit DIE SCHLUCHT DES SCHICKSALS dem vierten Band dieser Rollenspiel-Serie fort und werde teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Im abgelegenen Sden deines Heimatlandes liegt die wohlhabende

Provinz Ruanon. Als eine der regelmigen Goldlieferungen von dort pltzlich ausbleibt, entsendet der Knig eine Abteilung seiner Reiterei, um den scheinbaren Diebstahl zu untersuchen. Doch keiner von ihnen kehrt zurck. Du wirst losgeschickt, um das fehlende Gold wiederzubeschaffen und dem Verschwinden der Mnner auf den Grund zu gehen. Doch schon bald musst du erkennen, dass es eine Mission von furchtbaren Ausmaen wird - denn das Schicksal deines Landes steht erneut auf dem Spiel! 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