

[Mobile book] Einsamer Wolf 05 - Die Schatten der Wüste

## Einsamer Wolf 05 - Die Schatten der Wüste

Von Joe Dever

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



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #126111 in eBooksVerffentlicht am: 2014-04-02Erscheinungsdatum: 2014-04-02File Name: B00JEZTIL4 | File size: 40.Mb

**Von Joe Dever : Einsamer Wolf 05 - Die Schatten der Wüste** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 05 - Die Schatten der Wüste:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ich mag die Bcher aber...Von MaikeMan stirbt des fteren, nur weil man sich zb fr den rechten statt den linken Weg entschieden hat. Dies Motiviert nicht unbedingt das ganze Buch von vorne zu beginnen. Also Finger zwischen die Seiten gesteckt und zurckgeblttert falls man durch einen grundlosen Tot sterben musste. Die Geschichte finde ich toll und auch dass

man immer weiter aufsteigen kann. Leider muss ich bemängeln, dass dieses Buch das Zweite ist welches Druckfehler aufweist. Damit meine ich nicht unbedingt Rechtschreibfehler die hin und wieder zu finden sind, sondern falsche Ausstattungen der Seiten oder des Deckblattes. Dies finde ich optisch einen Manko. Lesen lässt es sich dennoch. Ich hoffe darauf wird mehr geachtet. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Unter heier

Wstenonne Von Jan-niklas Bersenkovitsch Eine 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 Dunkeln") die jeweiligen Spielmechaniken angerissen und erklärt. Wer also noch nicht weiß worum es sich bei einem Abenteuer-Spielbuch handelt, sollte sich vielleicht zuerst die Rezension des ersten Bandes durchlesen. An dieser Stelle entfällt jedoch die indirekte Zusammenfassung der Handlung. Stattdessen meldet sich zur Einführung Einsamer Wolf selbst (oder wie ihn sich der Rezensent vorstellt) zu Wort, um uns über die aktuellen Geschehnisse zu informieren (womit an dieser Stelle die Vorgeschichte und der erste Abschnitt des Buches verraten wird) : „Alles hat wie immer recht harmlos angefangen. Vor einen Jahr habe ich in der Maakenschlucht mal wieder die Kohlen aus dem Feuer geholt und Sommerlund (und wahrscheinlich auch der Rest Magnamunds) zum zweiten Mal vor der Vernichtung bewahrt, indem ich den abtrübnigen vassagonischen Adligen Barraka in einem harten Kampf besiegte. Es hat zwar gedauert, aber der Herrscher von Vassagonien entsendete vor einiger Zeit eine diplomatische Delegation, die versuchte die Wogen zu glätten und einen Friedensvertrag zwischen beiden Nationen auszuhandeln. Der Vertrag selbst soll jedoch im Vassagonien unterzeichnet werden und aus mir unverständlichen Gründen, wünscht man meine Anwesenheit in der Hauptstadt des Wstenreiches und dass ich ihn persönlich unterzeichne. König Ulnar ließ sich darauf ein und da ich mich (ich selbst verstehe es nicht) tatsächlich für diese Mission bereit erklärte, stach ich bald darauf mit der Delegation in See, Richtung Barrakeesh, der erwähnten vassagonischen Hauptstadt. Und kaum war der Hafen in Sicht gekommen, fing der Herrscher an. Wie schwarze Flaggen überall verkreuzt ist der Zakhan, der Herrscher Vassagoniens, verstorben und als ich von Bord gehe, werde ich von Palastwachen umzingelt und man will mich in Ketten in den Palast führen. Es wäre ja auch zuviel verlangt gewesen, wenn einmal etwas ohne Probleme ablaufen würde. Auch wenn die Erzählerperspektive im Buch selbstverständlich eine andere ist, möchte ich mit diesem Abschnitt die größte Stärke des Buches hervorheben: Seine Handlung. „Die Schatten der Wüste“ erzählt eine spannende Geschichte, die sich in zwei größere Teile mit jeweils 200 Abschnitten einteilt (also gibt es anstatt der gewohnten 350 Abschnitte, 400) und zwar thematisch in die Flucht aus der Hauptstadt und Einsamer Wolfs anschließender Suche nach etwas viel Größerem (was, sei natürlich an dieser Stelle nicht verraten). Während jedoch im ersten Teil des Buches, zumindest die Illusion von etwas Ähnlichem wie Entscheidungsfreiheit vorherrscht, so verläuft der zweite Teil recht linear dem roten Faden bis zum Finale. Aus Perspektive des Spiels bedeutet dies, dass man viel mehr mit Lesen beschäftigt ist, als tatsächlich zu handeln, was ab und an durch einige (mit dem Sommersword wieder viel zu leichte, ohne jedoch recht knackige) Kämpfe aufgelockert wird. Macht das „Die Schatten der Wüste“ zu einem schlechten Buch? Das kommt drauf an aus welcher Perspektive es betrachtet. Rein vom spielerischen Teil, fällt es im Vergleich zum Vorgänger „Die Schlucht des Schicksals“ eindeutig ab und ist in diesem Bereich weit unterlegen, da die Disziplinen weniger als noch in „Die Schlucht des Schicksals“ eingebunden werden. Betrachtet man es jedoch als „Buch“ und schaut über die Linearität hinweg, erwartet man eine wirklich außergewöhnlich spannende Abenteuergeschichte, voller größerer und kleinerer Momente, intensiv geschriebener Szenen, vor einer wunderbaren Kulisse, mit einem großartigen Finale (zumindest in diesem Fall ist „Die Schatten der Wüste“ seinem Vorgänger um einiges überlegen). Man fühlt sich direkt in die Geschehnisse hineingezogen, fiebert mehr denn je mit Einsamer Wolf mit und meint sogar fast die heiße Sonne auf der eigenen Kopfhaut zu spüren und des Weiteren werden in diesem Band auch die Weichen für die Folgebände (und Einsamer Wolfs Entwicklung zum „Magna-Kai“) gelegt, wodurch er also für den großen Metaplot der Serie einen wichtigen Meilenstein darstellt. Wenn man „Die Schatten der Wüste“ also einfach nur „liest“, wird einem hier die bisher beste Geschichte der ganzen Serie geboten und man versteht wohl, warum viele Fans der ersten Stunde diesen Band als ihren Favoriten nennen (Ich selbst bevorzuge weiterhin den vierten Band). Da er sich jedoch mit „Die Schlucht des Schicksals“ messen muss, ziehe ich auf Grund der mangelnden spielerischen Freiheit und Balance bezüglich der Disziplinen (die in diesem Band wesentlich seltener als im Vorgänger einbezogen werden) einen Stern ab. Das Bonusabenteuer „Das Grabmal des Mahjan“ von Richard Ford (außerdem auch Autor des unterhaltsamen Buches „Dragons of Lencia“, welches Jahre später nach der Handlung der Spielbücher anknüpft), ist bis auf seinem hohen Schwierigkeitsgrad nicht weiter erwähnenswert. Als Tipasa der Wanderer, hauptberuflicher Abenteurer, erkundet man in 90 Abschnitten das mit Rätseln gespickte Grab und hat es recht schnell durch. Eine Handlung gibt es nicht wirklich, man holt sich die ganze Zeit im Grab auf und muss mit Bedacht vorgehen, da so manche Todesfälle auf einen lauert. Da es weder eine spannende Geschichte erzählt und die Rätsel auch nicht sonderlich fordernd sind, erfolgt keine Aufwertung des Bandes um einen weiteren Stern und es bleibt bei vier (jedoch wohlverdienten) Sternen. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein Highlight der Serie!! Von Morgath Das fünfte Abenteuer der Spielbuch-Reihe um den Einsamen Wolf führt den Leser in das orientalisches angehauchte Land Vassagonien, wo ihn Verrat und Verfolgung, aber auch ein Funken Hoffnung erwarten. Nach inzwischen vier Abenteuern ist der Einsame Wolf ein Held, dessen Namen weit über Sommerlund bekannt ist. So verwundert es nicht, dass der Zakhan von Vassagonien ihn persönlich zu sehen wünscht, um mit ihm die Friedensverhandlungen mit Sommerlund zu führen. Der Einsame Wolf reist daher mit den besten Absichten in das

exotische Wstenreich, doch wie so oft, kommt alles ganz anders. Als der Einsame Wolf in Barrakeesh, der Hauptstadt Vassagoniens ankommt, ist der Zakhan bereits tot und der neue Zakhan hlt nicht viel von Frieden. Das Empfangskomitee besteht daher aus Soldaten. Der Leser muss sich nun entscheiden, ob er sich freiwillig gefangen nehmen lsst oder ob er eine waaghalsige Flucht versucht. Beide Mglichkeiten stehen parallel nebeneinander und nehmen zahlreiche Abschnitte im Buch ein. Die Flucht fhrt durch das Hafenbecken, die engen Gassen und die Kanalisation und endet mit etwas Pech dort, wo die freiwillige Gefangennahme beginnt. Der Einsame Wolf landet im Kerker des Palastes, aber natrlich kann er dort nicht lange gehalten werden. Er entkommt und muss sich durch die Katakomben schlagen. Letztlich fhren beide Wege wieder zusammen, und der Einsame Wolf erfhrt ein altes Geheimnis. Das legendre und verloren geglaubte Buch der Magnakai soll in einem alten Grabmal der Majhan aufbewahrt sein, dessen Lage allerdings unbekannt ist. In dem Buch soll Sonnenadler, der erste Kai-Gromeister die Weisheiten der Kai niedergeschrieben haben. Wenn es dem Einsamen Wolf, dem letzten der Kai-Lords, gelingen sollte, das Buch zu finden, knnte er mit dem Wissen des Buches den Orden der Kaimnche neu beleben. Doch der Weg bis zum Buch(-ende) ist noch weit und gefhrlich. Zum Glck findet der Leser unerwartet Hilfe in dem jungen Zauberer Banedon, der ihm bereits im ersten Buch begegnet ist. Er wei auch wertvollen Rat und kennt jemanden, der den Ort der Grabmals kennen knnte: Tipasa, der Wanderer, soll auf einer seiner Reise dort vorbeigekommen sein. Das Hauptabenteuer wurde wiederum neu bersetzt, ist ansonsten aber inhaltsgleich mit seinem Vorgnger, das den ebenfalls zutreffenden Titel Das Buch der Magnakai trug. Im Bonusabenteuer kann der Leser in die Rolle von Tipasa schlpfen und nacherleben, was ihm seinerzeit im Grabmal der Majhan widerfahren ist. Dieses Abenteuer ist gut gelungen und wei durch einige schne Rtsel zu gefallen. Und das Hauptabenteuer selbst? Um es kurz zu machen: Es ist eines der besten der ganzen Reihe! Es ist abwechslungsreich, spannend, herausfordernd, unterhaltsam, nervenaufreibend, heroisch, innovativ und auf jeden Fall spielenswert! Die Handlung ist klasse. Die Hintergrundkultur faszinierend! Das Ende gelungen! Es ist einer der Grnde, warum die Serie so beliebt ist! Fazit: Bestnote! Ein absolutes Highlight der ohnehin auergewhnlich guten Serie. Ein Muss fr jeden Einsamer Wolf-Fan. Ein Muss fr jeden Spielbuch-Fan. Ein Unbedingt Empfehlenswert fr den ganzen Rest.

**Kurzbeschreibung**Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Lord! Setze dein Abenteuer mit dem fnften Band dieser Rollenspiel-Serie DIE SCHATTEN DER WSTE fort und werde teil einer einzigartigen Fantasy-Saga. Eine Friedensmission in das Land Vassagonien soll einen drohenden Krieg mit dem mchtigen Wstenreich abwenden. Aber alle Hoffnungen werden bei deiner Ankunft in Barrakeesh zerstrt, wo einzig Verrat und Tod auf dich warten. Nur wenn du die Abenteuer bestehst, die unter der trgerischen Sonne Vassagoniens auf dich lauern, kannst du ein wahrer Kai-Meister werden! Im Zusatzabenteuer DAS GRABMAL DER MAJHAN schlpfst du in die Rolle von Tipasa dem Wanderer. Als weitgereister Pilger suchst du in den uralten Grabsttten deiner heiligen Vorvter nach ungeahnten Reichtmern. Kannst du die Schtze bergen oder wirst du den tdlichen Fallen zum Opfer fallen? 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.

**Kurzbeschreibung**Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Lord! Setze dein Abenteuer mit dem fnften Band dieser Rollenspiel-Serie DIE SCHATTEN DER WSTE fort und werde teil einer einzigartigen Fantasy-Saga. Eine Friedensmission in das Land Vassagonien soll einen drohenden Krieg mit dem mchtigen Wstenreich abwenden. Aber alle Hoffnungen werden bei deiner Ankunft in Barrakeesh zerstrt, wo einzig Verrat und Tod auf dich warten. Nur wenn du die Abenteuer bestehst, die unter der trgerischen Sonne Vassagoniens auf dich lauern, kannst du ein wahrer Kai-Meister werden! Im Zusatzabenteuer DAS GRABMAL DER MAJHAN schlpfst du in die Rolle von Tipasa dem Wanderer. Als weitgereister Pilger suchst du in den uralten Grabsttten deiner heiligen Vorvter nach ungeahnten Reichtmern. Kannst du die Schtze bergen oder wirst du den tdlichen Fallen zum Opfer fallen? 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.