

(Free and download) Einsamer Wolf 06 - Die Knigreiche des Schreckens

## Einsamer Wolf 06 - Die Knigreiche des Schreckens

Von Joe Dever

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



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #122611 in eBooksVerffentlicht am: 2015-01-29Erscheinungsdatum: 2015-01-29File Name: B00SYHYTDU | File size: 35.Mb

**Von Joe Dever : Einsamer Wolf 06 - Die Knigreiche des Schreckens** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 06 - Die Knigreiche des Schreckens:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Der Wolf reist durch vom Krieg zerrissene LandeVon 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 Dunkeln") die jeweiligen Spielmechaniken angerissen und erklrt. Wer also noch nicht wei worum es sich bei

einem Abenteuer-Spielbuch handelt, sollte sich vielleicht zuerst die Rezension des ersten Bandes durchlesen. „Die Knigreiche des Schreckens“ stellt den Beginn einer neuen Reihe dar, denn nachdem Einsamer Wolf im Vorgängerband („Die Schatten der Wüste“) die letzte der übrig gebliebenen Kai-Disziplinen erlernte und er damit offiziell nun ein Kai-Lord ist, steht für ihn nun (und bis zum zwölften Band) die (Selbst-)Ausbildung zum Magna-Kai (sozusagen ein Lehrmeister für angehende Kais) an. Dies beinhaltet 10 neue Disziplinen und einige Erweiterungen im Regelteil. So wird nun das Bogenschießen als Spielelement hinzugefügt und von nun an kann Einsamer Wolf sogenannte „Kreise“ absolvieren, um seine eigenen Statuswerte (Kampfstärke und Ausdauer) zu erhöhen. Sobald also Einsamer Wolf den Kreis des Lichts gemeistert hat (was die Disziplinen Heilkunst und Tierkontrolle voraussetzt), erhält er einen Bonus von +3 auf seine Ausdauer. Wer also in den vorangegangenen Abenteuer unter eher schwächeren Werten litt, kann sich zumindest ein wenig verbessern, wenn er zu Beginn die drei (im Falle von zwei Kreisen, zwei) richtigen Disziplinen gewählt hat. Das dürfte Kämpfe zumindest etwas erleichtern und es eventuell auch attraktiv machen, auch ohne Sommerswund (welches weiterhin durch die Reihen der Feinde schneidet, wie ein Messer durch warme Butter) die Reise anzutreten. Die Handlung setzt drei Jahre nach dem Ende von „Die Schatten der Wüste“ an. Nach einer harten und beschwerlichen Reise erbeutete Einsamer Wolf im verschollen geglaubten Grabmal des Mahjans das nicht minder verloren geglaubte Buch der Magnakai und besiegte in einem harten Kampf den Schwarzen Lord Haakon, was in dessen Heimat - dem dunklen Reich der Schwarzen Lords von Helgedad - einen Bürgerkrieg um seinen Titel als Erzlord auslöste. Ein Erfolg auf ganzer Linie also, was es Einsamer Wolf ermöglichte, sich in den drei erwähnten Jahren seinen Studien zu widmen. Doch um seine Studien fortzusetzen, benötigt er den sagenumwobenen Weisheitsstein von Varetta, der nur in den von Krieg geplagten Stornlanden zu finden ist. Fest entschlossen bricht der letzte der Kai auf und beginnt ein neues und gefährliches Abenteuer. Von einer Handlung kann man in den „Knigreichen des Schreckens“ nicht wirklich sprechen. Es sind vielmehr eine Hand voll abenteuerlicher Episoden, die mit dem großen Endziel, der Weisheitsstein, verbunden sind und Einsamer Wolf erneut vor viele Herausforderungen stellen. Viel interessanter als der dünne Plot sind die Stornlande selbst und ihre Thematik. Einsamer Wolfs Feinde sind in diesem Band weder brennliche Wesen, noch die dunklen Schergen der Schwarzen Lords, sondern die Bewohner der sich bekriegenden Kleinstaaten selbst, die sich wenig für die große Mission unseres Helden interessieren und wenn doch, nicht unbedingt an daran interessiert sind dass er Erfolg hat (was nichts mit den Schwarzen Lords zu tun hat!). Es herrschen also in den vorherigen Bänden noch nie gesehene Grauzonen und eine eher bodenständige düstere Atmosphäre (die in den Vorgängerbänden war eher brennlicher Natur) vor, die den Band auf jeden Fall rettet und ihn zum Teil vor einer Abstufung auf drei Sterne rettet. Ansonsten hat sich auch spielerisch wieder etwas getan und man kann die Handlung wieder mehr als noch in „Die Schatten der Wüste“ beeinflussen, da die Disziplinen wieder mehr einbezogen werden (vor allem der Einsatz eines Bogens wird einem an vielen Stellen angeboten). Damit kme „Die Knigreiche des Schreckens“ knapp auf vier Sterne, da er trotz des interessanten Hintergrund und einiger netter Einfälle (unter anderem kann man einen Wettbewerb in Bogenschießen gewinnen) nicht besonders hervorsteht, wie da nicht ein winziges Detail. Dieses Detail heißt „Der Schlüssel zur Zukunft“ und stellt das Bonusabenteuer des Bandes dar. Als Gwynian der Weise, Mitglied eines Geheimbundes von gelehrten Sterndeutern, versucht man der ablehnenden Haltung seiner Mitbrüder Einsamer Wolf in bei seiner (zukünftigen) Suche nach dem Weisheitsstein so gut es geht beizustehen. Doch es droht Verrat aus den eigenen Reihen, wodurch man sich gut überlegen sollte, wem man vertrauen kann und wem nicht. „Der Schlüssel der Zukunft“ ist das bisher umfangreichste aller Bonusabenteuer. Sage und Schreibe 187 Abschnitte (knapp über die Hälfte eines durchschnittlichen Abenteuers von Einsamer Wolf!) sind zu lesen und erzählen eine spannende Geschichte, die des Hauptbuches bezüglich Spannung und Substanz ohne Mühe hinter sich lässt! Gywdian selbst spielt sich auch komplett anders als Einsamer Wolf. Er ist kein großer Kämpfer (was sich auch beim Auswählen seiner Werte deutlich zeigt) und seine Disziplinen (die sogenannten „Künste“) sind weniger zum Kampf als zum beeinflussen seiner Umgebung und zur Erleichterung mancher zu fälliger Entscheidung ausgelegt. Kämpfe spielen so gut wie keine Rolle, viel wichtiger ist es tatsächlich die Augen aufzuhalten und wachsam alles abzuwägen was man tut, denn die Gegenseite schlft ebenfalls. Für Spannung ist also gesorgt und dafür kann man dieses Abenteuer nicht genug loben! Das Abenteuer kann unabhängig von der Hauptgeschichte gespielt werden und verrt auch keine plotrelevanten Details, die die Spannung in „Die Knigreiche des Schreckens“ trben könnten, ist jedoch auch eine sehr schöne Ergänzung zu diesem und gibt dem Band noch etwas mehr Tiefe. Aufgrund der berragenden Leistung erhält der Band (der wie alle Bücher bisher gut verarbeitet ist) einen fünften Stern, wenn auch sehr knapp und man darf wohl auch schon auf das nächste Abenteuer der neuen Reihe um Einsamer Wolfs Quest zur Rettung Magnamunds gespannt sein. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein wirklich gutes Spielbuch. Von Bettina Bude. Viele Rollenspieler und Fantasy-Leser werden sich an die Bücher der Einsamer Wolf Reihe erinnern, die Mitte der 80er das Licht der Welt erblickt haben. Seitdem hat die wohl längste Abenteuerspielbuchkampagne zahllose Rollenspieler gewonnen und begleitet. Seit 2009 widmet sich der Mantikore-Verlag Nicolai Boncyk einer Neuauflage der Bücher von Joe Dever. Dabei ist von dem etwas angestaubten Flair der Goldmannauflage nicht mehr viel übrig geblieben. Allein der Ersteindruck zeigt, dass man die 80er weit hinter sich gelassen hat. Schöne, sich über den Buchrücken ziehende Coverarts haben den Comicstil der alten Cover ersetzt und das beiende schwarz-gelbe Logo deutlich modernisiert. Auch wenn sich im Inneren simplere schwarz-wei Zeichnungen finden, die man so schon aus der Erstauflage kennen dürfte, zieht

sich der gute Eindruck weiter. Das etwas groformatige Taschenbuchformat wurde mit einem losen und angenehm lesbaren Schriftsatz gefüllt. Eine gut gemachte und downloadbare Vollfarbkarte rundet das Bild positiv ab. Kurzum: Die dafür nicht gerade günstigen Bände in der Hand zu halten macht bereits Spaß und führt in die phantastische Welt der Kailords ein. Wichtiger ist aber zweifelsohne der Inhalt. Locker und direkt anredend geschrieben wird der Spieler ab Seite 1 in die Welt eingeführt. Die kurzen, wenn auch teilweise etwas berflüssigen Regelerläuterungen (interessiert mich wirklich bei anderthalb Seiten welchen Gegenstand mein Charakter potentiell wo tragt?) sind trotz mancher Redundanz angenehm geschrieben und lassen wenig Fragen offen. Auch im Spielverlauf erläutern kurze Einschübe die Interpretation gegebenenfalls unklarer Regeln. Diese sind davon abgesehen schnell erklärt. Ein W10 ersetzt durch eine Zufallszahlen-Tabelle, auf die man im Sessel oder der Bahn blind tippen kann um eine Zahl zu ermitteln wird ab und an für Proben zu Rate gezogen, auf die es bei wenigen, dafür distinkten Fertigkeiten (Disziplinen) einen starken Bonus gibt. Erfolg und Misserfolg ergeben sich dann durch die jeweils zu lesenden Abschnitte von selbst. Als Spielressourcen gibt es im wesentlichen Kampfstricke, Ausdauerpunkte und Gold, wobei die Zufallszahlen die Startwerte festlegen. Nach ein paar Zufallszahlen und der Auswahl der Disziplinen ist die Charaktererschaffung also schnell abgeschlossen. Die wichtigen Kämpfe sind ähnlich simpel gehalten. Im wesentlichen wird ein Kampfquotient bestimmt, der sich aus der Differenz der eigenen und feindlichen Kampfstricke ergibt. Mittels Zufallszahlen wird dann bestimmt, wie günstig eine Kampfrunde für den Kai Lord ausfällt und wie viele Ausdauerpunkte er und sein Kontrahent verlieren. Dies beschleunigt die Kämpfe und geht in sofern gut von der Hand, als dass man das Blättern eh gewohnt ist. Einziges Manko ist hierbei, dass die Verlagswerbung an das Ende des Buches gesetzt wurde und der Zugriff auf Zufallszahlen- und Kampfresultattabelle so etwas schwieriger ist, da sie nicht einfach auf die letzten 3 Seiten gesetzt wurden. Auch hier kann ein Download jedoch Abhilfe schaffen. Das Regelgerüst ist davon abgesehen bei Abenteuerspielbüchern selten das Problem, kommt es doch darauf an sie auch wirklich in die rudimentäre Programmiersprache der Bücher zu integrieren. Dies gelingt dem Einsamen Wolf erstaunlich gut. Dadurch dass es nur wenige und dafür sehr merkbare Disziplinen gibt, kommen diese deutlich zum tragen und konnten passend integriert werden. Ausrüstung und Disziplinen werden dabei entweder als Boni für Proben verwendet oder eröffnen Bonusabschnitte die Zusatzinformationen oder erleichternde Wege anbieten. So eröffnet der Besitz eines Bogens die Möglichkeit einen Kampf aus der Ferne zu lösen oder die Disziplin Pfadmeisterschaft das man nicht blind zwischen zwei Wegen wählen muss sondern die Information bekommt, was sich wohl etwa hinter den Wegen finden lässt. Dies ergibt tatsächlich, dass die Fertigkeiten des Spielers Einfluss auf das Spielgefühl haben und der Spieler immer wieder für seine passende Wahl belohnt wird. Damit stellt sich jedoch die bliche Frage nach der Spielfreiheit. Selbstverständlich ist Joe Devers epische Kampagne alles andere als die freie DD Kampagne die er mit seinen Freunden gespielt hat, um den Hintergrund zu erarbeiten. Wirkliche Spielfreiheit oder ernsthafte Alternativen die die Handlung verändern würden, finden sich nicht. Da wo sie sich finden, führen sie leider häufig in ein individuelles, aber totes Ende. Dennoch handelt es sich nicht um einen Roman der durch gelegentliche Pseudogabelungen unleserlich gemacht wurde. Vielmehr spielt sich das eigentliche Spiel durch die Ressourcen ab. Der Spieler kann durch gute Proben, richtige Fertigkeitenwahl und kluge Entscheidungen Ressourcen schonen. Die Höhe der Kampfstricke, das Geld im Geldbeutel und natürlich die Höhe der Ausdauerpunkte sind die wesentlichen Konsequenzen der Spielentscheidungen. Dies führt dazu dass die Tunnelfahrt mit ein paar Bonusinformationen, kleinen Abzweigungen und mehr oder weniger Erfolg absolviert werden kann. Hinzu treten gelegentliche Erinnerungen an frühere Entscheidungen, wenn der passende Gegenstand einen Vorteil bringt, eine Information für einen schnelleren Durchgang fehlt oder die Beschreibungen der NPCs abgewandelt werden, je nachdem wie sich der Charakter vorher ihnen gegenüber verhalten hat. Alles in allem ist der Aufbau der Abschnitte und die Integration von Gegenständen und Fertigkeiten erstaunlich gut gelungen, kennt aber nur da etwas wie Freiheit, wo kleine Interaktionen Goldgewinn, Gegenstände oder ähnliches bringen. Stellenweise sind die Fäden etwas künstlich aber geschickt zusammengestrickt um mehr Spielfreiheit zu suggerieren. Schade ist dabei, dass gleich mehrere Stellen den Spieler mit Alternativentscheidungen konfrontieren, die er nur zufällig bzw. unqualifiziert beantworten kann. Resultieren daraus kleine Vor- und Nachteile ist das gut zu verschmerzen und erhöht den Wiederspielwert. Manchmal ist die Entscheidung nach links statt nach rechts zu gehen jedoch unwiderruflich tödlich, was mehr als frustrierend ist. Solche toten Enden halten sich zwar in Grenzen, schmerzen den Gesamteindruck jedoch deutlich. Die Handlung der Bücher ist im wesentlichen mit der alten Ausgabe identisch. Einige Zusatzabschnitte sollen aber für mehr Spielraum und bessere Integration der Regeln sorgen haben. Diese zusätzlichen Abschnitte erklären die zusätzlichen 150 Textseiten jedoch nicht alleine. Vielmehr ist dem Band, wie jedem der neuen Bände, ein zweites Abenteuer beigelegt in dem ein Teil der Handlung aus einer anderen Perspektive beschrieben wird. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines anderen Charakters. Die Charaktererstellung ist wie der Charakterbogen reduzierter und geht noch schneller von der Hand, als die des Hauptcharakters. Dieses kleinere Nebenabenteuer kann den Kauf auch für Kenner der alten Wolfbände lohnenswert machen, wobei das Layout und das angenehme Lesegefühl auch so schon für die Neuauflage sprechen. Was allgemein für die Buchreihe gilt, gilt natürlich auch für den sechsten Band. Der Magnakai hat im Optimalfall bereits die ersten 5 Bände absolviert, oder darf einen etwa gleichwertigen Charakter erstellen. Eine kleine Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse macht so ein Spiel ab Band 6 möglich, ist aber nur bedingt befriedigend. Zwar beziehen sich nur wenige Stellen auf frühere Bände und sind dann auch nur nette Details, die Tiefe

der Story die Suche nach dem Weisheitsstein von Varetta verliert dennoch viel an Bedeutung für den Spieler. Dies wird in sofern zusätzlich erschwert, als der Spieler sich in die bewusst fremd klingenden Namen eindenken muss und manche politischen und regionalen Beschreibungen nur schwer verständlich sind wenn der Spieler die Hintergründe nicht kennt. Insofern ist der Band zweifelsohne alleine spielbar, ein Start mit Band 6 empfiehlt sich aber nur bedingt, zumal jüngst eine fehlerbereinigte Neuauflage des ersten Bandes erschienen ist. Solche Vorkenntnis schadet auch nicht bei dem Zusatzabenteuer, das mit knappen 200 Abschnitten (das Hauptabenteuer hat 350) einen guten Teil des Buches ausmacht. Es lässt den Spieler in die Rolle des Weisen Gwynian schlüpfen, der dem einsamen Wolf bei seinem Abenteuer helfen muss. Dadurch gibt es einige nette Überschneidungen mit der Handlung des ersten Abenteuers. Schön ist auch, dass mit Weisheitsfähigkeiten operiert wird und vieles in der akademischen Schicht spielt, was ein anderes Spielgefühl ergibt. Leider sind die Abzweigungen etwas spröcher und die Abschnitte länger. Alles in allem ist der Band also ein nicht nur optisch beeindruckend gutes Spielbuch das zu entdecken Spaß macht und zum Wiederspielen einlädt, seinen vollen und von ein paar Macken getriebenen Glanz erlangt es nur als Teil der epischen Kampagne. Dann führt für Freunde von Abenteuerspielbüchern kaum ein Weg um den Einsamen Wolf. Ein epischeres und besser umgesetztes Spielbuch lässt sich schwerlich finden. Schlussendlich bleibt die Frage ob sich die knapp 15 Euro für ein doch kurzweiligeres Lesevergnügen wirklich lohnen. Allein von der Präsentation und der Umsetzung her ist es sicherlich ein angemessener Preis der sich für jeden lohnt, der Genuss an Spielbüchern hat. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Das hohe Niveau wird gehalten... Von Morgath Mit Band 6 beginnt ein neues Kapitel für die Solo-Spielbuch-Reihe Einsamer Wolf sowohl regeltechnisch als auch inhaltlich. Ein Grund für den Ringboten, ein besonderes Auge auf das Werk zu werfen. Aber tun wir das nicht ohnehin bei jedem Produkt? Nach 6 Ausgaben ist es Zeit für einen kleinen Überblick: Was bisher geschah Die Schwarzen Lords von Helgedad berfielen Sommerlund. Ihr erster Schlag ging gegen den Orden der Kai, einen mächtigen Kriegerorden, der das Rückgrat des Königsreichs bildete. Der ganze Orden fiel diesem Überraschungsangriff zum Opfer. Der ganze Orden? Nein! Ein unbeugsamer Kai-Lord überlebte: der Einsame Wolf! Er schlug sich zum König durch und berichtete ihm über das Schicksal des Ordens (Band 1). Dann wurde er in geheimer Mission nach Durenor geschickt, um Hilfe zu holen. Er kehrte an der Spitze einer Armee zurück und vernichtete die feindliche Armee (Band 2). In Durenor erhielt er außerdem das Sommerschwert, die wohl mächtigste Waffe von ganz Magnamund. Der nächste königliche Auftrag führte den Einsamen Wolf in die Eiswüste von Kulde, wo er den Verräter Vonotor zu Strecke brachte (Band 3). Anschließend klärte der Einsame Wolf das Verschwinden einer königlichen Karawane auf und verhinderte so nebenbei die Rückkehr des mächtigen Schwarzen Lords Vashna (Band 4). Auf einer Friedensmission in Vassagonie, welche in einem Spierutenlauf um Leben und Tod mündete, entdeckte der Einsame Wolf zufällig das verschollen geglaubte Buch der Kai (Band 5). Dieses Buch wurde von dem Gründer des Kai-Ordens Sonnenadler geschrieben und birgt nicht nur das Wissen der Kai, welches von Generation zu Generation weitergegeben wurde, sondern auch verborgene Erkenntnisse. Was noch geschehen wird Seitdem sind drei Jahre vergangen. Der Einsame Wolf studierte während der Zeit das Buch (er ist wohl ein langsamer Leser), wodurch er ohne Lehrmeister den Rang des einfachen Kai-Lords hinter sich lassen und den Rang eines Magnakai erreichen konnte. Zugleich offenbart ihm das Buch, wie Sonnenadler sein Wissen erlangte. Er fand die sieben Weisheitssteine von Nyxator. Der einsame Wolf beschließt daher, selber die Weisheitssteine zu suchen, um dasselbe Wissen wie Sonnenadler zu erwerben, um damit den Orden der Kais neu zu gründen. Das vorliegende Buch Die Königreiche des Schreckens beinhaltet die Suche nach dem ersten der Weisheitssteine. Auch die nachfolgenden Bände 7 bis 12 haben jeweils die Suche nach einem der Weisheitssteine zum Inhalt. Diese Suche wird den Einsamen Wolf über ganz Magnamund und teilweise sogar darüber hinaus führen. Die Königreiche des Schreckens Der erste Weisheitsstein, den sich der Einsame Wolf zu finden aufmacht, ist der Stein von Varetta. Varetta ist eine alte Stadt in den Stornlanden jenseits der Maakenschlucht, die der Leser in Band 4 ausführlich kennen lernen konnte. Die Stornlanden bestehen aus mehreren kleinen Königreichen, die in einem ständigen und undurchschaubaren Krieg untereinander liegen. Die Lande sind daher von Söldnern, Waffenknechten und marodierenden Soldaten besetzt. rger ist vorprogrammiert. Und in der Tat muss der Einsame Wolf auch die ein oder andere gefährliche Situation bestehen, ehe er den Stein in Händen hält. Als Beispiel seien genannt: rachsüchtige Adlige, schwarze Magie oder das Eindringen in eine belagerte Stadt. Ohne zu viel zu verraten, kann man auch hier sagen: Das Abenteuer macht von dem ersten bis zum letzten Abschnitt Riesenspaß. Die einzelnen Begegnungen sind spannend, abwechslungsreich und herausfordernd. Gerade zum Schluss kommt es auf jede Entscheidung an, denn eine falsche Entscheidung mündet schnell in den Tod. Die einzige Schwäche des Buches findet sich erstaunlicherweise am Anfang bei der Präsentation der Regeln. Wie schon angekündigt, haben sich die Regeln dadurch verändert, dass der Einsame Wolf vom Kai-Lord in den Rang eines Magnakai aufstieg. Anstatt der bisherigen zehn Kai-Disziplinen treten nun zehn Magnakai-Disziplinen, von denen der Einsame Wolf zunächst drei beherrscht. Diese sind im Grund identisch mit den Kai-Disziplinen, allerdings noch mächtiger und geben noch mehr Bonus. So wurde beispielsweise aus der Kai-Disziplin Waffenkunde (Bonus +2) die Magnakai-Disziplin Waffenmeisterschaft, welche einen Bonus von +3 bringt. Als Highlight gibt es die vier Weisheits-Kreise der Magnakai. Wenn der Einsame Wolf bestimmte Disziplinen beherrscht, dann hat er einen Kreis vollendet, was ihm weitere Boni einbringt. Soweit ist alles gut, doch nun zu den Schwächen: Die Regeln lassen ungeklärt, in welchem Verhältnis der Bonus der Kai-Disziplinen zum Bonus der Magnakai-Disziplinen steht. Also kann man die Boni

addieren (2+3=5) oder ist der Bonus der Waffenkunde bereits in der Waffenmeisterschaft bercksichtig, so dass man insgesamt nur auf +3 kommt? Einige klarstellenden Worte wren hier hilfreich gewesen.berhaupt wird die Disziplin der Waffenmeisterschaft unzureichend beschrieben. So heit es, dass der Einsame Wolf drei Waffen beherrscht. Es bleibt aber unklar, ob er diese selber whlen kann oder ob er diese (wie bei der Waffenkunde) auswerfen muss. Die Waffenliste, auf die verwiesen wird, beinhaltet Zufallszahlen, was auf ein auswerfen schlieen lsst. Der grte Fehler liegt aber darin, dass in der Waffenliste der Bogen nicht beinhaltet ist (stattdessen taucht das Schwert zweimal auf), was bei der Anwendung der Regeln unter Bercksichtigung des Wortlautes bedeutet: der Leser beherrscht die Waffenmeisterschaft des Bogens nicht und bekommt auch keinen Bonus, wenn er im Abenteuer einen verwendet! Das ist rgerlich, weil der Leser im Abenteuer an einem Bogenturnier teilnehmen kann (wo er den Bonus bitter ntig hat) und auch im Buch mehrmals auf die Waffenmeisterschaft (Bogen) Bezug genommen wird. Bleibt zu hoffen, dass in den Folgebnden dieser Lapsus korrigiert und die Regeln klarer formuliert werden. In Band 7, welcher mir ebenfalls schon vorliegt, wurde der Fehler leider wiederholt (ich sehe hier eine Teilschuld bei mir, weil ich zu langsam rezensiere).Der Schlssel zur ZukunftIm Zusatzabenteuer schlpfst der Leser in die Rolle von Gwynian dem Weisen. Gwynian ist der wohl kundigste Astrologe auf Magnamund, der sich berwiegend mit der Vorhersage der Zukunft beschftigt. So sah er auch die Mission des Einsamen Wolfes vorher und leistet ihm im Hauptabenteuer unerwartet Hilfe. In dem Zusatzabenteuer wird der Hintergrund genauer erklrt, wie es dazu kam. Dabei werden einige Zusammenhnge gezeigt, die der Leser so nicht wahrgenommen htte. Das Abenteuer endet, wenn Gwynian dem Einsamen Wolf begegnet. Ein besonderer Reiz des Abenteuers besteht darin, dass Gwynian Orte aufsucht, zu denen der Einsame Wolf noch kommen wird, und dabei Vorahnungen hat, was dort passieren wird. Das Abenteuer ist mit 187 Abschnitten sehr umfangreich und eine sinnvolle Ergnzung zum Hauptabenteuer. Es kann rundum als gelungen bezeichnet werden.Fazit: Ein tolles Hauptabenteuer und ein gelungenes Zusatzabenteuer zeigen, warum die Serie so beliebt ist. Das hohe Niveau wird weiter gehalten. Die leichten Fehler in den Regeln sind rgerlich, mindern den Spielspa aber nicht merklich. Ein Muss fr jeden Einsamer Wolf-Fan.

KurzbeschreibungDu bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister!Setze dein Abenteuer mit dem sechsten Band dieser Rollenspielserie DIE KNIGREICHE DES SCHRECKENS fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga.In Helgedad herrscht Brgerkrieg, denn deine Erzfeinde - die Schwarzen Lords - kmpfen um die Vorherrschaft ber die schwarze Stadt. Du selbst hast geschworen, den Kai-Orden wieder zu seinem alten Ruhm zu fhren, doch dafr musst du zunchst den Weisheitsstein von Varetta finden, einen Schatz, der die Macht und das Wissen deiner Kai-Vorfahren enthlt. Dazu musst du dem Pfad des ersten Kai-Gromeisters folgen, welcher dich tief in die kriegsgebeutelten Reiche Magnamunds fhrt. Doch deine Suche ist ein Rennen gegen die Zeit, denn wenn sich die Unruhen in Helgedad erst einmal gelegt haben, werden dir die Schwarzen Lords wieder dicht auf den Fersen sein. Eile ist jetzt dein oberstes Gebot! Im Zusatzabenteuer Der Schlssel zur Zukunft schlpfst du in die Rolle von Gwynian dem Weisen. Als alter Gelehrter und erfahrener Astrologe hast du in den Sternen das Schicksal das letzten Kai-Meisters gesehen.Kannst du Einsamer Wolf den Weg zum Weisheitsstein von Varetta weisen oder werden die Intrigen deiner Zunftbrder dein Vorhaben vereiteln?Jedes Buch der Saga Einsamer Wolf kannst du einzeln fr sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspiel-Saga spielen und erleben.KurzbeschreibungDu bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister!Setze dein Abenteuer mit dem sechsten Band dieser Rollenspielserie DIE KNIGREICHE DES SCHRECKENS fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga.In Helgedad herrscht Brgerkrieg, denn deine Erzfeinde - die Schwarzen Lords - kmpfen um die Vorherrschaft ber die schwarze Stadt. Du selbst hast geschworen, den Kai-Orden wieder zu seinem alten Ruhm zu fhren, doch dafr musst du zunchst den Weisheitsstein von Varetta finden, einen Schatz, der die Macht und das Wissen deiner Kai-Vorfahren enthlt. Dazu musst du dem Pfad des ersten Kai-Gromeisters folgen, welcher dich tief in die kriegsgebeutelten Reiche Magnamunds fhrt. Doch deine Suche ist ein Rennen gegen die Zeit, denn wenn sich die Unruhen in Helgedad erst einmal gelegt haben, werden dir die Schwarzen Lords wieder dicht auf den Fersen sein. Eile ist jetzt dein oberstes Gebot! Im Zusatzabenteuer Der Schlssel zur Zukunft schlpfst du in die Rolle von Gwynian dem Weisen. Als alter Gelehrter und erfahrener Astrologe hast du in den Sternen das Schicksal das letzten Kai-Meisters gesehen.Kannst du Einsamer Wolf den Weg zum Weisheitsstein von Varetta weisen oder werden die Intrigen deiner Zunftbrder dein Vorhaben vereiteln?Jedes Buch der Saga Einsamer Wolf kannst du einzeln fr sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspiel-Saga spielen und erleben.