

[Library ebook] Einsamer Wolf 07 - Schloss des Todes

## Einsamer Wolf 07 - Schloss des Todes

Von Joe Dever

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



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #126857 in eBooksVerffentlicht am: 2015-02-03Erscheinungsdatum: 2015-02-03File Name: B00T4EQJMG | File size: 33.Mb

**Von Joe Dever : Einsamer Wolf 07 - Schloss des Todes** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 07 - Schloss des Todes:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen8 von 8 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Das Schloss in dem man langsam stirbtVon 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. Dasselbe gilt auch für den neuen Spielpfad „Magna-Kai“, welchen ich im Vorgängerband „Die Königreiche des Schreckens“ genauer vorgestellt habe. „Das Schloss des Todes“ setzt mit seiner Handlung direkt nach „Die Königreiche des Schreckens“ an: Nachdem Einsamer Wolf den ersten Weisheitsstein nach vielen gefährlichen Abenteuern in den Stornlanden für sich beansprucht hat, führt ihn seine Suche nach den verbliebenen Steinen in das geheimnisvolle Land Dessi, wo die Altmagier, dessen Herrscher, schlechte - und nichts anderes ist unser tapferer ja inzwischen nicht gewohnt - Nachrichten für ihn haben: Das vom letzten der Kai gesuchte Artefakt befindet sich in der finsternen Festung Kazad-Out - dem Schloss des Todes. Doch auch wenn der Name dieses Gemüers nichts Gutes verheißt, muss Einsamer Wolf seine Mission zur Rettung Magnamunds fortsetzen und so dringt er mithilfe der Altmagier in die Festung ein. Und damit beginnt ein Hllentrip. „Schloss des Todes“ macht vieles anders als seine Vorgänger. Wo Einsamer Wolf in seinen vorherigen Abenteuern immer von einer Lokalität zur nächsten reiste und selten etwas in allen Details erkundete, beschränkt sich dieser Band letztendlich nur auf die Erkundung Kazad-Outs und wie man die Gefahren die dort lauern, zu überleben versucht. Von der Handlung her ist der Band schwach, die Zusammenfassung zu Beginn der Rezension summiert eigentlich seine Geschehnisse recht präzise, doch was es ihm in der Geschichte mangelt, macht er durch seinen spielerischen Inhalt wieder wett. Sieht man vielleicht vom ersten Band ab, ist „Schloss des Todes“ der vielleicht variantenreichste Band von allen, denn selbst nach dem dritten Anlauf findet man immer wieder Geheimnisse, die einen beim ersten Spielen gar nicht aufgefallen sein mögen und fühlt sich jeder Weg wieder anders an, selbst wenn man ihn zuvor schon einmal in ähnlicher Weise beschritten hat. Auch der Einsatz der Disziplinen und des Verstandes (dank vieler Rätsel und Situationen, deren Lösung den Einsatz der grauen Zellen erfordern) werden oft genug gefordert, sodass auch außerhalb der Entscheidung des zu wählenden Pfades und der Kämpfe die Abwechslung gewahrt wird. Die Kämpfe sind auch dieses Mal wieder ein Thema für sich. Wurde vom Rezensenten in den letzten Bänden oft bemängelt, dass sie mit dem legendären Sommerswerd viel zu einfach sind, so möchte ich dies für nichtig erklären und empfehle jeden nicht ohne diese Waffe die Hallen von Kazad-Out zu betreten, es sei denn man möchte sich die sowieso schon nicht einfachen Kämpfe noch mehr erschweren. Allerdings ist dies nicht schlecht, sondern passt tatsächlich erstaunlich gut zum Thema von „Schloss des Todes“, nämlich überleben um jeden Preis und von daher darf man in diesem Fall den hohen Schwierigkeitsgrad der Kämpfe nicht als negativ auffassen. Trotzdem kommt man sich teilweise wie der von Bruce Willis verkörperte Held der „Stirb langsam“-Reihe John McClane vor, denn man wird viele Lebenspunkte durch Fallen und Schläge verlieren und erst wenn man wirklich den letzten der 350 Abschnitte erreicht hat, wird man endlich etwas Frieden finden und nur dann. Doch macht dies auch einen Hauptteil des Spaßes aus und am Ende wird man zufriedener denn je mit sich sein, wenn man endlich die letzte Horde genommen und überlebt hat. „Schloss des Todes“ verdient sich damit vier gute Sterne (der fünfte entfällt wie gesagt auf Grund der nicht vorhandenen Handlung), doch kann das Bonusabenteuer „Der Allsehende“ von Nick Robinson noch die Leiste nach oben verschieben? Nein, kann es nicht. Als Tavig, ein Krieger und Soldat, versucht man erneut in den Tiefen von Kazad-Out sich zurechtzufinden und zum Ende jenen bösen Zauberer zu finden, der den Abenteurer seinen Titel gibt. Und mehr als Einsamer Wolf ist man zum Scheitern verurteilt, denn nahezu alle wichtigen Momente basieren auf glücklichen Würfeln (auch den Einsatz der Disziplinen bezieht dies mit ein, die diesmal lediglich den Wert des geworfenen Würfels durch von ihnen vorgegebene Werte nach oben hin aufwerten) und dass man es schafft Kämpfe bis zum Endkampf gegen den „Allsehenden“ (der auch nur mit sehr glücklichen Würfeln zu gewinnen ist) zu vermeiden. Selbst mit sehr hoher Kampfstärke und hohen Ausdauerpunkten, hat man letztendlich das Nachsehen, denn Heiltränke sind bis auf eine Stelle (in der der Höhepunkt der Geschichte bereits überschritten ist) nicht zu finden und damit sinkt die Chance immer mehr, das Ende des Buches zu sehen. Und leider reiht sich in den Abenteuern ein Kampf nach den anderen, um es dem Spieler zum Schluss hin umso schwerer zu machen und dies ist nicht mehr fordernd sondern einfach nur unfair schwer zu nennen. Von allen Bonusabenteuern ist der „Allsehende“ damit das schwächste, unter anderem da Tavigs Spielweise sich zumeist nur auf seine Fähigkeiten im Kampf beschränkt und seine Disziplinen im Vergleich zu den anderen Helden in Bonusabenteuern (man denke hier zum Beispiel an den Magier Loi-Kymar aus „Vonotars Netz“, dessen magische Fähigkeiten mit Bedacht einzusetzen, aber nichtsdestotrotz sehr effektiv waren) ebenfalls mehr als nur schwach sind und sowieso selten ihren Einsatz fordern. Damit entfällt eine Aufwertung auf fünf Sterne, doch die restlichen vier hat sich „Schloss des Todes“ zurecht verdient und kann sehr gut für sich alleine stehen. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Wer überleben will muss sich beizeiten wehren! Von Newton SpielxPress Von einem Buch begeistert zu sein ist schnell und leicht, davon enttäuscht zu werden weniger schnell, aber auch nicht viel anstrengender. Beides gleichzeitig kann dann schon zu einer Horde werden. Wir sprechen hier vom siebenten Band der 'Einsamer Wolf'-Reihe und ich bin und bleibe ein Fan - egal, was da kommen mag. Aber ich kann nicht umhin zu bemerken, dass dieses Buch mir einfach heiß und kalt gibt ' und das auf jeder Seite. Einerseits ist man von dem Konzept der langen Reise, die immer nur in eine Richtung führt, wieder abgekommen und ist zurückgekehrt zu einem Handlungsort, an dem man nach Lust und Laune forschen kann. Auf der anderen Seite gibt es so wenig Handlung wie nie zuvor, was eher enttäuschend ist. Dies ist außerdem der erste Teil, bei dem ein Neueinsteiger, zumindest nach unserer Meinung, wenig Chance hat, das Abenteuer zu bestehen. Wir mussten alles aufbringen, was wir hatten, und das war nach sechs vorherigen Abenteuern nicht wenig. Trotzdem starben wir lieber, als dass wir überlebten. Auch das

Zusatzabenteuer konnte in diesem Fall nur wenig berzeugen. Nichts desto trotz ist das Buch gespickt mit tollen Rtseln, spannenden Kmpfen und kann den Spieler auch nach der fnften Runde noch immer berraschen. Schlussendlich gibt es also auf jeden Fall einen nach oben zeigenden Daumen.+ spannend und eine Herausforderung- zu wenig Handlung Mehr Rezensionen gibt es auf spielxpress.com0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Etwas Neues in der Einsamer Wolf Reihe Von DonDino Um es von Vorne weg zu sagen: Dieser siebte Band der Einsamer Wolf Reihe ist mehr oder weniger vllig anders als die Anderen davor. Handlungstechinsch passiert in diesem Buch nicht wirklich viel. Der einsame Kai Lord ist auf der Suche nach dem nchsten Weisheitsstein, der sich vermutlich im Schloss des Todes befindet. Punkt ! So viel kann man zu der Hintergrundgeschichte des Abenteuers erzhlen. Dementsprechend ist die Karte am Anfang des Buches mehr oder weniger vllig sinnlos, da man sich eh nur auf einem Fleck der Karte bewegt und es wre viel sinnvoller gewesen evtl. einen Ausschnitt vom "Schloss des Todes" anzubieten. Wie meine Vorgnger bereits beschrieben haben, ist der Schwierigkeitsgrad dieses Buches extrem hoch und (Spoiler Anfang) ohne das Sommerswerd welches man im zweiten Teil bekommt (Spoiler Ende) kaum zu bewltigen. Vor allem nicht fr Neueinsteiger. Ich persnlich bin etliche Male gestorben, bevor ich zum ersten Mal das Ende des Buches sah. jedoch finde ich diesen Aspekt gut ! Aus dem einfachen Grund, da die frheren Abenteuer einfach zu leicht waren und von mir meist schon im ersten Versuch gemeistert wurden. Dieses Buch erinnert mich viel mehr an alte Fighting-Fantasy Abenteuer von Steve Jackson und Ian Livingston, wo der Schwierigkeitsgrad ja auch teils enorm war (z.B. die Hhlen der Schneehexe). Weiterhin hat das Buch wirklich sehr viele Wege um an das Ziel zu kommen und ich habe bei meinen vielen Versuchen immer noch etwas Neues gefunden. Zu dem Buch an sich kann man natrlich mal wieder sagen, dass es sehr schn gemacht ist und die Bindung wie immer super ist. Die Zeichnungen sind wie immer ein schnes Extra. Das Zusatzabenteuer in diesem Buch ist meiner Meinung nach ein fast exaktes Abbild des Einsamer-Wolf Geschichte zuvor. Mit zwei Unterschieden: 1) Man spielt nicht Einsamer Wolf 2) Der Schwierigkeitsgrad steigt noch weiter Alles in allem hat das buch definitiv 4 Sterne verdient, da der hohe Schwierigkeitsgrad fr mich kein Manko darstellt, sondern den Leser eher dazu fordert das Schlo des Todes noch weiter besser kennen zu lernen.

Kurzbeschreibung Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister! Setze dein Abenteuer mit dem siebten Band dieser Rollenspielerie Schloss des Schreckens fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Dein Schwur, die Kai wieder zu ihrem einstigen Ruhm zu fhren, bringt dich in das sagenhafte Land Dessi, das Heimat fr Monster und Magier ist. Die Zauberer dieses Reiches haben versprochen, dir bei deinem Vorhaben zu helfen - aber sie verlangen einen hohen Preis fr ihre Hilfe. Tief im SCHLOSS DES TODES liegt der Schlssel zum Wissen deiner Vorfahren. Wirst du diesen Schlssel finden oder wie alle, die diesen Ort vor dir betreten haben, dem Schrecken erliegen, der in den Verliesen dieser alptrumhaften Festung sein Unwesen treibt? Jedes Buch der Saga Einsamer Wolf kannst du einzeln fr sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspielsaga spielen und erleben. Im Zusatzabenteuer DER ALLSEHENDE schlpfst du in die Rolle des Kriegers Tavig. Um das Leben deiner Schwester zu retten, musst du in die dunkle Festung Kazan-Oud eindringen und ihren frchterlichen Meister vernichten. Kannst du deinen Auftrag erflfen und lebend aus der Todesburg fliehen oder wirst du den vielen Bestien und Monstern zum Opfer fallen, die hier zu Hause sind? Kurzbeschreibung Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister! Setze dein Abenteuer mit dem siebten Band dieser Rollenspielerie Schloss des Schreckens fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Dein Schwur, die Kai wieder zu ihrem einstigen Ruhm zu fhren, bringt dich in das sagenhafte Land Dessi, das Heimat fr Monster und Magier ist. Die Zauberer dieses Reiches haben versprochen, dir bei deinem Vorhaben zu helfen - aber sie verlangen einen hohen Preis fr ihre Hilfe. Tief im SCHLOSS DES TODES liegt der Schlssel zum Wissen deiner Vorfahren. Wirst du diesen Schlssel finden oder wie alle, die diesen Ort vor dir betreten haben, dem Schrecken erliegen, der in den Verliesen dieser alptrumhaften Festung sein Unwesen treibt? Jedes Buch der Saga Einsamer Wolf kannst du einzeln fr sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspielsaga spielen und erleben. Im Zusatzabenteuer DER ALLSEHENDE schlpfst du in die Rolle des Kriegers Tavig. Um das Leben deiner Schwester zu retten, musst du in die dunkle Festung Kazan-Oud eindringen und ihren frchterlichen Meister vernichten. Kannst du deinen Auftrag erflfen und lebend aus der Todesburg fliehen oder wirst du den vielen Bestien und Monstern zum Opfer fallen, die hier zu Hause sind?