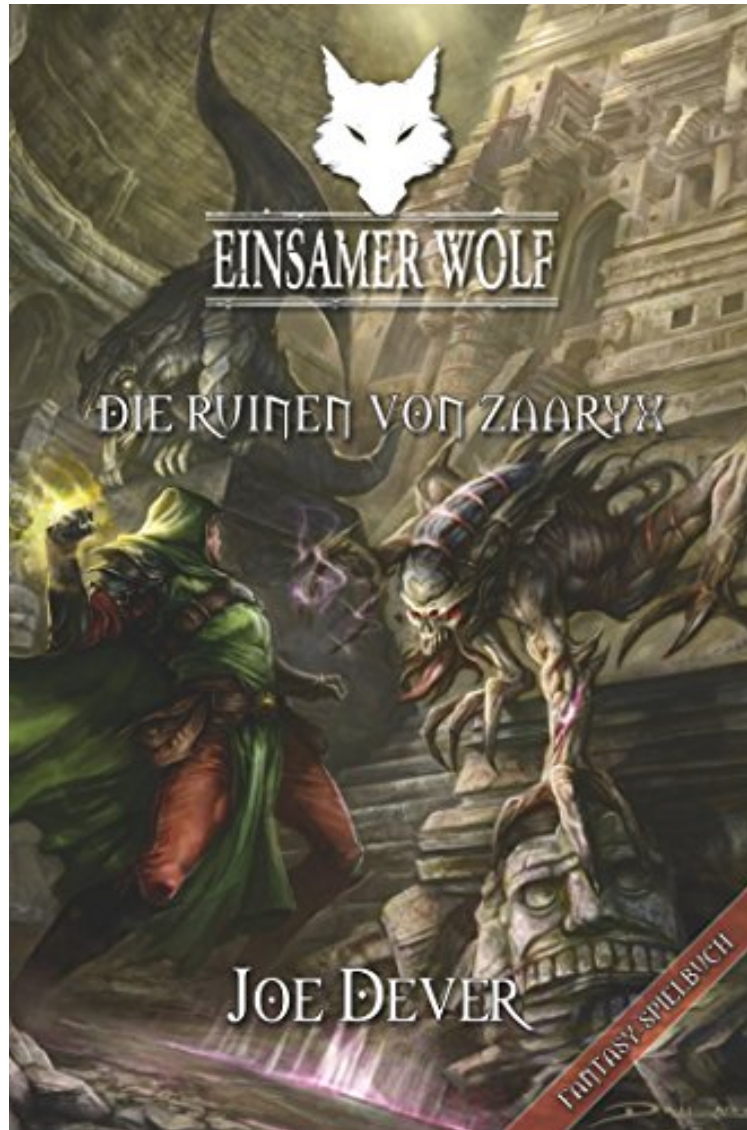


[Read free ebook] Einsamer Wolf 09 - Die Ruinen von Zaaryx

## Einsamer Wolf 09 - Die Ruinen von Zaaryx

Von Joe Dever

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



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #278374 in eBooksVerffentlicht am: 2015-02-03Erscheinungsdatum: 2015-02-03File Name: B00T4EQY12 | File size: 53.Mb

**Von Joe Dever : Einsamer Wolf 09 - Die Ruinen von Zaaryx** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 09 - Die Ruinen von Zaaryx:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen4 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Der Wolf beit sich routiniert durchVon 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. Kaum hat Einsamer Wolf die Schrecken des Danargdschungels überlebt, beruft man ihn schon mit der nächsten Schreckensnachricht: die Horden der Schwarzen Lords und ihre nicht minder schrecklichen Verbündeten marschieren auf die anarische Hauptstadt Tahou zu, in deren unterirdischen Katakomben (besser gesagt in den Ruinen der Stadt Zaaryx, auf der Tahou erbaut wurde) sich ein weiterer Weisheitsstein befinden soll! Die Zeit eilt, also reitet der letzte der Kai-Lords gemeinsam mit dem Magier Banedon schnell los, um noch vor den Horden des Bösen die Tore der Stadt zu erreichen. Wird es ihm gelingen? Die Entscheidungen der grauen Eminenz (der/die Leser/in) werden es zeigen! 'Die Ruinen von Zaaryx' ist ein gutes, routiniert geschriebenes Buch, welches die Geschichte aus den vorherigen Band gekonnt fortsetzt und mit der gewohnten Mischung aus Reisen, Kämpfen und Erkundungen aufwartet und dem Spieler hier und da einige Chancen bietet, die Handlung an gewissen Punkten zu beeinflussen. Vergleicht man den Band jedoch mit seinem Vorgänger, so fällt er im direkten Vergleich vor allem im Bereich Wendungen in der Handlung und originelle Einfälle deutlich ab (man denke zum Beispiel an ein bestimmtes Kloster im Vorgängerband). Dies liegt auch daran, dass das Buch wesentlich linearer noch als das vorangegangene ist und man sich, um es einmal besser zu sagen, schon sehr dumm anstellen muss, um an den wirklich aufregenden (und damit besonders spannenden) Szenen des Buches teilzuhaben. Wenn man also zum umsichtig und klug vorgeht, hat man das Buch sehr schnell durch und fühlt sich am Ende sehr arg unterfordert. Wie immer gilt dies auch wieder bei den Kämpfen, sollte man das Sommerswörtchen bei sich tragen, jedoch werden die Gefechte ohne das Schwert dann auch wieder sehr knackig, was bei einem einfachen Schläger, der dieselben Werte wie ein finsterner Unheilswolf hat, teilweise doch sehr absurd erscheint. Trotzdem ist 'Die Ruinen von Zaaryx' ein gutes Abenteuer, da es, wie oben schon geschrieben, solide alle bekannten Elemente zusammenführt und bis zum zehnten Band recht nett unterhält. 'Nett' ist auch das Bonusabenteuer 'Der Hammer des Gildenmeisters' von Richard Ford, in welchem man in die Rolle des Diebes Sogh schlüpft. Der gerissene Langfinger wird vom Leiter der Diebesgilde dazu genötigt einen wertvollen Hammer zu entwenden, was allerdings einiges an Fingerspitzengefühl erfordern wird. 'Der Hammer des Gildenmeisters' ist in 100 Abschnitte eingeteilt und macht an einiges anders, als die sonstigen Abenteuer. Statt Kampfströme erstellt man einen 'Glückswert' aus, auf den man an einigen Stellen werfen muss, um zu schauen ob Soghs Aktionen gelingen oder nicht (scheinbar scheint er doch mehr Glück als Verstand zu besitzen) und anstatt mehrerer Disziplinen kann man sich nur zwischen einen von dreien 'Spezialisierungen' (Einbrecher, Taschendieb, Schlossknacker) entscheiden, die den Spielverlauf an bestimmten Stellen beeinflussen. Das Abenteuer ist, wie alle Bonusabenteuer bisher, sehr linear, aber die Atmosphäre und Leichtigkeit des Plots (man muss Sogh einfach irgendwie mgen) sorgen für einiges an Spielspaß und auch die drei Spezialisierungen werden zumindest zu einem weiteren Mal durchspielen einladen. Das macht 'Der Hammer des Gildenmeisters' also ebenfalls zu einem 'guten' Abenteuer, welches aber nichts daran ändern kann dass die Gesamtwertung bei 'guten' vier Sternen bleibt. Das ist aber am Ende auch nicht schlimm ist, denn damit bleibt auf jeden Fall der Spielspaß gewahrt, wodurch auch dieses Buch am Ende seinen Zweck erfüllt. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Spannende Fortführung der Ereignisse rund um den Einsamen Wolf von Roger Lewin Die Einsamer Wolf Reihe von Joe Dever ist ja bereits seit etwas längerer Zeit unter Lizenz des Mantikore Verlags. Während Band 12 vor kurzer Zeit veröffentlicht wurde, widmet sich diese Rezension dem neunten Band Die Ruinen von Zaaryx. Erscheinungsbild Auf knapp unter 350 Seiten finden wir ein spannendes Solo-Abenteuer des Kai-Lords, des letzten überlebenden seiner Art nach dem Angriff der dunklen Lords. Cover und Papier bestechen durch eine gute Qualität, der Druck ist scharf und gut lesbar. Mit seiner Seitenanzahl ist das Buch nicht allzu schwer und lässt sich gut abends auch im Bett lesen. Während des Lesens wird man sich angewöhnen, mit zwei Lesezeichen zu arbeiten (und seien es nur die dazwischen geklemmten Finger). Eines für die Stelle, bei welcher man gerade war, eines für die Stelle zu der man springt. Leider ist nicht mal eines vorhanden. Wieso zwei? Weil man immer wieder zu bestimmten Orten zurückkehren kann, wie z.B. dem zentralen Platz eines Dorfes. Die Illustrationen im Inneren wirken durch ihren Stil zu überzeugen, seltenst fand ich Bilder, in denen die Proportionen oder die Perspektive falsch wirkten. Auch das vollfarbige Cover besticht durch eine gut in Szene gesetzte nicht unwichtige Kampfsequenz in der zweiten Hälfte der Geschichte. Blättere ich das Buch auf, begrüßt mich eine Karte der Zone, in welcher die Geschichte stattfindet. Das gefällt gut und hilft auch bei der Orientierung während des eigentlichen Spielerlebnisses. Handlung Schlüssel zum endgültigen Sieg über den schwarzen Lord, den Erzfeind, sind die sogenannten Weisheitssteine. Drei sind bereits erlangt, nun fehlt der vierte. Den Spuren zufolge verbirgt sich er tief in einer unterirdischen Stadt, dort, wo einst die Vorfahren der Einwohner des heutigen Landes Magna lebten. Doch rücken die Truppen des Feindes immer weiter voran und vernichten alles, was Ihnen dabei im Weg steht. Die Ruinen von Zaaryx verbergen sich unter der Stadt Tahou, die direkt auf dem Weg des feindlichen Heeres liegt und bereits erste Sphären wurden gesichtet. Die Zeit drängt also. Auf dem Weg zum Ziel begegnen dem Einsamen Wolf Flüchtlinge, skeptische Soldateneinheiten und andere Bedrohungen und oft zeigt sich, dass Gutes nicht immer der richtige Weg ist, aber helfen kann. Letztendlich angekommen in der Stadt Tahou, beginnt ein schwieriges Unterfangen, denn die Einwohner sind skeptisch gegenüber Neuankömmlingen und die Vorbereitungen für die Schlacht sind im vollen Gange. Möglicherweise könnte der Senat sogar versuchen, den Einsamen Wolf an den Feind auszuliefern, als Unterpfand, nicht die Stadt zu verlieren. Eine turbulente Reise beginnt, die über Umwege und NSCs letztendlich unter die Stadt führt. Auch dort gibt es noch Leben, bedrohlich

und feindlich oder einfach nur fremdartig und mystisch. Ist der Stein letztendlich geborgen, was verhältnismäßig leicht war, beginnt die echte Herausforderung. Wenn unser Held die Katakomben und Ruinen verlässt und wieder an das Tageslicht kommt, findet er die Stadt brennend und unter Angriff vor. Die richtigen Herausforderungen kommen erst jetzt. Solo-Abenteuer jedweder Art sind immer Railroading, schon alleine durch die pure Art des Machwerks. Das liegt in der Natur der Dinge und wirkt sich hier nicht negativ aus, denn die Chancenabzweigungen waren immer jene, die auch mir vor dem geistigen Auge lagen. Die Möglichkeiten, die einem das Buch bietet, sind vielfältig, ich habe aber nicht jede Abzweigung genommen. Oft habe ich als weiser und gütiger Mensch agiert, am Ende bleiben jedoch einem die richtig harten Kämpfe nicht erspart. Hart deswegen, weil man schneller im Dreck liegt, als gedacht. Ordentlich ausgerüstet sollte man sein und auch die passenden Sonderfertigkeiten haben. Es passieren wirklich viele spannende Dinge, die ganze Welt scheint einem feindlich gesonnen zusein, an jeder Ecke lauern Bedrohungen und überall muss ich mit Verrat rechnen. Mir gefiel, was ich erlebt habe, sehr gut, das kann ich nicht anders sagen. Anschließend an das Hauptabenteuer gibt es noch einen Exkurs mit dem Dieb Sogh, den man an einer entscheidenden Stelle im Abenteuer trifft. Hier kann man etwas mehr über ihn erfahren. Regeln Die Regeln von Einsamer Wolf sind sehr einfach und schnell gehalten. Der Charakter hat zwei führende Werte. Der eine ist seine Ausdauer, also die Menge an Erschöpfung oder Schaden, die er erleiden kann, der andere ist Kampfstärke. Auf letztere wirken sich Waffen aus. Kommt es zum Kampf, die einzige Situation, die einen Wertvergleich benötigt, wird auf einer Tabelle der sogenannte Kampfquotient ermittelt. Dieser bestimmt dann mit Hilfe einer ermittelten Zufallszahl von Null bis Neun Treffer und auch Schaden. Als Kai-Lord beherrscht der Spielercharakter auch einige Spezialfähigkeiten, die sogenannten Disziplinen. Diese helfen im Kampf oder bei anderen Situationen. Das Kampfsystem ist übrigens sehr schnell sehr tödlich. Also beschützt eure Chancen nicht. Ausrüstung wird sehr klassisch im Rucksack getragen und ist auf 8 Gegenstände, zwei Waffen und sogenannte Spezialgegenstände beschränkt. Die Regeln behindern den Spielfluss in keiner Art und wer keinen D10 zur Hand hat, kann eine Zufallstabelle am Ende des Buches nutzen. Hat man die vorherigen Bücher gespielt, kann man den Charakter weiterführen und bekommt eine neue Disziplin. Schreibstil Eines muss ich dem Buch zugestehen. Die Texte sind wirklich gut geschrieben. Sie erzeugen binnen Bruchteilen einer Sekunde bei mir plastische Bilder der Szenen und Umgebungen. Auch die Atmosphäre der unterirdischen Stadt in Ruinen, wie auch die generelle Kriegs Atmosphäre, ist sehr gut eingefangen. Hier tut sich eine wahre Stärke der guten Übersetzungen auf. Anzumerken, weil nicht zeitgemäß, sind die Namen von Personen und Orten. Sie klingen etwas wie aus den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts. Aber: Das ist auch der avisierte Stil der Spielbücher und passt somit ins Konzept. Vermutlich wirkt begünstigend auch die gerade aktive Welle der sogenannten Old School Rollenspiele. Begründet sind diese Bezeichnungen schlicht in der Zeit, in der die Bücher original entstanden sind. Die Namen strengen nicht sonderlich, aber ich stolperte immer wieder darüber. Preis-/Leistungsverhältnis 14,95 EUR kostet das Spielbuch im preisgebundenen deutschen Druckwerkhandel. Dafür war ich einige Stunden beschäftigt und habe nicht jede kleine Chance wahrgenommen. Bedenke ich, dass ich bis zu 60 EUR heutzutage für ein Computerspiel ausgeben, welches ich in 6 Stunden durchgespielt habe, ist der Preis fair. Natürlich kann man das Buch auch zu zweit spielen, einer liest vor, der/die andere entscheidet, was getan wird. Fazit So ungewohnt es klingt, ich habe den Schrecken des Krieges und den Abstieg in die Dunkelheit sehr genossen. Ein wenig genervt war ich zwischenzeitlich vom starken Hin und Herbültern. Vermutlich hätte man mit dem Vorsatz, die Kapitel so anzuordnen, dass man nicht direkt sieht, was als nächstes passiert, aber nicht zu viel Bültern muss, noch etwas Komfort gewonnen. Aber wer sich schon einmal mit komplexen geordneten Systemen beschäftigt hat, weiß, wie schwer das ist. Der Schreibstil ist gut, die Regeln sind schnell. Gefallen hat es mir auf jeden Fall und genau genommen bin ich schon sehr gespannt, wie es weitergeht. Auf jeden Fall gefiel es mir besser als der Vorgänger. Unsere Bewertung Erscheinungsbild 4 von 5 Schickes Cover, angenehme Haptik, möglicherweise etwas mehr Illustrationen Handlung 4 von 5 Spannende Artefaktjagd mitten in den Gräueln des Krieges Regeln 3,5 von 5 Leichtgängig, aber sehr minimalistisch Schreibstil 3,5 von 5 Eingängige Beschreibungen, etwas veraltet klingende Preis-/Leistungsverhältnis 4 von 5 Spannende mehrstündige Unterhaltung Gesamt 4/50 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Das Abenteuer um die Weisheitssteine geht weiter... Von Morgath Der Einsame Wolf ist auf der Suche nach den 7 Weisheitssteinen von Nyxtor, um mit deren Wissen seinen Kai-Orden, deren letzter überlebender er ist, zu neuem Leben zu erwecken. Drei Weisheitssteine hat er bereits finden können (vgl. Band 6-8). Der letzte Weisheitsstein gibt immer Hinweise darauf, wo sich der nächste befindet. Der Weg führt diesmal in die uralte Ruinenstadt Zaaryx... Zaaryx war die Metropole einer alten Rasse, die von dem größten aller Drachen, Nyxtator, erschaffen wurde. Sie lag tief unter der Erde in einer Schlucht von unermesslicher Größe. Im Zeitalter des Chaos starben ihre Bewohner aus, die Stadt aber bestand weiter. Im Laufe von Jahrhunderten sank die Stadt tief in den Boden, so dass einige Gebäude sich in schier unmöglichen Winkel zur Seite neigen. Heutzutage liegen die Ruinen von Zaaryx unter der Stadt Tahou. Nur ein Zugang ist bekannt: auf dem Platz des Drachen in Tahou gibt es einen langen Schacht, über den man mittels eines Beförderungskorbes in die Tiefen der Erde zum einem magisch versiegelten Tor hinabgelassen werden kann. Der Schlüssel zu dem Portal hat der Magistrat von Tahou und der ist nicht dafür bekannt, den Schlüssel leichtfertig herauszurücken... Als ob diese Aufgabe nicht schwer genug wäre, berziehen die Schwarzen Lords das Land mit Krieg und ihr Ziel scheint Tahou zu sein. Wollen sie die Stadt erobern oder wollen sie nur den Einsamen Wolf von seiner Aufgabe abhalten? Zum Glück erhält der Einsame Wolf Unterstützung durch seinen Freund Banedon, einem Magier aus

Toran, der bereits in früheren Bänden wichtige Gastauftritte hatte. Gemeinsam reiten sie Richtung Tahou, in der Hoffnung, schneller dort zu sein als die Schwarzen Lords...Das Abenteuer besteht zunächst aus der Reise nach Tahou und wartet mit einigen interessanten Begegnungen für den Leser auf. In Tahou selbst entwickelt sich eine eigene Dynamik und der Auftritt vor dem Magistrat gehört meiner Meinung nach zu einem der Highlights. Der Magistrat bittet nämlich darüber, ob sie dem Einsamen Wolf helfen oder ob sie ihn festnehmen und an die Schwarzen Lords ausliefern sollen, um damit die Schwarzen Lords zu beschwichtigen. Das schöne daran: für beide Möglichkeiten wird im Abenteuer eine Lösung geboten. Schließlich gelangt der Einsame Wolf auf dem ein oder anderen Weg nach Zaaryx, wo er eine stille und unheimliche Welt vorfindet, die allerdings nicht völlig unbewohnt ist...Die Handlung ist in einem stimmigen, düsteren Hintergrund eingebunden, auch wenn man gerne noch mehr über die Ursprünge und den Untergang von Zaaryx erfahren hätte. Für den Kenner der Serie wird das Wiedersehen mit Banedon sicherlich sehr erfreulich sein. Insgesamt bietet das Abenteuer viele unterhaltsame Begegnungen, einige anspruchsvolle Herausforderungen und jede Menge Lesespaß. Nicht verheimlicht will ich, dass manche Begegnungen sehr tödlich enden können, ohne dass der Leser viel dafür kann. Der ein oder andere Kampf ist für Leser ohne dem Sommerschwert, welches in Band 2 zu finden war, kaum zu schaffen. Auch der Endgegner hat es wieder mal in sich (Kampfstrke 39, Ausdauer 46). Auch wenn man dem Autor zugute halten muss, dass er die Kampfwerte im Vergleich zur früheren Ausgabe gesenkt hat (früher: Kampfstrke 44, Ausdauer 50), so dürfte die Wahrscheinlichkeit, den Gegner zu besiegen, selbst bei Optimierung der Kampfstrke beginnend von Band 1 aus an, noch unter 50 Prozent liegen. Auf der Essener Messe erzählte mir einer von Manticore-Verlag, dass früher die Wahrscheinlichkeit sogar unter 5 % gelegen haben dürfte...Abgesehen von der Änderung der Kampfkraft des Endgegners hat sich inhaltlich am Buch im Vergleich zur früheren Ausgabe nichts Gravierendes verändert. Das Buch wurde wie üblich neu besetzt und neu bebildert. Amüsant ist es allerdings, sich die neuen und alten Bilder nebeneinander anzuschauen. Sie sind thematisch identisch! Auch wenn der neue Illustrator Rich Longmore einen eigenen Stil hat, so lässt sich nicht leugnen, dass er die alten Bilder von Brian Williams als Vorlage nahm. Als Bonusabenteuer Der Hammer des Gildemeisters schlüpft der Leser diesmal in die Rolle von Sogh, einem Dieb aus Tahou. Er hat die Aufgabe, einen Gegenstand aus dem Gildenhaus der Steinmetze zu stehlen. Anders als in den bisherigen Abenteuern verfügt Sogh über keinen Kampfwert. Er muss sich auf das Geschick des Lesers und spieltechnisch auf sein Glück verlassen, dass er die brenzligen Situationen meistert. Das Abenteuer ist mit 100 Abschnitten verhältnismäßig kurz, hat dafür aber einen hohen Unterhaltungswert. Knackig, aber machbar! Fazit: Wiedermal ein gut gelungenes Band, das in keiner Einsamer Wolf-Sammlung fehlen darf. Auch für Quereinsteiger zu empfehlen, da der Band auch gut losgelöst von den anderen Bänden gespielt werden kann.

**Kurzbeschreibung** Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister! Setze dein Abenteuer mit dem neunten Band dieser Rollenspielerreihe DIE RUINEN VON ZAARYX fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Der Schatten des Krieges fegt über den Kontinent Magnamund, als deine Erzfeinde, die Schwarzen Lords von Helgedad, ihre Bemühungen verdoppeln, um deine Magnakai-Mission zu vereiteln. Du darfst nicht zögern. Ihre gepanzerten Legionen nähern sich bereits einer Stadt, unter dessen Straßen das Objekt deiner Suche verborgen liegt: der Weisheitsstein von Tahou. Du musst deinen Feinden immer einen Schritt voraus sein, wenn du den Stein in der versunkenen Metropole Zaaryx finden willst, welche während des ersten Zeitalters von Magnamund erschaffen wurde. Jedes Buch der Saga Einsamer Wolf kannst du einzeln für sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspielsaga spielen und erleben. Im Zusatzabenteuer DER HAMMER DES GILDENMEISTERS schlüpfst du in die Rolle von Sogh dem Dieb. Gegen deinen Willen musst du für die Diebesgilde von Tahou einen scheinbar unmöglichen Auftrag ausführen, der dich in den befestigten Turm der Steinmetze führt. Besitzt du die Fähigkeiten eines wahren Diebs und kannst du die Mission erfüllen?

**Kurzbeschreibung** Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister! Setze dein Abenteuer mit dem neunten Band dieser Rollenspielerreihe DIE RUINEN VON ZAARYX fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Der Schatten des Krieges fegt über den Kontinent Magnamund, als deine Erzfeinde, die Schwarzen Lords von Helgedad, ihre Bemühungen verdoppeln, um deine Magnakai-Mission zu vereiteln. Du darfst nicht zögern. Ihre gepanzerten Legionen nähern sich bereits einer Stadt, unter dessen Straßen das Objekt deiner Suche verborgen liegt: der Weisheitsstein von Tahou. Du musst deinen Feinden immer einen Schritt voraus sein, wenn du den Stein in der versunkenen Metropole Zaaryx finden willst, welche während des ersten Zeitalters von Magnamund erschaffen wurde. Jedes Buch der Saga Einsamer Wolf kannst du einzeln für sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspielsaga spielen und erleben. Im Zusatzabenteuer DER HAMMER DES GILDENMEISTERS schlüpfst du in die Rolle von Sogh dem Dieb. Gegen deinen Willen musst du für die Diebesgilde von Tahou einen scheinbar unmöglichen Auftrag ausführen, der dich in den befestigten Turm der Steinmetze führt. Besitzt du die Fähigkeiten eines wahren Diebs und kannst du die Mission erfüllen?