

(Pdf free) Einsamer Wolf 10 - Die Kerker von Torgar

Einsamer Wolf 10 - Die Kerker von Torgar

Von Joe Dever

DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #283775 in eBooksVerffentlicht am: 2015-02-03Erscheinungsdatum: 2015-02-03File Name: B00T4EQRHS | File size: 35.Mb

Von Joe Dever : Einsamer Wolf 10 - Die Kerker von Torgar before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 10 - Die Kerker von Torgar:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen4 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Zwei Wege fhren nach TorgarVon 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 Knigreiche des Schreckens“ genauer vorgestellt habe. Zakhán Kimah, der Herrscher von Vassagonien, ist tot. Persönlich erschlagen von Einsamer Wolf im Vorgängerband „Die Ruinen von Zyax“, bringt sein Tod die Wende im Krieg gegen die Schwarzen Lords und die Knigreiche von Magnamund machen sich mit gewaltigen Enthusiasmus daran, die Finsterlinge zurückzutreiben. Doch all das ist bedeutungslos solange Einsamer Wolf die letzten drei Weisheitssteine in seinem Besitz wei. Leider befinden sie sich in den Klauen des Schwarzen Erzlords Gnaags und dieser hat die mächtigen Artefakte des Lichts in die finstere Stadt Torgar bringen lassen, um noch unbekannte finstere Dinge mit ihnen zu tun. Einsamer Wolf hat keine andere Wahl, als so schnell wie möglich nach Torgar aufzubrechen, um dort sein prophezeites Schicksal zu erfüllen. Es führen zwei Wege nach Torgar...die unterschiedlicher nicht sein könnten! „Die Kerker von Torgar“ handelt von der Struktur her, dem achten Band der Reihe „Der Dschungel des Grauens“, das heißt es führen zwei unterschiedliche Wege in die finstere Stadt, aber zum Schluss hin münden sie in dasselbe Endspiel in der finsternen Stadt. Während aber die zwei Wege in „Der Dschungel des Grauens“ beide Reiseabenteuer waren und qualitativ gleichwertig spaig waren, kann man in „Die Kerker von Torgar“ entweder an einer großen Schlacht teilnehmen oder sich wieder klassisch in der Wildnis durchschlagen. Und ab hier wird es schwierig für den Rezensenten groß auf das Buch einzugehen, ohne zuviel vom Inhalt zu verraten. Man muss es sich aber auf jeden Fall so vorstellen: Ein Weg ist wesentlich einfacher, vor allem wenn man das Sommerswird bei sich trägt. Vergleicht man ihn mit anderen Abenteuern, so ist er freundlich gesagt gerade mal durchschnittlich und nicht sonderlich spannend. Seine Daseinsberechtigung kann man sich nur damit erklären, dass der zweite Weg wirklich schwer ist, selbst mit dem Sommerswird im Inventar! Aber wenn man diesen (auch viel kampflastigeren) Abschnitt geschafft hat, fühlt man sich umso mehr belohnt, vor allem da auch die hier erzählte Geschichte besser und vor allem spannender geschrieben ist! Man merkt, dass Mister Dever hier viel mehr Herzblut reingesteckt hat, als in den anderen Pfad und an sich hätte der Band damit wohl 5 Sterne verdient, wenn ja, wenn man nicht wusste, dass es besser geht und Mister Dever durchaus auch in der Lage ist zwei Wege hochspannend und unterhaltsam zu schreiben (siehe „Der Dschungel des Grauens“). Am Ende sind es also vier Sterne und daran ändert auch das Bonusabenteuer „Echo des verlorenen Lichts“ nichts. Dieses, vom Mitherausgeber der englischen Neuauflage August Hahn geschrieben, setzt die Geschichte des Abenteurers direkt fort (man spielt also Einsamer Wolf) und besticht weniger durch spielerische Möglichkeiten, als vielmehr durch einen angenehmen Schreibstil und einer spannenden Geschichte. Spielerisch lässt sich wie gesagt wenig damit machen, aber wie schon geschrieben lässt sich das Abenteuer gut „lesen“. Am Ende hat man einen weiteren nicht berragenden, aber wirklich „guten“ Band und einen weiteren Meilenstein bis zum großen Finale in Band 12.1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Epische Momente n mass! Von Roger Lewin Einsamer Wolf ist eine Buchreihe von Solospielbüchern. Mittlerweile in Runde 12 gegangen, widmet sich diese Rezension der Übersetzung des zehnten Bandes von Mantikore Verlag, ursprünglich von Joe Dever. Erscheinungsbild Mit ppigen 402 Seiten ist Band 10 gute 50 Seiten dicker als die zuvor von mir gelesenen Spielbücher. Das ist auch kein Wunder, denn was in dem Band zu finden ist, ist wahrhaft episch. Thematisch geht es um ein spannendes und bedeutsames 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. Trotz der Seitenanzahl liegt das Buch gut in der Hand und wird auch nicht auf Dauer zu schwer. 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. Das empfinde ich als Manko. Wieso zwei? Weil man an bestimmten Stellen immer wieder zu bestimmten Orten zurückkehren kann, wie z.B. dem zentralen Platz eines Dorfes. Aber zwei Finger helfen auch. Die Illustrationen im Inneren wissen durch ihren Stil zu überzeugen und passen in das Ambiente der 80er Jahre. Auch das vollfarbige Cover besticht durch eine gut in Szene gesetzte, nicht unwichtige Kampfsequenz in der zweiten Hälfte der Geschichte. Schlage ich das Buch auf, begrüßt mich eine Karte der Zone, in welcher die Handlung dieses Buches stattfindet. Das gefällt gut und hilft auch bei der Orientierung während des eigentlichen Spielerlebnisses. Handlung Um die Finsternis zu besiegen, bedarf es der sieben Weisheitssteine. Vier sind bereits in unserer Hand, die letzten drei sind in der Hand unseres Erzfeindes. Diese wollen nun erlangt werden und dafür braucht es keine geringere Aufgabe, als das Infiltrieren einer seiner schwarzen Städte. Überall tobt Krieg und der Weg zur Stadt Torgar erscheint versperrt. Bereits zu Start können wir wählen, ob wir uns einer großen Schlacht anschließen wollen oder uns alleine durch Wilder und Smpfe zu Partisanen durchschlagen wollen. In der Annahme, dass meine Anwesenheit auf der Schlacht das Blatt mageblich wenden kann, habe ich mich für diesen Weg entschieden. Und hossa was mein Kopfkino durch die guten Beschreibungen da gezaubert hat, war eines Herr der Ringe Films würdig. Allerdings wird hier bereits klar, dass ich das Buch nicht als erstes der Serie spielen sollte, sondern alle der Reihe nach. Denn was hier kämpferisch gefordert wird, ist am Rande dessen, was man leisten kann. Ohne das mystische Schwert Sommerswird wird es noch härter. Die blutigen und gefährlichen Konfrontationen nehmen auch so weiter ihren Weg, denn nach der Schlacht habe ich mich weiter zur Belagerung der Stadt Torgar durchgeschlagen, fand Partisanen, wurde auf eine unheimliche und von Geistern heimgesuchte Insel verschlagen, fand den Weg zur Belagerung nach vielen Tagen voller Entbehrungen, öffnete das Tor der Stadt mit einer magischen Bombe und fand mich fast wieder im finalen

Konflikt gegen Lord Gnaarg. Dann aber kommt alles anders, als man erwartet hat. Was ein furioser Reigen! Mir hat dieses Buch von den bisher rezensierten Werken der Reihe am meisten Spa gemacht. 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 Chancen abzuzweigen waren immer jene, die auch mir vor dem geistigen Auge lagen. Nur ein oder zwei habe ich mich gefragt, wieso unbedingt diese beiden Weg genommen werden mssen, aber seis drum. (Das ist wenn ich mich erinnere fast identisch mit deiner Formulierung in der anderen Rezi besonders am Anfang) Die Mglichkeiten, die einem das Buch bietet, sind vielfltig, ich habe aber nicht jede Abzweigung genommen. Dadurch wird Wiederspielanreiz gegeben. Start und Ende sind gleich, doch der Weg dazwischen kann mannigfach sein. Anschließend an den Cliffhanger des Hauptabenteuers gibt es noch ein weiteres kurzes Kapitel rund um den Kai-Lord. Regeln Die Regeln von Einsamer Wolf sind sehr einfach und schnell gehalten. Der Charakter hat zwei fhrende Werte. Der eine ist seine Ausdauer, also die Menge an Erschpfung oder Schaden, die er erleiden kann, des andere ist Kampfstrke. Auf letzte wirken sich Waffen aus. Kommt es zum Kampf, die einzige Situation, die einen Wertvergleich bentigt, wird auf einer Tabelle der sogenannte Kampfquotient ermittelt. Dieser bestimmt dann mit Hilfe einer ermittelten Zufallszahl von 0 bis 9 den Erfolg eines Treffers und auch den Schaden. Als Kai-Lord beherrscht der Spielercharakter auch einige Spezialfhigkeiten, die sogenannten Disziplinen. Diese helfen im Kampf oder bei anderen Situationen. Das Kampfsystem ist brigens sehr schnell sehr tdlich. Also berschzt Eure Chancen nicht. Ausrstung wird sehr klassisch im Rucksack getragen und ist auf 8 Gegenstnde, zwei Waffen und sogenannte Spezialgegenstnde beschrnkt. Die Regeln behindern den Spielfluss in keiner Weise und wer keinen D10 zur Hand hat, kann eine Zufallstabelle am Ende des Buches nutzen. Hat man die vorherigen Bcher gespielt, kann man den Charakter weiterfhren und bekommt eine neue Disziplin. Schreibstil Das Buch versteht es gut, durch bildhafte Umschreibungen plastische Bilder der Szenerien und Umgebungen im Kopf zu erzeugen. Das erhht den Spielreiz ungemein. Die Kriegsatsphre ist sehr gut eingefangen und wirkt bedrckend bis anstachelnd. Hier muss ich der bersetzung echte Pluspunkte zusprechen. Anzumkeln, weil nicht zeitgem, sind die Namen von Personen und Orten. Sie klingen etwas wie aus den 80er Jahre des letzten Jahrhunderts. Aber: Das ist auch der avisierte Stil der Spielbcher und passt somit ins Konzept. Vermutlich wirkt begnstigend auch die gerade aktive Welle der sogenannten Old School Rollenspiele. Begrndet sind diese Bezeichnungen schlicht in der Zeit, in der die Bcher original entstanden sind. Preis-/Leistungsverhltnis 14,95 EUR kostet das Spielbuch im preisgebundenen deutschen Druckwerkhandel. Dafr war ich einige Stunden beschftigt und habe nicht jede kleine Chance wahrgenommen. Bedenke ich, dass ich bis zu 60 EUR heutzutage fr ein Computerspiel ausgabe, welches ich in 6 Stunden durchgespielt habe, ist der Preis fair. Natrlich kann man das Buch auch zu zweit spielen einer liest vor, der/die andere entscheidet, was getan wird. Fazit Das ist harter Tobak, ganz aufrichtig. Da ich im Godmode rezensiert habe, also nicht besiegtbar war, kam ich gut durch. Ich habe mir allerdings den Spa gemacht und durchgerechnet, wie ich Kmpfe ohne Sommerswerd und ohne Spielen seit dem ersten Buch berstehen wrde. Vergessen wirs. Ich empfinde das nicht als Nachteil, denn die Geschichte, die langsam ber die bisherigen zehn Bcher aufgebaut wird, spitzt sich immer mehr zu und ich frage mich schon, wie es zu Ende gehen wird. Es macht also Sinn, von Anfang an zu spielen. Das Hin und Herbtltern whrend des Spiels bin ich mittlerweile gewohnt, auch wenn es mich am Anfang etwas genervt hat. Betrachte ich ein Einsamer Wolf Buch als Episode einer Serie, ist der Abschluss als Cliffhanger gut gelungen. Nchtern betrachtet ist es eine Marketingstrategie. Aber: Nicht schlimm, denn Fans der Serie werden sich das Buch eh kaufen. Ich kann nur dazu raten! 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 der bislang beste Teil, den ich lesen durfte! 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. solide Von Morgath Der Einsame Wolf ist auf der Suche nach den sieben Weisheitssteinen von Nyxtor, um mit deren Wissen seinen Kai-Orden, deren letzter berlebender er ist, zu neuem Leben zu erwecken. Vier Weisheitssteine hat er bereit finden knnen (vgl. Band 6 bis 9). Nun erfhrt er von einem entlaufenen Sklaven, dass die Schwarzen Lords die letzten drei Weisheitssteine in die Stadtfestung Torgar gebracht haben, wo sie nach einem Weg suchen, die Steine zu zerstreuen. Hchste Zeit also fr den Einsamen Wolf, dort einmal vorbeizuschauen. Es herrscht Krieg zwischen den Schwarzen Lords und den Reichen der Menschen. Vor einigen Jahren haben die Schwarzen Lords die Stadtfestung Torgar und die umliegenden Lnder erobern knnen. Nunmehr holen sich die Menschen ihr Land zurck Stck fr Stck. Hierzu hat der Prinz von Eru eine Armee aufgestellt und fhrt diese Richtung Torgar. Der Einsame Wolf hat nun die Wahl, ob er sich dem Heer des Prinzen anschlieen oder sich lieber auf eigener Faust durch die unsicheren Lande durchschlagen mchte. Beide Wege nehmen etliche Abschnitte im Buch ein und bieten sehr unterschiedliche Abenteuer. Der erste Weg besteht fast ausschlielich aus der Schlacht um die Stadt Cetza, den letzten Vorposten vor Torgar. Der Leser kann sich je nach Mut beziehungsweise bermut an den Geschehnissen beteiligen, und, wie es sich fr einen wahren Helden gehrt, den entscheidenden Kampf gegen den Heerfhrer der Schwarzen Lords fhren. Der Weg ist sehr kmpferisch und ohne das Sommerschwert vermutlich kaum zu schaffen. Beim zweiten Weg ist der Leser auf sich allein gestellt. Er erhlt den Hinweis, dass der Partisanenfhrer Sebb Jarel ihm helfen knne, nach Torgar zu kommen. Als Waldlufer des Prinzen getarnt macht er sich daher auf, eben diesen zu finden. Doch die Suche gestaltet sich als schwerer als gedacht. Der Einsame Wolf trifft zwar schnell auf Partisanen, aber diese sind ungewhnlich misstrauisch, und nur ein falsches Wort kann gengen, um diese gegen einen aufzubringen. Es ist daher eher unwahrscheinlich, dass

es der Leser schafft, Sebb Jarel zu finden. Viel wahrscheinlicher ist es, dass er sich unbeabsichtigt die Partisanen, die im Grunde für die gleiche Sache kämpfen wie er, zum Feinde macht, und sich daher allein durch die Wildnis schlagen muss. Beide Wege führen schließlich in Torgar zusammen, wo es dann gilt, die Steine zu gewinnen. In Torgar erwarten den Leser dann noch gefährliche Feinde und ein Ende, das in den bisherigen Bänden so nicht vorkam. Von der Idee handelt der Band sehr einigen Vorgänger, bei denen es ebenfalls oft galt, sich durch ein vom Feind besetztes Gebiet zu schlagen, um an einen geheimnisvollen Ort zu gelangen, wo sich der Stein befunden hat. Insoweit wird hier wenig Neues geboten. Die Begegnungen sind zwar nach wie vor interessant und spannend, bersteigen aber nur selten das Mittelmaß. Schnell ist hingegen, dass der Leser zahlreichen Personen begegnen kann, die er aus früheren Bänden schon kennt. Dabei handelt es sich sowohl um Freunde, als auch um Feinde. Bewegend fand ich zwar, dass der Leser manchmal sehenden Auges gezwungen war, mit Partisanen zu kämpfen (und sie zu töten), mit denen er lieber Freundschaft geschlossen hätte. Weniger schnell ist, dass die Gegner durch die Bank hindurch sehr stark sind. Es gibt kaum Kämpfe, bei denen der Gegner keine Kampfstricke von unter 20 hatte. Wer also das Buch losgelöst von der Serie spielt (und folglich einen schwächeren Helden hat), der hat im Grunde kaum Chancen, das Abenteuer erfolgreich zu bestehen. Im Zusatzabenteuer Echos des verlorenen Lichts schlüpft der Leser abermals in die Rolle des Einsamen Wolfes und muss sich durch einen Ort zwischen den Welten schlagen. Das Abenteuer ist ein geschickt eingefügtes Bindeglied zwischen Band 10 und 11. Fazit: Auch wenn das Buch nicht zu den Besten der Serie gehört, so bietet es immer noch solide Unterhaltung und ist sein Geld allemal wert. Für Freunde der Serie ein Muss. Der Gelegenheitsspieler sollte hingegen lieber zu einem anderen Band der Serie greifen.

Kurzbeschreibung Setze dein Abenteuer mit dem zehnten Band dieser Rollenspielserie DIE KERKER VON TORGAR fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Deine Suche nach den mystischen Weisheitssteinen deiner Ahnen führt dich zur düsteren Stadtfestung Torgar, einem Bollwerk der Schwarzen Lords. Dein Auftrag ist es, die drei verbleibenden Weisheitssteine aus den Fängen des Schwarzen Lords Gnaag zurückzuholen. Aber sei gewarnt! Tödliche Gefahren lauern auf Schritt und Tritt, während du in die furchterregende Festung eindringst und in ihre Tiefen vorstößt, wo dich dein Schicksal erwartet ... oder auch dein Verderben! 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 ECHOS DES VERLORENEN LICHTS musst du, Einsamer Wolf, dich durch einen Ort zwischen den Welten kämpfen, an dem es weder Licht noch Hoffnung zu geben scheint. Gelingt es dir, diesen Ort zu verlassen, bevor er vollkommen von der Dunkelheit verschlungen wird, oder bist du dazu verdammt, hier auf ewig zu scheitern?

Kurzbeschreibung Setze dein Abenteuer mit dem zehnten Band dieser Rollenspielserie DIE KERKER VON TORGAR fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Deine Suche nach den mystischen Weisheitssteinen deiner Ahnen führt dich zur düsteren Stadtfestung Torgar, einem Bollwerk der Schwarzen Lords. Dein Auftrag ist es, die drei verbleibenden Weisheitssteine aus den Fängen des Schwarzen Lords Gnaag zurückzuholen. Aber sei gewarnt! Tödliche Gefahren lauern auf Schritt und Tritt, während du in die furchterregende Festung eindringst und in ihre Tiefen vorstößt, wo dich dein Schicksal erwartet ... oder auch dein Verderben! 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 ECHOS DES VERLORENEN LICHTS musst du, Einsamer Wolf, dich durch einen Ort zwischen den Welten kämpfen, an dem es weder Licht noch Hoffnung zu geben scheint. Gelingt es dir, diesen Ort zu verlassen, bevor er vollkommen von der Dunkelheit verschlungen wird, oder bist du dazu verdammt, hier auf ewig zu scheitern?