

[Download pdf] Einsamer Wolf 11 - Die Gefangenen der Zeit

Einsamer Wolf 11 - Die Gefangenen der Zeit

Von Joe Dever

*Download PDF / ePub / DOC / audiobook / ebooks



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #128122 in eBooksVerffentlicht am: 2015-02-03Erscheinungsdatum:
2015-02-03File Name: B00T4EP8AA | File size: 71.Mb

Von Joe Dever : Einsamer Wolf 11 - Die Gefangenen der Zeit before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 11 - Die Gefangenen der Zeit:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein solides SpielbuchVon Bettina BudeusFr die Einsame-Wolf Reihe gibt es viel positives zu berichten. So darf der Mantikore-Verlag nun auch die englische Reihe weiterfhren. Dies hat fr den deutschen Verffentlichungsplan keine Auswirkungen, dafr darf ab Band 13 das Original Artwork fr die Innen-Illustrationen verwendet werden. Trotzdem

geht es im angekündigten Tempo mit den Veröffentlichungen weiter. Unter dem Titel Die Gefangenen der Zeit ist dann auch im gewohnten Rhythmus die Neuauflage von Band 11 der Reihe erschienen. Mittlerweile zum Magnakai gereift der ber verbesserte Fertigkeiten verfügt ist der Einsame Wolf weiterhin auf der Suche nach den Weisheitssteinen. Diese Suche hat ihn zur Durchquerung eines Portals gezwungen das ihn im vorliegenden 11. Band in die wundersame Dämmerwelt Daziarn führt. Hier hofft der Magnakai Lord die letzten beiden der wichtigen Steine aufzutreiben zu können. Daziarn Das es den Einsamen Wolf in den Bänden in abgelegene Teile Magnamunds treibt ist fast schon blich, in einer Dämmerwelt war er bisher mit Ausnahme des Bonusabenteuers von Band 10 jedoch noch nicht. Daziarn ist in sofern mehr als ein abgelegener Teil Magnamunds als die Welt leicht anderen Gesetzen folgt. So scheinen hier gewisse Realitätsprinzipien verzerrt zu sein, sind die dort lebenden Völker und Monster ungewöhnlicher und spielen Psi-Kraft eine größere Rolle. Dennoch bleibt die Welt eine recht klassische und für den Einsamen Wolf typische Spielwelt. Dass es rau hergeht kennt man bereits von der Reihe, hier wird es aber noch etwas blutiger und ungemütlicher. Ansonsten scheinen Reisezeiten unerwarteter abzulaufen und erlebt der Magnakai Lord eine Traumreise. Interessant wird die Welt vor allen Dingen durch zweierlei. Zum ersten steht sie in einer unklaren (allegorischen?) Beziehung zu Magnamund, zum zweiten herrscht auf Daziarn ein großer Krieg zwischen den Mächten des Chaos und der Ordnung. Dieser Konflikt macht einen Großteil der Handlung aus und gibt auch den Hintergrund für das Bonusabenteuer ab. Umsetzung Spielerisch handelt es sich bei dem Band im wesentlichen um eine Sightseeing-Tour durch die neue Welt, die viel durch geführte Reisen absolviert wird. So wird der Einsame Wolf beispielsweise recht früh auf dem Rücken eines riesigen Drachenreiters über das Land transportiert. Solche Szenen sind zwar imposant, führen aber zu einer recht geleiteten Geschichte. Dementsprechend gibt es verhältnismäßig wenige Alternativabschnitte und da wo sie auftauchen handelt es sich zumindest zu Beginn meist lediglich um Fertigungsabfragen. Der Anschein echter Alternativentscheidungen ist in einigen Vorgängerbänden deutlich besser gelungen. Berzeugender wird der Band in einigen kriegerischen Szenen, hier wurden die Kämpfe und besondere Kampfsituationen sinnvoll und mit wenig Aufwand umgesetzt. Ebenso kann der Band mit zwei graphischen Ratseln punkten, in denen passende Symbolvervollständigungen gefunden werden müssen. Ausstattung Vom Umfang her ist der Band gewohnt opulent. Der Band umfasst etwa 380 umfangreich illustrierte Seiten, wobei die Hauptgeschichte 350 Abschnitte umfasst, die auf Grund der vielen Weiterleitungsabschnitte eine recht lange Spielzeit ergeben. Das Zusatzabenteuer umfasst 150 Abschnitte und kommt mit einer gelungenen, weil sehr knappen Charaktererstellung daher. Die angesprochenen Illustrationen sind zahlreich und allesamt berzeugend. Die Zeichnungen des Hauptabenteuers sind in Tusche gehalten und als Besonderheit häufig in Ich-Perspektive gehalten. So sehen wir unsere Hände wie sie eine Karte des Reiches halten oder wie wir über eine Brüstung schauen. Die Illustrationen des Zusatzbandes weichen stilistisch ab und wirken weitaus moderner, greifen aber Charakteristika der Reihe auf und treffen auch den bereits aus dem Hauptabenteuer bekannten Hauptcharakter gut. Weiterhin kommt der Band neben einer Farbkarte vom nördlichen Magnamund (die hier zugegebenermaßen berflüssig ist) mit allem daher was man zum Spielen benötigt. Alle Regeln finden sich am Anfang des Buches und eine mehrseitige Zusammenfassung der Vorgeschichte hilft auch nach Spielpausen wieder ins Geschehen einzutauchen oder als Neueinsteiger zu verstehen worum es geht. Ansonsten ist das Buch gewohnt hochwertig produziert und rechtfertigt den Preis. Das Lektorat und die Abschnitzzuweisung ist zumindest bei meinem Testspiel fehlerfrei. Fazit Den 11. Band einzeln zu bewerten ist schwierig. Auch wenn ich spielerisch nicht ganz begeistert bin, ist es ein sehr solides Spielbuch. Die Dämmerwelt ist mir persönlich zu düster, aber ebenfalls berzeugend entworfen. Seinen vollen Reiz entfaltet das Buch meines Erachtens nur in der gesamten Reihe. Hier ist das Buch einfach ein unverzichtbarer Teil der auch durch einzelne Rückgriffe auf frühere Bände interessanter wird. In sofern kann ich hier neben dem Verweis darauf, dass der Band handwerklich allemal sein Geld wert ist nur dazu raten die Reihe mehr oder minder vollständig zu spielen. Optimalerweise beginnt man natürlich bei Band 1, alternativ bietet sich der Start der Magnakai-Reihe ab Band 6 an oder wird sich mit dem bald erscheinenden Band 13 vermutlich ein sinnvoller Startpunkt finden. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. jenseits von Magnamund Von Morgath Der 11. Band von Einsamer Wolf beginnt ungewöhnlich, weil der 10. Band ungewöhnlich endete. Während des Lesers bisher gewohnt war, am Ende einen Weisheitsstein in Händen zu halten und sich auf dem Balkon des Rathauses auf dem Marienplatz von Holmgard bejubeln zu lassen, wurde er diesmal durch ein Schattentor gestoen und findet sich in einer Parallelwelt wieder. Bei der Parallelwelt handelt es sich um die Daziarn-Sphäre, eine unwirtliche Dämmerwelt. Es gibt keine Sonne, stattdessen lodert am Horizont ein Feuer. Bei der Welt scheint es sich auch um keinen Planeten zu handeln, sondern um eine Ebene, die im Nebel der Zeit treibt, umgeben von den Elementarkräften. In dieser unvertrauten Umgebung muss sich der Einsame Wolf zurechtfinden. Die Aufgabe bleibt aber dieselbe: Er muss die beiden Weisheitssteine finden, die ebenfalls mit ihm durch das Schattentor fielen, sich allerdings an einer anderen Stelle manifestiert haben. Zusätzlich muss er noch einen Weg zurück nach Magnamund finden. Auf dem Weg dorthin steht dem Leser einiges bevor: seltsame Kreaturen, unwirtliche Gegenden, ungewohnte Zivilisationen, gefährliche Rieten, neue Rassen, hilfsbereite Personen, gefährlich Gegner, stolze Anführer, weise Staatslenker, tragische Schicksale, alte Feinde, zweideutige Prophezeiungen, und natürlich jede Menge Spa und Abwechslung. Die Geschichte ist spannend zu lesen und wartet gegen Ende mit einigen alten Bekannten auf. Gelegentlich darf man sein Gehirn bemühen, um ein Rätsel zu lösen. Und Glück braucht man auch, da selbst mit dem Sommerschwert die Feinde

ungewöhnlich stark und zahlreich sind, sodass es nicht unwahrscheinlich ist, dass das Abenteuer kürzer als erwartet ist. Positiv ist jedoch hervorzuheben, dass die Kampfstrke eines der stärksten Gegner der Serie überhaupt im Vergleich zur Altausgabe (KS: 47, AUS: 68) etwas nach unten korrigiert wurde (KS: 44, AUS: 62). Die bisherige Erfolgswahrscheinlichkeit von gefhlt 5% hat sich dadurch drastisch erhht, ja vermutlich gar verdoppelt ...Im Zusatzabenteuer Lord von Meledor schlpf der Leser in die Rolle des Kriegsherrn Lorkon Eisenherz, einer Figur, der er auch im Hauptabenteuer begegnet. Lorkon wird mit seiner Armee ausgeschiedt, um die wiederholten berfalle auf einige Drfer aufzukhren. Schnell stellt sich heraus, das dahinter eine neue Macht steht, die zum Wohl der Welt vernichtet werden muss. Die Handlung ist geradlinig, wei aber trotzdem zu gefallen. Angenehm ist die Ausgewogenheit der Kmpfe. Hier hat man tatschlich gute Chancen, das Abenteuer erfolgreich zu bestehen, selbst wenn man nicht auf Kampfkraftoptimierung setzt.Fazit: Ein weiteres gelungenes Abenteuer um den Einsamen Wolf. Da es nicht auf der eigentlich Welt Magnamund angesiedelt ist, ist es fr Neulinge nur bedingt geeignet. Kenner der Serie werden den Band aber nicht missen wollen.3 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Reisender auf einer fremden EbeneVon 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 fr den neuen Spielpfad „Magna-Kai“, welchen ich im Vorgngerband „Die Knigreiche des Schreckens“ genauer vorgestellt habe.Nachdem Einsamer Wolf in Torgar sich schon seines Endsieges sicher war, geriet er in die Falle des Schwarzen Lords Gnaag und wurde von diesem in eine ferne Dimension verbannt. Einsamer Wolf muss sich in dieser fremden und ungewhnlichen Umgebung zurechtfinden, um zu berleben und einen Weg nach Magnamund zurckzufinden. Bei seinem Versuch nach Hause zurckzukehren, stt er auf allerlei wundersame Gestalten und muss sich auch mit Ereignissen aus seiner Vergangenheit auseinandersetzen."Die Gefangenen der Zeit" geht zu den wenig geliebten Bnden der Serie. Wirft man einen ersten Blick auf den Band, kann man oberflchlich auch erkennen, woran das liegen mag. Das Abenteuer ist sehr linear und die fremde Dimension, die Daziarnebene, ist doch ein sehr krasser Stilbruch im Vergleich doch zum sehr bodenstndigen Magnamund.Auf der anderen Seite ergeben sich daraus jedoch auch die Strken des Buches. Der sehr lineare Verlauf gibt Joe Dever die Mglichkeit eine sehr spannende und epische Geschichte zu erzhlen (wie zum Beispiel auch im Vorngerband "Die Schatten der Wste") und dem Leser auch einige Informationen ber das Spieluniversum und die Hintergrundgeschichte Einsamer Wolfs (hier zum ersten Mal angeschnitten) zu vermitteln. Die befremdliche Atmosphre der Daziarnebene wiederum, verleiht dem Buch einen recht exotischen Anstrich, der ungemein zur Stimmung beitrgt und auerdem zu den bisher herausforderndsten Endkmpfen der Serie fhren werden, was den Schwierigkeitsgradsgrad trotz Sommerswerd angenehm anhebt und dazu beitrgt, das Buch weiterhin aus der Masse hervorstechen zu lassen. Ansonsten ist der Einsatz von Disziplinen weiterhin gut eingebaut (vor allem "Pfadmeisterschaft" wird sehr oft zum Einsatz kommen) und machen "Die Gefangenen der Zeit" zu einem guten Buch, welches sich zunchst vier Sterne verdient htte.Kann das Zusatzabenteuer "Lord von Meledor", geschrieben James M. Stuart, die Wertung noch nach oben schrauben? Ja, kann es.Als Lorkon Eisenherz, Kriegsherr des mystischen Reiches Meledor, macht man sich daran einigen berfllen auf den Grund zu gehen und stt dabei auf eine Verschwrgung unglaublicher Grenordnung. "Lord von Meledor" ist ein sehr lineares Abenteuer und als Lorkon stehen einen nur fnf Fertigkeiten zur Auswahl. Lorkon selbst ist ein sehr kampflastiger Charakter und dementsprechend gro ist auch das Aufgebot an Feinden, das sich auf ihn strzt. Das Abenteuer ist jedoch erstaunlich solide in allen Punkten.Die Geschichte ist spannend und wartet mit mindestens einer berraschenden Wendung auf, die Fertigkeiten werden an den richtigen Stellen zum Einsatz gebracht und ndern den Spielverlauf dementsprechend und man hat einfach Spa daran, sich als Lorkon durch die angreifenden Feinde durchzukmpfen.Ein schnes Abenteuer also, das den positiven Gesamteindruck abrundet und "Die Gefangenen der Zeit" zu seinem verdienten fnften Stern verhilft.Nun wurde also die letzte Weiche fr das groe Finale in Band 12 gestellt. Werden "Die Herren der Dunkelheit" den groen Erwartungen gerecht werden? Man wird es hoffentlich bald herausfinden!

KurzbeschreibungDu bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister!Setze dein Abenteuer mit dem elften Band dieser Rollenspielserie DIE GEFANGENEN DER ZEIT fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga.Du wurdest von deinem Erzfeind, dem Schwarzen Lord Gnaag, hereingelegt und bist durch ein Portal der vollkommenen Dunkelheit, ein sogenanntes Schattentor, in die Dmmerwelt des Daziarns gestrzt. Irgendwo in diesem berirdischen Nichts befinden sich die beiden letzten Weisheitssteine, die du finden musst, um den Kai-Orden wiederaufzubauen. Kannst du sie aufspren oder wirst auf ewig ein Gefangener dieser Astralebene bleiben? Dein Schicksal oder auch dein Verderben erwarten dich auf dieser vorletzten Etappe deiner Magnakai-Mission.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 LORD VON MELEDOR schlpfst du in die Rolle von Lorkon Eisenherz. Als Kriegsherr des daziarnischen Reiches Meledor reitest du mit einem Teil deiner Armee aus, um den wiederholten

berflillen auf einige Drfer des Landes auf den Grund zu gehen. Kannst du die verantwortlichen Schurken zur Rechenschaft ziehen oder hast du es mit einem viel greren bel zu tun, als du ahnst? Kurzbeschreibung Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister! Setze dein Abenteuer mit dem elften Band dieser Rollenspielserie DIE GEFANGENEN DER ZEIT fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Du wurdest von deinem Erzfeind, dem Schwarzen Lord Gnaag, hereingelegt und bist durch ein Portal der vollkommenen Dunkelheit, ein sogenanntes Schattentor, in die Dmmerwelt des Daziarns gestrzt. Irgendwo in diesem berirdischen Nichts befinden sich die beiden letzten Weisheitssteine, die du finden musst, um den Kai-Orden wiederaufzubauen. Kannst du sie aufspren oder wirst auf ewig ein Gefangener dieser Astralebene bleiben? Dein Schicksal oder auch dein Verderben erwarten dich auf dieser vorletzten Etappe deiner Magnakai-Mission. 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 LORD VON MELEDOR schlpfst du in die Rolle von Lorkon Eisenherz. Als Kriegsherr des daziarnischen Reiches Meledor reitest du mit einem Teil deiner Armee aus, um den wiederholten berflillen auf einige Drfer des Landes auf den Grund zu gehen. Kannst du die verantwortlichen Schurken zur Rechenschaft ziehen oder hast du es mit einem viel greren bel zu tun, als du ahnst?