

**18. Internationales Karton-Modellbau-Treffen
28. bis 30. April 2006
im Deutschen Schiffahrtsmuseum in Bremerhaven**

Manfred Jelinski

Die Bücher Mühlheim - Phase 3: Dioramen



Phase 3: Die Dioramen



Womit beschäftigen sich Jugendliche in der Freizeit?

- Puppen spielen
- Internet surfen
- Horrorvideos reinziehen
- Videospiele
- Yu-Gi-Ooh-Karten sammeln
- Modellbau

















Games Workshop Hamburg



- Startseite
- Das Making-of
- Die Minen von Moria
- Strategiespiele in Mittelerde
- Kriegerbanden
- Miniaturenvorschau
- Hobbybücher:**
 - Die Gefährten
- Erweiterungswerke:**
 - Der Sturz des Nekromanten
 - Der Schatten im Osten
 - Die Befreiung des Auenlandes
 - Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern
 - Die Belagerung von Gondor
 - Schatten und Flamme
- Völker:**
 - Arnor & Angmar
 - Das Auenland
 - Die Elben-Zufluchten
 - Gondor
 - Harad
 - Isengart
 - Mordor
 - Moria
 - Rhûn & Khand
 - Rohan
 - Die Waldreiche
 - Die Zwergenstädte
- Hobby

DIE BELAGERUNG VON GONDOR

Ein Erweiterungswerk für das "Der Herr der Ringe"-Tabletop-Strategiespiel



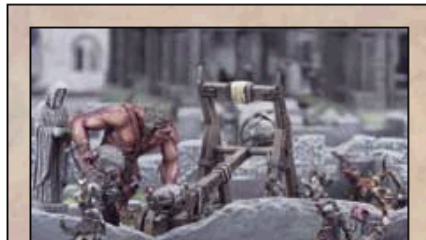
Dieses Erweiterungswerk ist die zweite Erweiterung zu unserem Der Herr der Ringe-Spiel. „Die Belagerung von Gondor“ befasst sich mit der Geschichte, bevor Boromir nach Bruchtal aufgebrochen ist, und führt die Spieler tiefer in die wichtigsten Belagerungen des Dritten Zeitalters ein,



Die Diener des Dunklen Herrschers greifen Osgiliath gnadenlos an

beschäftigt sich mit alten Charakteren und stellt einige neue vor. Die beiden Söhne des Denethor, Boromir und Faramir, kehren zurück, um die Verteidigung von Gondor zu leiten, während das bösertige Genie Gothmog, der Statthalter von Minas Morgul, die Armeen von Mordor gegen die Festungen der Verteidiger treibt.

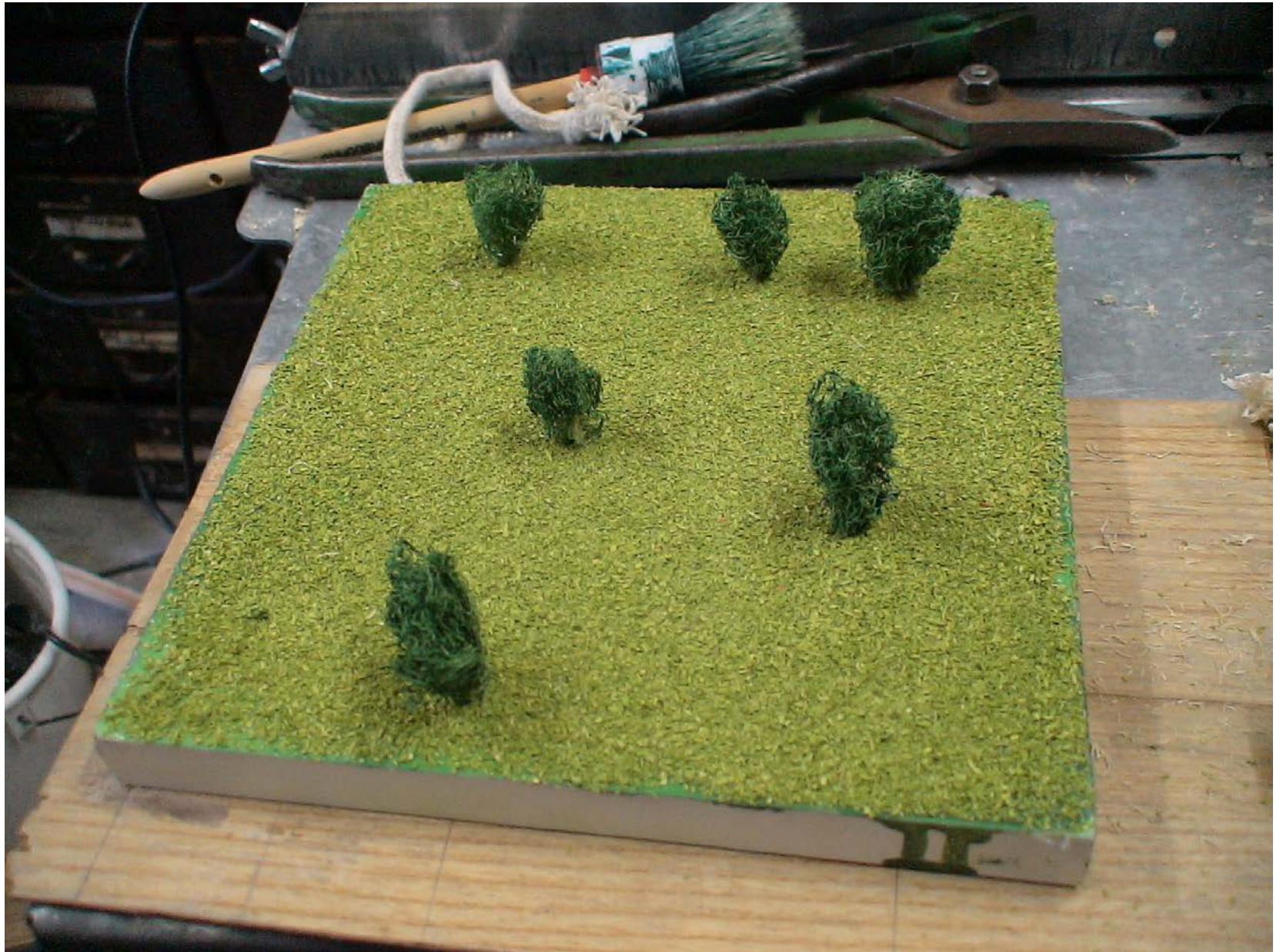
Genau wie [Schatten & Flamme](#) bringt auch Die Belagerung von Gondor mehr Tiefe und Details in die Welt von Mittelerde ein, mit **acht neuen Szenarios** (die zusammengenommen zwei **Minikampagnen** ergeben), die das Geschehen aus dem Buch und dem Film nachzeichnen.



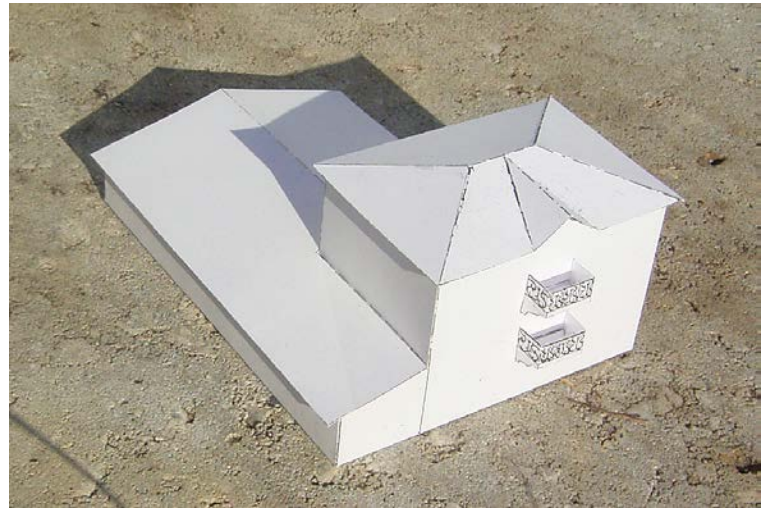
Der Erfolg von [Schatten & Flamme](#) (und dem *Der Herr der Ringe-Tabletop-Strategiespiel* selbst) hat uns sehr beeindruckt, und so erschien dieses Buch als zweites in einer Reihe von Erweiterungen für das "Der Herr der Ringe"-Tabletop-Strategiespiel.

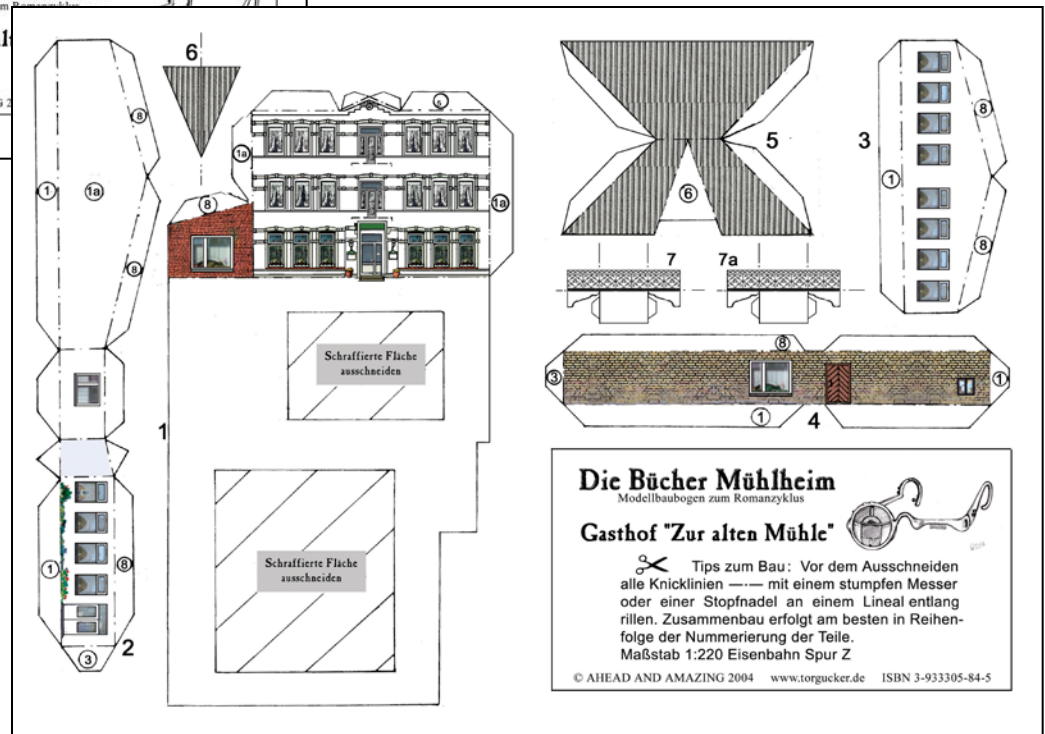
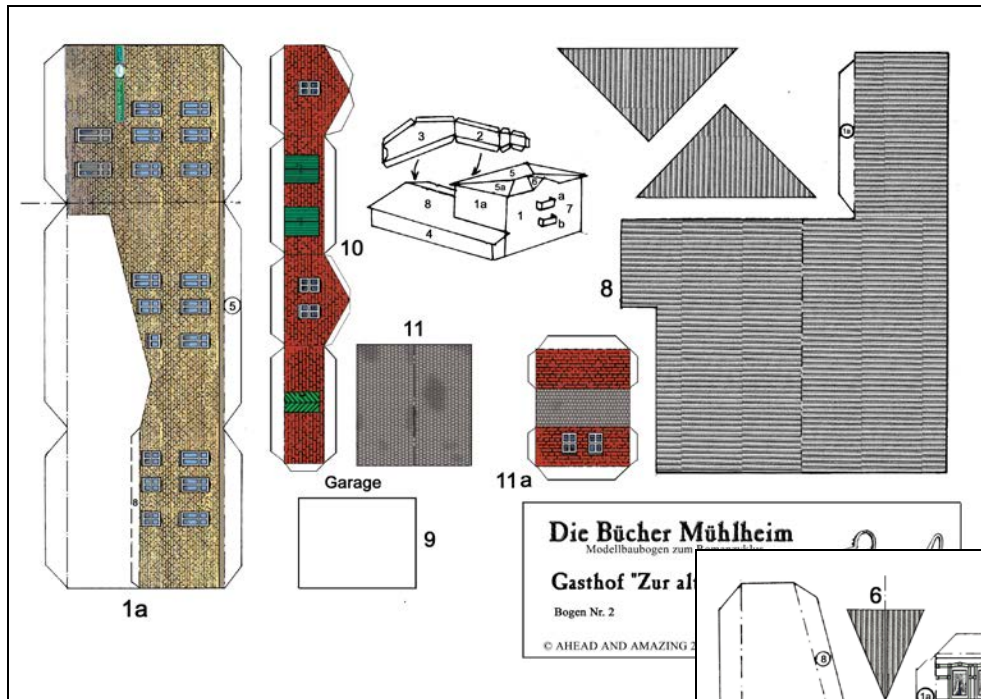
Die Schlachtlinien sind gezogen, die Mauern

















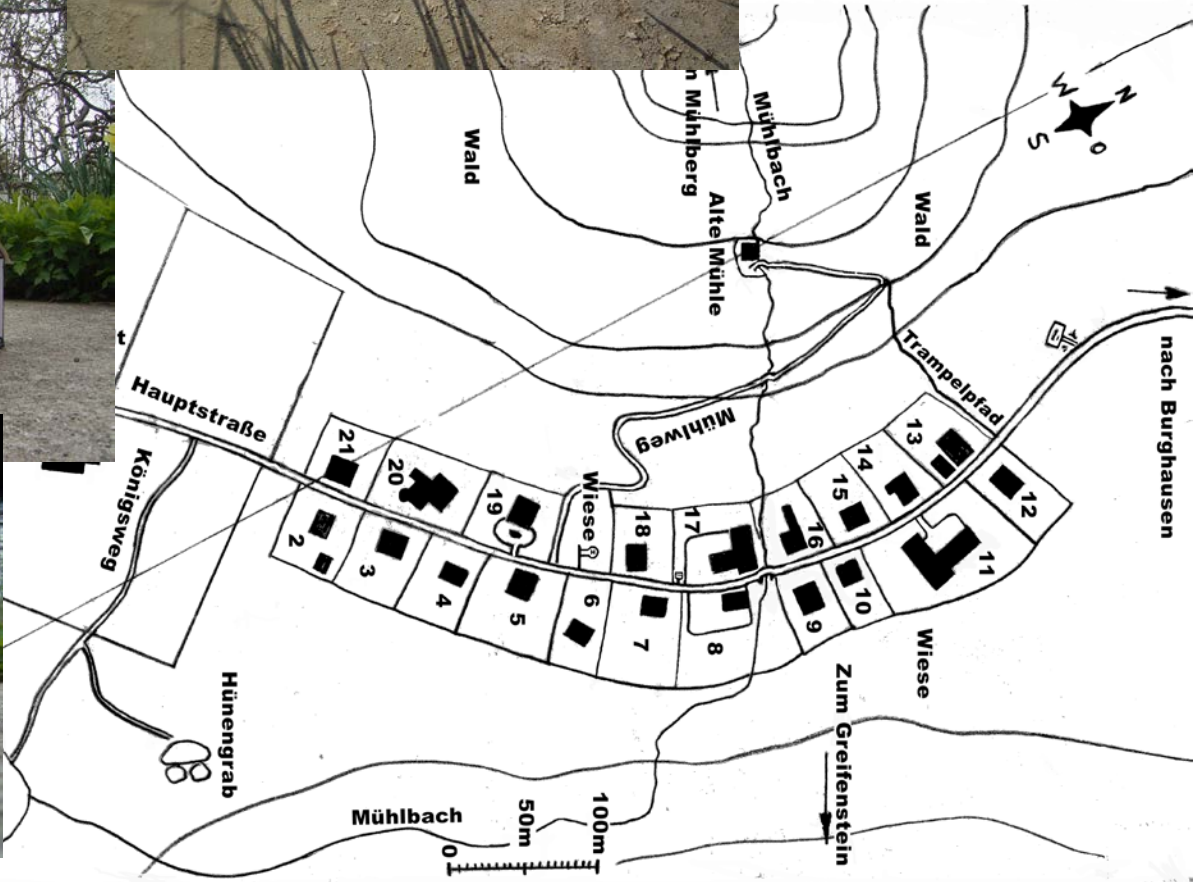




Der Schulbus in Husum











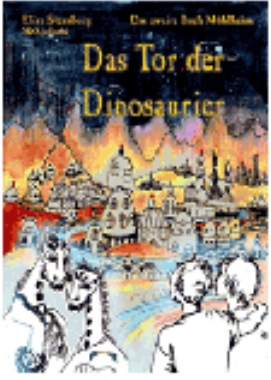


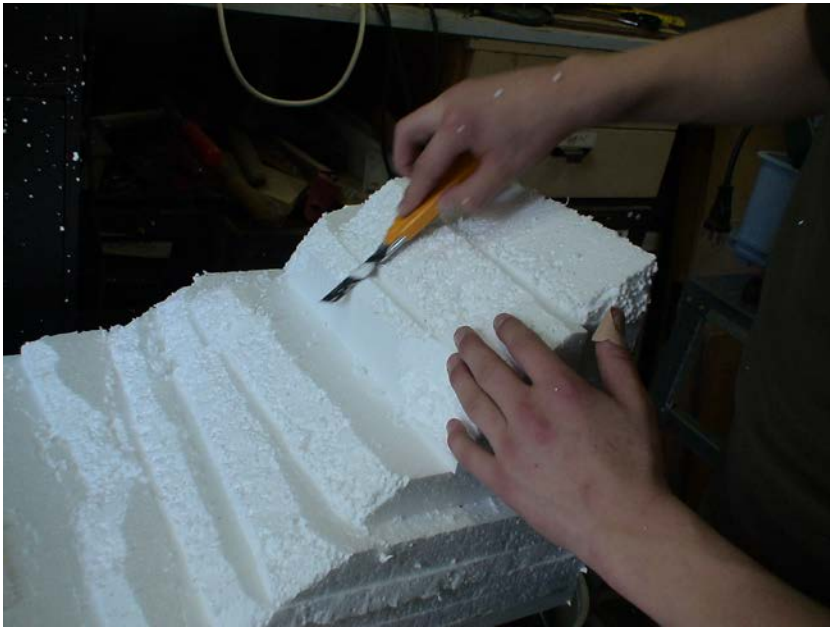
















Eliza Sternburg
M.O.Jelinski

Das dritte Buch Mühlheim

Der Gesang der toten Welten



Der Gesang der toten Welten

Bei der Untersuchung des erbeuteten Wahrscheinlichkeitsscanners ertönt plötzlich eine unheimliche Musik. Die Suche nach dem Urheber führt die Mühlheimer zu einer beinahe abgestürzten Welt, die sich verzweifelt gegen die Sog des Abgrundes wehrt. Durch ihren Entschluß, helfen zu wollen, geraten menschliche und reptilische Weltengeher immer tiefer hinein in den Dschungel der Wahrscheinlichen Welten, bis sie selbst am Rand des Chaos landen. Zur gleichen Zeit versucht die bekannte Band "Wir kriegen Euch alle" ihre Tournee fortzusetzen und begegnet dabei Personen, die sie zu kennen scheinen. Oder ist auch das nur eine Illusion?

Das dritte Buch Mühlheim entführt den Leser weiter, als je ein Mensch unserer Welt sich zu denken traute.



In cooperation with
"Die elektrische Kutsch"
and FOLK POP MOTION

HEAD AND AMATEUR
ISBN 3-933305-58-6



Eliza Sternburg / M.O.Jelinski Der Gesang der toten Welten
drei

Eliza Sternburg
M.O.Jelinski

Das dritte Buch Mühlheim

Der Gesang der toten Welten

HEAD AND AMATEUR

Besuchen Sie uns:

www.wahrscheinlichewelten.de

www.torgucker.de