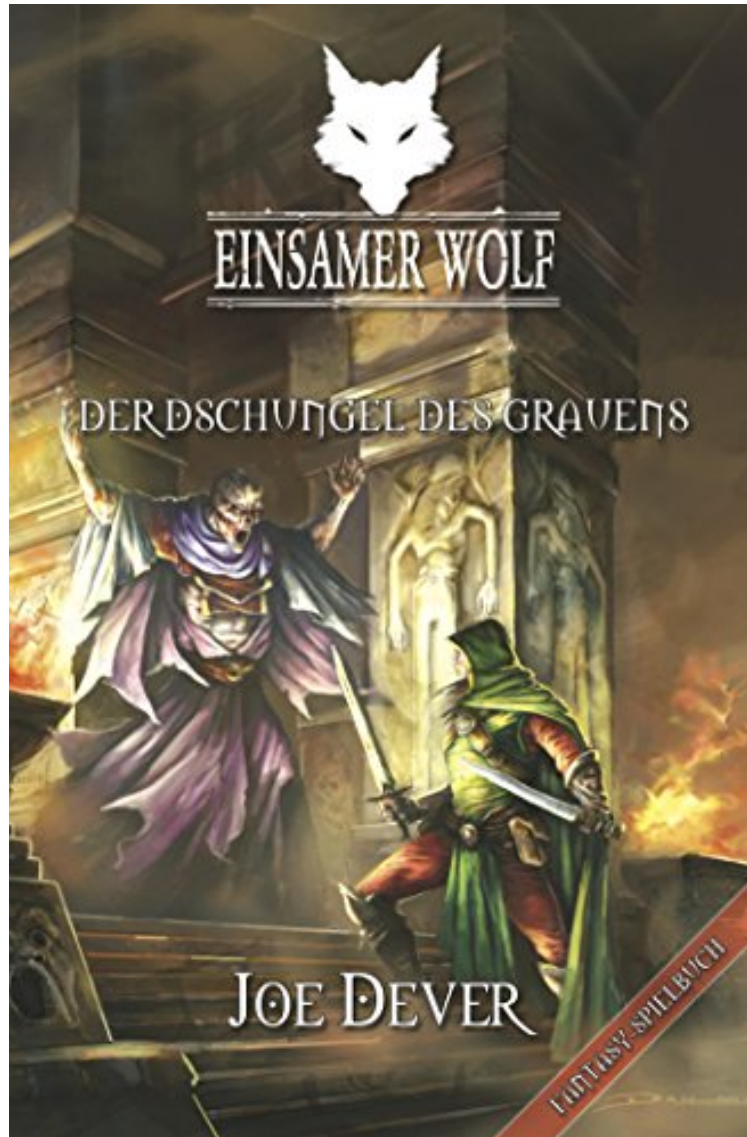


[Free] Einsamer Wolf 08 - Der Dschungel des Grauen

## Einsamer Wolf 08 - Der Dschungel des Grauen

Von Joe Dever

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



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #277235 in eBooksVerffentlicht am: 2015-02-03Erscheinungsdatum: 2015-02-03File Name: B00T4EP3AA | File size: 50.Mb

**Von Joe Dever : Einsamer Wolf 08 - Der Dschungel des Grauen** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einsamer Wolf 08 - Der Dschungel des Grauen:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Spannend mit kleinen SchwchenVon Roger LewinDie Einsamer Wolf Reihe von Joe Dever ist ja bereits seit etwas Ingerer Zeit unter Lizenz des Mantikore Verlags. Whrend jngst Band 9 verffentlicht werden wird, widmet sich diese Rezension dem achten Band 'Der Dschungel des Grauens'.ErscheinungsbildAuf 430 Seiten finden wir ein durchweg

solides Solo-Abenteuer des Kai-Lords, des letzten überlebenden seiner Art. Cover und Papier bestechen durch eine gute Qualität, der Druck ist scharf und gut lesbar. Mit seiner Seitenanzahl ist das Buch kein Leichtgewicht, wird aber auch beim abendlichen Lesen und Spielen nicht zu schwer auf Dauer in der Hand. 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. Die Illustrationen im Inneren wissen durch ihren Malstil zu bestechen, nur selten fand ich Bilder, in denen die Proportionen oder die Perspektive fremdartig anmutete. Auch das vollfarbige Cover besticht durch eine gut in Szene gesetzte Kampfszene im weiteren Verlauf der Ereignisse. Blättere ich das Buch auf, begrüßt mich eine Karte der Zone, in welcher die Geschichte stattfindet. Sehr schön! Handlung Im Rahmen der endgültigen Bekämpfung der Erzfeindes, der schwarze Lord, muss der Kai-Lord tief in den sumpfigen Dschungel des Danarg eindringen und einen Tempel finden, der dem Weisheitsstein als Ruhestätte dient. Einst waren Sumpf, Dschungel und auch Tempel Orte großer Reinheit, doch sie wurden verdorben und so ist nun das ganze Gebiet eine riesige Todesfalle. Auf dieser Reise wird er begleitet von Paido, einem Vakeros-Ritter und somit Magier. Paido ist eine große Hilfe, macht aber auch gern dumme Dinge. So zum Beispiel gelangte ich auf meinen Reisen, durchsinst von einem Sturm, in ein Gasthaus. Was macht mein guter Freund? Packt sein eigenes Essen aus 'ich hatte die Wahl vor dem erbosten Wirt zu fliehen oder mit Worten die Situation zu klären. Leider aber, und da beginnt auch die kritische Stimme über das Abenteuer, blieb mir hier nur die Möglichkeit zu kämpfen und den Sohn des Wirts zu töten. Was danach los war, könnt ihr Euch vorstellen? Mir ist an sich klar, dass ein Solo-Abenteuer jedweder Art immer Railroading ist, schon alleine durch die pure Art des Machwerks. An einigen Stellen jedoch hätte ich mir noch eine Abzweigungsmöglichkeit gewünscht und wäre lieber nicht in einen ganzen vorgefertigten Handlungsstrang gerutscht. Die Möglichkeiten, die einem das Buch bietet, sind vielfältig, ich habe aber nicht jede Abzweigung genommen. So blieb zum Beispiel eine Mine unerforscht. Es passieren wirklich viele spannende Dinge, die ganze Welt scheint einem feindlich gesonnen zu sein, 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. Lediglich vom Ende war ich etwas enttäuscht. Ja, es ist furios und wahrhaft episch, aber im Vergleich zu der Vielfalt der Ereignisse vorher war es verhältnismäßig schnell herum. Nach Abschluss des Abenteuers mit einem partiellen Cliffhanger, den ich auch offenbar nicht abwenden konnte, hat man noch die Möglichkeit, ein kleineres Abenteuer von Paido zu spielen. Das war klein, kurz, aber sehr unterhaltsam. Da ich nichts verraten möchte, endet auch hier meine Abhandlung über die Handlung. Regeln Die Regeln von Einsamer Wolf sind sehr einfach und schnell gehalten. Der Charakter hat nur zwei führende Werte. Das eine ist seine Ausdauer, also die Menge an Erschöpfung oder Schaden, die er erleiden kann, das 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 berschützt 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 keinster 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 des Dschungels ist sehr gut eingefangen. Hier tut sich eine wahre Stärke der guten Übersetzungen auf. Anzumöckeln, weil nicht zeitgemäß, sind die Namen von Personen und Orten. Sie mutmaßen sehr altbacken und nach '80er Jahre des letzten Jahrhunderts an. 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. Die Namen strengen nicht sonderlich, aber ich stolperte immer wieder darüber. Immerhin finden wir keine Fehlerlichkeiten wie Vampiro del Mar (aus John Sinclair). 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 Ich habe die Reise zum Tempel im Dschungel des Grauens sehr genossen. Ein wenig genervt war ich zwischenzeitlich vom starken Hin- und Herböckeln. Vermutlich hätte man mit dem Vorsatz, die Kapitel so anzuordnen, dass man nicht direkt sieht, was als nächstes passiert, aber nicht zu viel Böckeln 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, lediglich ein wenig mehr Entscheidungspunkte hätten dem Buch gut getan. Gefallen hat es mir auf jeden Fall und genau genommen bin ich schon sehr gespannt, wie es weitergeht. Bonus/Downloadcontent In der Downloadkategorie der Seite des Mantikore Verlages kann man den Charakterbogen, wie auch das Aktionsblatt herunterladen. Ebenso findet man dort auch die Karte. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Von wegen Grauen - absolut spielsenswert!!! Von Morgath Der Einsame Wolf ist auf der Suche nach den sieben Weisheitssteinen von Nyxtor. Zwei hat er bereits in gefährlichen

Missionen finden können (Band 6 und 7). Der dritte Stein befindet sich im Tempel von Ohrido, der im Danarg liegt, dem Dschungel des Grauens ... Der Danarg ist ein unerforschter Dschungel, der in einem riesigen Vulkankrater liegt. Einst war er ein blühendes Paradies, das von den Altmagiern beherrscht wurde. Doch eine Seuche beendete deren Herrschaft und verwandelte das Gebiet über Jahrhunderte in einen giftigen Morast, in dem widernatürliche Kreaturen ihre Zuflucht fanden. Der Tempel von Ohrido soll sich mitten in dem feindlichen Gebiet finden und dank des Weisheitssteines alle Witterungen berstanden haben. Für seine Mission erhält der Einsame Wolf Hilfe durch den dunkelhaarigen Vakeros-Ritter Paido, einen tapferen Mann, der sich sowohl auf den Kampf als auch auf die Magie versteht. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg zum Danarg, um den Tempel und den Weisheitsstein zu finden. Doch die Reise ist gefährlich. Während der Reise bricht ein Krieg aus. Der Stadtherr von Xanar hat mit seinen Truppen die Grenze überschritten. Dies ist in der Vergangenheit zwar schon öfters geschehen, allerdings beschränken sich die Überfälle auf gezielte Überfälle und Plünderzüge, nach denen sich die Angreifer wieder zurückzogen. Diesmal führt der Heerführer aber eine große Streitmacht mit sich, und die bisherigen Berichte deuten daraufhin, dass die neu eroberten Gebiete behauptet werden sollen. Für den Einsamen Wolf wird die Aufgabe dadurch nicht einfacher, muss er doch damit rechnen, dass die Armee ihm den Weg zum Danarg versperrt. Im Laufe seiner Reise stößt der Einsame Wolf zudem auf Aktivitäten der Schwarzen Lords, die offensichtlich einen Teil des Landes mit Spionen unterwandert haben. Eine Kriegsstrategie, die die Schwarzen Lords oft vor einem Angriff anwenden. Hat die Armee von Xanar etwa ein Bündnis mit den Schwarzen Lords geschlossen? Nach gefährlichen Abenteuern kommen der Einsame Wolf und Paido endlich in den Danarg und müssen feststellen, dass kein Gericht unterdrückt ist. Hier hausen in der Tat widerwärtige Kreaturen, die den Weg zum Tempel versperren. Der Dschungel des Grauens, Band 8 der Serie, wartet mit einem stimmigen Hintergrund, spannenden Ereignissen und hohen Herausforderungen auf den Leser. Die Atmosphäre ist dicht und bedrohlich. Überall lauern Gefahren und Verrat. Leider sind die Kämpfe teilweise sehr schwer, sodass man kaum eine Chance hat, das Abenteuer lebend zu bestehen, wenn man keine guten Kampfwerte hat oder besser noch das Sommerschwert aus Band 2 sein Eigenes nennt. Schön ist hingegen, dass es gelegentlich sogar Bezug zu früheren Bänden gibt. Besonders ansprachend, um nicht so sagen fies (im positiven Sinne), fand ich den Wechsel der bisherigen Erfolgstaktik: Während in früheren Bänden Aktivität und Neugierde durch den Leser meist belohnt wurden, da er in Nebenschauplätzen oft wertvolle Informationen und Gegenstände finden konnte, die ihm später nützlich waren, findet er in diesem Abenteuer fast nur Gefahren oder gar den Tod. Beispielhaft hierzu ist Abschnitt 56, in dem der Einsame Wolf, während er auf seinen Gefährten wartet, sich entscheiden kann, ob er (1.) die roten Früchte neben ihm untersuchen, er (2.) sich einen Teich ansehen oder (3.) abwarten und gar nichts machen möchte. Nach der Vorrede kann sich der Leser sicherlich denken, mit welcher Entscheidung er am Besten fährt. Trotz kleiner Kritikpunkte ist das Hauptabenteuer gelungen. Durch den packenden Erzählstil wird der Leser von der ersten Seite an in den Bann gezogen, sodass es schwer fällt, das Buch vor dem Ende wegzulegen. Im Nebenabenteuer Maskerade in Hikas schlüpft der Leser in die Rolle von Paido, dem oben genannten Vakeros-Ritter, der von seinen Meistern in die Stadt Hikas geschickt wird, um Informationen über seltsame Ereignisse zu sammeln. Dabei gerät er in ein Komplott der Schwarzen Lords, welches die Stadt gefährdet. Das Abenteuer ist zwar sehr geradlinig, bietet aber trotzdem eine packende Geschichte und teilweise sogar interessante Wendungen. Zum ersten Mal taucht sogar eine weibliche Kai-Wissende auf! Einziges Manko sind wieder einmal die teils sehr starken Gegner, die man nur besiegen kann, wenn der Leser beim Erschaffen von Paido entsprechend hohe Kampfwerte hat. Wenn man davon aber absieht, liegt ebenfalls ein gutes Abenteuer vor. Fazit: Der Dschungel des Grauens ist ein rund um gelungenes Spielbuch für die Serie um den Einsamen Wolf. Sowohl das Hauptabenteuer als auch das Nebenabenteuer können überzeugen. Für Fans der Reihe ein klares Muss, für alle anderen mehr als eine Empfehlung. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Abwechslungsreich und phantasievoll. Von Newton SpielxPress Du bist er, wie immer, in Joe Devers Bchern, der Einsame Wolf. Wieder einmal stehst Du als Kai-Lord vor großen Herausforderungen. Da erscheint das letzte Abenteuer, SCHLOSS DES TODES, wie ein Spaziergang. Es ist an der Zeit für Dich, den letzten Kai, erneut aufzubrechen und einen weiteren Weisheitsstein in Deinen Besitz zu bringen. Nur mit ihnen kannst Du der Rettung Magnamunds ein weiteres Stück näherkommen. Es liegt einzig an Dir, aufzubrechen, um den gefährlichsten aller Widers, den Dschungel von Danarg aufzusuchen, oder dich angstvoll unter die Decke deines Bettes zu verkriechen. Tief im Dschungel verborgen liegt der Tempel der Altmagier von Dessi und Deine Reise wird Dich erneut durch die Stornlande und das Königreich Talestria führen. Aber Du bist nicht allein, denn zum Glück steht Dir ein Begleiter, der Vakeros- Kampfmagier Paido, zur Seite. Und diese Hilfe hast Du auch bitter nötig. Als Kämpfer magst Du ein Ass sein, doch wenn es um Magie geht, ist Dir Paido haushoch überlegen. Die Schwarzen Lords, jahrelang im Bürgerkrieg untereinander zerfleischt, fanden sich plötzlich unter einem einzigen Banner vereint. Nach dem Motto, mit geeinten Kräften geht alles besser, ziehen sie erneut in den Krieg gegen die Menschen. Lange Zeiten des Friedens haben diese etwas träge gemacht und sie stehen einer neuen Gefahr machtlos gegenüber. Aber Du bist ja da. Der Kai-Lord. Im Prinzip ist das Spielbuch DER DSCHUNDEL DES GRAUENS ein doppelter Spielband. Zum einen geht es um die Reise in die Stadt Tharro, zum anderen geht es tatsächlich in den Dschungel und den dort verborgenen, geheimnisvollen Tempel. Die Spielverläufe sind jedoch sehr abwechslungsreich und bieten dem Spieler neben der Unterhaltung durch den Text auch eine spannende Fortführung des Abenteuers. Statt also vor dem Rechner zu sitzen und drübe irgendwelche Monster zu plätten, kann man mit der eigenen Phantasie etwas

mehr anfangen. Vor allem besteht jederzeit die Möglichkeit das Spiel zu unterbrechen, um Wichtigeres zu erledigen. Die Herausforderungen, auf die der Spieler trifft, sind in der Regel ausgewogen und man kann durchaus ohne die Axt des Zimmermanns zu bemhen, durch das Spiel gelangen und es bestehen. Das vorliegende Buch lohnt sich durchaus, fter zu spielen, sind doch die Abweichungen der einzelnen Spielschritte so gestaltet, dass sie dadurch tatsächlich neue Abenteuer und ein anderes Spielgefhl ergeben. Um das Buch noch etwas abwechslungsreicher zu gestalten, beinhaltet es ein weiteres Abenteuer. Der Autor Darren Pearce nannte es MASKERADE IN HIKAS. Hierbei geht es vor allem darum, die Agenten der Schwarzen Lords ausfindig zu machen. Solide Abenteuer in einem Band vereint, zeigt, dass sich die Reihe durchaus steigern kann und man fragt sich unwillkrlich, warum hat der Wilhelm Goldmann Verlag damals die Serie eingestellt? Mehr Rezensionen gibt es auf der Webseite des SpielxPress.

**Kurzbeschreibung** Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister! Setze dein Abenteuer mit dem achten Band dieser Rollenspielserie DER DSCHUNGEL DES GRAUENS fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Du hast geschworen, deine Vorvter zu rchen. Daher suchst du nun nach dem Weisheitsstein von Ohrido, der in den Dschungelsmpfen des Danargs verborgen sein soll. Gefhrt von Paido, einem Kampfmagier aus Dessi, reist du in geheimer Mission durch das kriegsgebeutelte Land Talestria. Jedoch gert deine Suche in Gefahr, als deine Identitt entdeckt wird - und zwar von niemand Geringerem als den Dienern der Schwarzen Lords! 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 MASKERADE IN HIKAS schlpfst du in die Rolle des Vakeros-Kampfmagiers Paido. Es gehen Gerchte um ber Agenten und Meuchelmrder der Schwarzen Lords, die in der dessischen Stadt Hikas ihr Unwesen treiben. Die Altmagier schicken dich aus, um die Vorffle zu untersuchen und die feindlichen Spione aufzustbern. Kannst du den Schleier der Geheimnisse lften?

**Kurzbeschreibung** Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister! Setze dein Abenteuer mit dem achten Band dieser Rollenspielserie DER DSCHUNGEL DES GRAUENS fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. Du hast geschworen, deine Vorvter zu rchen. Daher suchst du nun nach dem Weisheitsstein von Ohrido, der in den Dschungelsmpfen des Danargs verborgen sein soll. Gefhrt von Paido, einem Kampfmagier aus Dessi, reist du in geheimer Mission durch das kriegsgebeutelte Land Talestria. Jedoch gert deine Suche in Gefahr, als deine Identitt entdeckt wird - und zwar von niemand Geringerem als den Dienern der Schwarzen Lords! 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 MASKERADE IN HIKAS schlpfst du in die Rolle des Vakeros-Kampfmagiers Paido. Es gehen Gerchte um ber Agenten und Meuchelmrder der Schwarzen Lords, die in der dessischen Stadt Hikas ihr Unwesen treiben. Die Altmagier schicken dich aus, um die Vorffle zu untersuchen und die feindlichen Spione aufzustbern. Kannst du den Schleier der Geheimnisse lften?