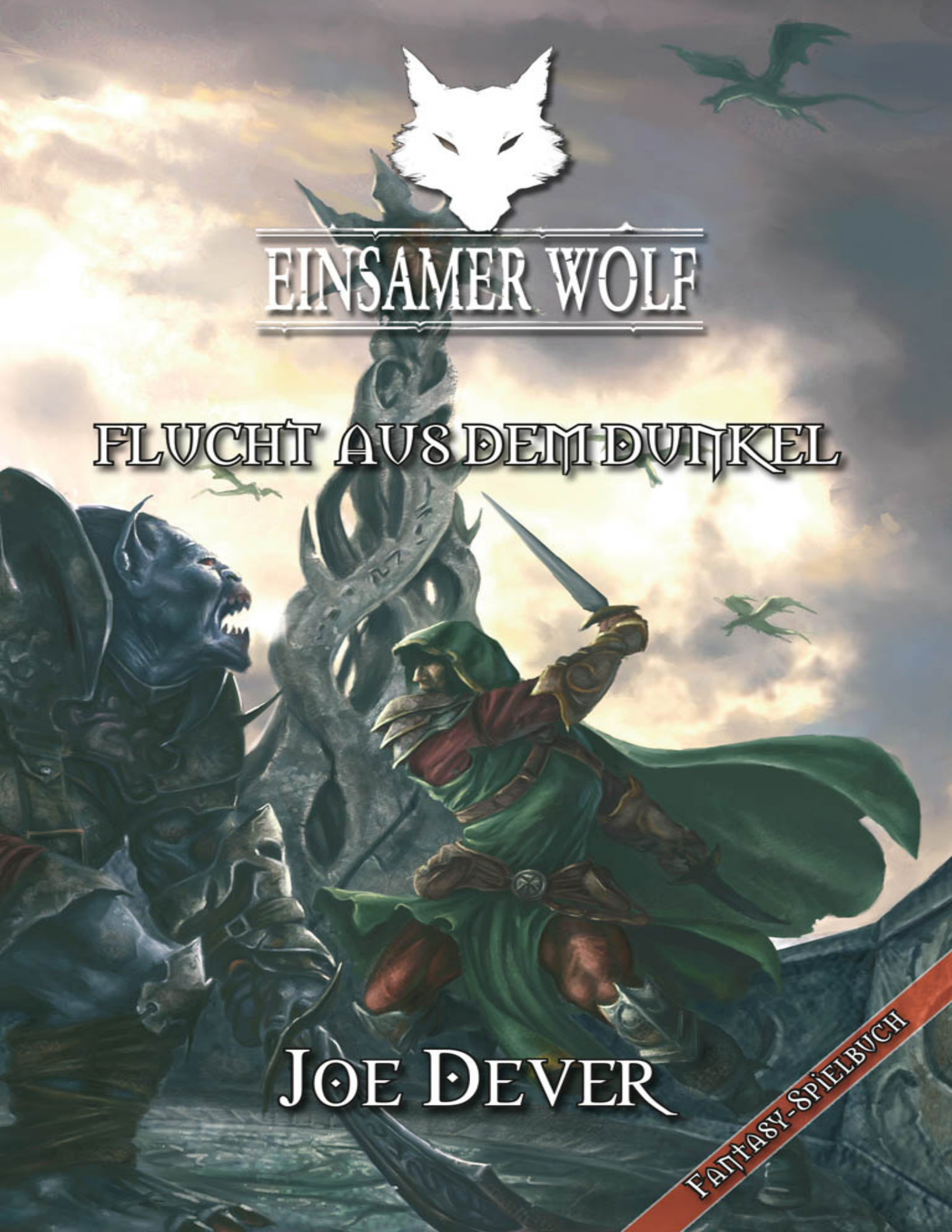




EINSAMER WOLF

FLUCHT AUS DEM DUNKEL

JOE DEVER

FANTASY-SPIELBUCH

**EIN
FANTASY-SPIELBUCH**





DER EIGENTÜMER DIESER
URKUNDE, GEPANNT

ist ein Eingeweihter in die
GEHEIMEN KAMPFKÜNSTE DER KAI





BAND 1
FLUCHT AUS DEM DUNKEL

Joe Dever

**Aus dem Englischen von
Nicolai Bonczyk und Karolina Gardovic**

Illustrationen: Rich Longmore
Titelbild: Alberto Dal Lago
Farbkarte: Iordanis Lazaridis



MANTIKORE
VERLAG

Titel der englischen Originalausgabe:
Flight From The Dark

Für Nadine

Bisher in der Reihe *Einsamer Wolf* erschienen:

<i>Flucht aus dem Dunkel</i>	<i>Das Schloss des Todes</i>
<i>Feuer über den Wassern</i>	<i>Der Dschungel des Grauens</i>
<i>Die Grotten von Kulde</i>	<i>Die Ruinen von Zaaryx</i>
<i>Die Schlucht des Schicksals</i>	<i>Die Kerker von Torgar</i>
<i>Die Schatten der Wüste</i>	<i>Die Gefangenen der Zeit</i>
<i>Die Königreiche des Schreckens</i>	<i>Die Herren der Dunkelheit</i>

4. Auflage

Veröffentlicht durch den MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2010
www.mantikore-verlag.de

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Copyright der englischen Originalausgabe © Mongoose Publishing 2007
Text © Joe Dever 2007
Illustrationen © Mongoose Publishing 2007

Illustrationen: Rich Longmore
Titelbild: Alberto Dal Lago
Farbkarte: Iordanis Lazaridis
Deutschsprachige Übersetzung: Nicolai Bonczyk, Karolina Gardovic
Lektorat: Karl-Heinz Zapf
Bildbearbeitung: Pierre Voak
Satz und Layout: Karl-Heinz Zapf

ISBN: 978-3-939212-64-5

Inhalt

ÜBER DEN AUTOR

VORWORT

BAND 1 FLUCHT AUS DEM DUNKEL

Aktionsblatt und Kampfprotokoll

EINSAMER WOLF

DIE SPIELREGELN

DIE AUSBILDUNGSSTUFEN DER KAI

KAI-WEISHEIT

BAND 2 FEUER ÜBER DEN WASSERN

Kampfresultat-Tabelle und Zufallszahlen-Tabelle

ÜBER DEN AUTOR

Joe Dever, inzwischen ein preisgekrönter Autor und Spiele-Designer, startete seine Laufbahn als Musiker und Tontechniker. Seine schriftstellerische Entwicklung begann im Jahre 1976, als er die fantastische Welt „Magnamund“ als Hintergrund für seine Dungeons & Dragons-Rollenspielabenteuer entwarf. 1982 gewann er als erster Brite die *Advanced Dungeons & Dragons World Championships* in den USA.

Zwei Jahre später veröffentlichte er die ersten Abenteuer der Spielbuchserie *Einsamer Wolf*, die sofort ein internationaler Erfolg wurde. Bis heute verkauften sich weltweit über 9 Millionen Exemplare.

Seit Mitte der Neunziger Jahre beteiligt sich Joe Dever am Design und der Entwicklung zahlreicher PC- und Konsolenspiele, wie beispielsweise *Ground Control 2* (Ubisoft), *Killzone* (Sony) und *2 Fast 2 Furious* (I-Play).

Gegenwärtig arbeitet er an dem lang ersehnten vierbändigen Finale der *Einsamer-Wolf*-Saga (Mongoose Publishing Ltd.) und an der Entwicklung eines *Einsamer-Wolf*-Computerspiels.

VORWORT

Nach der deutschen Erstveröffentlichung von *Einsamer Wolf* in den 1980er Jahren erhielt ich unzählige Leserbriefe deutscher Fans, die mir ihre Begeisterung an der Serie mitteilten. Dies erfüllte mich mit großer Freude, da ich selbst regelmäßig Deutschland als Tourist besuche und seine kulturelle Geschichte sowie die wunderschöne Natur sehr schätze.

So ist es mir nunmehr eine große Freude, dass *Einsamer Wolf* im neuen Jahrtausend durch einen Verlag in Deutschland neu aufgelegt wird, dessen Mitarbeiter mit meinen Abenteuerspielbüchern aufgewachsen sind und diese selbst gelesen und gespielt haben.

Ich bedanke mich bei meinen Freunden und Fans in Deutschland, die meine Arbeit schätzen und mich unterstützen.

Vielen Dank!

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'J. J. J.' or similar, with a large loop and a long horizontal stroke extending to the left.



FANTASY-SPIELBUCH

BAND 1

FLUCHT AUS DEM DUNKEL

Aktionsblatt

AKTIONSBLATT	
KAI DISZIPLINEN	
1	
2	
3	
4	
5	
WAFFEN (maximal 2 Waffen)	
1	
2	
Bei Kampf mit einer Waffe einer erlernten Waffendisziplin KS +2. Bei Kampf ohne Waffe KS -4.	
RUCKSACK (maximal 8 Gegenstände)	
GEGENSTÄNDE	MAHLZEITEN
können jederzeit außerhalb eines Kampfes abgelegt oder ausgewechselt werden.	
-3 AP falls keine Mahlzeit zu sich genommen wird, wenn dies angeordnet ist.	
SPEZIELLE GEGENSTÄNDE	GELDBÖRSE Beinhaltet Goldleonen (maximal 50)

KS = KAMPFSTARKE AP = AUSDAUERPUNKTE

Du kannst das Aktionsblatt unter www.mantikore-verlag.de herunterladen.

Kampfprotokoll

KAMPFSTÄRKE		AUSDAUERPUNKTE	
		kann nie über den Grundwert steigen. 0 = Tot	

KAMPFPROTOKOLL

AUSDAUERPUNKTE		AUSDAUERPUNKTE	
ENSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FIND	



Du kannst das Kampfprotokoll unter www.mantikore-verlag.de herunterladen.



WAS BISHER GESCHAH ...

Weit im Norden liegt das Land Sommerlund. Hier ist es seit Jahrhunderten Brauch, männliche Nachkommen mit Erreichen des siebten Lebensjahres in das Kloster der Kai zu entsenden, wo sie in den Fertigkeiten und Disziplinen ihrer edlen Vorväter unterwiesen werden.

Die Kampfmönche der Kai sind Meister auf ihrem Gebiet. Ihre Zöglinge lieben und respektieren sie, trotz der Härte, die die Ausbildung mit sich bringt. Nach Jahren der Prüfungen kehren die Schüler als ausgebildete Kai-Krieger in ihre Heimat zurück – gewappnet im Körper sowie auch im Geiste, um sich der dauernden Gefahr des Krieges zu stellen, die von den Schwarzen Lords im Westen ausgeht.

Vor langer Zeit, während des Zeitalters des schwarzen Mondes, brachten die Schwarzen Lords Krieg über Sommerlund. Dieser Konflikt war ein langer und erbitterter Machtkampf, der mit dem Sieg der Sommerlendinge in der großen Schlacht an der Maakenschlucht endete. König Ulnar – seinerseits selbst Kai-Meister – zersprengte gemeinsam mit seinen Verbündeten aus Durenor die Armeen der Schwarzen Lords am Pass von Moytura und zwang den

Gegner zurück in den bodenlosen Abgrund der Maakenschlucht. Vashna, der mächtigste unter den Schwarzen Lords, fiel durch König Ulnars magisches Schwert, das den Namen Sommerswerd – das Schwert der Sonne – trägt. Seit dieser Zeit trachten die Schwarzen Lords nach Rache am Hause Ulnar und an ganz Sommerlund.

Nun ist der Abend vor dem Tag des Fehmarnfests, an welchem der Frühlingsanfang gefeiert wird. Nach alter Tradition versammeln sich die Kai-Mönche an diesem Tag in ihrer Abtei am Fuße des mächtigen Schroffsteingebirges. Dort bekunden sie Treue zu ihrem Gott Kai, zum Volke der Sommerlendinge und zum Hause Ulnar. Viele Kai-Wanderer und Gesandte sind weit gereist, um an den Neujahrsfeierlichkeiten an Fehmarn teilnehmen zu können.

Du bist ein junger Kai-Schüler namens Lautloser Wolf. Diesen Namen gab dir einst dein Kai-Meister, als du vor längerer Zeit in diesen ehrenvollen Orden eingeweiht wurdest. Die Hälfte deines Lebens bist du nun schon von zu Hause fort, und es ist das achte Jahr, in dem du an den Fehmarnfeierlichkeiten teilnimmst. Auch dieses Mal bist du voller Stolz und Begeisterung. Du bist noch genauso aufgeregt wie an jenem Tag, an dem du dein Heimatdorf Darge verlassen hast.

Die letzten Tage waren für dich wie auch für die übrigen Anwärter sehr spannend. Ältere Kai trafen in der Abtei ein und berichteten von gewonnenen Schlachten und Heldentaten in fernen Ländern. Jeder in der Abtei ist voller Freude und Hoffnung, dass auch das kommende Jahr Frieden und Wohlstand für die geliebte Heimat bringen wird. In der Abtei herrscht reges Treiben, da gerade die letzten Vorbereitungen für das morgige Fest getroffen werden. Für dich und die übrigen Anwärter ändert sich jedoch nichts an der täglichen Routine. Dein Training und die Ausbildung verlaufen wie gewohnt, obwohl es dir äußerst schwer fällt, dich auf den Unterricht deines Kai-Meisters Sternenfeuer zu konzentrieren, der euch in der Geografie der Hinterlande unterweist. „Lautloser Wolf!“, brüllt er dich an und weckt dich damit unsanft aus deinen Tagträumen. „Würdest du uns freundlicherweise die Namen sämtlicher Küstenstädte der Ödlande aufzählen?!“ Du stutzt. Die unerwartete

Frage deines Lehrers lässt dich erstarrt. Mit offenem Mund blickst du ihn an.

„Das dachte ich mir!“, sagt er und schüttelt missbilligend den Kopf. „Es ist nicht das erste Mal, dass mir deine Unaufmerksamkeit auffällt. Eine Strafe wird dir sicher helfen, dich in Zukunft besser zu konzentrieren.“

Sternenfeuer greift in seine Tunika und holt eine glänzende Münze hervor. Er schaut sie einen Moment lang an, während er sich deine Strafe überlegt. Schließlich sagt er: „Über deine Strafe werde ich das Schicksal entscheiden lassen.“

Er wirft die Goldmünze in die Luft und fängt sie geschickt mit dem Rücken seiner linken Hand auf. Mit einem Blick auf das frisch geprägte Konterfei König Ulnars V. sagt er laut: „So sei es! Ein zusätzliches Waffentraining für dich – morgen früh, eine Stunde vor Sonnenaufgang. Du wirst dich bei mir melden – ausgerüstet und bereit für das Training. Ist das klar?“

„Ja, Meister“, erwidert du kleinlaut.

Draußen auf dem Gang erklingt die Glocke drei Mal und zeigt damit das Ende der heutigen Lektion an. Gerade packst du deine Bücher und Unterlagen in deinen Rucksack, um das Klassenzimmer zu verlassen, als Kaimeister Sternenfeuer noch einmal nach dir ruft:

„Sei pünktlich, Lautloser Wolf, sonst wirst du Fehmarn damit verbringen, Brennholz für die Küche zu sammeln. Kommst du zu spät, werde ich persönlich dafür sorgen, dass du deinen Platz an der Festtafel verlierst.“

Die Drohung, das Fest zu versäumen, trifft dich schwer. „Ja, Herr“, antwortest du. „Ich ... ich werde pünktlich sein!“

DIE SPIELREGELN

Während des Spiels fñhrst du auf dem Aktionsblatt, welches du am Anfang dieses Buches findest, Protokoll über dein Abenteuer. Für zukünftige Abenteuer solltest du dir eine Fotokopie dieses Aktionsblattes anlegen.

Während deiner Ausbildung zum Kai-Lord wurdest du im Kampf ausgebildet und hast sowohl an KAMPFSTÄRKE als auch an physischer AUSDAUER gewonnen. Bevor du dein Abenteuer beginnen kannst, musst du wissen, wie effektiv deine Ausbildung war. Um dies festzustellen, nimm einen Bleistift und tippe mit geschlossenen Augen auf eine der Zahlen in der **Zufallszahlen-Tabelle** am Ende dieses Buchs. Falls du eine 0 ermittelst, gilt dies als 0.

Die erste Zahl, die du so ermittelst, repräsentiert deine KAMPFSTÄRKE. Addiere 10 Punkte zur ermittelten Zahl und schreibe das Ergebnis in das Kästchen KAMPFSTÄRKE auf deinem Aktionsblatt. (*Wenn du z. B. eine 4 ermittelst, kannst du bei KAMPFSTÄRKE eine 14 eintragen.*) Wenn es zu einem Kampf kommt, wird deine KAMPFSTÄRKE mit der deines Gegners verglichen. Ein hoher Wert ist hier daher sehr vorteilhaft.

Die zweite Zahl, die du ermittelst, ist die deiner AUSDAUER. Addiere 20 Punkte zu dieser Zahl und schreibe das Ergebnis in das AUSDAUER-Kästchen auf deinem Aktionsblatt. (*Wenn du z. B. eine 6 ermittelt hast, verfügst du über 26 AUSDAUERPUNKTE.*) Wenn du im Kampf verwundet wirst, verlierst du AUSDAUERPUNKTE. Wenn deine AUSDAUERPUNKTE zu irgendeinem Zeitpunkt auf 0 oder darunter fallen, bist du tot und dein Abenteuer ist beendet. Verlorene AUSDAUERPUNKTE können im Verlauf des Abenteuers

zurückgewonnen werden, aber die Anzahl deiner AUSDAUERPUNKTE kann nie höher als zu Beginn deines Abenteuers sein.

KAI-DISZIPLINEN

Über die Jahrhunderte haben die Kai-Mönche eine Reihe nützlicher Fähigkeiten vervollkommen und es darin zur Perfektion gebracht. Diese Fertigkeiten, in denen jeder Kai-Mönch unterwiesen wird, werden „Kai-Disziplinen“ genannt. Du hast bis jetzt allerdings erst fünf der weiter unten aufgelisteten Disziplinen erlernt. Welche diese fünf Fertigkeiten sind, liegt in deiner Hand.

Da alle der unten aufgeführten Disziplinen an irgendeinem Punkt deiner gefährvollen Reise von entscheidender Bedeutung sein können, solltest du deine Wahl mit Bedacht treffen. Die geeignete Disziplin, zur rechten Zeit angewandt, kann dein Leben retten.

Wenn du die Wahl deiner fünf Disziplinen getroffen hast, notiere sie in der entsprechenden Rubrik auf deinem Aktionsblatt.

Tarnung

Diese Disziplin ermöglicht es einem Kai-Lord, mit seiner Umgebung zu verschmelzen. In der Natur kann er sich unentdeckt zwischen Bäumen und Felsen bewegen und sich einem Gegner nähern, ohne von diesem bemerkt zu werden. In einem Dorf oder einer Stadt hat er die Möglichkeit, das Aussehen und die Sprache eines Einheimischen anzunehmen, unterzutauchen oder einen sicheren Ort ausfindig zu machen. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Tarnung*“ auf dein Aktionsblatt.

Jagd

Diese Fertigkeit sorgt dafür, dass ein Kai-Lord in der Wildnis niemals Hunger leiden muss. Er wird immer in der Lage sein, Nahrung für sich zu jagen, außer im Ödland oder in der Wüste. Diese Fertigkeit ermöglicht es einem Kai-Lord außerdem, sich möglichst schnell und leise zu bewegen. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Jagd: Keine Mahlzeit erforderlich, wenn gegessen werden muss*“ auf dein Aktionsblatt.

Sechster Sinn

Diese Fertigkeit kann einen Kai-Lord vor drohender Gefahr warnen. Sie kann auch Aufschluss über die wahren Absichten eines Fremden oder den Nutzen eines unbekannten Objekts geben. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Sechster Sinn*“ auf dein Aktionsblatt.

Spurensuche

Diese Disziplin ermöglicht es einem Kai-Lord, sich in der Wildnis für den richtigen Weg zu entscheiden, den Aufenthaltsort einer Person oder eines Objekts in einer Stadt zu bestimmen und die Geheimnisse von Fußspuren und Fährten zu entschlüsseln. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Spurensuche*“ auf dein Aktionsblatt.

Heilung

Diese Fertigkeit kann eingesetzt werden, um verlorene AUSDAUERPUNKTE zurückzugewinnen. Wenn du diese Fertigkeit besitzt, kannst du dir für jeden nummerierten Textabschnitt, den du im Spiel passiert und in dem du dich nicht in einem Kampf befindest, 1 AUSDAUERPUNKT gutschreiben. Denke immer daran, dass du nur AUSDAUERPUNKTE zurückgewinnen kannst, die du verloren hast, du deinen Anfangswert also niemals übersteigen darfst. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Heilung: + 1 AUSDAUERPUNKT für jeden Abschnitt ohne Kampf*“ auf dein Aktionsblatt.

Waffenkunde

Ab dem Eintritt in die Kai-Abtei wird jeder Initiand darin geschult, einen Waffentyp meisterlich zu beherrschen. Wenn die Waffenkunde zu deinen Kai-Disziplinen gehört, dann ermittle eine Zufallszahl und suche anschließend aus der Liste weiter unten die Waffe heraus, die der ermittelten Zahl entspricht. Das ist die Waffe, mit der du ausgebildet worden bist. Wenn du mit dieser Waffe in der Hand in einen Kampf ziehst, erhöht sich deine KAMPFSTÄRKE für die Dauer des Kampfes um 2 Punkte.

Die Ausbildung an einer Waffe bedeutet jedoch nicht, dass du das Abenteuer auch mit dieser Waffe beginnst. Allerdings wirst du im Lauf deines Abenteuers immer wieder die Möglichkeit haben, Waffen zu finden.

Du darfst jedoch nie mehr als 2 Waffen mit dir führen und du kannst immer nur eine Waffe auf einmal benutzen. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „Waffenkunde mit (Waffe): +2 KAMPFSTÄRKEPUNKTE“ auf dein Aktionsblatt.



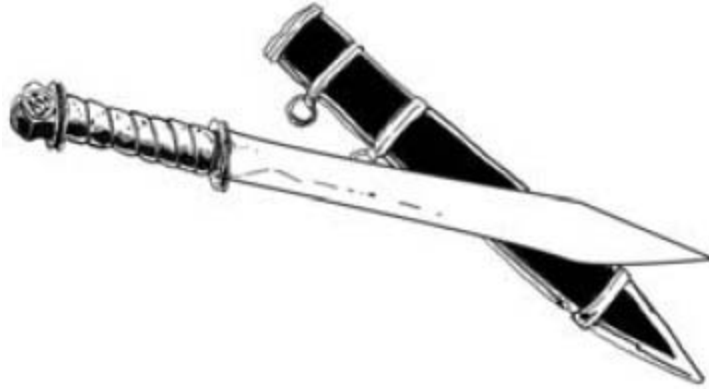
0 = Dolch



1 = Speer



2 = Streitkolben



3 = Kurzschwert



4 = Kriegshammer



5 = Schwert



6 = Axt



7 = Schwert



8 = Kampfstab



9 = Breitschwert

Gedankensperre

Einige deiner Feinde haben die Fähigkeit, dich mit ihrer mentalen Kraft anzugreifen. Die Kai-Disziplin der Gedankensperre kann dich vor dem Verlust von AUSDAUERPUNKTEN bewahren, wenn du dieser Art eines Angriffs ausgesetzt bist. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Gedankensperre: Kein AUSDAUER-Verlust bei Angriffen durch den Gedankenstrahl*“ auf dein Aktionsblatt.

Gedankenstrahl

Der Gedankenstrahl ermöglicht es einem Kai-Lord, seinen Gegner mit der Kraft seines Geistes anzugreifen. Dies kann er während eines normalen, mit Waffen geführten Kampfes tun und so seine

KAMPFSTÄRKE für die Dauer des Kampfes um 2 Punkte erhöhen. Nicht alle Kreaturen, denen man in diesem Abenteuer begegnet, können durch den Gedankenstrahl verletzt werden. Du wirst erfahren, falls eine Kreatur immun dagegen ist. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Gedankenstrahl: +2 KAMPFSTÄRKEPUNKTE*“ auf dein Aktionsblatt.

Tierverständnis

Diese Fertigkeit ermöglicht es einem Kai-Lord, mit einigen Tieren zu sprechen und ihr Verhalten zu verstehen. In einigen Fällen gibt sie einem Kai-Lord sogar die Kontrolle über die Wahrnehmung und das Handeln eines Tieres. Wenn du diese Fertigkeit wählst, so schreibe „*Tierverständnis*“ auf dein Aktionsblatt.

Geist über Materie

Die Beherrschung dieser Disziplin ermöglicht es einem Kai-Lord, kleine Objekte durch pure Konzentration zu bewegen. Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Geist über Materie*“ auf dein Aktionsblatt.

Warst du in diesem ersten Buch der Reihe *Einsamer Wolf* erfolgreich, darfst du eine weitere Kai-Disziplin auswählen und vor Beginn von Buch 2 in dein Aktionsblatt eintragen. Diese zusätzliche Fertigkeit kannst du zusammen mit deinen ursprünglichen fünf Disziplinen und allen Ausrüstungsgegenständen, die du in Buch 1 erworben hast, im nächsten Band der Serie, „*Feuer über den Wassern*“, verwenden.

AUSRÜSTUNG

Deine Basisausrüstung besteht aus einer grünen Tunika und einem Kai-Umhang. Weiterhin besitzt du einen Rucksack, einen Gürtel und einen Lederbeutel, in dem du dein Geld (Goldkronen) aufbewahrst. Um zu sehen, wie viel Geld du besitzt, musst du eine Zahl von der Zufallszahlen-Tabelle ermitteln. Das Ergebnis entspricht der Anzahl von Goldkronen, mit denen du dein Abenteuer beginnst. *(Vermerke dies in dem mit „Geldbörse“ bezeichneten Kästchen auf deinem Aktionsblatt.)*

Beim Eintritt in die Kai-Abtei erhält jeder Initiand zudem eine Karte der Hinterländer. Diese Karte zeigt die Lage deines Heimatlandes Sommerlund und seiner Hauptstadt Holmgard. Weiterhin zeigt sie auch das im Osten liegende Reich Durenor sowie die Ödlande, die zwischen diesen beiden Königreichen liegen.

Wie die Ausrüstung getragen wird

Waffen

Waffen benötigst du im Kampf. Wenn du die Kai-Disziplin der Waffenkunde beherrschst und die entsprechende Waffe besitzt, kannst du im Kampf 2 Punkte zu deiner KAMPFSTÄRKE hinzurechnen. Solltest du in einen Kampf geraten, ohne irgendeine Waffe zu besitzen, musst du mit bloßen Händen kämpfen und dir 4 Punkte von deiner KAMPFSTÄRKE abziehen. Wenn du während deines Abenteuers eine Waffe findest, kannst du sie mitnehmen. Benutzen kannst du im Kampf aber immer nur eine deiner Waffen. Du kannst insgesamt zwei Waffen während deines Abenteuers mit dir führen. Die meisten Waffen werden entweder in der Hand oder am Gürtel getragen. Du kannst Waffen zu jedem Zeitpunkt, in dem du dich nicht in einem Kampf befindest, ablegen oder wechseln.

Rucksackgegenstände

Während deiner Reise wirst du zahlreiche nützliche Gegenstände finden, die du möglicherweise mit dir nehmen möchtest. Beachte, dass du nur acht Gegenstände in deinem Rucksack tragen kannst. Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt deinen Rucksack verlieren solltest, so sind automatisch auch alle deine Rucksackgegenstände verloren. Ohne Rucksack ist es dir unmöglich, Rucksackgegenstände mit dir zu führen.

Spezielle Gegenstände

Jeder spezielle Gegenstand hat einen eigenen Zweck und Effekt. Dieser Effekt wird entweder erläutert, wenn du den Gegenstand erhältst, oder du findest ihn im Laufe deines Abenteuers heraus.

Goldkronen

Die Währung in Sommerlund ist die Krone, eine kleine Goldmünze. Mit Goldkronen kannst du während deines Abenteuers Ausrüstungsgegenstände, Essen und Übernachtungen bezahlen und sie sogar als Bestechungsgeld benutzen. Manche Gegner, auf die du triffst, werden Goldkronen besitzen, oder du kannst welche finden, während du etwas untersuchst. Alle deine Goldkronen werden in deinem Lederbeutel aufbewahrt, in dem du bis zu 50 Goldkronen tragen kannst.

Proviant

Während deines Abenteuers musst du regelmäßig essen. Solltest du nicht essen, wenn es dir im Text vorgeschrieben wird, verlierst du 3 **AUSDAUERPUNKTE**. Wenn du die Kai-Disziplin „*Jagd*“ als eine deiner fünf Disziplinen gewählt hast, bist du nicht dazu gezwungen, eine Mahlzeit einzunehmen, wenn im Text davon die Rede ist.

Heiltränke

Diese geben dir (pro Anwendung) 4 Punkte deiner AUSDAUER zurück, solltest du sie z. B. in einem Kampf verloren haben. Wenn du während deines Abenteuers andere Tränke findest, wird dir ihre Wirkung im Text erklärt. Alle Tränke und Heiltränke sind Rucksackgegenstände.

KAMPFREGELEN

Es wird während deines Abenteuers Situationen geben, in denen du gezwungen bist gegen einen Gegner zu kämpfen. Die KAMPFSTÄRKE und AUSDAUER deines Gegners kannst du in solch einem Moment dem Text des entsprechenden Abschnitts entnehmen.

Dein Ziel als Einsamer Wolf ist es, die AUSDAUER deines Gegners während des Kampfes auf null zu reduzieren und dabei selbst möglichst wenige AUSDAUERPUNKTE zu verlieren. Trage zu Beginn eines Kampfes deine AUSDAUERPUNKTE und die deines Gegners in die vorgegebenen Kästchen des Kampfprotokolls auf dem Aktionsblatt ein.

Der Ablauf eines Kampfes

1. Addiere sämtliche Extrapunkte, die du durch deine Kai-Disziplinen und Waffen erhältst, zu deiner aktuellen KAMPFSTÄRKE hinzu.
2. Ziehe von diesem Wert die KAMPFSTÄRKE deines Gegners ab. Das Ergebnis ist der sogenannte „Kampfquotient“. Trage diesen Kampfquotienten in das Aktionsblatt ein.

Beispiel:

Einsamer Wolf (KAMPFSTÄRKE 15) wird von einem Schwingenteufel (KAMPFSTÄRKE 20) überrascht. Er hat nicht die Möglichkeit, zu fliehen, und muss sich daher dem Kampf stellen, als die Kreatur auf ihn herabstößt. Einsamer Wolf beherrscht die Kai-Disziplin Gedankenstrahl, gegen die der Schwingenteufel nicht immun ist. Einsamer Wolf erhält daher 2 Punkte zu seiner aktuellen KAMPFSTÄRKE dazu, was einen Gesamtwert von 17 Punkten ergibt. Hiervon zieht er nun die 20 Punkte KAMPFSTÄRKE des Schwingenteufels ab, was einen Kampfquotienten von -3 ergibt ($17 - 20 = -3$). Auf dem Aktionsblatt wird als Kampfquotient -3 notiert.

3. Wenn der Kampfquotient feststeht, muss nun noch eine Zufallszahl aus der Zufallszahlentabelle ermittelt werden.
4. Benutze nun die **Kampfresultat-Tabelle** am Ende des Buches. Am oberen Rand sind die Kampfquotienten angegeben und am senkrechten Rand stehen die Zufallszahlen. Finde das Feld, wo sich dein Kampfquotient und die ermittelte Zufallszahl überschneiden. Dort siehst du die Anzahl der AUSDAUERPUNKTE, die Einsamer Wolf und sein Gegner in dieser Kampfrunde verlieren (*ein F zeigt den Verlust für den Feind und EW den Verlust für Einsamer Wolf an*).

Beispiel:

Der Kampfquotient zwischen Einsamer Wolf und dem Schwingenteufel ist -3. Wenn nun die Zufallszahl eine 6 ist, dann ist das Resultat der ersten Kampfrunde wie folgt:

*Einsamer Wolf verliert 3 AUSDAUERPUNKTE.
Der Schwingenteufel verliert 6 AUSDAUERPUNKTE.*

5. Vermerke die Änderungen der AUSDAUERPUNKTE auf dem Kampfprotokoll.
6. Wenn es keine anderen Anweisungen gibt oder du keine Chance zur Flucht hast, beginnt nun die nächste Kampfrunde.
7. Wiederhole die Schritte ab Punkt 3.

Dieser Ablauf wird so oft wiederholt, bis die AUSDAUERPUNKTE des Feindes oder von Einsamer Wolf auf 0 sinken, was den Tod desjenigen bedeutet.

Wenn Einsamer Wolf stirbt, ist das Abenteuer damit zu Ende. Stirbt der Gegner, kann das Abenteuer für Einsamer Wolf weitergehen, allerdings mit weniger AUSDAUERPUNKTEN, falls er im Kampf welche verloren haben sollte.

Eine Zusammenfassung der Kampfregeln findest du am Ende des Buches.

Einem Kampf ausweichen

Während deines Abenteuers wirst du manchmal die Gelegenheit bekommen, einem Kampf auszuweichen. Wenn du dich bereits im Kampf befindest und dich zur Flucht entscheidest, ermittle das Kampfergebnis für diese Kampfrunde wie gewohnt. Alle Verluste des Feindes werden in diesem Fall ignoriert. Nur Einsamer Wolf verliert in dieser Runde AUSDAUERPUNKTE, kann aber dafür den Rückzug antreten.

Bedenke, dass eine Flucht nur möglich ist, wenn der Text dies vorsieht.

