



EINSAMER WOLF

DIE SCHLUCHT DES SCHICKSALS

JOE DEVER

FANTASY-SPIELBUCH

**EIN
FANTASY-SPIELBUCH**







BAND 4
DIE SCHLUCHT DES
SCHICKSALS

Joe Dever

Aus dem Englischen von Alexander Kühnert

Illustrationen: Rich Longmore
Titelbild: Alberto Del Lago
Farbkarte: Regis Moulun



MANTIKORE-
VERLAG

Titel der englischen Originalausgabe:
The Chasm of Doom

Für Alessandro und Sara

Bisher in der Reihe *Einsamer Wolf* erschienen:

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

2. Auflage

Veröffentlicht durch den MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2014
www.mantikoreverlag.de

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Text © Joe Dever 2008
Illustrationen © Joe Dever 2008

Illustrationen: Rich Longmore
Titelbild: Alberto Del Lago
Farbkarte: Regis Moulun
Deutschsprachige Übersetzung: Alexander Kühnert
Lektorat und Satz: Karl-Heinz Zapf
Bildbearbeitung: Pierre Voak

ISBN: 978-3-939212-78-2

Inhalt

ÜBER DEN AUTOR
VORWORT

BAND 4 DIE SCHLUCHT DES SCHICKSALS

Aktionsblatt und Kampfprotokoll

WAS BISHER GESCHAH ...

DIE SPIELREGELN

KAI-DISZIPLINEN

AUSRÜSTUNG

KAMPFREGELN

DIE AUSBILDUNGSSTUFEN DER KAI

KAI-WEISHEIT

BONUS-ABENTEUER RUANON

DIE SPIELREGELN

AUSRÜSTUNG

BAND 5 SCHATTEN ÜBER DER WÜSTE

Kampfresultat-Tabelle und Zufallszahlen-Tabelle

ZUSAMMENFASSUNG DER KAMPFREGELN

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 „Magnumund“ 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 read 'Dr. Peter', written in a cursive style.




EINSAMER WOLF

FANTASY-SPIELBUCH

BAND 4
**DIE SCHLUCHT DES
SCHICKSALS**

KAMPFPROTOKOLL

KAMPFSTÄRKE		AUSDAUERPUNKTE	
		kann nie über den Grundwert steigen. 0 = Tot	
KAMPFPROTOKOLL			
AUSDAUERPUNKTE		AUSDAUERPUNKTE	
ENSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND	
ENSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND	
ENSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND	
ENSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND	
ENSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND	
ENSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND	
ENSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND	



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



WAS BISHER GESCHAH ...

Weit im Norden liegt das Land Sommerlund, wo es seit vielen Jahrhunderten Brauch gewesen ist, außergewöhnlich begabte Kinder in die Abtei der Kai zu entsenden. Dort verbesserten sie unter Anleitung der Kai ihre besonderen Talente und wurden in den Disziplinen ihrer edlen Vorväter unterwiesen.

Du bist Einsamer Wolf und du bist jetzt der letzte Kai-Lord von Sommerlund. Vor etwas über einem Jahr ist dein geliebtes Heimatland von einem uralten Feind deines Volkes überfallen worden – den Schwarzen Lords aus Helgedad. Der erste Angriff hat die Abtei der Kai völlig zerstört. Alle Krieger deines tapferen Ordens wohnten gerade dem Fest von Fehmarn bei, der Feier des ersten Frühlingstages – du warst der einzige Überlebende.

Du hast die gefährliche Reise nach Holmgard, der Hauptstadt von Sommerlund, unternommen, wo König Ulnar dir den verzweifeltsten Auftrag gab, Hilfe zu holen. Deine Mission war voller Gefahren und von größter Dringlichkeit, denn Sommerlund wurde wie im Fluge überrannt. Während deiner Reise musstest du erfahren, dass dein Land von einem seiner eigenen Magier hintergangen worden war – Vonotar dem Verräter. Er hatte seine Diener ausgesandt und sie versuchten dich bei jeder Gelegenheit zu töten, doch dein Können und deine Zielstrebigkeit haben ihren finsternen Plan zunichte gemacht. Du bist an der Spitze einer riesigen Kampf flotte nach Holmgard zurückgekehrt und hast den Schwarzen Lord Zagarna, den Anführer des Feindes, vor den Toren von Holmgard vernichtet.

Ein großer Teil Sommerlunds wurde während der Invasion zerstört. Die fruchtbaren Äcker wurden verwüstet und viele Städte und Dörfer dem Erdboden gleichgemacht. Doch die Sommerlendinge sind ein zähes und hartnäckiges Volk, und sie stellten sich unerschrocken der gewaltigen Aufgabe, die vor ihnen lag. Sie machten sich mit so viel Entschlossenheit an den Wiederaufbau Sommerlunds, dass jetzt nur noch wenige der Narben zu sehen sind, die der Schwarze Lord Zagarna und seine mächtige Armee hinterlassen haben.

Für die entscheidende Rolle, die du bei diesem großen Sieg gespielt hast, hat dir der König den Rang und Titel eines „Freiherrn von Sommerlund“ verliehen. Dies ist eine seltene Ehre für einen so jungen Menschen wie dich. Die Ruinen der Kai-Abtei und ein großer Teil des umliegenden Landes sind nun Frylund unter deinem Schutz.

Ruanon ist eine abgelegene Bergbauprovinz weit im Süden von Sommerlund. Von den finsternen Gipfeln des Schroffsteingebirges im Westen und des Maakengebirges im Osten eingerahmt, sind die Menschen dieser Region durch ihre harte Arbeit in den ertragreichen Erzminen schon vor langer Zeit zu einigem Wohlstand gekommen

und konnten ihren Reichtum unter dem Schutz ihres Lehnsherrn Baron Vanalund freigebig genießen.

Das Gold und die Edelsteine, die in Ruanon abgebaut werden, stellen eine wichtige Einnahmequelle für Sommerlund dar. Die schwerbewachten Wagenkolonnen, die die Provinz verlassen und sich auf die schwierige Reise zur nördlichen Hauptstadt begeben, kommen regelmäßig einmal im Monat, und diese Regelmäßigkeit ist seit Menschengedenken nur selten gebrochen worden. Inzwischen ist es aber bereits über einen Monat her, seit der Kontakt mit Ruanon abgebrochen ist. König Ulnar hat einen Trupp mit 100 seiner besten Gardereiter entsendet, um diese ungewöhnliche Stille zu untersuchen und den Verbleib der fehlenden Lieferung zu lokalisieren.

Ihr befehlshabender Offizier, Hauptmann D'Val, war beauftragt worden, dem König persönlich Bericht zu erstatten, sobald man den Kontakt wiederhergestellt hat, doch er und seine Männer sind nicht zurückgekehrt. Auch sie sind spurlos verschwunden.

Aus Furcht vor dem Schicksal, das die Kolonne, die Provinz und die Reitermannschaft des Hauptmanns ereilt haben könnte, hat König Ulnar dich, Einsamer Wolf, zu sich gerufen. Deine Aufgabe ist es, Hauptmann D'Val und seine Männer ausfindig zu machen, herauszufinden, was mit der fehlenden Lieferung passiert ist, und den geheimnisvollen Schleier zu lüften, der jetzt über der abgelegenen Provinz Ruanon liegt.

Der König hat zudem eine Kompanie von Grenzjägern herbeirufen lassen, Ranger, die sich allesamt durch ihre Reitfertigkeiten und Überlebenskünste in der Wildnis auszeichnen. Er hat diesen 50 Männern den Befehl gegeben, dich zu begleiten, in der Hoffnung,

dass sie unter deiner Führung dort Erfolg haben mögen, wo D'Val's größere und auffälligere Truppe gescheitert ist.

Als du und deine Männer die königliche Waffenkammer betreten, um euch für den langen Ritt nach Süden auszurüsten, erhaschst du einen flüchtigen Blick auf eine schwarze Krähe, die auf einem Fenstersims weit über dir hockt. Und noch während sie davonfliegt, läuft dir ein kalter Schauer den Rücken hinunter – in Holmgard gelten Krähen als schlechtes Omen!

DIE SPIELREGELN

Während des Spiels führst du auf dem Aktionsblatt, welches du am Anfang dieses Buches findest, Protokoll über dein Abenteuer. Um die Abnutzung deines Buches zu verringern, kannst du dir eine Fotokopie dieses Aktionsblattes anfertigen.

Während deiner Ausbildung zum Kai-Initiand hast du sowohl an **KAMPFSTÄRKE** als auch an physischer **AUSDAUER** gewonnen. Bevor du beginnst, musst du feststellen, wie effektiv deine Ausbildung war. Nimm dazu das stumpfe Ende eines Bleistifts und tippe mit geschlossenen Augen auf eine der Zahlen in der **Zufallszahlen-Tabelle** am Ende dieses Buches. Triffst du dabei eine 0, dann gilt dies auch als 0.

Die erste Zahl, die du so ermittelst, repräsentiert deine **KAMPFSTÄRKE**. Addiere 10 Punkte zu der ermittelten Zahl hinzu und schreibe das Ergebnis in das Kästchen **KAMPFSTÄRKE** auf deinem Aktionsblatt.

*(Wenn du z.B. eine 4 ermittelst, schreibst du als **KAMPFSTÄRKE VON 14 auf**.)* Wenn du in einen Kampf gerätst, wird deine **KAMPFSTÄRKE** mit der deines Gegners verglichen. Ein hoher Wert in diesem Bereich ist daher sehr vorteilhaft.

Die zweite Zahl, die du ermittelst, gibt deine **AUSDAUER** wieder. Addiere 20 Punkte zu dieser Zahl hinzu und schreibe das Ergebnis in das **AUSDAUER-Kästchen** auf deinem Aktionsblatt. *(Wenn du z. B. eine 6 ermittelst, dann hast du **26 AUSDAUERPUNKTE**.)* Wenn du im Kampf verwundet wirst, verlierst du **AUSDAUERPUNKTE**.

Sollten deine AUSDAUERPUNKTE zu irgendeinem Zeitpunkt auf 0 oder darunter fallen, bist du tot und das Abenteuer ist zu Ende. Verlorene AUSDAUERPUNKTE können im Verlauf des Abenteuers zurückgewonnen werden, aber die Anzahl deiner AUSDAUERPUNKTE darf niemals den Wert überschreiten, mit dem du das Abenteuer beginnst.

Wichtig: Hast du zuvor bereits andere Bücher der Reihe *Einsamer Wolf* erfolgreich beendet, dann kennst du bereits deine Kampfstärke, Ausdauer und Kai-Disziplinen und kannst diese jetzt in Buch 4 übernehmen. Du kannst auch alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die du am Ende deines letzten Abenteuers besessen hast, mitnehmen und auf deinem neuen Aktionsblatt eintragen. **Du bist weiterhin auf 2 Waffen und 8 Rucksack-Gegenstände beschränkt.**

Du darfst für jedes Abenteuer der Reihe *Einsamer Wolf*, das du bisher erfolgreich beendet hast, eine zusätzliche Kai-Disziplin auswählen und auf deinem Aktionsblatt hinzufügen. Hast du also Band 1 bis 3 gemeistert, so verfügst du jetzt über **8 Kai-Disziplinen**.

KAI-DISZIPLINEN

Über die Jahrhunderte hinweg haben die Kai-Lords viele nützliche Fertigkeiten erlernt und gemeistert und diese von Generation zu Generation weitergegeben. Diese Fertigkeiten werden „Kai-Disziplinen“ genannt und ein jeder Kai-Lord wird in ihnen unterrichtet. Du beginnst mit **fünf** der unten aufgeführten Fertigkeiten und du musst deine fünf Kai-Disziplinen wählen, bevor du dich aufmachst, um deinen Auftrag zu erfüllen. Da jede der Kai-Disziplinen an irgendeinem Punkt deines Abenteuers von

entscheidendem Nutzen sein wird, solltest du deine fünf Disziplinen mit großer Sorgfalt aussuchen. Die geeignete Disziplin, zur rechten Zeit angewandt, kann dein Leben retten.

Sobald du deine fünf Disziplinen ausgewählt hast, trage sie auf deinem Aktionsblatt in der Rubrik „Kai-Disziplinen“ ein.

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 unbekanntes 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.



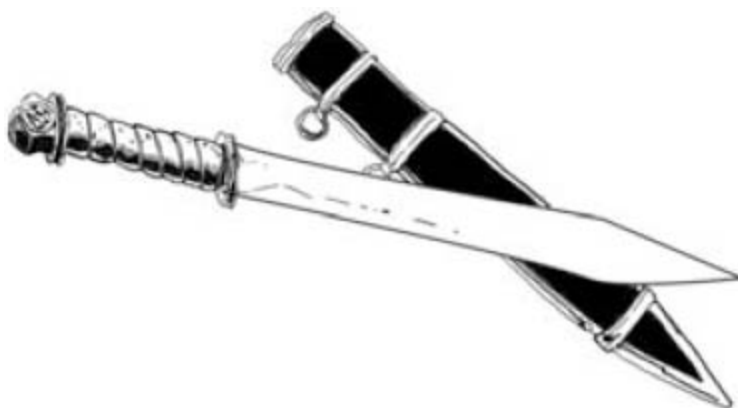
0 = Dolch



1 = Speer



2 = Streitkolben



3 = Kurzschwert



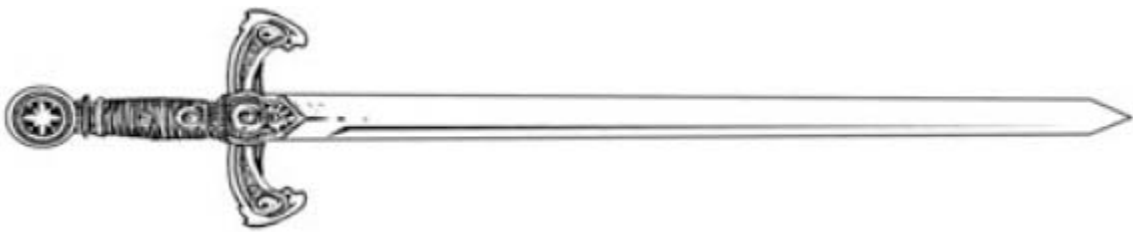
4 = Kriegshammer



5 = Schwert



6 = Axt



7 = Schwert



8 = Kampfstab



9 = Breitschwert

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.

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.

Hast du den Auftrag dieses vierten *Einsamer-Wolf*-Buches erfolgreich erfüllt, darfst du zu Beginn von Band 5 eine weitere Kai-Disziplin auf deinem Aktionsblatt hinzufügen.

Diese zusätzliche Fertigkeit kannst du, zusammen mit den Fertigkeiten und allen Ausrüstungsgegenständen, die du in den Bänden 1-4 erworben und gesammelt hast, im fünften *Einsamer-Wolf*-Abenteuer verwenden.

Es trägt den Titel: „*Schatten über der Wüste*“.

AUSRÜSTUNG

Dein wesentlicher Besitz setzt sich aus der grünen Tunika und dem Umhang eines Kai-Initianden zusammen. Du besitzt außerdem einen Rucksack, einen Gürtel und einen Lederbeutel, in dem du dein Geld (Goldkronen) aufbewahrst. Um herauszufinden, wieviel Geld du besitzt, musst du **eine Zufallszahl aus der Tabelle mit den Zufallszahlen ermitteln**. Das Ergebnis entspricht der Anzahl an Goldkronen, über die du zu Beginn des Abenteuers verfügst. Addiere die Zahl zu den Goldkronen, die du eventuell aus einem früheren Abenteuer mitbringst, und notiere die Summe im Abschnitt „Geldbörse“ auf deinem Aktionsblatt.

Bevor du Holmgard verlässt darfst du dir aus der folgenden Liste **sechs Gegenstände** aussuchen und sie zu der Ausrüstung hinzufügen, die du eventuell schon besitzt. Denke jedoch daran, dass du insgesamt nur **zwei Waffen und acht Rucksackgegenstände** tragen kannst.

KRIEGSHAMMER (*Waffe*)

DOLCH (*Waffe*)

2 LAUMSPUR-TRÄNKE (*Rucksackgegenstände*)

Diese Tränke stellen jeweils 4 verlorene AUSDAUERPUNKTE wieder her, wenn du sie nach einem Kampf trinkst. Jeder Trank reicht für eine Dosis.

SCHWERT (*Waffe*)

SPEER (*Waffe*)

5 RATIONEN (*Mahlzeiten*)

Jede dieser Rationen zählt als eine Mahlzeit und nimmt einen Platz in deinem Rucksack weg.

STREITKOLBEN (*Waffe*)

KETTENHEMD (*Spezieller Gegenstand*)

Dieses fügt 4 Punkte zu deiner maximalen AUSDAUER hinzu.

SCHILD (*Spezieller Gegenstand*)

Dieser fügt 2 Punkte zu deiner KAMPFSTÄRKE hinzu, wenn du ihn im Kampf benutzt.

Vermerke die **sechs Gegenstände**, die du gewählt hast, auf deinem Aktionsblatt unter der in Klammern angegebenen Rubrik und notiere dir, welchen Einfluss sie auf deine KAMPFSTÄRKE und AUSDAUER haben.

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