



# EINSAMER WOLF

## DIE GROTTEN VON KULDE

JOE DEVER

FANTASY-SPIELBUCH

**EIN  
FANTASY-SPIELBUCH**





DER EIGENTÜMER DIESER  
URKUNDE, GENANNT

---

ist ein Eingeweihter in die  
GEHEIMEN KAMPFKÜNSTE DER KAI



**BAND 3**  
**DIE GROTTEN VON KULDE**

**Joe Dever**

**Aus dem Englischen von David Poppel**

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



---

MANTIKORE  
VERLAG

---

Titel der englischen Originalausgabe  
**The Caverns of Kalte**

Für John L. Peters F.R.C.S.

---

Bisher in der Reihe *Einsamer Wolf* erschienen:

*Flucht aus dem Dunkel*  
*Feuer über den Wassern*  
*Die Grotten von Kulde*  
*Die Schlucht des Schicksals*  
*Die Schatten der Wüste*  
*Die Königreiche des Schreckens*  
*Das Schloss des Todes*  
*Der Dschungel des Grauens*

*Die Ruinen von Zaaryx*  
*Die Kerker von Torgar*  
*Die Gefangenen der Zeit*  
*Die Herren der Dunkelheit*  
*Die Druiden von Ruel*  
*Die Verdammten von Kaag*  
*Der Darke-Kreuzzug*  
*Vashnas Vermächtnis*

---

2. Auflage

Veröffentlicht durch den MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK  
Frankfurt am Main 2013  
[www.mantikore-verlag.de](http://www.mantikore-verlag.de)

Mit besonderem Dank an Jonathan Blake und die Mitarbeiter des Projekt Aon.

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: Régis Moulun  
Deutschsprachige Übersetzung: Alexander Kühnert  
Lektorat & Satz: Karl-Heinz Zapf  
Bildbearbeitung: Pierre Voak  
Satz und Layout: Karl-Heinz Zapf

ISBN: 978-3-939212-66-9



# Inhalt

ÜBER DEN AUTOR

VORWORT

BAND 3 DIE GROTTEN VON KULDE

AKTIONSBLATT

KAMPFPROTOKOLL

EINSAMER WOLF

DIE SPIELREGELN

DIE AUSBILDUNGSSTUFEN DER KAI

KAI-WEISHEIT

BONVS-ABENTEVER VONOTARSNETZ

DIE SPIELREGELN

KAMPFRESULTAT-TABELLE UND ZUFALLSZAHLEN-  
TABELLE

ZUSAMMENFASSUNG DER KAMPFREGLN

# 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 read 'D. W. Wolf', written in a cursive style.



# EINSAMER WOLF

FANTASY-SPIELBUCH

BAND 3  
DIE GROTTEN VON KULDE

# AKTIONSBLATT

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

KS = KAMPFSTARKE      AP = AUSDAUERPUNKTE

Du kannst das Aktionsblatt unter [www.mantikore-verlag.de](http://www.mantikore-verlag.de) herunterladen.

# KAMPFPROTOKOLL

KAMPFSTÄRKE		AUSDAUERPUNKTE	
		kann nie über den Grundwert steigen. 0 = Tot	
<b>KAMPFPROTOKOLL</b>			
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](http://www.mantikore-verlag.de) herunterladen.



## WAS BISHER GESCHAH ...

In den nördlichen Ländereien von Sommerlund ist es seit vielen Jahrhunderten Brauch gewesen, 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 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 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 deines Landes – unternommen, wo König Ulnar dir den verzweifelten 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 Flotte – den Verbündeten aus Durenor – nach Holmgard zurückgekehrt und hast den feindlichen Anführer, den Schwarzen Lord Zagarna, 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 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 ein Jahr später, 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.

Die Arbeiten zum Wiederaufbau der Abtei sollten gerade beginnen als beunruhigende Neuigkeiten aus dem Norden den König dazu veranlassten, dich in die Hauptstadt zu rufen. Viele Kaufleute, die am Ende des Sommers von ihren Handelsreisen aus Kulde zurückgekehrt sind, haben vom Fall des Brumalmarc, dem Anführer der Eisbarbaren, erzählt. Ihre Beschreibung des buckligen Magiers, der den grimmigen Brumalmarc entthront haben soll, passt nur auf einen Mann – Vonotar den Verräter.

Nach der Niederlage der Armee des Schwarzen Lords Zagarna war Vonotar in die eisige Ödnis von Kulde geflohen. Er war dort bis zur Eisfestung Ikaya vorgedrungen, wo er den grausamen Brumalmarc

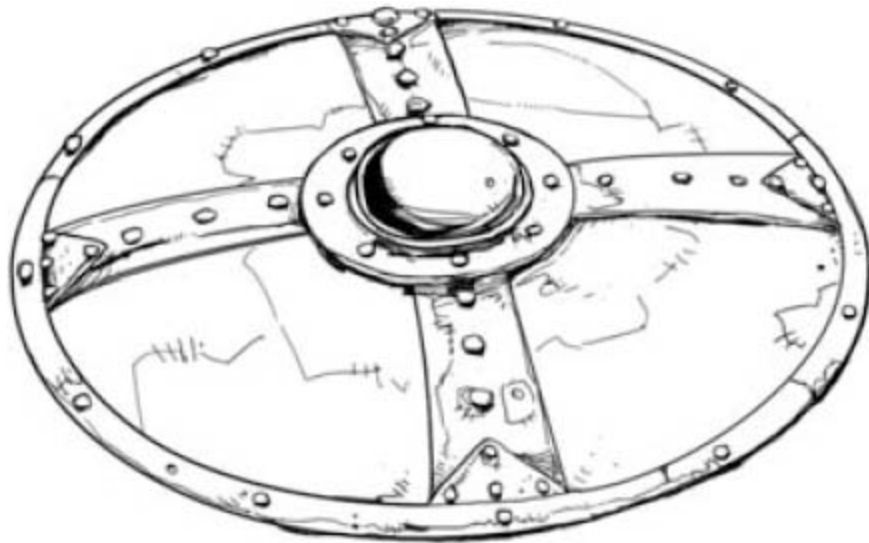


durch Täuschung dazu gebracht hatte, ihn als seinen persönlichen Magier aufzunehmen. Ein Fehler, der den Barbarenführer seine Festung und auch sein Leben gekostet hat.

Die Neuigkeit, dass Vonotar noch immer leben soll, verbreitete sich wie ein Lauffeuer in Sommerlund. Tausende Sommerlending marschierten zur Hauptstadt und verlangten vom König, dass Vonotar für seinen Verrat zur Rechenschaft gezogen werde. So gewaltig war der Aufschrei, dass der König hoch und heilig versprechen musste, den Verräter zurück nach Holmgard zu bringen und für seine Untaten anzuklagen.

Dieses Versprechen des Königs kannst jedoch nur du einlösen, Einsamer Wolf. Es ist der Beginn eines Abenteuers, das dich mit einem verhassten Gegner konfrontieren wird, in einer feindseligen Landschaft, die kälter ist als jeder dir bekannte Ort.

Den Grotten von Kulde.



# DIE SPIELREGELN

Während des Spiels führst 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 Buches. 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.

**Wichtig:** Hast du Buch 2 der Reihe *Einsamer Wolf* bereits erfolgreich beendet, dann kennst du schon deine KAMPFSTÄRKE, AUSDAUER und Kai-Disziplinen und kannst diese jetzt in Buch 3 übernehmen. Du kannst auch **alle Waffen und Gegenstände**, die du am Ende deines letzten Abenteuers besessen hast, mitnehmen und auf deinem Aktionsblatt eintragen.

Du bist weiterhin auf **zwei Waffen** und **acht Rucksack-Gegenstände** beschränkt. Durch die Erfahrung, die du in Buch 2 gewonnen hast, hast du eine neue Fertigkeit erlernt und kannst du jetzt **eine zusätzliche Kai-Disziplin aussuchen** und auf deinem Aktionsblatt eintragen.

## KAI-DISZIPLINEN

Über die Jahrhunderte haben die Kai-Mönche eine Reihe nützlicher Fähigkeiten vervollkommnet 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 gefahrvollen 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 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.

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 natürlich auch immer nur eine Waffe auf einmal benutzen. Wenn du diese Fertigkeit wählst, dann schreibe „*Waffenkunde mit (Waffe): +2 Kampfstärkepunte*“ auf dein Aktionsblatt.



0 = Dolch



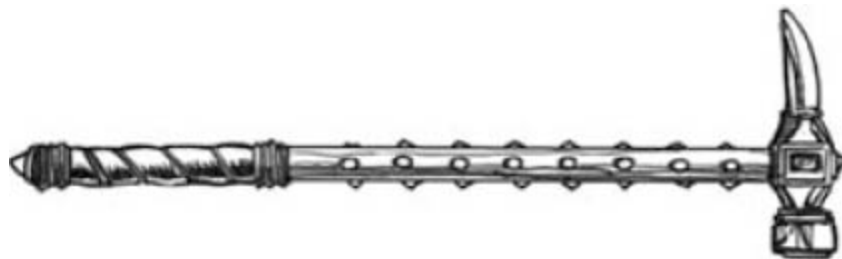
1 = Speer



2 = Streitkolben



3 = Kurzschwert



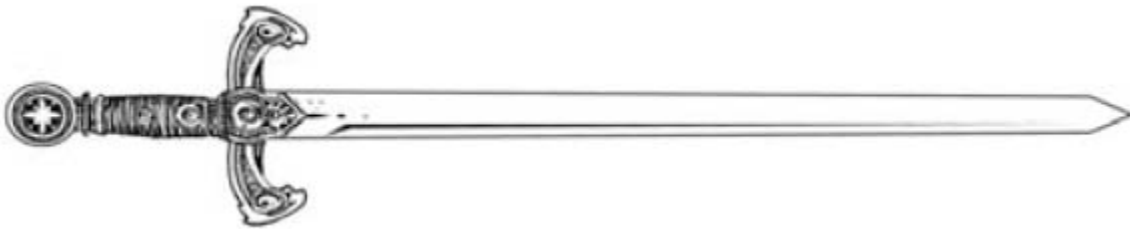
4 = Kriegshammer



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.

Hast du den Auftrag in Buch 3 der *Einsamer-Wolf*-Reihe erfolgreich erfüllt, darfst du zu Beginn von Buch 4 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, 2 und 3 erworben und gesammelt hast, im vierten Abenteuer von *Einsamer Wolf* verwenden.

Es trägt den Titel: **DIE SCHLUCHT DES SCHICKSALS**

## AUSRÜSTUNG

Bevor du die nördliche Hafenstadt Anskaven verlässt, wirst du in die Stadthalle eskortiert und mit speziellen Winterstiefeln, einer Tunika, einem pelzgefütterten Umhang und Handschuhen ausgestattet. Du erhältst eine Karte von Kulde und einen Beutel voll Gold.

Um herauszufinden, **wie viel Gold in dem Beutel ist, ermittle eine Zufallszahl. Addiere zu dieser Zahl 10 hinzu.** Die Gesamtzahl entspricht der Anzahl an Goldkronen in deinem Beutel.

Vermerke sie auf deinem Aktionsblatt im Feld „Geldbörse“. (Wenn du bisherige Abenteuer erfolgreich bewältigt hast, kannst du die Summe zu den Goldkronen addieren, die du bereits besitzt.)

Bevor du in See stichst, darfst du dir aus den folgenden Gegenständen **zwei** aussuchen und zu denen hinzufügen, die du bereits besitzt. Aber denk daran, dass du nur **zwei Waffen** tragen kannst.

SCHWERT (Waffen)

KURZSCHWERT (Waffen)

GEPOLSTERTES LEDERWAMS (Spezieller Gegenstand – dieser Gegenstand erhöht deine maximale AUSDAUER um 2, solange du ihn trägst.)

SPEER (Waffen)

STREITKOLBEN (Waffen)

LAUMSPUR-TRANK (Rucksackgegenstand – stellt 4 verlorene AUSDAUERPUNKTE wieder her, wenn du ihn nach einem Kampf trinkst. Er reicht für eine Dosis.)

KAMPFSTAB (Waffen)

SONDERRATION (Mahlzeiten – die Sonderration zählt als eine Mahlzeit.)

BREITSCHWERT (Waffen).

## 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. Gold ist in Kulde besonders wertvoll und du wirst vielleicht feststellen, dass deine Goldkronen dort als Bestechung von Nutzen sind. 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. Da Kulde eine Eiswüste ist, kannst du dort nicht die Kai-Disziplin *Jagd* einsetzen, um dir Mahlzeiten zu besorgen (siehe „Jagd“ im Abschnitt Kai-Disziplinen).

### **Laumspur-Tränke**

Diese Heiltränke geben dir (pro Anwendung) 4 Punkte deiner AUSDAUER zurück, wenn du sie nach einem Kampf trinkst. Jeder Trank enthält nur eine Dosis. Wenn du während deines Abenteuers andere Tränke findest, wird dir ihre Wirkung im Text erklärt.

Alle Tränke sind Rucksackgegenstände.

## **KAMPFREGELN**

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 nun als Kampfquotient -3 notiert.*

3. Wenn der Kampfquotient feststeht, muss nun noch eine Zufallszahl aus der Zufallszahlentabelle ermittelt werden.
4. Benutze nun die **Kampfergebnis-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.