

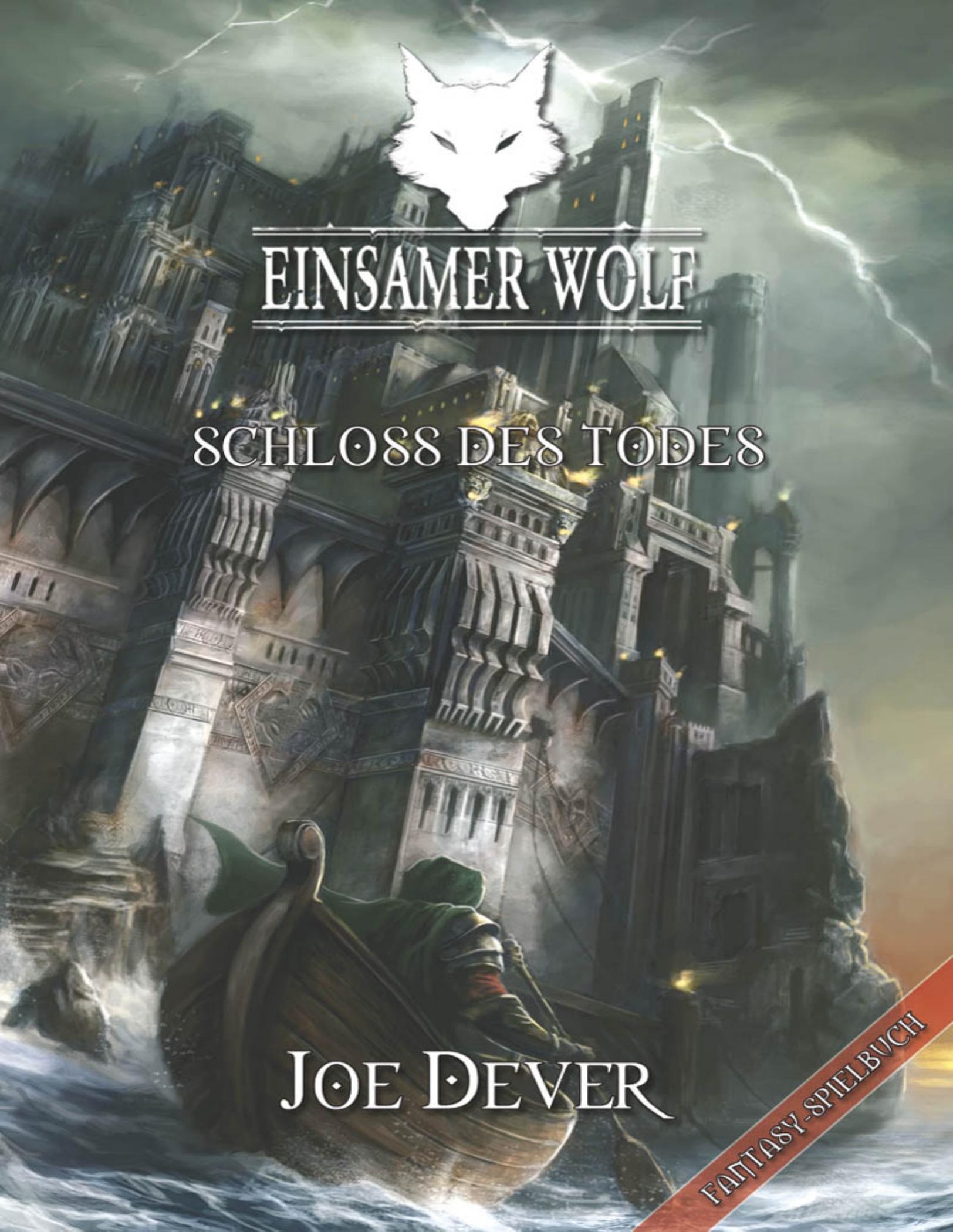


EINSAMER WOLF

SCHLOSS DES TODES

JOE DEVER

FANTASY-SPIELBUCH



**EIN
FANTASY-SPIELBUCH**







BAND 7
DAS SCHLOSS DES TODES

Joe Dever

Aus dem Englischen von Jan Philipp

Illustrationen: Rich Longmore

Titelbild: Alberto Del Lago

Farbkarte: Regis Moulun



MANTIKORE
VERLAG

Titel der englischen Originalausgabe
Castle Death

Für Charlotte Law

1. Auflage

Veröffentlicht durch den MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2011
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 2008
Text © Joe Dever 2008
Illustrationen © Mongoose Publishing

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

ISBN: 978-3-939212-81-2

Inhalt

ÜBER DEN AUTOR
VORWORT

BAND 7 DAS SCHLOSS DES TODES

Aktionsblatt und Kampfprotokoll

EINSAMER WOLF

WAS BISHER GESCHAH ...

DIE SPIELREGELN

MAGNAKAI-DISZIPLINEN

AUSRÜSTUNG

KAMPFREGLN

DIE AUSBILDUNGSSTUFEN DER MAGNAKAI

WEISHEITSKREISE DER MAGNAKAI

VERBESSERTE DISZIPLINEN

MAGNAKAI-WEISHEIT

BONUS-ABENTEUER DER ALLSEHENDE

DIE SPIELREGELN

FERTIGKEITEN

AUSRÜSTUNG

KAMPFRESULTAT-TABELLE

ZUFALLSZAHLEN-TABELLE

ZUSAMMENFASSUNG DER KAMPFREGLN

BAND 8 DER DSCHUNDEL DES GRAVENS

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



EINSAMER WOLF

FANTASY-SPIELBUCH

BAND 7

DAS SCHLOSS DES TODES

AKTIONSBLATT

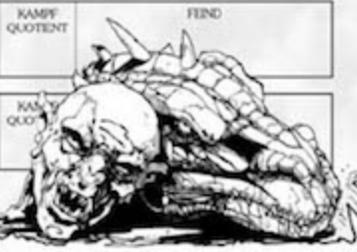
AKTIONSBLATT	
KAI DISZIPLINEN	
1	
2	
3	
4	
5	
WAFFEN (maximal 2 Waffen)	
1	
2	
Bei Kampf mit einer Waffe einer erlernten Waffendisziplin KS +2. Bei Kampf ohne Waffe KS -4.	
RUCKSACK (maximal 8 Gegenstände)	
GEGENSTÄNDE	MAßZEITEN
können jederzeit außerhalb eines Kampfes abgelegt oder ausgewechselt werden.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

Du bist Einsamer Wolf, der letzte der Kai-Meister von Sommerlund und der einzige Überlebende des Massakers, bei dem deine Waffenbrüder während des erbitterten Krieges mit euren Erzfeinden, den Schwarzen Lords von Helgedad, vernichtet wurden.

Viele Jahrhunderte sind vergangen seit Sonnenadler, der erste eurer Art, den Orden der Kai gründete. Mit Hilfe der Magier von Dessi gelang es ihm, nach einer gefährlichen Suche die sieben Kristalle der Macht zu finden, die als Weisheitssteine von Nyxator bekannt sind. Nach ihrer Entdeckung setzte er die Weisheit und Kraft frei, die sowohl in ihm als auch in den Steinen der Weisheit ruhte. Er schrieb seine Erfahrungen und Entdeckungen in einem großen Buch namens „Buch der Magnakai“ nieder.

Du hast diesen verloren geglaubten Schatz der Kai wiedergefunden und einen feierlichen Schwur geleistet, die Kai wieder zu ihrem alten Glanz zurückzuführen und dadurch in den kommenden Jahren die Sicherheit

deines Landes zu gewährleisten. Jedoch konntest du durch sorgfältiges Studium des uralten Buches nur drei der zehn Magnakai-Disziplinen meistern. Um deinen Schwur zu erfüllen, musst du dich auf die gleiche Suche begeben, auf die sich auch Sonnenadler vor über tausend Jahren begab. Wenn du erfolgreich bist, wirst du die Kraft und Weisheit der Magnakai erlangen, die in den Kristallen der Weisheitssteine eingeschlossen ist.

Ein Großteil von Sonnenadlers Handschrift ist mit den Jahren verblasst und es sind nur noch wenige Informationen vorhanden, die dir helfen könnten, die sieben Weisheitssteine von Nyxator zu finden. Die wenigen Worte, die du noch entziffern konntest, führten dich auf eine Reise in die vom Krieg verwüstete Stadt Tekaro im feindseligen Land Slovia. Dort, tief in einer Krypta der Kathedrale der Stadt versteckt, fandest du den ersten Weisheitsstein: den Weisheitstein von Varetta. Als du den Kristall triumphierend in der Hand hieltst, wurde seine Macht auf dich übertragen und die Lage des zweiten Steins nahm in deinem Geist langsam Gestalt an: Herdos.

Das abgelegene Städtchen Herdos liegt am Ufer des Sees Khor, hoch in den Xulunbergen von Dessi. Es war hier, wo die Altmagier, die Zauberer, die dieses Land regieren, Sonnenadler vor langer Zeit bei seiner Suche halfen. Der Kreis hat sich nun geschlossen, denn erneut bittet sie ein Krieger der Kai um ihre Hilfe.

„Das Schicksal hat Euch zu uns geführt, Einsamer Wolf“, spricht Rimoah, Sprecher des Hohen Rats der Altmagier, als du im Turm der Wahrheit in Elzian vor ihnen stehst. „Und unser Schicksal ist an Eure Suche geknüpft.“

Seine klare Stimme füllt die große, zylindrische Ratshalle aus und die Ratsmitglieder, die sich mit ihren weißen Roben um dich versammelt haben, antworten wie mit einer Stimme: „So ist es.“

Rimoah führt dich zu einer kreisrunden Vertiefung, die gleich einem Brunnen in den grünen Marmorboden eingelassen ist. Er kniet vorsichtig nieder und berührt die flüssige Metalloberfläche der Vertiefung mit seinem Handschuh. Eine Strömung bringt das glitzernde Metall zum Fließen und in der spiegelhaften Tiefe erscheint langsam ein seltsames Bild. Du siehst eine schwarz ummauerte Festung auf einer felsigen Insel und ihr tiefroter Schatten spiegelt sich in den dunklen Wassern eines mondbeschieneenen Sees wider.

Rimoah fährt fort: „Vor Euch seht Ihr Kazan-Oud. Der Weisheitsstein von Herdos befindet sich tief in den verfluchten Hallen dieser Burg. Wir werden Euch zu dieser Festung bringen, Einsamer Wolf, aber Ihr müsst sie allein betreten. Leider können unsere Zauberkräfte nichts gegen die Mächte ausrichten, die diesen furchtbaren Ort beherrschen. In den Jahren, die vergangen sind, seit Sonnenadler zum ersten Mal in dieses Land kam, hat sich ein großes Übel Kazan-Ouds bemächtigt. Wir haben nicht die Mittel, um dieses Übel zu zerstören, aber wir haben uns bemüht, es einzudämmen, damit es sich nicht über die Insel im Khorsee hinaus auszubreiten kann. Einige der tapfersten Krieger von Magnamund haben in unserem Auftrag versucht, die Macht von Kazan-Oud zu bezwingen. Alle sind dabei ums Leben gekommen. Doch nun hat das Schicksal uns einen Kai-Meister geschickt und unsere Herzen frohlocken, denn der Erfolg Eurer Suche wird den Fluch von Kazan-Oud zerstören und uns alle von seinem bösen Schatten befreien.“

Hoffnungsvolles Flüstern ertönt im Kreis der Altmagier, als du erklärst, dass du nach Kazan-Oud gehen wirst. Als sie dich aus der Ratshalle geleiten, damit du dich für die gefährliche Mission, die vor dir liegt, ausrüsten kannst, fragst du sie nach der Bedeutung der Worte „Kazan-Oud“. Eine unbehagliche Stille senkt sich über die ehrwürdige Gesellschaft und alle Augen richten sich auf Rimoah.

„In der Sprache der Sommerlendinge bedeutet es“, sagt er mit zitternder Stimme, „Schloss des Todes.“

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 (Band 1 bis 5)* erfolgreich beendet, dann kennst du bereits deine KAMPFSTÄRKE, AUSDAUER und Kai-Disziplinen und kannst diese jetzt in die *Magnakai-Reihe (Band 6 bis 12)* 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 **zwei Waffen** und **acht Rucksack-Gegenstände** beschränkt. Wenn du Buch 6 erfolgreich abgeschlossen hast, hast du deine drei anfänglichen Magnakai-Disziplinen bereits ausgewählt und erhältst nun eine zusätzliche Magnakai-Disziplin für das Bestehen des letzten Abenteuers hinzu.

MAGNAKAI-DISZIPLINEN

Während deiner Ausbildung als Kai-Lord und im Verlauf der Abenteuer, die zur Wiederentdeckung des Buchs der Magnakai geführt haben, hast du alle zehn der grundlegenden Kai-Fertigkeiten gemeistert, die man *Kai-Disziplinen* nennt.

Nachdem du die Weisheiten im Buch der Magnakai genau studiert und in dich aufgenommen hast, hast du nun den Rang eines *Kai-Hierarchs* erreicht. Das bedeutet, dass du **drei** der unten aufgeführten *Magnakai-Disziplinen* gemeistert hast. Es liegt an dir, zu entscheiden, welche drei Fertigkeiten das sind. Da dir alle Magnakai-Disziplinen an irgendeinem Punkt des Abenteuers von Nutzen sein werden, solltest du deine drei Anfangsfähigkeiten mit Sorgfalt wählen.

Der Einsatz einer Magnakai-Disziplin zur richtigen Zeit kann dein Leben retten. Die Magnakai-Disziplinen sind in Gruppen aufgeteilt. Jede dieser Gruppen gehört zu einem bestimmten Fachbereich der Ausbildung. Man nennt sie **Kreise der Weisheit**. Wenn du alle Magnakai-Disziplinen eines bestimmten Weisheitskreises gemeistert hast, kannst du deine Grundwerte für **KAMPFSTÄRKE** und **AUSDAUER** verbessern. Im Abschnitt „Weisheitskreise der Magnakai“ findest du genaue Informationen zu diesen Bonussen.

Wenn du deine drei Magnakai-Disziplinen, mit denen du anfangen willst, gefunden hast, trage sie im Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt ein.

Waffenmeisterschaft

Diese Magnakai-Disziplin erlaubt es einem Kai-Meister, ein Experte in der Handhabung aller Arten von Waffen zu werden. Wenn du mit einer Waffe, die du gemeistert hast, in den Kampf ziehst, darfst du **3 Punkte zu deiner KAMPFSTÄRKE addieren**.

Der Rang des *Kai-Hierarchs*, mit dem du die Magnakai-Abenteuer beginnst, bedeutet, dass du im Umgang mit **drei** der nachfolgend aufgeführten Waffen bewandert bist:



0 = Dolch



1 = Speer



2 = Streitkolben



3 = Kurzschwert



4 = Kriegshammer



5 = Schwert



6 = Axt



7 = Schwert



8 = Kampfstab



9 = Breitschwert

Die Tatsache, dass du dich mit drei dieser Waffen auskennst, bedeutet jedoch nicht, dass du das Abenteuer auch mit einer von ihnen beginnst. Allerdings wirst du im Verlauf deines Abenteuers die Möglichkeit haben, Waffen zu finden. Für jedes Abenteuer von *Einsamer Wolf*, das du in der *Magnakai-Reihe* erfolgreich abschließt, kannst eine weitere Waffe zu deiner Liste hinzufügen. Du darfst nie mehr als **zwei Waffen** mit dir führen und du kannst immer **nur eine Waffe auf einmal** benutzen.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Waffenmeisterschaft*: +3 *KAMPFSTÄRKE*“ auf dein Aktionsblatt und kreuze die ausgewählten Waffen in der Liste auf der nachfolgenden Seite des Aktionsblattes an.

Tierkontrolle

Diese Magnakai-Disziplin gestattet es einem Kai-Meister, mit den meisten Tieren zu kommunizieren und ihre Absichten zu erkennen. Außerdem kann ein Kai-Meister mit großem Vorteil aus dem Sattel heraus kämpfen.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Tierkontrolle*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Heilkunst

Wenn du diese Fähigkeit besitzt, erhältst du für jeden nummerierten Abschnitt des Buches 1 *AUSDAUERPUNKT* zurück, sofern du dich nicht gerade in einem Kampf befindest. Dies geht jedoch nur, wenn deine *AUSDAUERPUNKTE* unter ihren Anfangswert gefallen sind.

Diese Magnakai-Disziplin erlaubt es einem Kai-Meister außerdem, Krankheit, Blindheit und alle Kampfverletzungen zu heilen, die er oder andere davongetragen haben. Mit dem Wissen, das die Meisterschaft in dieser Fähigkeit mit sich bringt, kannst du die Eigenschaften aller Kräuter, Wurzeln und Tränke bestimmen, die du während deines Abenteuers entdeckst.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Heilkunst: +1 AUSDAUERPUNKT pro Abschnitt ohne Kampf*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Unsichtbarkeit

Diese Magnakai-Fertigkeit erlaubt es dir, mit deiner Umgebung zu verschmelzen, sogar im offenen und ungeschützten Gelände. Sie ermöglicht es dir, deinen Körpergeruch zu überdecken, deine Körperwärme zu verbergen und den Dialekt und die Eigenheiten der Bewohner jeder Stadt anzunehmen, die du besuchst.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Unsichtbarkeit*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Jagdmeisterschaft

Diese Fertigkeit stellt sicher, dass du in der Wildnis niemals Hunger leiden musst. Du wirst immer in der Lage sein, nach Wasser und Nahrung zu jagen, selbst in Einöden und Wüsten. Sie verleiht dir außerdem die Fähigkeit, dich mit großer Geschwindigkeit und Gewandtheit zu bewegen und erlaubt es dir, jeden KAMPFSTÄRKE-Abzug aufgrund eines Überraschungsangriffs oder feindlichen Hinterhalts zu ignorieren.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Jagdmeisterschaft*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Pfadmeisterschaft

Zusätzlich zur einfachen Kai-Fertigkeit der Spurensuche, mit der du in unbekanntem Gegenden den richtigen Weg finden kannst, gestattet dir die Magnakai-Disziplin der Pfadmeisterschaft, fremde Sprachen zu lesen, Symbole zu entschlüsseln, Fußabdrücke und Spuren zu deuten (selbst wenn sie verunreinigt worden sind) und die Gegenwart der meisten Fallen zu entdecken. Sie verleiht dir außerdem die Gabe, jederzeit intuitiv zu bestimmen, in welcher Richtung Norden liegt.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Pfadmeisterschaft*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Psi-Stoß

Diese mächtige, psychische Fertigkeit erlaubt es dir, einen Feind mit der Kraft deines Geistes anzugreifen. Sie kann zusätzlich zu deiner normalen Handwaffe benutzt werden und fügt 4 Punkte zu deiner KAMPFSTÄRKE hinzu.

Der Psi-Stoß ist eine mächtige Fähigkeit, die dich jedoch teuer zu stehen kommt. Für jede Kampfrunde, in der du den Psi-Stoß benutzt, musst du dir 2 AUSDAUERPUNKTE abziehen. Eine schwächere Form des Psi-Stoßes, der Gedankenstrahl, kann gegen deinen Feind eingesetzt werden, ohne dass du AUSDAUERPUNKTE verlierst, allerdings erhöht er deine KAMPFSTÄRKE nur um 2 Punkte.

Der Psi-Stoß kann nicht eingesetzt werden, wenn deine AUSDAUER auf 6 oder darunter sinkt. Nicht alle Geschöpfe, auf die du während deines Abenteuers triffst, können damit verletzt werden; du wirst aber erfahren, falls ein Wesen dagegen immun ist.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Psi-Stoß: +4 KAMPFSTÄRKE / -2 AUSDAUERPUNKTE pro Runde*“ und „*Gedankenstrahl: +2 KAMPFSTÄRKE*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Psi-Schirm

Viele der feindseligen Kreaturen in Magnamund haben die Fähigkeit, dich mit ihrer Gedankenkraft anzugreifen.

Die Magnakai-Disziplin Psi-Schirm bewahrt dich vor dem Verlust von AUSDAUERPUNKTEN, wenn du solch einem Angriff ausgesetzt bist und

erhöht deinen Schutz gegenüber übernatürlichen Täuschungen und Hypnose.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Psi-Schirm: kein Punkteverlust bei Angriff durch Gedankenkraft*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Nexus

Meisterschaft in dieser Magnakai-Fertigkeit ermöglicht es dir, extremer Hitze und Kälte zu widerstehen, ohne **AUSDAUERPUNKTE** zu verlieren. Außerdem erlaubt sie es dir, Gegenstände allein mit Hilfe deiner Konzentrationskraft zu bewegen.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Nexus*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Zweites Gesicht

Diese Fähigkeit kann dich vor drohender oder unsichtbarer Gefahr warnen oder lässt dich einen verborgenen Feind entdecken. Sie kann auch die wahren Absichten eines Fremden oder den Zweck eines unbekanntes Gegenstandes offenbaren, wenn du während des Abenteuers darauf stößt. Das Zweite Gesicht ermöglicht es dir, auf telepathischem Wege mit einer Person zu kommunizieren oder zu erspüren, ob eine Kreatur über übersinnliche Fähigkeiten verfügt.

Wenn du diese Fertigkeit wählst, schreibe „*Zweites Gesicht*“ in das Feld *Magnakai-Disziplinen* auf deinem Aktionsblatt.

Wenn du den Auftrag in Buch 7 der Reihe *Einsamer Wolf* erfolgreich erfüllst, darfst du dem Aktionsblatt in Buch 8 eine weitere Magnakai-Disziplin deiner Wahl hinzufügen.

Diese zusätzliche Fertigkeit kannst du zusammen mit deinen anderen Magnakai-Disziplinen und Ausrüstungsgegenständen, die du während deines Abenteuers gefunden und mitgenommen hast, im nächsten Buch der Magnakai-Reihe benutzen.

Es trägt den Titel: **DER DSCHUNGEL DES GRAVENS**

AUSRÜSTUNG

Deine wesentliche Kleidung besteht aus einer grünen Kai-Tunika, einem warmen, wetterfesten Umhang, Kniehosen und Lederstiefeln.

Bevor du Sommerlund auf deiner Suche nach dem Weisheitsstein von Herdos verlässt, rüstest du dich mit einer Karte der Magiokratie Dessi (vorn im Buch) und einem Goldbeutel aus.

Um herauszufinden, **wieviele Goldstücke sich in deinem Beutel befinden**, musst du eine Zufallszahl ermitteln. Addiere 10 zu der ermittelten Zahl hinzu. Das Ergebnis entspricht der Anzahl an Goldkronen in deinem Beutel – schreibe diese Zahl in das Feld *Geldbörse* auf deinem Aktionsblatt.

Hast du zuvor schon andere Abenteuer von *Einsamer Wolf* erfolgreich abgeschlossen, darfst du die Zahl zu dem Betrag hinzufügen, den du bereits besitzt. Du kannst allerdings nur maximal **50 Goldkronen** bei dir tragen. Überschüssiges Gold kannst du in der Kai-Abtei für spätere Abenteuer sicher verwahren.

Du darfst dir aus der folgenden Liste **fünf Gegenstände** aussuchen und sie zu der Ausrüstung hinzufügen, die du eventuell schon besitzt. Denke jedoch daran, dass du insgesamt nur **zwei Waffen** und **acht Rucksack-Gegenstände** tragen kannst.

SCHWERT (Waffe)

BOGEN (Waffe)

KÖCHER (*Spezieller Gegenstand*)

Dieser enthält sechs Pfeile. Du musst die Pfeile wegstreichen, wenn du sie benutzt, oder hinzufügen, wenn du den Köcher wieder auffüllst.

SEIL (*Rucksackgegenstand*)

LAUMSPUR-TRANK (*Rucksackgegenstand*)

Dieser Trank stellt 4 verlorene AUSDAUERPUNKTE wieder her, wenn du ihn nach einem Kampf trinkst. Er reicht für eine Dosis.

LATERNE (*Rucksackgegenstand*)

STREITKOLBEN (Waffe)

3 MAHLZEITEN

Jede Mahlzeit nimmt einen Platz in deinem Rucksack weg.

DOLCH (Waffe)

3 FEUERSAMEN (*Spezielle Gegenstände*)

Wenn sie auf eine harte Oberfläche geworfen werden, explodieren diese Feuersamen und brennen heftig.

Vermerke die **fünf 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.