



EINSAMER WOLF

DIE RUINEN VON ZAARYX

JOE DEVER

FANTASY-SPIELBUCH

DALL 495

EIN
FANTASY-SPIELBUCH







BAND 9
DIE RUINEN VON ZAARYX

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 Cauldron of Fear

Für David & Sam Marks

Bisher in der Reihe *Einsamer Wolf* erschienen:

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

1. Auflage

Veröffentlicht durch den MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2012
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 2009
Text © Joe Dever 2009

Illustrationen © Mongoose Publishing 2009
Illustrationen: Rich Longmore
Titelbild: Alberto Dal Lago
Farbkarte: Regis Moulun
Deutschsprachige Übersetzung: Alexander Kühnert
Lektorat & Satz: Karl-Heinz Zapf
Bildbearbeitung: Pierre Voak

ISBN: 978-3-945493-17-5

Inhalt

ÜBER DEN AUTOR

VORWORT

BAND 9 DIE RUINEN VON ZAARYX

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 HAMMER DES GILDENMEISTERS

DIE SPIELREGELN

DIEBESSPEZIALISIERUNG

Kampfergebnis-Tabelle und Zufallszahlen-Tabelle

ZUSAMMENFASSUNG DER KAMPFREGLN

BAND 10 DIE KERKER VON TORGAR

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. B. ...', written in a cursive style.



EINSAMER WOLF

FANTASY-SPIELBUCH

BAND 9

DIE RUINEN VON ZAARYX

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 angedeutet ist.
SPEZIELLE GEGENSTÄNDE	GELDBÖRSE Beibehalt Gold-oren (maximal 50)

KS = KAMPFSTÄRKE AP = AUSDAUERPUNKTE

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

KAMPFPROTOKOLL

KAMPFSTÄRKE		AUSDAUERPUNKTE	
		<small>Werte nie über den Grundwert steigen. 0 = Tot</small>	
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 der Krieger Einsamer Wolf, der letzte Kai-Meister von Sommerlund und der einzige Überlebende eines 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 die Sicherheit deines Landes auch in der Zukunft zu gewährleisten. Jedoch konntest du durch sorgfältiges Studium des uralten Buches leider 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, und die Weisheitssteine von Nyxator finden. Wenn du erfolgreich bist, wirst auch du die Kraft und Weisheit der Magnakai erlangen, die in den Kristallen der Weisheitssteinen eingeschlossen ist.

Deine Mission hat dich bereits weit aus deinem nördlichen Heimatland fortgeführt. Du bist in die Fußstapfen des ersten Kai-Großmeisters getreten und nach Dessi gereist, um die Altmagier um Hilfe zu bitten – jene Magier, die schon Sonnenadler vor langer Zeit bei seiner Suche geholfen haben. Dort hast du erfahren, dass sich einer der sieben Weisheitssteine noch immer in ihrem Land befand und tief in der Inselfestung Kazan-Oud („Schloss des Todes“) versteckt war. Du hast die Gefahren des Schlosses des Todes heil überlebt und bist siegreich entkommen. Du hast das erreicht, was die Altmagier für unmöglich hielten.

Während der Siegesfeier, die man zu deinen Ehren veranstaltete, hast du erfahren, dass die Altmagier viele Jahrhunderte auf dein Kommen gewartet haben. Eine uralte Legende Dessis erzählte von der Geburt und dem heldenhaften Aufstieg zweier Koura-tas-kai: „Söhne der Sonne“. Der eine wurde Ikar genannt, was „Adler“ bedeutet, der andere hieß Skarn, was „Wolf“ bedeutet. Eine Prophezeiung hatte vorausgesagt, dass die Koura-tas-kai aus dem Norden kommen und die Hilfe des Rats der Altmagier erbeten würden, um eine große Aufgabe zu erfüllen. Wenngleich durch mehrere Jahrhunderte getrennt, würden sie sich einen Geist, ein Ziel und ein Schicksal teilen: In einem Zeitalter großer Gefahr über die Meister der Dunkelheit zu triumphieren. Dein Sieg in Kazan-Oud hat bewiesen, dass du Skarn bist, der Wolf aus der dessischen Legende, und die Altmagier hielten sich an ihren uralten Schwur, um dir bei der Erfüllung deiner Magnakai-Mission zu helfen.

In Elzian – der Hauptstadt von Dessi – wurdest du in der Frühgeschichte Magnamunds unterrichtet und hast Lektionen uralten Wissens erhalten, die

du sonst von deinen Kai-Meistern gelernt hättest, wenn sie vor elf Jahren nur den Angriff der mordgierigen Schwarzen Lords von Helgedad überlebt hätten. Du hast bereitwillig alles in dich aufgenommen, was dir dein Lehrmeister, Lord Rimoah, in Vorbereitung auf den nächsten Abschnitt deiner Suche beibringen konnte, doch düstere Neuigkeiten aus dem Westen hatten deine Ausbildung vorzeitig unterbrochen. In Helgedad, der Stadt der Schwarzen Lords, war nach dem Tod von Haakon, dem Erzlord der Schwarzen Stadt, ein Bürgerkrieg ausgebrochen. Nach fünf Jahren wurde die Schlacht schließlich von einem Schwarzen Lord namens Gnaag gewonnen.

Die anderen Schwarzen Lords, die sich nun hinter diesem neuen Anführer vereinten, wurden angewiesen, in Vorbereitung auf die Eroberung Magnamunds gewaltige Armeen aufzustellen. Ihre Giak-Legionen hatten sich so schnell vermehrt, dass die Altmagier ihre Beratungen einstellten, um deine sofortige Suche nach dem dritten Weisheitsstein vorzubereiten. Unter der Führung von Lord Paido, einem Kampfmagier aus Dessi, hast du dich auf eine gefährvolle Reise durch das freie Land Talestria und in die Dschungelsümpfe des Danargs begeben. Dort, in einem uralten Tempel, der einst der heiligste Anbetungsort der Altmagier war, hast du das Objekt deiner Suche gefunden. Bei eurer Flucht aus dem Danarg wurde Lord Paido jedoch von den Dienern der Schwarzen Lords gefangen genommen, und als du nach Elzian zurückkehrtest, hast du voller Schrecken erfahren müssen, dass die Schwarzen Lords jetzt in ganz Magnamund offen Krieg führten.

Mehrere Länder waren nach kurzem, aber vergeblichen Widerstand von den Armeen der Schwarzen Lords vollkommen überrannt worden, während sich andere im Angesicht der Macht des Feindes kampflos ergeben hatten. Traurigerweise gab es noch weitere, die ihre einstigen Freunde und Verbündeten verrieten, um sich den Schwarzen Lords anzuschließen, in der falschen Hoffnung, einen Teil der Kriegsbeute zu erhalten, sobald der Schwarze Lord Gnaag triumphieren würde. Eines dieser Länder war Vassagonien, ein mächtiges Wüstenreich im Norden von Dessi. Die Armeen Vassagoniens waren bereits in die Nachbarländer Casiorn und Cloeiasien

einmarschiert und befanden sich nun auf dem Weg durch die Republik Anari, um sich Gnaags Horde anzuschließen, welche über die Ebene von Slovia vorrückte. Allein der Gedanke daran erfüllte die Altmagier mit Furcht, denn der Weisheitsstein, den du als nächstes finden musst, liegt tief unter den Straßen von Tahou, der Hauptstadt von Anari, in der versunkenen Stadt Zaaryx verborgen, welche während der Erschaffung Magnamunds errichtet wurde. Sollte Tahou vor deiner Ankunft fallen, dann wären die Chancen für die Erfüllung deiner Mission selbst für einen so geschickten und kühnen Krieger wie dich mehr als gering.

Während der Vorbereitungen für deine Reise hast du erfahren müssen, dass die Schwarzen Lords Ruanon angegriffen und eingenommen haben, die südlichste Provinz deines Heimatlandes Sommerlund. Diese Nachrichten haben deine Entschlossenheit in ihren Grundfesten erschüttert und in dir das Verlangen ausgelöst, die Reise nach Tahou abubrechen und ohne Verzögerung in deine Heimat zurückzukehren. Die Altmagier haben dich beschworen, deine Suche nicht zu beenden, und du hast dich einer schwierigen und wichtigen Entscheidung gegenüber gesehen. Wem warst du wirklich mehr verpflichtet: Deinem Schwur, die Magnakai-Mission zu vollenden, oder dem Treueeid gegenüber deinem König, das Sonnenreich gegen seine Feinde zu verteidigen?

Glücklicherweise hat die überraschende Ankunft eines Freundes die Sache für dich entschieden. Magiemeister Banedon, Gesandter der Bruderschaft des Kristallsterns – der Magiergilde von Sommerlund – landete unerwartet mit seinem fliegenden Schiff, der „Himmelsreiter“, in Elzian. Er und seine Zwergenmannschaft wurden warmherzig begrüßt, denn Banedon ist ein regelmäßiger und gern gesehener Gast in Dessi, der aufgrund seiner Meisterschaft in der Magie das hohe Ansehen der Altmagier genießt. Sechs Jahre waren vergangen, seit ihr euch das letzte Mal gesehen habt, und es gab viel, das du mit ihm besprechen und aufarbeiten wolltest, doch galt es eine dringende Pflicht zu erfüllen. Banedon war von König Ulnar von Sommerlund geschickt worden, um dir höchstpersönlich eine königliche Botschaft betreffs deiner Mission zu übergeben. Die Schriftrolle, die vom

König selbst beschrieben und versiegelt worden war, wies dich an, deine Magnakai-Mission vor allen anderen Pflichten zu erfüllen. Sie endete mit den Worten:

„Sommerlund hat in Ruanon eine schwerwiegende Niederlage hinnehmen müssen, aber der Wille der Menschen ist ungebrochen und die Stärke unserer Armee unvermindert. Wir werden unseren Feinden mutig widerstehen, solange es Hoffnung für die Wiedergeburt der Kai gibt.“

Banedon informierte dich darüber, dass er und sein Luftschiff auf Befehl des Königs hin unter deinem Kommando stehen. Er überbrachte außerdem die Nachricht, dass der König dir den Titel eines Kriegsmarschalls der königlichen Ländereien verliehen hat. Stolz hast du von Banedon zwei Platinabzeichen entgegen genommen, beide in Form einer flammenden Sonne gefertigt, und sie am Kragen deiner Kai-Tunika befestigt. Sie verkünden, dass du nun ein General in der sommerlendischen Armee bist, der jüngste Armeegeneral, den es je gegeben hat.

Die Ehre, die dir zuteil geworden ist, hat dir neue Kraft verliehen, und die Nachricht, dass Banedon sich an deiner Suche beteiligen würde, haben dabei geholfen, deine Angst vor den kommenden Gefahren zu zerstreuen. Banedon hatte zwei Jahre im Auftrag seiner Gilde in Tahou gelebt. Sein Wissen über die Stadt und über die Grube von Tahou, den Eingang in die versunkene Metropole, welche tief unter den Straßen der Stadt begraben liegt, werden äußerst nützlich sein.

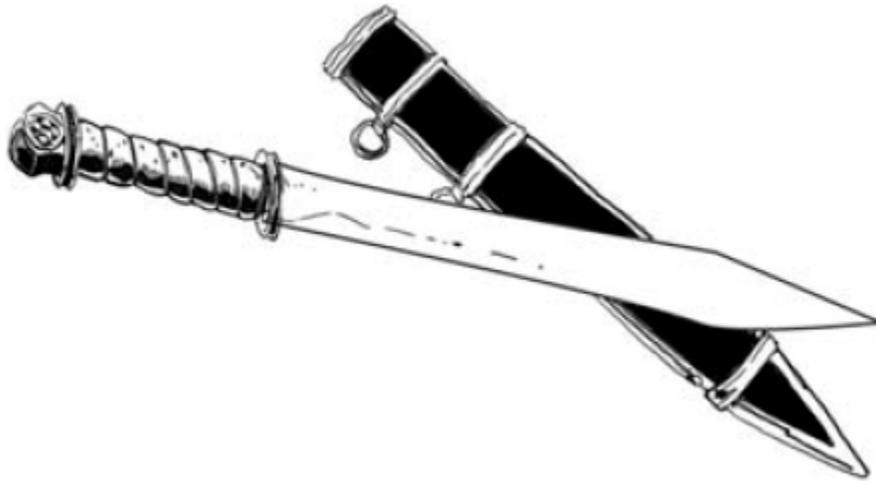
Am Vorabend deiner Reise nach Tahou beriefen die Altmagier ein Treffen des Hohen Rats zusammen. Eine goldene Fackel wurde entzündet und in der Mitte ihrer großen, zylindrischen Ratskammer platziert, als Symbol ihrer Hoffnungen und Gebete für deinen Erfolg.

„Diese Fackel soll brennen, solange Ihr, Einsamer Wolf, Eurem Schicksal auf dem Pfad der Magnakai folgt“, sagte Lord Rimoah, Sprecher des Hohen

Rats.

Vor dem versammelten Rat hast du deinen Schwur, den Kai-Orden wieder aufzubauen, erneuert, und als würde sie von einem plötzlichen Windstoß angefacht, flammte die Fackel hell auf und badete die Kammer in ihr lebendiges, goldenes Licht. Die Altmagier erhoben sich von ihren Sitzen und sprachen wie aus einem Mund ihren Segen:

„Mögen die Götter Ishir und Kai Euch auf Eurer Reise in die Dunkelheit beschützen, Kor-Skarn.“



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 entweder Buch 6 oder 7 erfolgreich abgeschlossen hast, hast du deine drei anfänglichen Magnakai-Disziplinen bereits ausgewählt und für das Bestehen jedes dieser Abenteuer eine zusätzliche Magnakai-Disziplin erhalten.

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:



Dolch



Speer



Streitkolben



Kurzsword



Kriegshammer



Schwert



Axt



Bogen



Kampfstab



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*, dass 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 Kampfunden 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 9 der Reihe *Einsamer Wolf* erfolgreich erfüllst, darfst du dem Aktionsblatt in Buch 10 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: DIE KERKER VON TORGAR

AUSRÜSTUNG

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

Bevor du Dessi auf deiner Reise zur Stadt Tahou verlässt, geben dir die Altmagier eine Karte der Republik Anari (*vorn im Buch*) und einen Goldbeutel.

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.