



EINSAMER WOLF

DIE KERKER VON TORGAR



JOE DEVER



FANTASY-SPIELBUCH

EIN
FANTASY-SPIELBUCH





DER EIGENTÜMER DIESER
URKUNDE, GENANNT

ist ein Eingeweihter in die
GEHEIMEN KAMPFKÜNSTE DER KAI





BAND 10
DIE KERKER VON TORGAR

Joe Dever

Aus dem Englischen von Manfred Roth

Illustrationen: Rich Longmore

Titelbild: Alberto Del Lago

Farbkarte: Régis Moulun



MANTIKORE
VERLAG

Titel der englischen Originalausgabe
The Dungeons of Torgar

Für Dave & Christopher Brown

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>	<i>Die Kerker von Torgar</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: Manfred Roth
Lektorat: Alexander Kühnert
Satz: Karl-Heinz Zapf
Bildbearbeitung: Pierre Voak

ISBN: 978-3-945493-18-2

Inhalt

ÜBER DEN AUTOR

VORWORT

BAND 10 DIE KERKER VON TORGAR

Aktionsblatt und Kampfprotokoll

EINSAMER WOLF

WAS BISHER GESCHAH ...

DIE SPIELREGELN

MAGNAKAI-DISZIPLINEN

AUSRÜSTUNG

KAMPFREGELN

DIE AUSBILDUNGSSTUFEN DER MAGNAKAI

WEISHEITSKREISE DER MAGNAKAI

VERBESSERTE DISZIPLINEN

MAGNAKAI-WEISHEIT

BONUS-ABENTEUER ECHOS DES VERLORENEN LICHTS

WAS BISHER GESCHAH ...

DIE SPIELREGELN

MAGNAKAI-DISZIPLINEN

AUSRÜSTUNG

Kampfresultat-Tabelle und Zufallszahlen-Tabelle

ZUSAMMENFASSUNG DER KAMPFREGELN

BAND 11 DIE GEFANGENEN DER ZEIT

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 10

DIE KERKER VON TORGAR

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 dein gesamter Orden in einem erbitterten Krieg mit euren Erzfeinden, den Schwarzen Lords von Helgedad, ausgelöscht wurde.

Viele Jahrhunderte sind vergangen, seit Sonnenadler, der erste der Kai, euren Orden gründete. Mithilfe der Magier von Dessi gelang es ihm, nach einer gefahrenvollen 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 trotz deines sorgfältigen Studiums 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, 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 Weisheitssteine 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 die Altmagier viele Jahrhunderte auf dein Kommen gewartet haben. Eine alte 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.

Die Altmagier wussten, dass du Skarn bist, der Wolf aus der dessischen Legende, und sie 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, das dir dein Lehrmeister, Lord Rimoah, in Vorbereitung auf den nächsten Abschnitt deiner Suche beibringen konnte, doch düstere Neuigkeiten aus den finsternen Ländern haben deine Ausbildung jäh unterbrochen.

In Helgedad, der Stadt der Schwarzen Lords, war nach deinem Sieg über Haakon, den 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.

Die Zahl ihrer Giak-Legionen wuchs schnell, sodass Gnaag einen alles vernichtenden Eroberungsfeldzug starten konnte, der die freien Reiche völlig unvorbereitet traf. Mehrere Länder waren nach kurzem, aber vergeblichen Widerstand von den Armeen der Schwarzen Lords vollkommen überrannt worden, während sich andere im Angesicht der Übermacht des Feindes kampflos ergaben.

Traurigerweise gab es noch weitere, die ihre einstigen Freunde und Verbündeten verrieten, um sich den Schwarzen Lords anzuschließen, wohl 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 Cloeasien einmarschiert und befanden sich auf dem Weg durch die Republik Anari, um sich Gnaags Horde anzuschließen, welche über Zentralmagnamund vorrückte. Die Altmagier drängten dich dazu, sofort mit der Suche nach dem vierten Weisheitsstein zu beginnen,

denn die feindlichen Armeen marschierten bereits auf die anarische Hauptstadt Tahou zu, unter welcher der Weisheitsstein verborgen lag.

Mit Hilfe des Magiemeisters Banedon, einem alten Freund und Landsmann von dir, hast du dich eilig auf den Weg nach Tahou gemacht und bist nur wenige Stunden vor dem Feind dort angekommen. Du bist erfolgreich in die Tiefen der Stadt hinabgestiegen und hast gefunden, wonach du gesucht hast, aber bei deiner Rückkehr an die Oberfläche musstest du feststellen, dass sich Tahou in ein flammendes Inferno verwandelt hatte.

Der Schwarze Lord Gnaag und Zakhan Kimah, der Herrscher von Vassagonien, hatten von deiner Anwesenheit erfahren und sich dazu entschlossen, dich um jeden Preis zu vernichten. Tagelang hatten ihre Kriegsmaschinen mit verheerenden Folgen Feuer und Steine über die Mauern von Tahou geschleudert. Ein gewaltiger Angriff, angeführt vom Zakhan selbst, durchbrach schließlich das Westtor und verschaffte sich Zugang zur brennenden Stadt.

Ausgestattet mit einer Waffe von furchteinflößender Macht, stellte dich der teuflische Zakhan und forderte dich zu einem Kampf auf Leben und Tod heraus. Der Kampf schien aussichtslos, doch du bist siegreich daraus hervorgegangen und hast anschließend die Anarier bei einem Gegenangriff angeführt, der die einmarschierenden Widersacher aus der Stadt zurückdrängte. Schließlich trafen Anaris Verbündete ein, um die Belagerung zu beenden, und in der darauffolgenden Schlacht wurden die demoralisierten Truppen Gnaags und Kimahs aufgerieben und in die Flucht geschlagen.

Dein Sieg über Zakhan Kimah wendete das Kriegsglück entscheidend zu Ungunsten der Armeen der Schwarzen Lords und bereitete so den Weg für die Befreiung der Länder, welche sie zuvor gewaltsam erobert hatten.

Aber der süße Sieg erhielt einen bitteren Beigeschmack, als du erfahren musstest, dass der Schwarze Lord Gnaag die letzten drei verbleibenden Weisheitssteine in seine Gewalt gebracht hatte.

In Tahou arrangierte Fürst Rimoah ein Treffen mit dir und anderen Mitgliedern des Hohen Rats der Altmagier, um über das weitere Vorgehen zu beraten.

Sie hatten bereits von Prinz Graygor, dem Herrscher von Eru, Nachricht erhalten, dass eine seiner Patrouillen einen Mann nahe der Grenze zum Höllensumpf gefunden hatte. Es handelte sich um einen talestrischen Soldaten, der aus der schrecklichen Stadtfestung Torgar entkommen konnte, wo man ihn eingekerkert hatte, nachdem man ihn in der Schlacht gefangen genommen hatte.

Er musste in den Händen der Drakkarim (dem böartigen Menschevolk, das den Schwarzen Lords dient) fürchterliche Qualen erleiden, und als er man ihn fand, war er so stark verstümmelt, dass er fast nicht wiederzuerkennen war.

Bevor er starb, sprach er von drei strahlenden Edelsteinen, die von einem goldenen Licht erfüllt waren und die man von Mozgôar, einer Stadt der Schwarzen Lords, nach Torgar gebracht hatte.

„Wir sind uns mittlerweile sicher, dass er die Ankunft der gestohlenen Steine der Weisheit beobachtet hat“, sagte Rimoah, der im Auftrag des Hohen Rats das Wort führte. „Sie strahlen eine solche Güte aus, dass Gnaag sie nicht in den Finsteren Ländern lassen konnte, sondern sie nach Torgar bringen musste. Dort suchen seine Hexenmeister, die Nadziranim, nach einem Weg, um sie zu zerstören.“

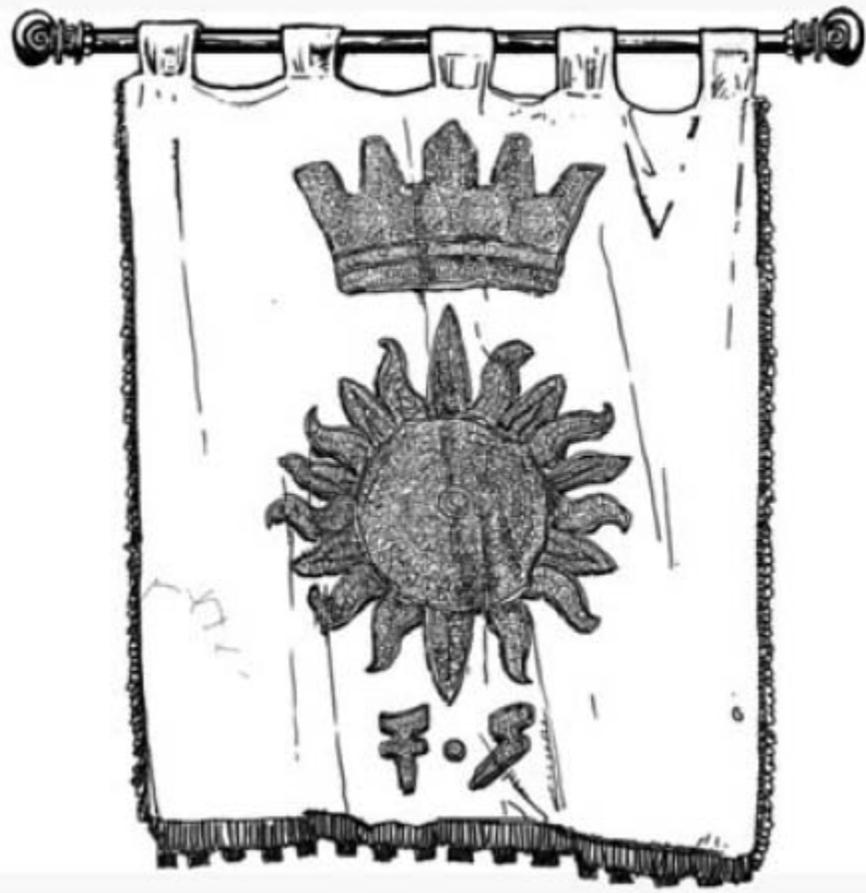
Die schwarze Kunst der Nadziranim ist in letzter Zeit immer mächtiger geworden und wir fürchten, dass sie den Auftrag, den sie von Gnaag

erhalten haben, schon bald erfüllen können. Deswegen müssen wir schnell handeln und mit größter Geheimhaltung vorgehen, wenn wir die Steine der Weisheit retten wollen und die Suche nach den Geheimnissen der Magnakai noch erfolgreich sein soll.“

Die Altmagier haben bereits Vorkehrungen für deine heimliche Abreise nach Eru getroffen, wo Prinz Graygor dir nach deiner Ankunft helfen wird, die düstere Stadt Torgar zu erreichen. Die Vorstellung, dieses schreckliche Bollwerk der Drakkarim zu betreten, erfüllt dich mit Entsetzen, aber dein feierlicher Schwur, die Schwarzen Lords zu vernichten und den Orden der Kai wiederauferstehen zu lassen, stärkt deine Entschlossenheit und hilft dir, deine Ängste zu unterdrücken.

Am Vorabend deiner Abreise nach Eru berufen die Altmagier ein spezielles Treffen des Hohen Rats ein, um für den Erfolg deiner Mission zu beten. Mehrere Stunden lang knien sie im Gebet versunken, bis sie sich schließlich erheben und den Segen anstimmen, der dich in der Vergangenheit stets beschützt hat:

„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 1-9) erfolgreich beendet, dann kennst du bereits deine **KAMPFSTÄRKE** und **AUSDAUER** und kannst sie jetzt in dieses Magnakai-Abenteuer 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, 7, 8 oder 9 erfolgreich abgeschlossen hast, hast du deine 3 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



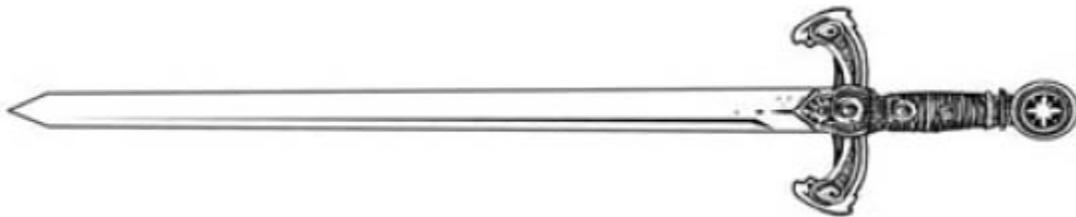
Streitkolben



Kurzschwert



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 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 Gelände 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

Abenteurers 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 unbekannt