



EINSAMER WOLF

VASHITAS VERMÄCHTNIS

JOE DEVER

FANTASY-SPIELBUCH



**EIN
FANTASY-SPIELBUCH**





ER EIGENTÜMER DIESER
URKUNDE, GENANNT

ist ein Eingeweihter in die
GEHEIMEN KAMPFKÜNSTE DER KAI





BAND 16
VASHNAS VERMÄCHTNIS

Joe Dever

Aus dem Englischen von Alexander Kühnert

Illustrationen: Pascal Quidault
Titelbild: Pascal Quidault
Farbkarte: Régis Moulun



MANTIKORE
VERLAG

Titel der englischen Originalausgabe:
The Legacy of Vashna

Für August Hahn

2. Auflage

Veröffentlicht durch den MANTIKORE-VERLAG NICOLAI
BONCZYK

Frankfurt am Main 2014

www.mantikore-verlag.de

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

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe

MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK

Text © Joe Dever 2011

Illustrationen © Mongoose Publishing 2011

Illustrationen: Pascal Quidault

Titelbild: Pascal Quidault

Farbkarte: Régis Moulun

Deutschsprachige Übersetzung: Alexander Kühnert

Lektorat & Satz: Karl-Heinz Zapf

Bildbearbeitung: Pierre Voak

VP: 184-128-02-BD-1217

Printed in the EU

ISBN: 978-3-939212-46-1

eISBN: 978-3-961881-18-5

Inhalt

ÜBER DEN AUTOR

BAND 16 VASHNAS VERMÄCHTNIS

WAS BISHER GESCHAH ...

DIE SPIELREGELN

KAI- UND MAGNAKAI-DISZIPLINEN

GROSSMEISTER-DISZIPLINEN

VERBESSERTE GROSSMEISTER-DISZIPLINEN

AUSRÜSTUNG

KAMPFREGLN

DIE RÄNGE DER GROSSMEISTERSCHAFT

GROSSMEISTER-WEISHEIT

BONUS-ABENTEUER EIN LANGER UND DÜSTERER WEG

WAS BISHER GESCHAH ...

DIE SPIELREGELN

HOFFNUNG UND VERZWEIFLUNG

DIE BÜRDE DES UNTODES

AUSRÜSTUNG



Bisher in der Reihe *Einsamer Wolf* erschienen:

KAI-SERIE

Flucht aus dem Dunkel
Feuer über den Wassern
Die Grotten von Kulde
Die Schlucht des Schicksals
Die Schatten der Wüste

MAGNAKAI-SERIE

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

GROSSMEISTER-SERIE

Die Druiden von Ruel
Die Verdammten von Kaag
Der Darke-Kreuzzug
Vashnas Vermächtnis
Der Todeslord von Ixia

Drachendämmerung
Der Schatten des Wolfes
Der Fluch von Naar

DIE NEUEN KAI-KRIEGER
Jagd nach dem Mondstein
Die Piraten von Shadaki

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.



EINSAMER WOLF

FANTASY-SPIELBUCH

BAND 16

VASHNAS VERMÄCHTNIS

AKTIONSBLATT

AKTIONSBLATT

GROSSMEISTER-DISZIPLINEN

Notizen

1	KAI-GROSSENIOR
2	KAI-GROSSHIERARCH
3	KAI-GROSSWÄCHTER
4	KAI-GROSSVERTEIDIGER
5	KAI-GROSSHÜTER Du verfügst über eine fünfte Großmeister-Disziplin, wenn du einen Großmeister-Band erfolgreich beendet hast.
6	SONNENRITTER Du verfügst über eine sechste Großmeister-Disziplin, wenn du zwei Großmeister-Bände erfolgreich beendet hast.
7	SONNENLORD Du verfügst über eine siebte Großmeister-Disziplin, wenn du drei Großmeister-Bände erfolgreich beendet hast.

RUCKSACK (maximal 10 Gegenstände)	MAHLZEITEN
1	-3 AP, falls du keine Mahlzeit zu dir nimmst, wenn der Text dies anordnet.
2	
3	
4	
5	GELDBÖRSE Beinhaltet Goldkronen (maximal 50)
6	
7	
8	
9	
10	

Können jederzeit außerhalb eines Kampfes abgelegt oder ausgewechselt werden.

GROSSMEISTER-RANG:



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

KAMPFPROTOKOLL

KAMPFSTÄRKE

AUSDAUERPUNKTE

kann nie über den Grundwert steigen.
0 = Tot

KAMPFPROTOKOLL

AUSDAUERPUNKTE

AUSDAUERPUNKTE

EINSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND
---------------	----------------	-------

EINSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND
---------------	----------------	-------

EINSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND
---------------	----------------	-------

EINSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND
---------------	----------------	-------

EINSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND
---------------	----------------	-------

EINSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND
---------------	----------------	-------

EINSAMER WOLF	KAMPF QUOTIENT	FEIND
---------------	----------------	-------





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

WAFFENÜBERSICHT

WAFFENÜBERSICHT

WAFFEN (maximal 2 Waffen)

1
2

Beim Kampf mit einer Waffe und der entsprechenden Groß-Waffenmeisterschaft: KS +5

GROSS-WAFFENMEISTERSCHAFTS-LISTE

DOLCH		SPEER	
STREITKOLBEN		KURZSCHWERT	
KRIEGSHAMMER		BOGEN	
AXT		SCHWERT	
KAMPFSTAB		BREITSCHWERT	

KÖCHER & PFEILE

KÖCHER	ANZAHL DER GETRAGENEN PFEILE
JA / NEIN	





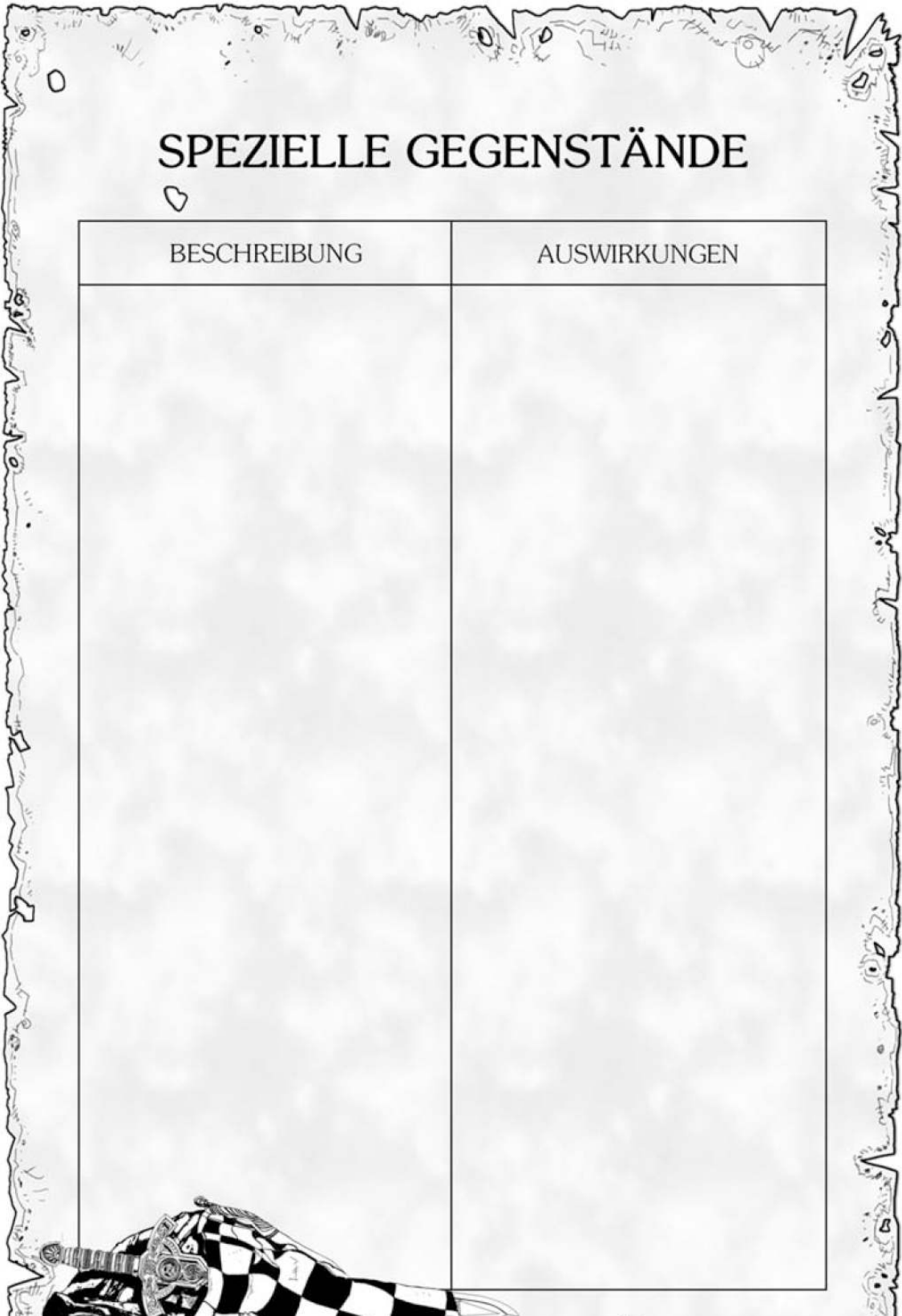
Du kannst das Waffenübersicht unter www.mantikore-verlag.de herunterladen.

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE


SPEZIELLE GEGENSTÄNDE

BESCHREIBUNG

AUSWIRKUNGEN



BESCHREIBUNG	AUSWIRKUNGEN





Du kannst das Spezielle Gegenstände unter
www.mantikore-verlag.de herunterladen.



WAS BISHER GESCHAH ...

Du bist Großmeister Einsamer Wolf, der letzte Kai-Lord von Sommerlund und der einzige Überlebende eines Massakers, das den Ersten Orden deiner Kaste von Elitekriegern ausgelöscht hat.

Wir schreiben jetzt das Jahr MS 5077 und es sind 27 Jahre vergangen, seit deine tapferen Ordensbrüder durch die Hand der Schwarzen Lords von Helgedad ums Leben kamen. Diese Streiter des Bösen wurden von Naar geschickt, dem König der Dunkelheit, um die fruchtbare Welt Magnamund zu zerstören.

Inzwischen sind sie selbst vernichtet worden.

Du hattest geschworen, den Mord an den Kai zu rächen, und hast deinen Schwur gehalten, denn du warst es, der den Untergang der Schwarzen Lords herbeigeführt hat, indem du ganz allein in ihr garstiges Reich – die Finsteren Länder – eingedrungen bist und ihren Anführer, Erzlord

Gnaag, getötet sowie das Zentrum seiner Macht, die höllische Stadt Helgedad, zerstört hast.

Nach der Vernichtung der Schwarzen Lords versanken die Armeen der Finsteren Länder, welche bis dahin versucht hatten das gesamte Nördliche Magnamund zu erobern, im Chaos. Einige Fraktionen dieser riesigen Armee, allen voran die Drakkarim, griffen die anderen Fraktionen an, um sie ihrer Kontrolle zu unterwerfen. Dieses Durcheinander eskalierte schnell in einem grausamen Bürgerkrieg, welcher den Armeen der Freien Länder von Magnamund genug Zeit gab, um wieder zu Kräften zu kommen und eine Gegenoffensive zu starten. Eure Befehlshaber haben das Chaos geschickt ausgenutzt und einen schnellen und umfassenden Sieg über einen zahlenmäßig überlegenen Feind errungen.

Seit sieben Jahren herrscht in deinem Heimatland Sommerlund nun Frieden. Unter deiner Anleitung wurde die zerstörte Abtei der Kai wieder aufgebaut und erstrahlt erneut in ihrem einstigen Glanz. Währenddessen hast du mit der Aufgabe begonnen, einen Zweiten Orden von Kai-Kriegern auszubilden und die Fertigkeiten und stolzen Traditionen deiner Vorfahren an sie weiterzureichen. Die neue Generation von Kai-Rekruten, die alle in der Ära während des Krieges gegen die Schwarzen Lords geboren wurden, verfügt über schlummernde Kai-Fertigkeiten und scheint aus vielversprechenden Schülern zu bestehen.

Während sich diese Neulinge in der Abtei befinden, werden ihre Fertigkeiten gefördert und bis zur Perfektion geschliffen, damit sie anschließend zukünftige Generationen unterrichten und inspirieren können und die Sicherheit deines Landes auch in den kommenden Jahren gewährleisten.

Dein Erreichen des Ranges eines Kai-Großmeisters hat große Belohnungen mit sich gebracht. Einige davon, wie den Wiederaufbau des Kai-Ordens und den unsterblichen Dank deiner sommerlendischen Landsleute, konnte man erahnen. Allerdings gab es auch Belohnungen, die du unmöglich vorhersehen konntest. Die Erkenntnis, dass in dir das Potenzial steckt, deine Kai-Disziplinen über die Grenzen des Magnakai-Wissens hinaus weiterzuentfalten, welches man bisher für das höchstmögliche Ziel eines Kai-Meisters hielt, war eine wirkliche Offenbarung. Deine Entdeckung hat dich dazu beflügelt, neue und bisher unbekannte Pfade der Weisheit und Stärke zu beschreiten, welche kein Kai-Lord je vor dir betreten hat. Im Namen deines Schöpfers, des Gottes Kai, und zum Ruhm von Sommerlund und der Göttin Ishir hast du geschworen, den höchsten Gipfel der Kai-Perfektion zu erreichen: Und zwar alle Großmeister-Disziplinen zu meistern und der erste Kai-Supremmeister zu werden.

Mit Fleiß und Entschlossenheit hast du dich an den Wiederaufbau der Kai-Abtei gemacht und die Ausbildung der Neulinge des Zweiten Ordens organisiert. Deine Bemühungen wurden bald belohnt und innerhalb von zwei Jahren hatten die ersten Neulinge ihre Ausbildung abgeschlossen und wurden zu einem Kader begabter Kai-Meister, welche wiederum damit begannen, ihre Fertigkeiten den nachfolgenden Kai-Novizen beizubringen.

Diese Kai-Meister haben ihre neue Verantwortung bereitwillig angenommen, wodurch du die Freiheit erhalten hast, einen größeren Teil deiner Zeit der Verbesserung und Perfektionierung deiner Großmeister-Disziplinen zu widmen. In diesem Zeitraum hast du auch durch zwei deiner vertrautesten Freunde und Berater meisterliche Unterweisung in den Wegen der Magie erhalten: Gildenmeister Banedon, dem Oberhaupt der Bruderschaft

des Kristallsterns, und Lord Rimoah, dem Sprecher des Hohen Rats der Altmagier.

In den tiefsten Ebenen der Abtei, dreißig Meter unterhalb des Turms der Sonne, hast du den Bau einer besonderen Kammer befohlen. In dieser prachtvollen, unterirdischen Halle, die aus Granit und Gold besteht, hast du die sieben Weisheitssteine von Nyxator platziert, jene Edelsteine der Kai-Macht, die du während deiner Magnakai-Mission wiedergefunden hast. Hier, im sanft-goldenen Licht dieser strahlenden Edelsteine, hast du auf der Suche nach Perfektion zahllose Stunden verbracht. Manchmal allein, manchmal in Gesellschaft deiner beiden fähigen Berater Banedon und Rimoah, hast du hart daran gearbeitet, deine dir innewohnenden Großmeister-Disziplinen zu entfalten und die grundlegenden Geheimnisse der linkshändigen Magie und der Altmagie zu verstehen. Während dieser Zeit hast du in deinem Körper viele außergewöhnliche Veränderungen bemerkt: Du bist körperlich und mental stärker geworden, deine fünf Hauptsinne sind schärfer, als du es jemals erlebt hast, und dein Körper hat begonnen viel langsamer zu altern als normal, was wahrscheinlich die bemerkenswerteste Veränderung war. Für fünf Jahre, die ins Land ziehen, alterst du nur noch um ein Jahr.

Zu dieser Zeit fanden jenseits der Grenzen von Sommerlund viele Veränderungen statt. In den Regionen nordöstlich von Magador und der Maakenschlucht haben die Altmagier von Dessi und die Kräuterkundigen von Bautar zusammengearbeitet, um die staubige, vulkanische Ödnis in ihren ursprünglichen, fruchtbaren Zustand zurückzuverwandeln. Dies war der erste zögerliche Schritt in Richtung der Rekultivierung der Finsteren Länder. Jedoch kamen sie nur schmerzlich langsam voran und beide Gruppen mussten der Tatsache ins Auge blicken, dass ihre Bemühungen, den durch die Schwarzen Lords verursachten

Schaden wieder rückgängig zu machen, Jahrhunderte dauern würden.

Nach der Vernichtung der Schwarzen Lords von Helgedad flohen die zahlenmäßig größten Truppen von Gnaag, die Giaks, in die Finsteren Länder und suchten in den gewaltigen Stadtfestungen Nadgazad, Aarnak, Gournen und Kaag Zuflucht. In jeder dieser höllischen Festungen herrscht inzwischen ein wilder Krieg, in welchem die Xaghash (niedere Schwarze Lords) und die Nadziranim (böse Anwender rechtshändiger Magie, die einst einzelnen Schwarzen Lords dienten) um die Vorherrschaft kämpfen. Man geht weithin davon aus, dass die Altmagier und Kräutler, sobald sie die Mauern dieser Stadtfestungen erreichen, auf keinen Widerstand mehr stoßen werden; ihre Bewohner werden sich bis dahin selbst ausgerottet haben.

Im Rest des Nördlichen Magnamunds herrscht dagegen Frieden und die Leute der Freien Königreiche sind glücklich über die Erkenntnis, dass das Zeitalter der Schwarzen Lords endlich zu Ende ist. Die Menschen haben ihre Schwerter bereitwillig gegen Hacken und ihre Schilde gegen Pflüge eingetauscht und marschieren jetzt nur noch durch die Furchen ihrer frisch gepflügten Äcker. Nur wenige wachsame Augen suchen weiterhin aus Angst vor möglichen Gefahren den fernen Horizont ab, wenngleich es noch immer Personen gibt, die nach wie vor Wache halten, denn die Diener von Naar kommen in vielerlei Gestalt daher und warten in den Schatten Magnamunds lautlos auf die Chance, seinen bösen Willen auszuführen.

Deine neu entdeckten Fertigkeiten sind bereits von den Dienern Naars auf die Probe gestellt worden und du hast dich dabei jedes Mal bemerkenswert geschlagen. Doch deine fortwährenden Siege gegen seine Lakaien haben den

Dunklen Gott wütend gemacht und sein Rachedurst ist selten größer gewesen als jetzt. Erst kürzlich hat dir Lord Rimoah geraten, besonders wachsam zu sein, denn er befürchtet, dass sich Naar bereit macht, um einen erneuten Schlag gegen Sommerlund zu führen. Die Altmagier haben eine Warnung von Präsident Kadharian von Magador erhalten, dass im Norden seines Landes, in jener Bergregion, die an die Maakenschlucht grenzt, etwas Seltsames vor sich geht. Außergewöhnliche Stürme und untypisches Wetter haben diese abgelegene Region heimgesucht und der Nachthimmel über dem Vorndarolsee wird seit mehreren Wochen von unheimlichen und unerklärlichen Lichtern erhellt.

Lord Rimoah befürchtet, dass Naar plant Vashna wiederzuerwecken, den größten aller Schwarzen Lords, dessen Geist tief in den bodenlosen Abgründen der Maakenschlucht gefangen ist. Seit dem Tag, an dem er von König Ulnar I. von Sommerlund im Kampf besiegt wurde, ruht er dort in seinem unsicheren Grab. Vashnas Körper und die Körper seiner verhassten Streitkräfte wurden in jener Hoffnung in den Abgrund geworfen, dass man sie niemals wiedersehen würde. Der Legende nach wurde der Körper des Schwarzen Lords vernichtet, doch sein Geist lebt noch immer weiter. Es heißt, er warte auf den Tag, an dem er sich an der Spitze einer riesigen Armee aus untoten Kriegeren wieder erhebt, um sich an Sommerlund und dem Hause Ulnar zu rächen.

„Falls Naar vorhat Vashna und seine Armee aus den Tiefen der Maakenschlucht wiederzuerwecken“, sagt ein nervöser Lord Rimoah, als du mit ihm die Lage in der sicheren Ungestörtheit des Gewölbes unter der Kai-Abtei besprichst, „dann wird kein freies Reich auf dem Antlitz Magnamunds mehr sicher sein. Es ist schon immer Sommerlunds Pech gewesen, dass Ulnars Sieg über Vashna nicht vollständig

war. Ich habe mich seit jeher davor gefürchtet, dass das Vermächtnis der Maakenschlucht eines Tages wieder erwachen und sich gegen uns wenden würde ... und ich befürchte, dass dieser Tag kurz bevorsteht, sofern wir nicht schnell handeln.“

Mehrere Stunden lang denkst du mit deinem Berater darüber nach, was ihr tun könnt, um eine derartige Katastrophe zu verhindern. Ihr kommt zu dem Schluss, dass die genaue Art der Bedrohung zuerst ergründet werden muss, falls ihr sie wirkungsvoll bekämpfen wollt. Du bist zuversichtlich, dass es dir deine Großmeister-Disziplinen erlauben werden, dieses Rätsel schnell zu lösen, und so erklärst du dich bereit ins nördliche Magador zu reisen und die seltsamen Vorfälle persönlich zu untersuchen. Immerhin könnte es dafür auch eine vollkommen harmlose Erklärung geben.

„Lass uns hoffen, dass es so ist, Großmeister“, sagt Lord Rimoah ernst, „aber denk immer daran, was dich dort erwarten könnte. Ich werde zu Kai und Ishir beten, damit sie über dich wachen und dich auf deiner bevorstehenden Reise führen mögen, Einsamer Wolf, und damit sie dich schnell, sicher und siegreich zurück nach Hause bringen.“

DIE SPIELREGELN

Auf dem Aktionsblatt, das du am Anfang dieses Buches findest, führst du Protokoll über dein Abenteuer. Um die Abnutzung deines Buches zu verringern, darfst du dir für deinen persönlichen Gebrauch eine Fotokopie dieses Aktionsblatts anfertigen.

In den mehr als fünf Jahren nach dem Untergang der Schwarzen Lords von Helgedad hast du dich der Verbesserung deiner Kampfkünste (KAMPFSTÄRKE) und deines Durchhaltevermögens (AUSDAUER) gewidmet. Bevor du dein erstes Großmeister-Abenteuer beginnst, musst du herausfinden, wie wirkungsvoll dein Training 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 diese auch als 0.

Die erste Zahl, die du auf diese Weise ermittelst, repräsentiert deine KAMPFSTÄRKE. **Addiere 25 Punkte zu dieser Zahl und schreibe die Summe in das Kästchen KAMPFSTÄRKE auf deinem Aktionsblatt.** (Hast du z. B. eine 6 ermittelt, schreibst du eine KAMPFSTÄRKE von 31 auf.) Wenn du in einen Kampf gerätst, wird deine KAMPFSTÄRKE mit der deines Feindes verglichen. Ein hoher Wert in diesem Bereich ist daher sehr erstrebenswert.

Die zweite Zahl, die du ermittelst, steht für deine AUSDAUER. **Addiere 30 Punkte zu dieser Zahl und schreibe die Summe in das Kästchen AUSDAUER auf deinem**