

WORLD OF
LONE WOLF

DER
KRIEG
DER
MAGIER

MANTIKORE

GREYSTAR

IAN PAGE AND JOE DEVER

**EIN
FANTASY-SPIELBUCH**

Das Shadakine Reich





EINSAMER WOLF

Bisher in der Welt von *Einsamer Wolf*
erschienene Spielbücher:

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
Die Krone von Siyen
Der Runenkrieg
Die Fährte des Wolfes

GREYSTAR

Der junge Magier
Die verbotene Stadt
Hinter dem Schattentor
Der Krieg der Zauberer

WORLD OF LONE WOLF

BAND 4

GREYSTAR

DER KRIEG DER ZAUBERER

Ian Page

Bearbeitet von Joe Dever

Aus dem Englischen von Alexander Kühnert

Illustrationen: Hauke Kock
Titelbild: Slobodan Cedić
Farbkarte: Francesco Mattioli



MANTIKORE
VERLAG

Titel der englischen Originalausgabe:
War of the Wizards

Für Alison

1. Auflage

Veröffentlicht durch den
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2020
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 © Ian Page & Joe Dever 1986

Illustrationen: Hauke Kock
Umschlaggestaltung: Slobodan Cedić & Matthias Lück
Farbkarte: Francesco Mattioli
Deutschsprachige Übersetzung: Alexander Kühnert
Lektorat: Karl-Heinz Zapf
Satz: Karl-Heinz Zapf
Bildbearbeitung: Pierre Voak

VP: 299-174-01-03-1020

eISBN: 978-3-96188-099-7

Inhalt

ÜBER DEN AUTOR
IAN PAGE

BAND 4 GREYSTAR DER KRIEG DER ZAUBERER
VON SILBERSTERN'S ANKUNFT
WAS BISHER GESCHAH ...
DIE SPIELREGELN
MAGISCHE KRÄFTE
NIEDERE MAGIE
HÖHERE MAGIE
ZAUBERSTAB
AUSRÜSTUNG
WIE DIE AUSRÜSTUNG GETRAGEN WIRD
WIE VIEL DU TRAGEN KANNST
WIE DU DIE AUSRÜSTUNG BENUTZT
KAMPFREGLN
Einem Kampf ausweichen
WEISER RATSCHLAG
DAS ENDE DER SHIANTI

BONUS-ABENTEUER DER KAMPF DER HEXEN
WAS BISHER GESCHAH ...
DIE SPIELREGELN
DAS DUNKELBAND
HEXENDISZIPLINEN
AUSRÜSTUNG
MASBATÉ-RELIKTE
KAMPFREGLN

ZUSAMMENFASSUNG DER KAMPFREGEN

Einem Kampf ausweichen

JOE DEVER

Joe Dever (1956-2016), 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 10 Millionen Exemplare.

Ab Mitte der Neunziger Jahre beteiligte 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). Mit *Joe Dever's Lone Wolf* ist auch eine Computerspiel-Umsetzung von *Einsamer Wolf* entstanden, die das klassische Spielbuch-Design mit visuell inszenierten Kämpfen kombiniert und sowohl für PC als auch mobile Geräte erhältlich ist.

Gegenwärtig arbeitet sein Sohn an der Fertigstellung des lang ersehnten vierbändigen Finales der *Einsamer-Wolf*-Saga.

IAN PAGE

Ian Page wurde 1960 in London geboren. Im Alter von sechzehn Jahren begann er, eine erfolgreiche Karriere als Sänger und Komponist zu verfolgen. Mit der Band *Secret Affair* feierte er eine Reihe von englischen Chart-Erfolgen, unter anderem mit *Time for Action* und *My World*.

Sein Interesse an fantastischen Welten reicht bis in seine frühen Jugendjahre zurück und ist aus seiner Liebe für die Romane von J. R. R. Tolkien und Michael Moorcock heraus entstanden. 1979 führte Joe Dever ihn an Rollenspiele heran, woraufhin Ian Page begann, an dessen Welt *Magnamund* mitzuarbeiten.

Er trug in erheblichem Maße zur Entwicklung der südlichen Weiten dieser fantastischen Welt bei, vor allem durch die vierbändige Spielbuchreihe *Greystar*, in Deutschland auch bekannt unter dem Namen *Silberstern*.

Aktionsblatt

AKTIONSBLATT

NIEDERE MAGIE

1
2
3
4
5
6

HÖHERE MAGIE

1
2
3
4

RUCKSACK (maximal 8 Gegenstände)

1
2
3
4
5
6
7
8

KRÄUTERTASCHE (nur Alchemie; maximal 8 Gegenstände)

1
2
3
4
5
6
7
8

(9) (nur Großer Rucksack)

(10) (nur Großer Rucksack)

MAHLZEITEN (zählen als Rucksackgegenstände)

(-3 AP, wenn du keine Mahlzeit hast und essen musst)

GEWANDTASCHE

(enthält Nobe!)

KS = KAMPFSTÄRKE

AP = AUSDAUERPUNKTE



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

Aktionsblatt

AKTIONSBLATT

WAFFEN

1

2

-6 KS bei Kampf ohne Magie des Zauberstabs
-8 KS bei Kampf ohne eine Waffe

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE

Beschreibung	Auswirkungen

KS = KAMPFSTÄRKE

AP = AUSDAUERPUNKTE



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

Kampfprotokoll

KAMPFSTÄRKE

WILLENSKRAFT

AUSDAUERPUNKTE

Darf den Anfangswert übersteigen

Kann nie über den Grundwert steigen.
0 = Tot

KAMPFPROTOKOLL

AUSDAUERPUNKTE

AUSDAUERPUNKTE

SILBERSTERN	KAMPF- QUOTIENT	FEIND

SILBERSTERN	KAMPF- QUOTIENT	FEIND

SILBERSTERN	KAMPF- QUOTIENT	FEIND

SILBERSTERN	KAMPF- QUOTIENT	FEIND

SILBERSTERN	KAMPF- QUOTIENT	FEIND

SILBERSTERN	KAMPF- QUOTIENT	FEIND

SILBERSTERN	KAMPF- QUOTIENT	FEIND





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

WORLD OF LONE WOLF

BAND 4

GREYSTAR

DER KRIEG DER

ZAUBERER

VON SILBERSTERN'S ANKUNFT

Im Altertum betraten die Shianti erstmals das Land, das die Menschen Magnamund nennen. Zuvor waren sie lange als heimatlose Wanderer durch die Leere gereist und hatten nach einem Ort gesucht, an dem sie sich niederlassen konnten. So sahen die Shianti staunend auf das Land vor ihnen. Sie sahen eine Welt voll namenloser Berge, dichter Wälder und Landstriche, die wild und unberührt waren. Da entschieden sie sich, ihre Wanderschaft zu beenden und fortan dieses Land zu erforschen und zu verstehen.

Zur großen Freude der Shianti breiteten sich zu dieser Zeit auch die Menschen aus, und sie beobachteten interessiert, wie sich diese langsam zu einer zivilisierten Gesellschaft entwickelten. Den primitiven Menschen kamen die Shianti wie Götter vor. Hochgewachsen und stolz wandelten sie unter ihnen und strahlten Magie und arkane Geheimnisse aus. Mit ihren Zauberkräften halfen die Shianti den Menschen dabei, sich zu entwickeln.

Im Laufe der Jahrhunderte gingen die Menschen dazu über, die magischen Shianti anzubeten, deren Macht immer weiter anwuchs. Sie gierten danach, die größten Geheimnisse zu erkunden, und entsandten ihren Verstand in andere Existenzebenen und seltsame Welten jenseits der materiellen Ebene von Aon. Ihre Weitsicht war ohnegleichen und die Macht ihrer Gedanken war beeindruckend. Es war zu jener Zeit, dass sie den Mondstein erschufen. Dieser durchsichtige Edelstein war aus dem Stoff der astralen Ebene des Daziarns gewoben. Nie zuvor hatten die Shianti mit ihren Zauberkünsten mehr erreicht. Der Mondstein enthielt die gesamte Magie der

Shianti sowie die Summe ihres Wissens. Das goldene Zeitalter der Shianti war angebrochen und der Mondstein war das Instrument ihrer Herrschaft über ganz Magnamund. Dagegen waren die Menschen kaum mehr als ein Schatten, geblendet von dem strahlenden Licht der Shianti-Herrlichkeit. Doch mit der Erschaffung des Mondsteins war gegen die ungeschriebenen Gesetze der Natur verstoßen worden. Der Mondstein war – wie die Shianti selber – etwas von außerhalb der Menschenwelt. Er beleidigte die von den Schöpfern der Welt bestimmte natürliche Ordnung und untergrub das Gleichgewicht, das die Götter vorgesehen hatten.

Die Göttin Ishir, Hohepriesterin des Mondes und Mutter aller Menschen, erschien den Shianti und offenbarte ihnen das Schicksal der Menschheit: »Die Kinder dieser Welt müssen ihr Erbe antreten. Ihre Zeit ist gekommen und sie müssen lernen, dass sie auf sich selbst angewiesen sind. Sie sind von ihrem Weg abgekommen, indem sie euch anbeten, und der Tag naht, an dem sie die Macht des Mondsteins begehren werden.«

Da sagten die Shianti: »Vergib uns, große Göttin, denn wir hatten keine böse Absicht. Wir lieben die Menschen so sehr wie du. Wir wollten Gutes tun und unsere Kinder beschützen.«

Ishir entgegnete: »Daran zweifle ich nicht, doch diese Welt ist nicht für euch bestimmt. Die Menschen müssen frei sein, um ihr eigenes Schicksal zu erfüllen, und ihr müsst diese Welt verlassen, denn ihr seid nicht befugt, hier zu verweilen.«

Dies erfüllte die Shianti mit Trauer. Sie fürchteten sich davor, in die Leere und zu ihrer einsamen Wanderschaft zurückzukehren, und flehten Ishir an, sie in dieser Welt

verweilen zu lassen. Ishir hatte Mitleid mit ihnen und sprach erneut: »Wenn ihr bleiben wollt, müsst ihr befolgen, was ich euch gebiete. Ihr müsst schwören, euch niemals in das Schicksal der Menschen einzumischen. Als Zeichen, dass ich euch vertrauen kann, müsst ihr den Mondstein aufgeben und ihn in jene Ebene zurücksenden, der er entstammt.«

Feierlich erklärten sich die Shianti dazu bereit. Sie legten einen Schwur vor Ishir ab und der Mondstein kehrte in das Daziarn zurück. Dann zogen die Shianti nach Süden auf die Insel Lorn. Sie umgaben ihre neue Heimat mit Verzauberungen, magischen Nebeln und Winden, damit die Menschen die Zuflucht im Meer der Träume niemals finden würden. Das Wissen um die Shianti verblasste im Laufe der Zeit, außer im Südlichen Magnamund, wo es in Legenden weiterlebte und die Shianti immer noch angebetet wurden. Die Priester der Shianti-Religion bewahrten ihre Lehre und warteten geduldig auf den Tag, an dem die »Altvorderen« zurückkehren und den ewigen Frieden und Segen eines neuen goldenen Zeitalters mit sich bringen würden.

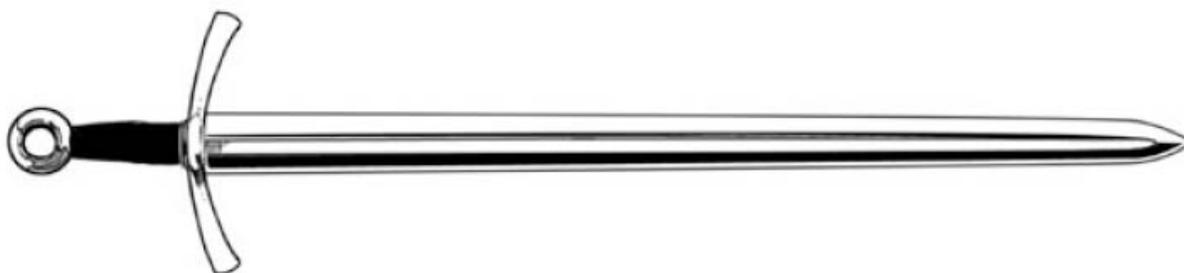
Zweitausend Jahre vergingen und die Menschen entwickelten sich weiter, so wie es Ishir vorausgesagt hatte. Sie bauten große Städte und kultivierten das Land. Sie führten Kriege, liebten und lachten und wurden Meister ihres eigenen Schicksals. Doch in der Provinz Shadaki regte sich eine neue Macht. Dort herrschte Shasarak, der Hexenkönig. Der finstere Totenbeschwörer führte ein Heer brutaler Soldaten an. Seine Männer waren ihm treu ergeben und folgten seiner Religion der Dämonenverehrung und Opferrituale. Die Anhänger der Shianti und anderer Kulte wurden gnadenlos verfolgt und ermordet. Der Hexenkönig vernichtete seine Gegner unbarmerzig und begann einen furchtbaren Krieg gegen die Völker der Nachbarprovinzen. Aus den Trümmern des

Krieges errichtete Shasarak das Shadakinische Großreich. Die anderen Länder mussten sich seiner grausamen Herrschaft unterwerfen. Hilflos sahen die Shianti mit an, wie eine Provinz nach der anderen von Shasarak erobert wurde. Sie waren an ihren Schwur gegenüber der Göttin Ishir gebunden, sich niemals in die Geschicke der Menschen einzumischen.

In der Nacht, als Shasarak zum Obersten Herrscher des Shadakinischen Großreiches gekrönt wurde, tobte ein schwerer Sturm über dem Meer der Träume – ein Sturm von unnatürlicher Stärke. Aufgepeitscht von Wind und Regen wogten die Wellen im Schein zuckender Blitze voller Wut zum rhythmischen Donnern des Sturmes. Selbst die Verzauberungen der Shianti konnten ihm nichts entgegensetzen. Als sich das Unwetter endlich wieder beruhigt hatte, sahen die Shianti verwundert, dass ein schwer beschädigtes Schiff auf ihre Küste zutrieb. So etwas war noch nie zuvor geschehen, da die Verzauberungen und magischen Winde die Shianti immer vor der Neugier der Menschen geschützt hatten, indem sie die Menschen dazu zwangen, sich nicht zu weit vom Festland zu entfernen.

Die Shianti eilten zu dem zerstörten Schiff und fanden nur einen Überlebenden – einen Säugling. Sie verstanden die plötzliche Ankunft dieses Menschenkindes als ein Zeichen von hoher Bedeutung und ersannen einen Plan, wie sie den Menschen helfen könnten, ohne ihren Schwur zu brechen. Die Shianti gaben dem Waisenkind den Namen Silberstern, denn in dem Glauben der Shianti ist ein Stern das Symbol der Hoffnung und das Kind hatte eine silberne Strähne in seinem ansonsten rabenschwarzen Haar. Heimlich, um den Zorn der Göttin Ishir nicht herauszufordern, zogen sie den Jungen wie einen der ihren auf und brachten ihm die Geheimnisse der Shianti bei. Mit großer Sorgfalt unterrichteten sie ihn, denn sie wollten aus ihm den Retter

der Menschheit machen. Mithilfe der Zauberei und Weisheit der Shianti sollte Silberstern ebenso mächtig werden wie der Hexenkönig von Shadaki, um diesem eines Tages entgegenzutreten. Denn den Shianti war bewusst, dass die Menschen nur dann wieder frei über ihr eigenes Schicksal würden bestimmen können, wenn Shasarak tot war.



WAS BISHER GESCHAH ...

Du bist Silberstern und verfügst über das uralte Wissen eines Shianti-Zauberers. Sechzehn Jahre lang hast du in der Sicherheit der Insel Lorn verbracht, der versteckt gelegenen Heimat der magischen Shianti, bis dich Acarya, der Hohe Zauberer der Shianti, auf eine gefährliche Reise geschickt hat, um sowohl die Shianti als auch die ganze Menschheit von der Herrschaft des tyrannischen Shasarak zu befreien, dem Hexenkönig von Shadaki. Da die Shianti einem alten Schwur gegenüber der Göttin Ishir verpflichtet sind, konnten sie ihre Insel nicht verlassen, um den Menschen zu helfen. Du bist jedoch ein Mensch, daher war es dir nicht verboten, die Insel zu verlassen. Du wurdest ausgesandt, den Mondstein zurückzuholen und seine Macht einzusetzen, um den Hexenkönig zu besiegen.

Der Mondstein, ein Artefakt, das alle Shianti-Kräfte in sich vereint, lag in der Daziarnebene verborgen und du musstest zunächst ein unsichtbares Portal ins Daziarn finden, ein sogenanntes Schattentor, das im Südlichen Magnamund selten länger als einen Tag am selben Ort verweilt und seit dem Exil der Shianti für das menschliche Auge unsichtbar ist.

Um das Schattentor zu finden, hast du zuerst den Verlorenen Stamm von Lara aufgesucht, eine Rasse magischer, aber primitiver Geschöpfe, die man Kundi nennt. Sie verfügen über die Gabe des Astralblicks, der es ihnen erlaubt, magische Portale und Tore zu anderen Ebenen und Dimensionen zu erkennen. Als Shasaraks Armee zum ersten Mal in die freien Provinzen des Südens einfiel, zogen seine Krieger durch die Wälder in den Bergen

von Lara, wo die Kundi lebten. Dort wurden sie ständig von den Kundi angegriffen und aufgehalten, während ihnen die Kundi immer wieder entkamen und im dichten Wald verschwanden, bevor die Shadakinen zurückschlagen konnten. In seinem Zorn ließ der Hexenkönig schließlich die Wälder niederbrennen und zwang die Kundi so dazu, nach Süden zu fliehen. Niemand wusste, wo sie sich danach niederließen.

Nach deiner Reise über das Meer der Träume war deine erste Station der Hafen von Suhn, ein Haupthandelshafen des Shadakinischen Großreichs, wo du dich mit Shan Li angefreundet hast, einem Kaufmann. Deine Fragen über den Verlorenen Stamm haben in Suhn Argwohn erregt und du wurdest gefangen genommen und in der Halle der Züchtigung eingesperrt, dem Gefängnis des Hafens von Suhn. Dort wurdest du durch die Shadakine-Hexe Mutter Magri, der Gesetzgeberin von Suhn, einer Prozedur der Wahrheitsfindung unterzogen. Mit der Macht eines Kazimsteins versuchte sie, deine Gedanken zu lesen, doch du konntest das Geheimnis deines Auftrags vor ihr geheim halten.



Mit der Hilfe von Tanith, einer jungen und hübschen Frau, die im Dienste von Mutter Magri die Künste der Hexerei erlernte, konntest du aus der Halle der Züchtigung fliehen. Mit Shan Li als Führer habt ihr euch schließlich nach Süden gewandt und euch in eine Region namens Azanam begeben, denn der Verlorene Stamm hatte sich sehr wahrscheinlich dort niedergelassen. Jedoch beschwor Mutter Magri mithilfe des Kazimsteins einen Kleasá - einen Schattendämon, der sich von der Seele seiner Opfer ernährt - und hetzte ihn auf dich. Weder deine magischen Kräfte noch die Macht deines Zauberstabs konnten den Kleasá besiegen, und er hatte dich schon beinahe vernichtet, als Tanith einen Zauber sprach und den Dämon auf sich selbst lenkte. Sie wurde von dem Kleasá

vollkommen verschlungen und verschwand mit ihm in den Flammen eines Feuers. Ihr tapferes Opfer rettete dir das Leben.

Im Azanam hast du die Kundi gefunden und sie stellten dir ihren Schamanen, Urik den Weisen, zur Seite, damit er dich zum Schattentor führt. Ihr seid durch die gefährlichen Lande des Shadakinischen Großreiches gereist und habt nahe der Stadt Karnali einen Mann namens Samu aus einer Sklavenkarawane befreit, den ehemaligen König des inzwischen ausgestorbenen Stammes der Masbaté. Dann beanspruchte der Anführer der rebellischen Freiheitsgilde, Sado vom Langen Messer, deine Hilfe, um die Stadt Karnali von der Herrschaft durch eine Shadakine-Hexe und ihre Krieger zu befreien, doch du bist nicht dort geblieben, denn du musstest noch immer das Schattentor finden.

Du bist weitergereist, begleitet von Samu, Urik und einem Dieb namens Hugi. Auf dieser Etappe deiner Reise hast du herausgefunden, dass Shasarak einst ein Shianti-Meister war, und wusstest von nun an, dass deine letzte Konfrontation mit jemandem sein würde, der über die gleichen magischen Künste verfügt wie du selbst.

Schließlich hast du das Schattentor unter der Ödnis des Trostlosen Tals gefunden, musstest aber feststellen, dass das magische Portal von einem Kleasá bewacht wurde, der Tanith in seinen Fängen hielt. Die junge Hexe war doch nicht umgekommen bei dem Versuch, dich zu retten. Der Kleasá benutzte Tanith als Schild und vereitelte deine Versuche, das Portal des Daziarns zu betreten, doch schließlich konntest du den Kleasá von dem Schattentor wegschicken und bist hindurchgetreten, wo du wieder mit Tanith vereinigt wurdest.

Gemeinsam habt ihr die Daziarn-Ebene betreten, in der viele Geheimnisse und Gefahren auf euch warteten. Die größte Gefahr war ein Jahksa, ein Geschöpf, das Shasarak nach deinem Ebenbild erschaffen hatte. Ihr seid durch diese seltsame, abstrakte Welt gereist, bis ihr schließlich zum Trianon kamt, einer Kammer, die im Nichts schwebte. Im Trianon wartete der Mondstein, und nach einer letzten, paradoxen Konfrontation mit dem Jahksa, in der du die guten, magischen Kräfte des Mondsteins eingesetzt hast, wurde der Jahksa besiegt und der Mondstein gehörte dir.



Nun liegt der Mondstein in deiner Hand und du begibst dich auf die letzte Etappe deiner Mission, den Hexenkönig zu bekämpfen. Mit der Macht des Mondsteins ausgestattet, verfügst du nun über das einzige bekannte Artefakt, das den abtrünnigen Shianti-Zauberer Shasarak vernichten kann.