

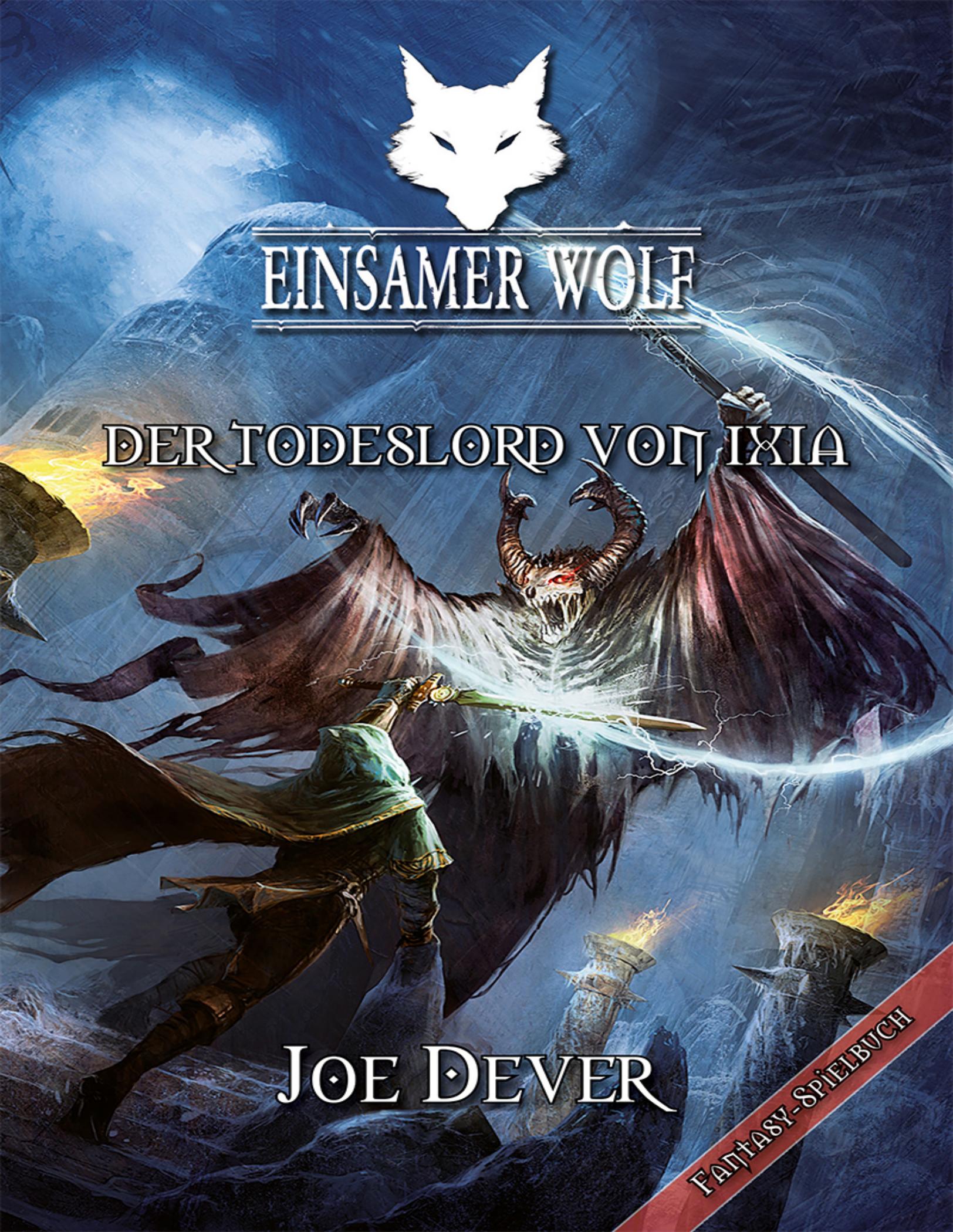


EINSAMER WOLF

DER TODESLORD VON IXIA

JOE DEVER

FANTASY-SPIELBUCH



**EIN
FANTASY-SPIELBUCH**



DER EIGENTÜMER DIESER
URKUNDE, GENANNT

_____,
ist ein Eingeweihter in die
GEHEIMEN KAMPFKÜNSTE DER KAI



BAND 17
DER TODESLORD VON IXIA

Joe Dever

Aus dem Englischen von Alexander Kühnert

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



MANTIKORE
VERLAG

Titel der englischen Originalausgabe:
The Deathlord of Ixia

Für Vincent Lazzari

1. 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: Rich Longmore
Titelbild: Pascal Quidault
Farbkarte: Régis Moulun
Deutschsprachige Übersetzung: Alexander Kühnert
Lektorat & Satz: Karl-Heinz Zapf
Bildbearbeitung: Pierre Voak
VP: 072-60-01-06-0714

Printed in the EU

ISBN: 978-3-939212-54-6
eISBN: 978-3-961881-50-5

Inhalt

ÜBER DEN AUTOR

DIE TODESLORD VON IXIA

WAS BISHER GESCHAH ...

DIE SPIELREGELN

KAI- UND MAGNAKAI-DISZIPLINEN

GROSSMEISTER-DISZIPLINEN

VERBESSERTE GROSSMEISTER-DISZIPLINEN

AUSRÜSTUNG

KAMPFREGLN

DIE RÄNGE DER GROSSMEISTERSCHAFT

GROSSMEISTER-WEISHEIT

BONUS-ABENTEUER DAS LABYRINTH DES KUMMERS

WAS BISHER GESCHAH ...

DIE SPIELREGELN

HELGHAST-FERTIGKEITEN



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

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 17

**DIE TODESLORD VON
IXIA**

Aktionsblatt

AKTIONSBLATT

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

RUCKSACK (maximal 10 Gegenstände)	MAHLZEITEN
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

3 AP, falls du keine Mahlzeit zu dir nimmst, wenn der Text dies anordnet.

GELDBÖRSE
Beinhaltet Goldkronen (maximal 50)

Können jederzeit außerhalb eines Kampfes abgelegt oder ausgewechselt werden.

GROSSMEISTER-RANG:

KS = KAMPFSTÄRKE
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	
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

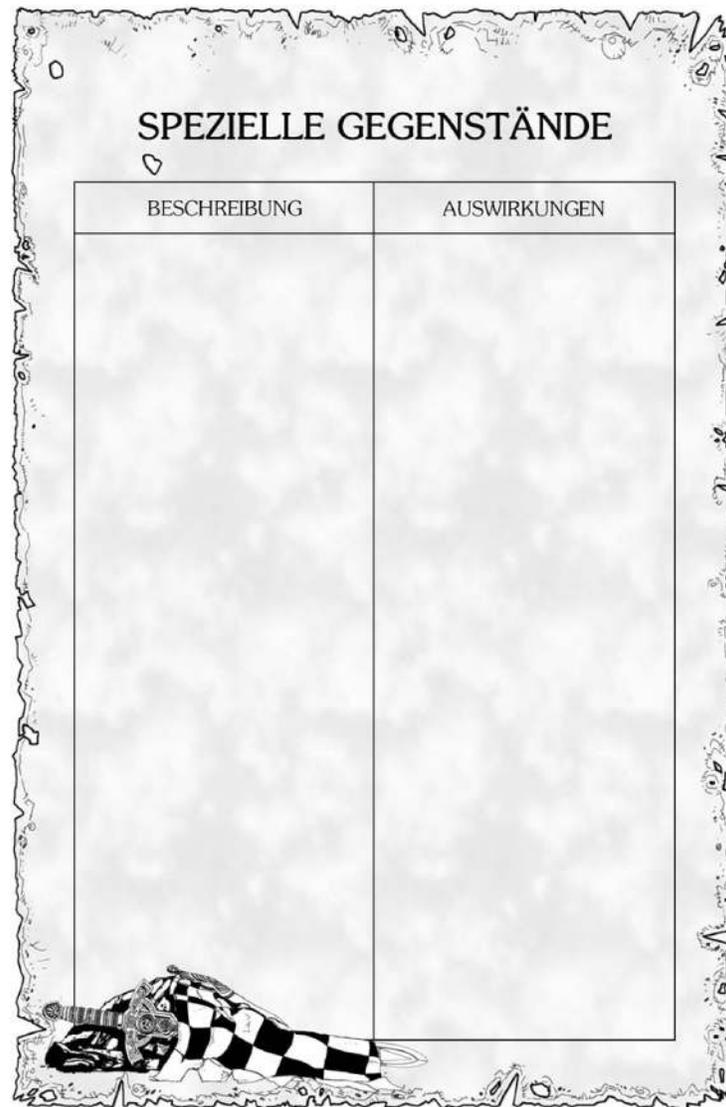
WAFFENÜBERSICHT	
WAFFEN (maximal 2 Waffen)	
1	
2	
Beim Kampf mit einer Waffe und der entsprechenden Groß-Waffenmeisterschaft: KS +5	
GROSS-WAFFENMEISTERSCHAFTS-LISTE	
DOLCH	SPEER
STREITKOLBEN	KURZSCHWERT
KRIEGSHAMMER	BOGEN
AXT	SCHWERT
KAMPFSTAB	BREITSCHWERT
KÖCHER & PFEILE	
KÖCHER	ANZAHL DER GETRAGENEN PFEILE
JA / NEIN	



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

Spezielle Gegenstände

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE	
BESCHREIBUNG	AUSWIRKUNGEN



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 siebenundzwanzig 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 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 zu 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. Ihre 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, während du damit begonnen hast, die Fertigkeiten und stolzen Traditionen deiner Vorfahren an einen Zweiten Orden von Kai-Kriegern weiterzugeben. Diese 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 eines Tages zukünftige Generationen unterrichten und inspirieren können und so 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 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 und die Ausbildung der Neulinge des Zweiten Ordens gemacht. Deine Bemühungen wurden schon 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 weit größeren Teil deiner Zeit der Verbesserung und Perfektionierung deiner Großmeister-Disziplinen zu widmen. In diesem Zeitraum hast du auch von 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.

Im Rest des Nördlichen Magnamunds herrscht nun 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 ängstlich 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 seinen Rachedurst lediglich genährt. Erst dieses Jahr hast du Naars Plan zerschlagen, Vashna wiederzuerwecken, den größten aller Schwarzen Lords, dessen Geist tief in den bodenlosen Abgründen der Maakenschlucht - der Schlucht des Schicksals - 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. Dein tapferes und mutiges Handeln hat die Diener Naars davon abgehalten, aus der Ebene der Dunkelheit eine Dämonin namens Shamath nach Magnamund zu rufen.

Diese übernatürliche Kreatur war im Besitz des Todesstabs - eines Artefakts großen Übels, geschmiedet von Naar höchstpersönlich -, mit dem sie Vashna und seine Armee

aus der Maakenschlucht hätte wiedererwecken können. Doch durch dein rechtzeitiges Eingreifen wurde das Schattentor zerstört, durch welches die Dämonin Shamath reiste, und sie ist nun im Limbus zwischen deiner Welt und der Ebene der Dunkelheit gefangen.

In dem Glauben, Magnamund vor der Dämonin und dem Todesstab gerettet zu haben, bist du triumphierend nach Sommerlund zurückgekehrt. Doch einige Monate später, als sich das Jahr dem Ende neigt, kommt Lord Rimoah unerwartet in die Kai-Abtei und ersucht dich um eine dringende Audienz. Mit wachsender Bestürzung lauschst du den schlimmen Neuigkeiten, von denen er zu berichten weiß, denn der Todesstab ist wieder aufgetaucht – in Magnamund. Nie ist die Bedrohung für den Frieden deiner zerbrechlichen Welt größer gewesen.

„Als du das Schattentor an der Maakenschlucht zerstört hast, Großmeister“, sagt Lord Rimoah, als ihr beide die Angelegenheit ungestört in deinem Gewölbe unter der Kai-Abtei besprecht, „hast du Shamath ins Nichts verbannt, hoffentlich für immer. Leider ist die Waffe, die sie besessen hat, nicht bei ihr geblieben. Naars verfluchter Todesstab ist inzwischen durch ein anderes Schattentor nach Magnamund gelangt. Dieses Tor liegt weit im Westen auf einer abgeschiedenen und eisigen Halbinsel, welche sich Ixia nennt.“

„Rimoah, willst du dass ich nach Ixia gehe, um den Todesstab zu finden und ihn zu zerstören, bevor ihn ein anderer von Naars Dienern gegen uns einsetzen kann? Bist du gekommen, um mich darum zu bitten?“, erwidert du in der Erwartung, dass Rimoah deine Vermutung bestätigt.

„Nicht ganz, Einsamer Wolf“, sagt er, während er dich mit seinen stahlgrauen Augen fixiert, „denn ich fürchte, dass er

bereits einem Feind in die Hände gefallen ist – einem, der sogar noch tödlicher ist als die Dämonin Shamath. Was weißt du über den Todeslord von Ixia?“

Du kannst dich schwach daran erinnern, diesen Namen schon einmal gehört zu haben, jedoch fallen dir keine Einzelheiten ein. Als Lord Rimoah sieht, dass du zu keiner Antwort kommst, erteilt er dir aus dem Stegreif eine Geschichtslektion:

„Der Todeslord von Ixia war einst ein Leutnant von Agarash dem Verdammten – dem mächtigsten aller Streiter des Bösen im Dienste von Naar“, sagt Rimoah mit gesenktem Kopf, während er auf dem Granitboden deines Gewölbes auf und ab geht. „Im Zeitalter der Ewigen Nacht eroberte er einen Großteil des Nördlichen Magnamund, darunter das Reich Ixia, welches einst ein üppiges und äußerst fruchtbares Land war. Er vernichtete die einheimischen Ixier und verwandelte sie in eine Legion untoter Diener, welche unter seinem Befehl stand. Viele Jahrhunderte später, als meine Vorfahren im Zeitalter des Krieges Agarash besiegten, schlossen sie den geschwächten Todeslord auf magische Weise in einem geheimen Grab in der gefürchteten Stadt Xaagon ein, nahe der südlichen Küste von Ixia. Tausende Jahre lang blieb sein Grab unberührt, bis die ersten Drakkarim auf Magnamund auftauchten. Sie betraten Xaagon und fanden das Grab des Todeslords – doch der Legende nach ist keiner von ihnen lebend aus Ixia entkommen. Vielleicht dienen sie ihm jetzt ebenfalls. Im Zeitalter des Schwarzen Mondes eroberten die Schwarzen Lords alle Gebiete um Ixia herum, vermieden es aber, das Reich des Todeslords zu betreten. Sie waren sich seiner Herkunft bewusst und befürchteten, er würde versuchen, sie zu unterwerfen und zu vernichten, sollten sie ihn aus seinem verzauberten Gefängnis befreien.“

„Willst du mir damit sagen, dass der Todeslord von Ixia nun aus seinem Gefängnis entkommen ist *und* den Todesstab in seinem Besitz hat?“, fragst du mit Angst vor Lord Rimoahs Antwort.

„Ja, Großmeister. Ich fürchte, das ist genau die Situation, der wir uns gegenübersehen. Seit dem letzten Mond haben ich und auch andere des Hohen Rats ein großes Ungleichgewicht zwischen den Mächten des Guten und des Bösen in unserer Welt entdeckt. Ob durch ein dummen Zufall oder durch Naars Zutun, der Todesstab ist Ixiataaga in die Hände gefallen. Der Todeslord kann sich erneut seinem unheiligen und unstillbaren Hunger nach lebenden Geschöpfen hingeben. Wir haben bereits Berichte von lencianischen Fischern erhalten, die von der Zerstörung abgelegener Drakkarim-Siedlungen im Golf von Konkor erzählen. Man behauptet sogar, in den Gewässern der Shakozbucht eine ‚Todesflotte‘ gesehen zu haben. Ja, Großmeister, der Todeslord wandelt erneut auf Magnamund umher und ich befürchte, dass er nicht aufhören wird, bis er jedes lebende Geschöpf in seinen untoten Sklaven verwandelt hat.“

Stundenlang tauschst du dich mit deinem getreuen Berater darüber aus, was ihr tun könnt, um Magnamund vor dieser unaussprechlichen Katastrophe zu bewahren. Ihr zieht in Erwägung, die Armeen der Freien Länder zu sammeln und Ixia sofort anzugreifen, doch solch ein Plan ließe sich einfach nicht durchführen.

Die Halbinsel Ixia ist zu abgeschieden und trostlos, als dass sie eine Armee der Freien Länder zu Fuß erreichen kann, und mit dem Winter auf dem Vormarsch wäre jede Invasion übers Meer zum Scheitern verurteilt. Die Zeit ist gegen euch. Der Todeslord muss so schnell wie möglich aufgehalten werden, bevor er eine unsterbliche Armee aus

Untoten auf Magnamund loslassen kann, welche mit jeder Schlacht gegen die Lebenden größer wird.

„Nur ich kann dies verhindern“, sprichst du deine Gedanken laut aus.

„Ja, Großmeister. Nur du“, erwidert Rimoah leise.

Nach einem Augenblick der Stille fährt Rimoah fort: „In Erwartung deiner Entscheidung habe ich bereits Vorbereitungen für deine Reise treffen lassen, Großmeister. Ich gehe davon aus, dass du nicht darüber verärgert bist?“

Du lächelst zustimmend.

„Gut. Dann werde ich Gildenmeister Banedon rufen. Er weiß über die Auferstehung des Todeslords Bescheid und hat sein Schiff *Himmelsreiter* zur Verfügung gestellt, um deine Reise nach Westen zu beschleunigen. Er wird dir mehr über Ixia verraten und wie genau du dort hingelangen kannst. Gute Reise, Großmeister. Ich werde zu Kai und Ishir beten, damit sie auf dieser verhängnisvollen Mission über dich wachen.“



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**

Aktionsblatt. (Hast du z. B. eine 7 ermittelt, dann verfügst du über eine *AUSDAUER* von 37.)

Wirst du im Kampf verwundet, dann verlierst du *AUSDAUERPUNKTE*. **Sollte deine *AUSDAUER* zu irgendeinem Zeitpunkt auf 0 oder darunter fallen, so bist du tot und das Abenteuer ist zu Ende.** Verlorene *AUSDAUERPUNKTE* können im Verlauf des Abenteuers zurückerlangt werden, aber die Anzahl deiner *AUSDAUERPUNKTE* darf niemals den Wert übersteigen, mit dem du dein Abenteuer beginnst.

Wichtig: Hast du bereits einige der bisherigen Bücher der Reihe *Einsamer Wolf* (Band 1-16) erfolgreich beendet, dann kannst du deine aktuellen Werte für *KAMPFSTÄRKE* und *AUSDAUER* in Band 17 übernehmen. Dazu gehören auch die Boni für *Waffenmeisterschaft*, *Heilkunst* und *Psi-Stoß*. Nur wenn du diese vorherigen Abenteuer abgeschlossen hast, darfst du in der Großmeister-Reihe (Band 13-20) von den entsprechenden Boni dieser Fertigkeiten profitieren.

Du kannst auch alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände übernehmen, die du am Ende deines letzten Abenteuers besessen hast, indem du sie auf deinem neuen Großmeister-Aktionsblatt einträgst. **Du bist weiterhin auf zwei Waffen beschränkt, darfst jetzt aber bis zu zehn Rucksackgegenstände besitzen.**

Du kannst jedoch nur die folgenden speziellen Gegenstände mit in die Großmeister-Reihe (13-20) übernehmen:

Kristallstern-Anhänger

Sommerswerd

Silberhelm

Dolch von Vashna

Silberarmschienen
Juwelenbesetzter Streitkolben
Silberbogen von Duadon
Helshezag
Kagonitweste
Korliniumscheide

KAI- UND MAGNAKAI- DISZIPLINEN

Während deines beispiellosen Aufstiegs zum Rang eines Kai-Großmeisters hast du alle grundlegenden Kai- und Magnakai-Disziplinen gemeistert. Diese Disziplinen haben dir ein ausgezeichnetes Arsenal an Fähigkeiten verliehen, welche dir im Kampf gegen die Diener und Streiter von Naar, dem König der Dunkelheit, gute Dienste geleistet haben. Es folgt eine kurze Zusammenfassung deiner bisherigen Fertigkeiten:

Waffenmeisterschaft

Geschickter Umgang mit allen Nah- und Fernkampfwaffen. Meister des waffenlosen Kampfes; kein Abzug von KAMPFSTÄRKE beim Kampf mit bloßen Händen.

Tierkontrolle

Kommunikation mit den meisten Tieren; eingeschränkte Kontrolle über feindliche Kreaturen. Du kannst Waldtiere als Führer einsetzen und den Geschmacks- und Geruchssinn niederer Kreaturen blockieren.

Heilkunst

Langsame Wiederherstellung im Kampf verlorener AUSDAUERPUNKTE (bei sich selbst und anderen). Neutralisierung von natürlichen und künstlichen Giften. Heilung ernsthafter Kampfwunden.

Unsichtbarkeit

Körperwärme und -geruch verdecken; sich erfolgreich verstecken; Bewegungsgeräusche dämpfen; geringfügige Veränderungen des äußeren Erscheinungsbilds.

Jagdmeisterschaft

Erfolgreiches Jagen von Nahrung in der Wildnis; erhöhte Beweglichkeit; Sehkraft, Gehör, Geruchssinn und Nachtblick sind verbessert.

Pfadmeisterschaft

Sprachen und Symbole entschlüsseln; Spuren lesen. Intuitives Bestimmen der Himmelsrichtungen; feindliche Hinterhalte in bis zu 500 Metern Entfernung entdecken; wildes Gelände durchqueren, ohne Spuren zu hinterlassen; mit empfindungsfähigen Kreaturen kommunizieren; sich vor übersinnlichen Entdeckungszaubern verbergen.

Psi-Stoß

Feinde mit der Kraft der Gedanken angreifen; zerstörerische Erschütterungen in Objekten auslösen; Feinde verwirren.

Psi-Schirm

Schutz vor Hypnose, übernatürlichen Illusionen, Zaubern, feindlicher Telepathie und bösen Geistern. Die Fähigkeit, feindliche psychische Energie abzulenken und neu zu bündeln.

Nexus

Kleine Gegenstände mit der Kraft der Gedanken bewegen; extremen Temperaturen widerstehen; Feuer mit reiner Willenskraft löschen; begrenzte Immunität gegenüber Flammen, giftigen Gasen und ätzenden Flüssigkeiten.

Zweites Gesicht