

KLINGSUCHER



MIDGARD

RUNEN
KLINGEN



Inhalt

In eigener Sache	4
Der Weg ins Abenteuer	5

Comic mit der Vorgeschichte der Abenteurer	9
---	---

Teil 1: Klingensucher

Im <i>Schlauen Fuchs</i>	19
Mehr Hintergrund gefällig?	30

Unterwegs zur Binge	39
Episode 1: Wölfe!	44
Episode 2: Ein Hügelgrab	56
Episode 3: Orc-Spuren	70

Zwergenbinge Nierthalf	77
------------------------------	----

Besondere Ereignisse	80
----------------------------	----

Besondere Orte	86
Segment 1: Orc-Siedlung	86
Segment 2: Höhlensystem	99
Segment 3: Verbotener Bereich	109

Besondere Schätze	115
-------------------------	-----

Teil 2: Die Regeln

Leitfaden für Spieler	118
Wenn Würfel rollen	119
Eigenschaften und Prüfwurf	121
Fertigkeiten und deren Einsatz	123
Schadenswurf	126
Handeln in Kampfsituationen	127

Regeln für Spielleiter	128
Der Kampf	128
Andere Schadensursachen	131
Rüstungen	133
Besonderheiten beim Zaubern	134

Neue Künste	136
Liste der Fertigkeiten	139
Waffenfertigkeiten	148

Magischer Almanach	151
Die Zauber	153

Anhang

Vorgefertigte Spielerfiguren	162
Index	174



Der Weg ins Abenteuer

Willkommen bei RUNENKLINGEN! Das Wesentliche, was du zum Einstieg in die abenteuerliche Welt *Midgard* brauchst, findest du im vorliegenden Spielband. Im Spielband MIDGARD-RUNENKLINGEN sind die Regeln mit dem Spielgeschehen des gemeinsam zu erlebenden Abenteuers *Klingensucher* verwoben.

Erste Schritte

Im ersten Teil mit der spannungsgeladenen Abenteuerbeschreibung werden dir die Spielregeln immer dann nahe gebracht, wenn sie für eine Spielsituation nötig sind. Abgerundet wird das Abenteuer durch Karten für Spieler und Spielleiter sowie „Handouts“ genannte Schriftstücke, welche die Spielerfiguren im Verlauf des Abenteuers finden können.

Der zweite Teil des Spielbandes besteht aus:

- einem kurzen Leitfaden für die Spieler;
- einer Regelübersicht mit Tabellen, die zum besseren Verständnis nötig sind;
- einer kurzen Beschreibungen der für *Klingensucher* benötigten Fertigkeiten, Waffen und Zauber;
- einem Abkürzungsverzeichnis, damit du immer den Durchblick behältst.

Wie du dir vielleicht bereits denken wirst, ist der erste Teil des Spielbandes mit dem

eigentlichen Abenteuer vor allem für die Augen des Spielleiters bestimmt. Der zweite Teil dagegen dient allen am Spiel Beteiligten.

Wir Autoren hoffen, euch auf diese Weise den Einstieg in das Rollenspiel leicht zu machen, so dass ihr schnell mit dem Spielen beginnen könnt, ohne euch lange mühselig mit einem neuen Spielprinzip vertraut machen zu müssen.

Auf der Homepage MIDGARD-ONLINE findest du weiteres Material zum kostenfreien Download für RUNENKLINGEN. Mit Erscheinen dieses Bandes stehen dort gleich ein paar Downloads für dich bereit, denen in Kürze weitere folgen werden:

- eine ausführliche Dokumentation zu jeder der sechs vorgefertigten Spielerfiguren mit Erläuterungen zu allen Fertigkeiten, Zaubern und Sonderregeln, die eine Figur jeweils beherrscht: ideal für Spieler, die auf einen Blick genau wissen wollen, was ihre Figur so kann, und wie sie es im Spiel gleich umsetzen können.
- alle Karten und Handouts dieses Spielbandes.
- das Abenteuer *Die Kinder des Ogers*, das du als Zwischenspiel zwischen *Klingensucher* und dem Folgeband *Wolfswinter* einfügen kannst.

In der Rolle des Spielleiters

Du suchst gleich die Rollenspiel-Herausforderung und möchtest nicht bloß ein



Spieler, sondern gleich der Spielleiter für das Abenteuer *Klingensucher* sein. Vielleicht rollenspielst du schon eine Weile und ahnst bereits, was als Spielleiter alles auf dich zukommen kann. Es mag aber sein, dass für dich Rollenspielen noch neu ist. Macht nichts, trau dich!

Grundlegendes vorweg

Lies dir als Spielleiter zu Beginn alles in Ruhe durch. So bekommst du ein Gespür für das Abenteuer *Klingensucher* und die damit verbundenen Regeln und Tipps. Wenn du als Spielleiter das Abenteuer und die Regeln kennst, ist das für das gesamte Spiel nur von Vorteil!

Die **Spielregeln** im Abenteuer *Klingensucher* heben sich vom reinen Text des Abenteurers durch eine grau unterlegte Box ab.

Die **Tipps für den Spielleiter** dagegen sind an klein gehaltener Schrift zu erkennen. Auch sie findest du direkt im Abenteuer, dort wo sie gebraucht werden.

Weiterhin gibt es noch **Vorleseboxen**. Sie sind als eckige Boxen zu erkennen - bei normaler Schriftgröße. Den Text dieser Boxen kannst du während des Abenteuergeschehens einfach ablesen oder, besser noch, frei vortragen.

Die Spieler finden im zweiten Teil des Spielbandes mit dem »*Leitfaden für Spieler*« (s. Seite 118 ff.) genau das, was sie neben den Würfeln für das Rollenspiel

benötigen. Vor Spielbeginn sind diese Unterlagen, die für diese Zwecke kopiert oder ausgedruckt werden sollten, an die Spieler zu verteilen. Ein wenig Zeit zum Lesen brauchen die Spieler natürlich ...

Um sich nicht den Spielspaß zu verderben, sollten die Spieler das Abenteuer *Klingensucher* besser nicht durchlesen! Die einleitende Comicsequenz ist dagegen gut für den stimmungsvollen Einstieg der Spieler in die Handlung geeignet. Du solltest den Comic deinen Mitspielern nicht vorenthalten.

Zusammen mit deinen Mitspielern möchtest du in eine unbekannte Welt eintauchen. Als Spielleiter wirst du derjenige sein, der eure Phantasie beflügelt und die Spieler Kraft deiner Worte nach *Midgard* führt. Du lässt *Midgard* vor ihrem inneren Auge lebendig werden. Du erzählst, was ihre Abenteurer sehen, was sie riechen, fühlen und hören können. Zudem beschreibst du ihnen, was passiert, wenn sie z.B. die in Vergessenheit geratene Grabkammer des einstmals gefürchteten Orc-Häuptlings Nagrisch betreten.

Dir wiederum werden die Spieler mitteilen, was ihre Abenteurer sagen oder was sie tun wollen, und du wirst darauf dann reagieren. Mal wirst du dabei die Freunde der Spielerfiguren, fantastische Wesen oder einfache Personen ausspielen, aber nicht selten auch Kreaturen, die in den Ländern *Midgards* gemeinhin als Bösewichter verschrien sind. Dein stimmungsvolles Erzählen und die Beschreibungen der Spieler sind der Schlüssel zum gelungenen Rollenspielspaß!



Wo auf *Midgard* spielt denn alles?

Midgard ist eine Welt der Phantasie irgendwo in den unergründlichen Tiefen von Zeit und Raum, fremdartig und doch nahe verwandt mit unserer Erde. Eine Welt voller Abenteuer und Magie, die in Träumen und in halbvergessenen, vagen Gedanken liegt. Sie liegt fern von uns und

ist uns doch so nah. Sie ist alt und seit langem vergessen. Doch bleibt sie auch ewig jung und unvergesslich. Sie ist eine verzerrte Spiegelung von unserer eigenen Welt, erfüllt von Verrat und Intrigen, von Geheimnissen und Rätseln durchdrungen, umkämpft von Licht und Finsternis, bewohnt von Menschen, Elfen, Zwergen, Gnomen und Halblingen, aber auch von

Was ihr als Rollenspielgruppe für das Spiel braucht

Beim Rollenspiel gibt es die **Spieler** und einen **Spielleiter**. Zu empfehlen sind neben dem Spielleiter nicht weniger als drei und nicht mehr als sechs Spieler - sonst droht zu viel Stress am Spieltisch.

Weiterhin benötigt ihr noch ein **Abenteuer** wie das Szenario *Klingensucher*. Die **Spielerfiguren**, die eigentlichen **Abenteurer** in eurer Geschichte, haben in einem Abenteuer als **Gruppe** unterschiedliche Aufgaben gemeinsam zu bewältigen. So ein Abenteuer könnt ihr mit einem spannenden Drehbuch vergleichen. Die Spielerfiguren sind die Hauptdarsteller und der Spielleiter der Regisseur eures gemeinsamen Kopfkinos. Als Regisseur hat er auch das Anrecht auf das letzte Wort, wenn es um eine Spielentscheidung geht. Eine Serie aufeinander aufbauender Abenteuer wird **Kampagne** genannt. Das eigentliche Spiel runden folgende **Würfel** als Spielmaterialien für die Beteiligten ab:

- ein sechsseitiger Würfel mit den Ziffern **1-6** (kurz: **W6**);
- ein zwanzigseitiger Würfel mit den Ziffern **1-20** (**W20**);
- ein Würfelpaar bestehend aus einem zehnsseitigen Würfel mit den Ziffern **10-00** und einem zehnsseitigen Würfel mit den Ziffern **0-9**, die zusammen eine Prozentzahl ausdrücken - „00“ & „0“ wird dabei als „100“ gelesen (**W%**).

Die Würfel sind im Fachhandel oder bei Amazon erhältlich. Und wenn ihr möchtet, könnt ihr noch einen Würfelbecher mit einpacken, dazu Bleistift und Radiergummi sowie ein paar Zettel für Notizen - fertig.

Im Grunde genommen braucht man also für *MIDGARD* nur Würfel. Dazu gibt es die Spielwelt *Midgard*, die durch die Erlebnisse eurer Gruppe ständig erweitert wird. Denn auf *Midgard* werden die Spielerfiguren immer wieder aufs Neue auf Abenteuer ausziehen.



Orcs, Trollen und allerlei üblen Geschöpfen und Ungeheuern.

Midgard ist eine große Welt mit prächtigen Städten und einer Vielfalt fantastischer Kulturen. Das erste Abenteuer von *RUNENKLINGEN* spielt aber in einem abgelegenen Winkel der Welt auf dem Kontinent *Vesternesse*. Genauer: im rauen, von vielen Hügelketten durchzogenen Hochland südlich des mächtigen Pengannion-Gebirges. Dieses wilde Grenzland zwischen den großen Ländern **Alba** und **Clanngadarn** ist karg und unübersichtlich. Es gilt als kaum zu kontrollierendes Gebiet. Hier ringen viele kleine Machtgruppen, darunter auch die Orcs aus den Nebelbergen, mit den Menschen und Zwergen um die Vorherrschaft.

Die Spielerfiguren auf den Weg gebracht

Wie du sicherlich schon bemerkt hast, führt im Spielband *RUNENKLINGEN* der einleitende Comic an das abenteuerliche Leben der vorbereiteten Spielerfiguren heran. Doch bevor die Spieler damit beginnen können, Stück für Stück hinter das Geheimnis der Runenklingen zu kommen, ist noch eine Kleinigkeit zu erledigen. Für das Rollenspiel brauchen sie zuerst das Rüstzeug, aus dem die Helden dieser Geschichte gemacht sind. Sie müssen noch in die Rollen der Spielerfiguren schlüpfen und ihren Abenteurern auf *Midgard* Leben einhauchen!

Dafür können die Spieler sich einfach in Absprache mit dem Spielleiter aus den sechs vorgefertigten Abenteurern ihre Spielerfigur auswählen. Sie werden im Anhang näher beschrieben. Für das erste Spielen reicht das schon, zusammen mit dem kurzen »*Leitfaden für Spieler*« mit den wesentlichen Grundregeln, aus.

Ergänzende Informationen, die alles im Detail erläutern, finden sich auf *MIDGARD-ONLINE*. Damit können die Spieler während des Spieles, falls es nötig wird, schnell nachschlagen, was ihre Figur kann, was sie weiß, und wie sie das Wissen und Können ihres Abenteurers ins Spiel einbringen können.

Mit *RUNENKLINGEN* kann man auch auf gute alte Art und Weise seine Spielerfiguren selbst gestalten. Die dazu nötige Bastelanleitung, mit der es ein Leichtes ist, eigene Spielerfiguren zum Erleben spannender Abenteuer zu entwerfen, wird erst später geliefert. Für den Anfang erleichtern die vorgefertigten Abenteurer unerfahrenen Spielern, schnell ihre neue Rolle auf *Midgard* anzunehmen. Außerdem passen die Fähigkeiten der Helden der Klingensucher-Geschichte genau zu den Aufgaben, die zu lösen sind.

Jetzt schon können die Spieler Name und Geschlecht ihrer Spielfigur ändern, wenn sie unbedingt wollen. Wenn eine Spielerin lieber eine Barbarin namens Svanja als den Barbaren Borias spielen will, kann sie das ruhig tun. An den Spielwerten ändert das nichts - höchstens an der Vorgeschichte.

Für welches Verfahren sich die Spieler auch entscheiden werden - die Abenteurer auf *Midgard* haben bereits begonnen, und wir wünschen euch viel Spaß!

