



Klingensucher

von

Dirk Richter

unter Mitarbeit von
Jürgen E. Franke



Ersteigerversion
ab 12 Jahren



Danksagung

Dieser Spielband für Einstieg hätte ohne die folgenden MIDGARD-Abenteuer so nicht entstehen können: *Das große Abenteuer der kleinen Halblinge; Das Hügelgrab von Clydach; Die Insel des Wädergottes; Die Krone der Drachen; Sieben kamen nach Corrinis; Der Thronerbe; Tumunzahar, die Zwergenbinge; Unter den Nebelbergen*. All den Autoren dieser vorzüglichen MIDGARD-Klassiker gebührt mein Dank - ihr habt mir viele nützliche Inspirationen für diesen Spielband beschert! Zu Dank verpflichtet bin ich auch Peter Kathe für sein *Das Abenteuer beginnt* (DAB), ohne das dieses Buch so nicht möglich gewesen wäre, und Elsa und Jürgen Franke sowie den Testlesern Christiane Franke, Eva Molitor und Felix Popp für ihre hilfreichen Anmerkungen.

- Dirk Richter -

Impressum

copyright © 2007 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
Printed in Germany 2007; 1. Auflage
<http://www.midgard-online.de>

Titelbild: Jan Patrik Krasny (© Jan Patrik Krasny, Verlag Abenteuer Schlück);
Umschlaggestaltung: Ulf Lehmann
Illustrationen: Ana Luiza Koehler (via Ideenschlange: Paul & Paul), Hank Wolf
Karten, Lagpläne und Zielleiste: Ulf Lehmann
Lektorat: Thoma Gosleben, Rainer Nagel

ISBN 978-3-924714-79-6



Inhalt

Auszug

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	110
-------------------------	-----

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	
Erweiterte Spielregeln	162
Index	174

Auszug



Die Orcs von Nierthalf

alle Orcs:

Der Bonus auf Abwehr, den ein Schild gewährt, ist bereits in der Fertigkeit für Abwehr eingerechnet; in Klammern dahinter steht der Fertigkeitwert ohne Schild, der bei Angriffen von hinten zählt.

Besonderes: *Robustheit*+9, Infrarotsicht; -1 auf alle EW, WW und Schadenswürfe bei Tageslicht

Jung-Orc (Grad 0 - EP 1):

8 LP, 3 AP - OR - St 35, Gw 45, B24
Angriff: Dolch+4 (1W6-1) oder Hand+4 (1W6-4) - Abwehr+10, Resistenz+10

Wache (Grad 1 - EP 1):

12 LP, 7 AP - KR - St 60, Gw 45, B24
Angriff: Axt+5 (1W6+2) - Abwehr+11, Resistenz+11

Wolfsreiter (Grad 2 - EP 1):

12 LP, 11 AP - KR - St 50, Gw 55, B24
Angriff: Axt+7 (1W6+1), Schild+1 - Abwehr+13 (+12), Resistenz+12

Aufseher - gleiche Spieldaten wie Wolfsreiter

Anführer (Grad 3 - EP 2):

13 LP, 15 AP - KR - St 80, Gw 60, B24
Angriff: Axt+8 (1W6+3), Bogen+8 (1W6), Schild+2 - Abwehr+14 (+12), Resistenz+12

Wolfsherr Numgrud (Grad 4 - EP 2):

15 LP, 20 AP - KR - St 80, Gw 80, B25
Angriff: Axt+10* (1W6+3), Bogen+9 (1W6), Dolch+10 (1W6+1), Schild+2 - Abwehr+15 (+13), Resistenz+12
Bes.: besitzt magische Axt*(+10). Werte sind oben mit berücksichtigt

AUSZUG

Shamane Nagrusch (Grad 4 - EP 2):

13 LP, 15 AP - LR - St 70, Gw 65, B25
Angriff: Dolch+9 (1W6+1) - Abwehr+13, Resistenz+15

Zaubern+15: *Angst, Beeinflussen, Eiswand, Heranholen, Hören der Geister, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Schlaf, Schmerzen, Unsichtbarkeit, Verwirren*

Bes.: 10 Rationen Rauschmittel aus Pilzen, das Orcs in Berserkerwut versetzt. Die Wirkung entspricht dem *Berserkergang*. Menschen und ähnliche Wesen (Ausnahme: Barbaren) müssen einen PW:Gift bestehen, wenn sie dieses Mittel ausprobieren wollen, um nicht 1W6 LP und AP zu verlieren, bevor die gewünschte Wirkung eintritt.

Priester Urumzak (Grad 4 - EP 2):

13 LP, 15 AP - LR - St 70, Gw 65, B25
Angriff: Keule+9 (1W6+1), Schild+1 - Abwehr+14 (+13), Resistenz+15

Zaubern+15: *Bannen von Dunkelheit, Bannen von Zauberwerk, Besänftigen, Erkennen der Aura, Erkennen von Krankheit, Göttlicher Blitz, Handauflegen, Heilen von schweren Wunden, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn*

Stammeshauptling Brobarac (Grad 5 - EP 3):

16 LP, 25 AP - KR - St 90, Gw 65, B25
Angriff: Streitaxt+11* (1W6+6), Bogen+9 (1W6), Dolch+10 (1W6+1), Schild+2 - Abwehr+15 (+13), Resistenz+13

Bes.: besitzt magische Zwergestreitaxt*(+1/+1) - Werte sind oben mit berücksichtigt

Drunkard (Grad 3 - EP 2):

11 LP, 10 AP - LR - St 60, Gw 60, B30
Angriff: Biss+8 (1W6+1) - Abwehr+12, Resistenz+12

Besonderes: *Kampftaktik*+10

AUSZUG



gentliche Grubenkämpfe - Gefangene gegen Ungeheuer oder Ungeheuer gegen Ungeheuer - bei Laune zu halten. Brobarac nutzt die Gelegenheit, mit den Abenteurern ein paar prachtvolle menschliche Haudegen für Grubenkämpfe zur Verfügung zu haben. Einen Tag nach ihrer Gefangennahme haben sich die Spielerfiguren in drei Grubenkämpfen zu bewähren. Die Abenteurer dürfen zur Unterhaltung vor einer aufgepeitschten Menge aus gut Hundert Orcs, die Blut sehen wollen, in der Grube (9) gegen drei Gruppen von Kreaturen antreten. Sind sie siegreich, geht es mit der nächsten Gruppe weiter.

Jeder Abenteurer erhält von den Orcs eine Waffe, die er beherrscht, sowie eine Verteidigungswaffe. Im nächsten Ausgang geht es gegen **Kobolde** und gegen **Dun-**

kelwölfe und schließlich gegen **Bergtrolle**. Die Kämpfe sind auf Leben und Tod angesetzt. Unter lautem Gebrüll der Orcs, die jeden gelungenen Hieb, Schlag oder Schwertstreich begeistert aufnehmen, geht es los. Dazu folgen nun die Spieldaten der Grubengegner sowie ihre Anzahl (der Wert bei der Anzahl in Klammern ist für geschwächte Gruppen zu empfehlen):

6 (4) **Kobolde** (Grad 1 - EP 1):
7 LP, 3 AP - LR - S 30, Gw 60, B12
Angriff: Klauen (1W6-2) - **Abwehr:**+13,
Resistenz: 1

Kobolde sind kleine, menschenähnliche Wesen von weniger als 1 Meter Größe mit pechschwarzer, lederartiger Haut. Ihre Schädelform erinnert allerdings an kleine Bären. Ihre Hände sind mit Klauen bewehrt.

