



Leitfaden für Spieler

Die Grundregeln

Vielleicht hast du dich schon gefragt, was das Fantasy-Rollenspiel MIDGARD überhaupt ist? In einem Rollenspiel wie MIDGARD leitest einer deiner Mitspieler als **Spielleiter** ein Abenteuer wie zum Beispiel *Klingensucher* in diesem Spielband. Alle anderen schlüpfen wie du als **Spieler** in die Rolle eines **Abenteurers**. Zusammen spielt ihr als **Gruppe** Szenen aus einer Welt der Phantasie nach. In dieser Welt *Midgard* ist Magie Realität. Es gibt Geister und Ungeheuer, und auch ein Troll oder ein Drache kann dir schon einmal begegnen. Alle diese Wesen der Spielwelt werden vom Spielleiter geführt. Zusammen mit den Abenteurern deiner Mitspieler wirst du eine ganz eigene spannende Geschichte erleben, die über ein „*Es war einmal...*“ hinausgeht und in der ihr den Gang der Ereignisse bestimmt. Gemeinsam werdet ihr euch auf der Spielwelt *Midgard* bewähren, den Weg der Klingensucher beschreiten und euch dem Rätsel der Runenklingen stellen!

Auch beim Rollenspiel kommen vor dem eigentlichen Spielen die Spielvorbereitungen. Bevor du also zusammen mit den anderen Mitspielern versuchen kannst, das Geheimnis der Runenklingen zu ergründen, schau dir einfach zur Einstimmung den Comic in diesem Spielband an. Darin erfährst du schon in Ansätzen, worum es geht.

Dann wähle dir aus dem Set der sechs vorgefertigten Spielerfiguren deine Spielerfigur aus.

Erfahrene Spieler, die bereits wissen, welche Fähigkeiten im Spiel gebraucht werden, können sich auch selbst Spielerfiguren auswürfeln und nach eigenen Vorstellungen gestalten. Vorerst kann die Bastelanleitung zum Erschaffen eigener Figuren aber noch warten.

Auf den Spielerbögen deiner Figur finden sich viele nützliche Tipps zu all den Dingen, die sie kann. Diese Tipps erleichtern dir erheblich das Spielen. Wenn dir unklar ist, welche Figur für dich die richtige ist, spreche dich mit dem Spielleiter ab und trifft dann gemeinsam eine Entscheidung.

Hast du dich für eine Spielerfigur entschieden, versuche gedanklich, die Rolle deiner Figur anzunehmen und nicht bloß dich selbst zu spielen. Deine Spielerfigur verfügt über anderes Wissen als du, ist überhaupt ein ganz anderer Typ. So sind deinem Abenteurer schlicht viele technischen Zusammenhänge, die für dich ein Klacks sind, nicht geläufig. Überhaupt ist die Spielwelt *Midgard* kulturell und technologisch um viele Jahrhunderte rückständiger als unsere moderne Welt, aber dafür ist das Übernatürliche dort real.

Das Hineindenken und -fühlen in eine andere Rolle mag dir am Anfang noch etwas schwer fallen, doch das wird schon!

Es sind noch keine wahren Helden einer Geschichte einfach so vom Himmel gefallen.

Als **kleiner Tipp** noch zu Beginn: Es ist ratsam, zuerst den Leitfaden mit den wesentlichen Regeln für Spieler einmal durchgelesen zu haben, bevor man sich eingehend mit den Spielerbögen der vorgefertigten Spielerfiguren beschäftigt. Vor dem Spiel solltest du als Spieler den Leitfaden zumindest einmal überflogen haben. Während des Spieles hilft er dir in vielen Spielsituationen bestimmt weiter. Halte ihn dafür zum Nachschlagen parat.

Wenn die Würfel rollen

Die Würfel

Das Spielsystem von MIDGARD ist recht einfach aufgebaut. Es werden im Spiel nur wenige verschiedene Würfel benötigt, um in bestimmten Spielsituationen eindeutige Entscheidungen treffen zu können:

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

Außer den eben in Klammern eingeführten Abkürzungen werden noch folgende oder ähnliche Kurzschreibweisen rund um die Würfel benutzt:

- **1W20**: Würfele mit einem W20.
- **1W6**: Würfele mit einem W6.
- **1W6+2**: Würfele mit einem W6 und zähle 2 zur Augenzahl hinzu.
- **2W6-1**: Würfele mit zwei W6 und ziehe 1 von der Augenzahl ab.
- **1W3**: Würfele mit einem W6, teile die Augenzahl durch zwei und runde auf. Du erhältst so Zahlen von 1-3.

Im Rollenspiel wird also durch Würfeln bestimmt, ob die Hexe Siofra zwei garstige Kobolde, die am Lagerfeuer rasten, mit ihrem Zauber *Schlaf* ausschalten kann, ob der Söldner Caelgan einen Banditen mit einem wuchtigen Hieb seines Langschwertes niederstreckt, oder ob es der Glücksritterin Morwin unbemerkt gelingt, einen Edelstein aus der Geldkatze des feisten Händlers zu entwenden.



Das Grundsystem von MIDGARD

MIDGARD kennt vier Arten von Würfelwürfen, auf die alle anderen Spielregeln aufbauen, um Entscheidungen zu finden:

- **Erfolgswürfe (EW)** entscheiden darüber, ob dein Abenteuer beim Einsatz seiner Fertigkeiten erfolgreich ist. Erfolgswürfe führst du mit W20 durch.
- **Widerstandswürfe (WW)** werden angewandt, wenn ein Gegner z.B. erfolgreich einen Keulenschlag oder einen Zauberspruch eingesetzt hat und sich dein Abenteuerer dagegen zur Wehr setzen möchte. Widerstandswürfe machst du mit W20.
- **Prüfwürfe (PW)** gegen eine Eigenschaft werden durchgeführt, falls es für eine Handlung keine speziellen Fertigkeiten deines Abenteuerers gibt. Prüfwürfe führst du mit W% durch.
- **Schadenswürfe (SW)** bestimmen die Höhe an Schaden, die deine Spielerfigur oder der Gegner deiner Spielerfigur durch Treffer im Kampf, als Auswirkung von Zaubern, durch die Anwendung von Gift oder durch Stürze erleidet. Schadenswürfe machst du mit einem oder mehreren W6.

Wenn im Rollenspiel solche Aktionen durch Würfeln entschieden werden sollen, dann müssen die Spielerfiguren also über festgelegte Richtwerte verfügen, gegen die oder mit denen in einer entsprechenden Spielsituation gewürfelt werden kann.

Eigenschaften und Prüfwurf

Die Basiseigenschaften deines Abenteuerers

Zunächst einmal verfügt dein Abenteuerer über sechs grundlegende körperliche und geistige **Eigenschaften**:

Stärke (**St**), Geschicklichkeit (**Gs**), Gewandtheit (**Gw**),
Konstitution (**Ko**), Intelligenz (**In**), Zaubertalent (**Zt**)

Diese Eigenschaften nehmen bei Menschen Werte zwischen **1** (unterirdisch schlecht) und **100** (hammerhart gut) an. Normale Menschen haben Eigenschaftswerte zwischen 30 und 59. Werte darunter sind unterdurchschnittlich, Werte darüber sind überdurchschnittlich einzustufen.

Anmerkung: Tiere, Fabelwesen, Ungeheuer können im Gegensatz zu den Menschen auch Eigenschaftswerte über 100 haben.

Stärke ist ein Maß für rohe Muskelkraft. Starke Abenteuerer richten im Kampf mehr Schaden an als schwache Abenteuerer.

Geschicklichkeit beschreibt die Fingerfertigkeit und die Feinmotorik. Sehr geschickte Abenteuerer sind besonders treffsicher im Kampf.

Gewandtheit umfasst körperliche Vorzüge wie guten Gleichgewichtssinn und allgemeine Körperbeherrschung. Abenteuerer mit großer Gewandtheit können im Kampf besser ausweichen.

Konstitution ist ein Maß für die Gesundheit und körperliche Widerstandskraft eines Abenteuerers. Eine hohe Konstitution bedeutet eine hohe Ausdauer und eine größere Widerstandskraft gegen Gifte und Krankheiten.

Intelligenz steht für Gedächtnis, Lernfähigkeit und logisches Denken. Sehr intelligente Abenteuerer können sich besser verteidigen, wenn die Sinne verwirrende Magie gegen sie eingesetzt wird.

Zaubertalent bestimmt die Möglichkeiten einer Figur, wirkungsvoll zu zaubern, und ihre Empfänglichkeit für überna-

Der Spielerbogen

Nimm dir nun einmal den **Spelerbogen** deines Abenteuerers zur Hand. Auf dem Spielerbogen sind all die Spieldaten verzeichnet, die deinen Abenteuerer ausmachen. Hier kannst du ablesen, was deine Spielerfigur kann.

Dabei verändern sich im Verlaufe eines Abenteuererlebens viele dieser Spieldaten - in der Regel werden sie sich erhöhen, da deine Spielerfigur an Erfahrung hinzugewinnt.

Doch was gibt es für unterschiedliche Daten, die deine Spielerfigur charakterisieren? Im Einzelnen sind dies folgende, zu bestimmten Bereichen zusammengefasste Spieldaten:

- die körperlichen und geistigen **Eigenschaften**,
- die verschiedenen **Fertigkeiten**,
- besondere **Bonusse** auf Eigenschaften oder Fertigkeiten,
- und **Abwehr**, **Resistenz** sowie die Lebenspunkte (**LP**), die Ausdauerpunkte (**AP**), die Bewegungsweite (**B**) sowie die Rüstklasse (**RK**) deines Abenteuerers.

Was diese Daten und Werte bedeuten und wie sie im Spiel einzusetzen sind, soll dir der vorliegende Leitfaden zeigen. Allerdings werden hier nur die Grundregeln vermittelt. In den jeweiligen Spielsituationen im Abenteuer wird dir der Spielleiter dann anhand deiner Schilderung, was dein Abenteuerer vorhat, erläutern, wie du was im Spiel genau und gezielt einsetzen kannst.



türliche Einflüsse. Abenteurern mit hohem Zaubertalent fällt das Zaubern leichter.

Prüfwurf (PW)

Um zu überprüfen, ob deine Spielerfigur im Spiel für eine bestimmte Situation stark oder schlau genug ist, wird mit einem **W%** gewürfelt. Ist die Augenzahl dabei nicht größer als der Eigenschaftswert, so hat dein Abenteurer diese Eigenschaft erfolgreich angewandt. Das Würfeln mit **W%** gegen einen festen Wert wird **Prüfwurf** genannt. Wird bei einem Prüfwurf 100 als Augenzahl gewürfelt, so gilt der Wurf immer als gescheitert.

Für Prüfwürfe gibt es eine eigene Schreibweise. Ein Prüfwurf gegen Stärke wird als **PW:Stärke** angegeben.

Beispiel: Beim Öffnen der Geheimgtür zur Schatzkammer der verlassen Zwerge ist von der Gewölbedecke oberhalb der Abenteurer ein bedrohliches Rumpeln zu hören. Die Gefährten haben eine Falle ausgelöst! Ein Felsblock stürzt auf die unglücklichen Spielerfiguren herab und droht, sie zu zermahlen. Der Spielleiter legt fest, dass sie rechtzeitig ausweichen können, wenn ihnen ein **PW:Gewandtheit** gelingt. Die Spieler der betroffenen Abenteurer, Siofra mit einem Gewandtheitswert von 84 und Caelgan mit einem Gewandtheitswert von 90, würfeln 81 und 37, was in beiden Fällen für den Prüfwurf reicht. Der Felsbrocken stürzt mit großem Getöse herab, Siofra und Caelgan können jedoch gerade noch zur Seite hechten.

Zuschläge und Abschlüge

Gelegentlich ist eine Aufgabe, die dein Abenteurer mit einem Prüfwurf bewältigen soll, besonders schwer oder leicht. Um dies zu berücksichtigen, kann der Spielleiter Zuschläge oder Abschlüge auf den Würfelwurf verteilen. Das Endergebnis wird mit dem Eigenschaftswert verglichen und entscheidet über Erfolg oder Misserfolg der Aktion. In vorgefertigten Abenteuern wie dem Abenteurer *Klingensucher* wird hierfür als Kurzschreibweise z.B. **PW+30:Geschicklichkeit** verwendet. Das bedeutet: Als Spieler musst du mit **W%** würfeln und 30 zu deinem Würfelergebnis hinzuzählen. Du scheiterst mit deinem Prüfwurf dann, wenn das Gesamtergebnis den Geschicklichkeitswert deiner Spielerfigur übertrifft.

Kraftakt und Geistesblitz

Neben den herkömmlichen Prüfwürfen gibt es noch zwei besondere Prüfwürfe: den Kraftakt und den Geistesblitz.

Kraftakt - Dein Abenteurer mag sich an Aktionen, wie dem Verbiegen von Gitterstangen, dem Anheben eines schweren

Fallgitters oder dem Verschieben einer schweren Steinstatue versuchen, die überhaupt nur mit äußerster Kraftanstrengung zum Erfolg führen können. Genau für diese Art von Aktionen deiner Spielerfigur gibt es den Kraftakt. Der Kraftakt ist ein **Prüfwurf** gegen die durch **10 geteilte Stärke**.

Geistesblitz - Es kann auch sein, dass deinem Abenteurer die Lösung eines schweren Rätsels oder einer anderen schweren Aufgabe, die ordentlich Gehirnschmalz verlangt, einfach nicht einfallen möchte - sprich: als betreffender Spieler der Figur stehst du komplett auf dem Schlauch. Für diese Situationen gibt es den Geistesblitz. Bei Erfolg hilft dir der Spielleiter dann auf die Sprünge. Der Geistesblitz ist ein **Prüfwurf** gegen die durch **10 geteilte Intelligenz**.

Prüfwurf mit W%

- PW erfolgreich, wenn die Augenzahl höchstens so groß wie Eigenschaftswert (z.B. Stärke) ist.

- Wurf von 100: immer Misserfolg

Kraftakt: PW:Stärke/10

Geistesblitz: PW:Intelligenz/10

Freie Prozentwürfe

Neben den genannten Prüfwürfen kann es in einem Abenteuer auch die Variante der **freien Prozentwürfe** geben. Hier wird einfach gegen einen festen Prozentwert gewürfelt. So kann es in einer Szene eines Abenteuers möglich sein, dass die marode Holzbrücke über dem bodenlos erscheinenden Abgrund mit einer **Chance** von **75%** nicht einstürzt, wenn sie betreten wird. In der Kurzschreibweise von MIDGARD lautete dies: **PW:75**. Bei einem Würfelwurf von 1 bis 75 knarrt zwar das Gebälk der Brücke beunruhigend, doch die Brücke selbst hält der Belastung stand.

Fertigkeiten und deren Einsatz

Was kann dein Abenteurer wie gut?

Ein Blick auf deinen Spielerbogen zeigt dir: Neben den Eigenschaften verfügt deine Spielerfigur auch über bestimmte **Fertigkeiten**. Fertigkeiten sind beispielsweise *Schleichen*, *Schlösser öffnen*, *Heilkunde* oder *Streitaxt* sowie *Abwehr* und *Zaubern*.



Wie gut dein Abenteurer eine Fertigkeit beherrscht, wird durch den **Fertigkeitswert** angegeben, der normalerweise zwischen +0 und +18 liegt. Außergewöhnliche Meister ihres Fachs können auch noch höhere Fertigkeitswerte haben. Bei MIDGARD wird eine Fertigkeit mit ihrem Fertigkeitswert wie folgt angegeben: *Schleichen*+10 oder *Streitaxt*+9.

Manche Fertigkeiten kann jeder ein wenig, z.B. *Schleichen*. Dein Abenteurer beherrscht sie aber besser, wenn er darin speziell ausgebildet worden ist. Du kannst das auf dem Spielerbogen deines Abenteurers nachvollziehen. Gelernte Fertigkeiten werden mit ihrem höheren Fertigkeitswert gesondert ausgewiesen. Hat dein Abenteurer eine solche Fertigkeit nicht gelernt, kann er sie mit dem Wert aus der Rubrik **Ungelehrte Fertigkeiten** einsetzen.

Erfolgswurf (EW)

Wenn im Spiel eine bestimmte Fertigkeit wie zum Beispiel *Zauberkunde*, *Schleichen* oder *Erste Hilfe* zum Einsatz kommt, wird zur Entscheidungsfindung ein Erfolgswurf durchgeführt. Ein Erfolgswurf wird immer mit 1W20 gewürfelt. Die Anwendung ist erfolgreich, wenn die erwürfelte Augenzahl mit dem **W20** zusammen mit dem jeweiligen Fertigkeitswert deiner Spielerfigur mindestens 20 ergibt.

Erfolgswurf mit W20

- EW erfolgreich, wenn Augenzahl + Fertigkeitswert mindestens 20
- Wurf von 20: kritischer Erfolg
- Wurf von 1: kritischer Fehler

Beispiel: Morwin beherrscht *Schleichen*+8. Sie möchte unbemerkt an den drei Orc-Wachen vor dem Höhleneingang, die in ein Würfelspiel vertieft sind, vorbeihuschen. Der Spielleiter würfelt verdeckt mit 1W20 eine 13. Zu dieser Augenzahl wird noch 8, Morwins Fertigkeitswert in *Schleichen*, hinzugezählt. Zusammen ergibt das einen Erfolgswurf von 21, was reicht. Der Spielleiter teilt der Spielerin von Morwin mit, dass sie unbemerkt von den nachlässigen Wachen am Höhleneingang vorbei schleichen konnte.

Widerstandswurf (WW)

In vielen Spielsituationen wird ein Betroffener etwas dagegen haben, dass dein Abenteurer beim Einsatz seiner Fertigkeit Erfolg hat. Der Betroffene kann versuchen, mit einem **Widerstandswurf** den Erfolg zu vereiteln oder zumindest abzuschwächen - z.B. kann dein Abenteurer versuchen, den erfolgreichen Schwertstreich des Orc-Kriegers abzuwehren. Ob ihm dies glückt, entscheidet ein Widerstandswurf. Ein Wi-

derstandswurf ist dabei nur nötig, wenn einem Gegner zuvor ein Erfolgswurf gelungen ist. Möchte dein Abenteurer Widerstand leisten, würfelst du dazu mit einem W20 und zählst den Fertigkeitswert der Fertigkeit hinzu, im Falle eines Angriffs auf deinen Abenteurer ist beispielsweise die passende Fertigkeit die Abwehr deiner Spielerfigur. Zum Gelingen des Widerstandswurfes muss das Endergebnis mindestens so hoch sein wie das Endergebnis des gegnerischen Erfolgswurfes. Gelingt der Widerstandswurf, so hat der erfolgreiche Einsatz der Fertigkeit nur geringe oder gar keine Auswirkungen.

Widerstandswurf mit W20

(normalerweise nur nach einem geglückten EW eines Gegners)

- WW erfolgreich, wenn Ergebnis mindestens so groß wie gegnerisches Ergebnis beim EW
- Wurf von 20: kritischer Erfolg
- Wurf von 1: kritischer Fehler

Beispiel: Morwin ist bei ihren Erkundigungen im Höhlensystem überraschend auf einen Orc gestoßen. Der Orc fackelt nicht lange und greift die Glücksritzerin mit einem wuchtigen Keulenhieb an. Er beherrscht *Keule*+7 und würfelt eine 14. Zusammen macht dies 21. Seinem gelungenen Angriff versucht Morwin mit einem **WW:Abwehr** durch eine Ausweichbewegung zu entgehen. Sie beherrscht *Abwehr*+13 und würfelt eine 8, was gerade so reicht, um unter dem Hieb des Orcs abtauchen zu können. Der Orc verletzt Morwin also nicht schwer.

Kritische Würfe

Das Salz in der Suppe beim Erfolgs- und Widerstandswurf sind die gewürfelte 20 und die gewürfelte 1 als Augenzahl. Zeigt der Würfel im Spiel eine 20, ist deinem Abenteurer ein **kritischer Erfolg** geglückt. Weist er dagegen eine 1 auf, ist ihm ein **kritischer Fehler** unterlaufen. Der Spielleiter setzt den kritischen Erfolg und den kritischen Fehler passend zur Spielsituation um. Die Aktion eines Abenteurers wird dann entweder als besonders gelungen ausgelegt, oder deiner Spielerfigur ist bei einer Aktion eben ein katastrophaler Fehler unterlaufen.

Ein kritischer Erfolg beim Erfolgswurf kann nur durch einen kritischen Erfolg beim Widerstandswurf gekontert werden. Im Kampf gibt es für den kritischen Erfolg gesonderte Regeln, in denen die genauen Auswirkungen erklärt werden.

Abzüge und Zuschläge

Gelegentlich ist eine Aufgabe, die dein Abenteurer mit einem Erfolgs- oder Widerstandswurf bewältigen soll, besonders



schwer oder leicht. Wie beim Prüfwurf kann der Spielleiter Zuschläge oder Abschlüge auf den Würfelwurf festlegen. In vorgefertigten Abenteuern wird hierfür folgende Kurzschreibweise benutzt, z.B. **EW-4:Reiten**. Der Spieler würfelt mit 1W20 und zieht 4 ab, bevor er seinen Fertigkeitswert für Reiten hinzuzählt. Das Gesamtergebnis muss auch dann wenigstens 20 sein, damit deinem Abenteurer die Aktion gelingt.

Schadenswurf

Wird dein Abenteurer im Kampf getroffen, wird Gift unter sein Essen gemischt, stürzt er aus großer Höhe ab oder ereignen sich ähnliche missliche Dinge, dann erleidet er Schaden. Die Schadenshöhe bestimmt der Schadenswurf. Gewürfelt wird mit einem oder mehreren W6. Zum Ergebnis wird dabei eventuell eine feste Zahl hinzugezählt oder abgezogen, z.B. 2W6-2 oder 1W6+3. In manchen Fällen kann es so auch zu einem negativen Ergebnis kommen; das bedeutet einfach, dass kein Schaden angerichtet worden ist.

Beim Schaden wird zwischen **leichtem** und **schwerem Schaden** unterschieden. Bei leichtem Schaden verliert deine Spielerfigur lediglich **Ausdauerpunkte (AP)**. Je geringer die restlichen AP deiner Figur sind, desto erschöpfter ist dein Abenteurer. Bei schwerem Schaden verliert er zusätzlich in der Regel noch in gleicher Anzahl **Lebenspunkte (LP)** - je geringer die Anzahl an restlichen LP, desto schwerer ist die Verletzung deines Abenteurers. Über wie viele LP und AP dein Abenteurer verfügt, verrät dir dein Spielerbogen. Verringern sich durch Schaden AP und LP, vermerke dies bitte in den entsprechenden Feldern auf deinem Spielerbogen.

Rüstungen und Verteidigungswaffen können durch ihre **Rüstklasse (RK)** oder Verteidigungswirkung (wie zum Beispiel bei einem Parierdolch von -2 AP weniger) den erlittenen Schaden verringern. Die Rüstklasse deines Abenteurers und die Wirkung deiner Verteidigungswaffen sind auf deinem Spielerbogen vermerkt. Weitere Details dazu und allgemein zum Kampfgeschehen vermittelt dir der Spielleiter dann direkt im Abenteuer, wenn eine derartige Situation eintritt.

An dieser Stelle eine Warnung: Sinken die LP unter 0, stirbt deine Spielerfigur, sofern sie nicht schnellstens geheilt wird!

Handeln in Kampfsituationen

In abenteuerlichen Geschichten lassen sich Kämpfe nicht immer vermeiden. Die Geister einer alten Grabanlage, die Tiere der Wildnis oder die Schläger der Diebesgilde haben es

Wer würfelt eigentlich?

Normalerweise würfelst du als Spieler selbst für deinen Abenteurer, und der Spielleiter würfelt für die Nichtspielerfiguren. Er kann die Spieler auch zeitweise für befreundete Nichtspielerfiguren würfeln lassen.

Es kann jedoch vorkommen, dass die Spieler bestimmte Würfelchancen nicht kennen und auch nicht erfahren sollen. Oder das Ergebnis selbst soll beim erfolgreichen Ausüben einer Fertigkeit für die Spielerfiguren unklar bleiben. Als Spieler kannst du z.B. gar nicht sicher sein, ob die Truhe der Sumpfhexe, an der sich gerade deine Spielerfigur zu schaffen macht, wirklich nicht mit einer Falle gesichert ist oder ob die Falle bloß keiner von den anderen Spielerfiguren entdeckt hat. In solchen Fällen würfelt der Spielleiter **verdeckt** für die Spieler, um die Spannung zu erhalten.

Es mag aber auch Spielsituationen geben, in denen der Spielleiter **geheim** für die Spieler würfelt. Dies ist aus Spannungsgründen immer dann der Fall, wenn die Abenteurer zum Beispiel völlig ahnungslos sind oder gar nicht wissen können, was ihnen drohen könnte.

auf euch abgesehen, und ein richtiger Abenteurer flieht dann nicht, sondern wehrt sich seiner Haut.

Um eine solche Kampfsituation besser in den Griff zu bekommen, wird das Spiel in einem solch spannenden Augenblick, einer sogenannten Aktionsphase, in **Runden** von 10 Sekunden Dauer unterteilt. Sobald festgelegt wurde, ob zuerst die Gruppe oder die Gegner an der Reihe sind, also bestimmt wurde, wer die **Initiative** hat, darf auch dein Abenteurer sich bewegen. Innerhalb der Gruppe ist als Erster die Spielerfigur mit dem höchsten Wert in der Eigenschaft **Gewandtheit** am Zug. Danach folgt die Spielerfigur mit dem nächsthöheren Gewandtheitswert usw. Das Richtmaß für die Bewegung deines Abenteurers ist die **Bewegungsweite (B)**. Der Zahlenwert auf deinem Spielerbogen gibt an, wie weit sich dein Abenteurer in der Hektik eines Kampfes innerhalb von 10 Sekunden in Metern bewegen kann, ohne dass er rennt oder sprintet.

Nachdem sich so alle Figuren bewegt haben, darf jede genau eine **Handlung** ausführen - wieder in der Reihenfolge der **Gewandtheit**. Die Anzahl an Metern, die dein Abenteurer gerade zurückgelegt hat, bestimmt nun, was er tun darf:

- Hast du dich um **mehr als die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 also um 13 - 24 m), kannst du in der laufenden Runde keine Handlung mehr ausführen.
- Hast du dich um **höchstens die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 also um 0 - 12 m), kannst du:

Runenklingen - Leitfaden für Spieler



- mit einer Nahkampfwaffe angreifen
 - Geschossen wie Schleuderkugeln, Bolzen und Pfeilen ausweichen
 - dich hinlegen oder hinknien
 - eine Tür öffnen oder eine Waffe ziehen;
eben alles tun, was nicht allzu lange dauert und keine große Konzentration erfordert.
- C. Hast du dich nur wenig, also um **höchstens 1 m** bewegt, kannst du:
- Zaubern oder mit einer Schusswaffe angreifen
 - die Waffe wechseln oder eine Waffe vom Boden aufheben
 - aus liegender oder kniender Position aufstehen;
also all das machen, wozu Ruhe benötigt wird, wie auch mit einer Fernkampfwaffe zielen oder dich auf einen Zauberspruch konzentrieren.