



Die Runenklingen

Fünf Klingen aus kaltem Erz wurden von den Altvorderen geschaffen.
Jede Klinge zieren machtvolle Runen eines der Elemente.
Die Träger der Klingen waren Helden oder gereichten dem Land zur Plage.
Ruhm und Verhängnis sind eng verwoben mit den Runenklingen.
Von wem die Runenklingen einst geschmiedet wurden,
ging im Dunkel der Zeiten mit den Klingen verloren.
Nach Jahrhunderten zählen die Runenklingen nun zu den Sagen und Legenden.
Doch ein paar Abenteurer schicken sich an, zu Klingensuchern zu werden.

Das Rätsel der Runenklingen

Dieses Dokument fasst alle Fähigkeiten der Runenklingen zusammen, auch solche, die den Abenteurern erst in ferner Zukunft enthüllt werden. Damit kannst du als Spielleiter die Geschichte um das Rätsel der Runenklingen auch in späteren Abenteuern mit den Spielern und deren zu Klingenträgern gewordenen Spielerfiguren fortsetzen. Es wird beschrieben, unter welchen Bedingungen sich wann weitere Eigenschaften der Runenklinge einem Klingenträger offenbaren.

Prinzipiell wächst dabei das Band zwischen Runenklinge und Klingenträger je größer die Erfahrung des Trägers wird. Die Details dazu liefert der nun folgende Abschnitt.

Alternative: Für die Runenklingen-Saga ist es eigentlich nicht so vorgesehen, aber wenn es die Belange deiner Abenteurergruppe erforderlich machen, kann es sich bei den einzelnen Klingen auch um eine andere Waffenart nach deinem Geschmack handeln. Bis auf die jeweils andere Waffe gilt aber das weiter unten angegebene. Dennoch: am besten passen einfach Langschwerter.

Die Runenklingen sind machtvolle Waffen aus den Zeiten der Altvorderen. Es gibt fünf von ihnen - für jedes der Elemente *Feuer, Luft, Erde, Wasser* und *Eis* jeweils eine. In jeder der Klingen schlummern besondere Kräfte. Die Klingen erwählen sich ihren Träger selbst, suchen ihn sich aus und locken ihn durch überirdisch schöne Musik zu sich - bis der Erwählte das Schwert schließlich wie unter Zwang in die Hand nimmt. Damit wird die Waffe zu seiner Klinge und ist bis in den Tod an die erwählte Person gebunden.

Grundsätzliches

Für einen von einer Runenklinge erwählten Abenteurer ist die Waffe zunächst einmal ein unglaublich gut ausbalanciertes Langschwert. Solange er noch nicht hinter das Geheimnis der

fünf Runen gekommen ist, die jede der Klingen zieren, ist die Waffe für ihn lediglich ein magisches **Langschwert***(+1/+1) mit einer mit Runen verzierten Blutrinne. Zusätzlich zu den besonderen Kräften der Runen hat jede Klinge auch noch ganz besondere Eigenschaften, passend zu ihrem Element. Nicht umsonst hat jede Waffe eine eindeutige Zuordnung wie z.B. Feuerklinge.

Die Runenklingen haben aber auch regelrechte Namen: **Steinherz** (Erdklinge), **Feuermal** (Feuerklinge), **Wasserläufer** (Wasserklinge), **Wirbelwind** (Luftklinge) und **Eiswehr** (Eisklinge).

Die besonderen Eigenschaften der Runenklingen werden sich den Abenteurern Stück für Stück erschließen. Erst langsam werden sie die Rätsel der Waffen durchschauen, sich dem großen Geheimnis aller fünf Klingen nähern und dabei mehr und mehr an ihr Schwert gebunden werden. Sie alle haben nun den Pfad beschritten, an dessen Ende die Meisterschaft über die Klinge steht und sie zu einem Klingendenmeister werden, der alle drei Funktionskreise seiner Klinge gemeistert und die vollkommene Schwertgebundenheit erreicht hat. Doch der Weg bis dahin ist lang, steinig und hart.

Die spezielle Magie aller Runenklingen hört automatisch zu wirken auf, wenn der Klingenträger einschläft, das Bewusstsein verliert oder auf andere Weise, z.B. durch Zauber wie *Macht über Menschen*, nicht mehr Herr seiner selbst ist.

Um die Macht der Klingenmagie zu entfesseln, muss der Klingenträger keinen **EW:Zaubern** ablegen. Die jeweilige Magie wirkt automatisch so, wie es bei den einzelnen Funktionen beschrieben wird. Nur wenn von dem Zauber betroffene Wesen einen **WW:Resistenz** machen müssen, ist für die Klingenmagie ein Erfolgswurf mit Fertigkeitswert **Zaubern+20** zu machen. Der gleiche Fertigkeitswert wird auch benutzt, wenn die Runenklinge sich in einem **Zauberduell** (siehe *Klingensucher*, S. 135) mit fremder Magie messen muss.



Die Aura jeder Runenklinge entspricht dem entsprechenden Element. Es gibt jedoch eine Ausnahme. Die Eisklinge **Eiswehr** im Besitz des *Balmorrgu*, also des „Meisters im Schatten“, Saron Neragal, wurde von ihm durch ein Finstermal verdorben. Ihre Aura ist nicht mehr *Eis*, sondern die Klinge hat seitdem eine finstere Aura.

Was diese durch und durch verdorbene Klinge alles vermag, können die Spieler mit ihren zu höheren Graden gelangten Klingensuchern eines fernen Tages im Rahmen eines anderen Abenteuers erfahren, das zugleich die Lösung aller noch offenen Rätsel um die Runenklingen darstellen wird. Bis es allerdings soweit kommt, muss mindestens einer der Klingenträger erfolgreich den langen Weg zu einem wahren Klingmeister besritten haben.

Wir erläutern dir nun Schritt für Schritt, was die Klingen jeweils vermögen, und schildern dir, wie die Abenteurer dies im Spiel in Erfahrung bringen können, bis eines fernen Tages vielleicht einer aus ihrem Kreise zu einem Klingmeister aufsteigen wird.

Der erste Funktionskreis

Mit dem ersten Funktionskreis offenbart sich die grundlegende Eigenschaft einer Klinge, die mit der ersten Rune oberhalb der Parierstange verwoben ist:

Der Träger von **Feuermal** hat es verinnerlicht, die Waffe zur *Flammenklinge* werden zu lassen, wenn er sie in seiner Waffenhand hält, sich eine Runde - also 10 Sekunden lang - darauf konzentriert und dabei **1 AP** opfert. In dieser Zeitspanne ist er wie ein Zauberer, der seine Magie anwendet, wehrlos. Dann aber laufen orange-rötliche Flammen an der Klinge entlang und richten zusätzlich zum herkömmlichen Schaden der Waffe noch **1W6** Feuerschaden an! Der Klingenträger braucht nochmals **1 AP** und eine Runde an Konzentration, in der er die Klinge in der Hand halten muss, um die Flammen zu löschen. Die Flammen sind magisch und können durch Wasser oder Ähnliches nicht gelöscht werden. Ähnlich verhält es sich auch mit den anderen Klingen.

Der Träger von **Steinherz** kann im Nahkampf seine Waffe gegen den Boden zu Füßen eines Gegners richten, wenn sich dort Erde, Schlamm, Sand oder Staub befindet. Glückt der EW:Angriff und opfert er **1 AP**, umschließt der Boden rings um das Opfer blitzschnell dessen Beine bis in Kniehöhe mit einer zähen Erdmasse. So wird jede Flucht verhindert, und die Ausweichmöglichkeiten im Nahkampf sind so eingeschränkt, dass der Festgehaltene einen Abzug von **-2** auf seinen **WW:Abwehr** erhält. Das Opfer kann einmal versuchen, sich mit einem **Kraftakt** loszureißen; misslingt der Wurf, ist es zu schwach, um sich auf die Schnelle zu befreien. Mit vorsichtigen, langsamen Bewegungen kann der Gefangene seine Beine mit einem **PW:Gewandtheit** aus der Erdfessel lösen, braucht

dabei aber für jeden Versuch **5 min**. Diese *Erdfessel* besteht so lange, bis der Klingenträger sie mit seiner Waffe berührt und sie mit einem Willensakt verschwinden lässt; dies kostet ihn nochmals **1 AP**. Die Erdklinge kann erst dann wieder eine neue Erdfessel hervorbringen, wenn die alte nicht mehr existiert.

Der Träger von **Wassperläufer** kann sich eine Runde lang auf die Runenklinge in seiner Hand konzentrieren und dabei **1 AP** opfern. Dann entspringt Kraft seines Willens aus der Spitze des Schwertes mit hohem Druck ein magischer *Wasserstrahl*, mit dem er Gegner in bis zu **5 m** Entfernung mit einem Fertigkeitswert von **+10** attackieren kann. Dabei richtet er **1W6+1** Schaden an. Bei einem schweren Treffer muss der Getroffene zusätzlich einen **PW:Stärke** ablegen, um nicht vom Wasserdruk **1W6-1 m** nach hinten getrieben zu werden und dort zu Boden zu stürzen. Das Wasser fließt so lange, bis der Klingenträger sich erneut eine Runde lang auf seine Waffe konzentriert und den Strahl versiegen lässt; dies kostet ihn wieder **1 AP**. Der Wasserstrahl kann auch benutzt werden, um Feuer zu löschen oder den eigenen Durst zu stillen; aus der Klinge fließt pro Sekunde 1 Liter Wasser.

Der Träger von **Wirbelwind** erhält aufgrund seines Blutopfers (s. *Finstermal*, S. 152) sofort das instinktive Wissen, wie er die besondere Eigenschaft der Waffe einsetzen kann. Konzentriert er sich 1 Runde lang und opfert er **1 AP**, kann er eine Serie kurzer, **30 m weit** reichender *Windstöße* in die Richtung schicken, in die er die Klinge hält. Kerzen in Windrichtung verlöschen, wenn sie nicht durch ein Hindernis geschützt sind. Fackeln gehen mit einer Chance von **50%** aus. Gaswolken wie *Todeshauch* und leichte Gegenstände wie Papierstücke oder Federn werden weggeblasen. Gegen den Wind auf den Klingenträger oder seine in bis zu 3 m Entfernung stehende Kameraden gerichtete Fernkampfangriffe erhalten **-4** auf den EW:Angriff. Der Wind schläft ein, wenn der Klingenträger sich erneut eine Runde lang auf seine Waffe konzentriert und **1 AP** opfert.

Der zweite Funktionskreis

Der zweite Funktionskreis bezieht seine Kraft aus der zweiten Rune der Klinge. Die neuen Möglichkeiten dieses Funktionskreises erschließen sich einem Klingenträger erst dann, wenn er in eine wirklich besondere Kampf-Stresssituation gerät, wie es z.B. der *Kampf um Iremsrod* darstellt. Außerdem muss er mindestens den Grad 5 erreicht und zu einem erfahrenen Kämpfer geworden sein. Dem Träger offenbart sich dann eine weitere besondere Eigenschaft mit Bezug zum jeweiligen Element der Klinge. Ab diesem Zeitpunkt hat der Träger intuitiv das Wissen, wie und wann er diese neue Eigenschaft seiner Klinge nutzen kann. Von Klinge zu Klinge ist dies:

Der Träger von **Feuermal** kann bei gezogenem Schwert nach zwei Runden Konzentration, die ihn **6 AP** kostet, einen kleinen



Funken innerhalb weniger Augenblicke zu einem größeren Feuer wachsen lassen, das eine Fläche von bis zu **2 m Umkreis** in bis zu **30 m** Entfernung einnimmt, ohne Brennstoff zu benötigen. Die Flammen brennen durch die Klingensmagie **2 min** lang. Leicht entzündliches Material (trockenes Holz, Pergament, Öl usw.) fängt Feuer und brennt auch nach Ende der Klingensmagie weiter. Die Flammen sind etwa kniehoch. Wesen, die das Feuer durchqueren oder sich darin aufhalten, erleiden **1W6-1** Feuerschaden pro Runde. Entsteht das Feuer am Aufenthaltsort eines Wesens, so kann es aus dem betroffenen Bereich herausspringen, ohne Schaden zu erleiden, wenn ihm ein **WW:Resistenz** gelingt. Geister und Feuerelementare sind immun gegen diese Flammen. Mit der Klingensmagie kann man auch alle normalen Feuer in 2 m Umkreis einer bis zu 30 m entfernten Stelle augenblicklich löschen. Ausgenommen davon sind nur magische Feuer und extrem heiße Feuerquellen (Lava, Zauberoil usw.).

Berührt der Träger von **Steinherz** **20 sec** lang unter Konzentration mit seiner Klinge einen Kubikmeter Erde bzw. Felsen, kann er diesen Bereich in Felsen bzw. Erde umwandeln (also in das jeweils andere Material). Bei der Bestimmung des Kubikmeters an Material darf als Faustformel die Höhe, Breite bzw. Länge höchstens das Vierfache der kleinsten Dimension betragen - ein Bereich von 2 Meter Höhe \times 1 Meter Länge \times 0,5 Meter Breite ist also gerade noch zulässig. Dieser **Erdwandlung** genannte Vorgang kostet **6 AP**. Der verzauberbare Bereich umfasst auch künstlich bearbeitetes Material (z. B. Mauerwerk). Ist dabei dieser Bereich selbst magisch oder wird er durch Magie geschützt, muss dem Träger ein **Zauberduell** gelingen. Wird mit Hilfe der Klinge ein Mauerteil eines Gebäudes in Erde verwandelt, so stürzt es im Normalfall nicht ein - die Erde ist so dicht gepackt, dass sie dem Bau genügend Stabilität verleiht, solange man sie nicht wegschaufelt.

Konzentriert sich der Träger von **Wasserläufer** bei gezogener Klinge **20 sec** lang, ist es ihm oder einer Person, die er mit seiner Klinge berührt, möglich, 10 min lang über Wasser zu schreiten, wobei diese Art von Klingensmagie den Klingenträger **4 AP** kostet. Er bewegt sich dabei aber maximal mit **B/2**. Will er bei Wellengang mit normaler Geschwindigkeit über Wasser gehen, so muss er jede Runde einen **PW:Gewandtheit** bestehen, um nicht hinzufallen. Bei starker Brandung oder aufgewühlter See erhält er Zuschläge bis zu **+40** auf seinen Prüfwurf. Misslingt der Prüfwurf, so fällt der von der Runenklinge Berührte ins Wasser, und die Wirkung der Klingensmagie endet augenblicklich.

Konzentriert sich der Träger von **Wirbelwind** bei gezogener Klinge **20 sec** lang, ist es ihm oder einer Person, die er mit seiner Klinge berührt, möglich, 2 min lang langsam über Luft wie über normalen Erdboden zu schreiten, wobei ihn diese Art der Klingensmagie **4 AP** kostet. Er bewegt sich dabei aber maximal mit **B/2** und kann keine großen Höhenunterschiede überwinden. Das Ziel seines Luftlaufes darf höchstens 2 m höher oder 5 m tiefer als der Ausgangspunkt liegen. Die Klingensmagie wird üblicherweise eingesetzt, um eine Schlucht zu über-

queren oder von einem Dach zum nächsten zu gelangen. Will der Klingenträger mit normaler Geschwindigkeit über Luft gehen, so muss er einen **PW:Gewandtheit** bestehen, um nicht durch den Luftwiderstand ins Stolpern zu geraten und hinzufallen. Bei starkem Wind erhält er Zuschläge bis zu **+40** auf seinen Prüfwurf. Misslingt der Prüfwurf, so endet die Wirkung der Klingensmagie augenblicklich, und der Klingenträger stürzt ab.

Schwertgebundenheit

Mit der Elemente Kraft der Runenklingen werden uns verteidigen die Schwertgebundenen.
Durch ihr Blut eins mit ihren Klingen werden sie uns schützen mit ihrem Blut vor Dunkel und Dämonengeschleiß.

Mit dem zweiten Funktionskreis einher geht die einfache **Schwertgebundenheit**. Sie bezieht ihre Kraft aus der vierten Rune auf der Klinge. Diese Schwertgebundenheit hat eine entscheidende Voraussetzung. Der Träger einer Klinge muss sich mit seinem Blut mit seiner Klinge verbunden haben. Dies kann sowohl gewaltsam geschehen, z.B. im Verlauf eines Kampfes bei dem etwas Blut des Klingenträgers die Klinge benetzt (also unabsichtlich als Folge einer Verletzung des Klingenträgers), als auch willentlich vom Träger herbeigeführt werden, indem er freiwillig etwas von seinem Blut über die Klinge träufelt. Das Blut des Klingenträgers wird von der Klinge förmlich aufgesaugt. Die maximalen Lebenspunkte des Klingenträgers verringern sich dauerhaft um **-1**. Dabei tritt dieser nachteilige permanente LP-Verlust für den Klingenträger aber nur ein, wenn er die Klinge nicht am Körper mit sich führt. Solange er sie jedoch bei sich trägt - sei es in einer Schwertscheide, am Waffengurt, auf dem Rücken oder in der Hand -, behält er dagegen sein ursprüngliches LP-Maximum. In beiden Fällen hat es für den Abenteurer die gleichen Folgen:

- Der Träger hat nun mit dem Schwert ein direktes Blutsband geknüpft. Ist er von seinem Schwert getrennt, spürt er bis auf den Meter genau, wie weit die Klinge von ihm entfernt ist. Auch kann er bis auf einen Winkel von 5 Grad genau bestimmen, in welcher Richtung sich die Klinge von seinem Standpunkt aus befindet. Will ein Klingenträger den Aufenthaltsort seiner Klinge erspüren, kostet ihn dies **1 AP**.
- Durch die Schwertgebundenheit erhöht sich die Treffsicherheit der Klinge. Der magische Bonus für Angriff wächst um **+1**, und die Klinge wird zum **Langschwert***(+2/+1).

Durch sein Blutopfer ist beim Träger der Luftklinge die einfache Schwertgebundenheit von Beginn an gegeben (s. *Finstermal*, S. 152). Die anderen Träger erreichen diese Gebundenheit an ihre Klinge erst, wenn die genannten Bedingungen erfüllt sind.



Der dritte Funktionskreis

Die Möglichkeiten des dritten Funktionskreises beziehen ihre Kraft aus der dritten Rune der Klinge. Der Klingenträger muss mindestens den für Grad 7 nötigen Erfahrungsschatz gesammelt haben, damit sich ihm die Möglichkeiten des dritten Funktionskreises seiner Runenklinge offenbaren:

Der Träger von **Feuermal** ist nun in der Lage, einen **12 m** durchmessenden Kreis aus **6 m** hohen Flammen um sich herum zu erschaffen. Dazu muss er seine Klinge in der Hand halten und sich einmal langsam um sich selbst drehen. Während dieser Drehung entsteht entsprechend zur Drehbewegung ein Ring aus Feuer um den Klingenträger herum. Die komplette Drehung dauert **20 sec**. Diese Form von Klingensmagie kosten den Träger **4 AP**. Die Flammen entstehen langsam genug, so dass auf dem Kreisrand stehende Personen rechtzeitig vor- oder zurücktreten können, ohne in das Feuer zu geraten. Der **Feuerring** bleibt 30 min bestehen. Er bewegt sich nicht mit dem Klingenträger mit, der Träger kann sich aber frei innerhalb dieses Ringes bewegen und handeln. Im Inneren eines Gebäudes reichen die Flammen nur bis zu den räumlichen Begrenzungen durch Mauerwerk und Decke (in einem abgeschlossenen kleineren Raum verläuft das Feuer also entlang der Wände bis zur Decke). Bestehen jene aus brennbaren Material (z.B. Holz), beginnen sie je nach Beschaffenheit nach 10-20 min zu brennen. Personen, die einen bestehenden Feuerring durchqueren, erleiden **1W6** schweren Feuerschaden.

Bei gezogener Klinge kann der Träger von **Steinherz** von seinem Standpunkt nach **30 sec** Konzentration eine Welle durch Erde und Fels erzeugen, die ihn und alle Wesen und Gegenstände in **3 m Umkreis** zum Klingenträger ähnlich wie einen Wellenreiter 1 Stunde lang transportiert, wenn er **9 AP** für die Klingensmagie aufwendet. Die Welle bewegt sich mit B24 in die einmal durch die Ausrichtung der Klinge vorgegebene Richtung. Eine Richtungsänderung ist nicht möglich. Auf der Erd- oder Felswelle „reitende“ Personen können vorzeitig abspringen, müssen aber einen PW:Gewandtheit würfeln, bei dessen Misslingen sie hinfallen und **1W6 AP** verlieren. Die Welle erstreckt sich vom Klingenträger aus nach beiden Seiten um jeweils 10 m quer zur Bewegungsrichtung. Wird ein Wesen von den Wellenausläufern getroffen, so muss es einen PW:Gewandtheit machen. Misslingt der Wurf, stürzt es und verliert **2W6 AP**. Gebäude werden nicht beschädigt, wenn sie von den Ausläufern einer Erdwelle angehoben werden. Prallen der Klingenträger oder andere Wellenreiter gegen ein Gebäude, einen Baum oder ein ähnliches Hindernis, so erleiden sie **2W6** schweren Schaden. Die Erdwelle kann vorzeitig zum Stillstand gebracht werden, wenn sich der Klingenträger 30 sec lang darauf konzentriert.

Bei gezogener Klinge von **Wasserläufer** kann der Klingenträger nach **20 sec** Konzentration und Kosten von **5 AP** im **Umkreis von 500 m** eine dichte Nebelbank schaffen, innerhalb der die Sichtweite tagsüber 10 m und nachts 3 m beträgt und in der Geräusche jeweils nur so halb so weit tragen. Der Nebel

wirkt natürlich, kann aber zu ungewöhnlichen Jahreszeiten oder an ungewöhnlichen Orten Verdacht erregen. Er löst sich nach **1W6** Stunden von alleine auf.

Bei gezogener Klinge kann der Träger von **Wirbelwind** augenblicklich für die Zeitspanne von **1 min** die Kraft des Elements Luft in seiner Klinge sammeln, die dabei leicht bläulich zu schimmern beginnt. Dieses Kraftsammeln kostet ihn **6 AP**. Kann der Klingenträger innerhalb der Zeitspanne einen Gegner mit der Klinge treffen oder einen nicht verankerten Gegenstand berühren, so wird das Ziel der Klingensmagie für einen Augenblick schwerelos und erhält einen kräftigen Impuls vom Klingenträger weg. Für einen Außenstehenden sieht dies so aus, als ob der Getroffene von einem starken Wind von den Füßen gerissen und hinweg geweht wird. Die Kraft von **Wirbelwind** reicht nur aus, um Wesen und Gegenstände bis zu einem Gewicht von **500 kg** zu bewegen. Dies reicht für Oger oder Tiger aus, nicht aber für Riesen oder Elefanten. Solche größere Wesen sind aber durch die Wucht des magischen Impulses für eine Runde so verblüfft, dass sie verwirrt auf ihren nächsten Angriff verzichten. Geister und andere körperlose Wesen sind immun gegen diese Klingensmagie. Opfer des Zaubers werden **15 m weit** vom Klingenträger weg geschleudert, wenn sie nicht vorher schon auf ein Hindernis treffen, und liegen anschließend am Boden. Sie erleiden **1W6+1** schweren Schaden (**2W6+2** beim Aufprall auf ein massives Hindernis) gegen den Rüstung schützt. Gelingt dem Opfer sein **WW:Resistenz**, so halbiert dies den Schaden, da es den Fall zum Teil kontrollieren kann. Steht ein anderes Wesen in der Flugbahn des Betroffenen, so kann es ihm mit einem **PW+30:Gewandtheit** ausweichen. Misslingt dieser Wurf, so verliert das eigentliche Opfer der Klingensmagie **2W6+2 LP und AP** (halbiert bei gelungenem WW:Resistenz) während das im Weg stehende Wesen durch den Aufprall selbst **1W6+1** schweren Schaden erleidet und ebenfalls zu Boden geht. Werden Gegenstände durch die Klingensmagie bewegt, hängt es von ihrer Zerbrechlichkeit ab, ob sie beschädigt werden. Befindet sich ein Wesen in der Flugbahn von Gegenständen, so hat dies dieselben Auswirkungen wie bei einem durch die Klingensmagie fortgewehten Wesen.

Klingenmeisterschaft

Die Klingenmeisterschaft ist letztlich der Vollzug der **meisterlichen Schwertgebundenheit** und ist an die fünfte Rune der Klinge gebunden. Mit der Vollendung der Schwertgebundenheit werden die Blutsbande zwischen Klinge und Träger vollkommen. Die Meisterschaft über seine Runenklinge kann ein Träger erst erreichen, wenn alle drei Funktionskreise sich ihm offenbart haben, und wenn er so viel Erfahrung erlangt hat, wie für den Grad 8 benötigt wird. Zusätzlich muss der Träger einen Teil seiner Erfahrung in Höhe von **1000 EP** durch ein Blutopfer in die Klinge einfließen lassen, damit Klinge und Träger wirklich eins werden. Die meisterliche Schwertgebundenheit gewährt Folgendes:

Runenklingen - Die magischen Schwerter



- Die Waffe wird für den Träger nun zu einem **Langschwert***(+2/+2).
- Außerdem kann er die Klinge zu sich rufen, wenn sie sich in seinem Blickfeld befindet. Dies funktioniert wie der Zauber *Heranholen* (siehe *Klingensucher*, S. 158) und kostet den Klingenträger pro Anwendung **1 AP**.

Mit der meisterlichen Schwertgebundenheit einher geht der höchste Grad an Vertrautheit mit der Klinge, der sich in der Beherrschung der Meisterfähigkeit einer Waffe ausdrückt, die vor allem für die Anwendung während einer Schlacht geeignet ist. Für die einzelnen Runenklingen handelt es sich um folgende Auswirkungen:

Der Träger von **Feuermal** kann bei gezogener Klinge seine Klinge eine selbst auf dem Schlachtfeld von allen gut zu hörende Melodie ertönen lassen. In **100 m Umkreis** weckte die Melodie in allen verbündeten Wesen **30 min** lang die wilde Angriffslust des Feuers, was sich in einem Zuschlag von **+2** auf den **Angriff** und **+1** auf **Schaden** ausdrückt. Die Klingensmagie erfordert **30 sec** Konzentration und kostet den Klingenträger **12 AP**.

Der Träger von **Steinherz** kann bei gezogener Klinge in **100 m Umkreis** in den Herzen der verbündeten Wesen die Standhaftigkeit der Erdenkraft wecken, wenn er sich dazu **30 sec** lang konzentriert. Für **30 min** erhalten die Betroffenen einen Zuschlag von **+2** auf **WW:Abwehr**, **WW:Resistenz** und **EW:Moralwert**. Die Klingensmagie kostet den Klingenträger **12 AP**.

Bei gezogener Klinge von **Wassperläufer** kann der Träger der Klinge nach **30 sec** Konzentration es in bis zu **200 m** Entfernung in einem Bereich von **100 m Umkreis** aus heiterem Himmel **2 min** lang wolkenbruchartig regnen lassen. Innerhalb einer Runde ist Kleidung völlig durchnässt, Bogen- und Armbrustsehnern sind unbrauchbar, und der Boden verwandelt sich in eine Schlammlandschaft, in der ein Vorwärtskommen nur noch mit **B/2** möglich ist. Der zermürbende Regen reduziert die Moral betroffener feindlicher Einheiten (**-2** auf **EW:Moralwert**) - allerdings gelten diese Nachteile auch für befreundete Einheiten, welche in den Bereich des Wolkenbruchs geraten. Die Klingensmagie kostet den Klingenträger **12 AP**.

Nachdem er sich **30 sec** konzentriert hat, kann der Träger von **Wirbelwind** bei ausgestreckter Klinge in bis zu **200 m** Entfernung für **2 min** unter freiem Himmel einen Wirbelwind entfachen. Dieser kreist in **6 m Umkreis** um ein Zentrum, das der Klingenträger mit **B6** pro Runde bewegen kann. Der Wirbelwind tobt bis in eine Höhe von 18 m und besitzt ein windstilles Auge von 3 m am Boden. Der Wirbel kann Bäume entwurzeln, baufällige Gebäude zum Einsturz bringen und natürlich Wesen schädigen. Wer in die Windzone gerät, muss einen **WW:Resistenz** bestehen, um nicht **1W6+1 m** weit in die Höhe ge-

rissen zu werden, bevor er zu Boden stürzt und entsprechenden Sturzschaden (siehe *Klingensucher*, S. 132) erleidet. Geister und andere körperlosen Wesen sind immun gegen diesen Wind. Die Klingensmagie kostet den Klingenträger **12 AP**.

Macht über die Hohlmenschen

Hohlmenschen aus der unbeendeten Schlacht, ohne Ruh und ohne Rast ziehen sie einher.
In den uralten Kampf greifen sie ein,
wenn Meisters Klingenruf sie dreimal zwingt.

Neben der Meisterfähigkeit gibt es noch einen besonderen Preis für den ersten Klingensmeister unter den Klingenträgern. Er hat Macht über die Hohlmenschen von Vesternessee erlangt! Dieser spezielle Preis ist dabei weniger einer der magischen Eigenschaften einer Runenklinge, sondern Folge des von Saron Neragal einst über die Toten eben jener Schlacht, die du ja aus dem einleitenden Comic zur Runenklingen-Saga her kennst, verhängten Fluches. Der Fluch lautet dabei im Wortlaut (vergleiche *Finstermal*, S. 50/51):

„Ihr sollt wandeln solange ohne Rast, ohne Ruhe und ohne Gestalt sowie dreimal dienen einem Klingenmeister, bis er entbindet euch von Schicksals Los auf immerdar!“

Es geht hier um die so genannten Hohlmenschen, eine besondere Form von Geisterwesen, denen die Abenteurer während *Wolfswinter* (vgl. S. 128/129) sogar persönlich schon einmal begegnet sein können. Über die Hohlmenschen wissen die Gefährten bisher dies (vgl. *Wolfswinter*, S. 92/93):

Bei den Hohlmenschen handelt es sich um unsichtbare Geister der Gefallenen einer großen Schlacht, die während des Kriegs der Magier in den Gwinel-Bergen geschlagen wurde. Daher machen sie in erster Linie die albischen Nordmarken, aber auch die angrenzenden clanngadarnischen Gebiete unsicher. Hohlmenschen existieren nur, wenn sie Kleidung oder besser noch Rüstungen anlegen können. Um Waffen führen zu können, brauchen sie auf jeden Fall Handschuhe aus Stoffstreifen, Metall oder Leder. Mit Schilden können sie dann auch ihre Abwehr verbessern. Für einen zufälligen Beobachter sieht es so aus, als ob eine leere Robe oder eine leere Rüstung schwertschwingend auf ihn zukäme.

Hohlmenschen raunen blechern und können sich so verständlich machen. Und sie sollen auch schon in den Dienst gewissenloser Menschen getreten sein. Vor allem sind sie aber bekannt dafür, dass sie einsam gelegene Gehöfte und kleine Reisegruppen überfallen und ausplündern. Bisher war es trotz erheblicher Anstrengungen nicht möglich, die Geisterwesen zu vernichten. Passende Kleidung vorausgesetzt, nehmen sie nach einiger Zeit wieder Gestalt an, selbst wenn ihre Rüstung

Runenklingen - Die magischen Schwerter



im Kampf zerstört worden ist. Was die Hohlmenschen antreibt oder sie an diese Welt bindet, bleibt rätselhaft.

Aufgrund des von Saron verhängten machtvollen Fluchs, dem die Hohlmenschen überhaupt ihre Existenz verdanken, ist jeder von ihnen dem ersten Klingenmeister unter den Klingenträgern dreimal zur Gefolgschaft verpflichtet und muss seinem Befehl gehorchen. Es dürfte klar geworden sein, dass einem „wahren Klingenmeister“ in dieser Hinsicht große Macht zuffällt (vgl. *Finstermal*, S. 50/51).

Damit du in eigenen Abenteuern, wenn du magst, die Handlung rund um die Hohlmenschen selbst weiterspinnen kannst, geben wir dir die Spieldaten der Hohlmenschen als Geisterwesen beispielhaft in Form von drei Typen in Abhängigkeit der getragenen Rüstung wieder.

Spieldaten Hohlmenschen

ungerüstet (Grad 1 - EP 1):

7 AP - OR - St 30, Gw 50, B24

Angriff: Waffe+5, eventuell Schild+1 - Abwehr+11, Resistenz+13

mit Kettenrüstung (Grad 4 - EP 3):

27 AP - KR - St 60, Gw 50, B24

Angriff: Waffe+8 (SchB+2), eventuell Schild+3 - Abwehr+13, Resistenz+15

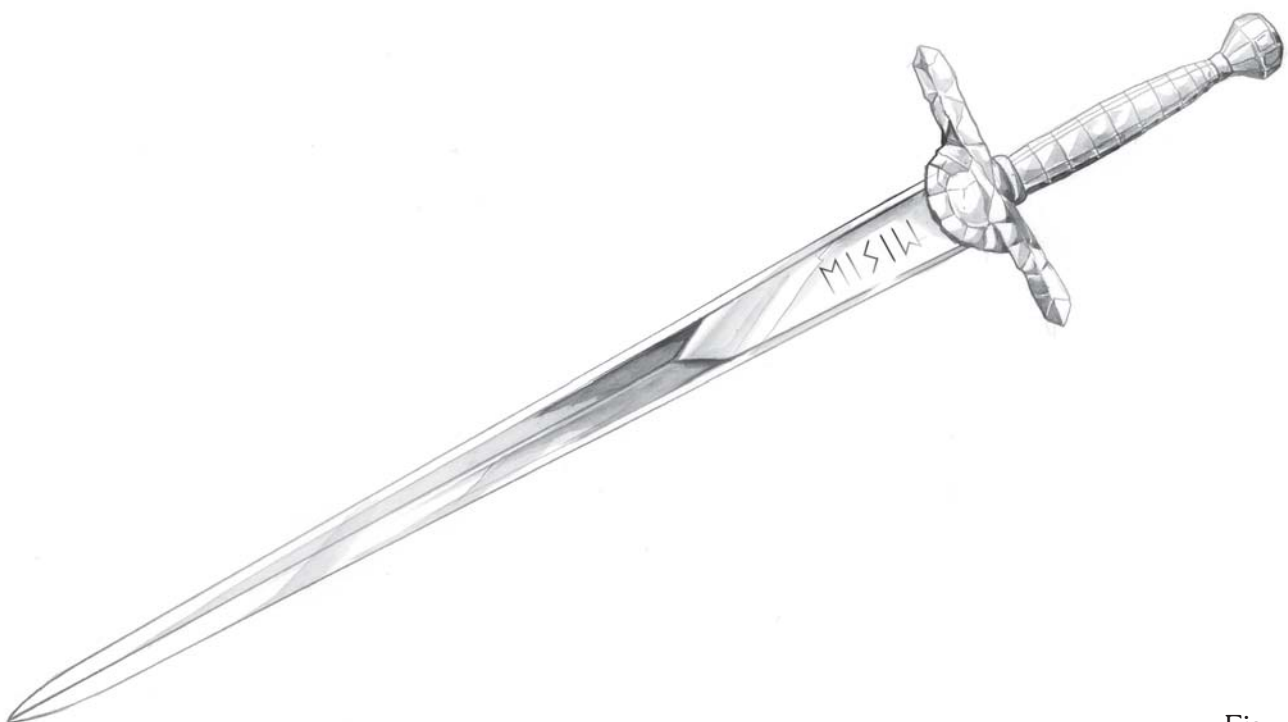
mit Vollrüstung (Grad 6 - EP 5):

40 AP - VR - St 80, Gw 60, B24

Angriff: Waffe+10 (SchB+3), eventuell Schild+4 - Abwehr+14, Resistenz+16

Besonderes (gilt für alle Hohlmenschen): Die Rüstklasse der Hohlmenschen variiert von OR bis VR; sie schützt nicht vor Treffern, sondern erhöht, je besser sie ist, Grad und AP; der Träger einer Runenklinge wird von den Hohlmenschen nicht angegriffen.

Um einen Hohlmenschen zu besiegen, muss im Prinzip die Rüstung des Geisterwesens im Kampf zerstört werden. Daher können diese Geisterwesen mit normalen Waffen bekämpft werden, jedoch besitzen sie umso mehr AP, je besser sie gerüstet sind. Aufgrund der Gefährlichkeit der Rüstung spiegelt sich auch eine Art Hierarchie unter den Hohlmenschen wieder, da die fähigsten Hohlmenschen sich die besten Rüstungen sichern. Letztlich gibt die Rüstungsqualität dabei die rüstungseigenen Strukturpunkte wieder, die bereits in die Anzahl der AP eingeflossen sind. Weitere Auswirkungen für den Kampf hat dies jedoch nicht. Ist die Rüstung eines Hohlmenschen zerschlagen worden, muss er sich wieder eine neue Kleidung bzw. eine neue Rüstung suchen. Von ihrem Schicksal können die Geister nur erlöst werden, wenn sie entweder einem wahren Klingenmeister oder dem Dunklen Meister Saron Neragal dreimal zu Diensten waren. Letzterer benötigt zum Glück aber alle fünf (!) Runenklingen, um sie durch Finstermale zu pervertieren und sich so unrechtmäßig den Status eines Klingenmeisters und die damit verbundene Macht über die Hohlmenschen anzueignen.



Runenklingen
- Die magischen Schwerter



Feuermal



Steinherz

Runenklingen
- Die magischen Schwerter



Wasserläufer



Wirbelwind