



## Tod einer Spielerfigur

Die Ereignisse um die Rätsel der Runenklingen sind gefährlich. Der Tod auf *Midgard* macht auch nicht vor Klingensuchern halt. Zwar gehört der Tod einer Spielerfigur nicht zum Alltag auf der Spielwelt, doch er ist Teil des Spiels. Wenn ein Abenteurer nicht mehr rechtzeitig durch Heilzauber oder -tränke gerettet werden kann und seine Lebenspunkte (LP) unter 0 bleiben, ist diese Spielerfigur gestorben. Den betroffenen Spieler wird dieses Ereignis nicht erfreuen. Sein ihm lieb gewordener Abenteurer ist nicht mehr. Zudem steht er ab diesem Moment im Spiel ohne Figur da. Aber er muss deswegen nicht gleich den Kopf hängen lassen. Er selbst ist als Spieler noch lange nicht aus dem Spiel und kann weiterspielen.

Damit der Spieler schnell wieder in das Spiel einsteigen kann, ist allerdings der Spielleiter gefordert. Um den betroffenen Spieler nach dieser besonderen Spielsituation wieder schnell ins Spiel zurückzuholen, gibt es zwei Möglichkeiten.

**Einsatz von Nichtspielerfiguren:** Der betroffene Spieler kann schnell und unproblematisch in die Rolle einer Nichtspielerfigur schlüpfen, die im Abenteurer eine Rolle spielt. Hier wird der Spielfluss für alle Spieler nicht zu sehr unterbrochen, und das eigentliche Rollenspiel kann zügig wieder aufgenommen werden.

Für diesen Fall enthält das Spielbuch *Wolfswinter* drei ausgearbeitete Nichtspielerfiguren. Auf MIDGARD-ONLINE finden sich dazu auch die passenden Datenblätter zum Download. Der Spieler kann so die Rolle der Waldläuferin **Myriel**, welche die Gruppe in *Wolfswinter* von Anfang an begleitet, oder des Druiden **Haern**, der zu Beginn der Handlung in Morvill weilt, übernehmen. Da Myriel von Anfang an mit von der Partie ist, kann sie jederzeit übernommen werden. Hier muss man sich nicht erst überlegen, wie die Elfenwaldläuferin zur Gruppe stößt.

Soll Haern dagegen von einem Spieler übernommen werden, muss sich der Spielleiter Gedanken machen, wie der Druide zum Aufenthaltsort der Gruppe gelangen kann. Er könnte zum Beispiel bei seinen Wanderungen in freier Natur „zufällig“ auf die Abenteurer treffen, oder er befindet sich auf der Rückreise von einem Auftrag, den er für seinen Vater oder für Nervan erledigt hat.

Da beide Nichtspielerfiguren den Gefährten hinlänglich bekannt sein dürften, können sie vom Spielleiter auch leicht in die Gruppe eingeführt werden. Beide werden von den etab-

lierten Klingensuchern akzeptiert werden - man kennt sich ja bereits.

Im späteren Verlauf der Handlung von *Wolfswinter* ist es noch möglich, den Schamanen **Cynyr** zu befreien. Ab dieser Spielsituation bietet sich auch an, diese Nichtspielerfigur durch einen Spieler zu besetzen. Cynyr kann sich direkt nach seiner Befreiung der Gruppe anschließen, oder ihr später auf der Reise nach Norden jederzeit begegnen.

**Einsatz freier Spielerfiguren:** Vermutlich wurden nicht alle sechs Spielerfiguren aus dem Band *Klingensucher* besetzt. Auch diese Abenteurer können noch verspätet zur Gruppe stoßen. Da die Figuren einander zum Teil schon in ihrer Vergangenheit begegnet sind, dürfte ein etabliertes Gruppenmitglied für den Neuankömmling bürgen können. Sollte das nicht der Fall sein, kann Nervan der Gruppe versichern, dass es keinen Grund zum Misstrauen gibt.

Es ist gar nicht so schwer, der besonderen Spielsituation *Tod einer Spielerfigur* zu begegnen. Beide Möglichkeiten kann der Spielleiter übrigens auch nutzen, um neu hinzugekommene Mitspieler ohne großes Dazutun in die Handlung einzuführen - die Spieler müssen sich lediglich mit dem Spielerbogen zur betreffenden Figur vertraut machen und können dann gleich im Spiel loslegen.

In Rahmen von RUNENKLINGEN kann allerdings noch ein ganz besonderes Problem eintreten. Es kann zum **Tod eines Klingenträgers** kommen. In diesem Fall ist diese spezielle Klinge für eine Zeit herrenlos und lediglich ein magisches Langschwert\*(+1/+1). Sie wird sich aber nach einer vom Spielleiter festzulegenden Zeit einen neuen Träger aus dem Kreis der Gruppe erwählen. Warum das so ist, bleibt erst einmal ein Rätsel, das aber im dritten Spielband *Finstermal* gelüftet wird.

Auf jeden Fall sollte der Spielleiter den Spielern, die ihre Figur verloren haben, oder neuen Spielern ein Mitspracherecht einräumen; sie können sich aussuchen, welche der verfügbaren Nichtspielerfiguren oder Spielerfiguren sie übernehmen wollen. Schließlich müssen sie sich mit dieser Rolle anfreunden können. Dabei sollte man daran denken, dass das Geschlecht der Figuren austauschbar ist. Bei Myriel und Haern, die den Spielern schon vorher begegnen, ist das zwar kaum möglich, aber wenn im Kampf mit den Ogern ein Klingensucher stirbt und eine Spielerin Cynyr übernehmen möchte, dann kann aus ihm auch die Schamanin Cynwen fer Clai werden.