

Finsterland

DER DRAMATISCHE EINSATZ DER TOD-PUNKTE

von Georg Pils mit Dank an Roger Lewin und die Teilzeithelden

Rein mechanisch sind Tod-Punkt eine Möglichkeit, eine einmal erschaffene Figur länger zu verwenden, auch wenn sie sterben würde. Der Sinn dahinter ist, dass die Spieler und Spielerinnen Risiken eingehen können und ihre Charaktere aufs Spiel setzen können, ohne gleich mit der kalten Gewissheit des Todes konfrontiert zu sein. Gleichzeitig wird der Spielleiter nicht unter Druck gesetzt, Würfe zu manipulieren oder gar jemanden zu bevorzugen.

Einige Organisationen geben mechanische Effekte, wenn ein Tod-Punkt verloren wird. Man kann sie aber auch abseits davon für dramatische Elemente des Spiels einsetzen.

TOD-PUNKTE VERLIEREN ODER RETTEN

Beide Fälle können in die Erzählung eingebaut werden. Sollte man im Kampf einen Tod-Punkt verlieren, könnte der Charakter bewusstlos werden. Er könnte aber auch unter einem Teil der „Kulisse“ eingeklemmt sein und nicht mehr mitkämpfen können. Weitere Möglichkeiten wären, dass der Charakter eine schwere Verletzung davon trägt von der er sich erst nach einigen Tagen einigermaßen erholt hat. Das ist besonders dann sinnvoll, wenn nach der Kampfszene einige Zeit vergeht. Auf jeden Fall sollte der Charakter danach gründlich geschunden sein und einige Zeit brauchen, um wieder gänzlich fit zu sein. Regeltechnisch hat das natürlich keinen zusätzlichen Effekt, es geht nur um die Darstellung.

Wird der Tod-Punkt dann gerettet, blieb eine Kugel in einem Feuerzeug stecken oder der Gegner verfehlte eine Ader nur knapp. Der entscheidende Punkt dabei ist, dass die Rettung Glückssache ist und dadurch schwere Verletzungen verhindert worden sind.

Außerhalb des Kampfes ist man bei der Inszenierung natürlich freier. Stürze aus großer Höhe können entweder in Wasserfällen (Tod-Punkt verloren) oder an hervorstehenden Ästen (Tod-Punkt gerettet) enden. Genauso kann man in letzter Sekunde aus einem brennenden Haus fliehen oder erst nachher aus den Trümmern gerettet werden. Hier sollte man als Spielleiter eine entsprechende Geschichte servieren oder sie mit den Spielern und Spielerinnen erfinden.

PERMANENTE EFFEKTE VERLORENER TOD-PUNKTE

Wer einen Tod-Punkt im Rahmen einer Verletzung verliert, könnte das verletzte Körperteil einbüßen. Es würde dann während der Rekonvaleszenz durch eine Machina ersetzt werden. Der Charakter behält dieselben Werte und Fähigkeiten, aber er hat ab nun eine Prothese.

Andernfalls könnte der Charakter durch hartes Training in der Lage sein, sein Defizit auszugleichen und trotz seiner Einschränkung genauso gut wie vorher zu sein. Bei übernatürlichen Charakteren bietet es sich an, dass durch die Verletzung neue, mystische Fähigkeiten aufgetreten sind, die den Schaden kompensieren.

All das ist nicht notwendig, kann aber den Charakteren zusätzliche Unverwechselbarkeit verleihen. Das nötige Training kann natürlich auch in einer Nebengeschichte inszeniert werden.

Interessant sind Fälle, in denen der Charakter tot sein müsste, es also keine Chance gibt, die Sache zu überleben, auch wenn der Tod-Punkt gerettet wurde. Hier sollte man akzeptieren, dass die Figuren nicht in einem „wirklichen“ Umfeld unterwegs sind, sondern Teil einer Geschichte sind. Ihre Erlebnisse gehorchen nicht unbedingt den Naturgesetzen. Vielmehr ist die narrative Wucht entscheidend. Daher kann man normalerweise tödliche Unfälle auch durch unrealistische Ereignisse oder schieres Glück abfangen.

Wenn die Sache wirklich auf keine Kuhhaut draufgeht, gibt es natürlich die Möglichkeit, den Charakter zu ersetzen, beispielsweise durch nahe Verwandte, Vertraute oder sogar einen Feind, der seine eigene Fehlleitung erkannt hat. In diesem Fall bleiben Werte und Fähigkeiten der Figur gleich, es ändern sich nur Name und Aussehen, eventuell auch die Persönlichkeit und die Manierismen.

Es gibt auch die Möglichkeit, den Charakter mit Zustimmung des Spielleiters und der Gruppe völlig zu verändern. Ein Beispiel wäre hier, dass eine Figur durch einen gescheiterten Zauber oder einen anderen magischen Effekt verwandelt wird und so neue Fähigkeiten erlangt, dabei aber nur knapp dem Tod entkommt. In diesem Fall könnte der Spieler oder die Spielerin die Figur völlig umstellen, um ihren neuen Fähigkeiten zu entsprechen.

TOD-PUNKTE-VERLUST BEI GEGNERN

Auch bei Gegnern gibt es manchmal Effekte beim Verlust von Tod-Punkten. Man kann aber auch narrativ weitere Verfeinerungen einbauen. Der Gegner könnte zurückgeworfen werden, Blut spucken, drohen oder gar ein Geheimnis offenbaren. Auch die eine oder andere Provokation wäre hier angebracht.

Auf jeden Fall sollte die Gruppe merken, dass ein Abschnitt des Kampfes beendet wurde. Um je mehr sie die Lebenspunktezahl des Gegners übertroffen hat, desto dramatischer sollte die Beschreibung sein. Das kann als Hilfestellung für die Abschätzung der Härte des Gegners dienen.

DER ENDGÜLTIGE TOD

Irgendwann kommt für jeden Charakter der Moment, in dem er gehen muss. Dieser endgültige Tod sollte nicht von einem schnöden Würfelwurf abhängig sein. (Es sei denn, man spielt eine extrem zynische, widerlich realistische Kampagne. Dann stirbt man für nichts. Meistens alleine. Im Regen.)

Der Abgang sollte gut inszeniert sein und für die Geschichte eine Rolle spielen. Ein paar letzte Worte sind immer okay. Pathos!

Ist diese Szene vorbei, sollte man sich überlegen, wie es für die Gruppe weitergehen soll. Selbstverständlich kann die Geschichte hier enden. Man lässt die vorhandenen Teile auslaufen und beginnt eine neue Story. Man kann aber auch eine neue Figur einbauen, die entweder die alte ersetzt, oder einen neuen Aspekt einfügt.

Auf jeden Fall sollte diese neue Figur in die Gruppe integriert werden und von allen Mitgliedern angenommen werden. Sie sollte auf jeden Fall genau so viele Erfahrungspunkte wie die Verstorbene haben. Ideal ist es, wenn die Figur schon vorher angekündigt und eingeführt wurde. Dadurch ist der Einstieg nicht so ruckartig und das Ganze läuft harmonischer.

Ein guter Spielleiter kann trotzdem immer wieder an die verstorbene Figur erinnern. Ein bisschen Trauer und Nostalgie kann nicht schaden.