

6 Tipps für den SC-Tod.

Spielercharaktere sterben.

Wenn sie es nicht tun würden, wäre das Rollenspiel fad und ohne Spannung. Seinen Charakter heil durch eine Vielzahl von Gefahren zu manövrieren oder ihn den Heldentod sterben zu lassen, gehört zu den reizvollen Aspekten des Hobbys Rollenspiel.

Der Tod eines Spielercharakters ist aber immer auch ein heikler Moment für den Spielleiter, weil viele Gefühle mit solchen Szenen verbunden sind. Probleme treten immer dann auf, wenn Spieler den Eindruck gewinnen, ihre Charaktere würden ungerechtfertigt ins Gras beißen oder hätten keine Chance gehabt, dem Tod von der Schippe zu springen. Als Spielleiter solltest du deswegen ein paar Strategien bereit halten, um solche heiklen Szenen gut zu meistern.

1. Kenne deine Spieler und ihre Charaktere

Als Spielleiter ist es nicht immer wichtig, zu wissen, was als Nächstes passiert. Das Improvisationstalent deiner Spieler sollte auch dich von Zeit zu Zeit ein bisschen überraschen. Trotzdem solltest du im Zweifelsfall immer die Kontrolle behalten.

Dazu gehört, dass du die Spieler und ihre Charaktere gut kennst - so bleibst du vor unangenehmen Überraschungen gut geschützt.

Wie ein Schachspieler solltest du als Spielleiter eine gute Chance haben, die nächsten Schritte deiner Spieler vorausszusehen. Dazu gehört nur ein wenig Erfahrung und ein bisschen intuitive Psychologie. Wenn ein neuer Spieler in die Gruppe kommt, dann frag ihn vor dem Spiel ruhig ein wenig aus. Was spielt er gerne? Worauf kommt's ihm beim Rollenspiel an usw.

Einerseits lohnt es sich, seine Spieler und ihre Bedürfnisse zu kennen, um die Abenteuer nach ihren Bedürfnissen zu gestalten. Andererseits bleibst du so vor Überraschungen bewahrt, die dich dazu zwingen, unüberlegt auf ihre Handlungen zu reagieren.

Außerdem musst du über die Spielercharaktere gut Bescheid wissen. Du musst ihre Stärken und Schwächen kennen und musst im Spiel auch wissen, wie stark sie verletzt sind, was du ihnen noch zumuten kannst oder ob sie vielleicht ein wenig Ruhe brauchen. So, wie der Musiker vor dem Konzert immer prüfen muss, ob sein Instrument vielleicht verstimmt ist, musst du als Spielleiter vor jeder neuen Szene auch über die Stärken und Schwächen der Spielercharaktere informiert sein.

Am besten, du verfolgst die Werte der Charaktere auf kleinen Karteikarten. So hast du immer schnell das Geschehen im Griff. Gerade der Schaden, den die Charaktere bisher erhalten haben, sollte dort verfolgt werden.

Nur wenn du die Spieler und ihre Charaktere gut kennst, kannst du es vermeiden, dass Spielercharaktere zufällig ins Gras beißen - ohne dass du das wolltest. Nichts verdirbt den Spielspaß für die ganze Gruppe so sehr, wie der "Randtod" eines Spielercharakters.

2. Gib dem Spieler das Gefühl, trotzdem gewonnen zu haben

Nicht immer bedeutet das Überleben eines Charakters seinen Sieg und sein Tod hat auch wenig damit zutun, dass sein Spieler verloren hätte.

Wenn du deinen Spielern das Gefühl geben kannst, dass ihre Charaktere ehrenhaft und als Helden gestorben sind, kann ihnen das mehr bedeuten, als feige geflohen zu sein. Lass die Barden von den Heldentaten eines Charakters singen, selbst wenn ihr Tod schon Jahre zurück liegt. Der Name des Charakters sollte in die Geschichte der Spielwelt eingehen. Kinder sollten seinem Vorbild als ehrenhafter Held nachstreben.

Welchen Weg du wählst, ist deinem Einfallsreichtum überlassen, aber lass die Spielercharaktere nie sang und klanglos sterben. Im Zweifelsfall sollte immerhin eine eindrucksvolle Beerdigung bei der Sache rausspringen.

3. Schaffe Anreize, neue Charaktere ins Spiel zu bringen

Wenn du öfter mal das Spiel wechselst oder eher Mini-Kampagnen und Einzelabenteuer anstatt langer, epischer Kampagnen leitest, dann ist es auch nicht so schlimm, wenn die Spieler öfter mal den Charakter wechseln.

Mach ein bisschen Werbung für die Vielzahl an Charakteren, welche das Regelwerk und die Spielwelt zulassen. Versuche in deinen Spielern ein bisschen Neugier auf andere Charaktere zu wecken. Wenn dir das gelingt, sehen deine Spieler vielleicht den Tod eines Charakters eher als Chance für einen Neubeginn, denn als Strafe oder Schicksalsschlag.

4. Tot ist tot, da helfen keine Pillen - oder doch?

Es hängt von deinem und dem Geschmack deiner Spieler ab, wie endgültig der Tod sein muss. Es gibt mehrere gute Wege, einen toten oder tot geglaubten Charakter wieder ins Spiel zu bringen. Manche Regelwerke sehen Möglichkeiten vor, um Spielercharaktere wiederzubeleben. Viel besser ist es aber, wenn du logische Gründe in der Geschichte findest, aus denen ein tot geglaubter Charakter doch noch weiter lebt.

Vielleicht konnte man seinen Tod ja nicht sehen? Wenn der Charakter von einem Steinschlag getroffen oder im Meer ertrunken ist, dann gibt es viele Möglichkeiten, sich plausible Rettungen auszudenken.

5. Lass Charaktere nie zur Strafe sterben

Auf jeden Fall solltest du es vermeiden, deine Spieler mit dem Tod ihrer Charaktere bestrafen zu wollen. Vielleicht bist du ja frustriert oder deine Spieler tun nicht, was du von ihnen erwartest. Meistens ist dies dann aber ein Problem, das sowohl bei dir als auch bei deinen Spielern liegt. Versucht das dann lieber gemeinsam zu klären und frage dich vor allem, was du falsch gemacht hast und was du besser machen kannst, um deine Spieler wieder in den Griff zu bekommen.

Die Charaktere umzulegen, ist kein guter Weg, denn mit neuen Charakteren werden die alten Probleme wiederkehren, wenn sie nicht gelöst wurden. Du verschärfst das Problem eher dadurch, dass deine Spieler durch den Tod ihrer Charaktere noch zusätzlich frustriert werden.

Möchtest du mit dem Tod eines Charakters deinen Spielern ihre Grenzen aufzeigen (was manchmal durch das Regelwerk ganz automatisch geschieht), dann kann das schon mal in Ordnung sein. Versuche aber zu vermeiden, die ganze Gruppe umzulegen und stelle sicher, dass alle durch den Tod auch wirklich was lernen.

Lass den betreffenden Charakter nicht nebenbei über die Klippe springen - mach seinen Tod groß! Inszeniere ihn als mächtiges Spektakel, sodass auch der letzte und unaufmerksamste Spieler merkt: "O-o, da haben wir was falsch gemacht!".

Aber auch solche "pädagogischen" Tode sollten nie zur Bestrafung gedacht sein, weil du als Spielleiter frustriert bist. Sieh sie lieber als Hilfe an, um den Spieler einen - wenn auch drastischen - Hinweis zu geben, dass sie auf dem Holzweg sind.

6. Verletzungen sind kein Ausweg

Manchmal versucht man als Spielleiter den Mittelweg zu gehen. Einerseits will man den Spieler bestrafen - sei es nun aus Frust oder aus anderen Motiven. Andererseits will man seinen Charakter aber auch nicht sterben lassen, weil einem das zu drastisch erscheint oder der Charakter allen ans Herz gewachsen ist oder weil du befürchtest, der Spieler kommt nie wieder usw.

Es ist in der Regel keine Lösung den Charakter zu verstümmeln, anstatt ihn sterben zu lassen, getreu dem Motto: "Du bist noch mal davon gekommen, aber dein Arm bleibt hier."

In Cyberpunk- und Science-Fiction-Welten, in denen Verstümmlungen eher eine Chance sind, den Charakter mit Hilfe von Prothesen ein bisschen aufzupolieren, mag dies nicht so sein. Aber in jeder halbwegs "realistischen" Umgebung und in den meisten Fantasy-Settings werden Spieler eher frustriert, wenn sie einen eingeschränkten Charakter spielen müssen.

Wer kann sich schon Indiana Jones mit Holzbein vorstellen?

7. Fazit

Der Tod eines Charakters ist kein Drama und sollte vor allem auch keine Seltenheit sein. Immerhin geht es im Rollenspiel um Abenteuer. Und zu denen gehört auch, dass man Risiken eingeht. Das Problem dabei ist nur, dass die meisten Spieler sich frustriert und gestraft fühlen, wenn ihre Charaktere sterben.

Wenn du es schaffst, den Tod eines Charakters so in Szene zu setzen, dass der betroffene Spieler für den Verlust seines Charakters einen entsprechenden Gegenwert erhält, kannst du dieses Problem umgehen.