

# *FIRE*

## Instant Action Roleplaying

Gewidmet all jenen, die die Entwicklung dieses wunderbaren Spiels motiviert und fortwährend unterstützt haben: Franziska-Maria, Jörg, Vanessa, Sven, Jürgen, Dennis, Martin, Sabine, Stephan, Tobias und all die, die ich leider wieder einmal vergessen habe zu erwähnen.



**Sie dürfen:**

- Den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen
- Bearbeitungen anfertigen

**Zu den folgenden Bedingungen:**

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers nennen.
- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen.** Wenn Sie diesen Inhalt bearbeiten oder in anderer Weise umgestalten, verändern oder als Grundlage für einen anderen Inhalt verwenden, dann dürfen Sie den neu entstandenen Inhalt nur unter Verwendung identischer Lizenzbedingungen weitergeben.
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, **mitteilen**.
- Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung des Rechteinhabers aufgehoben werden.
- **Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.**

Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

**Sämtliche nicht textlichen Inhalte dieses Dokuments sind nicht von der Creative Commons Lizenz betroffen, sondern unterliegen dem Copyright der jeweiligen Künstler.**

# Inhalt

<b>Sie dürfen:</b>	2
1 Einige Bemerkungen vorneweg	5
1.1 Was ist FIRE?	5
1.2 Warum FIRE?	5
1.3 Was ist fertig?	6
1.4 Anmerkungen zur Notation	6
2 Grundlagen	7
2.1 Genereller Ablauf des Spiels	7
2.2 Chips	7
2.3 Die Rolle von Spielern und Spielleiter	8
2.4 Spielmaterialien	8
2.5 Veto	8
3 Setting und Geschichte	10
3.1 Entwurf eines Settings	10
3.1.1 Weiterentwicklung des Settings im Spiel	10
3.2 Geschichte	10
4 Charaktere	12
4.1 Keinen Plan!	12
4.2 Konzept	12
4.3 Ausfüllen des Fragebogens	12
4.3.1 Ich heiÙe	13
4.3.2 Und ich bin	13
4.3.3 Man sieht mir sofort an, dass	13
4.3.4 Wer mich kennt, der weiÙ, dass	13
4.3.5 Niemand weiÙ über mich, dass	13
4.4 Diskussion der Fragebögen	13
4.5 Eigenschaften	13
4.5.1 Attribute	13
4.5.2 Fähigkeiten	14
4.5.3 Ausrüstung	14
4.5.4 Beziehungen	14
4.5.5 Eigenschaften konkretisieren	14
4.5.6 Schaden und Heilung	15
4.6 Foki	15
4.6.1 Abändern von Foki	15
4.6.2 Zählen der eingesetzten Foki	16
4.6.3 Umwandeln eines Fokus in eine Eigenschaft	16
4.7 Erfahrungen	16
5 Storyaufbau	18
5.1 Vor dem Beginn des Spiels	18
5.1.1 Setting festlegen	18
5.1.2 Charaktere definieren	18
5.1.3 Struktur der Geschichte bestimmen	18
5.2 Kapitel	18
5.3 Drama	18
5.4 Szenen	19
5.4.1 Szenen und Kapitel	19
5.4.2 Szenen definieren	20
6 Spielablauf , Konflikte und Erfahrungen	23
6.1 Vor Spielbeginn	23
6.2 Abarbeitung der einzelnen Kapitel	23
6.2.1 Die erste Spielszene	23
6.2.2 Vorstellung der Protagonisten	23
6.2.3 Ruhephasen innerhalb des Spiels	23
6.2.4 Übergang zum nächsten Kapitel	24

6.2.5	Die letzte Spielszene .....	24
6.3	Spielende .....	24
6.4	Konflikte.....	24
6.5	Einen Konflikt auflösen .....	24
6.5.1	Verteidiger und Aggressor .....	24
6.5.2	Ziele festlegen .....	25
6.5.3	Eingesetzte Eigenschaften festlegen.....	25
6.5.4	Die Opposition .....	25
6.5.5	Foki einsetzen .....	25
6.5.6	Erfolgschancen bestimmen.....	26
6.5.7	Probenqualität und Festlegung des Gewinners .....	26
6.6	Konflikte ausdehnen .....	27
6.6.1	Rollenwechsel und Aktionen.....	27
6.6.2	Schaden und Vorteil.....	27
6.6.3	Eigenschaften kaufen .....	28
6.6.4	Das Ende eines ausgedehnten Konflikts .....	28
6.7	Sich in die Konflikte anderer einmischen.....	28
6.7.1	Andere unterstützen .....	28
6.7.2	Voll in einen Konflikt eingreifen.....	28
6.8	Erfahrung sammeln.....	28
6.8.1	Die Mitspieler für ihre Handeln belohnen .....	29
7	Weitere Spielelemente und Spielvarianten.....	29
7.1	Kampagnenspiel.....	29
7.2	Gut gegen Böse – eine Spielvariante .....	29
8	Glossar .....	29

# 1 Einige Bemerkungen vorneweg

Das wichtigste zuerst:

Dies in ein **Konzeptdokument!**

Das hier vorgestellte Rollenspielsystem ist noch nicht ausreichend getestet und ändert sich oft, hin und wieder sogar in extremem Maße. Ebenso ist der Schreibstil dieses Dokuments salopp, kurz, manchmal unverständlich und oftmals grammatikalisch fragwürdig. Auch die freundlichen Hinweise des Rechtschreibkorrekturprogramms wurden, natürlich ganz im Sinne der künstlerischen Freiheit, an vielen Stellen geflissentlich ignoriert. Wenn Dich dies abschreckt, dann schau einfach beizeiten wieder vorbei, vielleicht gibt es dann eine aktuellere und lesefreundlichere Version dieser Regeln. Ansonsten viel Spaß beim Ausprobieren, ich freue mich auf Dein Feedback.

## 1.1 Was ist FIRE?

FIRE ist ein Regelwerk für cinematisches Rollenspiel. Es dient zur Realisierung von Szenarien, in denen temporeiche Geschichten im Stile großer Kinofilme oder actionreicher Fernsehserien kreierte werden sollen. Es wurde insbesondere auf spontane Runden oder Spiele mit sich untereinander unbekanntenen Gruppen (zum Beispiel auf Conventions oder Forentreffen) zugeschnitten, was sich hauptsächlich dadurch äußert, dass versucht wurde, die Einarbeitungszeit ins Spiel sowie die Notwendigkeit, Fakten bezüglich Setting und Story in Vorfeld festzulegen, so gering wie möglich zu halten. Im Normalfall sollte man eine Viertelstunde nachdem man sich zusammen gesetzt hat mit dem Spiel beginnen können. Sollten die Spieler die Regeln noch nicht kennen, so sollte deren Erklärung ebenfalls nicht mehr als 10 Minuten in Anspruch nehmen. Wie bei anderen Spielen auch ist es aber auch für FIRE erstrebenswert, dass zumindest der Spielleiter mit den Regeln vertraut ist. All dies bedeutet natürlich nicht, dass FIRE nicht auch für langfristig angelegte Kampagnenspiele angelegt ist. Ebenso wie die Vorbilder aus Film und Fernsehen ist es auch mit FIRE möglich, große Geschichten mit vielen Wendungen zu erleben.

FIRE liefert nicht nur ein schlankes Regelgerüst, um die Aktionen und Handlungen der Charaktere in Werte zu fassen, das Spiel enthält auch explizite Regeln, die den Verlauf der Geschichte und den Spannungsbogen steuern, um dem Spielleiter die Arbeit so einfach wie möglich zu machen.

FIRE unterscheidet sich aber auch in einigen Belangen von anderen Rollenspielen, denn ist vor allem darauf ausgelegt, Spieler wie Spielleiter beim Improvisieren zu unterstützen. Das bedeutet beispielsweise, dass es zu Spielbeginn kein festes Szenario, ja noch nicht einmal ein festes Setting gibt, sondern sich beides erst im Spiel entwickelt. Auch über die Charaktere ist zu Beginn des Spiels noch so gut wie nichts bekannt. Die unterschiedliche Facetten, Ansichten und Fähigkeiten der Protagonisten zeigen sich, ganz wie im Film, erst nach und nach im Spiel.

## 1.2 Warum FIRE?

FIRE entstand, weil mir *Liquid* als Standardsystem für cinematisches Rollenspiel in vielen Belangen nicht weit genug ging. *Liquid* als System enthält eigentlich nichts, was cinematisches Spiel wirklich aktiv unterstützt, außer reichlich Aufforderung zum Schummeln und ein relativ flottes Regelwerk. Beides kann ich aber auch bei unzähligen anderen Spielen finden (z.B. *nWoD*, *Savage Worlds*, *Cinematic Unisystem*, das zumindest einige Regelmechanismen für cinematisches Spiel enthält oder auch *Conspiracy of Shadows*, das zumindest eine Film- respektive Serienstruktur zu erreichen versucht) und möchte ich tatsächlich Geschichten spielen, die von ihrer Struktur her denen großer Filme ähneln, dann hilft mir so ein Regelwerk dabei nicht weiter. Das Optimum, was diese Spiele erreichen in aller Regel können, ist, nicht unnötig der cinematischen Action im Weg zu stehen. Dies war aber zumindest mir nicht genug.

Auf der anderen Seite haben wir Spiele wie *Prime Time Adventures*, die zwar Regelmechanismen für die Ablaufsteuerung von Geschichten in Film- bzw. Serienform bereit hält (wenn auch weniger für großes Actionkino), dass aber ansonsten nicht mehr viel mit einem Rollenspiel im klassischen Sinne gemein hat.

FIRE soll genau die Lücke zwischen diesen beiden Extremen füllen. Einerseits ist es Rollenspiel genug, um eben dieses zu ermöglichen - man bewegt sich also als Rollenspieler nicht auf gänzlich unbekanntem Terrain. Andererseits stellt es aber auch konkrete Regelmechanismen bereit, die Szenen, Geschichten und Spannungsbögen generieren und stützen.

### 1.3 Was ist fertig?

- Die Charaktererschaffung und ihre drei Schritte (Fragebogen, Basiswerte, anfängliche Foki) sind soweit abgeschlossen. Keiner der Testspieler hatte ein Problem damit, sich innerhalb von fünf Minuten einen spielbaren Charakter zu bauen und diesen auf den Rest der Gruppe abzustimmen.
- Das Konfliktsystem, einschließlich der ausgedehnten Konflikte und der Konflikte mit mehreren Beteiligten, wird sich ebenfalls nicht mehr wesentlich ändern. Die letzte Änderung betraf den Fakt, dass bisher nur der SL verdeckt Chips setzen durfte. Nun darf dies auch der Spieler und beide Seiten können einen Chip ausgeben, um die Gegenseite zum offenen Ausspielen zu zwingen. Auch die wechselnde Wertigkeit der Chips wurde verworfen und zu Gunsten einer Variablen Opposition aus dem Spiel entfernt.
- Alles andere kann und wird sicherlich noch einige signifikante Änderungen über sich ergehen lassen müssen. Das gilt insbesondere für die Regeln zur Steuerung des Storyverlaufs und des Spannungsbogens.

### 1.4 Anmerkungen zur Notation

Um Dir die Orientierung im Text zu erleichtern, werden bestimmte Bereiche durch eine besondere Formatierung hervorgehoben. Konkrete Spieltipps erscheinen in *kursiver Schrift*. Anmerkungen des Autors zum Design des Spiels sind ebenfalls kursiv gedruckt und zusätzlich noch umrahmt. Beispiele dagegen erscheinen in einer anderen Schriftart und sind hellblau unterlegt. Neue Regelbegriffe werden bei ihrer erstmaligen Benutzung **fett** geschrieben, damit man ihre Einführung und Beschreibung schneller wieder finden kann:

Dies ist ein Beispiel.

*Dies ist eine Anmerkung zum Spieldesign.*

*Dies ist eine konkrete Spielhilfe.*

Dies ist ein neuer **Regelbegriff**.

Sofern in den Regeln zwischen *Spielern* und *Spielleiter* unterschieden wird, werden diese eben so benannt. Ist von *Mitspielern* die Rede, so sind sowohl die Spieler als auch der Spielleiter gemeint.

## 2 Grundlagen

Die folgenden Abschnitte sollen einige grundlegende Konzepte von FIRE etwas genauer erörtern. Nach einigen Anmerkungen über den Spielablauf widmet sich dieses Kapitel einigen Kernaspekten, die eine Partie FIRE bestimmen. Zudem werden die wichtigsten Unterschiede zu (und Gemeinsamkeiten mit) anderen Rollenspielsystemen erläutert.

### 2.1 Genereller Ablauf des Spiels

Sollte man nicht eine längerfristige Geschichte in Form einer Kampagne spielen, so startet das Spiel immer damit, dass man in gemütlicher Runde zusammen sitzt und die zu bespielenden Settingelemente, also den Hintergrund, entwirft (Kapitel 3).

Steht der Hintergrund, so werden die Rahmenbedingungen des Szenarios definiert. Was tun die Charaktere? Auf welches Ziel soll das Szenario hinaus laufen? Wie soll die generelle Stimmung sein? Alle Fakten, auf die man sich hier einigt, werden vom Spielleiter auf einem Blatt Papier in leserlicher Schrift fest gehalten, damit alle Spieler jederzeit auf diese Informationen zugreifen können (Kapitel 3).

Ist dies geschehen, so können die Spieler ihre Charaktere entwerfen. Der Spielleiter nutzt die Zeit zu Beginn der Charaktererschaffung, um die Zahl der Kapitel, die Zahl der Szenen in jedem Kapitel sowie den Spannungsbogen der Geschichte festzulegen. Stehen die Charakterkonzepte und haben die Spieler ihre Fragebögen ausgefüllt, so werden die Fragebögen der Charaktere gemeinsam in der Gruppe diskutiert und letzte Änderungen an den Konzepten der Spieler vorgenommen, um die Charaktere besser aufeinander abzustimmen (Kapitel 4).

Abschließend verteilen die Spieler ihre Punkte auf die Basiswerte der Charaktere und der Spielleiter plant den groben Ablauf des ersten Kapitels; da er erfahrungsgemäß dafür einige Minuten benötigt, können die übrigen Spieler diese Zeit nutzen, um die Getränkevorräte bei Tisch nach zufüllen oder eine kleine Zigarettenpause einzulegen (Natürlich ist Rauchen ungesund, aber dies hier ist ein freies Land.) (Kapitel 5).

Ist die Vorbereitung abgeschlossen, so werden alle Szenen des Szenarios nacheinander durchgespielt. Das Drama steigt dabei an oder ebbt ab, eine Geschichte mit einem Spannungsbogen entsteht. In jeder Szene entwickeln sich Setting, Story und Protagonisten dabei etwas weiter und gewinnen an Tiefe. Um ausreichend Action und Spannung zu gewährleisten, werden die meisten Szenen zudem von Konflikten mit ungewissem Ausgang bestimmt, die eben jene Entwicklung beeinflussen können. Am Ende eines Szenarios kommt es meist zu einem dramatischen Höhepunkt, der die letzten Szenen bestimmt. Ist dieser abgehandelt, so werden noch einige frei gebliebene Handlungsfäden zusammengeführt und das Spiel endet (Kapitel 6).

### 2.2 Chips

**Chips** sind als „Währung“ des Spiels ein sehr zentrales Element von FIRE. Sie werden idealerweise durch Pokerchips oder Münzen dargestellt, um sie physikalisch zwischen allen Mitspielern tauschen zu können.

Die Hauptaufgabe der Chips ist es den Spielern zu ermöglichen, einen **Fokus** zu aktivieren. Dieser definiert einen Aspekt der Handlung, des Charakters oder des Settings, der den Spieler besonders interessiert. Der Spieler kann den Charakter durch den Einsatz von Chips in solchen Situationen einen Konflikt dominieren lassen. Dadurch wiederum definiert er den Charakter genauer und gibt zudem seinen Mitspielern ein eindeutiges Zeichen, in welche Richtung sich sein Charakter und die Geschichte im Laufe des Abends entwickeln sollen.

Doch Chips können auch für viele andere Zwecke verwendet werden. Mit den Chips können Spieler ihre Charaktere heilen, den Gegner zum offenen Ausspielen seiner eigenen Chips zwingen oder auch neue Eigenschaften für ihre Charaktere erwerben, wenn es mal wirklich brenzlich werden sollte.

Der Spielleiter verfügt ebenfalls über einen Vorrat von Chips, die er nutzen kann, um die **Opposition**, die sich den Spielercharakteren entgegen stellt, zu stärken.

Zudem erfüllen Chips die Rolle von Belohnungen. Chips aus dem zentralen **Pot** dürfen von allen Mitspielern vergeben werden, um besonders unterhaltsame Aktionen und Beschreibungen ihrer Mitspieler zu belohnen. Nach jeder Spielszene entnimmt der Spielleiter dem Pot einen Chip und entfernt ihn so aus dem Spiel: Je mehr sich die Story dem

Finale nähert, desto geringer wird die Zahl der Chips, die im Umlauf sind.

Die drei genannten Pools (Spielerchips, Spielleiterchips und Pot) sind letztendlich über einen Kreislauf miteinander verbunden. Chips, die die Spieler einsetzen, erhält der Spielleiter für seinen eigenen Vorrat. Seine eingesetzten Chips wiederum landen im Pot. Und aus diesem werden wiederum die Spieler belohnt, was ihre eigenen Vorräte wieder auffüllt.

## 2.3 Die Rolle von Spielern und Spielleiter

FIRE hält an der klassischen Rollenverteilung zwischen Spielern und Spielleiter fest. Die Spieler besitzen jedoch wesentlich mehr Möglichkeiten, um auf den Spielverlauf Einfluss zu nehmen, als man dies aus dem klassischen Rollenspiel kennen mag. Durch den Einsatz von Chips können sie die verschiedensten Elemente einer Szene manipulieren. Zudem besitzen sie dieselben Veto-Rechte wie der Spielleiter, können also alle Elemente, die durch ihre Mitspieler ins Spiel eingebracht werden, anzweifeln, sollte es hart auf hart kommen. Der Handlungsspielraum des Spielleiters wird zudem durch das Faktum eingeschränkt, dass er ebenfalls nur über begrenzte Ressourcen verfügt. Er kann aus diesem Grunde den Spielern nicht beliebige Komplikationen vor die Füße werden, sondern muss genauso haushalten wie diese es tun.

Ein weiterer erwähnenswerter Punkt ist die Tatsache, dass bei FIRE alle Mitspieler für die Entwicklung der Story und des Settings verantwortlich sind. All diese Dinge werden im Vorfeld von allen gemeinsam geplant und während des Spiels auch gemeinsam umgesetzt.

*Die eben genannte, weniger strikte Trennung zwischen den Aufgaben der Spieler und des Spielleiters hat natürlich einen Grund. FIRE ist ein Improvisationsspiel, in dem allen Mitspielern die Möglichkeit gegeben werden soll, ihre Kreativität auf verschiedene Art und Weise aktiv ins Spiel einzubringen. Dies ist im klassischen Rollenspiel nur begrenzt möglich, da die Spieler hier in aller Regel nur über ihren Charakter Einfluss auf die erzählte Geschichte nehmen können. Sie sind zudem den Entscheidungen des Spielleiters ausgeliefert, der wiederum mit geradezu gedankenleserischen Fähigkeiten eine Geschichte aufbauen muss, die den Nerv der Spieler trifft und diese anspricht. FIRE vermeidet all dies und legt viel Wert darauf, dass alle Mitspieler konkret äußern, was sie interessiert und was sie im Spiel sehen wollen.*

*All dies setzt natürlich voraus, dass die Mitspieler sich das ganze Spiel über auch wirklich kreativ einbringen. Für Spieler mit einer reinen Konsumentenhaltung oder Spielleiter, die sich nicht gern in ihre Geschichten hinein reden lassen, ist diese Art zu spielen höchstwahrscheinlich nicht geeignet. Sie mag aber auch für solche zumindest eine interessante Abwechslung darstellen.*

## 2.4 Spielmaterialien

Wie üblich reichen im Notfall einige Stifte, Zettel und Würfel aus, um eine Runde FIRE zu spielen. Und wie üblich gibt es aber auch zahlreiche Hilfsmittel, die den Spielern das Leben entscheidend erleichtern können. Sinnvoll ist es beispielsweise, jeden Spieler mit einem **Charakterbogen** auszustatten, damit dieser alle Spielwerte des Charakters übersichtlich festhalten kann. Der Spielleiter sollte gleichsam einen Ausdruck des **Szenenbogens** erhalten, mit dem er den Ablauf der Geschichte plant. Jeder Mitspieler sollte zudem mindestens einen **zwanzigseitigen Würfel** (oder kurz **W20**) erhalten, die Ausstattung mit einem Bleistift und einem Radiergummi versteht sich ja sowieso von selbst. Ein weiterer zwanzigseitiger Würfel (die größeren Varianten sind besonders geeignet) kann benutzt werden, um allen Spielern die momentane Stufe der Opposition/des Dramas anzuzeigen. Und zu guter Letzt beschleunigt und verschönert es das Spiel ungemein, wenn man die Chips als Spielwährung nicht auf dem Papier festhält, sondern sie tatsächlich durch Pokerchips, Münzen oder Glassteine darstellt, die zwischen den Mitspielern den Besitz wechseln können und auch einmal in der Tischmitte, im Pot landen.

## 2.5 Veto

FIRE wird von einer ebenso vielseitigen wie mächtigen Grundregel beherrscht: Dem *Veto*. Jeder Mitspieler besitzt jederzeit das Recht, den Handlungen eines anderen Mitspielers zu widersprechen. Er kann so die Einführung neuer Settingelemente, aber auch die seiner nach überstrapazierte Auslegung einer Regel oder eine widersinnige Handlung eines Charakters unterbinden. Im Spiel äußert der Mitspieler dies durch heben seiner Hand und den lauten Ausspruch „Veto!“. Sofort (!) heben alle Spieler ebenfalls die Hand, die sich dem Veto anschließen wollen. Ist dies die Mehrheit



der Spieler, so wird dem Veto stattgegeben und der betroffene Spieler muss sich sein Settingelement, seine Charaktereigenschaft oder seine Handlung neu überlegen. Andernfalls kann er fortfahren.

*Natürlich steht es euch frei, in eurem Spiel erst einmal darüber zu diskutieren, ob ein Veto gerechtfertigt ist oder nicht. Denkt aber daran, dass dies das Spiel gewaltig aus zu bremsen oder gar ganz zum Stillstand zu bringen vermag. FIRE empfiehlt deshalb explizit die schnelle „Abwahl“ ungewünschter Elemente. Diskussionen sollte man sich für die Zeit nach dem Spiel aufheben; im Spiel sind sie meist wenig sinnvoll und behindern nur.*

In einigen wenigen Fällen wird das Vetorecht sogar verschärft: Sollte ein Mitspieler gegen die Wahl einer Eigenschaft eines anderen Mitspielers sein Veto einlegen, so kommt es hier gar nicht erst zur Abstimmung, sondern das Veto ist sofort gültig.

*Auch hier gilt es Diskussionen zu vermeiden. Wenn einem Mitspieler etwas nicht gefällt, dann sollte man dies einfach akzeptieren und vielleicht nach dem Spiel noch einmal in einer gemütlichen Runde auf die eine oder andere strittige Situation zurück kommen.*

## 3 Setting und Geschichte

Ähnlich wie die Protagonisten entsteht auch das Setting bei FIRE im Detail erst während des Spiels. Ausgehend von einigen Grundannahmen definiert man in den einzelnen Spielabschnitten immer wieder neue Elemente, die das Setting um weitere Details ergänzen. An dieser Stelle soll der Prozess beschrieben, mit dem man im Vorfeld die Kernelemente des Settings und der zu spielenden Geschichte festlegen kann.

### 3.1 Entwurf eines Settings

Zu Beginn der Runde legen die Mitspieler gemeinsam die wesentlichen **Fakten** des Hintergrunds fest. Der Spielleiter (oder noch besser, die Person, deren Schrift alle Beteiligten am ehesten lesen können) hält diese Fakten auf einem separaten Papier in fest, damit später alle Mitspieler jederzeit Zugriff auf diese Liste haben. Zudem werden generelle **Ausschlusskriterien** definiert; das sind die Dinge, die man keinesfalls im Setting sehen möchte, auch wenn es nicht allzu abwegig ist, dass diese Elemente zum Setting gehören könnten.

Als Grundtenor hat sich die Gruppe auf Cyberpunk geeinigt. Gleich zu Beginn stellt man klar, dass man weder in Richtung Terminator noch in Richtung Shadowrun gehen möchte und nennt deshalb als Ausschlusskriterien Cyborgs, intelligente Roboter und Magie. Um das Setting genauer zu spezifizieren, nimmt man noch Megaplex als generellen Schauplatz und heldenhaft und comicartig wie in Snow Crash (was natürlich vorausgesetzt, dass alle Spieler dieses Buch gelesen haben) als Fixpunkt für den Machtlevel des Spiels mit in die Settingelemente auf.

Sich eben mal schnell ein Setting aus den Fingern zu saugen ist natürlich keine leichte Aufgabe. Verschiedene Kreativitäts-Techniken wie Brainstorming oder Collective Notebooks können hier helfen, ich selbst halte das relativ freie Assoziieren in Verbindung mit einer Mind Map für besonders geeignet. Und das läuft folgendermaßen ab:

Die Mitspieler einigen sich zunächst auf eine absolute Grundidee (Genre, Flair, Filmtitel, was auch immer) und notieren diese in der Mitte eines ausreichend großen Blattes (Ein DIN A3 – Block ist eigentlich fast schon ideal, ein Whiteboard sogar noch besser). Nun dürfen alle Spieler reihum weitere Begriffe auf dem Blatt notieren. Diese können sie durch Linien mit existierenden Begriffen verbinden oder auch als anfangs noch isolierten Begriff auf dem Blatt notieren. Nach zwei bis drei Runden (das hängt vor allem von der Zahl der Spieler ab) sollten sich genügend Begriffe auf der Mind Map verbunden haben, um eine generelle Settingidee auf dieser Basis entwickeln zu können. Isolierte Begriffe sollten sofort aussortiert werden; nur schwach angebundene Begriffe sollten diskutiert und evtl. ebenfalls ausgeschlossen werden. Aus den verbleibenden Begriffen entsteht dann das konkrete Setting in einer kurzen Diskussion, in der jeder Mitspieler erläutern kann, was er sich unter den notierten Begriffen so vorstellt.

#### 3.1.1 Weiterentwicklung des Settings im Spiel

Die ermittelten Elemente sind als feste Bestandteile des Spiels anzusehen, das Setting ist dadurch aber keineswegs endgültig festgelegt. Auch im späteren Spiel können alle Mitspieler ständig neue Settingelemente in die Handlung einbringen. Ist es wahrscheinlich, dass diese Elemente auch noch später im Spiel eine Rolle spielen werden, so werden sie ebenfalls auf dem Settingbogen festgehalten. Bringt dagegen ein Mitspieler ein Element ein, welches vom Großteil der Mitspieler durch ein Veto abgelehnt wird, so wird dieses Element als weiteres Ausschlusskriterium festgehalten.

*Es ist sinnvoll, zu Beginn des Spiels eine Person festzulegen, die den Settingbogen verwaltet und auch alle weiteren Notizen vornimmt. Und es ist wichtig, hier die Person zu wählen, deren Handschrift alle Beteiligten entziffern können. Idealerweise übernimmt diese Aufgabe einer der Spieler, denn der Spielleiter kann die kurzen Pausen, die beim Notieren neuer Settingelemente entstehen, sehr gut nutzen, um die Geschichte weiter zu planen.*

### 3.2 Geschichte

Sind die wesentlichen Elemente des Settings festgelegt, so wird die Grundstruktur der **Geschichte** erarbeitet. Auch hier arbeiten die Spieler wieder zusammen. So einigt man sich am besten zunächst auf eine Grundidee, zum Beispiel „Diebstahl eines experimentellen Waffenprototyps aus einem Forschungslabor“. Anschließend können wieder einige Details herausgearbeitet werden, die man gern innerhalb des Szenarios sehen möchte. Es bietet sich dabei an, dass jeder Mitspieler ein Detail definiert, welches im späteren Spiel eine Szene dominiert. Die Szenarioidee, das Ziel der Charaktere innerhalb der Geschichte und die Details werden vom Spielleiter im Bereich *Geschichte* des sogenannten

*Szenenbogens* festgehalten, damit er auf diese Informationen später im Spiel schnell zugreifen kann. Er sollte dabei frühzeitig die genannten Details bereits einigen Szenen zuordnen, um frühzeitig eine gefällige Struktur in die Geschichte einbauen zu können.

## 4 Charaktere

FIRE dreht sich, wie gewohnt, natürlich ganz wesentlich um die Charaktere der Spieler. Der folgende Abschnitt erläutert, wie ein Charakter bei FIRE generiert wird und wie er sich im Spiel weiter definiert und entwickelt werden kann.

### 4.1 Keinen Plan!

FIRE unterscheidet sich von vielen anderen Rollenspielen dadurch, dass es die Charaktere erst **im** Spiel mit Details versieht und ihnen Leben einhaucht. Der Charakter wird nicht zu Spielbeginn erschaffen, wie man dies von anderen Spielen kennen mag. Es werden lediglich einige Rahmenbedingungen festgelegt, die als Keim für spätere Entwicklungen dienen sollen. Wie ein Protagonist in einem guten Film definiert sich der Charakter nicht primär durch das, was der Spieler vor dem Spiel bereits über ihn weiß, sondern durch seine Entscheidungen und seine Taten im Verlauf der Geschichte.

*Den Charakter eben nicht bereits zu Spielbeginn zu definieren ist bei FIRE keine Option, sondern eine ganz zentrale Anforderung für ein unterhaltsames Spiel. In allen folgenden Schritten solltest Du als Spieler Dir diese Tatsache immer wieder vor Augen halten. Denke in allgemeinen Konzepten, wähle interessante Aspekte, die Du später im Spiel weiter ausformulieren kannst. Aber vermeide es, bereits jetzt konkrete Details festzulegen, die Deiner Kreativität im späteren Spielverlauf vielleicht im Wege stehen.*

### 4.2 Konzept

Ganz am Anfang steht bei der Generierung eines neuen Charakters natürlich ein solides Grundkonzept. Eine fixe Idee, ein, zwei einfache Sätze, ein Vergleich mit dem Protagonisten eines Romans oder Films, all dies sind effektive Methoden, die Rohform eines Charakters zu definieren. Auch ein einzelner Aspekt, den der Spieler unbedingt im späteren Spiel sehen möchte, ist ein gutes, ausbaufähiges Grundkonzept für einen Charakter. Es ist nicht nötig, bereits einen Charakter im Kopf zu haben.

*Prinzipiell ist eine gute Herangehensweise, das Konzept des Charakters in einem einzigen, kurzen Satz zusammenzufassen. Die Verwendung von Stereotypen basierend auf Beispielen aus Film, Fernsehen und Literatur sind dabei durchaus hilfreich, denn sie können ausufernde Beschreibungen durch einen Namen ersetzen. Dies wahrt die Übersicht und vermeidet die Nennung von einschränkenden Details.*

### 4.3 Ausfüllen des Fragebogens

Die Erschaffung eines Charakters setzt sich mit dem Ausfüllen eines kleinen Fragebogens fort, den Du im oberen Bereich Deines Charakterbogens findest. Diese Fragen solltest Du kurz, aber aussagekräftig beantworten. Sie sollen Deinen Mitspielern ein klares Bild Deines Charakters vermitteln und Ihnen ermöglichen, durch ihre Charaktere und durch die Handlung der Geschichte auf diesen einzugehen.

*Auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen: Es geht beim Fragebogen nicht darum, Deinen Charakter zu definieren. Vielmehr sollst Du durch die Beantwortung der Fragen klar stellen, was Deinen Charakter im Rahmen des Spiels ausmachen soll. Die Antworten sollen Deinen Mitspielern Angriffspunkte bieten, an denen sie ansetzen können. Szenen sollen sich um die Antworten auf diese Fragen drehen, zentrale Aspekte der Geschichte sollen Deine Antworten einbinden, verarbeiten, und, dies ist ganz besonders wichtig für eine dramatische Geschichte, **in Frage stellen**.*

*Genau aus diesem Grund solltest Du Dich auch kurz fassen. Ihr sitzt nicht selten zu viert oder zu fünft am Tisch, da kann sich beim besten Willen niemand alle Details merken, die Du definierst. Der Fragebogen sollte in griffiger Form zusammen fassen, was Du von Deinem Charakter erwartest. Sind Deine Antworten kurz und prägnant, so ist es wesentlich wahrscheinlicher, dass Deine Mitspieler auch im Spiel auf sie eingehen werden.*

*Idealerweise liegt auf eurem Spieltisch auch eine Schere. Mit dieser könnt ihr später den Fragebogen vom eigentlichen Charakterbogen abtrennen und in der Tischmitte platzieren. So können alle Mitspieler immer wieder nach schauen, was die Charaktere ausmacht und müssen nicht alles im Kopf behalten (oder Dir ständig Deinen Charakterbogen klauen).*

### 4.3.1 Ich heiße...

Auch wenn es oft schwer fällt, der Name sollte das Erste sein, was Du für Deinen Charakter festlegst. Du kannst sogar alternativ, falls dies zur Geschichte passt, einen oder mehrere Titel für den Charakter vergeben, das macht ihn noch griffiger und bringt später vielleicht weitere interessante Hintergrundaspekte in das Spiel ein.

### 4.3.2 Und ich bin...

Was macht Dein Charakter so den lieben langen Tag über? Hat er einen Beruf? Wenn ja, welchen? Wenn nicht, womit vertreibt er sich stattdessen die Zeit? Was tut er so in letzter Zeit?

### 4.3.3 Man sieht mir sofort an, dass...

Was fällt jemandem, der Deinen Charakter nicht kennt, sofort auf? Was hat der Charakter markantes an sich? Drückt er sich auf eine sehr spezielle Weise aus, benutzt er ausschweifende Gesten, trägt er ungewöhnliche Kleidung?

### 4.3.4 Wer mich kennt, der weiß, dass...

Was wissen Deine Freunde und Feinde über Deinen Charakter? Wie stehen andere Menschen zu Dir, was macht Dich interessant, was nicht? Wofür liebt man Dich? Wofür hasst man Dich?

### 4.3.5 Niemand weiß über mich, dass...

Was sind Deine großen Geheimnisse, die niemand erfahren darf? Was sind Deine Ziele? Wie weit würdest Du gehen, um sie zu erreichen? Was passiert, wenn jemand dies verhindert?

## 4.4 Diskussion der Fragebögen

Sind alle Fragen beantwortet, so solltest Du die Antworten mit Deinen Mitspielern diskutieren. Gibt es Beschwerden oder Unstimmigkeiten von der Seite Deiner Mitspieler, so solltest Du entsprechende Anpassungen vornehmen. Geben die Kommentare Dir neue Impulse und Ideen, so solltest Du diese ebenfalls nutzen. Das Konzept des Charakters steht erst, wenn nicht nur Du selbst, sondern auch Deine Mitspieler alle mit Deinem Charakter zufrieden sind.

*Auch die letzte Frage „Niemand weiß über mich, dass...“ gehört selbstverständlich zum Fragebogen und ihre Beantwortung damit zu den Informationen, auf die alle Deine Mitspieler Zugriff erhalten sollen. Dies mag zunächst etwas eigenartig erscheinen; tatsächlich ist es aber genau die letzte Frage, die vor allem die Schwächen Deines Charakters aufzeigt und somit das größte Potenzial für einige dramatische Szenen bietet.*

## 4.5 Eigenschaften

Steht das Charakterkonzept, so kannst Du nun daran gehen, die regeltechnischen Werte des Charakters festlegen. Das ist relativ leicht, denn alles, was Du zunächst tun musst, ist die vier **Basiswerte** für Deine zukünftigen **Eigenschaften** festzulegen. Du erhältst zu diesem Zweck 10 Punkte. Du kannst diese Punkte nach Belieben (das heißt, Du darfst auch einer Kategorie 0 Punkte geben) auf die vier Kategorien **Attribute**, **Fähigkeiten**, **Ausrüstung** und **Beziehungen** verteilen.

Die großen freien Flächen, die Du bei jeder Eigenschaftskategorie findest, bleiben zunächst einmal leer. Sie füllen sich erst im Spiel mit spezifischen Ausprägungen Deiner Eigenschaften. Mehr zu diesem Thema findest Du im Abschnitt *Eigenschaften konkretisieren* weiter unten im Text. **Eigenschaften ergeben sich erst im Spiel!** Es ist also überflüssig, sich jetzt bereits Gedanken darüber zu machen, welche Fähigkeiten Dein Charakter besitzt und auf welche Ressourcen er zurück greifen kann. Erst während des Spiels kristallisieren sich aus den Basiswerten, die Du gerade festlegst, konkrete Spielwerte heraus, wie Du sie aus anderen Rollenspielen kennen magst.

### 4.5.1 Attribute

Attribute sind recht weit gefasste Begabungen Deines Charakters, ähnlich den klassischen Charaktereigenschaften/Attributen in anderen Rollenspielen. Prinzipiell umfassen sie alle Eigenschaften, die Du problemlos durch einen kurzen Satz beschreiben kannst, der mit „Ich bin...“ beginnt (*Ich bin stark, ich bin gut zu Fuß, ich bin ein charmanter Gesprächspartner*, aber nicht unbedingt etwas sehr spezifisches wie *ich bin verdammt gut darin, Nägel ins Holz zu*

schlagen.)

#### 4.5.2 Fähigkeiten

Fähigkeiten sind spezifischer gefasst und haben Anwendungsbereiche, die stärker eingegrenzt sind. Oft stellen sie erlerntes oder trainiertes Wissen dar. Sie sollten sich durch den Hilfssatz „*Ich kann...*“ beschreiben lassen (*Ich kann reiten, ich kann fechten, ich kann Computer hacken, ich kann Gewichte stemmen*).

#### 4.5.3 Ausrüstung

*Ausrüstung* umfasst alle Arten von Werkzeugen, Fahrzeugen, Waffen, aber auch spezifische Ausprägungen übernatürlicher Kräfte wie Psifähigkeiten oder Zaubersprüche. Eigenschaften dieser Kategorie werden durch „*Ich besitze...*“ beschrieben (*Ich besitze ein Schwert, ich besitze eine Galleone, ich besitze einen Feuerballzauber*).

#### 4.5.4 Beziehungen

*Beziehungen* schließlich beschreiben die Leute, die Du kennst, liebst, hasst oder mit denen Du Geschäfte machst. Der zentrale Hilfssatz hier lautet „*Ich kenne...*“, wobei es sich anbietet, *kennen* durch andere Verben zu ersetzen, falls man der Beziehung spezifische Emotionen zuordnen kann (*Ich kenne meine Schwester, ich liebe meinen Mann, ich hasse den Fürsten vom Berg, ich meide die Polizei*).

*Die vier Eigenschaftskategorien sind regeltechnisch absolut gleichwertig. Ein Charakter mit einer hohen Stufe für Attribute ist ebenso wertvoll für das Spiel wie einer mit einer hohen Stufe für Beziehungen. Trotzdem ist die Entscheidung bei der Verteilung der Werte weder beliebig noch bedeutungslos: Der Spieler legt an dieser Stelle durch seine Wahl den Grundstein für die Richtung, in der er den Charakter entwickeln möchte. Beziehungen einen hohen Basiswert zu geben wird bedeuten, dass der Charakter seine Konflikte meist durch Freunde, Gehilfen oder Mietlinge lösen wird, ein Charakter mit einem hohen Wert in Fähigkeiten verlässt sich dagegen eher auf seine Bildung und sein Training. Ein bemerkenswerter Basiswert bei der Ausrüstung bedeutet, dass der Charakter vor allem mit Werkzeugen aller Art arbeitet, und ein Charakter mit hohen Attributen verlässt sich vor allem auf seine Veranlagungen und seine Intuition.*

#### 4.5.5 Eigenschaften konkretisieren

Kommt es im späteren Spielverlauf zu einem Konflikt, an dem sich Dein Charakter beteiligt, so wird der Spielleiter Dich auffordern, einige *Eigenschaften zu konkretisieren*. Dann hast Du die Gelegenheit, jeder der vier Kategorien eine ganz konkrete Eigenschaft zuzuweisen, von der Du denkst, dass sie Deinem Charakter im folgenden Konflikt etwas nützt.

Eigenschaften starten auf der Stufe des zugehörigen Basiswerts der jeweiligen Kategorie. Pro Kategorie und Konflikt darf der Spieler auf jeden Fall nur eine Eigenschaft neu bestimmen. Und wenn er dies tut, so **muss** er diese neue Eigenschaft auch im folgenden Konflikt einsetzen.

Der Charakter kann zudem, wenn er eine Eigenschaft neu festlegt, dieser auch eine höhere Stufe als den Basiswert der korrespondierenden Kategorie zuweisen. Er erkaufte sich diese höhere Stufe sozusagen *auf Pump*. Die neue Eigenschaft darf dabei maximal der doppelten Stufe des Basiswerts entsprechen. Der Nachteil dieses Vorgehens ist es, dass der Charakter beim nächsten Mal, wenn er eine Eigenschaft in dieser Kategorie wählt, die geborgten Punkte zurück zahlen muss, das heißt, diese Eigenschaft besitzt dann einen Wert, der unter der Kategoriestufe liegt (im schlimmsten Falle ist der Wert 0, wenn zuvor eine Eigenschaft auf der doppelten Stufe der Kategorie gewählt wurde). Natürlich ist es auch möglich, gleich eine niedrigere Stufe für eine Eigenschaft zu wählen, um dann im nächsten Konflikt eine höhere Stufe wählen zu können. Da ein Spieler aber nie genau wissen kann, welche Eigenschaften er wohl im nächsten Konflikt benötigen mag, sind beide Vorgehensweisen riskant.

Im Rahmen der bereits bei der Charaktererschaffung erläuterten Kategorien und ihrer Merksätze kann ein Spieler die neuen Eigenschaften nach Belieben festlegen. Sollte jedoch einer der Mitspieler nicht mit der Wahl einverstanden sein (Ist diese beispielsweise in ihrer Formulierung zu schwammig oder in die falsche Eigenschaftskategorie eingeordnet), dann hat der Spieler dies ohne großartige Diskussion zu akzeptieren und muss die Wahl abändern. Des Weiteren darf sich eine gewählte Eigenschaft nicht mit einer bereits auf dem Charakterbogen notierten Eigenschaft überschneiden. Steht schon *Axtkampf* auf dem Bogen, dann darf der Charakter nicht *Kampf* als weitere Fähigkeit wählen. Ebenso kann der Charakter nicht *Axtkampf* erlernen, wenn er schon die Fähigkeit *Kämpfen* besitzt. Auch hier kann das Vetorecht

der Mitspieler oft den Ausschlag geben.

*Wie breit eine neu gewählte Eigenschaft angelegt ist, ist zunächst einmal irrelevant. Natürlich ist der Besitz einer breiten Eigenschaft wie Kämpfen auf den ersten Blick vorteilhafter als der Erwerb der Fähigkeit Axtkampf. Eigenschaften können jedoch in Konflikten beschädigt werden, und die Beschädigung einer breit angelegten Eigenschaft schränkt einen Charakter wesentlich stärker ein als die einer weniger breit gefächerten.*

Das genannte Vorgehen ist nicht die einzige Möglichkeit, an neue Eigenschaften für Deinen Charakter zu kommen. Dehnen sich Konflikte aus, so bekommst Du zudem die Möglichkeit, Dir weitere Eigenschaften für den Einsatz eines Chips hinzu zu kaufen. Dies darfst Du zu Beginn jeder Runde des ausgedehnten Konflikts tun, bis Du keine Chips mehr hast.

Eine dritte Möglichkeit ist es, einen Fokus, den Du als Spieler gesetzt hast, in eine Eigenschaft umzuwandeln. Dies wird im unter *Umwandeln eines Fokus in eine Eigenschaft* weiter unten in diesem Kapitel genauer beschrieben.

#### 4.5.6 Schaden und Heilung

Wird Dein Charakter in Konflikte verwickelt, so kommt er nur selten ungeschoren davon. Verliert der Charakter einen Konflikt, so nimmt er Schaden, der seine Eigenschaften zeitweise in ihrer Wertigkeit reduziert. Du musst temporär die Stufe einiger Eigenschaften nach den Anweisungen Deines Gegners reduzieren und kannst somit nicht mehr das volle Potenzial Deines Charakters in ähnlichen Situationen ausschöpfen.

Glücklicherweise ist dieser Schaden aber nicht von Dauer. Im Laufe der Zeit, genauer gesagt während des Übergangs zwischen zwei Kapiteln, regenerieren sich die Eigenschaften wieder. Alle Schäden an Eigenschaften, die der Charakter im bisherigen Spiel erlitten hat, halbieren sich zu diesem Zeitpunkt. Eigenschaften, die nur noch eine Schadensstufe von 1 besitzen, erreichen wieder ihren ursprünglichen Wert.

Außerdem darfst Du zwischen zwei Szenen einen Chip einsetzen, um ebenfalls bei allen Eigenschaften die Hälfte des Schadens wieder zu regenerieren.

## 4.6 Foki

Im verbleibenden freien Feld auf dem Charakterbogen werden die so genannten **Foki** notiert. Das sind die Dinge, die Dir an Deinem Charakter besonders wichtig sind. Das können, ganz im Sinne von Vorteilen in anderen Systemen, Marotten, spezielle (eventuell je nach Setting durchaus auch übermenschliche oder übernatürliche) Fähigkeiten, besondere Verhaltensweisen und Macken sein, die den Charakter auszeichnen. Es können aber auch bestimmte Situationen sein, in die Dein Charakter im Laufe des Spiels verwickelt werden soll. Kurzum ganz einfach Dinge, die Du gerne im Spiel sehen würdest. Im Spiel kannst Du diese Foki einsetzen, um Dir besondere Vorteile in einem Konflikt zu verschaffen, der mit einem Fokus in Verbindung steht. Jetzt, zu Spielbeginn, legst Du bis zu drei Foki fest. Im späteren Spiel kannst Du dann weitere Foki hinzu gewinnen und uninteressant gewordene Foki verwerfen.

*Zu Beginn bietet es sich natürlich an, mindestens einen besonders griffigen Fokus zu wählen. Ein prägender Charakterzug wie lügt nie, eine Marotte wie trägt einen komischen Hut oder eine Spezialfähigkeit wie Röntgenblick. Wenn jeder Spieler für seinen Charakter zu Beginn einen Fokus wählt, der nichts mit den gewählten Foki der anderen Spieler zu tun hat, läuft die Sache am besten, denn dann zeichnet sich jeder Charakter durch eine Besonderheit in Bezug auf die zu erwartende Handlung aus.*

*Auch ein vermeintlich nachteiliger Fokus kann durchaus interessant sein. Trinkt seit dem Tod seiner Frau ist bestimmt kein sonderlich plüschiges Grinsekatten-Element für eine Geschichte, das dramatische Potential des Charakters wird durch so ein Merkmal aber hervorragend ausgebaut. Vielleicht zeigt sich der eigentlich sehr feige Charakter im entscheidenden Moment durch seinen Suff ausgesprochen mutig, oder, was im Sinne der Geschichte vielleicht sogar noch interessanter ist, im entscheidenden Moment sorgt der Alkohol dafür, dass der Charakter seine Kameraden nicht unterstützen kann oder ihnen sogar aktiv schadet.*

#### 4.6.1 Abändern von Foki

Nach jeder *Spielszene* kannst Du, wenn Dir danach ist, einen weiteren Fokus ergänzen und einen Fokus streichen, den

Du nicht mehr haben möchtest. Die einzige Bedingung ist, dass Du immer mindestens einen Fokus haben musst und niemals mehr als drei Foki haben darfst. Streichst Du einen Fokus, so erhältst Du zum Ausgleich eine neue Eigenschaft (s.u.). Dies ist die einzige Möglichkeit, neue Eigenschaften für den Charakter außerhalb eines Konflikts zu generieren.

*Es ist zu empfehlen, auch von der Option, Foki zu streichen, reichlich Gebrauch zu machen. Die dramatische Entwicklung der Geschichte kann es erfordern, dass Du den einen oder anderen Fokus Deines Charakters verlierst. Auch Langeweile ist ein Faktor. So sehr Dich auch ein Thema interessieren mag, irgendwann ist es einfach ausgelutscht. Spätestens dann solltest Du einen Fokus verwerfen.*

#### 4.6.2 Zählen der eingesetzten Foki

Schaffst Du es, einen Fokus innerhalb eines Konfliktes unterzubringen, um Deine Ziele zu erreichen, so erhältst Du die Möglichkeit, einige Deiner Chips zu setzen, um Deine Erfolgchancen dramatisch zu erhöhen. Zudem zählst Du die Einsätze Deiner Foki (zum Beispiel durch Abstreichen) mit. Je öfter ein Fokus eingesetzt wurde, desto zentraler ist er für Deinen Charakter geworden, was positive Auswirkungen hat, sobald Du den Fokus verwirfst.

#### 4.6.3 Umwandeln eines Fokus in eine Eigenschaft

Bist Du eines Fokus überdrüssig geworden, so kannst Du ihn am Ende einer Szene von der Liste Deiner Foki streichen. Du erhältst außerdem die Möglichkeit, den Fokus in eine beliebige Charaktereigenschaft umzuwandeln, die diesen Fokus gut repräsentiert. Die neue Eigenschaft startet auf dem Basiswert der jeweiligen Kategorie. Hast Du den Fokus jedoch schon ein- oder mehrmals eingesetzt, so darfst Du die Stufe der Eigenschaft sofort erhöhen, und zwar um die Zahl dieser Einsätze.

Du hast Deinen Fokus *Elender Langweiler* fünfmal benutzt und willst ihn nun in eine Eigenschaft umwandeln. Als passende Eigenschaft wählst Du das Attribut *Total langweilig*. Dein Basiswert für Attribute ist 3, da Du den Fokus aber schon oft verwendet hast, darfst Du die Stufe um 5 erhöhen und Dir als neue Eigenschaft *Total langweilig – 8* aufschreiben.

*Die Wahl einer passenden Eigenschaft ist in aller Regel nicht sonderlich schwer. Trägt einen komischen Hut wird zu einem Ausrüstungsgegenstand Komischer Hut, Lügt nie wird zum gleich lautenden Attribut. Andere Foki sind sicherlich schwieriger umzusetzen, hier muss Du als Spieler entscheiden, was wohl am ehesten passend wäre. Trinkt seit dem Tod seiner Frau kann zu Alkoholiker werden, oder auch zu verzweifelt. Vielleicht wird sogar eine Beziehung daraus wie zum Beispiel [Ich liebe...] meine tote Frau immer noch.*

### 4.7 Erfahrungen

Auf der Rückseite des Charakterbogens werden später im Spiel alle **Erfahrungen** notiert, die Dein Charakter macht. Diese Erfahrungen kannst Du verwenden, um konkret ausgearbeitete Eigenschaften des Charakters zu verbessern. Nebenbei zeichnen die Erfahrungen auch noch kurz und prägnant nach, mit welchen Gefahren und Hindernissen sich der Charakter im Laufe der Zeit auseinandersetzen musste, was insbesondere für längerfristige Kampagnenspiele sehr nützlich ist, da so auch länger zurück liegende Konflikte noch nachvollzogen werden können.

Nach jedem Konflikt erhält der Spieler das Recht, das innerhalb des Konflikts Erlebte als Erfahrung für seinen Charakter zu verbuchen. Dabei ist es irrelevant, ob der Charakter den Konflikt gewonnen oder verloren hat. Der Spieler beschreibt in einem kurzen Satz, was der Charakter aus dem Konflikt gelernt hat. Zu einem beliebigen Zeitpunkt kann er diese Erfahrung dann verwenden, um eine Eigenschaft zu erhöhen, sofern dies der Beschreibung der Erfahrung nicht zuwider läuft.

Zu Beginn muss nur eine Erfahrung investiert werden, um eine Eigenschaft zu steigern. Dies gilt allerdings nur, bis die Eigenschaft die fünfte Stufe erreicht hat. Bis zur zehnten Stufe müssen dann zwei Erfahrungen pro Steigerung investiert werden, bis zur fünfzehnten vier, bis zur zwanzigsten acht und so weiter. Dabei ist bei beschädigten Eigenschaften die ursprüngliche, nicht die momentane Stufe ausschlaggebend.

Investierte Erfahrungen stehen nicht mehr für weitere Steigerungen zur Verfügung und werden entsprechend (zum Beispiel durch abhaken) auf dem Charakterbogen vermerkt.



*Investierte Erfahrungen sollten nicht gestrichen oder ausradiert werden. Die Liste der erworbenen Erfahrungen ermöglicht einen leichten Rückblick auf das Erlebte und kann so vor allem langfristig ausgelegte Kampagnenspiele aktiv unterstützen.*

## 5 Storyaufbau

Da Hintergrund, grundlegende Handlung, Protagonisten und Konflikte jetzt eingehend diskutiert wurden, können wir uns nun endlich dem Eingemachten zuwenden: Der Geschichte an sich. FIRE teilt eine Geschichte in mehrere Abschnitte ein, die *Kapitel* genannt werden. Jedes Kapitel besitzt eine eigene Aufgabe. Kapitel wiederum teilen sich in *Szenen* auf. Ganz wie in Film und Theater widmet sich eine Szene einem bestimmten Thema, das innerhalb der Szene und ihrem zeitlichen wie räumlichen Rahmen abgehandelt werden soll.

Der Aufbau einer Geschichte ist zudem direkt mit dem Spielablauf verknüpft. Kapitel und Szenen finden sich direkt in entsprechenden Spielphasen, Spielabende definieren den Rahmen für Geschichten.

### 5.1 Vor dem Beginn des Spiels

Vor dem Beginn des Spiels sind die, wie bereits gesagt, Charaktere und Setting durch alle Mitspieler zu definieren. Außerdem müssen vor der ersten Spielszene Chips an die Spieler verteilt werden und es ist eine grobe Einteilung der Geschichte in Kapitel und Szenen durch den Spielleiter vorzunehmen.

#### 5.1.1 Setting festlegen

Ein Spielabend beginnt mit der Festlegung des Settings, seiner Randbedingungen und Ausschlusskriterien sowie der groben Idee für die zu erzählende Geschichte. Wie man all diese Elemente bestimmt, wird in Kapitel 6 ausführlich erläutert.

#### 5.1.2 Charaktere definieren

Weiter geht es mit der Erschaffung und Definition aller Spielercharaktere. Dies wird in Kapitel 3 beschrieben.

#### 5.1.3 Struktur der Geschichte bestimmen

Dann bestimmt der Spielleiter, ausgehend von den zuvor gemachten Aussagen, die Struktur der Geschichte, d.h. die Zahl der zu spielenden Kapitel und wie viele Szenen diese ausmachen sollen. Kapitel 5.2 erläutert die Elemente und den Aufbau von Szenen und Kapiteln im Detail.

## 5.2 Kapitel

Zunächst ist fest zu legen, wie viele Kapitel das Szenario umfassen soll. Jedes Kapitel soll einen bestimmten Zweck verfolgen und auf ein bestimmtes Ziel hin arbeiten. Für den klassischen Actionfilm (und auch viele andere Genres) bietet sich eine Einteilung in drei Kapitel an:

1. **Einleitung.** Hier werden die Charaktere vorgestellt, die Welt wird erkundet, der Antagonist taucht erstmals auf und stiftet (meist ungehindert) reichlich Unheil, was wiederum das Ziel des Szenarios definiert.
2. **Konfrontation.** Die Protagonisten werden mit einem oder mehreren Problemen konfrontiert. Komplikationen offenbaren sich. Anschließend kommt es zur Auseinandersetzung mit diesen Problemen; die Komplikationen werden nach und nach aus dem Weg geräumt.
3. **Finale.** Das Ziel des Szenarios ist in greifbare Nähe gerückt. Ein finales, in aller Regel sehr forderndes Hindernis muss überwunden werden, um dieses Ziel zu erreichen. Danach kommt es meist zu einem relativ seichten Ausklang, in dem der Sieg der Helden gebührend gewürdigt wird.

Für längere Szenarien kann in der Regel das zweite Kapitel beliebig wiederholt werden, so dass sich die Charaktere immer neuen Hindernissen und Komplikationen stellen müssen.

Zu Spielbeginn erhält der Spielleiter pro Szene einen Chip, die Spieler erhalten je drei Chips. Zudem werden noch *[Spieleranzahl]* Punkte in die Tischmitte gelegt. In jedem Abschnitt der Story definiert der Spielleiter den Wert der Chips neu (siehe oben).

### 5.3 Drama

Jedes Kapitel besitzt einen bestimmten Wert, der grob angeben soll, wie dramaturgisch wichtig der jeweilige Abschnitt ist. Sinnigerweise bezeichnen wir diesen Wert als **Drama**. Je höher das Drama, desto dramatischer geht es in den Szenen zu. Wenig dramatische Abschnitte wie zum Beispiel die Einleitung erhalten einen kleinen Wert (2-3),

Abschnitte die Komplikationen einführen, sollten schon dramatischer sein (4-7). Das Finale sollte natürlich ganz besonders dramatisch sein (10 oder mehr). Beispielsweise könnten wir für unsere drei Abschnitte die Werte 3-6-11 vergeben. So wird eine Art von Spannungsbogen induziert.

Für ein Szenario aus drei Kapiteln stehen dem SL insgesamt zwanzig Punkte zur Verfügung, die er nach Belieben auf die Dramastufen der Kapitel verteilen darf. Bei längeren Szenarien erhält er für jedes weitere Kapitel fünf zusätzliche Punkte, die er verteilen kann.

Das Drama der Kapitel besitzt konkrete spielerische Auswirkungen, denn der benannte Wert wird direkt als Bonus auf die Oppositionsstufe addiert. Kapitel mit hohem Drama präsentieren den Charakteren somit auch entsprechend fordernde Konflikte. In Kapiteln mit niedrigerem Drama dagegen muss der Spielleiter mehr auf seinen Chipvorrat zurück greifen, um den Charakteren echte Herausforderungen bieten zu können. Dies hat zur Folge, dass sich die Charaktere der Spieler in den eher gemütlichen Abschnitten meist mit neuen Eigenschaften und Foki ausstatten. Sie erhalten zudem einen gewissen Vorrat an Chips, den sie dann in den dramatischen Momenten der Geschichte einsetzen können.

## 5.4 Szenen

Jedes Kapitel wird in eine bestimmte Anzahl von *Szenen* eingeteilt werden. Szenen sind bestimmte Situationen, in denen etwas passiert, dass für die Story und ihre weitere Entwicklung wichtig und interessant ist. Lagerfeuergespräche und Kneipentouren sowie der obligatorische Einkaufsbummel sind keine Szenen, gehören aber ebenso zum Spiel. Sie sind die Füllstücke, die als Ruhepole die unterschiedlichen Szenen miteinander verbinden und Spielern wie Spielleitern kleine Verschnaufpausen gönnen.

Jede Szene besitzt wie im Film eine *Besetzung*, einen *Drehort* und ein *Handlungsziel*. Um die Erschaffung von Szenen innerhalb des Spiels weiter zu erleichtern, wird noch ein zusätzlicher Wert, der *Typ* der Szene eingeführt. Die Besetzung bestimmt, welche Spielercharaktere anwesend sind (im Normalfall ist es hier natürlich wünschenswert, alle Charaktere unter zu bringen) und natürlich auch, ob wichtige NSC in der Szene vorkommen (Statisten zählen wir nicht, die gehören für uns zum Inventar des Drehorts). Der Drehort bestimmt das Drumherum und dient hauptsächlich dem Ambiente. Das *Handlungsziel* legt fest, worum es in der Szene überhaupt geht und bestimmt auf diese Weise auch, wann sie endet (nämlich wenn exakt dieses Ziel erreicht wurde oder keinesfalls mehr erreicht werden kann). Der *Typ* schließlich bestimmt, was generell in der Szene passiert, ob zum Beispiel eine neue, wichtige Nichtspielerperson auftaucht, ob sich ein oder mehrere Charaktere einer wichtigen Entscheidung stellen müssen oder ob ein neues Problem den Charakteren ihren weiteren Weg erschwert.

### 5.4.1 Szenen und Kapitel

Szenen den einzelnen Kapiteln zuzuordnen ist sicherlich nicht leicht. Für die obige Aufteilung in drei Kapitel könnte man beispielsweise folgendermaßen vorgehen:

1. Der Einleitung durch den Spielleiter folgt jeweils eine Szene pro Spielercharakter, in der dieser zeigen kann, was er so drauf hat (Die Parameter der Szene sollten hier vom Spieler bestimmt werden und es sollte ein Konflikt in der Szene auftauchen). Die finale Szene des ersten Abschnitts stellt das Szenarioziel (und, sofern sinnvoll, den Bossgegner) vor. Diese letzte Szene kann auch ausschließlich vom SL erzählt werden, hier muss kein Spielercharakter wirklich zwingend anwesend sein.
2. Für jede Komplikation sollte man eine Szene einplanen, die das Problem in die Geschichte einbringt, ein bis zwei Szenen, die das Problem verschlimmern oder verbessern und eine Szene, in der das Problem gelöst wird. Bei 2 Komplikationen kommt man so auf 8 Szenen. Alternativ kannst Du natürlich auch für jedes Problem ein eigenes Kapitel einplanen. In diesem Fall werden die Komplikationen wohl schwerwiegender ausfallen, da sich die Charaktere zwischen ihnen dank der Heilungsregel erholen können. Auch das ist ein nützliches stilistisches Mittel, welches man nicht unterschätzen sollte.
3. Das Finale sollte nicht allzu sehr ausufern. Ein oder zwei Szenen, in denen die Spieler sich austoben und dem Boss immer näher kommen sowie eine Szene für die finale Konfrontation sollten reichen. Eine Szene als Abschluß, vielleicht noch mit einem Ausblick (falls eine Fortsetzung der Geschichte geplant ist), bildet das Ende des letzten Kapitels der Geschichte.

Damit kommt man insgesamt auf  $[Spielerzahl]+1+[Komplikationen]*4+4$  Szenen, das heißt für ein konkretes Beispiel mit drei Spielern und zwei Komplikationen 16 Szenen, die man an einem Spieleabend durchaus durchackern kann, wenn man bei jeder Szene von einer Spielzeit von etwa 15 Minuten ausgeht. Auf dem Szenenbogen sollte der Spielleiter nun alle Kapitel und die zugehörige Zahl der Szenen eintragen. Des Weiteren sollte bereits im Vorfeld der jeweilige Typ der Szene festgeschrieben werden. Die Besetzung, der Drehort und das Handlungsziel dagegen werden zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest gelegt, denn alle drei Parameter hängen hauptsächlich davon ab, welche Entscheidungen die Spieler im Spiel treffen. Nach jeder Szene kann der Spielleiter die Parameter der nächsten Szene während einer kurzen Pause festlegen. Sollte er sich dazu entscheiden, zwischen zwei Szenen ein Zwischenspiel ohne Storyrelevanz einzubauen (Lagerfeuer, Ausrüstung pflegen, Gespräche zwischen den Charakteren, die eben schon erwähnten Lückenfüller halt), so kannst er diese Zeit prima nutzen, um die nächste Szene zu definieren. Möchte er den Druck auf die Spieler erhöhen, so lässt er diese Pausen weg und wirft die Charaktere sofort in die nächste echte Szene, die er dann, zugegebenermaßen, recht schnell definieren muss.

## 5.4.2 Szenen definieren

Szenen lassen sich recht einfach in einige wenige abstrakte Typen einteilen. Steht der Typ erst einmal fest, so ergeben sich die anderen Parameter meist sehr intuitiv und schnell aus der voran gegangenen Szene. Die Details einer Szene ergeben sich eh erst im konkreten Spiel.

### 5.4.2.1 Typ I: Ein neuer Nichtspielercharakter taucht auf

Der Primärzweck der Szene ist es, einen neuen Spielleitercharakter in die Geschichte einzubringen. Dabei geht es um eine wirklich wichtige Person, für alle anderen NSCs reserviert man keine separate Szene. Der NSC sollte in der Szene die Möglichkeit bekommen, einen ersten, aber bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Die Spieler sollen danach eine Idee haben, mit wem sie es da zu tun haben werden. Und es sollte deutlich werden, dass sie hier keinen kleinen Fisch, sondern einen wichtigen Nebendarsteller, wenn nicht gar einen echten Antagonisten, vielleicht sogar den, dem sie im Finale wieder begegnen werden, vorgesetzt bekommen. Soweit angebracht, kann man natürlich auch jetzt bereits eine gewisse Interaktion zwischen dem neuen NSC und den Spielercharakteren erlauben, dies ist aber nicht zwingend erforderlich, oft sogar eher lästig.

*Was tut der Spielleiter:* Er bringt eine neue Person in die Handlung ein und verschafft sich so mehr Handlungsfreiheit. Er stellt deutlich dar, dass die neue Person wichtig für die Handlung ist.

*Was tun die Spieler:* Sie nehmen die neu gewonnen Erkenntnisse auf und versuchen, diese in ihr vorhandenes Wissen einzuordnen

*Treibende Kraft der Szene:* Spielleiter.

*Vorbereitung:* Grobe Ausarbeitung des NSC bezüglich Erscheinung, Verhalten und Ziel. Sein Verhalten und sein Ziel sollten die Angriffspunkte mindestens eines Spielercharakters tangieren.

*Besetzung:* Der NSC selbst und so viele Spielercharaktere wie möglich. Oft ist es angebracht, den NSC durch einen Haufen Statisten zu unterstützen, die er befiehlt, begeistert, verängstigt, verärgert oder niedermacht.

*Drehort:* Beliebig, aber eine räumliche Begrenzung ist angebracht, damit die Spielercharaktere nicht einfach den NSC umgehen anstatt sich mit ihm zu beschäftigen.

*Handlungsziel:* Die Szene endet, wenn die Charaktere den NSC ausreichend beschnuppern konnten. Eine Konfrontation sollte auf jeden Fall vermieden werden. Dient der NSC dazu, die Charaktere mit neuen Informationen zu versorgen, so endet die Szene nach dem entsprechenden Gespräch.

*Sinnvolle Folgeszene:* III. Problem erkennen (herausfinden, was der NSC vor hat und auf wessen Seite er steht).

### 5.4.2.2 Typ II: Eine Entscheidung muss getroffen werden

In dieser Szene muss mindestens einer der Spieler eine wichtige Entscheidung für seinen Charakter fällen. Dies sollte etwas sein, was den Charakter bewegt und ihm im Fortgang der Geschichte mehr Tiefe verleihen kann. Es sollte eine dramatische Entscheidung sein, die den Charakter verändern kann und wenn möglich sollte die Entscheidung im

Rahmen eines Dilemmas auftreten, so dass es keine vollkommen richtige oder falsche Entscheidung geben kann.

*Was tut der Spielleiter:* Er präsentiert dem entsprechenden Charakter eine Situation, in der dieser seine schwierige Entscheidung treffen muss. Von der Wahl des Spielers sollte der Spielleiter der weitere Fortgang der Geschichte abhängig sein. Die getroffene Wahl bietet dem Spielleiter zudem beinahe immer weitere Angriffspunkte, die er ihn in Zukunft gegen den betreffenden Charakter einsetzen kann. In der Regel ist es angebracht, den Spielercharakter nach Auflösung des Dilemmas mit einem neuen Fokus auszustatten.

*Was tun die Spieler:* Die nicht an der Entscheidung beteiligten Spieler sollten sich eher zurück halten, können aber beratend auf den Charakter im Dilemma einwirken. Der betroffene Spieler sollte seine Entscheidung gründlich abwägen und sich überlegen, welche möglichen Folgen seine Entscheidung für seinen Charakter haben wird. Die Entscheidung dramatisch auszuspielen ist die perfekte Gelegenheit, einige Chips einzusetzen.

*Treibende Kraft der Szene:* Der Spieler, dessen Charakter die Entscheidung treffen muss.

*Vorbereitung:* Sorgfältiges Zurechtlegen des Dilemmas. Dieses sollte ganz klar auf den spezifischen Charakter zugeschnitten sein. Der Spielleiter sollte bereits einige Szenen zuvor ein mögliches Dilemma und den Spieler, auf den die Szene abzielt, identifizieren. Dabei sollte er auf mindestens eine der Antworten auf dem Charakterfragebogen eingehen. Ein Blick auf die Foki des Spielers kann auch nicht schaden.

*Besetzung:* Auf jeden Fall der betreffende Charakter. Weitere Spielercharaktere sind zulässig, dürfen sich aber nicht in den Vordergrund drängen.

*Drehort:* Beliebig. Die Szene spielt sich vor allem im Innern des Charakters ab und die Szenerie sollte den Fokus auf den inneren Konflikt lenken. Total chaotische oder sehr ruhige Kulissen können dies besonders gut erreichen.

*Handlungsziel:* Der Charakter hat seine Entscheidung getroffen. Die Konsequenzen wird er in den nächsten Szenen zu spüren bekommen.

*Sinnvolle Folgeszene:* Jede, ein Lückenfüller wäre zudem auf jeden Fall angebracht.

### 5.4.2.3 Typ III: Das Problem wird erkannt

Hier werden die Spieler mit einem Problem konfrontiert. Die genaue Natur des Problems hängt vom konkreten Verlauf der Geschichte ab, aber das Problem sollte so gestaltet sein, dass es in irgendeiner Form gelöst werden muss, weil man sonst nicht weiter kommt.

*Was tut der Spielleiter:* Er konfrontiert die Spieler mit einem Problem.

*Was tun die Spieler:* Sie nehmen das Problem wahr und versuchen, die direkten Konsequenzen so weit wie möglich abzuschwächen.

*Treibende Kraft der Szene:* Alle Mitspieler. Dieser Szenentyp lebt davon, dass sich die Spieler und der Spielleiter gegenseitig immer wieder den Ball zuwerfen.

*Vorbereitung:* Die Natur des Problems muss zumindest dem Spielleiter klar sein, damit er die Spieler in den folgenden Szenen auf ihrem Lösungsweg begleiten kann.

*Besetzung:* Möglichst alle SC. Alle vorkommenden NSC sollten nur Statisten sein. Ist ein NSC Ursache des Problems, so sollte er nur am Rande auftauchen, damit die Spielercharaktere das Problem durch Eliminierung oder Gefangennahme des Bösewichts nicht sofort lösen können.

*Drehort:* Beliebig.

*Handlungsziel:* Allen SC ist klar, dass sie sich ein Problem eingehandelt haben, welches sie wieder los werden müssen.

*Sinnvolle Folgeszene:* Typ IV, oder bei kleineren Komplikationen auch gleich Typ V. Eine kleine Ruhepause in Form

eines Lückenfüllers ist oft angebracht.

#### 5.4.2.4 *Typ IV: Das Problem wird angegangen*

Hier wird das Problem langsam, aber sicher eingedämmt, wenn auch nicht vollständig gelöst.

*Was tut der Spielleiter:* Er reagiert auf die Lösungsversuche der Spieler und lässt das Problem dementsprechend schrumpfen, oder, wenn sie sich dämlich anstellen, die Gefahr auch wachsen.

*Was tun die Spieler:* Sie versuchen sich darin, die Auswirkungen des Problems weiter einzudämmen oder die Ursache des Problems zu finden.

*Treibende Kraft der Szene:* Die Spieler, den der Spielleiter kann hier nur auf ihre Aktionen reagieren.

*Vorbereitung:* Keine.

*Besetzung:* Neben den SC sind natürlich weitere NSC nützlich, die das Problem repräsentieren, Opfer darstellen oder Schlüsselfiguren für die Lösung des Problems sind.

*Drehort:* Jeder.

*Handlungsziel:* Das Problem verändert sich signifikant zum Guten oder zum Schlechten.

*Sinnvolle Folgeszene:* IV oder V, seltener auch I oder II.

#### 5.4.2.5 *Typ V: Das Problem wird gelöst*

Ähnlich Typ IV, aber das Problem verschwindet nach Ende der Szene vollständig, nicht immer jedoch mit positivem Ausgang für die Spieler. Oft kann eine solche Szene auch damit enden, dass die Spieler einen empfindlichen Rückschlag hinnehmen müssen.

*Was tut der Spielleiter:* Er reagiert auf die Lösungsversuche der Spieler und löst das Problem dementsprechend schrumpfen, oder, wenn sie sich dämlich anstellen, die Gefahr auch wachsen.

*Was tun die Spieler:* Sie gehen der Ursache des Problems auf den Grund und neutralisieren sie.

*Treibende Kraft der Szene:* Die Spieler, ihre Entscheidungen bestimmen letztendlich, ob sich die Neutralisierung des Problems letztendlich positiv oder negativ auf die Charaktere auswirkt.

*Vorbereitung:* Keine.

*Besetzung:* Neben den SC sind natürlich weitere NSC nützlich, die das Problem repräsentieren, Opfer darstellen oder Schlüsselfiguren für die Lösung des Problems sind. Nicht selten taucht auch der Hauptantagonist der Geschichte hier kurz auf.

*Drehort:* Beliebig

*Handlungsziel:* Das Problem ist aus der Welt geschafft.

*Sinnvolle Folgeszene:* Manchmal III, manchmal II, handelten die SC im Auftrag eines anderen, vielleicht auch I. Nach einer Typ V-Szene ist ein Lückenfüller angebracht.

## 6 Spielablauf, Konflikte und Erfahrungen

Nachdem nun alle wichtigen Elemente des Spiels vorgestellt worden sind, widmet sich dieses Kapitel nun dem eigentlichen Ablauf des Spiels, der all diese Elemente miteinander verbindet.

### 6.1 Vor Spielbeginn

Dem eigentlichen Spiel gehen die Erschaffung des Settings, die Idee der Geschichte und die Definition der Charaktere voraus. Auch die grobe Planung des ersten Spielkapitels sollte bereits erledigt sein. Jeder Spieler sollte über einen ausgefüllten Charakterbogen verfügen, der Szenenbogen sollte vom Spielleiter vorbereitet sein und der Settingbogen sollte in der Mitte des Spieltischs platziert worden sein. Der letzte vorbereitende Schritt stattet jetzt alle Mitspieler mit ihrem anfänglichen Vorrat an Spielwährung aus:

Jeder Spieler erhält jeweils **3 Chips**. Auch der Spielleiter erhält eine Zahl von Chips, nämlich **einen Chip je geplanter Spielszene**. Alle überzähligen Chips werden beiseite gelegt; sämtliche „Kosten“ werden von den anfänglich verteilten Chips bestritten.

Ist all dies erledigt, so kann das eigentliche Spiel beginnen.

### 6.2 Abarbeitung der einzelnen Kapitel

Das gesamte Spiel läuft nun nach einem einfachen Plan ab. Der Spielleiter arbeitet zusammen mit den Spielern die einzelnen Kapitel Szene für Szene ab. An einigen Stellen im Spiel kommt es zu besonderen Situationen, die im Folgenden noch einmal kurz genauer erläutert werden sollen.

#### 6.2.1 Die erste Spielszene

Die erste Szene unterscheidet sich von allen anderen Szenen dadurch, dass die Spieler keinerlei Einfluss auf den Ablauf der Szene nehmen können. Die Szene dient vor allem dazu, dass alle Spieler eine klare Vorstellung vom Hintergrund und vor allem vom Ziel der zu spielenden Geschichte bekommen. Sie ähnelt somit durchaus den ersten fünf Minuten eines Filmes, die meist einen sehr ähnlichen Zweck erfüllen. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass er die zentralen Aspekte der Geschichte erwähnt und den zentralen Konflikt zumindest kurz, vielleicht sogar nur am Rande, in diese Szene einbaut.

#### 6.2.2 Vorstellung der Protagonisten

Die Szenen nach der Eröffnung durch den Spielleiter gehören zum Ausgleich ganz den Spielern. Auch sie sollen zur Allgemeinen Demonstration von Elementen der Geschichte dienen, konzentrieren sich allerdings auf die Protagonisten. Ort, Besetzung und Ziel der Szene werden vom jeweiligen Spieler, nicht vom Spielleiter bestimmt. Er übernimmt lediglich eine unterstützende Rolle und greift ein, sofern der jeweilige Spieler dies fordert. Spätestens im Rahmen des Szenenkonflikts sollte genau dies passieren. Ansonsten ist es primär die Aufgabe des Spielleiters, kleinere Details im Hintergrund zu beschreiben und vor allem aufmerksam zuzuhören – die Details, die die Spieler in ihren Vorstellungen offenbaren sind die wichtigsten Anknüpfungspunkte für den Spielleiter – denn sie sind es, die die Protagonisten mit der Geschichte verknüpfen.

#### 6.2.3 Ruhephasen innerhalb des Spiels

Während des Spiels hat der Spielleiter das Recht, zwischen zwei Szenen jederzeit eine Ruhephase einzubauen. Dies sind, wie zuvor bereits angemerkt, Einkaufsbummel, Barszenen, Lagerfeuergespräche und lange Reisen, die wenig bis keinerlei Wert für die eigentliche Geschichte haben, es aber den Spielern erlauben, das vorher gegangene zu reflektieren und so neue Ideen und neue Energie für die nächsten Ereignisse zu sammeln.

Trotz dieses recht großen Nutzens sollte man allerdings sparsam mit den Ruhephasen umgehen. Sie nehmen eine Menge Geschwindigkeit aus dem Spiel und können, je nach Spielerlaune, schnell ausarten und so mehr in den Vordergrund rücken als dies eigentlich gewünscht ist. Ein gutes Hilfsmittel kann in einem solchen Fall eine Stoppuhr oder ein Wecker sein. Jede Ruhephase sollte nicht länger als fünf Minuten andauern. Kann man das Ganze auf 90 Sekunden beschränken – umso besser. Für alles andere ist eher eine Absprache mit dem Spielleiter angeraten – vieles von dem, was zunächst wie eine Ruhephase erscheint, kann eine Szene mit einem inneren Konflikt oder einer actionreichen Rückblende wesentlich besser geeignet sein. Auch dies darf aber den eigentlichen Spannungsbogen nicht gefährden. Solche Absprachen gehören deshalb in die „Werbepausen“ zwischen den Kapitelübergängen, nicht ins eigentliche Spiel.

#### 6.2.4 Übergang zum nächsten Kapitel

#### 6.2.5 Die letzte Spielszene

### 6.3 Spielende

### 6.4 Konflikte

Die meiste Zeit über besteht eine Partie FIRE, ebenso wie seine rollenspielerischen Verwandten, aus freiem Spiel, in dem alle Mitspieler erzählen, wie sich die Handlung entwickelt. Oft kommt es dabei zu Situationen, in denen Parteien entgegen gesetzte Standpunkte einnehmen und eine gütliche Einigung nicht sofort ersichtlich ist. In diesem Fall kommt es zu einem Konflikt, der sowohl erzählerisch als auch regeltechnisch aufgelöst werden muss. Konflikte haben gravierende Auswirkungen auf die Charaktere. Zum einen wachsen die Protagonisten an ihnen, sie werden also mächtiger. Zum anderen sind es die Entscheidungen und Handlungen der Charaktere innerhalb eines Konflikts, die den Charakter erst definieren. Ein Konflikt vermag einem Charakter also auch mehr Tiefe zu verleihen.

Ein Konflikt wird durch eine einzelne vergleichende Probe entschieden. Verliert ein Mitspieler diese, so ist es ihm erlaubt, den **Konflikt auszudehnen**, ohne dass jemand etwas dagegen unternehmen kann. In diesem Fall wechselt die Darstellung auf eine detailliertere Ebene und der Konflikt wird Schlag für Schlag, Argument für Argument ausgespielt und -gewürfelt.

### 6.5 Einen Konflikt auflösen

Im Spiel kommt es regelmäßig zu Situationen, in denen Konflikte aufgelöst werden müssen. Dies kann oft auf einer reinen Diskussionsebene unter Zuhilfenahme des gesunden Menschenverstandes geschehen, aber oft ist nicht klar, welche Partei der anderen überlegen ist. In diesem Fall wird ein Konflikt eingeleitet und mittels der Spielregeln aufgelöst. Ist mindestens ein Mitspieler nicht mit den Handlungen eines Charakters (das kann auch ein Charakter des Spielleiters sein) einverstanden, so liegt eine Herausforderung vor und es kommt zum Konflikt zwischen den beiden Parteien. Bist Du der Meinung, dass ein Charakter einer Aufgabe nicht gewachsen ist, dann fordere einen Konflikt. Bist Du der Meinung, dass ein Konflikt mit ungewissem Ausgang dem dramatischen Verlauf der Geschichte förderlich wäre, dann fordere einen Konflikt. Trifft beides nicht zu, dann lasse den betreffenden Mitspieler einfach weiter erzählen.

*Auch hier sollte wieder darauf hingewiesen werden, dass es keinesfalls dem Spielleiter allein obliegt, einen Konflikt auszurufen. Grundsätzlich hat **jeder** Mitspieler das Recht dies zu tun und sollte davon auch Gebrauch machen.*

#### 6.5.1 Verteidiger und Aggressor

Für jede Herausforderung lassen sich die beiden Kontrahenten in *Verteidiger* und *Aggressor* einteilen. Der Aggressor ist immer derjenige, der sein Ziel zuerst durchzusetzen versucht. Der Verteidiger ist derjenige, der dem Erreichen dieses Ziels im Weg steht.

Das Konzept von Aggressor und Verteidiger ist universell einsetzbar. Es muss keineswegs davon ausgegangen werden, dass sich zwei Individuen streiten. Ebenso können sich auch zwei Gruppen streiten, oder zwei Armeen gegeneinander antreten. Oder ein unentschlossener Spieler könnte einen inneren Konflikt zwischen zwei Ansichten seines Charakters ausspielen wollen. Wichtig ist nur, dass es zwei klar trennbare Seiten gibt und dass die eine versucht, etwas durchzusetzen, was die andere nicht will.

*Auch wenn es zunächst so erscheinen mag, dass es oftmals zu Konfliktsituationen kommen kann, in denen die Rollenverteilung nicht klar ersichtlich ist: Dem ist in aller Regel nicht so. Will keine der beiden Parteien den ersten Schritt tun, so kommt es gar nicht erst zum Konflikt. Schwieriger ist es sicherlich schon zu beurteilen, wer denn nun der Aggressor ist, wenn beide Parteien im Wettstreit miteinander stehen, um etwas Bestimmtes zu erreichen. Doch auch hier gibt es einen einfachen Mechanismus zur Auflösung: Geht man davon aus, dass beide Parteien gleich stark sind und ein Wettstreit auf einen Patt hinaus läuft, so kann man einfach fragen, welche Partei bereit ist, diese Balance zu ihren Gunsten zu verschieben. Sind auch hier wieder beide Parteien sofort bei der Sache, so wird diejenige zum Aggressor, die (durch ihren Sprecher) ihre Idee zuerst äußert.*



## 6.5.2 Ziele festlegen

Der Aggressor strebt ein bestimmtes Ziel an, der Verteidiger versucht dies zu vereiteln. Beide Ziele sind zunächst genauer zu spezifizieren, wobei der Aggressor beginnt. Diese Ziele sind nicht immer klar, auch wenn man dies zunächst annehmen mag. Wichtig ist es, hier nicht in einzelnen Aktionen zu denken, sondern den Konflikt als Ganzes zu betrachten und sich zu fragen: „Was will ich erreichen?“. Bei FIRE ist es wichtig, in Zielen zu denken, und nicht in Aktionen.

*Den Wachmann treffen ist eine Absicht, aber sicher nicht das letztendliche Ziel, dass eher *Verhindern, dass der Wachmann Alarm schlägt* lauten würde. Auch der Verteidiger muss sich keineswegs auf ein *Ich versuche das zu verhindern* beschränken. So könnte er ein *Ich will die Dokumente aus dem Tresor holen* durchaus auch durch ein *Ich möchte, dass er dabei Alarm auslöst* kontern.*

## 6.5.3 Eingesetzte Eigenschaften festlegen

Nun legen die beiden Kontrahenten die einzusetzenden Eigenschaften fest. Für Spieler heißt das, dass sie aus jeder der Eigenschaftskategorien ihres Charakters eine spezifische Eigenschaft wählen können, die sie im folgenden Konflikt einsetzen wollen, also ein Attribut, eine Fähigkeit, ein Ausrüstungsgegenstand und eine Beziehung. Dabei **muss nicht** aus jeder Kategorie ein Wert gewählt werden und es **darf nicht** mehr als ein Wert aus jeder Kategorie gewählt werden. Eingesetzte Eigenschaften gelten als **riskiert** und können **Schaden** nehmen, sofern der Charakter den Konflikt verliert.

Besitzt der Charakter bereits spezifische Eigenschaften, so muss er nicht unbedingt eine neue Eigenschaft festlegen, sondern kann auch eine bereits vorhandene Eigenschaft verwenden. Andernfalls kann er auch, wie im Abschnitt *Eigenschaften konkretisieren* beschrieben, neue Eigenschaften festlegen, muss diese dann aber auch zwingend im aktuellen Konflikt verwenden.

*Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so erscheinen mag, nicht immer ist es sinnvoll oder möglich, wirklich jede Eigenschaftskategorie ins Spiel zu bringen. Manche Konflikte beziehen sich einfach nicht auf Beziehungen, die der Charakter einbringen kann, andere können generell nicht unter Zuhilfenahme von Ausrüstung gelöst werden. Zudem ist der Einsatz einer Eigenschaft auch mit Risiken verbunden. Verliert der Charakter den Konflikt, so nehmen die eingesetzten Eigenschaften Schaden, was seine Gewinnchancen in zukünftigen Konflikten verringern kann.*

*Vielleicht gibt es auch nur Eigenschaften in einer Kategorie, die sinnvoll eingesetzt werden könnte, die der Charakter aber auf einem für die konkrete Situation zu niedrigen Wert wählen musste. Auch dann ist es klüger, auf den Einsatz der entsprechenden Kategorie zu verzichten. Bei der Wahl der Eigenschaften ist also ein gewisses Maß an Taktik angebracht.*

## 6.5.4 Die Opposition

Der Spielleiter muss keine Eigenschaften festlegen, denn die Opposition, die er im Konflikt für die Spieler verkörpert, besitzt immer nur eine einzige Eigenschaft, nämlich (tadaa!) **Opposition**. Zu Spielbeginn beträgt die Stufe der Opposition immer 10, im Laufe des Spiels je nach momentanem Stand des Spannungsbogens ihren Wert.

## 6.5.5 Foki einsetzen

Beide Kontrahenten können zudem einen *Fokus* in den Konflikt einbringen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass einer oder mehrere Chips eingesetzt werden, um die eigene Erfolgchance zu erhöhen. Ein Spieler darf dabei jeden Fokus verwenden, den er sinnvoll im Konflikt unterbringen kann und der bereits auf seinem Charakterbogen steht. Der Spielleiter kann nach Belieben Chips einsetzen, ohne dass er diese spezifischen Foki zuordnen muss (wie denn auch, er hat ja keine!). Jeder eingesetzte Chip ist fünf Punkte wert, die die Erfolgchancen des Spielers im laufenden Konflikt erhöhen.

Beide Kontrahenten dürfen ihre Chips verdeckt setzen, so dass die Mitspieler sich nicht sicher sein können, wie schwierig eine Herausforderung durch die Chips des jeweils anderen geworden ist. Sie müssen dies nicht tun. Zudem besteht die Möglichkeit für beide, einmal einen Chip setzen, um den Gegner zu zwingen, seine eigenen Chips offen zu setzen. Dieser Chip wird selbstverständlich nicht dem eingesetzten Fokus zugeordnet und erhöht demnach auch nicht die Erfolgchancen des Charakters.

Durch den Einsatz von Chips entsteht ein Kreislauf zwischen Spielern und Spielleiter. Von den Spielern eingesetzte Chips gehen an den Spielleiter, von diesem eingesetzte Punkte wandern in die Tischmitte. Von dort aus können die Chips wieder neu verteilt werden, um Spieleraktionen zu belohnen (s.u.).

*Weiterhin ist zu beachten, dass ein Spieler Chips nicht nur zur Erhöhung seiner Erfolgchance einsetzen kann. Er kann sie auch verwenden, um seinen Charakter zwischen einzelnen Szenen zu heilen, um sich innerhalb eines ausgedehnten Konflikts (s.u.) neue Eigenschaften zu kaufen oder um den Gegner dazu zu zwingen, seine eingesetzten Chips offen zu legen. Man sollte also einerseits die Chips nicht zu lange horten, andererseits sollte man sie aber auch nicht aus dem Fenster hinaus werfen.*

### 6.5.6 Erfolgchancen bestimmen

Um den Gewinner einer Herausforderung zu bestimmen, werden nun die *Erfolgchancen* beider Parteien miteinander verglichen. Grundlage der Erfolgchance sind die vom Spieler eingesetzten Eigenschaften. Deren Stufen werden zunächst addiert. Wurden Chips eingesetzt, um Foki zu aktivieren, so wird deren Wert ebenfalls auf die Erfolgchance addiert.

Zu guter Letzt hat der Spieler die Wahl, je nachdem, wie viel Risiko er eingehen möchte, entweder 10 Punkte zu dieser Summe zu addieren um seine Erfolgchance zu erhalten, oder das Ergebnis eines Wurfs einem W20 zu machen und diesen dann zur Erfolgchance zu addieren. Die zunehmende Streuung der verschiedenen Varianten kann die Erfolgchance des Charakters im aktuellen Konflikt drastisch erhöhen, aber ebenso verringern.

*Optional kann man auch noch eine Zwischenstufe zwischen diesen beiden Varianten einführen. Der Spieler würfelt mit 3W6 und kann das Ergebnis zur Summe zu addieren. Im praktischen Spiel hat sich allerdings gezeigt, dass diese Möglichkeit kaum genutzt wird. Es handelt sich deshalb explizit um eine optionale Regel, die jedoch nichts an der generellen Spielbalance ändert.*

Außerdem kann der Würfel auch ein besonders glückliches Ergebnis oder einen Patzer anzeigen. Zeigt er die höchstmögliche Augenzahl, so erhält der Charakter 10 Bonuspunkte auf seine Erfolgchance, die er, sofern gewünscht, auch wieder in einen zusätzlichen Würfel investieren kann. Zeigen der Würfel jedoch die minimale Augenzahl, so muss der Spieler neu würfeln und das neuerliche Ergebnis von seiner Erfolgchance subtrahieren.

### 6.5.7 Probenqualität und Festlegung des Gewinners

Aus den so ermittelten Erfolgchancen wird nun der Gewinner des Konflikts sowie das Ausmaß des Gewinns, die **Probenqualität**, bestimmt. Die höhere Erfolgchance gewinnt immer den Konflikt, und die Differenz der Erfolgchancen bestimmt die Probenqualität als Maß für das Ausmaß des Gewinns.

Die Partei mit der höheren Erfolgchance gewinnt auf jeden Fall den Konflikt. Das zuvor festgelegte Ziel dieser Partei wird erreicht, zugleich wird auch verhindert, dass der Verlierer sein Ziel erreichen kann. Zudem darf der Gewinner die riskierten, also die konkret eingesetzten, Eigenschaften des Verlierers beschädigen, das heißt, diese werden zeitweilig um einen bestimmten Betrag verringert, der von der Probenqualität abhängt und den der Gewinner nach Belieben auf alle eingesetzten Eigenschaften des Verlierers verteilen dar. Der Gesamtmalus kann der nachfolgenden Tabelle entnommen werden:

Probenqualität	Gesamtmalus
1	-1
2-3	-3
4-6	-6
7-10	-10
11-15	-15
16-21	-21
22-28	-28
29-36	-36
37-45	-45
46+	-55

Die Herausforderung wird mit einer Beschreibung des Konflikts und seines Ausgangs durch den Gewinner abgeschlossen. Alternativ kann dieser auch vom Verlierer verlangen, dessen Scheitern selbst beschreiben zu müssen.

*Es soll explizit darauf hingewiesen werden, dass der durch die Probenqualität bestimmte Schaden nur ein Nebeneffekt des Konflikts ist! Der eigentliche Effekt besteht darin, dass **der Gewinner auf jeden Fall das von ihm gesteckte Ziel erreicht und der Verlierer auf keinen Fall sein Ziel erreicht!***

Greifen wir das Beispiel mit dem Tresor und dem Alarm noch einmal auf, so heißt das, im Falle dass der Aggressor den Konflikt gewinnt, dass er im Tresor die geheimen Dokumente findet (denn das war sein Ziel) und das kein Alarm ausgelöst wird (denn das war das Ziel des Verteidigers). Gewinnt dagegen der Verteidiger den Konflikt, so wird auf jeden Fall Alarm ausgelöst und der Aggressor findet nicht die gesuchten Dokumente. Vielleicht hat er es durchaus geschafft, den Tresor zu öffnen und erst dabei den Alarm ausgelöst. Aber der Tresor ist leer, von den Dokumenten ist nichts zu sehen.

## 6.6 Konflikte ausdehnen

Sollte der Verlierer nicht mit dem Ausgang der Konfrontation zufrieden sein, so kann er sich weigern, diesen zu akzeptieren. Dies muss geschehen, bevor der Gewinner sein Ziel beschreibt und Schaden verursacht. In diesem Fall wird von der „Ein Wurf pro Konflikt“ - Mechanik auf eine detailliertere Sicht der Dinge umgeschwenkt und der Konflikt durch abwechselnde Proben der beiden Kontrahenten so lange weiter ausgetragen, bis einer der beiden aufgibt. Der Konflikt wird **ausgedehnt**. Ein Wurf repräsentiert nun nicht mehr den Konflikt als Ganzes, sondern einzelne Aktionen der Kontrahenten.

*Wir begeben uns mit dem ausgedehnten Konflikt in den Bereich, der in vielen klassischen Rollenspielen als Kampfsystem wiederzufinden ist. Einzelne, granulare Handlungen und geschicktes Taktieren beginnen das Geschehen am Spieltisch bestimmen und lösen die vorherige, eher strategische Sicht auf den Konflikt ab. Dabei sollte aber beachtet werden, dass bei FIRE generell jede Form von Konflikt ausgedehnt werden kann – dies ist nicht auf Kämpfe, und schon gar nicht auf physische Gefechte beschränkt.*

### 6.6.1 Rollenwechsel und Aktionen

Dem Gewinner der vorherigen Konfliktprobe steht automatisch die erste Probe im ausgedehnten Konflikt zu, er wird somit zum Aggressor, selbst, wenn er vorher der Verteidiger war. Solange er jede Probe gewinnt, bleibt er auch der Aggressor und darf somit immer das Ziel seiner Aktion als Erster ansagen. Sobald der Verteidiger einmal gewinnt, wechseln die Rollen. Zudem treten beim ausgedehnten Konflikt **Aktionen** an die Stelle von **Zielen**. Es geht nun nicht mehr darum, was im Konflikt als Ganzes erreicht werden soll (denn das haben wir ja schon längst festgelegt), sondern darum, wie die Kontrahenten versuchen, dies zu erreichen. Für jede Probe legen die Kontrahenten deshalb neben den eingesetzten Eigenschaften und evtl. Aktivierung eines Fokus auch die Aktion selbst fest. Genauer Beschrieben wird die Aktion jedoch wie zuvor erst *nach* der Durchführung der Probe.

*Ein ausgedehnter Konflikt benutzt dieselbe Mechanik wie ein einfacher Konflikt. Zunächst wird die durchgeführte Aktion kurz definiert. Dann werden Eigenschaften gewählt (wobei allerdings keine neuen Eigenschaften festgelegt werden dürfen, es sei denn, der Charakter zahlt dafür (s.u.)), es darf ein Fokus aktiviert werden (dieser kann auch für jeden Wurf neu gewählt werden) und der Spieler kann, je nach Risikobereitschaft, 10 oder W20 Punkte hinzu addieren, um seine endgültige Erfolgchance zu erhalten.*

### 6.6.2 Schaden und Vorteil

Die Probenqualität einer jeden Probe im ausgedehnten Konflikt kann auf zweierlei Arten verwendet werden. Einerseits kann sie wie im normalen Konflikt benutzt werden, um Schaden zu verursachen. Andererseits kann der Gewinner die Probenqualität auch einfach als Bonus auf seine nächste Probe anrechnen; in diesem Fall verschafft er sich einen taktischen **Vorteil**. Der Verteidiger muss sogar immer die zweite Möglichkeit nutzen; er kann nur dann Schaden verursachen, wenn er dank einer zuvor gewonnenen Probe zum Aggressor geworden ist.

### 6.6.3 Eigenschaften kaufen

Innerhalb eines ausgedehnten Konflikts darf ein Spieler normalerweise keine neuen Eigenschaften definieren. Er kann sich dieses Recht aber direkt vor seiner Probe erkaufen, in dem er einen Chip ausgibt. Dies erlaubt ihm, für jede Kategorie eine neue Eigenschaft festzulegen. Er **muss** allerdings alle neu festgelegten Eigenschaften in der nachfolgenden Probe verwenden!

*Das kaufen neuer Eigenschaften kann dann wichtig werden, wenn der Charakter im laufenden Konflikt schon einiges an Schaden einstecken musste und ihm somit nach und nach die Eigenschaften ausgehen. Eigenschaften auf Stufe 0 kann er nicht mehr sinnvoll einsetzen, deshalb muss er irgendwie für Nachschub sorgen.*

### 6.6.4 Das Ende eines ausgedehnten Konflikts

Ein ausgedehnter Konflikt endet immer dann, sobald einer der beiden Kontrahenten aufgibt und das im ursprünglichen Konflikt gesetzte Ziel des Gegners akzeptiert. Sollte es nicht dazu kommen, dann endet der Konflikt, wenn der Spieler nur noch Eigenschaften auf Stufe 0 in den Konflikt einbringen kann und auch keine Chips mehr ausgeben kann oder möchte, um sich neue Eigenschaften zu kaufen.

## 6.7 Sich in die Konflikte anderer einmischen

Im Normalfall wird jeder Charakter seine eigenen Konflikte austragen. Kommt es beispielsweise zum Gefecht, so trägt jeder Charakter den Kampf gegen seine Gegner aus. Ein Charakter kann sich allerdings auch auf zwei verschiedene Arten direkt in den Konflikt eines anderen Charakters einbringen.

*Kommt es zu einem Konflikt zwischen zwei Spielercharakteren, so steht es natürlich allen weiteren Spielern frei, jeweils die eine oder die andere Seite des Konflikts zu unterstützen. Genau so gut kann aber ein Spieler auch den Spielleiter in einem Konflikt unterstützen, wenn er dies für sinnvoll hält. Besitzt ein Charakter beispielsweise eine Beziehung zu einem Erzfeind der Gruppe, so kann diese durchaus verwendet werden, um in entsprechenden Konflikten die Opposition zu unterstützen und den Konflikt so etwas interessanter zu gestalten.*

### 6.7.1 Andere unterstützen

Einerseits kann der Charakter einen anderen Charakter *unterstützen*. In diesem Falle stellt er einfach eine beliebige seiner bereits vorhandenen Eigenschaften zur Verfügung (wohlgemerkt nur eine einzige, nicht eine aus jeder Kategorie). Er darf keine neue Eigenschaft kreieren. Besitzt der Charakter eine passende Eigenschaft und setzt diese ein, so gilt sie als riskiert und kann vom Gegner beschädigt werden, sollte dieser den Konflikt gewinnen.

### 6.7.2 Voll in einen Konflikt eingreifen

Der Charakter kann alternativ auch *voll in den Konflikt eingreifen*. Er handelt zu diesem Zweck als wäre es sein Konflikt, muss also auch gegen dieselbe Erfolgschance der Opposition antreten, mit der sich auch der Charakter auseinandersetzen muss, der ursprünglich allein in den Konflikt verwickelt war. Die Tatsache, dass der Gegner nur einmal Chips einsetzen muss, um seine Erfolgschance gegen alle Gegner zu erhöhen, wird dadurch kompensiert, dass er nur ein Ziel definieren kann, jedoch gleichzeitig Opfer mehrerer Ziele werden kann. Gewinnt auch nur einer der Charaktere seine Konfliktprobe, so kann der Angegriffene sein Ziel nicht mehr erreichen und kann höchstens noch Schaden bei den anderen Angreifern verursachen.

*Wie dem aufmerksamen Leser sicherlich aufgefallen ist, verzichtet FIRE auch im ausgedehnten Konflikt auf irgendeine Form der Initiative. Tatsächlich würde eine solche Regel nur wenig Sinn machen. Alle Mitglieder einer Partei handeln gleichzeitig, und auch die Aktionen der Parteien finden gleichzeitig statt. Da sich zudem immer eine Seite in der Rolle des Verteidigers wieder findet, ist auch die Reihenfolge, in der es zu Schäden und Verletzungen kommt, irrelevant.*

## 6.8 Erfahrung sammeln

Wie bereits im Charakterkapitel angemerkt, kann sich ein Charakter, der direkt an einem Konflikt beteiligt war, das Vorgefallene als Erfahrung verbuchen. Dies gilt unabhängig davon, ob er den Konflikt gewonnen oder verloren hat.

Ein Charakter, der voll in den Konflikt eines anderen eingreift, erhält Erfahrung für den Konflikt als hätte er diesen

selbst initiiert. Ein unterstützender Charakter erhält nur Erfahrung, wenn er im laufenden Kapitel der Geschichte noch keine Erfahrung für das Unterstützen in einem Konflikt bekommen hat.

Hat ein Charakter im Konflikt einen Fokus aktiviert, so versieht er diesen mit einem Strich. Für jeden weiteren Konflikt, in dem der Fokus verwendet wird, gibt es einen weiteren Strich. Wird der Fokus dann irgendwann fallen gelassen und in eine Eigenschaft umgewandelt, so startet diese nicht auf dem Basiswert der jeweiligen Kategorie, sondern erhöht sich automatisch um die Zahl der Striche, die der Spieler für den Fokus gesammelt hat.

Wurde mehr als ein Fokus in dem Konflikt verwendet, so muss sich der Spieler einen der eingesetzten Foki aussuchen, für den er einen Strich erhält. Eine Ausnahme wird nur gemacht, wenn der Spieler mehr als einen Chip eingesetzt hat. Dann darf er für jeden weiteren Chip auch einen weiteren Fokus mit einem Strich versehen.

Auch für einen ausgedehnten Konflikt darf nicht mehr als ein Strich gemacht werden.

### 6.8.1 Die Mitspieler für ihre Handeln belohnen

Nach jedem Konflikt können alle Mitspieler die den Konflikt austragenden Mitspieler belohnen, in dem Sie ihnen für ihr Verhalten, ihr Rollenspiel, ihre Witzigkeit oder ihren Einfallsreichtum Chips aus dem *Pot* in der Tischmitte verleihen. Jeder Mitspieler darf dabei pro Konflikt nur einen Chip verteilen, ein Mitspieler darf jedoch ohne weiteres mehrere Chips als Belohnung erhalten. Auch die im Konflikt beteiligten Mitspieler dürfen mit verteilen, allerdings dürfen sie sich nicht selbst belohnen. Sollte der Konflikt erst dadurch zu Stande gekommen sein, dass einer der Mitspieler ein neues, interessantes Element in die Geschichte oder das Setting eingebracht hat, so kann natürlich auch dies belohnt werden.

*Generell spricht nichts dagegen, auch den Spielleiter entsprechend zu belohnen. Vorgeschrieben ist das jedoch nicht, schließlich hat der Spielleiter auch eine weitere Quelle, um seine Vorräte aufzufüllen. Wünschen sich die Spieler jedoch einen weniger knauserigen Spielleiter oder einen Konflikt, an dem sie so richtig zu knabbern haben, dann ist es durchaus nicht verkehrt, dem Spielleiter auch einmal den einen oder anderen Chip zu zustecken.*

## 7 Weitere Spielelemente und Spielvarianten

### 7.1 Kampagnenspiel

Alle Charakterwerte, die momentanen Chips der Charaktere sowie der aktuelle Stufe der Opposition werden ins nächste Szenario übertragen. Die Settingkonventionen bleiben, können aber natürlich ergänzt werden.

### 7.2 Gut gegen Böse – eine Spielvariante

## 8 Glossar

**Basiswert:** Der Grundwert einer Eigenschaftskategorie eines Spielercharakters. Vom jeweiligen Basiswert, der während der Charaktererschaffung festgelegt wird, werden alle konkreten *Eigenschaften* des Charakters im Spiel abgeleitet.

**Chips:** Eine Ressource, die von allen Mitspielern ausgegeben werden kann, um ihre Chancen innerhalb eines Konflikts zu verbessern. Spieler können auch Chips ausgeben, um ihre Charaktere zu heilen, um ein „sehen“ der im Geheimen gesetzten Chips der gegnerischen Partei zu erzwingen oder um sich innerhalb eines Konflikts neue *Eigenschaften* zu kaufen.

**Eigenschaft:** Ein konkreter Spielwert eines Charakters. Eigenschaften werden in *Konflikten* eingesetzt, um diese zu gewinnen. Man unterscheidet vier Eigenschaftskategorien: Attribute (Ich bin...), Fähigkeiten (Ich kann...), Ausrüstung (Ich besitze...) und Beziehungen (Ich kenne...). Die *Stufe* einer Eigenschaft leitet sich vom *Basiswert* der jeweiligen Kategorie ab.

*Konflikt:* Eine Situationen, in der sich zwei Parteien uneins sind. In einem Konflikt werden die Regelmechanismen von FIRE zum Einsatz gebracht, um heraus zu finden, welche Partei den Konflikt für sich entscheiden kann.

*Merkmal:* Eine herausstechende Eigenschaft eines Charakters. Merkmale können ebenso Angewohnheiten und Marotten wie auch spezielle Fähigkeiten und übernatürliche Kräfte sein.

*Opposition:* Eine generelle Abstraktion aller Hindernisse, die sich den Charakteren entgegen stellen. Die Rolle der Opposition wird vom Spielleiter übernommen, der diese auch in Konflikte einbringen kann. Zu diesem Zweck besitzt die Opposition ebenso eine *Stufe* wie dies auch für *Eigenschaften* der Charaktere gilt.

*Stufe:* Die Stufe misst die Stärke einer beliebigen *Eigenschaft*. Je höher die Stufe, desto größer der Wert einer Eigenschaft in einem Konflikt.

*Veto:* Das Veto erlaubt es jedem Mitspieler, gegen die Aktionen eines anderen Spielers oder des Spielleiters vor zu gehen, wenn diese ihm grundlegend gegen den Strich gehen. Spezielle Formen des Vetos können auch genutzt werden, um verlorene Konflikte doch noch zu gewinnen.

## Szenenbogen

Geschichte
------------

Kapitel	Szene			Drama
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			

Kapitel	Szene			Drama
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			
	Ort		Notizen	
	Besetzung			
	Ziel			