

FIASKO

von Jason Morningstar

Die Welt ist voller Nörgler.

**Fakt ist, es gibt im Leben keine Garantie.
Mir ist es egal, ob du der Papst, der Präsident der
Vereinigten Staaten oder der Mann des Jahres bist;
es kann immer alles schiefgehen.**

**Nun mach, du weißt schon: Fang an zu nörgeln.
Erzähl deinem Nachbarn von deinen Problemen,
frag ihn um Hilfe und guck dir an, wie er davonrennt.
In Russland haben sie die richtige Idee, da hilft
jeder jedem – theoretisch jedenfalls. Aber wir sind
hier in Texas, da bist du auf dich gestellt.**

– Visser, »Blood Simple – Eine Mörderische Nacht«

IMPRESSUM

Übersetzung

Thorsten Göbel, Frank Tarcikowski, Dennis Ott, Sabine Völkel,
Carsten Damm

Lektorat

Carsten Damm, Sabine Völkel

Layout

Carsten Damm, Kathy Schad

Illustrationen und Cover

John Harper (www.onesevendesign.com), Jason Morningstar

Danksagung

Besten Dank an Bastian, Marina, Sami und Heiko, dass wir Eure Namen für den Spielbericht verwenden durften. Vielen Dank auch an Steffen und Harry für die Hilfe bei den Kulissen!

In diesem Dokument werden die Schriftarten Hitchcock, Vertigo und Chaparral Pro verwendet. Die *Fiasco* Würfel-Schriftart stammt vom Madirishman.

Fiasco © 2009-2013 Jason Morningstar. Farbillustrationen © John Harper. Alle Rechte vorbehalten. *Fiasco* ist ein Produkt des Pro-Indie Verlags unter Lizenz von Bully Pulpit Games. Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Pro-Indie Verlags (Damm/Schad GbR).

Wenn Du *Fiasco*-Material erstellen oder veröffentlichen willst helfen wir dir gerne. Du erreichst uns unter info@pro-indie.com.



PROINDIE



INHALT

Einführungskram	4
<i>Inhalt</i>	7
<i>Kurz und Knackig</i>	8
<i>Für den Anfang</i>	9
<i>Übersicht</i>	10
<i>Glossar</i>	13
Aufstellung	16
Szenen	29
Erster Akt	38
Der Wendepunkt	42
Zweiter Akt	46
Das Nachspiel	50
Irrwitz auf Wunsch	54
Tabellen	58
<i>Wendepunkt-Tabelle</i>	59
<i>Nachspiel: Schwarz ist höher</i>	61
<i>Nachspiel: Weiß ist höher</i>	62
Kulissen	64
<i>In einer kleinen Stadt</i>	65
<i>Im Wilden Westen</i>	75
<i>Geschichten aus der Vorstadt</i>	85
<i>Im Ewigen Eis</i>	95
Spielbericht	105
Anmerkungen des Entwicklers	127
Zusammenfassung	132
Index	135
Interessante Links	137

KURZ UND KNACKIG

Hier hast du ein paar Zutaten: Dynamit, Stabhochsprung, Lachgas und Helikopter – und du wolltest Segelfliegen gehen!

– Dignan, »Durchgeknallt«

Du kennst diese Filme, in denen kleine (oder auch nicht so kleine) Verbrechen so richtig, richtig schief gehen – *Blood Simple*, *Fargo*, *The Way of the Gun*, *Burn After Reading* oder *Ein einfacher Plan*? Diese Filme waren die Inspiration für *Fiasko*. Du wirst hier einen einfachen Menschen mit ehrgeizigen Plänen und miserabler Selbstbeherrschung spielen. Es wird große Träume geben, die leider völlig falsch angegangen werden. Es wird nicht gut für deinen Charakter laufen, und das ist noch freundlich ausgedrückt. Am Ende wird alles zusammenbrechen, und übrig bleiben nur sind Eifersucht, Mord und gegenseitige Vorwürfe. Du wirst dein Leben oder deinen guten Ruf verlieren, schmerzhaft Weisheit erlangen und wenn du wirklich Glück hast, ist dein Charakter hinterher wieder genau da, wo er angefangen hat.

DU BRAUCHST:

- * **Drei, vier oder fünf Leute (dich eingeschlossen). Es gibt keinen Spielleiter.**
- * **Vier sechsseitige Würfel pro Seite, je zwei weiße und zwei schwarze. Eigentlich brauchst du nur zwei verschiedene Farben, um Erfolg und Misserfolg darzustellen; ich benutze weiß und schwarz, damit ich die Regeln besser erklären kann.**
- * **Ein paar Dutzend Karteikarten oder Notizzettel und genug Stifte für alle.**
- * **Ungefähr zweieinhalb Stunden Zeit. Die Länge des Spiels hängt von eurer Erfahrung, eurem Spielstil und der Gruppengröße ab.**

ÜBERSICHT

Bevor wir hier weitermachen, okay, müssen wir alle zu Gott oder Allah oder wem-auch-immer schwören, dass keiner außer uns darüber Bescheid weiß, ja? Keine Verwandten, keine Freundinnen, niemand.

– Peter Gibbons, »Alles Routine«

Bei *Fiasko* müssen alle Mitspieler engagiert zusammenarbeiten – ihr müsst eure Charaktere aktiv spielen, Vorschläge machen, gemeinsam über Ideen nachgrübeln und euch überlegen, wie ihr jede Szene noch fieser und dramatischer macht als die vorherige. Das Tempo soll schnell sein, und bei der harten Taktung muss es auf jede verdammte Entscheidung ankommen.

Fiasko fängt mit der **Aufstellung** an – dabei erschafft ihr gemeinsam eine explosive und dramatische Grundsituation mit einem Haufen potentieller Konflikte. Ihr sucht euch eine **Kulisse** aus, vor der euer Spiel stattfindet: Vielleicht ein modernes Setting in der Vorstadt, vielleicht irgendwo im Ewigen Eis. Oder in einem Wild-West-Kaff während des Goldrauschs.

Ihr benutzt die Würfel, um eure Charaktere in ein Geflecht von **Beziehungen** und anderen **Details** zu verstricken, die ihr euch von eurer Kulisse aussucht. Sobald ihr eine schöne Mischung am Rande des Nervenzusammenbruchs gefunden habt, könnt ihr die Charaktere genauer definieren. Die Aufstellung dauert ungefähr eine halbe Stunde.

Wenn ihr die Aufstellung habt, spielt ihr verschiedene Szenen, die sich reihum mit allen Charakteren beschäftigen. Sobald du dran bist, kannst du entscheiden, ob du die Szene **eröffnen** oder **entscheiden** willst. Wenn du die Szene eröffnest, kannst du beschreiben, wo du gerade bist, wer noch da ist, was da gerade passiert und wo vermutlich der Konflikt liegt. Wenn du die Szene entscheiden willst, überlässt du die Eröffnung deinen Mitspielern, aber du kannst festlegen, ob sie gut oder schlecht für deinen Charakter ausgeht. Du kannst nicht beides in einer Szene machen!

Das Spiel ist in zwei Akte aufgeteilt. Generell dauert jeder Akt ungefähr eine Stunde (wobei der Erste Akt meistens länger dauert als der Zweite). Am Ende des Ersten Aktes kommt der **Wendepunkt**, an dem noch ein paar seltsame, drastische oder katastrophale Dinge in die Gesamtsituation gemischt werden. Am Ende des Zweites Aktes kommt das **Nachspiel**, in dem ihr herausfindet, wie die ganze Geschichte für alle Charaktere ausgeht. Wendepunkt und Nachspiel brauchen zusammen vielleicht eine halbe Stunde. Das wird sich vermutlich von Mal zu Mal unterscheiden.

Ihr braucht einen Haufen Würfel (vier pro Spieler), die ihr im Spiel auf unterschiedliche Art und Weise benutzen könnt. Die Würfel definieren eure Aufstellung, helfen euch, das Ergebnis einer Szene festzulegen und geben das Tempo des Spiels vor – wenn die Hälfte der Würfel aufgebraucht ist, ist der Erste Akt zu Ende und ihr kommt zum Wendepunkt. Wenn alle Würfel aufgebraucht sind, ist der Zweite Akt vorbei und es bleibt nur noch das Nachspiel.

