

Feuergänger als Spielercharaktere

Spoilerwarnung: Diese optionalen Regeln sollten nur Spieler lesen, die bereits genau über die Natur der Feuergänger informiert sind. Es besteht sonst die Gefahr, laufende Kampagnen durch zu viel Insiderwissen zu verderben. Am besten zuerst mit der Spielleitung darüber sprechen.

Feuergänger sind im Grundregelwerk ganz bewusst nicht als Spielercharaktere vorgesehen, weil dies sehr viel Wissen über die Spielwelt voraussetzen würde, das normalen Charakteren nicht zur Verfügung steht, und zudem (und daraus resultierend) solche Charaktere die Gruppe wahrscheinlich stark dominieren würden. Eine Gruppe, die nur aus Feuergängern besteht, wäre andererseits sehr unrealistisch und letztlich auch langweilig. Wenn man aber schon längere Zeit gespielt hat und sich in der Welt auskennt, könnte eine „Feuergänger-Kampagne“ neue, interessante Möglichkeiten bieten, sofern man mit einem gewissen Ungleichgewicht in der Gruppe leben kann. Einige Möglichkeiten werden hier skizziert:

- Eine Gruppe, die nur aus Descendants besteht, könnte einen Feuergänger als Anführer haben. Die Ziele der Gruppe würden dann schwerpunktmäßig in der Beobachtung der Zwischenzeit-Relikte und der Aktivitäten der Kolonisten und der Gegner des Equilibriums liegen. Die Bekämpfung der Geheimorganisationen und Sekten und die Sabotage ihrer Projekte wären die wesentlichen Leitmotive.
- Menschliche Kolonisten, die bewusst mit Feuergängern zusammenarbeiten, müssten irgendwann in deren Geheimnis eingeweiht worden sein, entweder durch zufällige Entdeckung oder durch Rekrutierung als Mitverschwörer. Dieses Zusammentreffen kann vor oder nach Beginn einer Kampagne stattfinden. Eine Gelegenheit für eine solche Begegnung bietet das Szenario „Das X markiert den Punkt“, das im Grundregelwerk enthalten ist. Für menschliche Charaktere bietet eine derart gemischte Gruppe viele Möglichkeiten, in der Spielwelt herumzureisen und ihre Geheimnisse zu entdecken.
- Eine weitere Variante wäre die Infiltration einer ahnungslosen Gruppe von Charakteren durch einen Feuergänger. In diesem

Fall wären nicht einmal die übrigen Spieler über die Natur ihres Mitstreiters informiert, der sich auch als Mensch ausgeben könnte. Es wäre zu diesem Zweck sinnvoll, nicht alle Spielwerte auf dem Charakterbogen zu notieren. Es sollte einen Grund geben, warum der Feuergänger ausgerechnet die Gesellschaft dieser Charaktere sucht. Vielleicht sind sie als einflussreiche Personen, als Türöffner oder als Informanten nützlich.

Spieltechnische Umsetzung

Ein Feuergänger kann wie jeder andere Charakter erschaffen werden, wobei er mindestens die Spezialfähigkeiten besitzen sollte, die auf S. 123 des Grundregelwerks angegeben sind. Daneben besitzt er möglicherweise noch Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten, die er als „Relikte“ seiner früheren Identitäten behalten hat, beispielsweise die Empathie der Auguren, den Gefahreninstinkt der Sentinels oder die Temperaturtoleranz der Tallmen und Yelfan.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, diese Spezialfähigkeiten zu verleihen. Nach der „realistischen“ Variante würde der Feuergänger seine Spezialfähigkeiten *Eidetisches Gedächtnis*, *Metamorphose* und *Verlangsamte Alterung* kostenlos erhalten und mit den regulären 500 Fertigungspunkten die restlichen Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten kaufen. Allerdings wären die Punktekosten der Gruppe dann sehr unausgewogen. Nach der „fairen“ Methode müsste der Spieler des Feuergängers sämtliche Spezialfähigkeiten wie alle anderen Spieler auch aus dem 500-Punkte-Pool kaufen. Damit blieben aber gerade gut 200 Punkte frei, was für derart erfahrene Charaktere eher unglaubwürdig wäre. Empfehlenswert ist deshalb die „kombinierte“ Methode, nach der man die für das konkrete Spiel weniger relevanten Spezialfähigkeiten *Metamorphose* und *Verlangsamte Alterung* „geschenkt“ bekommt und alle anderen Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten kaufen muss. Auf jeden Fall sollte die Fertigkeit *Technik: Zwischenzeit* einigermaßen hoch gesetzt werden. Bei der Wahl der übrigen Fertigkeiten kann man sich am Beispielcharakter *William Wilson* auf S. 124 des Grundregelwerks orientieren.