

# **SHADES**

**Ein Spiel des erinnerten Leidens und des Aufbaus von  
Vertrauen**

**Victor Gijbers**

**Dezember 12, 2005**

**SHADES**  
**Ein Spiel des erinnerten Leidens und des**  
**Aufbaus von Vertrauen**

**Victor Gijbers**

**Dezember 12, 2005**

# Inhaltsverzeichnis

## Kapitel 1: Einleitung

## Kapitel 2: Die Herausforderung

### 2.1 Gemeinsames Geschichtenerzählen

### 2.2 Von Fesseln und Befreiung

### 2.3 Szenen und Züge

## Kapitel 3: Die Geschichte spinnen

### 3.1 Vorbereitungen vor dem Spiel

### 3.2 Drei Phasen

### 3.3 Szenen: Das Erwachen

### 3.4 Szenen: Erinnerungen

### 3.5 Szenen: Handlungen

### 3.6 Abschluss

## Kapitel 4: Vertrauen und Sensibilität

### 4.1 Die soziale Ebene

### 4.2 Nutzung des Erwachens

### 4.3 Nutzung unzuverlässiger Erzählungen

### 4.4 Vertrauen und die Tragödie

### 4.5 Das Ende

## Kapitel 5: Ratschläge zur Kunst

### 5.1 Geeignete Charaktere

### 5.2 Verstärkung und Kontrast

### 5.3 Erzählen und Wiedererzählen

### 5.4 Das vorhandene Material

### 5.5 Experimentelle Kunst

### 5.6 Die größere Herausforderung

# Kapitel 1: Einleitung

In der Dunkelheit, wo kein Gedanke existiert, ist das kleinste Flackern des Bewusstseins ein bedeutsames Ereignis. Zuerst kommt die Wahrnehmung - vage, verzerrt, aber unverkennbar das Bewusstsein einer äußeren Realität. Dann entstehen Ideen, langsam, unscharfe Fragmente erscheinen und verschwinden wieder in einer verdrehten Ähnlichkeit des Denkens. Plötzlich kehrt dein Gefühl der Individualität, verloren für was vielleicht ein paar Sekunden oder eine Ewigkeit waren, zurück. Du bist eine Person. Ein Ich. Du kannst denken und du kannst fühlen, und du weißt, dass du einmal ein echtes Leben gelebt hast. Aber wer bist du? Und was? In den Tiefen deines Geistes fühlst du Erinnerungen, die sich regen, bereit zum Erwachen. Die schmerzhaften Erinnerungen an eine tragische Vergangenheit.

In Shades übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über einen fiktiven Charakter, gefangen in einer bizarren Parodie des Lebens. Dein Körper starb, möglicherweise vor langer Zeit, aber dein Geist zog sich lediglich in eine vorübergehende Bewusstlosigkeit zurück. Jetzt bist du zurückgekehrt als Schatten, ein Wesen ohne körperliche Form, unsichtbar für lebende Menschen, aber fähig, die materielle Welt wahrzunehmen. Du hast wenig Selbstgefühl und keine Ahnung, wer du bist, warum du tot bist, an welchem Ort du dich befindest. Aber viele Erinnerungen lauern unter der Oberfläche deines Geistes, sie warten nur auf den kleinsten Anstoß, bevor sie vehement hervorbrechen. Diese Erinnerungen erzählen die tragische Geschichte deines schrecklichen Schicksals, von dem Schmerz, den du erlitten und verursacht hast; doch sie können auch den Schlüssel zur Besänftigung und Erlösung enthalten.

Die Geschichten aller Schattenleben sind untrennbar miteinander verwoben. Ihr wart die Autoren der Schicksale der anderen; eure Entscheidungen, Konflikte und Handlungen führten zum unglücklichen und vielleicht verfrühten Ende aller. Ihr habt einander so viel Schmerz zugefügt, dass die Wunden nie verheilt

sind. Sie halten euch in dieser Existenz fest. Könnt ihr eure Differenzen klären, einander vergeben, eure Fehler wiedergutmachen? Oder wird die Sackgasse aus Hass und Vorwürfen für immer bestehen bleiben?



Beim Spielen von *Shades* werden du und ein oder zwei andere versuchen, eine ergreifende Geschichte von Tragödie und Vergebung von Grund auf zu konstruieren. Ihr werdet abwechselnd einen Teil der Geschichte aus der Sicht eures Charakters erzählen, und ihr werdet versuchen, diese Teile zu einem stimmigen Ganzen zu machen. Aber die Regeln des Spiels machen es euch nicht gerade leicht, erfolgreich zu sein: *Shades* ist als herausforderndes Kooperationspiel gedacht. Die Herausforderung besteht darin, dass ihr und die anderen Spieler gemeinsam eine stimmige, emotionale Geschichte erzählt; und das nur durch das Erzählen der Geschichte, ohne vorherige Absprache und ohne während des Spiels über die Geschichte zu sprechen. Klingt schwer? Es ist einfacher, als du vielleicht denkst, sobald du gelernt hast, den anderen Spielern zu vertrauen und auf ihre Wünsche und Ideen einzugehen.

Und die Regeln von *Shades* sind speziell so gestaltet, dass sie euch helfen, dieses Vertrauen und diese Sensibilität aufzubauen. Sie werden euch helfen zu verstehen, welche Art von Geschichten die anderen Spieler mögen und wie sie versuchen, ihre Ideen an euch zu signalisieren. Sie werden euch helfen zu lernen, die Kontrolle über die Geschichte an andere abzugeben, wenn dies im Kapitel 1 erforderlich ist, ohne eine Haltung der Unterwürfigkeit einzunehmen. Ihr werdet nicht nur großartige Geschichten erzählen und Spaß dabei haben, ihr werdet vielleicht auch zu besseren Freunden.

# Kapitel 2: Die Herausforderung

## 2.1 Gemeinsames Geschichtenerzählen

*Shades* ist ein Mitglied der großen und vielfältigen Familie der Rollenspiele. Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Figur in einer Geschichte und gemeinsam, kollaborativ, erzählen die Spieler eine Geschichte. Alles, was ihr braucht, sind zwei oder drei Personen, ungefähr so viele Stunden Zeit, wie es Personen gibt, eine aktive Vorstellungskraft und sechs Münzen oder Spielmarken (drei schwarze und drei weiße) für jeden Spieler.

Gemeinsam werdet ihr sitzen und sprechen, wobei jeder Spieler einen kleinen Teil der Geschichte erzählt, bevor er die Reihe an den nächsten weitergibt. Während die Erzählung fortschreitet, wird eine schreckliche Vergangenheit enthüllt, selbst als die Bühne für eine dramatische letzte Szene der Vergebung und Befreiung – oder des Hasses, des Zorns und der ewigen Gefangenschaft – bereitet wird. Dies ist euer Ziel beim Spielen von *Shades*: eine packende, emotionale Geschichte zum Thema Vergebung zu erzählen. Ihr solltet dies als eine Herausforderung betrachten, und der einzige Weg, dieser Herausforderung gerecht zu werden, ist durch die Entwicklung einer Atmosphäre des Vertrauens und der Sensibilität zwischen den Spielern. Was *Shades* euch gibt, sind Regeln und Ratschläge, die euch helfen, diese Atmosphäre zu schaffen und das Spielziel zu erreichen.

In diesem Kapitel werden wir uns zunächst etwas genauer mit der Art von Geschichte befassen, die die Spieler von *Shades* zusammenstellen sollen. Dann werde ich skizzieren, wie das Spielen von *Shades* tatsächlich aussieht. Die nächsten drei Kapitel vertiefen diese Skizze. In Kapitel 3 werden die Regeln von *Shades* erklärt, einschließlich der verschiedenen Arten von Szenen, der Spielphasen, der Verwendung von Münzen und der obligatorischen Erzähltechniken. Kapitel 4 dreht sich um die soziale Situation und erklärt, warum *Shades* erfordert, dass ihr sensibel für die Wünsche

anderer Spieler seid und ihnen vertraut — mehr als in den meisten Rollenspielen. Wichtiger noch, es erklärt auch, wie die Regeln so gestaltet wurden, dass ihr dieses Maß an Sensibilität und Vertrauen erreichen könnt, ohne allzu große Schwierigkeiten. Schließlich gebe ich in Kapitel 5 einige allgemeine Ratschläge zum Erzählen einer erfolgreichen Geschichte von *Shades* und erzähle euch, wie ihr die Messlatte höher legen könnt, sobald ihr das Spiel gemeistert habt.

Viel Spaß.

## 2.2 Von Fesseln und Befreiung

Du beginnst in der Dunkelheit.

Anders als die meisten Rollenspiele hat *Shades* keine Charaktererstellungsphase vor dem Spielbeginn. Du beginnst in der Dunkelheit, als ein winziges Flackern des Bewusstseins, und die aufeinanderfolgenden Erzählungen werden allmählich den Charakter offenbaren, den du spielst. Zu Beginn des Spiels kennst du weder den Namen, das Geschlecht, das Alter noch die emotionale Verfassung deines Charakters. Aber du weißt einige Dinge.

Alle Spielercharaktere sind 'Schatten', körperlose Wesen, die die Außenwelt beobachten können, sie aber nur mit großer Anstrengung beeinflussen können. Einst waren sie Menschen, aber sie starben und ihre Gedanken zogen sich in eine Dunkelheit zurück, in der kein Gedanke existierte. Jetzt — Sekunden, Jahre oder vielleicht Jahrhunderte später — regt sich das Bewusstsein erneut. Sie wissen kaum noch, was es bedeutet, ein Individuum zu sein, zu denken, zu fühlen; sie wissen nicht mehr, wer sie waren, wie sie ihr Leben gelebt haben und so weiter. Wir — die Spieler — wissen, dass sie alle Teil einer tragischen Ereignisreihe waren, die sich an dem Ort ereignet hat, den sie nun heimsuchen sollen. Die Geschichten ihres Lebens bilden eine verdrehte Erzählung von Schmerz und Trauer, die sie einander und sich selbst zufügten. Die Vergangenheit ist eine Tragödie.

Gebunden an diese Welt wegen der nicht geheilten Wunden, die die Vergangenheit in ihren Seelen hinterlassen hat, und

beginnend, ohne ihren eigenen Namen und ihr Geschlecht zu kennen, scheint das Schicksal der Schatten in der Tat düster. Doch während sie die Welt erkunden, finden sie Orte und Gegenstände, vielleicht auch Menschen, die tief in ihnen Erinnerungen wecken. Wenn diese Erinnerungen sich langsam ansammeln, wird ihr eigenes Selbst rekonstruiert, sie erinnern sich an die anderen, und die tragische Geschichte wird für alle sichtbar. Der Prozess der Entdeckung für die Schatten und für die Spieler ist in gewisser Weise derselbe. Sobald die Geschichte klar ist, können die Schatten versuchen, ihrem gegenwärtigen Schicksal zu entkommen, indem sie die vergangene Tragödie in der Gegenwart lösen. Ob sie erfolgreich sein werden oder nicht, bleibt bis zum letzten Moment spannend, da die Möglichkeit einer Befreiung formuliert und letztendlich von den Schatten in einer dramatischen letzten Szene gewählt oder abgelehnt wird.

## **2.3 Szenen und Züge**

Das grundlegende Spielkonzept ist extrem einfach. Ein Spieler beginnt, eine Szene zu erzählen. Wenn er fertig ist, erzählt der Spieler zu seiner Linken die nächste Szene. Falls es einen dritten Spieler gibt, ist er als nächstes dran; und dann beginnt der Zyklus von neuem. Das Spiel endet, wenn die Spieler entscheiden, dass es endet, was normalerweise direkt nach dem Höhepunkt der Handlung geschieht.

Eine Szene sollte nicht länger als fünf Minuten dauern, und die ersten paar Szenen können besonders kurz sein. Jeder Spieler sollte die Szene mit seinem eigenen Schatten als Hauptfigur erzählen; du kannst keine Szene über jemand anderen erzählen oder eine Szene an einem Ort und zu einer Zeit festlegen, wo dein Schatten nicht anwesend ist. Über Erzähltechniken werden wir im nächsten Kapitel mehr sprechen.

Während einer von einem Spieler erzählten Szene müssen die anderen Spieler schweigen. Alles, was der erzählende Spieler sagt, wird zur Geschichte hinzugefügt; es darf keine Einwände oder

Argumente geben. Es ist absolut verboten, etwas über das Spiel zu sagen, bevor es beendet ist. Du kannst um Klärung der Regeln bitten oder sagen, dass du eine Toilettenpause brauchst, aber du darfst *nichts* über die Geschichte sagen, die erzählt wird. "Wäre es nicht cool, wenn ..." oder "Nein, du erinnerst dich falsch, was ich gesagt habe, weil ..." oder "Ich denke nicht, dass das irgendwohin führt, vielleicht sollten wir ..." sind allesamt verboten. Die ganze Herausforderung bei *Shades* besteht darin, eine Geschichte zu erzählen, ohne ausdrückliche Diskussion. Ihr müsst euch einfach durch das Erzählen der Geschichte und durch den informierten Einsatz von Markern, die in Kapitel 3 erklärt werden, aufeinander einstimmen.

Das ist alles. Ihr wechselt euch ab, Szenen zu erzählen, in denen euer Charakter der Protagonist ist, und während des Erzählens habt ihr absolute Autorität über die Geschichte. Es gibt jedoch mehrere Einschränkungen für eure Erzählung sowie mehrere materielle Werkzeuge, um die Geschichte zu formen. Das nächste Kapitel ist diesen gewidmet.

# Kapitel 3: Die Geschichte spinnen

## 3.1 Vorbereitungen vor dem Spiel

Die Vorbereitung für ein Spiel von *Shades* ist sehr einfach. Sie benötigen zwei oder drei Spieler, und für jeden Spieler drei schwarze und drei weiße Spielsteine. Go-Spielsteine funktionieren perfekt, aber wirklich alles mit diesen Farben wird funktionieren. Diese Spielsteine sollten so platziert werden, dass jeder sie klar sehen und leicht erreichen kann. Machen Sie es sich bequem. Öffnen Sie eine Flasche Wein und spielen Sie unaufdringliche Hintergrundmusik, wenn Ihnen das gefällt. Fertig? Dann sind Sie bereit zum Spielen.

## 3.2 Drei Phasen

Ein Spiel von *Shades* durchläuft immer drei Phasen: Erwachen, Offenbarung und Auflösung. Während der ersten Phase erlangen die *Shades* langsam das Bewusstsein wieder. Während der zweiten wird die Tragödie in ihrer Vergangenheit sowohl den *Shades* als auch den Spielern offenbart. Dann wird in der letzten Phase der tragische Konflikt gelöst, entweder zum Guten oder zum Schlechten.

Der Übergang von einer Phase zur nächsten erfolgt auf folgende Weise:

- Die erste Phase, das Erwachen, dauert drei Runden von Szenen. Wenn jeder Spieler drei Szenen erzählt hat, beginnt die zweite Phase – die Offenbarung.
- Die zweite Phase, die Offenbarung, dauert so lange, bis alle Spieler mindestens einen weißen Spielstein besitzen. Sobald diese Bedingung erfüllt ist, tritt die Erzählung in die dritte und letzte Phase – die Auflösung.

Der Zweck der ersten Phase besteht darin, eine Grundlage für die Charaktere zu schaffen, die Sie spielen werden, die Umgebung, in

der Sie spielen werden, die erinnerte Tragödie und die allgemeine Stimmung des Spiels. Es ist fast sicher, dass Sie am Ende des Erwachens nicht sagen können, wer Ihr Charakter ist und wo die Handlung stattfindet, aber Sie werden wahrscheinlich Ihre ersten vagen Ideen haben — vielleicht, dass Sie männlich sind, oder dass die Tragödie von Liebe handelt, oder dass Sie in einem alten Schloss oder einem versunkenen U-Boot spielen.

Der Zweck der zweiten Spielphase ist es, die Tragödie zu offenbaren, die alle Shades an dieses Dasein bindet. Es ist eine schreckliche Geschichte, in der alle Charaktere stark gelitten haben und in der alle Charaktere großes Leid anderen Charakteren zugefügt haben. Wenn sie endet, wird nicht jedes Detail dieser Tragödie erzählt worden sein, aber es sollte in groben Zügen klar geworden sein, wie die Charaktere gelitten haben und Leid anderen zugefügt haben. Es kann immer noch Spannungen in der Geschichte geben, ungelöste Konflikte zwischen Erinnerungen, aber genug von der Geschichte muss bekannt sein, um auf eine Auflösung hinzuarbeiten. Sowohl der Schmerz als auch die Schurkerei aller Charaktere wurden zumindest teilweise enthüllt.

Der Zweck der dritten Phase des Spiels, der Auflösung, besteht darin, auf einen dramatischen Höhepunkt hinzuarbeiten, bei dem die Shades einander vergeben können und den Frieden erlangen, den sie sich so sehr wünschen, oder ihre Herzen verhärtet und dazu verdammt sind, für immer auf der Erde zu spuken.

Der funktionale Unterschied zwischen den drei Phasen besteht darin, dass unterschiedliche Arten von Szenen in ihnen vorkommen. Es gibt drei Arten von Szenen: Erwachensszenen, Erinnerungsszenen und Handlungsszenen. Wir werden über jede von ihnen separat in den nächsten drei Abschnitten sprechen, aber zuerst zeigt die folgende Tabelle, welche Arten von Szenen in welchen Phasen des Spiels vorkommen können:

- Während des Erwachens sind nur Erwachensszenen erlaubt.
- Während der Offenbarung sind nur Erinnerungsszenen erlaubt.
- Während der Auflösung sind sowohl Erinnerungs- als auch Handlungsszenen erlaubt.

Wir werden nun über diese drei Arten von Szenen sprechen.

### 3.3 Szenen: Das Erwachen

Während der ersten drei Szenen jedes Spiels erlangt der Shade langsam wieder das Bewusstsein. Dieser Prozess wird in Erwachensszenen dargestellt. Eine Erwachensszene findet in der Gegenwart statt und sollte als Bewusstseinsstrom erzählt werden: die kleinen Schnipsel und Fragmente des Denkens, die das Bewusstsein des Shades bilden, während er sich zusammenrafft. Elemente, die Sie verwenden möchten, sind: die Dunkelheit, aus der der Shade auftaucht, seine rohen Emotionen, vage und inkohärente Wahrnehmungen der äußeren Realität und Erinnerungen an Schmerz und Leid. Während dieser Szenen sind die Gedanken des Shades ziemlich inkohärent und haben nicht die Form klarer Wahrnehmungen oder lebendiger Erinnerungen. Es ist wahrscheinlich am besten, das Geschlecht und den Namen des Shades während des Erwachens unbestimmt zu lassen.

Da der Shade noch kein Selbstbewusstsein gebildet hat, sollten Sie zunächst vermeiden, die Wörter 'ich' und 'mich' zu verwenden; aber da die Gedanken das Bewusstsein des Shades bilden, sind auch Wörter wie 'er' und 'sie' unangemessen. Zum Beispiel:

Dunkelheit. Eine stille Ewigkeit. Ruhe. Und doch — etwas regt sich. Etwas stimmt nicht. Eine vage Unruhe durchdringt das Nichts; Wolken roter Lichter wirbeln chaotisch durch die Nacht. Und dann kehrt der Schmerz zurück, wie ein Dolchstoß durch das Herz.

Die drei folgenden Szenen sollten den Shade schrittweise mehr zu einem Individuum und mehr zu einem Wahrnehmenden machen. Sie könnten in der zweiten Szene eine Vorstellung des 'Ich' einführen und in der dritten eine Wahrnehmung der äußeren Welt; oder umgekehrt. Beides sollte in der dritten Szene vorhanden sein. Zum Beispiel:

Wie unvorstellbare Schrecken kehren die Erinnerungen zurück, doch sie weichen in die Dunkelheit zurück, während ich auf ein kleines Licht in der Ferne zustrebe. Ich. Mich. Einmal, war ich... aber nein. Hör auf zu denken. Das Licht wird größer, es ist eine wirbelnde Masse aus roten und gelben Ranken. Es ist ein Feuer. In einem Kamin, einem steinernen Kamin. Es verzehrt wütend einen großen Haufen Holz warum spüre ich dann keine Hitze?

Um es zu wiederholen, eine Erwachenszene findet in der Gegenwart statt und wird als Bewusstseinsstrom erzählt. Sobald jeder Spieler drei Erwachenszenen erzählt hat, beginnt die zweite Spielphase.

### **3.4 Szenen: Erinnerungen**

Erinnerungsszenen bilden den Löwenanteil eines Spiels von Shades. Jede Erinnerungsszene beginnt in der Gegenwart, wo der Shade umherwandert und den Ort erkundet, an dem er sich befindet. Dies kann alles Mögliche sein: ein altes Schloss, ein versunkenes Schiff, ein Kloster, ein Haus, eine Schule, eine private Hölle, eine Kleinstadt. Indem langsam Elemente der Szenerie eingeführt werden, wird bald klar, welcher Art von Ort die Shades bestimmt sind zu heimsuchen.

Während der Erkundung in der Gegenwart stößt der Shade auf ein Objekt, einen Ort, eine Person oder ein Ereignis, das eine Erinnerung an sein früheres Leben auslöst. An diesem Punkt wechselt der erzählende Spieler von der Gegenwart in die Vergangenheit und beginnt, die Erinnerung zu erzählen. Sobald die Erinnerung endet, kann der Spieler die Szene sofort beenden oder noch ein paar Sätze hinzufügen, die in der Gegenwart spielen.

Es gibt unterschiedliche Regeln für das Erzählen des Teils einer Erinnerungsszene, der in der Gegenwart spielt, und des Teils, der in der Vergangenheit spielt. In der Gegenwart müssen Sie in der dritten Person über Ihren Shade sprechen: 'er schwebt auf die riesigen Türen zu', 'Maria geht durch die Wand, die die Küche vom Garten trennt'. Sie erzählen die Geschichte aus der Sicht eines allwissenden

Erzählers, der auch zuverlässig ist: alles, was gesagt wird, ist wahr. Sie können wählen, ob Sie alles aus der Sicht des Shades erzählen, ob der Shade die 'Augen und Ohren' des Zuhörers ist — oder ob Sie auch über Ereignisse sprechen, die der Shade nicht wahrnehmen kann. Die Erzählung sollte im Präsens erfolgen. Und da die Shades immateriell sind, können sie die äußere Welt nicht beeinflussen. Sie können nicht einmal mit Menschen oder miteinander sprechen.

In der Vergangenheit hingegen müssen Sie in der ersten Person sprechen — Sie erzählen eine Erinnerung Ihres Shades aus seiner eigenen Perspektive: 'Ich ging den Gartenweg entlang zu Peter, einen der roten Rosen in der Hand haltend.' Sie dürfen nur im Präteritum sprechen. Am wichtigsten ist, dass die Shades unzuverlässige Erzähler sind: ihre Erinnerungen an die Vergangenheit sind verzerrt und verformt durch Wunschdenken, bewusste oder unbewusste Unterdrückung und alle möglichen Ausschmückungen, um ihr eigenes Verhalten zu rechtfertigen. Daher können die Erinnerungen keine genauen Darstellungen der Vergangenheit sein. Die Erinnerungen verschiedener Shades und sogar die eines einzelnen Shades können inkonsistent sein.

Sie dürfen die Charaktere anderer Spieler in die Erinnerung einbringen, die Sie erzählen. Tatsächlich können Sie alles, was Sie möchten, über diese Charaktere erzählen, und der andere Spieler hat kein Vetorecht; er hat nicht einmal das Recht zu protestieren. (Aber denken Sie daran: was Sie erzählen, ist möglicherweise nicht so geschehen, wie Sie es erzählen!)

Zusammenfassend beginnt jede Erinnerungsszene in der Gegenwart, bewegt sich dann in die Vergangenheit und kehrt möglicherweise kurz in die Gegenwart zurück. In der Gegenwart ist die Erzählung zuverlässig, aber die Shades können die Welt nicht beeinflussen. In der Vergangenheit ist die Erzählung unzuverlässig, aber die Charaktere, die zu diesem Zeitpunkt noch keine Shades sind, können alles tun, was normale Menschen können.

Erinnerungsszenen sind auch die einzigen Szenen, in denen Sie schwarze Marken und *weiße Marken* verdienen können. Hier ist, wie es funktioniert. Immer wenn Sie etwas erzählen, das nicht zu dem passt, was ein anderer Spieler erzählt hat, und dieser Spieler denkt, dass dieser Unterschied in der Erinnerung zwischen den Shades für die Geschichte wichtig ist, kann der Spieler Ihnen eine schwarze Marke geben. Wenn sich ein Shade an eine schwarze Tür erinnert und der andere an eine braune Tür, ist das wahrscheinlich kein wichtiger Unterschied. Aber wenn sich ein Shade daran erinnert, dass ihr Kind bei einem Autounfall starb, weil ihr Mann zu schnell fuhr, während der andere Shade sich erinnert, dass sein Kind bei einem Autounfall starb, weil seine Frau ihn während der Fahrt so sehr angeschrien hat, dass er abgelenkt wurde, ist das wahrscheinlich ein Unterschied, der für die sich entfaltende Geschichte wichtig ist.

Nur der Spieler, dessen Aussagen widersprochen wurden, kann dem aktuellen Erzähler eine schwarze Marke geben, aber es ist nie verpflichtend, dies zu tun. Ein Spieler kann in keiner Szene mehr als eine Marke (schwarz oder weiß) erhalten, und kein Spieler kann während des gesamten Spiels mehr als drei schwarze Marken erhalten. Sie können immer noch wichtige Unterschiede erzählen, nachdem Sie Ihre dritte schwarze Marke erhalten haben, Sie werden dafür nur keine neuen Marken erhalten.

Wenn Sie eine Erinnerung erzählen, die zeigt, wie Ihr Shade sich dem Standpunkt eines der anderen Shades annähert, kann der Spieler dieses Shades Ihnen eine weiße Marke geben. Auch hier sollten Marken nur für wichtige Teile der Erzählung gegeben werden. Wenn sich der Shade daran erinnert, dass die Tür doch schwarz war, ist das wahrscheinlich zu unbedeutend, um einer Marke würdig zu sein. Aber wenn sich der Shade daran erinnert, dass er tatsächlich dazu neigte, zu schnell zu fahren — das könnte dem Spieler eine weiße Marke einbringen.

Sie müssen nicht zu einem bereits etablierten Widerspruch zurückkehren, um eine weiße Marke zu bekommen. Wenn die allgemeine Erzählung gezeigt hat, dass der erste Shade glaubt, der zweite sei sehr grausam zu ihr gewesen, während der zweite Shade glaubt, dass er immer zu ihrem Besten gehandelt hat, könnte eine

weiße Marke verdient werden, wenn der erste Shade sich daran erinnert, dass der zweite nett zu ihr war, oder wenn der zweite sich an Grausamkeiten in seinem eigenen Verhalten erinnert.

Nur der Spieler, dessen Aussagen widersprochen wurden, kann dem aktuellen Erzähler eine weiße Marke geben, aber es ist nie verpflichtend, dies zu tun. Ein Spieler kann in keiner Szene mehr als eine Marke (schwarz oder weiß) erhalten. Zusätzlich können Sie eine weiße Marke nur erhalten, indem Sie eine schwarze Marke aus Ihrem Stapel entfernen. Wenn Sie keine schwarzen Marken haben, können Sie keine weiße Marke verdienen. (Da Sie während des Spiels nur drei schwarze Marken verdienen können, können Sie auch höchstens drei weiße Marken verdienen.) Sie können immer noch Versöhnungen erzählen, wenn Sie keine schwarzen Marken haben; es wird Ihnen nur keine weiße einbringen.

### **3.5 Szenen: Handlungen**

Handlungsszenen werden erst in der letzten Phase des Spiels möglich. Um eine Handlungsszene zu beginnen, muss der erzählende Spieler eine einzelne weiße Marke verwenden und sie aus seinem Stapel entfernen. Jeder andere Spieler kann an der Handlungsszene teilnehmen, indem er eine eigene weiße Marke bezahlt. In jeder Handlungsszene zahlt jeder teilnehmende Spieler also genau eine weiße Marke.

Handlungsszenen finden in der Gegenwart statt. Jeder Spieler erzählt in der ersten Person aus der Sicht seines eigenen Charakters, im Präsens. Diese Erzählung ist zuverlässig: Alles, was erzählt wird, passiert tatsächlich. Wenn mehr als ein Spieler in der Szene aktiv ist, sollten sie abwechselnd erzählen; oft sind sie in einen Dialog verwickelt.

In einer Handlungsszene können die Shades die Welt beeinflussen. Das Ausgeben einer weißen Marke symbolisiert das Ausgeben von Willenskraft, die der immaterielle Shade benötigt, um materiell zu werden, Objekte zu manipulieren und zu kommunizieren. In einer Handlungsszene können die Shades Türen öffnen, Klavier

spielen, Rosen pflücken. Sie werden auch für lebende Wesen sichtbar und können mit ihnen sprechen. Vielleicht am wichtigsten ist, dass sie miteinander sprechen, sich umarmen, küssen oder schlagen können.

Der finale Höhepunkt der Geschichte muss eine Handlungsszene oder mehrere Handlungsszenen sein. Die Shades können einander nur vergeben oder scheitern, einander zu vergeben, indem sie in der Gegenwart kommunizieren, und das kann nur in Handlungsszenen geschehen. Beachten Sie auch, dass jede Handlungsszene, in der einer der Spieler seine dritte weiße Marke ausgibt, automatisch eine klimatische Szene ist: Wenn die Tragödie in dieser Szene nicht gelöst wird, wird der Shade nie wieder die Willenskraft aufbringen können, es erneut zu versuchen. Ein solcher Shade ist dazu verdammt, für immer in einem Albtraum aus Hass, Wut und Schmerz auf der Erde zu spuken. Der Spieler eines solchen Shades darf eine letzte Bewusstseinsstrom-Szene durchführen, um das Dilemma des verlorenen Charakters zu zeigen.

Aber wenn die Shades versöhnt sind, können Sie ein anderes Ende erzählen. Vielleicht steigen sie in den Himmel auf; vielleicht finden sie ihre letzte Ruhe; vielleicht verblasst die Szene einfach zu Schwarz.

Keines der beiden Enden ist das richtige; beide können dramatisch, schön und emotional sein. Erfolg wird an Tränen oder anderen Zeichen echten Pathos gemessen. Oder eigentlich wird Erfolg durch die Beantwortung mehrerer Fragen gemessen.

### **3.6 Abschluss**

Sobald Sie entweder erzählt haben, wie die Shades sich versöhnt haben, oder wie sie sich für immer verdammt haben, endet das Spiel. Über die Geschichte zu sprechen ist jetzt erlaubt, wird ermutigt und sogar gefordert. Zusammen sollten Sie entscheiden, wie gut Sie die Herausforderung, die *Shades* stellt, gemeistert haben. Insbesondere sollten Sie sicherstellen, dass die folgenden drei Fragen von allen Spielern beantwortet werden:

1. War die Geschichte kohärent und fesselnd?
2. Folgte sie der narrativen Struktur, die durch die Spielregeln vorgegeben wurde?
3. Hatten alle Spieler einen gleichwertigen Einfluss auf die Geschichte?

Je fesselnder die Geschichte, je näher sie der durch die Regeln vorgegebenen Struktur folgte und je ausgeglichener der Beitrag aller Spieler war, desto besser haben Sie Erfolg gehabt. Die letzte Bedingung ist besonders wichtig: Wenn einer der Spieler alle wesentlichen Beiträge geleistet hat und die anderen ihm nur gefolgt sind, haben Sie versagt. Die Geschichte sollte in wahrhaft kollaborativer Manier gemacht werden.

Stellen Sie sicher, dass Sie besprechen, was funktioniert hat und was nicht. Gab es Missverständnisse? Hatten Sie das Gefühl, dass einer der Spieler Ihre Ideen nicht nutzen wollte? Fühlten Sie sich herumkommandiert oder hatten Sie das Gefühl, andere herumzukommandieren? Legen Sie all dies offen und sprechen Sie darüber! Es wird Ihnen allen helfen, sich besser zu verstehen und Ihre Erfolgchancen bei *Shades* zu verbessern. Wenn Sie *Shades* mehrmals mit denselben Personen spielen, werden Sie schnell feststellen, dass Sie immer besser darin werden! Warum? Weil Sie sensibler für die anderen Spieler geworden sind und gelernt haben, ihnen zu vertrauen. Im nächsten Kapitel werden wir uns damit näher befassen.

# Kapitel 4: Vertrauen und Sensibilität

## 4.1 Die soziale Ebene

*Shades* ist ein Spiel über Schmerz und Vergebung. Darum geht es in den Geschichten. Aber es ist auch ein Spiel über Vertrauen und Sensibilität. Darum geht es beim Spielen. In diesem Kapitel werden wir über die Geschichte und die Mittel ihrer Entstehung hinausblicken und uns ausschließlich auf die soziale Spielsituation konzentrieren. Das ist schließlich die Realität.

Allgemein erlauben Rollenspiele das Verhandeln über Aussagen, die zur Erzählung hinzugefügt werden. Traditionelle Spiele mit einem starken Spielleiter verleihen einer Person die Autorität, in allen Konflikten zu urteilen, aber den Spielern wird fast immer erlaubt, ihre Fälle zu argumentieren. Andere Spiele haben demokratischere Argumentationsweisen, oft sogar explizit in den Regeln formuliert. Viele Spiele nutzen die freundlichen Konflikte, die während des Spiels entstehen, als Hauptmotor des Spiels. Das Ergebnis dieser Arrangements ist, dass keine Aussage eines Spielers automatisch zur offiziellen Erzählung des Spiels hinzugefügt wird: sie durchläuft erst eine Verhandlungsphase, auch wenn diese meist stillschweigend und implizit akzeptiert wird.

In *Shades* ist die Situation sehr unterschiedlich. Die Regeln verbieten jegliche Form von Verhandlung: Was auch immer der erzählende Spieler sagt, wird zur Erzählung hinzugefügt. Innerhalb der Spielgrenzen hat der erzählende Spieler absolute Macht über die Geschichte. Das ist beängstigend: Es ist beängstigend, dass andere Spieler so viel Macht haben, aber es ist noch beängstigender, diese Macht selbst zu haben. Sie wollen gemeinsam Spaß haben, aber alles, was Sie sagen, könnte die Geschichte für die anderen Spieler verderben. Es ist Ihre schwere Verantwortung, nur Dinge zu sagen, die jeder gut aufnehmen kann. Um die erste Angst zu mildern, müssen Sie lernen, den anderen Spielern zu vertrauen; um die

zweite zu mildern, müssen Sie sensibel für ihre Geschmäcker und Wünsche werden.

Glücklicherweise lässt *Shades* Sie nicht ohne die Werkzeuge zum Erfolg. In den folgenden Abschnitten werde ich erklären, wie Sie die Erzähltechniken, die das Herzstück des Spiels sind, nutzen können, um sanft zu stupsen und herauszufinden, was den anderen Spielern gefällt. Basierend auf Vertrauen und Sensibilität anstatt auf freundlicher Rivalität und Selbstbehauptung, spielt sich *Shades* sehr anders als Spiele, die von letzterem angetrieben werden.

## 4.2 Das Erwachen nutzen

Zwei Elemente der fiktiven Welt, die in der überwiegenden Mehrheit der Spiele bereits vor Spielbeginn feststehen, sind die Charaktere und in groben Zügen die Welt, in der sie leben. In *Shades* werden jedoch sowohl Charaktere als auch Einstellungen während des Spiels von Grund auf neu konstruiert. Es ist wichtig zu erkennen, dass nicht alle Charaktere allen Menschen gefallen, und dasselbe gilt für Einstellungen. Sie sollten also versuchen, eine Umgebung und eine Besetzung von Charakteren zu finden, die allen Spielern gefällt. Der Weg, diesen Effekt zu erreichen, ist durch stückweise Erzählung und Mehrdeutigkeit.

Wenn Sie sagen 'Anna schwebt durch das verlassene Schloss', ist die Umgebung mit einem Schlag festgelegt. Wenn Sie stattdessen sagen, 'Anna blickt die steinerne Wendeltreppe hinunter, die sich in die Tiefe windet', haben Sie nur ein kleines Element zur Umgebung hinzugefügt. Eine lange steinerne Wendeltreppe ruft sicherlich Bilder von alten Gebäuden, von Schlössern und verfallenen Türmen hervor, aber allein reicht es nicht aus, um die Umgebung festzulegen. Wenn Ihre Mitspieler die Idee, in einem alten Schloss zu spielen, nicht mögen, können sie neue Elemente zur Umgebung hinzufügen, die die Vorstellung in andere Richtungen lenken. So können Sie durch stückweise Erzählung auf eine Umgebung und eine Besetzung von Charakteren hinarbeiten, mit der jeder zufrieden ist.

Ein Spiel von Shades beginnt immer mit drei Runden der fragmentarischen Bewusstseinsstrom-Erzählung: den Erwachensszenen, in denen sich jeder Schatten zusammenrafft. Die ersten Fakten über die Umgebung und die Charaktere werden so, durch das System, auf stückweise Weise etabliert, als vage Verweise auf die Umgebung und die Identität der Protagonisten im Bewusstsein der Schatten auftauchen. Das Erwachen setzt auch die Bühne für einige Erinnerungsszenen, in denen die Aufmerksamkeit des Schattens noch nicht sehr fokussiert ist, was den Spielern erlaubt, die stückweise Erzählung noch eine Weile ohne Peinlichkeit fortzusetzen.

Mehrdeutigkeit ist ein weiteres sehr nützliches Werkzeug, das fast automatisch in den Bewusstseinsstrom-Szenen, die das Erwachen ausmachen, wirkt. Hier können Sie Wörter und Phrasen einfließen lassen, die die anderen Spieler nach Belieben verwenden können. Zum Beispiel:

Bilder folgen einander in schneller Folge. Wolken über den Mooren. Ein Schloss. Lachende Menschen. Der Geschmack von Salz auf meinen Lippen. Und *sie*. In ihrem roten Kleid... der Boden gibt unter mir nach.

An diesem Punkt kann ein anderer Spieler entweder erzählen, dass sein Schatten sich auch an eine Frau in einem roten Kleid erinnert, oder sich daran erinnern, dass er selbst ein rotes Kleid getragen hat. Sie haben mit der obigen Erzählung einen Vorschlag an den anderen Spieler gemacht: 'es könnte cool sein, wenn du eine Frau in einem roten Kleid spielst'. Aber der andere Spieler kann den Vorschlag leicht ablehnen, indem er eine andere Interpretation der Erzählung erzwingt.

Indem Sie also Informationen zur fiktiven Welt ein kleines Faktum nach dem anderen hinzufügen und Ihre Aussagen offen für viele Interpretationen lassen, kann der Prozess des Aufbaus einer Umgebung und einer Besetzung gestrafft werden. Die narrative Struktur von Shades, mit ihren langsam erwachenden Protagonisten, ermöglicht es Ihnen, dies auf sehr natürliche Weise zu tun.

## 4.3 Unzuverlässiges Erzählen nutzen

Ein wichtiger Teil von *Shades* ist die Enthüllung der Tragödie, die in der Vergangenheit stattgefunden hat. Die wieder auftauchenden Erinnerungen der Schatten enthüllen allmählich diese Geschichte. Auch hier sollten Sie sich bemühen, eine Geschichte zu schaffen, die allen Spielern gefällt. Abgesehen von der stückweisen und nicht-chronologischen Natur der Erinnerungen, bietet Ihnen *Shades* ein weiteres sehr nützliches Werkzeug: unzuverlässiges Erzählen.

Keine Erinnerung eines Schattens ist garantiert zuverlässig. Tatsächlich werden die meisten von ihnen durch Wunschdenken, selektive Erinnerung und spätere Rationalisierungen der Protagonisten verzerrt. Wenn Maria sich erinnert, wie John sie mit Gleichgültigkeit und Grausamkeit behandelt hat, könnte es sehr gut sein, dass sie diese Episode unbewusst so rekonstruiert hat, dass sie zu ihrem späteren Hass auf John passt. Wenn also ein Spieler erzählt, dass John Maria schlecht behandelt hat, ist damit nicht festgelegt, dass John Maria tatsächlich so schlecht behandelt hat. Die Wahrheit bleibt immer unbestimmt. Und da das Erzählen widersprüchlicher Geschichten der einzige Weg ist, schwarze Marken zu verdienen, und da das Verdienen schwarzer Marken der einzige Weg ist, das Spiel zu einem Abschluss zu bringen, ist es sogar *erforderlich*, dass Sie die Unzuverlässigkeit der Erinnerungen der Schatten nutzen.

Dies erleichtert es, bedeutende Ereignisse in der Vergangenheit zu erzählen, ohne die Geschichte in Richtungen zu lenken, die die anderen Spieler vermeiden möchten. Die anderen Spieler sind nicht gezwungen, das, was Sie sagen, als wahr zu akzeptieren; das heißt, sie müssen kein Element einer Erinnerung als wahrhaftig akzeptieren. Wenn ihnen die Art und Weise, wie Sie die Geschichte führen, nicht gefällt, können sie ihre nächste (oder eine spätere) Szene nutzen, um eine Erinnerung zu erzählen, die Ihrer Geschichte widerspricht.

Mindestens genauso wichtig wie das Vermeiden von Richtungen, die den anderen nicht gefallen, sind die unzuverlässigen

Erinnerungen ein großartiges Werkzeug, um zu verhindern, dass ein Spieler alle Entscheidungen über die vergangene Tragödie trifft. Sie können Handlungselemente vorschlagen, ohne sie anderen aufzuzwingen: sie können Ihnen jederzeit widersprechen, wenn sie möchten. Ebenso können Sie ihnen widersprechen, wenn Sie denken, dass sie zu viel Kontrolle über die Geschichte nehmen. Auf diese Weise können Sie sich gegenseitig im Zaum halten und sicherstellen, dass jeder gleichmäßig beiträgt.

Um dies effektiv zu tun, ist es äußerst wichtig, dass Sie verstehen, was *schwarze Marken* bedeuten. Sie bedeuten nicht: Du hast mir widersprochen! Sie bedeuten: Du hast mir widersprochen, und dieser Widerspruch zwischen den Erinnerungen unserer Schatten wird für die Geschichte wichtig sein. Also sagen Sie mit einer schwarzen Marke, dass das, was die andere Person gesagt hat, ein wichtiger Teil der Erzählung ist. Folglich sagen Sie, indem Sie keine schwarze Marke geben, wenn jemand Ihnen in einer wichtigen Angelegenheit widerspricht, dass Sie diesen Unterschied nicht betonen möchten; dass Sie tatsächlich die Möglichkeit offen lassen möchten, dass seine Schatten einfach und eindeutig falsch über dieses Ereignis liegen. Sowohl das Geben als auch das Nichtgeben einer schwarzen Marke sind wichtige Signale – nutzen Sie sie zu Ihrem Vorteil!

## 4.4 Vertrauen und die Tragödie

Manchmal haben Sie auf diese wirklich schmerzhaft Erinnerung hingearbeitet, in der sich zwei Schatten aus Stolz oder – schlimmer noch – aus Liebe verletzt haben, als plötzlich einer der anderen Spieler eine Szene erzählt, die allem, was Sie zuvor angedeutet haben, den Stachel nimmt. Das ist der Moment, in dem Sie am meisten versucht sind, auszurufen: 'Nein, bitte, warum machst du *das*?'

Es ist auch der Moment, in dem Sie tief durchatmen, sich entspannen und dem anderen Spieler vertrauen müssen. Beide arbeiten auf eine Tragödie hin. Akzeptieren Sie den

vorübergehenden Rückschlag und überlegen Sie, wie die neue Situation zu einer noch herzerreißenderen Geschichte führen könnte, als Sie ursprünglich vorgesehen hatten.

Die einzige Zeit, in der etwas nicht stimmt, ist, wenn ein anderer Spieler Ihnen *weiße Marken* gibt oder versucht, sie zu verdienen, zu einem Zeitpunkt, zu dem Sie überhaupt keine Tragödie in der Erzählung erkennen können. Die Szenen, in denen Sie weiße Marken verdienen, sind diejenigen, in denen die Schatten anfangen, die Tragödie neu zu bewerten. Als narrative Notwendigkeit kann dies nur geschehen, wenn zumindest die Grundzüge der Tragödie klar gemacht wurden. Eine weiße Marke einem anderen Spieler zu geben oder eine Erinnerung so zu erzählen, dass klar ist, dass Sie eine weiße Marke erwarten, ist eine Art zu sagen, dass Sie denken, die Tragödie sei größtenteils an Ort und Stelle.

Was tun, wenn der andere Spieler dies denkt und Sie nicht? Nun, es ist wichtig, dass Sie beide auf derselben Seite sind, also gibt es mehr Arbeit zu tun. Die Tragödie muss Ihnen klar werden und die Bewegung zur Lösung muss verzögert werden. Glücklicherweise gibt es einen einfachen Weg, dies zu sagen: Geben Sie dem anderen Spieler keine weißen Marken. Das ist eine sehr klare Aussage dazu, dass Sie in der bisher erzählten Geschichte keine echte Tragödie sehen. Dann fangen Sie an, den Schmerz zu verstärken. Aufmerksam gemacht durch Ihr Nicht-Engagement für die letzte Phase des Spiels wird der andere Spieler jetzt wissen, dass er Ihnen deutlicher zeigen muss, welche tragische Geschichte seiner Meinung nach bisher durch die Erzählung angedeutet wurde, oder dass er mit Ihnen zusammenarbeiten muss, um etwas zu schaffen, das Sie beide als tragisch empfinden.

Geben Sie niemals einfach eine weiße Marke heraus, um sich den anderen Spielern anzupassen. Es ist wesentlich, dass Sie sie als Kommunikationsmittel verwenden; ein Mittel zu sagen: Ja, ich denke, wir sind uns einig, wie alle Stränge unserer Geschichte zusammen eine tragische Geschichte weben.

## **4.5 Das Ende**

Das Ende ist möglicherweise der schwierigste Teil des Spiels. Hier müssen Sie zwischen Erlösung oder ewigem Hass wählen; aber es ist ausdrücklich nicht die Idee, dass ein Spieler diese Wahl trifft und die anderen sich anpassen. Wie treffen Sie also eine solche Wahl gemeinsam? Hier ist wie: Lassen Sie alle Ihre Vorstellungen davon, was vorzuziehen wäre, fallen und spielen Sie die Szenen einfach gemeinsam aus. Sehen Sie, wohin Ihre gemeinsamen Ideen Sie führen. Lassen Sie die Schatten miteinander interagieren, lassen Sie sie sprechen, geben Sie sich der Geschichte hin und wer weiß?, vielleicht sind beide von Ihnen überrascht vom Ausgang.

Auf jeden Fall, viel Glück!

# **Kapitel 5: Ratschläge zur Kunst**

Wie Sie sehen können, muss dieser Abschnitt noch geschrieben werden. Ich habe dies auf *nach* dem Playtest verschoben, weil Ratschläge zur Kunst gegeben werden sollten, nun ja, sobald die Kunst tatsächlich in Aktion gesehen wurde und ich weiß, was funktioniert und was nicht, und wo Ratschläge benötigt werden. Die untenstehenden Einträge geben Ihnen jedoch eine Vorstellung davon, wie diese Ratschläge aussehen könnten.

## **5.1 Geeignete Charaktere**

[Charaktere müssen menschlich sein: keine Unschuldigen, keine Bösewichte. Kein Gut gegen Böse: alles in Shades ist moralisch grau, besonders die Spielercharaktere.]

## **5.2 Verstärkung und Kontrast**

[Die Nutzung der Geschichten verschiedener Charaktere, um thematische Elemente der Geschichten der anderen hervorzuheben.]

## **5.3 Erzählen und Wiedererzählen**

[Die großartige und wichtige Technik, dieselbe Szene mehrmals aus verschiedenen Blickwinkeln zu erzählen; oder aus demselben Blickwinkel, aber in einer Erinnerung, die weniger durch selektives Gedächtnis und unbewusste Bearbeitung verfälscht ist.]

## **5.4 Das vorhandene Material**

[Tipps zur Nutzung der gegenwärtigen Welt (die diegetische Ebene, um einen ausgefallenen narratologischen Begriff zu verwenden), um

Ihre Erzählung in der Vergangenheit (die hypo-diegetische Ebene) zu verstärken.]

## 5.5 Experimentelle Kunst

[Gehen Sie an die Grenze und werfen Sie Ihre Marker weg.]

## 5.6 Die größere Herausforderung

Wenn Sie *Shades* gemeistert haben, können Sie in den Höllen-Modus eintreten! (Okay, ich wurde zu sehr von schlechten Computerspielen beeinflusst. Dieser Fließtext wird aus zukünftigen Versionen entfernt, das verspreche ich.) Sie können die durch das Spiel gestellte Herausforderung erhöhen, indem Sie eine neue Anforderung an die Geschichte hinzufügen:

Die Tragödie, die sich in der Vergangenheit abgespielt hat, spiegelt sich irgendwie in den Ereignissen wider, die sich in der Gegenwart abspielen. Es gibt Menschen, die in der Gegenwart leben und in einer Situation gefangen sind, die der der Schatten in ihrem Leben ähnelt, aber kurz bevor es wirklich außer Kontrolle geriet. Stellen Sie diese Situation dar, und lassen Sie die Möglichkeit der Befreiung der Schatten davon abhängen, ob sie es schaffen, diese gegenwärtige Situation zu entschärfen.

Warum macht das das Spiel schwieriger? Erstens fügt es eine ganze Reihe neuer Charaktere und Ereignisse hinzu, wodurch die zu erzählende Geschichte einfach komplizierter wird. Aber wichtiger ist: In der Gegenwart haben Sie weder unzuverlässiges Erzählen, noch können schwarze oder weiße Marker gegeben oder zurückgehalten werden. Sie müssen also die Situation und die Ereignisse ohne die Sicherheitsnetze und Kommunikationsmöglichkeiten etablieren, die für die vergangene Tragödie verfügbar sind. Das ist eine echte Herausforderung, und wenn Sie eine erfolgreiche Geschichte dieser Art schaffen können, verdienen Sie und Ihre Mitspieler eine

Auszeichnung dafür, dass Sie eine sehr gut abgestimmte und sensible Gruppe sind!