

narratur

4 Jahreszeiten

HERBST



Prolog

4 Jahreszeiten ist eine Serie von 4 Minispielen auf einer Seite, die als One-shots jeweils eine Jahreszeit und einen Lebensabschnitt umfassen. Jede Jahreszeit hat ihr eigenes Thema. Jede*r Mitspieler*in ist gleichberechtigte*r Erzähler*in der Geschichte und verkörpert einen Charakter und mindestens einen weiteren Aspekt der Welt. Die Gruppe baut sich zusammen die Welt und Charaktere für die gemeinsame Geschichte. Alle haben die selben Rechte und Pflichten die Geschichte zu einem gemeinsamen Erlebnis zu machen.

Folgt eurer Geschichte und findet heraus was passiert. Viel Freude.

Was ihr braucht

- eine Gruppe von 2-5 Spielenden.
- jeweils zwei unterschiedlich-farbige 6- und 10-seitige Würfel - einer ist IMMER der negative Würfel (-W6, -W10), einer IMMER der positive (+W6, +W10) und wenn man den negativen vom positiven Würfel bei einem Wurf abzieht, bedeutet das X6 (-5+5) bzw. X10 (-9+9).
- etwas zum Aufschreiben von Notizen, Charakteren und Aspekten.
- mindestens 4 Stunden Zeit.

Vorbereitung

- Einigt euch auf ein Wort oder Zeichen, das jederzeit von jeder und jedem genannt oder gezeigt werden kann, bei dem die aktuelle Szene sofort eingefroren und gemeinsam aus ihr ausgestiegen wird, z.B.: „STOP!“. Alle Spieler*innen treffen sich im Hier und Jetzt, um gemeinsam und miteinander auf der Metaebene die problematische Szene zu besprechen, Unklarheiten zu (er)klären und eine für alle gute Lösung zu planen, damit die Szene und Geschichte gut weitergehen kann.
- Legt fest was für einen Geschmack eure Geschichte haben soll. Wie süß oder bitter, hell oder dunkel, hart oder weich soll sie sein. Einigt euch oder lasst unterschiedliche Sichtweisen bestehen und lasst später eure gemeinsame Geschichte entscheiden.
- Lest euch die Texte dieses Blattes gemeinsam aufmerksam durch und diskutiert sie, bis sie euch die Regeln und Abläufe klar sind.
- Lest gemeinsam den Text „Der Herbst“, um euch einzustimmen.
- Beginnt mit dem Entwurf der Welt und ihrer Aspekte für die Geschichte, geht dann zu den Charakteren über und passt die Welt und die Charaktere aneinander an, bis sie für euch für den Start stimmig sind. Widersprüche und Unklarheiten sind ok. Was wichtig ist passiert in der Geschichte.
- Beginnt mit der Einleitung und spielt die 7 Szenen der Geschichte bis zum Schluss. Macht Pausen nur zwischen den Szenen und wenn sie wirklich nötig sind.

Eine Geschichte erzählen und der Stress-Level

Die Geschichte ist in 3 Akte und 7 Szenen unterteilt. Es gibt einen Wert, der euch durch die Geschichte begleiten und leiten wird: Der Stress-Level. Der Stress-Level ist am Anfang der Geschichte bei 0 und kann sowohl positiv als auch negativ beliebig hoch werden. 0 bedeutet neutral, negative Werte sind negativer Stress, wie Furcht, Angst und Panik, positive Werte positiver Eustress, wie Glück oder Freude, für die Gruppe der Charaktere.

Wenn der Stress-Level durch eine Aktion der Erzähler oder eine Aktion der Charaktere verändert wird, können alle Mitspielenden die entsprechende Aktion mit „und...“ oder „und, dann...“ ergänzen, steigern oder abschwächen. Am Ende der Beschreibung bestimmt die Gruppe gemeinsam mit welchem Wert der Stress-Level für die Charaktere erhöht oder gesenkt wird.

Werden in den Szenen die Charaktere gespielt, ist derjenige Charakter dran, der dran ist. Er oder sie ist - mit den Charakteren, mit denen er oder sie interagiert - im Spotlight. Die anderen Spieler*innen unterstützen mit dem spielen ihrer Charaktere und den Aspekten der Welt oder Elementen, die für die Geschichte und Szene hilfreich sind, das Spiel. Was tut dein Charakter? Mit wem spricht er oder sie? Verwendet im Spiel der Charaktere die direkte Rede an und beschreibt was andere wahrnehmen können. Reagiert aufeinander. Erkläre als Spieler*in niemals, was dein Charakter tut. Das darf in der Szene nur der Charakter selbst.

In der Geschichte gibt es keine Reihenfolge der Erzähler*innen oder Charaktere untereinander. Es beginnt, wer beginnt und der*die nächste erzählt weiter. Achtet aufeinander. Unterbrecht euch nicht und ergänzt die Aussagen der anderen immer mit „und...“ oder „und, dann...“. Achtet darauf, dass jede*r mindestens einmal dran war. Beschreibt was wahrzunehmen ist, erklärt als Erzähler*in niemals in der Szene. Beschreibt!

Aktionen der Erzähler

In den Szenen der Geschichte können die Spieler*innen den Stress-Level für die Charaktere verändern. Dazu kann er oder sie einen Wert bis +/- 10 festsetzen oder einen der möglichen Würfel (+W6, -W6, X6, +W10, -W10, X10) werfen. Entsprechend des Wertes, muss beschrieben werden, wie genau dieser Stress in der Szene erzeugt oder gemildert wird.

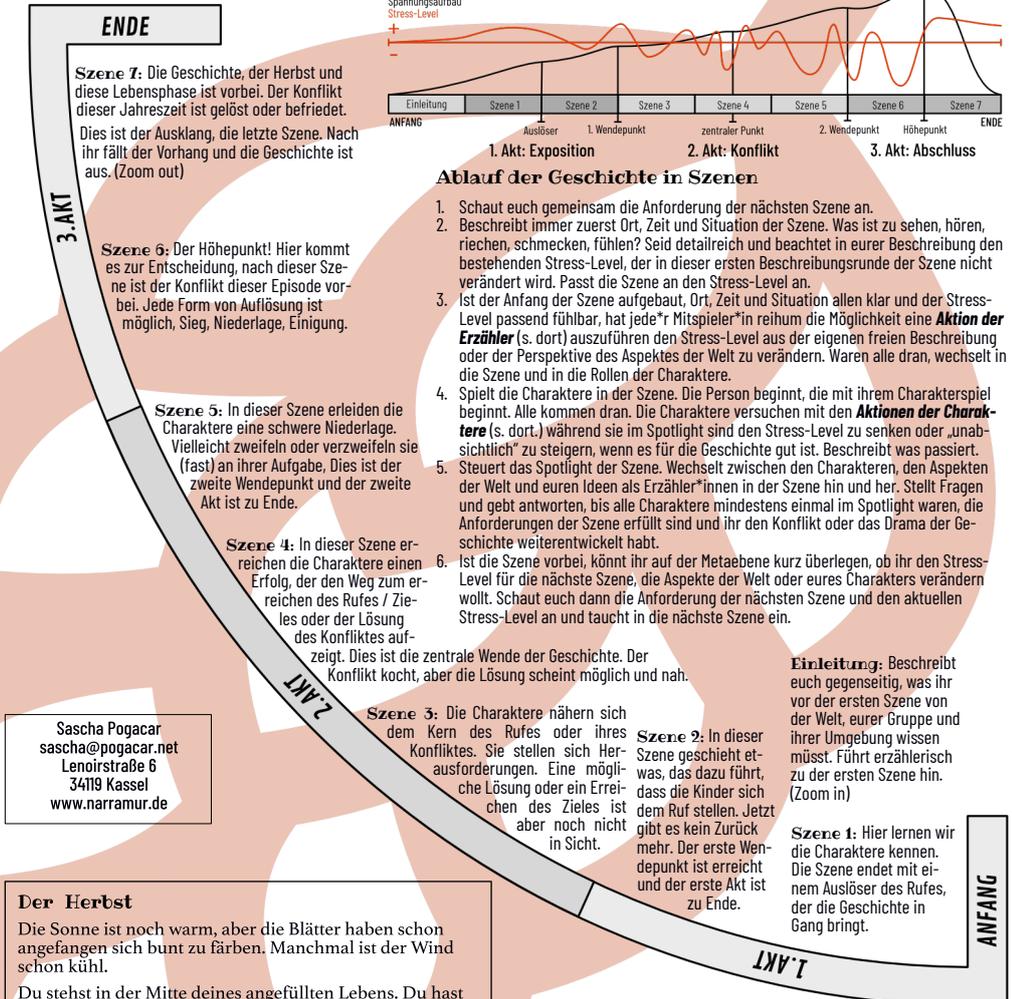
Die Welt und ihre Aspekte in der Geschichte

Ihr bestimmt die Welt, in der eure Charaktere ihr Abenteuer erleben. Je nachdem wie ihr eure Geschichte erzählen wollt, macht die Welt licht, hell, freundlich, düster, brutal oder dunkel. Egal wie bitter die Welt um euch herum ist, ihr seid zu Beginn der Geschichte in eurer Gruppe sicher aufgehoben.

Welche Aspekte bestimmen die Welt eurer Geschichte im Ganzen und hier, wo eure Charaktere gerade sind? Wie sieht eure direkte gemeinsame Umwelt aus? Wo lebt ihr normalerweise? Wo genau seid ihr jetzt? Welcher Technologiegrad ist „normal“ in der Welt? Wie lebt ihr normalerweise? Herrscht Normalität, eine Krise oder ist die Krise Normalität geworden? Was für ein Klima herrscht? Wie ist das Wetter im Winter? Beschreibt die Welt, in der die Geschichte spielt, grob in maximal 3 kurzen Sätzen.

Beispiel: „Eine kleine Ortschaft im Schwarzwald in den 1970er Jahren.“
Wählt oder würfelt pro Mitspieler*in einen Aspekt der Welt, der in der Geschichte relevant und wirksam sein soll aus der Tabelle. Diese Person bestimmt in der Geschichte, welchen Einfluss dieser Aspekt auf die Geschichte in der Szene nimmt und kann von den anderen dahingehend befragt werden. Während des Spiels können zwischen den Szenen Aspekte zwischen den Spieler*innen getauscht, abgelegt und neue Aspekte hinzugenommen werden. Konkretisiert die Aspekte der Welt und schreibt sie auf.

Ein wichtiger Aspekt der Geschichte, den alle in gleichem Maße verantworten ist **der Ruf**. Alle Spieler*innen haben gleichermaßen die Aufgabe diesen Ruf im Spiel zu verkörpern, seine Verlockungen in der Geschichte deutlich zu machen und seine Elemente zu beschreiben, wenn die Geschichte es verlangt. Aus ihm entwickelt sich das Drama und der zu lösende Konflikt der Geschichte. Was vertreibt die Charaktere aus ihrer geborgenen Welt oder



Der Herbst

Die Sonne ist noch warm, aber die Blätter haben schon angefangen sich bunt zu färben. Manchmal ist der Wind schon kühl.

Du stehst in der Mitte deines angefüllten Lebens. Du hast gesät und geerntet, gelernt, gelebt und Erfahrungen gemacht. Auf einige bist du stolz, auf andere nicht. Einige Samen sind aufgegangen, andere nicht. Du kannst auf ein gutes Stück Leben zurückblicken, aber du hast auch noch viel vor. Die Zeit der wahren Ernte liegt noch vor dir. Wenn die Götter so wollen.

Du bist ein Teil der Welt, hast einen Platz in ihr. Vielleicht hast du ihn dir verdient. Vielleicht nicht. Vielleicht hättest du auch etwas anderes verdient. Dein Leben ist dein Leben. Vielleicht hast du eine Familie und übernimmt Verantwortung für die Welt in der du lebst. Vielleicht nicht.

Aber da gibt es etwas, ein Ereignis, ein Unheil, ein Ziel oder Ruf - etwas, das jetzt wichtiger wird als alles andere in deinem vollen und beschäftigten Alltag. Etwas, das etwas ändern wird.

Wurf	Aspekte der Welt	Der Ruf
1	Herbst (Wärme, Kälte, Wind, Regen, Sturm, Duft, Geräusche, Himmel, ...)	Ein Unglück ist geschehen und wir müssen die Krise bewältigen.
2	Gesetz, Obrigkeit, Macht oder Gewalt	Ein großes Ereignis steht bevor. Wir müssen dafür sorgen, dass es ein Erfolg wird.
3	Andere Menschen (Erwachsene, Alte, Jugendliche, Kinder)	Ein Geheimnis muss gelüftet oder bewahrt werden, um eine Gefahr abzuwenden.
4	Technologie, Maschinen, Fortbewegungsmittel	Ein Rätsel will gelöst oder ein Geheimnis gelüftet werden.
5	Gefahren, Unglücke und Bedrohungen	Ein Verbrechen wurde verübt und wir müssen es aufklären.
6	Informationen, Hörensagen, Wissen, Glauben und Medien	Eine Reise steht an, doch dann geschieht etwas unerwartetes.
7	Gebäude, gebaute Orte, Straßen, Wege, Plätze	Es gibt einen brutalen Überfall und Einbruch in die vormals friedliche Welt.
8	Natur, Umwelt, Landschaft, natürliche Orte, Pflanzen und Tiere	Durch eine Notlage müssen wir aufbrechen, um Hilfe, Essen, Medizin, etc. zu holen.
9	Naher Menschen (Partner*in, Kinder, Freunde, Kolleg*innen, Eltern, ...)	Jemand oder etwas ist verschwunden/in Gefahr. Wir finden/retten ihn, sie oder es.
0	Unerwartete Überraschungen	Eine Katastrophe ist eingetreten (Umwelt, Krieg, GAU, etc.) Rettet und überlebt!

Wurf	20-35 Jahre (W10: 1-3)	35-50 Jahre (W10: 4-6)	50-65+ Jahre (W10: 7-9)*
1	Das kann ich (sehr) gut.	Das kann ich (sehr) gut.	Das kann ich (sehr) gut.
2	Das kann ich (vielleicht).	Das kann ich (vielleicht).	Das kann ich (noch) gut.
3	Das werde ich nie können.	Das will ich noch lernen.	Das werde ich (leider) nicht mehr lernen.
4	Ich bin ...*	Ich bin ...*	Ich bin ...*
5	Das glauben andere von mir (stimmt aber nicht).	Damit bin ich erpressbar.*	Dieses Wissen beunruhigt mich.*
6	Das Geheimnis hüte ich.	Das Geheimnis hüte ich.	Das Geheimnis hüte ich.
7	Dafür schäme ich mich.*	Dafür schäme ich mich.*	Dafür schäme ich mich.*
8	Darauf bin ich stolz.*	Darauf bin ich stolz.*	Das will ich beschützen.*
9	Daran glaube ich.	Daran glaube ich.	Daran glaube ich.
0	Das hasse/liebe ich.*	Das hasse/liebe ich.*	Das hasse/liebe ich.*

* Beschreibt oder offenbart diesen Aspekt nicht bei der Erschaffung, sondern hebt euch das für das Spiel auf. Was genau ist es? Oft sind diese Aspekte ambivalent, aber sehr machtvoll und wichtig. Wenn der Aspekt eine Oberfläche hat, beschreibe sie den anderen im Spiel, aber offenbare seinen Kern nicht sofort.
* Bei einer gewürfelten 0 habt ihr die freie Wahl pro Zeile.

zieht sie aus ihrem sicheren Ort? Ist es ein Unglück, eine Bedrohung, ein Geheimnis, etwas Spannendes oder Begehrtes?

Legt den Ruf fest und würfelt einen auf der Tabelle aus, konkretisiert ihn und schreibt ihn auf.

Beispiel: Karl würfelt für die Gruppe eine 3. „Ein Geheimnis muss gelüftet oder bewahrt werden, um eine Gefahr abzuwenden.“ Im anschließenden Gespräch einigt man sich auf die Konkretisierung: „Eine Mordserie erschüttert den Ort, die etwas mit einem dunklen Geheimnis aus dem 2. Weltkrieg zu tun hat.“

Charaktere: Die Erwachsenen

Jede*r Spieler*in spielt in den Szenen der Geschichte eine*ne Erwachsene*n. Am Anfang der Geschichte seid ihr eine Gruppe - per Zufall oder aufgrund eurer gemeinsamen Vergangenheit (aus dem Sommer?) - eure jeweiligen Ziele könnt ihr nur oder besser zusammen erreichen.

Am Ende dieser Geschichte ist die aktive Zeit des Erwachsenenlebens vielleicht vorbei oder ein neuer Lebensabschnitt beginnt. Vielleicht tritt ihr die Zeit des Alters ein oder durch einen Unfall, Krankheit oder Krise fällt ihr aus eurer aktuellen „produktiven Phase“ heraus und eine neue Phase beginnt. Aber noch nicht jetzt! Hier sind die Erwachsenen die Protagonisten der Geschichte. Du übernimmt Verantwortung. Du bist ein aktiver Teil der Welt, in der Du lebst. Vielleicht hast Du eine Familie, Kinder, ja vielleicht sogar schon Enkel. Vielleicht auch nicht. Vielleicht bist du angesehen, vielleicht nicht. Vielleicht befindest du dich noch oder wieder in einer Aus- oder Weiterbildung, vielleicht kämpfst du um eine Sprosse auf der Karriereleiter, vielleicht auch nicht. Du weißt wer Du bist, kennst deine Stärken und Schwächen, handelst verantwortungsvoll und triffst bewußt deine Entscheidungen. Meistens wenigstens, oder du glaubst das zumindest.

Jede*r Spieler*in würfelt oder wählt sich eine eigene Altersgruppe und erfindet sich einen eigenen erwachsenen Charakter.

Gib deinem Charakter einen Namen, wähle oder würfelle dir aus der Tabelle 3 Aspekte deines Charakters aus und konkretisiere sie. Gib deinem Charakter ein Aussehen und beschreib euch gegenseitig und wie eure Beziehungen zueinander sind.

Beispiel: Karl erfindet den 46-jährigen Eduard von Hirsch. Er ist ein Snob und bildet sich etwas auf seinen Adelstitel ein, obwohl er in seinem Leben noch nie gearbeitet oder etwas vollbracht hat. Er ist Experte für die Regionalgeschichte des Ortes (I: Das kann ich (sehr) gut). Er hat gerade erfahren, dass seine Familie gar nicht das Recht hat den Adelstitel zu tragen und auch ihr Vermögen im 2. Weltkrieg ergraben hat. Wahrscheinlich müsste er alles abgeben und würde alles verlieren (5: Damit bin ich erpressbar.*). Allerdings ist er ehrenhaft (4: Ich bin ...) und will mit dieser Schuld nicht leben.

Während des Spieles können Aspekte des Charakters abgelegt, aufgegeben und neue hinzugenommen werden, allerdings muss es im Sinne der Geschichte passen.

Option: Wenn ihr andere Lebewesen spielen wollt, wie Hunde, Katzen, Mäuse, Elfen, Zwerge, etc., passt das Alter, Aspekte und Details entsprechend an.

Aktionen der Charaktere

Charaktere können in der Geschichte **Aspekte einsetzen**, um die Situation zu verändern. Dabei versucht der Charakter normalerweise einen negativen Stress-Level zu senken oder positiven zu erhöhen. Wenn der Charakter einen Aspekt einsetzt, würfelt der*die Spieler*in des Charakters einen +W6 (oder -W6 oder X6), um die Stärke des Effektes festzustellen oder legt ihn einfach fest (bis maximal +/-3) und beschreibt, was der Charakter tut, um den Effekt zu erzielen. Charaktere können in der Geschichte auch **Aspekte opfern** indem sie z.B. sein Geheimnis verraten oder etwas lieb gewonnenes opfern. Hierbei kann ein +W10 (oder -W10 oder X10) gewürfelt oder ein Maximalwert von +/- 7 gewählt werden.