

"Sechs Stunden in der dunklen Gasse und ich bin mir nicht sicher, ob ich die Kälte der Schatten angenommen habe oder sie die meine. Ich zünde mir langsam die sechste Zigarette an und warte. Nicht dass ich sie schmecken könnte, aber alleine die Erinnerung macht es leichter nicht dem Wahnsinn zu verfallen. Jeder hat seinen eigenen Weg, mit der Lage fertig zu werden. Traditionen sind wichtig, um sich daran zu erinnern, woher man kommt und wer man einmal war. Eigentlich besteht mein ganzes Leben nur noch aus ein paar Traditionen. Mein "Leben" -hasshön, gesagt. Alte Gewohnheiten sterben eben langsam... so wie ich."

Hintergrund

Wiedergänger ist als kleines, minimalistisches Improvisations-Rollenspiel, überwiegend für Oneshots oder Kurzkampagnen gedacht.

Die Spieler übernehmen die Rolle kürzlich Verstorbener, sogenannter Wiedergänger, deren Seelen sich immer noch mit aller Kraft am irdischen Leben festklammern, weil irgendetwas sie auf der Erde hält. Diese irdischen Verbindungen (sogenannte **Anker**) und

die mit ihnen verbundenen Emotionen sorgen dafür, dass die Seele keinen Frieden finden kann und treiben sie weiterhin an.

Unglücklicherweise löscht der Schock des Todes alle Erinnerungen an die Todesumstände aus, so dass es am Wiedergänger selbst liegt, herauszufinden, wie er gestorben ist und welche Umstände ihm keine Ruhe lassen.

Alles was er weiß, ist, dass seine Zeit begrenzt ist und dass seine Entscheidungen den Unterschied zwischen Erlösung und einer Existenz als ruheloser Schatten ausmachen können.

Spielverlauf

Aufgabe der Wiedergänger Im Spiel ist es, ihre Anker zu konfrontieren, um herauszufinden, was passiert ist und was in Ordnung gebracht werden muss. In Gegenwart der Anker werden sie von der Vergangenheit eingeholt und erleben **Flashbacks**, Erinnerungen an vergessene Szenen, in denen die Wiedergänger Details erfahren, die (über kurz oder lang) zu ihrem Tod geführt haben. Jedes Flashback gibt Hinweise auf einen weiteren Anker und nach und nach setzen sich diese Puzzlestücke im Laufe der Geschichte zu einem großen Bild zusammen, bis die

Todesursache und die damit verbunden Probleme, klar werden. Es liegt jetzt am Wiedergänger die Probleme zu beseitigen, um endlich Frieden zu finden.

Allerdings wird der Charakter mit jedem konfrontierten Anker schwächer (und eventuell monströser), da die Seele nach und nach an Kraft verliert.

Hindernisse

Als wäre es nicht schlimm genug, als rastloser Untoter keine Ruhe zu finden, haben Wiedergänger noch einen unerbitterlichen Feind gegen sich: die Realität.

Ein Wiedergänger ist eine Störung im natürlichen Gefüge. Eigentlich sollte er tot sein und sich aus den Geschehnissen der Welt heraushalten und doch geht er umher und stört den vorhergesehenen Lauf der Dinge. Zu Anfang wird der Wiedergänger nur von der Welt ignoriert. Normale Menschen werden alles tun, Wiedergängern aus dem Weg zu gehen, alte Bekannte werden sie nicht erkennen und sie wie Unbekannte behandeln. Steht ein Wiedergänger inmitten einer belebten Einkaufsstraße wird sich die Menge vor ihm teilen und hinter ihn wieder schließen und niemand wird sich daran erinnern, einem Hindernis ausgewichen zu sein. Konfrontiert ein Wiedergänger eine Person direkt, so wird diese alles tun um ihn los zu werden und sich später nicht an Details erinnern.

Doch die Realität selbst ist nicht so vergebend wie ihre Bewohner. Je länger die Geschichte wird und desto schwächer damit die Seele des Wiedergängers, desto mehr stößt die Realität die Untoten ab.

Sie bedient sich Schatten, übelwollender Geister, um sich des Problems anzunehmen.

Zu Anfang sind diese Geister schwach, bloß Stimmen oder Gesichter am Rande des Blickfeldes, die Psychospielchen spielen und versuchen den Wiedergänger zur Aufgabe zu bewegen. Aber während der Geschichte werden sie stärker, sammeln sich um Anker, verfolgen die Wiedergänger, kontrollieren Personen oder unbelebte Objekte und können letztendlich auch so stark werden, dass sie eigene Körper bilden und die Wiedergänger physisch angreifen können.

Allerdings sind Wiedergänger nicht ganz wehrlos. Während die Seele schwächer wird, verfällt der Körper des Wiedergängers und er verliert immer mehr von seiner Menschlichkeit. Sie lassen ihre sterbliche Hülle langsam hinter sich, bemerken jedoch, dass sie nicht mehr an die Beschränkungen eines menschlichen Körpers gebunden sind. Dabei werden sie den Schatten immer ähnlicher, erhalten aber auch deren Kräfte. Letztendlich erkennt ein Wiedergänger, dass er selber in der Gefahr steht ein Schatten zu werden und alles daran setzen muss, seine Todesumstände zu klären.