\*Setting: Ein abstrakter Raum, ähnelt in gewissen Zügen dem Raum aus Die Geschlossene Gesellschaft. Spieler\*in (P) unterhält sich/wird verhört von einer Person, die nicht zu sehen ist/deren Schatten nur zu sehen ist (C). Die Szene befindet sich weiter hinten im Spiel\*

P: Und dann … dann eskalierte es irgendwie…

C: Wie eskaliert? \*Der Bildschirm verdunkelt sich, Lichtquellen Flackern\*

P:…

C: Antworte mir!

P: -

* Gracin und die Bronzestatue
* Estelle und der Kamin ->
* Ines und die Hitze

P: Estelle passte von Anfang an nicht in die Gruppe.

C: Glorreiche Estelle. Estelle die gutmütige Egoistin! Erzähl weiter!

P: Sie nahm das Papiermesser vom Kamin. Sie ging damit auf Ines los.

\*Im abstrakten Raum verändert sich das Licht etwas. Es wird etwas rötlicher. Die Schatten nehmen eine schärfere Kontur an. Der Kamin ist gut beleuchtet\*

\*Stille/Kurze Pause\*

P: -

* Lachen
* Schweigen

\*Lachen\* So eine Idiotin. Entschuldige das ist doch wirklich offensichtlich. \*Der Raum wird heller\*

C: Was? Was ist offensichtlich.

P: Eine Tote abstechen? Natürlich hat das nicht funktioniert! Schade um den Existenzialismus!

C: Trotzdem muss das deine Entscheidung beeinflusst haben..

P: -

* Wusstest du, dass Sartre einst sagte…
* Entscheidungen sind die Summe aus… ->
* Die wahren Gesichter…

P: Entscheidungen sind die Summe aus Zufall und dem Wunsch nach Kontrolle.

C: Entscheidungen hast du getroffen. Du hast entschieden, was mit ihnen passiert.

P: -

* Couch
* Tag
* Existenzialismus