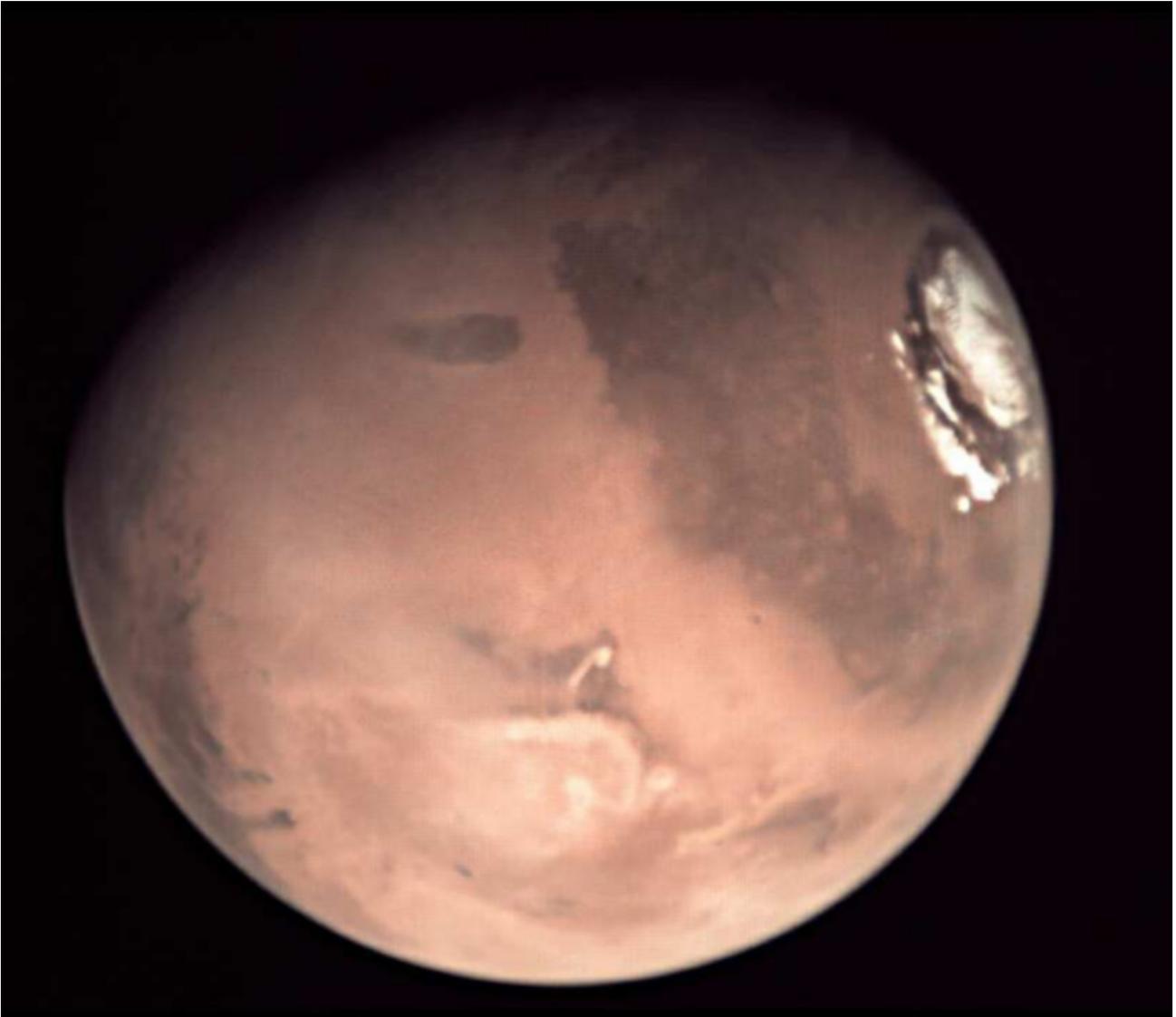


2.592.000 Sekunden bis zum Mars

Das freie Rollenspiel für bis zu 5 Personen

Ein Spiel von Ravno



Quelle: ESA/D. O'Donnell - CC BY-SA IGO

▶ Vorwort:

Dieses Spiel ist eine kleine Anleitung für Improvisationstheater in von euch selbst erdachten Rollen. Es gibt keine Würfel, Werte oder irgendwelche Proben, nur die eigene Phantasie.

Ich möchte mich bedanken bei den Tester/innen, die aktiv geholfen haben dieses Spiel zu verbessern und für ein paar sehr schöne Stunden, die dabei verbracht wurden.

MercySagan
dkex
Minerva
Timo
GilArmor Sternenschweif
Marot
Novatia
Meeril
Riankan

▶ Inhalt:

Vorbereitung
Das Spiel
Regeln, die verwendet werden können
Mögliche Locations
Ablauf
ESTA-Formular Einreise Mars
Optionale Regeln
Ideen für Szenen

► Vorbereitung:

Bis zu 5 Spielfiguren können auf dem ESTA-Formular Einreise Mars erstellt werden. Die Figuren haben keine Werte wie im klassischen Pen & Paper Rollenspiel, sondern nur ein paar einfache Angaben. Eine Hintergrundgeschichte für jede Figur kann vor Spielbeginn erstellt werden. Würfel werden nicht benötigt, nur ein paar Stifte und ein wenig Papier. Ein paar Spielsteine für die Figuren und Bilder des Raumschiffs können vorher erstellt werden. (Nicht in der Anleitung enthalten)

► Das Spiel:

Wir schreiben das Jahr 2223. Der zivile Reisetransporter SZ 3754473 befindet sich auf seinem Flug von Rigil Kentaurus Richtung Mars Basis T. Drump.

An Bord befinden sich 5 Personen und ein Container mit Tieren. Normalerweise würdet ihr die 30 Tage dauernde Reisezeit im Kälteschlaf verbringen. Leider sind die Behälter ausgefallen. Reisetransporter der Holzklasse verfügen nicht über VR Unterhaltungsgeräte und die Hyperlichtantenne hat bedauerlicherweise irgendwer kaputt gemacht. Nun gilt es irgendwie diese lange Zeit zu überstehen, in der Dunkelheit des Weltalls.

Es gibt keine vorgegebene Handlung oder Zielsetzung. Die Szenen sollen improvisiert werden. Es gibt eine Liste mit Beispielszenen; diese **kann** genutzt werden. Wenn wir uns gegenseitig den Schädel einschlagen wollen, kann man die Opferregel verwenden. (Das Opfer der Handlung entscheidet, was passiert) Eine Spielleitung wird nicht benötigt, kann aber optional ernannt werden.

Die Geschichte wird in 5 Akte gegliedert werden.

► Regeln, die verwendet werden können:

Keine Charaktervorstellung

Das Schiff kommt auf jeden Fall auf dem Mars an

Alle sind auf diesem Schiff

Wer möchte, Spielsteine für die Figuren und Bilder des Raumschiffs. Das kann die Übersicht erleichtern. (Nicht in der Anleitung enthalten)

Die Opferregel (Das Opfer der Handlung entscheidet, was passiert)

ESTA-Formular Einreise Mars ist auszufüllen

Mögliche Locations:

Der Aufenthaltsbereich

Der Lagerraum

Die Gänge

Die Quartiere

Der Maschinenraum

Die Brücke

► Ablauf:

Szenenrotation 1 Abreise:

Jeder hat 60 Sekunden Zeit, seine Abreise zu beschreiben: Sitzen im Café der Raumbasis, Packen des Koffers, Verabschieden von der Familie. Irgendwas in der Richtung.

Szenenrotation 2 Aufwachen:

Die Figuren erwachen in den Kältekammern. Diese sind scheinbar defekt. Jeder beschreibt eine Szene in diesem Umfeld, wer daran beteiligt ist und wann sie endet.

Szenenrotation 3 Wir leben uns ein:

Die Figuren richten sich in dem kleinen Raumschiff ein. Es gibt eine Liste von Beispielen, was passieren kann oder was eine Motivation sein kann. Jeder beschreibt eine Szene in diesem Umfeld, wer daran beteiligt ist und wann sie endet.

Szenenrotation 4 Uns ist langweilig:

Die Figuren sind bereits eine ganze Weile unterwegs. Natürlich entstehen Probleme aufgrund des Mangels von Ablenkung und Privatsphäre. Es gibt eine Liste von Beispielen, was passieren kann oder was eine Motivation sein kann. Jeder beschreibt eine Szene in diesem Umfeld, wer daran beteiligt ist und wann sie endet.

Szenenrotation 5 Ankunft:

Das Schiff wird bald landen. Jeder beschreibt eine Szene in diesem Umfeld, wer daran beteiligt ist und wann sie endet.

Abschluss: Jeder, der jetzt noch lebt

Was passiert der Figur auf dem Mars und was wird aus ihr werden. Monologe

Ende

▶ ESTA-Formular Einreise Mars: (Bitte ausfüllen)

<p>Name:</p> <p>Rasse:</p> <p>Alter:</p> <p>Geschlecht:</p> <p>Herkunft:</p> <p>Grund der Reise:</p> <p>Beruf:</p> <p>Haben sie die Absicht , sich auf dem Mars unmoralisch zu verhalten?</p> <p>Sind sie in Spionageaffären, Völkermord oder terroristische Aktivitäten verwickelt?</p> <p>Nehmen sie Betäubungsmittel?</p> <p>Sind sie schon einmal verhaftet worden?</p>	
--	--

► Optionale Regeln:

Der Bordcomputer (ersetzt Fluggast 1)

Es gibt einen Bordcomputer, der in jede Szene eingreifen kann, um die Spannung zu erhöhen.

Dieser hat die Funktion eines quasi Spielleiters. Er kann gezielt Figuren in schwierige Situationen versetzen oder Geheimnisse verraten.

Vorsicht! Diese Spielfigur ist sehr stark und sehr schwer zu spielen.

"Gehirne der Serie 9000 sind die besten Computer, die jemals gebaut worden sind. Kein Computer der Serie 9000 hat jemals einen Fehler gemacht oder unklare Informationen gegeben. Wir alle sind hundertprozentig zuverlässig und narrensicher - wir irren uns nie." 2001: Odyssee im Weltraum

Sich spontan in eine Szene einbringen

Die Spieler/innen sollten es vorher besprechen, dass im Falle einer guten Idee die eigene Figur vielleicht spontan mit in die aktuelle Szene eingebaut werden darf. Das Raumschiff ist ja nicht sehr groß. Passiert das aber zu häufig, besteht das Risiko, dass eine Spielfigur als zu mächtig empfunden wird.

► Ideen für Szenen:

Wir haben was Verbotenes im Lager gefunden.

Wer hat die Hyperlichtantenne kaputt gemacht?

Wer hat die Tiere aus ihrem Container gelassen?

Woher kommt der ekelhafte Geruch?

Lass uns ein Spiel spielen!

Jemand hat mir meine Sachen geklaut.

Jemand hat etwas besonderes gefunden.

Eine Maschine spielt verrückt.

Plötzlich geht das Licht aus!

Ich will hier raus!

Jemand wartet auf mich, auf dem Mars.

Ich habe eine ganz tolle Idee.

Woher kommt eigentlich das Zeug, das wir essen?

Die Schwerkraft fällt aus.

Das ist gar nicht mein Gepäck.

Woher kommen die nervigen Geräusche?

Party!

Das ist alles ein Experiment der Regierung!

Was erwartet uns auf dem Mars?

Was ist deine Motivation zum Mars zu fliegen?

Warum habe ich Rigil Kentaurus verlassen?

Was passiert, wenn ich nicht ankomme?

Eine verschlossene Türe/Kiste auf dem Schiff.

Komet in Sicht.

Ich habe Heimweh.