

# SOCIETY

Eine Gruppe von Menschen lebt zusammen in einem abgegrenztem Lebensraum. Ihr Alltag ist geprägt von Arbeit und Anstrengung, und Ritualen, während sich zum Ende des Jahres eine gewaltige Veränderung anbahnt.

## WELTENBAU:

**Genre:** z.B Historie, Fantasy, fiktive Ethnie

**Welche Gemeinschaft:** z.B Mittelalterliches Dorf, indigener Stamm, ein Vault, Apokalypsenkolonie, Raumstationsbesatzung usw.

## Grundsituation:

Eine kleine Gemeinschaft lebt ihr Leben über ein Jahr hinweg und fiebert auf einen besonderen Augenblick hin.

## Die Dualität:

Wähle eine Dualität, die die Gemeinschaft belastet

Tradition vs Fortschritt

Sicherheit vs Neugier

Hierarchie vs Gleichheit

Regeln vs Freiheit

## CHARAKTER

### NPC Erstellung

Jede Person erstellt einen NPC, gibt dem NPC zwei Motive (Motiv-Kartenstapel) und formuliert daraus ein Lebensziel. Alle können die NPCs verwenden.

## Orte:

Jede Person nennt einen Ort und gibt ihm eine Eigenschaft

Beispiel: Die Weingärten: romantisch

## GESCHICHTENFRAGEN:

Mögliche Geschichtenfragen: ( wählt 2- 5 gemeinsam oder einzeln)

Was ist das Ritual/ das Unternehmen/ das Ereignis?

Von wem oder was grenzen wir uns ab?

Was haben wir vergessen?

Welche äußere Macht bedroht die Gemeinschaft und warum?

Was haben wir verbrochen? Und was sind die Konsequenzen?

## AKTSTRUKTUR:

Akt1: Frühling : Das Leben in der Gemeinschaft

Akt2: Sommer: Arbeit und Konflikt

Akt3: Herbst: Wichtige Aufgaben, Verwicklungen

Akt4: Winter: Kraft sammeln und Reflektion: Wer wir waren.

Akt 5: Das Ritual/ das Ereignis: Wie wird es die Gemeinschaft verändern?

## BEGRIFFE:

Standard

+

Society-Set: Ritual, Prophezeiung, Märchen, Gerechtigkeit, Überlieferung, Sitte, Stolz, Rang, Brauchtum, Folklore, Tabu, Sünde, Gemeinschaft, Gerüchte, Festtag, Ernte, Unwetter, Unfrieden, Verbrechen.