

STERNENSCHIMMER

Ein Stage Ready Play

Die Crew eines internationalen Forschungsraumschiffs trifft auf die Geheimnisse der fernen Sterne und die Konflikte einer kleinen Gemeinschaft

SETTING:

Science Fiction- Raumfahrt, frühe Pionierzeit.

Die Raumfahrt ist schon einige Jahrhunderte alt, die Möglichkeit in ferne Sonnensysteme zu reisen hat sich aber erst vor kurzem entwickelt. Ein Team von Forschungsreisenden untersucht nach Jahrzenten der Kryoschlafreise ein fremdes Sonnensystem und macht nach einem Jahr Forschung eine bahnbrechende Entdeckung.

Das Techniklevel ist frühe explorative Raumfahrt. Es gibt Kryokammern, aber keinen Warpantrieb. Es gibt kein Zurück in das Alte leben, kein schneller Sprung zurück zur Erde, auf Grund der Zeitverschiebung. Ob es Beamtentechnologie und Laserwaffen gibt kann man kurz absprechen oder im Spiel herausfinden.

GRÜNDE FÜR DIE EXPEDITION:

Ist Kolonisation möglich?

Gibt es Ressourcen?

Gibt es neue Erkenntnisse

Gibt es Leben?

Erfüllung einer Prophezeiung. Welcher?

PROBLEME:

Problem 1 aus der Dualität: Sicherheit vs Neugier

Erkenntnis ist wichtig, essentiell für den Fortbestand der Menschheit, aber das Sonnensystem könnte gefährlich sein. Wie viel Risiko darf die Forschung eingehen?

Problem 2: aus der Geschichtenfrage: Welche äußere Macht bedroht die Gemeinschaft und warum?

Etwas macht die Forschung sehr schwierig und gefährlich. Sind es fremde Lebensformen, Naturereignisse, unbekannte Konstrukte? Alles davon?
(Erspielt es gemeinsam)

Problem 3: Speziell für dieses Ready Play

Die Mitglieder der Crew kommen aus verschiedenen kulturellen und gesellschaftlichen Zusammenhängen. Das bereichert und erschwert das miteinander (erspielt gemeinsam, was euch trennt und eint)

CHARAKTER

Vor dem Spiel: Charakter kurz vorstellen

- Jeder Charakter kommt aus einem anderen Land/ Weltraumkolonie. Wie ist es dort? Wähle einen Expeditionsgrund und erkläre warum dieser für deine Leute besonders wichtig ist.
- Was ist dein Forschungsgebiet?
- Wähle den Forschungsgrund als Motiv und wähle zwei weitere Motive oder ziehe zufällig (zwei Zusatzmotive geheim halten)

Im Spiel entwickeln:

- Was hast du zurück gelassen.
- Wem misstraust du, wer zieht dich an?
- Was macht dir Angst?
- Was fasziniert dich? (Motivkarten?)
- Warum darfst du nicht scheitern

AKTSTRUKTUR:

Akt1: Ankunft: ein neues Sonnensystem, was gibt es hier und wer sind wir?

Akt2: Monat 4. Forschung, Alltag und Konflikt

Akt3: Monat 8: Ein wichtiges Projekt, Uneinigkeit

Akt4: Monat 12: Momente der Ruhe. Erinnerungen: Wo kamen wir her?

Akt 5 :Die Entdeckung: Was wir entdecken, was es mit uns macht!

KARTENSET:

Standard + Sternenschimmerset: Struktur, Antrieb, Wesen, Explosion, Gas, Fauna, Flora, Mikroben, Probe, Experiment, Zeit, Anzug, Reparatur, Ideologie, Gott, Wissenschaft, Fremd, Frucht, Flüssigkeit, Fels, Heilige Stätte, Sonne, Mineralien, Atem, Schwärze, Fraktion, Geschichte, Erwartungen, Ruine, Entscheidung

Zusatzmotive: Kolonisation, Außerirdisches Leben, Rohstoffe, Erkenntnisse, Prophezeiung