

Kolonirättor.

Spelets uppbyggnad:

Spelet är uppbyggt som en kampanj där varje session hör ihop. Spelarna kommer få två separata "karaktärsblad", ett är en slags skeppslogg där sessionens handling är sammanfattad men stycken saknas. Sessionens handling och utkomst är alltså inte låsta utan det som finns är startpunkter och slutstationer, däremellan bestämmer spelarna. De kommer också få karaktärsblad som funkar på samma sätt. Efter varje session får spelarna uppdatera sina karaktärer så att nästa spelgrupp är med i karaktärsutvecklingen.

Handling:

Hundra år i framtiden har koloniseringen av rymden börjat, spelarna är bland de första nybyggarna. De är först att stöta på utomjordingar utanför militära konflikter och kommer att behöva utstå rymdens mysterier samtidigt som de ska försöka hålla ihop sin koloni på planeten Xinovo. Karaktärerna kommer bestå av ledarna för koloniseringen.

Lista av sessionerna:

1:a de olika mänskliga kolonierna på Xinovo kommer i konflikt om resurser. Situationen når sin kulmen då ett gammalt utomjordiskt skepp hittas, innehållandes skatter och problem. INSPIRATION - ALIEN, 2001, PROMETHEUS.

2:a läget på planeten Xinovo är desperat efter resurskonflikten, en av kolonierna hade skickat en nödsignal till jorden och fem år senare anropas planeten av ett skepp från jorden. Men jorden har förändrats drastiskt sedan kolonierna etablerades och kolonierna kommer nu få smaka av tumultet. INSPIRATION - 1984, METROPOLIS, I-ROBOT.

3:e att återvända till jorden är omöjligt. Det enda alternativet verkar vara att bo kvar på kolonin. Däremot får kolonierna finbesök av ett utomjordiskt hov som är förbipasserande. Det finns mycket att vinna genom att ha med hovet att göra men samtidigt väldigt farligt med tanke på alla intriger. INSPIRATION - DUNE, GAME OF THRONES, KRIG OCH FRED.

4:e äntligen är kolonins resurser säkrade och säkerhetsfrågan har börjat lösa sig. Men politisk opposition har börjat bildas emot spelarna inom kolonin, hur ska de behålla makten och samtidigt bevara kolonins enighet? Vill de ens behålla makten? INSPIRATION - IDES OF MARS, STIFTELSEN, ROME.

5:e Ett mystiskt kosmisk storm har nått planeten och den har medfört sig mystiska syner som verkar driva vissa till vansinne. Samtidigt sägs det att ens innersta önskningar kan beviljas om man når stormens öga. Spelarna, nu i slutet av sina liv, beger sig på en sista resa. INSPIRATION - SOLARIS, STALKER, AGUIRRE.

Slutord: så tanken är att jag spelleder totalt fem pass. Om färre än fem lag anmäler sig kan två av sessionerna kapas. Om en extra spelledare ska spelleda anser jag att den bör spela exakt samma antal som jag, så att alla spelarna får spela på samma kampanj.

Med vänlig hälsning, Per.