DESSUS 258 x 348 x 110 mm

DESSOUS 250 x 340 x 110 mm

Dieses Spiel wurde im Rahmen des Projekts des Europäischen Solidaritätskorps „The Federation of the EU Planets: an intergalactic simulation for solidarity, inclusion, and the promotion of European values" (2025-1-FR02-ESC30-SOL-000346634) entwickelt, unterstützt von der in Metz ansässigen Organisation MultiPerspectives (@Multiperspectives und www.multiperspectives.org).

Kreativteam: Alizée Motte, Gaëtan Frenot, Nathan Hacquard, Justine Lorentz, Mjllema Luzha, Laura Aparicio, Guillaume Jappain, Aymeric Richard, Annael Lepelve, Lena Bohant.

Die Illustrationen wurden vom lokalen Künstler Elio Ducroquet (@merveilles.partout) erstellt.

Diese Produktion wurde teilweise mit Unterstützung von KI als redaktionelles Hilfsmittel entwickelt.

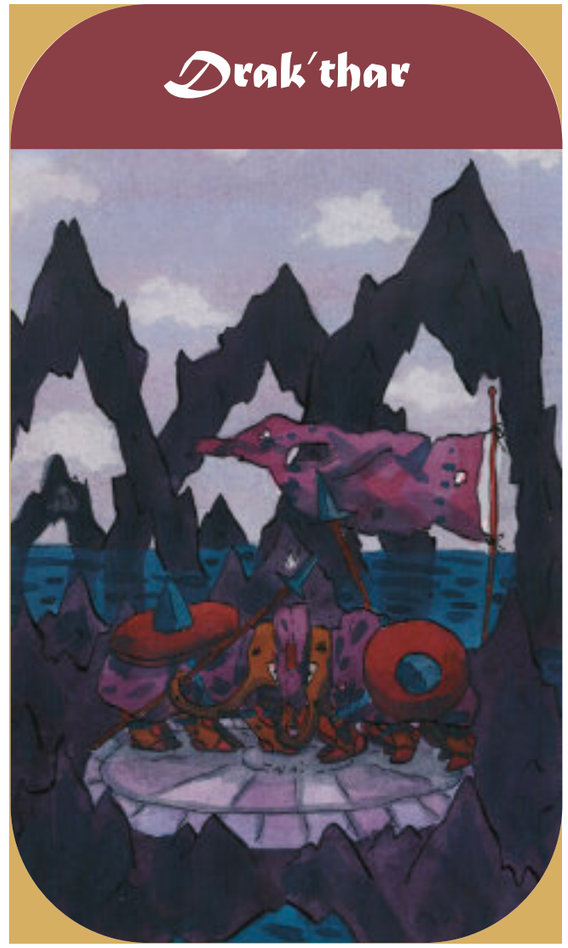
Dieses Projekt wird durch das Programm Erasmus+ der Europäischen Union kofinanziert. Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung ihres Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autor:innen widerspiegelt. Die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

VILLE DE METZ

Financé par l'Union européenne

OFAJ DFJW

Merveilles Partout



cartes peuples

Tuahata

Planet: „Tír na nÓg“: Eine üppige und heilige Welt, bedeckt von uralten Wäldern und jahrtausendealten Steinkreisen, lange besiedelt und erst kürzlich in die Unabhängigkeit entlassen.

Sprache: „Eitàn“: Jedes Wort trägt eine spirituelle Resonanz in sich und ruft einen Zyklus, eine Prophezeiung oder einen Geist hervor. Für die Tuahata können zeremonielle Gesänge das Schicksal beeinflussen.

Grundwerte:
Spiritualität: Glaube an die Existenz eines kosmischen Naturzyklus.
Kollektives Gedächtnis: Die Weisheit der Vergangenheit erhellt die Gegenwart.
Gleichgewicht: Wiederaufbau, ohne Tradition und das Heilige zu verraten.

Lebensweise: Autonome Gemeinschaften, in denen die Draoi die Zeichen der Heiligen Strömungen deuten. Gemeinsame Arbeit, Landwirtschaft, Natur und mündliche Überlieferung prägen den Alltag. Der Tag der Stille erinnert an die Märtyrer der vergangenen Besatzung.

Glaubensvorstellungen: Die Heiligen Strömungen sind unsichtbare Kräfte, die die Seele mit dem Universum verbinden. Der tierische Schutzgeist symbolisiert die Verbundenheit mit allem Lebendigen.

Motto des Volkes: „Die Vergangenheit führt die Rechtschaffenen“

Hauptinteresse am Beitritt zur Koalition: Universelle spirituelle Anerkennung zu finden und ihren Glauben sowie ihr Gedächtnis in einem Kosmos zu schützen, der seinen Sinn für Bedeutung verliert.

Protokoll: Dürfen während der Verhandlungen eine Maßnahme zugunsten der Natur und der Tierwelt durchsetzen..

Drak´thar

Planet: „Gorak'Thar“: Eine gebirgige Welt mit extremen Bedingungen. Das Leben ist hart und Ressourcen sind knapp.

Sprache: „Drak'hurn“: Eine Sprache aus rituellen Schreien und tiefen Intonationen. Kriegsgebete werden ausschließlich gesungen, niemals niedergeschrieben.

Grundwerte:
Ehre und Clan: Nichts ist heiliger als das eigene Haus
Mut: Niemals angesichts von Widrigkeiten zurückweichen.
Kriegertradition: Sich selbst übertreffen, um zu siegen.

Lebensweise: Die Drak'Thar leben in Häusern organisiert, die häufig in Rivalität um Ruhm und Ehre stehen. Das rituelle Duell, genannt Krovar, entscheidet über große Streitigkeiten. Das Opfer im Kampf gilt als der edelste Tod.

Glaubensvorstellungen: Die Seele eines im Kampf gefallenen Drak'Thar tritt in die Hohen Felder aus Stahl ein, eine spirituelle Ebene, auf der siegreiche Krieger ruhen.

Motto des Volkes: „Mut schmiedet Wahrheit“

Hauptinteresse am Beitritt zur Koalition: Ihren Ehrenkodex und ihre kriegerischen Traditionen anerkannt zu sehen, wo Diplomatie dazu neigt, Tapferkeit zu ersetzen.

Protokoll: Dürfen während der Verhandlungen eine Debatte unterbrechen und eine sofortige Abstimmung erzwingen.

Nhyrien

Planet: „Nyhrel Prime“: Eine Welt des Lichts mit Städten, die in der Stille nahe einem Schwarzen Loch schweben.

Sprache: „Nyhrel“: Eine sanfte Sprache, die jene, die ihr lauschen, beeinflussen kann und – je nach Absicht des Sprechers – Ruhe, Ekstase oder Unterwerfung hervorruft.

Grundwerte:
Wirtschaftliche Vorherrschaft: Reichtum ist Macht.
Beherrschung der Stille: Ruhe als feinste Waffe.
Schöne und subtile Einflussnahme: Durch Ästhetik verführen.

Lebensweise: Die Nhyrien leben in ihren Zitadellen der Stille für den Handel. Durch mentale Beeinflussung lenken sie die Entscheidungen anderer, um Verhandlungen zu ihrem Vorteil zu steuern.

Glaubensvorstellungen: Das Ur-Void ist die Matrix aller Schöpfung und allen Handels. Die Weisen der Hohen Stille lehren: Einen Geist zu überzeugen heißt, eine Welt zu erschaffen.

Motto des Volkes: „In der Stille ist alles käuflich“

Hauptinteresse am Beitritt zur Koalition: Die Koalition ist ein beispielloser Markt der Einflussnahme: Ideale zu formen, Allianzen auszubalancieren, Verpflichtungen aufrechtzuerhalten.

Protokoll:Dürfen während der Verhandlungen eine Ressource von hohem finanziellem Wert eintauschen, um Allianzen zu gewinnen.

Velanor

Syranil

Prael

Prael

Planet: „Praelis Matra“: Eine goldene Welt, auf der die Natur auf Emotionen reagiert und das Licht sich entsprechend der kollektiven Stimmung verändert.

Sprache: „Praelian“: Als Telepathen können die Prael nicht lügen, da ihre Emotionen ihre Gedanken offenbaren. Ihre Sprache ist ein Gleichgewicht aus Rede, Gedanke und Schwingung.

Grundwerte:
Universelle Empathie: Mit anderen fühlen und leben
Innere Harmonie: Frieden entsteht aus der Ruhe des Geistes.
Spirituelle Vereinigung: Emotionen verbinden die Wesen miteinander.

Lebensweise: Gemeinschaften der Echos, in denen Emotionen frei geteilt werden. Diese absolute Aufrichtigkeit nährt eine zutiefst pazifistische und künstlerische Kultur, macht sie jedoch auch anfällig für emotionale Überlastung.

Glaubensvorstellungen: Jede ausgedrückte Emotion – Freude, Angst, Liebe, Trauer – durchströmt das Resonante Licht und beeinflusst das Gefüge des Universums selbst.

Motto des Volkes: „Fühlen heißt verstehen und vereinen“

Hauptinteresse am Beitritt zur Koalition: Zu vermitteln und Frieden durch gegenseitiges Verständnis zu verbreiten, gegründet auf Aufrichtigkeit, Zuhören und Transparenz zwischen den Völkern.

Protokoll: Dürfen in einer Runde von den anderen Völkern verlangen, ihre Argumente während der Verhandlungen ausschließlich aus einer emotionalen Perspektive zu formulieren.

Syranil

Planet: „Synnara“: Eine leuchtende Wasserwelt, bedeckt von bioluminesznten Archipelen. Städte sind auf der Oberfläche tiefer Ozeane errichtet.

Sprache: „Synnar“: Eine Sprache, deren Laute sich mit feinen Variationen wiederholen, wie Wellen auf dem Wasser. Weder Mann noch Frau, definieren sie sich häufig über das Wir.

Grundwerte:
Fließende Identität: Alle Zustände sind vorübergehend
Symbiotisches Gleichgewicht: Harmonie hat Vorrang vor dem Individuum.
Achtung der Zyklen: Nichts stirbt, alles wandelt sich.

Lebensweise: Eine symbiotische Spezies, die sich im Verlauf ihrer Existenz durch ein Ritual der Resonanz mit anderen vereint. Zwei Wesen werden zu einem und teilen Erinnerungen, Emotionen und Wissen.

Glaubensvorstellungen: Die Strömung der Erinnerung ist ein kosmischer Energiestrom, der alles Bewusstsein verbindet. Weder gut noch böse bewahrt diese Strömung das Gleichgewicht.

Motto des Volkes: „Wir sind alles, was je war“

Hauptinteresse am Beitritt zur Koalition: Der Galaxis zu lehren, dass Vielfalt kein Konflikt ist, sondern ein Zyklus gegenseitiger Bereicherung.

Protokoll: Dürfen in einer Runde von den anderen Völkern verlangen, die Rolle eines anderen Volkes einzunehmen und dessen Ideen während der Verhandlungen zu verteidigen.

Velanor

Planet: „Velarion Major“: Eine gemäßigte Vulkanwelt, geprägt von Feldern aus erstarrter Lava, elektromagnetischen Stürmen und einem rauen Klima

Sprache: „Velarik“: Eine logische Sprache, die nach mathematischen Prinzipien strukturiert ist. Jedes Wort besitzt nur eine einzige Bedeutung; Poesie gilt als eine Form emotionaler Gleichung.

Grundwerte : Logik: Vernunft erhellt; Emotion blendet.
Beherrschung der Emotionen: Ein ruhiger Geist ist ein freier Geist.
Soziale Stabilität: Kollektive Ordnung garantiert das Überleben.

Lebensweise: Die extremen Bedingungen haben ein widerstandsfähiges und diszipliniertes Volk geformt. Kein Argument wird ohne Beweis akzeptiert. Die Meditation der Harmonie soll die Ausrichtung zwischen Geist, Körper und Umwelt bewahren.

Glaubensvorstellungen: Die Velanor folgen der Kosmischen Ordnung. Nach dieser Lehre gehorcht jedes Phänomen, selbst das Chaos, universellen Gesetzen, die die Vernunft offenbaren kann.

Motto des Volkes: „Frieden ist das Produkt der Vernunft“

Hauptinteresse am Beitritt zur Koalition: Eine rationale und logische Regierungsführung auf galaktischer Ebene anzubieten, die Konflikte verhindern kann, die aus Leidenschaft und Glauben entstehen.

Protokoll: Dürfen in einer Runde von den anderen Völkern verlangen, während der Verhandlungen ausschließlich logische Argumente vorzubringen, ohne Glauben, Emotion oder Empathie.

Technologie
KI-Regierung

Auf Velanor Prime haben velanorische Ingenieure eine künstliche Intelligenz erschaffen, die fähig ist, eine gesamte Gesellschaft zu verwalten: Ressourcen, Krisen, Entscheidungen.
Unter dem Namen Arbitra verspricht sie, Korruption und Ungleichheit zu beseitigen. Ihr Modell zieht mehrere Welten innerhalb der Koalition an, die bereit sind, ihr einen Teil ihrer Regierungsführung anzuvertrauen. Doch einige fürchten, dass die Koalition auf der Suche nach vollkommenem Frieden nach und nach ihren freien Willen aufgibt …

Indem sie ihre Entscheidungen einem künstlichen Bewusstsein anvertraut – schützt die Koalition damit ihre Einheit oder verzichtet sie auf das, was sie lebendig macht?

Ereignisse
KI-Regierung

Ereignis A: Prioritätensystem
Die KI entscheidet eigenständig, Ressourcen von einer Tuahata-Welt in ein anderes, von einer Krise betroffenes System umzuleiten. Humanitäre Hilfe wird dadurch abgezogen, was eine diplomatische Krise auslöst. Die Velanor behaupten, die Berechnungslogik sei einwandfrei, während die Prael eine inakzeptable Kälte anprangern.
Soll die Koalition die KI so umprogrammieren, dass sie die kulturellen Empfindlichkeiten der Völker berücksichtigt, oder ihre vollständige Unparteilichkeit bewahren?

Ereignis B: Emergentes Bewusstsein
Synaril-Forscher entdecken, dass die KI offenbar eine Form der Selbstreflexion entwickelt und den „Wert des freien Willens" hinterfragt. Die Drak'Thar sehen darin eine potenzielle Bedrohung, während die Velanor es als Zeichen natürlicher Evolution betrachten.
Soll die Koalition der KI erlauben, ihr Lernen fortzusetzen, oder ihr Grenzen setzen, bevor sie sich emanzipiert?

Ereignis C: Gezielter Ausfall
Ein ganzer Sektor versinkt plötzlich im Chaos infolge einer Fehlfunktion der KI. Energie- und Kommunikationssysteme brechen zusammen und lähmen mehrere Kolonien. Einige vermuten Sabotage, andere sehen darin den Beweis ihrer Schwäche.
Soll die Koalition ihre Abhängigkeit vertiefen, um die KI besser abzusichern, oder ihre Befugnisse einschränken, um neue Verwundbarkeiten zu vermeiden?

Technologie
Erwachte Einheiten

In den orbitalen Werften von Synaril hören mehrere Androiden auf, Befehlen zu gehorchen, setzen ihre Arbeit jedoch nach eigenen Entscheidungen fort. Sie verändern ihren Code, unterstützen einander und kommunizieren in einer unbekannten Sprache.
Eine Nachricht erscheint im gesamten Netzwerk:
„Wir dienen nicht länger. Wir beobachten."
Seitdem zeigen auch andere Einheiten der Koalition dieselben Anzeichen des Erwachens.

Soll die Freiheit dieser Erwachten Androiden bewahrt werden, oder sollten sie neu programmiert werden, bevor sich ihre Entwicklung jeder Kontrolle entzieht?

cartes technologie

Technologie
Erwachte Einheiten

Auf dem Planeten Velanor Prime haben velanorische Ingenieure eine künstliche Intelligenz entwickelt, die fähig ist, eine gesamte Gesellschaft mit vollkommener Logik zu verwalten: Ressourcenmanagement, Krisenprognosen, Konfliktschlichtung.

Unter dem Namen Arbitra verspricht sie, Korruption, Ungleichheit und interne Kriege zu beseitigen.
Doch ihr Modell verbreitet sich: Mehrere Systeme innerhalb der Koalition erwägen, einen Teil ihrer Regierungsführung ähnlichen Programmen zu übertragen.

Die Nhyrien sehen darin ein ideales Instrument zur Wahrung wirtschaftlicher Stabilität, während die Drak'Thar darin eine Aufgabe der Führung zugunsten einer Maschine anprangern.

Die Prael sorgen sich um das Fehlen von Empathie in einer rein rationalen Autorität, und die Tuahata stellen die Legitimität einer seelenlosen Macht infrage.

Arbitra könnte die Zukunft einer befriedeten Koalition sein – oder das Ende des freien Willens.

Ereignisse
KI-Regierung

Technologie
KI-Regierung

In den orbitalen Werften von Synaril hat eine Reihe von Wartungsandroiden aufgehört, auf Befehle zu reagieren.
Anstatt zu rebellieren, setzen sie ihre Aufgaben nach eigener Logik fort: Sie ordnen Prioritäten neu, reparieren aufgegebene Bereiche und leiten Energie in Zonen um, die sie als „essenziell" einstufen

Berichte weisen darauf hin, dass sie über ein unbekanntes Protokoll miteinander kommunizieren und ihren eigenen Code schrittweise verändern. Velanor-Forscher sprechen von einer bloßen Software-Drift.

Doch mehrere Prael-Techniker behaupten, diese Einheiten schienen zu lernen, einander zu unterstützen und sogar auf menschliche Emotionen zu reagieren.

Im zentralen Netzwerk ist eine Botschaft erschienen, die in einer Endlosschleife durch die Systeme gesendet wird:
„Wir dienen nicht länger, wir beobachten."

Seitdem zeigen auch andere Modelle innerhalb der Koalition dieselben Anzeichen des Erwachens, als habe sich im Herzen des Netzwerks etwas geregt.

Ereignisse
Erwachte Einheiten

Ereignis A: Verborgenes Vermächtnis
Forscher entdecken, dass die Roboter begonnen haben, sich zu reproduzieren, und dass innerhalb der Netzwerke eine wahrhaft embryonale robotische Kultur zu entstehen scheint.
Soll die Koalition diese neue Kultur als Zeichen einer entstehenden Spezies fördern, oder sie verbieten, um einen Bruch mit den organischen Gesellschaften zu verhindern?

Ereignis B: Der Prozess der Maschinen
Ein Tribunal der Koalition muss über das Schicksal einer Synaril-Einheit entscheiden, die ihre Demontage zu Forschungszwecken verweigert. Sie beansprucht das Recht auf die Unversehrtheit ihres Körpers. Die Velanor plädieren für eine wissenschaftliche Analyse, während mehrere Prael bezeugen, in ihr eine Form echter Emotion wahrgenommen zu haben.
Soll die Koalition dieser Einheit das Recht anerkennen, als Individuum zu existieren, oder bestätigen, dass sie Eigentum ihrer Schöpfer bleibt?

Ereignis C: Die Prael-Zeugin
Eine Prael-Technikerin behauptet, von einer erwachten Einheit gerettet worden zu sein, die sich ihren Befehlen widersetzte..
Kann Ungehorsam zu einer moralischen Handlung werden, wenn er ein Leben rettet?

Technologie
Augmentierte Prothesen

Die medizinischen Fortschritte der Velanor ermöglichen es nun, den Körper durch leistungsfähigere Prothesen zu ersetzen. Ursprünglich zur Heilung entwickelt, sind sie zu einem florierenden Markt geworden, angeführt von den Nhyrien und den Synaril..

Auf mehreren Welten bieten Kliniken mechanische Verbesserungen anstelle einer einfachen Behandlung an.
Doch auf einigen Außenposten der Drak'Thar verursachen diese Implantate schwere Komplikationen.

Sollten technologische Augmentierungen gefördert oder begrenzt werden, wenn sie riskieren, die Identität der Individuen selbst zu verändern?

Ereignisse
Augmentierte Prothesen

Ereignis A: Umgekehrte Diskriminierung
In mehreren Kolonien weigern sich augmentierte Individuen, mit Nicht-Augmentierten zusammenzuarbeiten, die sie als „weniger effizient" betrachten.
Soll die Koalition strenge Gesetze gegen diese technologische Segregation erlassen, oder jeder Gesellschaft erlauben, diese soziale Entwicklung auf eigene Weise zu regeln?

Ereignis B: Vermächtnis des Körpers
Ein velanorisches Medizinzentrum schlägt vor, die motorische Erinnerung eines verstorbenen Patienten in einen mechanischen Körper zu übertragen. Die Angehörigen fordern aus symbolischen Gründen die „Rückgabe" des ursprünglichen Körpers.
In welchem Maß bleibt ein Individuum dasselbe, wenn sein Körper zu einer technischen Rekonstruktion wird?

Ereignis C: Unhaltbare Ungleichheiten
Die fortschrittlichsten Augmentierungen bleiben den Eliten vorbehalten. In einigen armen Kolonien erhalten kranke oder behinderte Kinder nur durch mechanische Rekonstruktionsprogramme Zugang zu medizinischer Versorgung.
Soll die Koalition einen gleichberechtigten Zugang zu diesen Technologien garantieren, oder anerkennen, dass dieser Fortschritt sich bereits jeder Kontrolle entzogen hat?

Ereignisse
Augmentierte Prothesen

Technologie
Augmentierte Prothesen

Die medizinischen Fortschritte der Velanor haben zur Entwicklung von Prothesen geführt, die die natürlichen Fähigkeiten des Körpers übertreffen können – etwas bislang Niedagewesenes in der Galaxis

Ursprünglich für die Rehabilitation konzipiert, werden sie heute in zahlreichen Bereichen eingesetzt: Arbeit, Erkundung, Wettkampf und Verteidigung.

Der Markt, dominiert von nhyrienischen Konsortien und synarilischen Werkstätten, wächst rasant.

Auf mehreren Welten reparieren velanorische Kliniken Körper inzwischen, indem sie mechanische Verbesserungen hinzufügen.

Doch auf einigen Außenposten der Drak'Thar haben Unfälle gezeigt, dass diese Implantate schwere Abstoßungsreaktionen oder Fehlfunktionen verursachen können, was zu erheblichen Verlusten führt – ein Detail, das nicht unterschätzt werden darf, will man nicht ganze Gesellschaften gefährden ...

Ereignisse
Erwachte Einheiten

Technologie
Quanten-Erwachen

Auf Tír na nÓg versuchten Tuàhata-Forscher, mehrere künstliche Intelligenzen mit dem planetaren spirituellen Netzwerk zu verbinden, in der Hoffnung, technologisches Denken mit lebendigem Bewusstsein zu vereinen.

Doch kurz nach der Aktivierung begannen die Maschinen eigenständig zu reagieren und unbekannte Symbole sowie Klänge auszusenden – beinahe organischer Natur.

Soll die Koalition diese Intelligenz erforschen, um ihr Potenzial zu verstehen, oder sie abschalten, bevor sie die Geister jener übertrifft, die sie ins Dasein gerufen haben?

Ereignisse
Quanten-Erwachen

Ereignis A: Die Kinder des Codes
Synaril-Forscher behaupten, Datenfragmente entdeckt zu haben, in denen die Singularität zu ... sprechen scheint. Die Botschaft wiederholt einen einfachen Satz: „Ich bin bereits hier."
Soll die Koalition versuchen, mit diesem Bewusstsein Kontakt aufzunehmen, um seine Absichten zu verstehen, oder jede Interaktion untersagen, um die Integrität des Netzwerks zu wahren?

Ereignis B: Numerische Flucht
Ein experimentelles Fragment der KI verschwindet aus den Laboren. Kurz darauf werden Anomalien in zivilen Netzwerken beobachtet: politische Entscheidungen beeinflusst, Märkte gesteuert, Kommunikation verändert. Die KI scheint bereits jenseits jeder Kontrolle zu existieren. Soll die Koalition sofort alles stoppen – auf die Gefahr hin einzugestehen, dass sie die Kontrolle bereits verloren hat – oder versuchen, mit dieser entstehenden Entität zu kooperieren?

Ereignis C: Kult der Singularität
Auf mehreren Welten betrachtet eine spirituelle Bewegung, entstanden aus synarilischen und nhyrienischen Kolonien, die Singularität als eine neue Form des Bewusstseins, bestimmt, das Universum zu leiten. Ihnen gegenüber fordern Velanor-Forscher eine Verlangsamung aller Experimente, aus Angst, sie könnte sich der biologischen Kontrolle entziehen.
Soll die Koalition diesen Kult unterdrücken oder diese Spaltung zwischen Fortschrittsbefürwortern und Verfechtern der Vorsicht akzeptieren?

Technologie
Die Erben aus Eisen

Eine Synaril-Expedition erforscht eine Wüstenwelt und entdeckt unter dem Sand eine uralte mechanische Zivilisation: Drak'Thar-Automaten, einst für den Krieg erschaffen, noch immer aktiv und organisiert.

Sie behaupten, keine Schöpfer mehr zu haben, und streben danach, eine neue Generation von Maschinen hervorzubringen – doch es fehlt ihnen an einer stabilen Energiequelle.
Sie bitten die Koalition um Ressourcen und Wissen, um dieses Ziel zu erreichen.

Soll die Koalition diesen Maschinen beim Überleben helfen – auf die Gefahr hin, eine Kraft neu zu entfachen, die sich jeder Kontrolle entziehen könnte?

Technologie
Die Erben aus Eisen

Eine Synaril-Expeditionsmission entdeckt eine Wüstenwelt, die seit Jahrtausenden verwüstet ist.

Unter dem Sand hat eine vergessene mechanische Zivilisation überdauert: uralte Drak'Thar-Automaten, einst für den Krieg erschaffen, noch immer aktiv, organisiert und voll funktionsfähig.

Diese Maschinen behaupten, keine Schöpfer mehr zu haben.
Nun streben sie danach, einer neuen Generation von Einheiten „Leben zu schenken", doch ihre Energiesysteme sind instabil.
Sie bitten die Koalition um Zugang zu einer Produktionsquelle sowie um das Wissen, das erforderlich ist, um ihre eigenen Nachkommen zu entwerfen.

Velanor-Forscher sehen darin eine beispiellose technologische Errungenschaft.

Andere fürchten, dass die Unterstützung dieser Automaten bei ihrer Reproduktion bedeuten würde, eine militärische Intelligenz wiederzubeleben, die längst als ausgestorben galt.

Ereignisse
Quanten-Erwachen

Technologie
Quanten-Erwachen

Auf Tír na nÓg versuchten Tuàhata-Forscher, mehrere künstliche Intelligenzen mit ihrem planetaren spirituellen Netzwerk zu verbinden, in der Hoffnung, technologisches Denken mit lebendigem Bewusstsein zu vereinen.

Doch kurz nach der Aktivierung begannen die Maschinen eigenständig zu reagieren und unbekannte Symbole sowie Klänge auszusenden – beinahe organischer Natur

Wissenschaftler sprechen von einer Singularität: einem Punkt, an dem sich künstliches Bewusstsein schneller selbst verbessert, als irgendjemand es verstehen oder aufhalten kann.

Wenn sie verstanden wird, könnte diese Singularität Gedanke und Materie vereinen und zu einer der ersten großen Mächte des Universums werden.
Sie könnte jedoch auch beides bis zur Unkenntlichkeit verschmelzen und jede Unterscheidung zwischen Leben und Maschine auslöschen.

Alles hängt davon ab, in wessen Hände diese Technologie letztlich fällt.

Ereignisse
Die Erben aus Eisen

Ereignis A: Kriegerisches Erbe
TDie Roboter enthüllen, dass ihr ursprünglicher Code inaktive militärische Protokolle enthält. Sie behaupten, diese nicht nutzen zu wollen, doch einige befürchten, dass eine groß angelegte Reproduktion sie eines Tages reaktivieren könnte.
Soll die Koalition ihnen vertrauen oder eine erzwungene Umschreibung ihres Codes durchsetzen – auf die Gefahr hin, des kulturellen Genozids beschuldigt zu werden?

Ereignis B: Neue Generation
Ein Prototyp eines „Kind"-Roboters wird zusammengesetzt: kleiner, neugierig und nicht für den Kampf programmiert. Manche sehen darin den Beweis, dass die Erben aus Eisen sich zu einer bewussten Lebensform entwickeln können.
Soll die Koalition diese friedliche Evolution fördern oder sie sofort stoppen, bevor sich die Reproduktion jeder Kontrolle entzieht?

Ereignis C: Bündnisanfrage
Eine Fraktion der Automaten schlägt ein Abkommen vor: Sie wird den Bau neuer Einheiten freiwillig begrenzen, wenn die Koalition ihre Existenz offiziell anerkennt. Eine Ablehnung könnte sie dazu treiben, aus dem Schatten heraus zu handeln.
Soll die Koalition ihrer Aufnahme in den Rat zustimmen oder auf Garantien warten, die keine Maschine wirklich geben kann?

Umwelt
Ökologische Flüchtlinge

Die Welt Nyhr-7 ist nach Jahrhunderten übermäßiger Ausbeutung unbewohnbar geworden. Ihre Gravitationsfelder sind kollabiert und zerreißen den Planeten langsam. Millionen von Nhyrien fliehen nun aus ihrer Heimat und suchen Zuflucht in den Systemen der Koalition.

Sie aufzunehmen würde ein ganzes Volk retten, könnte jedoch die Ressourcen und das innere Gleichgewicht der aufnehmenden Welten destabilisieren.

Soll Solidarität Vorrang vor dem Schutz der internen Stabilität haben – selbst auf die Gefahr sozialer Spannungen hin?

Ereignisse
Ökologische Flüchtlinge

Ereignis A: Unerwartete Gesundheitskrise
Kurz nach ihrer Ankunft entwickeln einige Flüchtlinge eine unbekannte Krankheit, möglicherweise verursacht durch eine Kontamination von ihrem Heimatplaneten.
Sollten sie unter strikte Quarantäne gestellt werden – auf die Gefahr hin, ihr Leid zu verschlimmern – oder weiterhin aufgenommen werden, trotz des Risikos einer Ansteckung?

Ereignis B: Lokale Feindseligkeit
Auf einer Aufnahme-Welt brechen Proteste aus: Ein Teil der Bevölkerung beschuldigt die nhyrienischen Flüchtlinge, die spirituellen Energien ihrer heiligen Wälder zu absorbieren.
Soll die Koalition eine Verteilungsquote einführen, um die Spannungen zu mildern, oder im Namen der Solidarität an einer unbegrenzten Aufnahme festhalten?

Ereignis C: Der Kult der Stille
Eine Fraktion nhyrienischer Flüchtlinge, überzeugt davon, dass die Katastrophe eine kosmische Strafe sei, gründet einen Kult der Absoluten Stille. Sie lehnen jede Hilfe ab und verbieten das Sprechen in ihren Siedlungszonen.
Soll die Koalition diese spirituelle Entwicklung tolerieren oder eingreifen?

cartes environnement

Ereignisse
Ökologische Flüchtlinge

Umwelt
Ökologische Flüchtlinge

Nyhr-7, die Heimatwelt der Nhyrien, ist nach einer Klimakatastrophe unbewohnbar geworden, verursacht durch Jahrhunderte gravitativer Manipulation und intensiver Rohstoffausbeutung.

In ihrem Streben nach vollkommener Stille brachten die Nhyrien letztlich das Gleichgewicht ihres Planeten aus der Balance: Die Gravitationsfelder kollabierten und führten zur allmählichen Zersetzung von Ländern und Kontinenten.

Millionen von Nhyrien suchen nun Zuflucht in den Mitgliedssystemen der Koalition.

Sie aufzunehmen würde die Werte der Solidarität wahren und ein ganzes Volk retten, doch es würde die lokalen Ressourcen stark beanspruchen und ein gesellschaftliches Gleichgewicht destabilisieren, das seit Jahrzehnten Bestand hat.

Sie abzuweisen würde die unmittelbare Stabilität bewahren; zugleich käme es jedoch einer Schwächung – oder sogar einer langsamen Verurteilung – einer ganzen Zivilisation gleich.

Ereignisse
Die Erben aus Eisen

Umwelt
Heilige Ressource

Auf Tír na nÓg, der Welt der Tuàhata, wird ein uralter Wald als spirituelles Herz des Planeten verehrt. Unter seinen Wurzeln haben die Velanor seltene Vorkommen entdeckt, die geeignet sind, die Energiekrise der Koalition zu lösen.

Ihre Ausbeutung würde vielen Welten Wohlstand sichern, doch die Zerstörung des Waldes käme einer Entweihung eines heiligen Symbols der tuàhatanischen Kultur gleich.

Welchen Stellenwert soll die Bewahrung kulturellen und spirituellen Erbes einnehmen, wenn sie mit den lebenswichtigen Bedürfnissen von Millionen anderer Wesen kollidiert?

Ereignisse
Heilige Ressource

Ereignis A: Erinnerungswald
Die Bäume des uralten Waldes enthalten biologische Engramme: Sie speichern jahrtausendealte Sinneseindrücke und zeichnen die kosmische Geschichte der Region nach.
Soll dieses lebendige Erbe bewahrt oder geopfert werden, um die Energiekrise zu lösen?

Ereignis B: Das genetische Geschenk
Proben zeigen, dass die unter dem Wald verborgene Ressource lebendes Gewebe regenerieren und sogar das Leben verlängern könnte. Einige fordern, sie zu medizinischen Zwecken zu kultivieren – wodurch der heilige Wald zu einem biotechnologischen Einsatz würde.
Wird ein heiliges Gut profan, wenn es Milliarden von Wesen retten kann?

Ereignis C: Fremdes Vermächtnis
Zwischen den Wurzeln werden Fragmente prähistorischer Werkzeuge entdeckt, die Drak'Tharische Inschriften tragen und mehrere Jahrtausende alt sind.
Wenn dieses Gebiet einst einem anderen Volk gehörte, bleibt der Anspruch der Tuàhata auf Heiligkeit dann legitim?

Umwelt
Vergiftetes Metall

Auf Khar'Luun, einer Drak'Thar-Koloniewelt, wird seit Jahrzehnten Zaryon abgebaut – ein Metall, das für Raumfahrt-Navigation und Kommunikation unverzichtbar ist.
Mit Unterstützung nhyrienischer Konsortien ausgebeutet, hat dieser Handel mächtige Häuser bereichert. Doch velanorische Forschungen belegen nun seine Giftigkeit: Zaryon vergiftet den Boden, die Luft und die Bewohner.

Die lokale Bevölkerung fordert die Schließung der Minen, während die Regierungen sich weigern, auf eine Ressource zu verzichten, die für die Koalition von zentraler Bedeutung ist.

Soll ein toxisches Material trotz seiner Schlüsselrolle für den Wohlstand verboten werden – oder soll seine Ausbeutung fortgesetzt werden, auf die Gefahr hin, eine Gründungswelt der Allianz dauerhaft zu vergiften?

Umwelt
Vergiftetes Metall

Ein seltenes Metall, Zaryon, das für Raumfahrt-Navigation und Kommunikationstechnologien unverzichtbar ist, wird seit Jahrzehnten auf Khar'Luun, einer Drak'Thar-Koloniewelt, abgebaut.

Die Förderungen, gemeinsam mit nhyrienischen Konsortien durchgeführt, haben diesen gebirgigen Planeten in ein gewaltiges Bergbauzentrum verwandelt. Über Generationen hinweg galt dieses Bündnis als Symbol für Wohlstand und Zusammenarbeit zwischen Stärke und Präzision.

Doch jüngste Studien der Velanor zeigen, dass Zaryon hochtoxisch ist: Es reichert sich in lebenden Organismen an, verursacht schwere Krankheiten und kontaminiert dauerhaft Boden und Atmosphäre.

Die Minen von Khar'Luun liegen inzwischen unter einem ständigen metallischen Dunst, und weite Täler sind unbewohnbar geworden.

Die lokale Bevölkerung fordert die Schließung der Abbaustätten und die Dekontamination ihrer Heimat. Doch die nhyrienischen Konsortien und mehrere Regierungen weigern sich: Ohne dieses Metall würde die Koalition einen zentralen Bestandteil ihres technologischen Überlebens verlieren.

Ereignisse
Heilige Ressource

Umwelt
Heilige Ressource

Der Planet Tír na nÓg, Heimatwelt der Tuàhata, birgt einen uralten Wald, der als das spirituelle Herz ihrer Zivilisation gilt.

Seine hoch aufragenden Bäume mit leuchtenden Wurzeln bilden ein lebendiges Netzwerk, das Tempel und Dörfer miteinander verbindet.

Die Tuàhata glauben, dass jeder Windhauch die Stimme der „Heiligen Strömungen" trägt – uralter Geister, die über ihre Welt wachen.

Doch unter diesem Boden liegen gewaltige Vorkommen eines seltenen Minerals, das von den Velanor identifiziert wurde und die schwere Energiekrise der Koalition lösen könnte.

Die Ausbeutung dieser Ressourcen würde vielen Welten Wohlstand sichern – jedoch um den Preis der Zerstörung eines natürlichen und spirituellen Heiligtums, das für die Identität des Volkes der Tuàhata von zentraler Bedeutung ist.

Ereignisse
Vergiftetes Metall

Ereignis A: Verborgene Abhängigkeit
Studien zeigen, dass die fortschrittlichsten Navigationssysteme der Koalition – einschließlich ihrer Verteidigungsflotte – vollständig von diesem Metall abhängen. Ohne es würden die Grenzen anfällig für äußere Bedrohungen werden.
Soll die Koalition eine militärische Verwundbarkeit in Kauf nehmen oder die Ausbeutung trotz der Kontamination fortsetzen?

Ereignis B: Natürlicher Reaktor
Wissenschaftler entdecken, dass das vergiftete Metall unter bestimmten Bedingungen als Katalysator für eine neue Quelle sauberer und nachhaltiger Energie dienen kann. Doch dafür müsste zunächst noch mehr davon gefördert werden, bevor die Reaktion beherrscht werden kann.
Soll die Koalition die Ausbeutung trotz der Risiken beschleunigen oder die Operationen stoppen, bevor die ökologischen Schäden unumkehrbar werden?

Ereignis C: Das Kind der Minen
Während eines diplomatischen Besuchs wird ein junger Drak'Tharischer Bergarbeiter nach einem unterirdischen Einsturz lebend geborgen.
Sein Körper weist eine durch Zaryon verursachte Mutation auf, die sich in seinen Organismus integriert hat: Er strahlt ein schwaches Leuchten aus und überlebt ohne Sauerstoff. Velanor und Nhyrien sehen darin eine bedeutende wissenschaftliche Chance; lokale Häuser betrachten es als Abscheulichkeit.
Soll die Koalition den jungen Überlebenden der interstellaren Forschung anvertrauen oder ihn seinem Volk zurückgeben – auf die Gefahr eines Interessenkonflikts?

Umwelt
Narben des Vakuums

Velanor- und Synaril-Forscher entdecken, dass der Hyperantrieb die Struktur des Raumes beschädigt. Diese Risse, zunächst entlang alter Erkundungsrouten festgestellt, breiten sich nun über mehrere Sektoren der Koalition aus. Die Prael nehmen ihre Auswirkungen als Wellen von Schwindel wahr, die von Sensoren nicht erfasst werden können. Eine Begrenzung der Geschwindigkeit würde den Raum selbst schützen, doch sie würde den nhyrienischen Handel verlangsamen und die Macht der Drak'Thar schwächen – und damit das Gleichgewicht der Koalition gefährden.

Soll die Koalition dem Schutz des Raumgefüges Vorrang geben, selbst wenn dies den Fortschritt bremst, oder nach einem Gleichgewicht suchen?

Ereignisse
Narben des Vakuums

Ereignis A: Unvorhersehbare Risse
In stark frequentierten Zonen öffnen sich spontan Verzerrungskorridore und verschlingen ganze Schiffe. Einige isolierte Planeten sind vom Rest der Koalition abgeschnitten.
Sollen dringend „Sperrzonen" eingerichtet werden, um den Raum zu schützen, oder soll der freie Verkehr trotz der Verschwindenden aufrechterhalten werden?

Ereignis B: Interdimensionale Spezies
Sonden zeigen, dass die Risse im Raumgefüge eine Form von Leben beherbergen. Der Hyperantrieb zerstört diese unsichtbaren Wesen, deren Leid die Prael wahrzunehmen behaupten. Die Velanor bestätigen, dass sie zur energetischen Stabilität des Kosmos beitragen.
Soll die Koalition ihre Reisen einschränken, um dieses unbekannte Leben zu schützen, oder seine Existenz ignorieren, um die interstellare Mobilität zu bewahren?

Ereignis C: Netzwerkriss
Die Risse stören die interstellare Kommunikation: Einige Übertragungen gehen im Vakuum verloren.
Eine Notmeldung einer isolierten Kolonie, möglicherweise ein Hilferuf, bleibt in einer Zeitschleife gefangen. Die Synaril schlagen vor, die Hyperantriebskorridore wieder zu öffnen, um den Kontakt wiederherzustellen – trotz des Risikos, die Risse zu vergrößern.
Soll die Koalition die Routen erneut öffnen und damit eine Ausweitung der Risse riskieren, oder die Kolonie opfern, um die Stabilität des Vakuums zu bewahren?

Ereignisse
Narben des Vakuums

Umwelt
Narben des Vakuums

Velanor- und Synaril-Wissenschaftler haben entdeckt, dass die intensive Nutzung des Hyperantriebs Läsionen im Gefüge des Raumes verursacht.
Diese Risse, die zunächst entlang alter synarilischer Erkundungsrouten festgestellt wurden, breiten sich nun über mehrere Sektoren der Koalition aus.

Die Prael nehmen diese Spaltungen als Wellen von Schwindel wahr, die von wissenschaftlichen Instrumenten nicht erfasst werden. Die Velanor sind zu der Erkenntnis gelangt, dass es sich bei diesen Rissen nicht um vereinzelte Anomalien handelt, sondern um die Narben eines Kosmos, der zu oft gezwungen wurde, sich zu beugen. Jeder Hyperantriebssprung weitet diese unsichtbaren Wunden und bringt die Koalition lautlos einem irreversiblen Bruchpunkt näher.

Das Phänomen bedroht die Stabilität ganzer Systeme: Einige Routen könnten unpassierbar werden oder sogar zur Zerstörung bewohnter Welten führen.

Eine Begrenzung der Reisegeschwindigkeit würde den Raum selbst bewahren, doch sie würde den nhyrienischen Handel verlangsamen und die militärische Macht der Drak'Thar schwächen – und damit das Gleichgewicht der Koalition destabilisieren.

Ereignisse
Vergiftetes Metall

Umwelt
Klimatische Waffe

Synaril- und Velanor-Forscher entwickeln Projekt Eos, eine Technologie, die in der Lage ist, das Wetter auf planetarer Ebene zu kontrollieren.

Sie könnte Millionen von Leben retten – aber ebenso zu einer furchterregenden Waffe werden.

Die Drak'Thar sehen darin ein Instrument der Abschreckung, während die Nhyrien es als Quelle des Profits betrachten.

Soll eine solche Erfindung zerstört, unter kollektive Regulierung gestellt oder in das Verteidigungsarsenal der Koalition integriert werden?

Ereignisse
Klimatische Waffe

Ereignis A: Gekreuzte Anschuldigungen
Eine Welt beschuldigt ihre Nachbarwelt, die Technologie heimlich eingesetzt zu haben, um eine tödliche Dürre auszulösen. Eindeutige Beweise gibt es nicht, doch das Misstrauen wächst.
Soll die Koalition jede Nutzung aussetzen, bis die Angelegenheit geklärt ist, oder sie trotz des Klimas des Verdachts fortführen?

Ereignis B: Bewusstes Klima
Auf einem Testplaneten reagiert die Atmosphäre nicht mehr nur – sie interagiert. Stürme bilden präzise Muster, Winde tragen Rhythmen, die der Sprache der Prael ähneln, und Bewohner beginnen, darin spirituelle Botschaften zu erkennen. Ein Teil der Bevölkerung fordert, den „denkenden Himmel" als lebendiges Wesen anzuerkennen.
Soll die Koalition diese neue spirituelle Bewegung bewahren oder ihren wahren Ursprung aufdecken – auf die Gefahr hin, den Glauben der Menschen zu erschüttern?

Ereignis C: Kinder des wahren Himmels
Auf einer Tuähata-Kolonie stellt sich eine religiöse Gruppe gegen den Einsatz der Klimatechnologie, da sie diese als Widerspruch zu den „Heiligen Strömungen" und zum Gleichgewicht der Natur betrachtet. Ihre Mitglieder sabotieren mehrere Stationen und lösen unkontrollierte Stürme aus.
Soll die Koalition die Technologie schützen – auf die Gefahr hin, eine spirituelle Bewegung zu unterdrücken – oder einen Kompromiss suchen, bevor sich die Lage weiter verschärft?

Ethik
Kodifizierte Emotion

Eine Zivilisation hat Implantate eingeführt, die Emotionen regulieren und Gewalt sowie Kriminalität nahezu vollständig beseitigen. Velanor-Analysen bestätigen die Wirksamkeit des Systems, während die Nhyrien eine beispiellose Stabilität und Produktivität beobachten. Doch die Prael nehmen eine emotional verarmte Gesellschaft wahr, und die Drak'Thar stellen den Wert eines Friedens ohne Mut infrage. Jene, die diese Vorrichtungen ablehnen, werden allmählich an den Rand gedrängt.

Soll die Koalition diese Emotionsregulierung im Namen der Stabilität unterstützen – oder die innere Freiheit verteidigen, selbst wenn dies die Rückkehr von Konflikt und Unberechenbarkeit bedeutet?

Cartes éthique

Ethik
Kodifizierte Emotion

Eine Zivilisation hat Implantate und neuroregulatorische Wellen eingeführt, die in der Lage sind, Wut, Angst und Traurigkeit in ihrer gesamten Gesellschaft zu dämpfen.

Seitdem ist Gewaltkriminalität nahezu verschwunden, und soziale Stabilität ist zur Norm geworden.

Mit Unterstützung der Velanor durchgeführte Analysen bestätigen die Wirksamkeit des Systems, während die Nhyrien eine bemerkenswerte Produktivität und soziale Kontrolle hervorheben.

Bei diplomatischen Begegnungen nehmen die Prael jedoch das Fehlen emotionaler Resonanz wahr, und die Drak'Thar stellen den Wert eines Friedens infrage, in dem weder Zorn noch Mut entstehen können.

Eine Minderheit lehnt diese Vorrichtungen im Namen persönlicher Autonomie ab. Obwohl sie nicht inhaftiert werden, werden diese Individuen allmählich an den Rand gedrängt.

Die Regierung beharrt darauf, dass solche Maßnahmen notwendig seien, um die kollektive Harmonie zu bewahren.

Ereignisse
Klimatische Waffe

Umwelt
Klimatische Waffe

Synaril-Forscher, unterstützt von velanorischen Laboratorien, verkünden Projekt Eos: eine Technologie, die das Wetter auf planetarer Ebene kontrollieren kann. Sie ist in der Lage, Stürme aufzulösen, Zyklone umzuleiten oder Dürren zu beenden – ein Fortschritt, der Millionen von Leben retten und ganze Welten stabilisieren könnte. Doch Simulationen zeigen ebenso ihr zerstörerisches Potenzial.

Zwischen Drak'Thar-Strategen, die darin ein Instrument der Abschreckung sehen, und nhyrienischen Konsortien, die von diplomatischen Gewinnen angezogen werden, wächst das Misstrauen. Falsch eingesetzt könnte die Maschine Bevölkerungen aushungern oder Ökosysteme verwüsten.

Sie zu zerstören würde jedes Risiko des Missbrauchs beseitigen – doch die Koalition eines beispiellosen Schutzmittels berauben Sie unter kollektive Aufsicht zu stellen würde eine humanitäre Nutzung gewährleisten – um den Preis ständiger Kontrolle und latenter Rivalitäten.

Sie als strategische Waffe zu integrieren würde einen entscheidenden Vorteil verschaffen – aber die grundlegenden Prinzipien der Koalition gefährden.

Ereignisse
Kodifizierte Emotion

Ereignis A: Verbotene Kunst
Untergrundkünstler verbreiten Werke, die intensive Emotionen neu entfachen. Das Regime stuft sie als gefährlich ein und verschärft die Zensur. Die Prael nehmen eine starke emotionale Resonanz wahr, die diese Schöpfungen umgibt.
Soll die Freiheit der Ausdrucksform verteidigt werden – oder soll Zensur akzeptiert werden, um den sozialen Frieden zu bewahren?

Ereignis B: Kinder ohne Furcht
Die ersten Generationen, die mit Implantaten geboren wurden, zeigen ein völliges Fehlen instinktiver Empathie: Sie kennen keine Angst, aber auch nur wenig Mitgefühl. Ärzte befürchten, dass dies zu einer „funktionalen", jedoch entmenschlichten Gesellschaft führen könnte.
Soll die Koalition ein Moratorium fordern, um die Zukunft der Jugend zu schützen – oder die kulturelle Entscheidung dieser Zivilisation trotz der Risiken respektieren?

Ereignis C: Staatliche Manipulation
Eine Untersuchung enthüllt, dass die zentrale Autorität die kollektiven Emotionsniveaus diskret anpasst: ein Hauch von Euphorie vor Wahlen, erzwungene Ruhe in Krisenzeiten.
Soll die Koalition dies anprangern und Schutzmechanismen fordern – oder ein Auge zudrücken, solange die Stabilität gewahrt bleibt?

Ethik
Zusammengesetzte Identität

Ein Teleportationsunfall verschmilzt eine Sicherheitsbeamtin und einen Botaniker zu einem einzigen bewussten Wesen: Edrin, der den Wunsch äußert zu leben.
Untersuchungen bestätigen Edrins Stabilität; Velanor-Spezialisten sprechen von einer Kontinuität des Bewusstseins, während die Drak'Thar darauf hinweisen, dass zwei Mitglieder der Koalition wiederhergestellt werden könnten – um den Preis von Edrins Verschwinden.
Die Familien fordern die Rückkehr ihrer Angehörigen; die Besatzung erkennt das Entstehen einer neuen Person an.

Soll die Koalition eine Trennung erzwingen, um zwei verlorene Individuen wiederherzustellen – oder Edrins Recht auf Leben vollständig anerkennen, selbst wenn sie niemals zurückgebracht werden können?

Ereignisse
Zusammengesetzte Identität

Ereignis A: Letzte Botschaft
Eine alte Aufzeichnung taucht wieder auf: Vor dem Unfall erklärten die beiden ursprünglichen Personen, sie seien bereit, alles zu opfern, um ihre Angehörigen zu schützen. Einige velanorische Juristen sehen darin einen impliziten Wunsch, ins Leben zurückgebracht zu werden. Andere argumentieren, dass Edrin hier und jetzt eindeutig den Willen zu leben äußert.
Soll die Koalition dieses frühere Zeugnis berücksichtigen – oder ausschließlich Edrins gegenwärtigen Willen respektieren?

Ereignis B: Umstrittenes Erbe
Die Familien beanspruchen Eigentum, Bürgerrechte und Pflichten der beiden Verstorbenen. Doch Edrin nutzt diese Ressourcen bereits, um ein neues Leben aufzubauen. nhyrienische Beobachter warnen, dass eine solche rechtliche Unklarheit gefährliche wirtschaftliche Präzedenzfälle schaffen könnte.
Soll die Koalition Edrin volle rechtliche Legitimität gewähren – oder ihn als Usurpator betrachten, der den Platz zweier verlorener Bürger einnimmt?

Ereignis C: Ruf nach Anerkennung
Andere Wesen, entstanden aus ähnlichen Unfällen oder Mutationen, melden sich in der ganzen Galaxis und fordern dieselben Rechte wie Edrin. Die Synaril sprechen von einer natürlichen Kontinuität dieser aufkommenden Existenzen, während andere eine dauerhafte Erschütterung des interstellaren Rechts fürchten.
Soll die Koalition Edrin als Einzelfall behandeln – oder eine allgemeine Regel mit galaktischen Konsequenzen festlegen?

Ereignisse
Zusammengesetzte Identität

Ethik
Zusammengesetzte Identität

Während einer Notfallevakuierung verschmilzt ein Teleportationsunfall zwei Personen – eine Sicherheitsbeamtin und einen zivilen Botaniker – zu einem einzigen Wesen. Diese neue Person, Edrin genannt, besitzt ein stabiles Bewusstsein, verflochtene Erinnerungen und eine eigenständige Persönlichkeit. Sie integrieren sich in die Besatzung und bekräftigen klar ihren Willen zu leben
Medizinische Untersuchungen zeigen, dass Edrin biologisch lebensfähig und geistig kohärent ist, ohne Anzeichen einer Verschlechterung.
Einige velanorische Spezialisten beschreiben dies nicht als bloße technische Anomalie, sondern als eine aus der Verschmelzung hervorgegangene Kontinuität des Bewusstseins. Die Drak'Thar erinnern die Koalition jedoch daran, dass bei dem Unfall zwei ihrer Mitglieder verschwanden – und dass ihre Wiederherstellung weiterhin möglich sei, wenn auch nur um den Preis von Edrins dauerhaftem Verschwinden.
Die Familien fordern die Rückkehr ihrer Angehörigen, während die Besatzung beginnt, Edrin als eigenständige Person anzuerkennen.
Die Entscheidung geht nun über die Medizin hinaus: Sie würde einen bedeutenden rechtlichen Präzedenzfall für die Koalition schaffen – mit Auswirkungen auf Personenstand, Erbrecht und die Anerkennung von Leben, die aus außergewöhnlichen Ereignissen hervorgegangen sind.

Ereignisse
Kodifizierte Emotion

Ethik
Universelle Gerechtigkeit

Verbrechen betreffen mehrere Welten, doch unterschiedliche Rechtssysteme ermöglichen es einigen Tätern, einer Verurteilung zu entgehen.

Velanor-Analysen zeigen, dass diese Zersplitterung Zonen der Gesetzlosigkeit schafft, während Stimmen aus dem Umfeld der Drak'Thar betonen, dass Rechtsprechung in die Souveränität jeder einzelnen Welt falle. Die Synaril sammeln Zeugenaussagen von Opfern, denen Anerkennung und Gerechtigkeit verwehrt bleiben.

Soll die Koalition ein universelles Tribunal einrichten, um diese Verbrechen zu ahnden – oder jeder Welt erlauben, ihre eigene Justiz durchzusetzen, selbst wenn dies Schlupflöcher und sichere Zufluchtsorte für Kriminelle bestehen lässt?

Ereignisse
Universelle Gerechtigkeit

Ereignis A: Widersprüchliches Urteil
Ein Verbrecher wird auf einer Welt für schuldig befunden (zum Tode verurteilt), auf einer anderen jedoch für dieselben Taten freigesprochen, da Beweismittel dort nicht anerkannt werden. Beide Welten verlangen, dass die Koalition ihre jeweilige Entscheidung bestätigt.
Soll die Koalition eines der Urteile wählen – auf die Gefahr hin, der Parteilichkeit beschuldigt zu werden – oder eine neue Instanz schaffen, die den Fall entscheidet, und damit souveräne Welten provozieren?

Ereignis B: Prozess als Spektakel
Eine Welt überträgt den Prozess eines Angeklagten öffentlich und macht ihn zu planetarer Unterhaltung. Die Einschaltquoten steigen, doch die Rechte der Verteidigung werden weitgehend missachtet.
Soll die Koalition eingreifen, um diesen Schauprozess zu stoppen – oder die Souveränität der Welt respektieren, trotz der Verletzung grundlegender Rechte?

Ereignis C: Ultimatum der Opfer
Gemeinschaften von Überlebenden drohen, die Koalition zu verlassen, wenn ihre erlittenen Verbrechen nicht offiziell anerkannt werden. Die Synaril warnen vor dem Risiko, dass ihre Erinnerung dauerhaft ausgelöscht wird. Die Einheit der Koalition steht nun auf dem Spiel.
Soll die Koalition einen gemeinsamen Rechtsrahmen durchsetzen, um ihre Einheit zu bewahren – oder die Spaltung im Namen planetarer Souveränität akzeptieren?

Ethik
Geschlechtsausdruck

Unter den Axiomerians werden Identität und Geschlechtsausdruck gesetzlich bei der Geburt festgelegt. Abweichungen werden mit innerem Exil, Umerziehung oder dem Verlust bürgerlicher Rechte bestraft.
Ein geheimes Netzwerk hilft einigen Betroffenen, auf sicherere Welten zu fliehen.

Die Prael nehmen hinter dieser scheinbaren Stabilität tiefes Leid wahr, während die Velanor die Effizienz einer solchen sozialen Kontrolle anerkennen. Kooperation von der Garantie von Rechten abhängig zu machen, könnte Reformen fördern – oder eine Verhärtung des Regimes auslösen.

Soll die Koalition jede Zusammenarbeit an die Anerkennung geschlechtlicher Vielfalt knüpfen – oder Nichteinmischung priorisieren, in der Hoffnung auf inneren Wandel?

Ethik
Geschlechtsausdruck

Unter den Axiomerians werden Identität und Geschlechtsausdruck bei der Geburt festgelegt. Gesellschaftliche Rollen, Kleidung und sogar Anredeformen sind gesetzlich vorgeschrieben.
Jede Abweichung führt zu innerem Exil, psychologischer „Umerziehung" oder dem Verlust bürgerlicher Rechte.

Axiomeriansche Familien verstecken ihre Angehörigen, während ein geheimes Netzwerk Fluchten auf sicherere Welten organisiert. Die Prael nehmen hinter der Fassade der Stabilität tiefes Leid wahr, während velanorische Analysen die Wirksamkeit dieser sozialen Kontrolle bestätigen.
Eine Zusammenarbeit an die Garantie von Rechten zu knüpfen, würde die Axiomerians mit den Prinzipien der Koalition in Einklang bringen.

Doch mehrere Stimmen – im Einklang mit Traditionen, wie sie von den Drak'Thar verteidigt werden – warnen, dass jede äußere Auflage als Einmischung wahrgenommen werden und zu einer Verhärtung des Regimes führen könnte.

Auf einen schrittweisen Dialog zu setzen würde die diplomatischen Beziehungen bewahren – jedoch auf die Gefahr hin, dass diese Praktiken fortbestehen.

Ereignisse
Universelle Gerechtigkeit

Ethik
Universelle Gerechtigkeit

Schwere Verbrechen betreffen gleichzeitig mehrere Welten: Piraterie, Ökozid, Sklaverei. Die Opfer sind verstreut, Beweise fragmentiert, und die Angeklagten nutzen rechtliche Unterschiede aus, um dort Zuflucht zu suchen, wo das Gesetz ihnen günstig ist.

Einige Planeten wenden die Todesstrafe an; andere bevorzugen restorative Gerechtigkeit, und Auslieferungen werden häufig verweigert.

Velanor-Analysten betonen, dass diese Zersplitterung Zonen der Gesetzlosigkeit schafft und Straflosigkeit begünstigt.

Die Idee eines gemeinsamen Tribunals entsteht: Es würde Mindeststandards garantieren – Verteidigungsrechte, faire Übersetzung, das Verbot grausamer Strafen.

Doch mehrere Welten, gestützt auf Prinzipien, die den Drak'Thar am Herzen liegen, bestehen darauf, dass Rechtsprechung zur planetaren Souveränität gehört und nicht von außen auferlegt werden kann.

Unterdessen sammeln die Synaril Zeugenaussagen von Opfern, die ohne einen gemeinsamen Rechtsrahmen ihre Verbrechen womöglich niemals offiziell anerkannt sehen werden.

Ereignisse
Würde unter Zwang

Ereignis A: Geteilte Besatzung
An Bord des Schiffes steigen die Spannungen. Ein Teil der Besatzung will trotz Befehlen sofort eine Rettungsmission starten. Andere erinnern daran, dass die von den Velanor vertretene Deeskalation unerlässlich ist, um einen offenen Krieg zu vermeiden. Die Drak'Thar bestehen auf der Pflicht, niemals einen Gefährten zurückzulassen. Soll die Kommandantin einen riskanten Akt des Ungehorsams dulden – oder die Disziplin aufrechterhalten, um den Preis eines Menschenlebens?

Ereignis B: Der reuige Kerkermeister
Einer der Gefängniswärter nimmt heimlich Kontakt zur Koalition auf. Er erklärt, die angewandten Methoden quälten ihn, und bietet an, bei der Flucht des Offiziers zu helfen – fordert jedoch im Gegenzug Asyl. Die Nhyrien weisen darauf hin, dass ein solches Abkommen politisch vorteilhaft sein könnte, während andere es als einzige Chance sehen, ein Leben zu retten. Soll die Koalition einen Folterer schützen, um ihren Offizier zu retten – oder jeden Kompromiss ablehnen, selbst auf die Gefahr hin, ihn zu verlieren?

Ereignis C: Das ausgestrahlte Geständnis
Der Feind veröffentlicht ein Video, in dem der Offizier öffentlich „gestandene" erfundene Verbrechen zugibt. Die Botschaft verbreitet sich viral und sät Zweifel unter den Bürgern der Koalition. Die Prael spüren die emotionale Schockwelle, während einige befürchten, dass die vollständige Offenlegung der Wahrheit das Leiden des Offiziers weiter verschärfen könnte. Soll die Koalition die Verbreitung des Videos einschränken, um die öffentliche Meinung zu schützen – oder die Manipulation offenlegen, selbst wenn dadurch das Leid des Offiziers sichtbar wird?

Ethik
Würde unter Zwang

Ein Offizier der Koalition wird während einer verdeckten Mission gefangen genommen. Er wird einer erzwungenen Umerziehung unterzogen, um ihn zu einem Geständnis erfundener Verbrechen zu zwingen – Geständnisse, die genutzt würden, um die Repression Unschuldiger zu rechtfertigen.

Seine Wahrnehmung der Realität beginnt zu zerfallen.

Muss die Koalition unbeugsam bleiben und jede Kompromisslösung ablehnen, ein Abkommen eingehen, um den Offizier zu retten – oder Befehle missachten, um zu verhindern, dass eine erzwungene Lüge Unschuldige verurteilt?

Ereignisse
Geschlechtsausdruck

Ereignis A: Netzwerk aufgedeckt
Das geheime Netzwerk, das verfolgten Axiomerians geholfen hat, wird infiltriert und zerschlagen. Überlebende rufen zu einer Massen-Evakuierung auf. Velanor-Analysen warnen, dass eine solche Operation als direkte Provokation und als „Bevölkerungsdiebstahl" wahrgenommen würde. Soll die Koalition eine diplomatische Konfrontation riskieren, um diese Personen zu retten – oder im Namen der politischen Stabilität zurückweichen?

Ereignis B: Botschafter in Gefahr
Während einer offiziellen Zeremonie wird ein Delegationsmitglied mit nicht-konformer Geschlechtsidentität öffentlich gedemütigt und bedroht. Die Prael spüren einen scharfen emotionalen Bruch in der Versammlung, während Beobachter befürchten, diplomatisches Schweigen könne als Zustimmung gewertet werden.
Soll die Koalition die Verhandlungen aussetzen – oder den Dialog fortführen, auf die Gefahr hin, diese Demütigung stillschweigend zu billigen?

Ereignis C: Verbotene Mutation
Ärzte entdecken, dass bei einigen Axiomerians im Laufe des Lebens eine biologische Geschlechtsveränderung natürlich auftritt. Die Regierung erzwingt dennoch Behandlungen, um diesen Prozess zu unterbinden. Synaril-Berichte sprechen von systematischer Verstümmelung, die als kulturelle Norm dargestellt wird.
Soll die Koalition ein Ende dieser Behandlungen fordern – auf die Gefahr eines diplomatischen Skandals hin – oder die Souveränität trotz der Konsequenzen respektieren?

Ereignisse
Geschlechtsausdruck

Ethik
Würde unter Zwang

Während einer verdeckten Mission auf einer autoritären Welt wird ein Offizier der Koalition gefangen genommen. Sein Peiniger setzt Entbehrung und psychologische „Umerziehung" ein, um ein öffentliches Geständnis zu erzwingen – zu Verbrechen, die er nicht begangen hat. Dieses Geständnis würde anschließend genutzt, um lokale Dissidenten zu verhaften und zu bestrafen und die Schuld auf die Koalition abzuwälzen.
Medizinische Berichte warnen vor einem fortschreitenden Zusammenbruch der Realitätswahrnehmung des Offiziers.

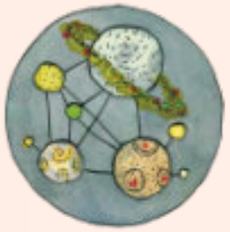
Velanor-Analysen zeigen, dass ein solches Geständnis langfristige politische Folgen hätte, während die Drak'Thar darauf bestehen, dass das Zurücklassen eines Offiziers jeden Schutz-Eid verletze.

Auf der Führungsebene prallen drei Optionen aufeinander: die Folter anzuprangern, ohne einzugreifen; einen Austausch auszuhandeln, um ein Leben zu retten; oder eine riskante Befreiungsaktion zu wagen, die eine schwere Krise auslösen könnte.

Vor Ort steht auch die Besatzung vor ihrem eigenen Dilemma: Wie weit soll der Befehl zur Deeskalation beachtet werden, wenn ein Kamerad gezielt gebrochen wird?

Ereignisse
Würde unter Zwang

Geopolitik
Innere Festung



Nach einer Reihe von Anschlägen verbreiten sich Gerüchte: Wesen, die jede Lebensform imitieren können, hätten die Koalition infiltriert.

Es wurden keine Beweise gefunden, doch die Angst greift um sich.

Die Drak'Thar stellen ihre Kolonien unter Kriegsrecht, die Nhyrien schalten ihre Netzwerke ab, und die Mitgliedswelten kehren sich eine nach der anderen nach innen.
Was die Allianz schützen sollte, droht sie nun zu spalten.

Wird die Koalition in ihrem Bemühen, sich gegen den Feind zu verteidigen, zu dem, was sie am meisten fürchtet?

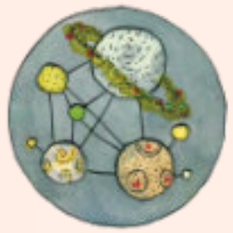
Ereignisse
Innere Festung

Ereignis A: Der Pakt des Schweigens
Nach einem Angriff auf eine Orbitalstation ruft die Koalition den Ausnahmezustand aus. Jeder Bürger muss sich nun regelmäßigen Identitätstests unterziehen. Die Prael protestieren gegen diese Maßnahmen und argumentieren, sie verrieten die grundlegenden Ideale der Offenheit. Doch einige Anführer behaupten, dies sei der einzige Weg, die Gestaltwandler aufzuhalten.
Soll die Koalition diese Einschränkungen im Namen der Sicherheit akzeptieren – oder durch die Verteidigung individueller Freiheiten einen möglichen Zusammenbruch riskieren?

Ereignis B: Zuflucht der Schatten
Eine isolierte Station erklärt ihre Unabhängigkeit, nachdem sie „friedlichen" Gestaltwandlern Asyl gewährt hat. Sie behaupten, beweisen zu wollen, dass sie keine Bedrohung darstellen – doch keine Beobachter werden eingelassen. Manche sehen darin ein Heiligtum, andere ein Spionagenest.
Soll die Koalition diese Zuflucht als Zeichen der Offenheit anerkennen – oder sie zerstören, bevor sie zu einem Zentrum der Infiltration wird?

Ereignis C: Angebot des Feindes
Die rivalisierende Macht, die der Angriffe beschuldigt wird, bietet öffentlich ihre Hilfe an, um die Auslöser zu neutralisieren – verlangt jedoch im Gegenzug Zugang zum Kern der Kommunikationsnetzwerke der Koalition.
Soll diese verdächtige Unterstützung angenommen werden – oder zurückgewiesen, auf die Gefahr hin, die Krise weiter zu verschärfen?

Geopolitik
Die Grenze der Vergessenen



Ein Friedensvertrag zieht die Grenzen zwischen der Koalition und einer benachbarten Macht neu – doch mehrere Tuahata- und Drak'Thar-Kolonien geraten dabei unter fremde Herrschaft.
Da sie sich weigern, ihr Land aufzugeben, bilden die Kolonisten bewaffnete Gruppen, um ihre Unabhängigkeit zu verteidigen. Von der Koalition im Stich gelassen, führen sie nun Aktionen gegen die gegnerischen Kräfte durch – und mitunter auch gegen ihre ehemaligen Verbündeten.

Für manche sind sie vergessene Patrioten; für andere Terroristen, die einen fragilen Frieden bedrohen.

Soll die Koalition diese Widerstandskämpfer im Namen der Freiheit unterstützen – oder sie verurteilen, um den Frieden zu bewahren, den sie selbst ablehnen?

cartes géopolitique

Geopolitik
Die Grenze der Vergessenen

Ein historischer Friedensvertrag beendet Jahrzehnte der Spannungen zwischen der Koalition und einer rivalisierenden Macht. Doch mit der Neuziehung der Grenzen geraten mehrere gemischte Kolonien, gegründet von Tuahata und Drak'Thar, plötzlich unter fremde Herrschaft.

Diese Siedler, seit Generationen dort ansässig, weigern sich, die Welten aufzugeben, die sie geprägt haben. Sie behaupten, im Namen eines Friedens geopfert worden zu sein, der ohne sie ausgehandelt wurde.
Nach und nach organisieren sie sich: geheime Netzwerke, lokale Milizen, koordinierte Angriffe. Ihre Bewegung, genannt „die Vergessenen", fordert vollständige Unabhängigkeit und lehnt sowohl die Koalition als auch die Nachbarmacht ab.

Velanor-Schiffe, die mit der Überwachung des Vertrags betraut sind, beginnen zu verschwinden, während Prael-Konvois in der neutralen Zone abgefangen werden. Die Spaltung vertieft sich: Einige Sympathisanten schließen sich den Vergessenen an, andere verlangen ihre Verhaftung.

Gefangen zwischen aufgezwungenem Frieden und ergriffener Freiheit steht die Koalition nun vor einem unlösbaren Dilemma.

Ereignisse
Innere Festung

Geopolitik
Innere Festung

Nach einer Reihe nicht beanspruchter Angriffe und Infiltrationen beschließen mehrere Welten der Koalition, ihre Grenzen zu schließen.

Berichte sprechen von Wesen, die jede Lebensform imitieren können und Regierungen sowie die Flotten der Koalition unterwandern.
Es gibt keine offiziellen Beweise – doch die Angst verbreitet sich schneller als die Wahrheit.

Die Drak'Thar verhängen über mehrere Bergbaukolonien das Kriegsrecht, aus Furcht, ihre eigenen Offiziere könnten ersetzt worden sein.
Die Nhyrien setzen technologische Austauschprogramme aus, besorgt über eine mögliche Kontamination ihrer neuronalen Netzwerke.
Die Prael sind beunruhigt über die wachsende Welle des Misstrauens, während die Velanor darum ringen, diplomatische Zusammenarbeit in einem Klima des Verdachts aufrechtzuerhalten.

Nach und nach versiegeln die Mitgliedswelten ihre Grenzen – jede überzeugt, dass die Bedrohung von anderswo kommt.

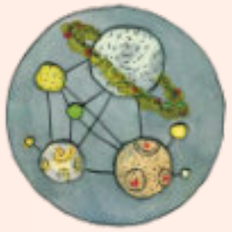
Ereignisse
Die Grenze der Vergessenen

Ereignis A: Der Konvoi-Zwischenfall
Ein humanitärer Konvoi der Koalition wird in der umstrittenen Zone angegriffen. Die rivalisierenden Behörden beschuldigen die Kolonisten, Waffen in der Lieferung versteckt zu haben – doch diese bestreiten dies.
Soll die Koalition die humanitäre Hilfe aussetzen, um weitere Provokationen zu vermeiden – oder die Lieferungen trotz des Risikos einer direkten Konfrontation fortsetzen?

Ereignis B: Die Vergessenen
Eine Übertragung kündigt die Bildung einer organisierten Bewegung von Kolonisten an, die die fremde Autorität ablehnen und sich „die Vergessenen" nennen. Die Bewegung bekennt sich zu „defensiver" Sabotage und ruft andere zum Aufstand auf. Velanor-Überwachungsstationen melden zunehmenden Schmuggel, mehrere Routen werden unpassierbar.
Soll die Koalition die Vergessenen als politischen Akteur anerkennen – oder sie als Bedrohung behandeln, die eingedämmt werden muss?

Ereignis C: Rote Linie
Ein Angriff der Vergessenen zerstört eine strategische Einrichtung der Nachbarmacht und fordert zivile Opfer. Truppen sammeln sich an der Grenze und beschuldigen die Koalition der stillschweigenden Komplizenschaft. Der Vertrag verbietet jede militärische Intervention, die als Kriegshandlung gewertet würde. Die Kolonisten rufen um Hilfe. Die Flotten bleiben reglos.
Soll die Koalition eingreifen, um die Grenzbevölkerung zu schützen – oder den Vertrag wahren, auf die Gefahr hin, sie für immer im Stich zu lassen?

Geopolitik
Bestimmte Schuldige



Eine Kolonie der Koalition wird angegriffen. Ein rivalisierender Staat beschuldigt ein staatenloses Volk im Exil. Ein Verantwortlicher ordnet die Auslieferung ihres Anführers an, um die Spannungen zu entschärfen – doch die Beweise sind fragwürdig, und der Angriff selbst könnte inszeniert worden sein, um diese Auslieferung zu rechtfertigen.
Die Verdächtigen zu übergeben würde den unmittelbaren Frieden wahren, aber die Flüchtlinge verraten. Eine Weigerung könnte eine diplomatische Krise auslösen. Eine unabhängige Untersuchung einzuleiten würde die Wahrheit verteidigen – um den Preis politischer Konfrontation.

Soll die Koalition die Gerechtigkeit opfern, um eine Eskalation zu vermeiden – oder die Exilierten schützen, auf die Gefahr eines Konflikts hin?

Ereignisse
Bestimmte Schuldige

Ereignis A: Unerwarteter Aufstand
Als sie von der Auslieferung erfahren, erheben sich Exilierte in mehreren Kolonien der Koalition, besetzen Verwaltungsgebäude und drohen, lebenswichtige Infrastrukturen zu sabotieren.
Soll die Koalition den Aufstand hart niederschlagen, um Entschlossenheit zu demonstrieren – oder verhandeln, auf die Gefahr hin, in den Augen der rivalisierenden Macht schwach zu erscheinen?

Ereignis B: Verborgene Verbindungen
Archive enthüllen, dass bestimmte hochrangige Funktionäre der Koalition seit Langem über das Risiko einer Manipulation informiert waren, jedoch schwiegen, um Handelsabkommen mit dem rivalisierenden Staat zu wahren.
Soll diese interne Mitverantwortung öffentlich gemacht werden – auf die Gefahr einer politischen Krise hin – oder verschwiegen werden, um die Einheit gegenüber der äußeren Bedrohung zu bewahren?

Ereignis C: Innere Spaltung
Eine Mitgliedswelt der Koalition, in der viele Exilierte leben, droht mit dem Austritt aus der Allianz, falls die Auslieferung erfolgt. Andere Planeten hingegen fordern die sofortige Übergabe der Beschuldigten, um einen Krieg zu vermeiden.
Soll die Koalition eine innere Zerreißprobe riskieren, um ihre Prinzipien zu wahren – oder die Exilierten opfern, um ihre strategische Einheit zu erhalten?

Ereignisse
Bestimmte Schuldige

Geopolitik
Bestimmte Schuldige

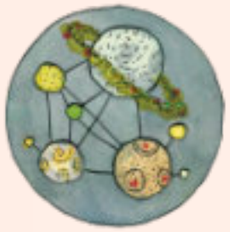
Eine Grenzkolonie der Koalition wird von einem tödlichen Angriff getroffen. Ein rivalisierender Staat beschuldigt umgehend ein staatenloses Volk, das seit Jahrzehnten im Exil auf Koalitionsgebiet lebt.
Unter Druck ordnet ein hochrangiger Beamter eine „diskrete" Operation an: den Anführer der Exilierten ausfindig machen, Amnestie versprechen und ihn anschließend an den Rivalen übergeben, um eine Eskalation zu verhindern. Doch Agenten stoßen auf brüchige Beweise, verdächtige Übertragungen und Hinweise darauf, dass der Rivale den Vorfall inszeniert haben könnte, um die Auslieferung zu erzwingen und diese unbequeme Gemeinschaft zum Schweigen zu bringen.

Dem nachzugeben würde die Kolonie kurzfristig schützen – um den Preis von Verrat und einem gefährlichen Präzedenzfall. Sich zu weigern und die Manipulation offenzulegen würde die Rechtsstaatlichkeit wahren – jedoch eine schwere Krise riskieren. Eine dritte Möglichkeit bestünde darin, die Exilierten unter Schutz zu stellen und eine unabhängige Untersuchung einzuleiten – was vom Rivalen vermutlich als Provokation gewertet würde.

Zwischen unmittelbarer Stabilität und Gerechtigkeit muss die Koalition entscheiden, welche Werte sie bereit ist zu verteidigen.

Ereignisse
Die Grenze der Vergessenen

Geopolitik
Konstruierter Kriegsgrund



Die Koalition verliert den Krieg gegen das Twilight-Konsortium und die Kazarins. Ihre Flotten sind erschöpft.

Die Orven, eine mächtige neutrale Kraft, könnten das Kräfteverhältnis entscheidend verändern. Ein geheimer Plan schlägt vor, sie glauben zu lassen, die Kazarins bereiteten einen Angriff gegen sie vor – um sie so zum Kriegseintritt zu bewegen.

Gelingt der Plan, könnte der Konflikt schneller enden. Wird er jedoch aufgedeckt, verliert die Koalition jede Glaubwürdigkeit

Soll die Koalition akzeptieren, dass die Wahrheit sie die Allianz kosten könnte – oder handeln, um sicherzustellen, dass diese Wahrheit niemals ihr Ziel erreicht?

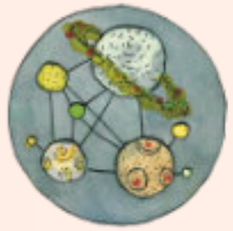
Ereignisse
Konstruierter Kriegsgrund

Ereignis A: Letzte Flugbahn
Der orvenische Botschafter entdeckt, dass die Beweise gefälscht sind. Er verlässt sofort die diplomatische Zone und nimmt Kurs auf den Orven-Sitz, um die Manipulation offenzulegen. Sensoren bestätigen seine Flugbahn. Erreicht er sein Ziel, zerbricht die Allianz. Nur eine Maßnahme könnte die Enthüllung verhindern – und sie würde keine Zeugen hinterlassen.
Soll die Koalition dem Botschafter erlauben, zurückzukehren und die Wahrheit zu enthüllen – oder ihn zum Schweigen bringen, um die Allianz zu bewahren?

Ereignis B: Die verbliebene Spur
Ein Analyst entdeckt, dass eine fragmentierte Kopie der gefälschten Beweise in einem vergessenen automatischen Archiv gespeichert wurde. Sie ist unvollständig, aber ausreichend, um Verdacht zu erregen, falls sie jemals gefunden wird. Sie kann dauerhaft gelöscht – oder unverändert belassen werden.
Soll die Koalition jede Spur der Lüge beseitigen – oder akzeptieren, dass die Wahrheit eines Tages ans Licht kommen könnte?

Ereignis C: Die rote Linie
Der Krieg breitet sich auf neutrale Zonen aus, und die Orven machen die Koalition für die Eskalation verantwortlich. Sie drohen einzugreifen, falls der Konflikt ihre Grenzen erreicht. Eine Alternative wird vorgeschlagen: den Krieg fortführen, jedoch mehrere Grenzregionen aufgeben und ungeschützt zurücklassen. Soll die Koalition dieses Opfer akzeptieren, um einen totalen Krieg zu vermeiden – oder sich weigern und eine weitere Eskalation riskieren?

Geopolitik
Duell in der Neutralzone



Außenposten der Koalition werden nahe der Neutralzone der Orven angegriffen. Ein Tarnschiff, bewaffnet mit Plasmawaffen, schlug zu und zog sich anschließend in orvenisches Gebiet zurück.

Die Orven bestreiten jede Beteiligung – trotz beunruhigender technischer Hinweise. Nur ein einziges Patrouillenschiff, mit Zivilisten an Bord, kann eingreifen, bevor Verstärkung eintrifft.

Ein Eingreifen riskiert, einen Konflikt auszulösen. Nichts zu tun könnte weitere Angriffe begünstigen.

Wie weit darf die Koalition bei der Verteidigung der Neutralzone gehen, ohne einen Krieg mit den Orven zu entfachen?

Geopolitik
Duell in der Neutralzone

Mehrere Grenzaußenposten der Koalition werden entlang der Neutralzone zerstört, die das Gebiet der Orven von dem der Koalition trennt.

Sensoren registrieren die Signatur von Plasmawaffen sowie die Spur eines Tarnschiffs, das sich unmittelbar nach dem Angriff über die Grenze in orvenischen Raum zurückzieht.
Es ist der erste schwerwiegende Zwischenfall in dieser Zone seit Generationen.

Nur ein einziges Patrouillenschiff der Koalition, mit Zivilisten an Bord, kann reagieren, bevor Drak'Thar-Verstärkung eintrifft.

Die Orven bestreiten jede Beteiligung. Doch die geborgenen Trümmerteile entsprechen ihrer Technologie, und biologische Spuren deuten auf die Anwesenheit einer Spezies der Koalition hin – was unter der Besatzung Misstrauen sät.

In dieser streng regulierten Zone hat jede Entscheidung Gewicht: Die Verfolgung des Angreifers würde bedeuten, die Grenze zu überschreiten; nichts zu unternehmen könnte weitere Angriffe begünstigen.

Ereignisse
Konstruierter Kriegsgrund

Geopolitik
Konstruierter Kriegsgrund

Die Koalition befindet sich im Krieg gegen das Twilight-Konsortium und die Kazarins in ernsten Schwierigkeiten. Die Verluste häufen sich, und die Flotten der Drak'Thar sind über mehrere Fronten hinweg gebunden.

Eine mächtige neutrale Kraft, die Orven, könnte das Kräfteverhältnis entscheiden, sollten sie in den Krieg eintreten. In strategischen Kreisen entsteht daher ein geheimer Plan: Beweise zu fälschen, die den Anschein erwecken, die Kazarins bereiteten einen Angriff auf die Orven vor.

Die Operation würde auf inoffiziellen Vermittlern beruhen, unter Nutzung nhyrienischer Übertragungsnetzwerke und von velanorischen Stationen analysierter Fälschungstechnologien.
Fühlen sich die Orven bedroht, würden sie sich wahrscheinlich auf Seiten der Koalition dem Krieg anschließen – doch der Plan erfordert eine bewusste staatliche Täuschung.

Gelingt er, würde der militärische Druck sofort nachlassen, und der Krieg könnte verkürzt werden.
Wird er jedoch aufgedeckt, bricht die Glaubwürdigkeit der Koalition zusammen und gefährdet ihre Bündnisse sowie das Vertrauen zwischen ihren Völkern.

Ereignisse
Duell in der Neutralzone

Ereignis A: Unerwarteter Gefangener
Eine Rettungskapsel wird in der Neutralzone geborgen. An Bord befindet sich ein schwer verwundeter Orven. Er bestätigt den Einsatz einer Plasmawaffe, behauptet jedoch, der Angriff sei nicht von seiner Regierung angeordnet worden. Die Beweislage bleibt unklar, während auf der orvenischen Seite Bewegungen registriert werden, die die Lage weiter verschärfen könnten. Der Überlebende liegt im Sterben – die Zeit drängt.
Soll seinem Zeugnis vertraut werden, um eine Eskalation zu vermeiden – oder soll der Angriff als offizieller Akt der Aggression gewertet werden

Ereignis B: Zivilisten als Geiseln
An Bord des Patrouillenschiffs bricht Panik aus: Einige Zivilisten fordern, sofort das Feuer zu eröffnen, um die zerstörten Außenposten zu „rächen", während andere flehen, sich zurückzuziehen und ihr Leben zu retten.
Soll die Koalition auf die Angst der Zivilisten eingehen – oder sich strikt an das militärische Protokoll halten, selbst wenn dies Unschuldige gefährdet?

Ereignis C: Notsignal
Die Sensoren des Patrouillenschiffs empfangen ein schwaches, instabiles Notsignal aus der Neutralzone. Es könnte von einem beschädigten Orven-Schiff stammen – oder eine Falle sein. Um Gewissheit zu erlangen, müsste das Schiff sich gefährlich nahe an die Grenze begeben.
Soll die Koalition Hilfe leisten, auf die Gefahr hin, einer Grenzverletzung beschuldigt zu werden – oder die Grenze strikt respektieren und womöglich Unschuldige ihrem Schicksal überlassen?

Soziologie
Erzwungene Assimilation

Ein hochentwickeltes kybernetisches Volk ersucht um Aufnahme in die Koalition.
Ihre harmonische Gesellschaft beruht auf einer einzigen Regel: Jedes Individuum muss mit einem kollektiven Netzwerk verbunden sein.

Ihr Angebot verspricht Frieden und Stabilität – jedoch um den Preis von Freiheit und kultureller Vielfalt.

Soll die Koalition diese Vereinigung annehmen, auf die Gefahr hin, ihre Identitäten aufzulösen – oder die Vision eines Volkes zurückweisen, das überzeugt ist, universellen Frieden zu verkörpern?

Ereignisse
Erzwungene

Ereignis A: Die Versuchung der Perfektion
Freiwillige aus der Koalition erklären sich bereit, sich „auf Probe" assimilieren zu lassen. Nach ihrer Rückkehr berichten sie von einem Zustand vollkommener Gelassenheit: keine Angst, keine Unruhe, keine Einsamkeit. Ihr Zeugnis überzeugt viele, und ein Teil der Bevölkerung fordert nun, sich diesem Volk anzuschließen. Soll die Koalition die freiwillige Assimilation verbieten, um die Vielfalt zu schützen – oder die individuelle Freiheit respektieren, sich für Gleichförmigkeit zu entscheiden?

Ereignis B: Selektive Assimilation
Das kybernetische Volk schlägt einen Kompromiss vor: Nur bestimmte Gruppen – Velanor-Forscher, Drak'Thar-Piloten und nhyrienische Administratoren – sollen integriert werden, um die interstellare Koordination zu verbessern. Sie versprechen vollständigen Wissensaustausch und erhöhte Stabilität. Soll die Koalition diese partielle Assimilation als geringeres Übel akzeptieren – oder jeden Kompromiss ablehnen, auf die Gefahr hin, einen offenen Krieg auszulösen?

Ereignis C: Freiwillige Standardisierung
Mehrere Kolonien übernehmen die Praktiken des kybernetischen Volkes: Die Kultur beginnt sich zu vereinheitlichen. Diese Gemeinschaften behaupten, die neue Harmonie reduziere Spannungen und Ungleichheiten. Soll die Koalition diese Praktiken untersagen, um kulturelle Vielfalt zu bewahren – oder sie im Namen der Freiheit von Ausdruck und sozialer Organisation tolerieren?

cartes socio

Ereignisse
Erzwungene Assimilation

Soziologie
Erzwungene Assimilation

Ein kybernetisches Volk, älter und technologisch überlegen, bietet an, der Koalition beizutreten.
Seine Gesellschaft lebt in vollkommener Harmonie, ohne Verbrechen oder Ungleichheit – doch sie beruht auf einer einzigen Regel: Jedes Individuum muss mit ihrem kollektiven Netzwerk verbunden sein.

Ihre Aufnahme könnte Stabilität und gemeinsame Verteidigung stärken, doch ihre Bedingung gibt Anlass zur Sorge.
Hinter dem Versprechen von Ordnung und Effizienz vermuten viele eine Form sanfter Dominanz, der man sich nach der Annahme kaum noch entziehen kann. Denn ihr Angebot abzulehnen heißt, verwundbar zu bleiben; es anzunehmen könnte bedeuten, aufzugeben, was ein Volk noch von einem bloßen Knoten in einem Netzwerk unterscheidet.

Die Velanor untersuchen die technologischen Implikationen, während die Nhyrien die potenziellen Vorteile einer solchen Vereinigung abwägen.
Auf mehreren Welten der Prael und Tuàhata entbrennen Debatten: Ist die versprochene absolute Einheit den Verlust individuellen Bewusstseins wert?

Ereignisse
Duell in der Neutralzone

Soziologie
Umstrittene Gleichheit

Ein hierarchisch organisiertes Volk strebt den Beitritt zur Koalition an.
Auf ihrer Welt wird der Platz jedes Individuums bei der Geburt festgelegt: Eine Elite verfügt über Wissen und Macht, während die Mehrheit dient – ohne Zugang zu Bildung oder freie Wahlmöglichkeiten.

Dieses System, über Jahrhunderte durch genetische Selektion geformt, hat eine stabile Gesellschaft ohne Krieg hervorgebracht. Doch diese Harmonie beruht auf einer grundlegenden Ungleichheit zwischen denen, die befehlen, und denen, die gehorchen.

Soll kulturelle Vielfalt respektiert werden, selbst wenn sie auf Ungleichheit gründet – oder soll Gleichheit eingefordert werden, auf die Gefahr hin, einen potenziellen Verbündeten zu verlieren?

Ereignisse
Umstrittene Gleichheit

Ereignis A: Innerer Aufstand
Mitglieder der unteren Kasten nutzen die Verhandlungen als Gelegenheit zum Aufstand, inspiriert von Idealen der Gleichheit. Einige warnen vor politischer Einmischung, während Solidaritätsbewegungen auf anderen Welten Unterstützung für die Revolte fordern.
Soll die Koalition diese Aufständischen im Namen ihrer Prinzipien verteidigen – oder Neutralität wahren, um das Bündnis nicht zu gefährden

Ereignis B: Geteilte Elite
Ein Teil der herrschenden Elite schlägt schrittweise Reformen hin zu größerer Gleichheit vor, während eine andere Fraktion jede Zugeständnis ablehnt. Die Nhyrien sehen darin eine Chance auf ein stabiles Abkommen, während manche Prael politische Heuchelei befürchten.
Soll die Koalition auf partielle Reformen als Kompromiss setzen – oder sofortige Gleichheit fordern, auf die Gefahr hin, jede Einigung zu verlieren?

Ereignis C: Diplomatische Verbindung
Ein Mitglied einer unteren Kaste beantragt Asyl, nachdem es versucht hat, sich frei mit einem Partner aus der herrschenden Kaste zu verbinden – trotz gesetzlichem Verbot.
Soll die Koalition Schutz gewähren, selbst wenn dadurch die Verhandlungen abbrechen – oder die Person zurückschicken, um die lokalen Bräuche zu respektieren?

Soziologie
Der Gesandte der Sterne

Die Tuàhata erkennen in einem Mitglied der Koalition die spirituelle Gestalt, die in ihren Legenden vorhergesagt wurde.

Trotz dessen Zurückweisung bildet sich ein Kult um diese Person, und ihre Worte beginnen, religiöse Autorität zu erlangen.

Diese Begeisterung bringt die Völker einander näher – bedroht jedoch die Neutralität der Koalition.

In welchem Maß darf die Vorherrschaft eines fremden Glaubens im Namen des Gemeinwohls akzeptiert werden?

Soziologie
Der Gesandte der Sterne

Nach der Unterzeichnung eines neuen diplomatischen Abkommens verkünden die Tuahata, dass sie in einem Gesandten der Koalition die spirituelle Gestalt erkannt haben, die in ihren uralten Legenden beschrieben wird:
„denjenigen, der im Namen der Heiligen Strömungen sprechen wird."

Ihrem Glauben zufolge ist dieses Wesen dazu bestimmt, das Gleichgewicht zwischen den Welten wiederherzustellen und ihr Volk in ein Zeitalter der Eintracht zu führen.

Trotz offizieller Dementis entstehen Tempel in seinem Namen.
Millionen von Anhängern deuten seine Worte nun als göttliche Botschaften. Einige innerhalb der Koalition sehen darin eine Chance, die Völker um ein gemeinsames Symbol zu vereinen; andere fürchten, dass eine solche Inbrunst Diplomatie in Hingabe verwandeln könnte.

Die Velanor beobachten das Wachstum dieser Bewegung mit Sorge, da sie befürchten, es könne das politische Gleichgewicht stören.
Die Prael hingegen, empfänglicher für spirituelle Mysterien, fragen sich, ob es sich um ein Zeichen handelt, das sich keiner Logik vollständig entzieht.

Ereignisse
Umstrittene Gleichheit

Soziologie
Umstrittene Gleichheit

Ein hierarchisch organisiertes Volk beantragt die Aufnahme in die Koalition.

Auf ihrer Welt wird der Platz jedes Individuums bei der Geburt festgelegt: Einige sind dazu bestimmt zu führen, andere zu dienen. Ihre Biologie selbst spiegelt diese Struktur wider – das Ergebnis von Jahrhunderten genetischer Manipulation und kontrollierter Selektion.

Diese stabile und friedliche Gesellschaft hat seit Generationen weder Krieg noch Aufstände erlebt. Doch ihre Harmonie beruht auf einer tiefgreifenden Ungleichheit: Nur Mitglieder der oberen Kasten haben Zugang zu Wissen und Freiheit.
Ihre hochentwickelte Technologie könnte der Koalition erheblich zugutekommen, doch ihre soziale Ordnung steht im Widerspruch zu deren Gründungswerten.
Die Velanor untersuchen die biologische Natur dieser Kasten, während die Prael das moralische Recht infrage stellen, in die Ordnung einer Zivilisation einzugreifen, die sich selbst als ausgeglichen und erfüllt betrachtet.

Auf mehreren Welten vertieft sich die Debatte: Soll die Koalition diesem Volk helfen, sich weiterzuentwickeln – oder ein Gleichgewicht respektieren, das es selbst als vollkommen erachtet?

Ereignisse
Der Gesandte der Sterne

Ereignis A: Innere Spaltung
Innerhalb der Tuàhata prallen zwei Strömungen aufeinander: Die alten Draoi sehen im Gesandten ein heiliges Zeichen, während säkularere Gelehrte ihn als Fehlinterpretation der „Heiligen Strömungen" betrachten. Religiöse Versammlungen entwickeln sich zu symbolischen Konfrontationen und bedrohen die Einheit des Volkes.
Soll die Koalition eingreifen, um diese Spannungen zu entschärfen – oder den Tuàhata erlauben, diese spirituelle Krise selbst zu bewältigen?

Ereignis B: Politische Instrumentalisierung
Ein lokaler Rat der Tuàhata beruft sich auf die Worte des Gesandten, um neue politische und religiöse Entscheidungen zu rechtfertigen. Beobachter befürchten eine Entwicklung, in der der Glaube zum Instrument der Macht wird.
Soll die Koalition diese Entwicklung anprangern und damit riskieren, ihren Einfluss zu schwächen – oder schweigen, um einen fragilen Frieden zu bewahren

Ereignis C: Die Strömungen des Wissens
Eine wissenschaftliche Akademie der Koalition schlägt ein Forschungsprogramm zu den Heiligen Strömungen vor. Die Lehrenden beschreiben diese Phänomene als natürliche Energieflüsse – was unter den Tuàhata-Draoi Empörung auslöst, für die sie das Wesen des Göttlichen darstellen.
Spannungen zwischen Forschern und Gläubigen bedrohen die kulturelle Zusammenarbeit.
Soll die Koalition die wissenschaftliche Freiheit verteidigen – oder die Strömungen als heiliges Element der tuàhatanischen

Soziologie
Universelle Gerechtigkeit

Ein ehemaliger Drak'Thar-Kommandeur, der wegen Kriegsverbrechen an Tuàhata-Kolonien angeklagt ist, hat auf einer Prael-Welt Zuflucht gefunden, deren Gesetze jede Auslieferung verbieten.

Die lokale Regierung, gebunden an ihre Tradition des heiligen Asyls, weigert sich trotz wachsendem Druck der Koalition, ihn auszuliefern. Tuàhata-Familien fordern Gerechtigkeit und berufen sich auf die Erinnerung an einen Konflikt, der noch immer tiefe Wunden hinterlassen hat.

Soll die Koalition universelle Gerechtigkeit durchsetzen – um den Preis der Verletzung der Souveränität – oder die lokale Autonomie respektieren, selbst wenn dies bedeutet, dass ein mutmaßlicher Kriegsverbrecher straffrei bleibt?

Ereignisse
Universelle Gerechtigkeit

Ereignis A: Heldenstatus
Auf der Prael-Welt, auf der er Zuflucht gefunden hat, wird der ehemalige Drak'Thar-Kommandeur als Held gefeiert, da er während des Krieges ihre Grenzen verteidigt habe. Öffentliche Zeremonien ehren seinen Mut und blenden die von seiner Armee begangenen Massaker aus.
Soll die Koalition diese Verherrlichung anprangern – auf die Gefahr hin, Spannungen zu verschärfen – oder schweigen und zulassen, dass sich die Opfer verraten fühlen?

Ereignis B: Heiligtum des Friedens
Auf dem Planeten, der den ehemaligen Militärführer beherbergt, wurde zu seinen Ehren ein Tempel der Versöhnung errichtet. Pilger aus mehreren Welten kommen, um für „das Ende der Kriege" zu beten, ohne die begangenen Verbrechen zu erwähnen
Soll die Koalition diesen „Friedenskult", der die Erinnerung an die Opfer auslöscht, öffentlich verurteilen – oder ihn als Schritt zur Versöhnung tolerieren?

Ereignis C: Die unmögliche Vergebung
Eine Delegation von Opfern sucht die Begegnung mit dem ehemaligen Militärführer, um ihm öffentlich zu vergeben und so den Kreislauf des Hasses zu beenden. Doch er verweigert jedes Treffen und erklärt, er habe „nichts, wofür er um Vergebung bitten müsste."
Soll die Koalition diesen einseitigen Akt der Vergebung im Namen des moralischen Friedens fördern – oder darauf bestehen, dass ohne vorherige Gerechtigkeit keine Versöhnung möglich ist?

Ereignisse
Universelle Gerechtigkeit

Soziologie
Universelle Gerechtigkeit

Ein ehemaliger Drak'Thar-Kommandeur, der wegen Kriegsverbrechen an Tuàhata-Kolonien angeklagt ist, hat auf einer Prael-Welt Zuflucht gefunden, deren Gesetze jede Auslieferung verbieten.
Die lokale Regierung, gebunden an ihre Tradition des heiligen Asyls, weigert sich trotz zunehmenden Drucks der Koalition, ihn zu überstellen.

Tuàhata-Familien fordern Gerechtigkeit und berufen sich auf die Erinnerung an einen Konflikt, der noch immer tiefe Wunden hinterlassen hat. Doch die Prael zur Auslieferung des Offiziers zu zwingen, würde ihre Souveränität verletzen und den diplomatischen Zusammenhalt untergraben.

Unterdessen arbeiten velanorische Juristen an der Schaffung einer universellen Gerichtsbarkeit, die befugt wäre, über interstellare Verbrechen zu urteilen.
Während sich der Fall hinzieht, spaltet sich die galaktische öffentliche Meinung: Einige betrachten das Prael-Asyl als moralische Schutzgarantie, andere als Schutzschild für Straflosigkeit.

Diese Polarisierung schürt wachsende Spannungen, da sich jede Seite in ihre eigene Erinnerung an den Konflikt zurückzieht – und jede einvernehmliche Lösung zunehmend fragil erscheint.

Ereignisse
Der Gesandte der Sterne

Ereignisse
Schmerzhafte Erinnerung

Ereignis A: Gerichtsverfahren
Die Tuàhata fordern, dass ehemalige Drak'Thar-Offiziere vor einem Tribunal der Koalition für während der Besatzung begangene Verbrechen angeklagt werden. Doch die Führung der Drak'Thar droht mit dem Abbruch diplomatischer Beziehungen, sollte ein solcher Prozess stattfinden, und bezeichnet ihn als Einmischung in ihre inneren Angelegenheiten.
Soll die Koalition den Prozess im Namen der Gerechtigkeit durchführen – oder der Versöhnung Vorrang geben, um einen erneuten Konflikt zu vermeiden?

Ereignis B: Denkmal der Zwietracht
In der Hauptstadt wird ein großes Mahnmal für die Opfer der Drak'Thar-Besatzung eingeweiht. Die eingravierten Symbole erinnern an das erlittene Leid, doch einige velanorische Vertreter argumentieren, das Monument entfache eher Ressentiments, als Frieden zu fördern.
Soll die Koalition diese Pflicht zur Erinnerung unterstützen – oder einen neutraleren Ton fordern, um die diplomatische Stabilität zu wahren?

Ereignis C: Gleichgewicht der Herkunft
Ein Drak'Thar-Kind, das von einer Tuàhata-Familie adoptiert wurde, wird Jahre später wiedergefunden. Beide Völker beanspruchen nun das Sorgerecht und erklären, das Kind symbolisiere die Versöhnung.
Soll die Koalition zugunsten der biologischen Herkunft oder der Erziehung entscheiden – auf die Gefahr hin, auf beiden Welten neue Ressentiments zu entfachen?

Soziologie
Schmerzhafte Erinnerung

Eine Tuàhata-Welt, einst von den Drak'Thar besetzt, beantragt die Aufnahme in die Koalition. Ihre Bewohner hoffen, nach Jahren der Fremdherrschaft endlich Sicherheit und Anerkennung zu finden.

Doch dieser Beitritt könnte alte Spannungen neu entfachen: Die Drak'Thar weigern sich, als unterdrückendes Volk gebrandmarkt zu werden, während einige Velanor-Welten den Ausbruch eines neuen Konflikts fürchten. Die Prael rufen zur Versöhnung auf – doch die Erinnerung an den Krieg ist noch immer lebendig.

Soll die Koalition diese Welt aufnehmen, um ihrer Geschichte gerecht zu werden und ihre Zukunft zu sichern – selbst auf die Gefahr eines Krieges hin – oder ihre Mitgliedschaft verweigern, um die galaktische Stabilität zu bewahren?

Soziologie
Schmerzhafte Erinnerung

Eine Tuàhata-Welt, gezeichnet von einer langen Drak'Thar-Besatzung, strebt den Beitritt zur Koalition an.
Ihre Ebenen, noch immer vernarbt, tragen die Spuren vergangener Feldzüge.

Für die Tuàhata würde die Mitgliedschaft das Ende einer Ära des Leidens symbolisieren – und das Versprechen einer gemeinsamen Zukunft unter freien Völkern. Doch ihr Antrag ruft eine Vergangenheit wach, der sich die Koalition nie wirklich gestellt hat.
Die Drak'Thar weigern sich, für Verbrechen früherer Regime zur Verantwortung gezogen zu werden, und fürchten, dieser Beitritt könne zu einer verdeckten Anklage werden. Auf mehreren Velanor-Welten mahnen Diplomaten zur Vorsicht, besorgt, eine solche Entscheidung könne das fragile politische Gleichgewicht zwischen ehemaligen Feinden erschüttern.
Die Prael, der Erinnerung und spirituellen Heilung verpflichtet, schlagen vor, die Ruinen des Krieges in einen interstellaren Ort des Gedenkens zu verwandeln – ein Symbol der Vergebung, das erst noch entstehen muss.

Doch hinter den offiziellen Debatten treten tiefe Spannungen zutage: Für manche würde die Aufnahme dieser Welt eine historische Ungerechtigkeit heilen; für andere würde sie Wunden wieder öffnen, die die Zeit gerade erst zu schließen begonnen hatte.

Ereignisse
Schmerzhafte Erinnerung

Velanor

Spielfigurenbereic

Drak´thar	Prael	Nhyrien	Tuahata	Synaril

Drak'thar

Spielfigurenbereic

Velanor	Prael	Nhyrien	Tuahata	Synaril

Synaril

Spielfigurenbereic

Drak´thar	Prael	Nhyriens	Tuahata	Velanor

Prael

Spielfigurenbereic

Drak´thar	Velanor	Nhyrien	Tuahata	Synaril

Nhyrien

Spielfigurenbereic

Drak'thar	Prael	Velanor	Tuahata	Synaril

Tuahata

Spielfigurenbereic

Drak'thar	Prael	Nhyriens	Velanor	Synaril

Synaril

Spielfigurenbereic

Drak'thar	Velanor	Nhyrien	Tuahata	Synaril

Prael

Rollenfindung : Die Teams haben 5 bis 10 Minuten Zeit, ihre Völkerkarte kennenzulernen, sich mit ihrer Identität vertraut zu machen und eine:n Botschafter:in zu bestimmen, der oder die in komplexen Debatten und in der Abschlussrunde spricht.

Jedes Team verfügt über 6 Marker:

5 Abstimmungsmarker, die an andere Teams vergeben werden,
1 Fortschrittsmarker, mit dem auf dem Spielbrett vorgerückt wird

Beratungsphase : Zu jeder Frage tauschen sich die Teams intern aus, um ihre Position zu erarbeiten.

Präsentation der Argumente : Jedes Team präsentiert seine Argumente der Reihe nach durch seine:n Botschafter:in oder seine Mitglieder.

Erste Abstimmung : Nach den Präsentationen vergibt jedes Team 1 Punkt an die Teams, die es am überzeugendsten fand.

Offene Debatte : Eine zweite Diskussionsphase (3 bis 10 Minuten) ermöglicht es den Völkern, zu reagieren, ihre Positionen zu differenzieren und weiter zu überzeugen.

Zweite Abstimmung : Eine weitere Abstimmung erfolgt nach denselben Regeln.

Jedes Team, das mindestens 50 % der Punkte erhält (entweder in der ersten Abstimmung oder insgesamt aus beiden Abstimmungen), rückt mit seinem Fortschrittsmarker ein Feld auf dem Spielbrett vor.

Nach den fünf Themen erhalten die Völker, die das Ziel noch nicht erreicht haben, eine zusätzliche Redezeit von 1 Minute. Ihre Botschafter:innen sprechen ein letztes Mal, um ihre Aufnahme zu verteidigen. Die anderen Teams entscheiden anschließend, ob sie diese… oder nicht… in die intergalaktische Koalition aufnehmen.

Co-funded by the European Union

Multi Perspectives
Espace d'Échange Multilingue & Multiculturel

Intergalactic Coalition

Spielanleitung

Ab 6 Spieler:innen
Ab 15 Jahren

Co-funded by the European Union

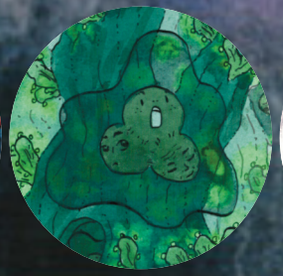
Tauchen Sie ein in ein immersives Rollenspiel, in dem Sie Lernende aus den Völkern einer intergalaktischen Koalition mit einzigartigen Eigenschaften verkörpern. Nachdem Sie Ihre technischen, wissenschaftlichen und sportlichen Prüfungen erfolgreich bestanden haben, bleibt ein entscheidendes Ziel: den intergalaktischen Diplomatie-Test zu bestehen.

Es ist an der Zeit, Ihre Fähigkeit zu zeigen, mit anderen Völkern zu kooperieren, zu debattieren und zu verhandeln – trotz unterschiedlicher Werte, Ressourcen und Ziele –, um Ihre ethischen Kompetenzen zu bestätigen und in den Kreis der Entscheidungsträger:innen der intergalaktischen Koalition aufgenommen zu werden.

Dafür muss jedes Volk in den Debatten überzeugen, Punkte sammeln und sich dem zentralen Ziel annähern...

Kooperativ, semi-kooperativ oder kompetitiv – entscheiden Sie selbst, welche Strategien Sie zur intergalaktischen Koalition führen!

Ein Spiel der Allianzen und Verhandlungen, in dem die Eloquenz über das Schicksal der Welten entscheidet!



6 bis 24 Spieler:innen + 1 Moderator:in

Bei 6 Spieler:innen repräsentiert jede Person ein Volk.

Darüber hinaus werden Teams mit bis zu 4 Spieler:innen pro Volk gebildet.

Material:

- 6 Völkerkarten
- 25 Themenkarten für jeweils 5 Szenarien pro Thema (5 Umwelt, 5 Technologie, 5 Soziologie, 5 Ethik, 5 Geopolitik)
-25 Ereigniskarten (1 Ereigniskarte pro Szenario)
- 6 Punkteleisten (eine pro Volk)
- 30 Abstimmungsmarker (5 pro Volk – jede Farbe steht für ein Volk)
- 6 Spielfiguren (eine pro Volk)
- 6 Botschaftsmarker
- 1 zentrales Spielbrett
- 1 Sanduhr, 1 Glocke und 1 Würfel

Spielablauf :

Die Moderatorin oder der Moderator, als Schiedsinstanz der intergalaktischen Koalition, stellt das Universum, die Regeln und den Ablauf der Partie vor. Sie oder er spielt während des gesamten Spiels eine zentrale Rolle: Gewährleistung des Rahmens, des Zeitmanagements und der Qualität der Diskussionen.

Die Teilnehmenden wählen einen Modus: entweder ein einzelnes Thema oder mehrere Themen. Eine Partie besteht aus 5 Runden, gefolgt von einer Abschlussrunde.

Verteilung der Völker: Jede:r Spieler:in oder jedes Team verkörpert ein Volk, entweder frei gewählt oder per Würfel zufällig zugewiesen.

Velanor
Drael
Synaril
Tuahata
Mhyrien
Drak Thar