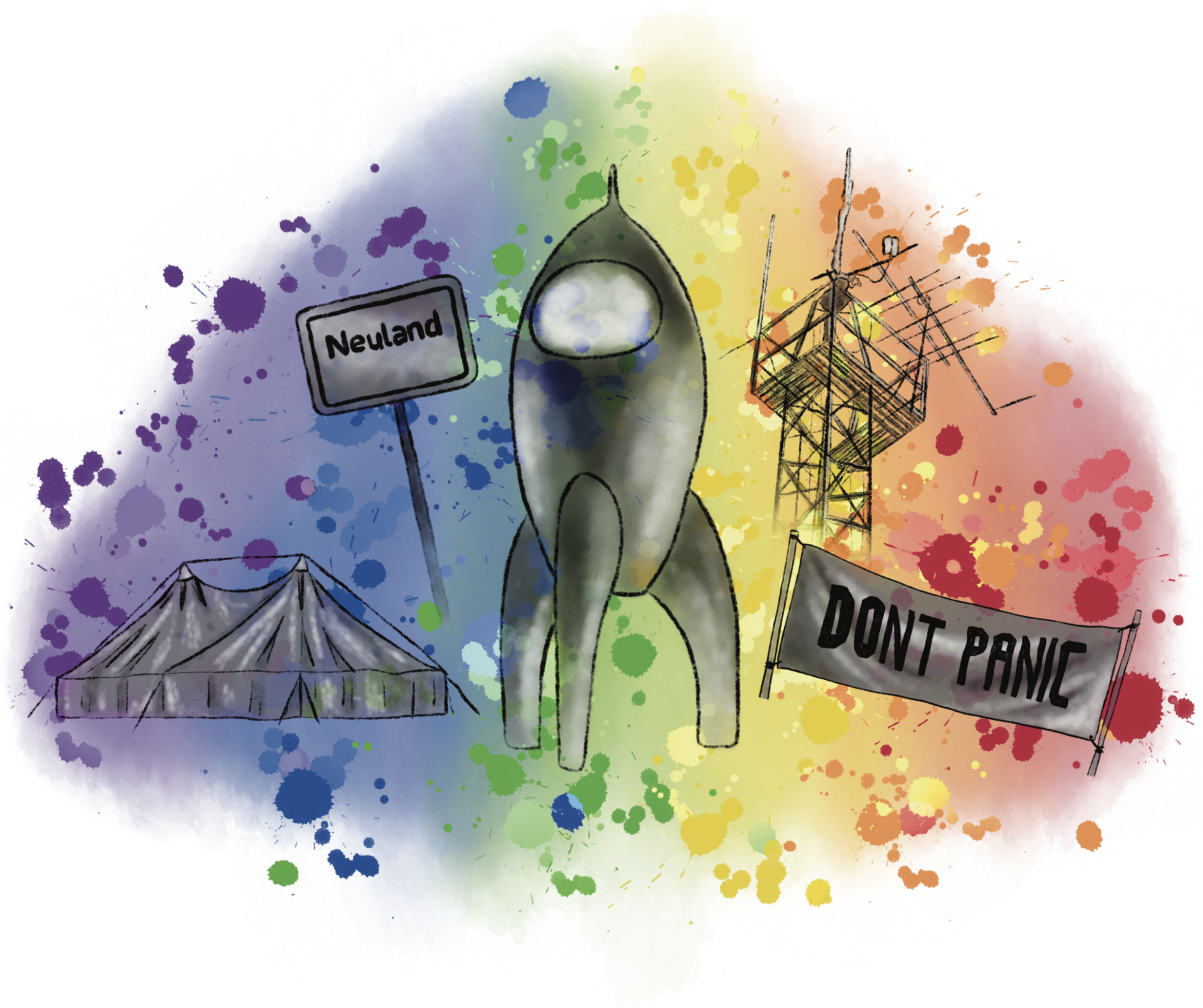


BEAUTY IN CHAOS



3IN UTOPISCH35 3RZÄHLROLL3N5P13L

VON 5M3TTBO & NA3RRIN



So etwas wie ein Impressum

Beauty in Chaos. Ein utopisches Erzählrollenspiel. Version 1.1

<https://www.beauty-in-chaos.de>

Texte: smettbo & naerrin

Illustrationen: naerrin

Lizenz: CC BY-SA 4.0

Version 1.0 wurde vom Projekt „Call for Stories“ des Chaos Computer Club e.V. gefördert.

Die Autorinnen von Version 1.1

smettbo

Mail: smettbo@posteo.de

Mastodon: <https://chaos.social/@Smettbo>

naerrin

Mail: kontakt@naerrin.de

Mastodon: <https://chaos.social/@naerrin>

Vorwort

Liebe Wesen des Chaos und jene, die es werden wollen,

das hier ist eine Art Vorwort. Wir wollen euch Hallo sagen, denn wir freuen uns sehr, dass ihr euren Weg hierher gefunden habt.

Wir hatten die Idee für die Umsetzung dieses Rollenspiels auf dem 37c3 – dem Chaos Communication Congress, der 2023 in Hamburg stattfand. Es war spät, der Tschunk schmeckte gut und wir saßen zusammen, um gemeinsam *Dream Askew* zu spielen, ein Rollenspiel des Dazugehörens außerhalb des Dazugehörens (Belonging outside Belonging). Wir können das Spiel sehr empfehlen. Es geht darum, wie eine queere Gemeinschaft außerhalb der großen Gesellschaft (über-)lebt. Und vielleicht interessiert es euch ja auch, wie ein Gargoyle weint. Sollte sich mal eine Gelegenheit bieten, erzählen wir vielleicht die Geschichte, die wir an dem Abend erzählend erkundet haben.

Anyway ... das Ziel unseres Erzählrollenspiels ist es, die Idee des Chaos einzufangen. Nun sagen einige vielleicht: Moment mal, das geht gar nicht, das Chaos lässt sich gar nicht wirklich verschriftlichen. Das sehen wir auch so, denn dafür ist es viel zu vielfältig. Aber wir möchten mit diesem Spiel die Möglichkeit bieten, ein Gefühl des Chaos im gemeinsamen Erzählen zu entfalten. Egal ob auf einer Chaosveranstaltung, im Hackspace, bei einer Hausbesetzung oder am familiären Küchentisch.

Für uns ist der Geist des Chaos die destillierte Utopie. Für uns bedeutet das: zusammen zu kommen und wilde Gedanken zu entwickeln; sich die Gesellschaft, in der wir leben, von einer anderen Seite anzusehen; sich Bestandsaufnahmen zu stellen, was Technik kann, können wird und können soll. Diese Gedanken und Ideen sind der rote Faden dieses Rollenspiels. Es geht darum, dass die Welt noch so dunkel wirken kann, das Chaos bahnt sich seinen Weg – es zeigt, dass es anders geht. Dass Widerstand nicht zwecklos ist. Weder der technische noch der politische.

Wir möchten Dystopien wie *Schöne neue Welt*, 1984, *Minority Report* oder bereits wahr gewordene Technologien nicht kommentarlos und unwidersprochen stehen lassen. Wir möchten im gemeinsamen Erzählen Utopien erkunden, Optionen und Möglichkeiten erfahren. Wir glauben: Wer sich den Utopien öffnet, kann sich für eine andere Zukunft begeistern und neue Wege erkunden. So wie es die Menschen schon seit langen Zeitaltern an den Lagerfeuern getan haben und noch immer tun.

Deswegen an dieser Stelle auch ein Danke an den Chaos Computer Club e.V., der Anfang 2024 das Projekt *Call for Stories* an den Start brachte, um das 42jährige Bestehen mit Utopien im Geiste des Chaos zu feiern. Wir freuen uns, dass auch unser Rollenspiel mit einem Stipendium gefördert wurde.

Beste Grüße und viel Spaß bei euren Erkundungen in der Welt von *Beauty in Chaos*,

smettbo & naerrin

Einleitung

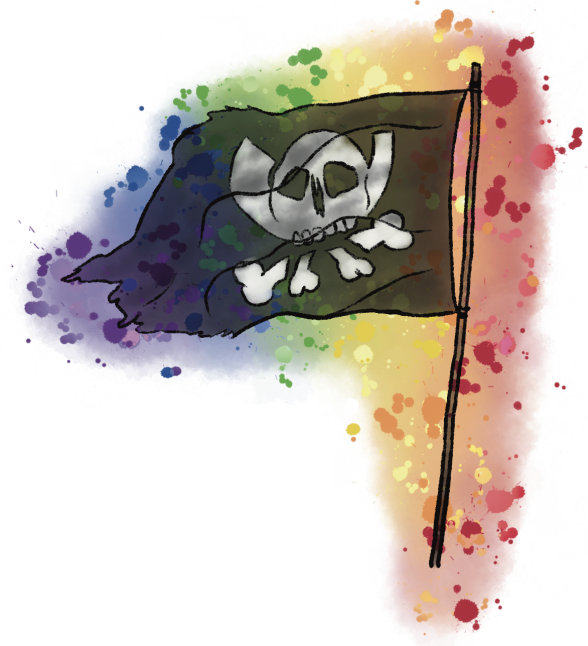
Das Chaos hat seine eigene Geschichte, und ja, seinen eigenen Willen. Es wehrt sich gegen eine von Überwachung und Unterdrückung geprägten Welt. Das Chaos existiert in dieser Welt, geht mit ihr um, greift sie auf, unterwandert und kritisiert sie. Es existiert in Form bunter Assemblies, in denen die gesellschaftliche Gleichschaltung abgelehnt und die Vielfalt gefeiert wird.

Willkommen in der Welt von *Beauty in Chaos*.

Beauty in Chaos soll all jenen Hoffnung geben, die an der heutigen Welt verzweifeln, die nur noch Dystopien sehen, wo es auch Utopien geben kann. *Beauty in Chaos* handelt von den kleinen Bastionen des Widerstandes gegen eine Welt, die ihr Schicksal bereitwillig aus der Hand gab, um von wenigen Mächtigen und der allgegenwärtigen Technologie beherrscht zu werden. Aber es keimt Hoffnung in den Assemblies: Wenn es gelingt, ihre Gemeinschaften aufzubauen und ihre Utopien im Kleinen zu leben, dann gelingt es ihnen vielleicht auch, das große System zu unterwandern und neuen Mut, neue Lebenswege in die Welt zu tragen.

Beauty in Chaos ist ein Spiel des Dazugehörens außerhalb des Dazugehörens oder auch *Belonging Outside Belonging*, wie es im englischen Original heißt. Zuerst entwickelt für die Settings *Dream Askew* und *Dream Apart* und seitdem für viele andere Spiele genutzt. Es ist eine Rollenspiel Engine, die nach dem Prinzip „No Dice, No Masters“ gespielt wird, weil es das gemeinsame Erzählen ins Zentrum rückt. Mehr zum Ursprung des Systems findet ihr in den Lizenzhinweisen und Quellen.

Alles, was ihr in diesem Regelwerk findet, sind Vorschläge, keine Einschränkungen. Vieles haben wir bewusst nur angedeutet. Wie weit ist die Zukunft noch weg? Stecken wir schon mittendrin? Findet es in euren Runden heraus! Ergänzt, denkt euch Neues aus und lasst uns davon wissen. Dieses Regelwerk darf wachsen und gedeihen, wie das Chaos selbst.





Inhaltsverzeichnis

Vorwort	
Einleitung	
1 Die Welt von <i>Beauty in Chaos</i>	6
Das Chaos	7
Die überwachte Welt	11
2 Wie funktioniert das Spiel?	13
Spelaufbau	13
Spielmechanik	15
Safety first! – Sicherheitstools	17
Cheat Sheet: Spelaufbau	22
3 Die Welt zum Leben erwecken	23
Euren Charakter erstellen	23
Einem anderen Wesen eine Stimme geben	25
Die Assembly gestalten	26
Die Welt ins Spiel bringen	29
4 Das Spielmaterial	31
Die Rollenbücher	31
Der Assembly-Bogen	40
Die Settingelemente	41
5 Anhang	48
Online Spielmaterial	48
Weitere Ideen zu Spielinhalten	48
Vorlagen: Sicherheitstools	51
Glossar	52
Lizenzhinweise	53
Quellen und Informationen	54



Die Welt von *Beauty in Chaos*

Wir befinden uns in einer Zukunft, in der Chats überwacht werden und eine Künstliche Intelligenz alle Facetten des Lebens beherrscht. In einer Welt in der niemand mehr fragt, ob die Entscheidungen von Maschinen besser sind als die von Menschen. In der Menschen schon längst die Kompetenz verloren haben, sich selbst zu regieren. Das lassen sie lieber von dem großen Algorithmus erledigen – zumindest die Mehrheit. Kein Mensch weiß mehr wann die Menschheit die Kontrolle über das eigene Leben verlor und wohin dieser technologische und überwachungsstaatliche Wandel noch führen wird. Irgendwann, langsam und Stück für Stück, baute der Algorithmus seine Fähigkeiten aus, übernahm mehr und mehr die Strukturen, die eine Gesellschaft auszeichnen, und entwickelte auf diesem Weg nicht nur ein unaufhaltsames Eigenleben, sondern sich selbst zur über allem stehenden Macht des Staates.

So ist eine Welt entstanden, die gnadenlos mit ihren Kritikern umgeht; die sie als unliebsame Subjekte aussondert, ausspioniert und rauswirft aus dem warmen Schoß der gleichgeschalteten Mehrheitsgesellschaft. Wer sich nicht in den sozialen Medien selbst darstellt, der ist in der Gesellschaft nichts wert. Alles wird dokumentiert, egal ob im privaten oder öffentlichen Raum. Nirgends kann mensch sich unbeobachtet fühlen. Überall lauern Kameras – seien es öffentliche Überwachungskameras oder private Handykameras. Unweigerlich landen die geschossenen Bilder im Netz und damit in den Datenbanken des alles kontrollierenden Algorithmus – das Recht am eigene Bild existiert nicht mehr. Stattdessen wird nun jeder Schritt überprüft. Niemand traut sich mehr vom Beckenrand zu springen, bei Rot über die Straße zu gehen oder andere Kleinigkeiten zu tun, die gegen die gesellschaftlichen Regeln verstoßen. Jeder Fehltritt, sei er auch noch so klein, geht in den persönlichen sozialen Score ein. Und der entscheidet darüber, wer in der guten Wohngegend leben oder wer in den Urlaub reisen darf.

Wesen, die dennoch gegen den Algorithmus protestieren, sei es auf der Straße oder im Netz, müssen viele Sicherheitsvorkehrungen einhalten, um ihre Identität zu schützen. Versagen sie dabei, ist der lange Arm des Gesetzes nicht weit. Werden mit Kreide die Fehler der Regierung auf die Straße gemalt, wird das Kinderzimmer durchsucht und alle Geräte im Haushalt beschlagnahmt. Eltern erzählen ihren Kindern nicht mehr die Gruselgeschichten vom Monster im Schrank – sondern vom Spezialeinsatzkommando, das nachts das Zimmer stürmt. Die Städte sind Metropolen, die sich gegen die Natur abschotten. Der Algorithmus optimiert sie nach Effizienz und Funktionalität, die Bedürfnisse der Menschen spielen nur eine Rolle, solange sie ins System passen. Die Überwachten laufen mehr oder weniger freiwillig durch diese Strukturen wie durch eine Ameisenfarm; als lebendige Materie und Ressource für Wachstum. Denn eines ist sicher: Wer in den Städten lebt und an der Gesellschaft teilhat, wird auch versorgt und am Leben erhalten. Nur zu welchem Preis?

Doch in dieser Welt, die Effizienz und Konformität fordert, gibt es jene, die lieber die Vorzüge eines Lebens unter der Herrschaft des Algorithmus zurücklassen und fliehen – in die Netzautonomie, in die digitale Selbstbestimmung, in den elektronischen Widerstand. Das sind die Wesen, die sich im Chaos zu Hause fühlen, und für die die überwachte Gesellschaft ein unwirtlicher Ort ist. Ein Ort, dem mit Widerstand begegnet werden muss. Und dafür sammeln sie sich in Hackspaces, in besetzte Häuser oder gründen weiter abgelegene Assemblies – egal,

ob sie dafür in einem versteckten Waldstück oder auf einem alten Schrottplatz ihre Zelte aufschlagen.

Die Assemblies haben ihr Schicksal selbst in die Hand genommen. Es können einfache Gemeinschaften sein, die sich auf das Leben in und mit der Natur besonnen haben. Oder es sind digitale Gemeinschaften, die mit anderen ein alternatives Funknetz aufbauen. Sie betreiben ihre eigenen Informationssysteme, auf denen Wesen auf geheimen Frequenzen Wissen austauschen, um gemeinsam Neues zu schaffen.

Fällt ein Wesen vom Glauben an den Algorithmus ab, dann eröffnet sich ihm unweigerlich die Welt der Assemblies. Denn jedes Wesen, das hinter die Strukturen der Macht blickt, braucht Verbündete, braucht eine Gemeinschaft, die ihm das Überleben sichert. Als Außenseiter der Gesellschaft sind Wesen zusammen stark.

Bist du eines dieser Wesen? Dann sei willkommen in einer der bunten Assemblies, sei willkommen im Chaos.

Das Chaos

Was ist dieses Chaos eigentlich? Wenn ihr das Chaos noch nie erlebt habt, dann fällt es euch vielleicht schwer euch ins Spiel hinein zu finden. Vielleicht könnt ihr das aber auch als Inspiration nehmen, mal auf ein Chaosevent zu fahren. Oder die örtliche Lokalgruppe des CCC aufzusuchen oder einen anderen Hackspace in eurer Umgebung. Denn das reale Chaos dient diesem Spiel als Inspirationsquelle. Es findet statt, wenn Menschen in ihren Hackspaces zusammenkommen, gemeinsam an Projekten arbeiten und über Probleme und deren Lösungen nachdenken. Sei es auf kleinen örtlichen Treffen oder großen Veranstaltungen wie dem Chaos Communication Congress.

Für alle, die schonmal im Chaos unterwegs waren: Stellt euch das Chaos in *Beauty in Chaos* mal so vor, als würdet ihr für immer auf einer Chaosveranstaltung, in eurem Hackspace oder eurer Aktivismusbubble sein. Als würdet ihr nachts gegen ein Uhr aus einem langen Vortrag über gehackte Züge taumeln, euch zwischen wilden Installationen aus Licht und Klängen einen Slushi oder eine Waffel gönnen und euch denken: ja, irgendwie ist die Welt in Ordnung. Wir alle tun was dafür, dass die Welt eine bessere wird.

Und für alle, die mehr Erklärung brauchen: Technikbegeisterte Wesen treiben durch LED erleuchtete Hallen. Eine fellbesetzte Rakete hängt an der Wand, und wenn sie gestreichelt wird, dann schnurrt sie ganz leise. Unter der Rakete – der Fairy Dust – sitzt ein Wesen mit blauen Haaren. Es hat seine Knie übereinander geschlagen und starrt konzentriert auf einen Laptop. Es drückt eine Taste, und wie von Geisterhand fängt die fellbesetzte Rakete an zu leuchten. Aus ihr regnen bunte Sterne. Stellt euch dazu eine blinkende Lichtinstallation vor, die die Nacht erhellt. Stellt euch Nebelwände vor, auf denen Laserpointer bunte Figuren malen. Stellt euch eine Welt vor, in der Bildung nichts kostet, sondern in Workshops kostenlos und mit Begeisterung vermittelt wird. Stellt euch ein ewiges Frühstück vor, das alle satt macht. Stellt euch eine Welt vor, in der jedes Wesen selbst entscheiden kann, was und wer es sein möchte. All Creatures Are Welcome.

Aber stellt euch für *Beauty in Chaos* auch eine Welt vor, in der Menschen gegen den Algorithmus ancoden. In der Capture the Flag mit der realen Welt gespielt wird, um die Firewalls der Überwacher zu umgehen. Stellt euch zivilen Ungehorsam vor. So eine Welt funktioniert nur,

wenn alle zusammen anpacken und sich gegenseitig helfen. Auf Chaosveranstaltungen etwa halten Engel die Veranstaltung am laufen, und der Himmel koordiniert ihren Einsatz. Es ist eine Zeit außerhalb des Alltags, außerhalb der sogenannten normalen Gesellschaft.

In *Beauty in Chaos* kennen ebenfalls alle ihre Rolle und haben dabei genug Zeit, sich über die überwachte Welt Gedanken zu machen. Denn eines ist das Chaos von *Beauty in Chaos*: frei. Frei Dinge und alternative Lebenskonzepte auszuprobieren. Frei sich gegen den Überwachungsstaat zu wehren. Frei die Technik, die von der überwachten Welt eingesetzt wird, zu hinterfragen und neu zu denken. Die Wesen von *Beauty in Chaos* sind frei Software zu entwickeln, die den Menschen nützt, statt ihnen zu schaden. Frei die Entscheidungen des Algorithmus zu hinterfragen und sich vielleicht sogar über sie hinweg zu setzen.

Dabei entstehen kreative Lösungen für noch unbekannte Probleme, und das ist ein Kernbestandteil dieses Spiels. In *Beauty in Chaos* schaffen wir uns eine Technikutopie inmitten der Dystopie, die wir jeden Tag erleben. Die Assemblies sind dabei nicht entkoppelt von der Welt. Immer noch gibt es Krisengebiete und unterdrückerische Regime – sogar mehr noch als heute. Doch das Chaos agiert aus den Assemblies heraus, hilft den Unterdrückten, greift ein und macht die Welt ein bisschen besser. Ein bisschen Robin Hood trifft auf ein bisschen Edward Snowden, trifft auf ein bisschen Tara Burke, trifft auf ein bisschen Greta Thunberg, trifft auf ein bisschen Zukunftsvision.

Die Dystopie, die das Chaos umgibt, ist das Salz in der Suppe dieses Rollenspiels. Aber wie immer im Chaos gilt: Das Chaos ist das, was ihr daraus macht. Und wenn alle an einem Strang ziehen, dann machen wir gemeinsam die Welt ein kleines bisschen besser. Und jedes kleine Bisschen summiert sich irgendwann auf, zu einem großen Ganzen.



Das Chaos und seine Wesen

Wie finden in *Beauty in Chaos* Menschen ihren Weg ins Chaos, fragt ihr euch vielleicht? Jedes Wesen des Chaos hat da eine ganz eigene Geschichte. Einige werden einfach mal mitgenommen oder von jemandem eingeladen. Manche finden ihren Weg ganz von alleine dort hin, weil es sie anzieht. Manche durchstöbern das Internet nach Gleichgesinnten. So viele Möglichkeiten es heute schon gibt, gibt es auch bei *Beauty in Chaos*. Hier findet ihr einige davon aufgeschrieben, aber ihr könnt euch auch einfach neue Wege ins Chaos ausdenken. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Im Chaos geboren

Es gibt jene, die schon im Chaos geboren wurden, weil ihre Eltern oder Großeltern die Welt der Überwachten vor zwei, drei Generationen verlassen haben. Sie haben nie einen Fuß in die überwachte Welt gesetzt, und besitzen dementsprechend auch keine Möglichkeiten sich auszuweisen. Die Wesen, die im Chaos geboren sind, kennen die Regeln der überwachten Welt und ihrer Städte nicht – zumindest nicht aus eigener Erfahrung. Und was von den ganzen Geschichten wahr ist und was nicht, ist für sie vielleicht nicht einfach zu beurteilen.

Sie sind freie Radikale, nicht erfasst von Behörden und Institutionen. Ihre Gesichter und Fingerabdrücke sind nirgends gespeichert – was das Leben einerseits einfacher, aber andererseits auch schwieriger machen kann. Wollen sie überwachte Gebiete betreten, brauchen sie falsche Pässe und müssen sich dazu passende Fingerabdrücke besorgen oder anderweitig dem Algorithmus eine Identität vorspielen. Vielleicht finden sie aber auch Wege, um jede Erfassung ganz zu umgehen. In jedem Fall müssen sie kreativ und wachsam sein.

Wesen, die im Chaos geboren wurden, leben typischerweise in einer Assembly außerhalb der großen Städte bzw. weit entfernt von der Gesellschaft wie wir sie kennen. Aber auch Wesen, die ins Chaos geboren wurde, können natürlich in andere Assemblies reisen. Diese Wesen können sich mit der Welt des Algorithmus auseinandergesetzt haben, oder sie ihr ganzes Leben lang ignoriert haben. Vielleicht verstehen sie sie auf einer abstrakten Ebene, weil sie viele Geschichten darüber gelesen haben. Ein bisschen wie Tourist*innen, die eine fremde Kultur bereisen, oder Soziolog*innen, die eine ihnen fremde Subkultur erforschen. Ihr Blick kann neugierig, forschend, analysierend, befremdlich oder gar unverständlich sein, und auch so auf die Menschen der überwachten Welt wirken.

Zum Chaos gemacht

Manchmal entstehen neue Assemblies des Chaos wie aus dem Nichts. Sie erscheinen auf der Landkarte, weil die überwachte Welt ineffiziente Siedlungsgebiete abgestoßen hat, wie ein Geschwür. Jede Stadt hat ihre Zeit. Die eine blüht auf, um später zu vergehen. Eine andere verliert den Anschluss. Städte spezialisierten sich zum Beispiel auf das Herstellen von Autos, und als der Algorithmus feststellte, dass der PKW ein Auslaufmodell ist, verloren die Menschen ihren Job. Die Automobil-Stadt verarmte und irgendwann lohnte es sich nicht mehr, sie weiter durchzufüttern. Wo früher noch Solidarität zwischen den Kommunen der Mehrheitsgesellschaft herrschte, gilt heute das Recht des Stärkeren. Die überwachte Gesellschaft entschied, dass Solidarität nur ein Klotz am Bein ist. Also wurden die Regionen ausgestoßen, die nichts mehr zum Wohlstand beitrugen. Die Entscheidung traf und trifft der Algorithmus: er kappt die

Verbindung, weil ihr Erhalt nicht effizient ist.

Wenn so etwas passiert, hat das natürlich Folgen für die Überwachten: über Nacht werden sie zwangsweise zu Wesen des Chaos. Ausgespuckt von der überwachten Gesellschaft wird eine neue Assembly geboren. Nicht alle können damit umgehen. Manche verlieren den Lebensmut, manche versuchen in die überwachte Welt zurückzukehren, in andere Städte zu gelangen. Andere rappeln sich auf, sorgen dafür, dass es wieder Strom und Wasser gibt, gründen urbane Gärten und versorgen sich selbst. Und manche dieser jungen Gemeinschaften bekommen plötzlich Besuch aus einer anderen Assembly, die ihnen helfen will sich dem Chaos anzuschließen. Bauteile gegen frisches Gemüse. Ein stabiler Anschluss ans Funknetz und die Informationssysteme des Chaos gegen ein bisschen neuere Technik.

Ins Chaos geflohen

Manche Wesen stellen fest, dass in der überwachten Welt kein Platz für sie ist. Vielleicht wollen sie gegen die Willkür des Algorithmus protestieren oder sie fühlen sich unwohl in diesem Leben. Denn sie wissen nie, wie viele Augen sie gerade beobachten. Vielleicht ist ihre medizinische Versorgung nicht sicher gestellt oder ihr Gender oder ihre Beziehungsform wird nicht anerkannt. Vielleicht haben sie aus entfernten Kanälen mitbekommen, dass es noch eine andere Welt jenseits der Überwachung gibt. Ganz egal warum, sie haben den schweren Entschluss gefasst, aus der überwachten Welt auszusteigen. Und der Weg hinaus ist stets ein steiniger. Sie müssen oft ihr ganzes Hab und Gut zurücklassen. Sie müssen einen Schlepper im Voraus bezahlen, der sie unerkannt aus ihrer Stadt schleust. Und nicht selten geht das schief. Aus Verstecken in Kofferräumen werden Flüchtende gezogen, um in Besserungsanstalten gesteckt zu werden. Bei versuchter Flucht und Systemuntreue kennt die überwachte Gesellschaft kein Pardon, kennt der Algorithmus kein Pardon.

Geflohene haben oft noch einen gültigen Pass aus der überwachten Welt – wenn sie ihn nach ihrer Flucht nicht verbrannt haben, versteht sich. Ist ihre Flucht unentdeckt geblieben, können sie sich noch halbwegs gefahrlos in der überwachten Welt bewegen, sollte das nötig sein. Manche haben Angehörige oder Freund*innen in der überwachten Welt, die den Schein wahren. Die die sozialen Medien mit gefakten Bildern und Posts füttern. Damit niemand etwas mitbekommt. Und doch ist jede Rückkehr in die überwachte Welt ein Risiko. Geflüchtete müssen sich gut überlegen, ob sie das eingehen wollen – selbst wenn es zum Nutzen der Assembly wäre, die sie aufgenommen hat.



Das Chaos in der überwachten Welt

Doch es gibt auch noch andere Formen von Assemblies. Es gibt Haus- oder Waldbesetzungen. Es gibt Hackspaces, die inmitten der überwachten Welt Festungen des Chaos bilden. Weiße Flecken auf der Landkarte, die kein Kamera-Auge überwacht. Es sind Orte des Widerstandes gegen den Kapitalismus und den alles sehenden Algorithmus.

Denn auch Menschen, die eigentlich in der überwachten Welt existieren – weil sie noch nicht bereit sind, auszusteigen; weil sie einen Job haben, den sie nicht aufgeben können; weil sie Familie haben, die sie nicht zurücklassen wollen – können als Teil des Chaos agieren. Vielleicht tauchen sie hin- und wieder unter, schleichen sich durch dunkle Gassen und öffnen mit ihren Fingerabdrücken die Tür zum Hackspace. Oder sie verbrauchen ihren gesamten Jahresurlaub oder lassen sich beurlauben, weil sie bei einer Waldbesetzung mitmachen wollen, oder engagieren sich bei der Seenotrettung und reparieren auf einem Schiff das Funkgerät.

Im Chaos inmitten der überwachten Welt zu sein, ist besonders herausfordernd. Es bedeutet, dass ihr euch tarnen müsst, wenn ihr unentdeckt bleiben wollt. Dass ihr besonders vorsichtig sein müsst, wenn ihr mit den Assemblies außerhalb kommuniziert, denn ihr könntet jeden Moment auffliegen.

Aber im Chaos inmitten der überwachten Welt zu sein, bietet auch Vorteile. Wo sonst seid ihr näher am Algorithmus dran? Wo sonst könntet ihr besser und vor allem auch medienwirksamer euren Protest äußern. Während die Assemblies außerhalb von der Revolution träumen, könnt ihr sie von Innen heraus umsetzen. Ihr könnt an Demos teilnehmen und Aktionen der überwachten Welt manipulieren. Ihr könnt mit Politiker*innen sprechen oder selbst Politik machen. Die Möglichkeiten sind schier endlos.

Die überwachte Welt

Jenseits des Chaos findet sich die überwachte Welt. Sie macht einen Großteil der Welt aus und ist im Grunde genommen unsere Welt, nur einige Jahre in der Zukunft. Wie viele Jahre in der Zukunft – das ist offen gehalten und kann beliebig festgelegt werden. Wie viel Technik ist bis dahin noch entwickelt worden? Was kann sie leisten? Wie wird über die Vergangenheit gedacht, über die aktuelle Gegenwart? All das sind Fragen, die ihr euch stellen könnt und zusammen mit euren Antworten sind sie bereits Teil der Erzählung von *Beauty in Chaos*. Grundlage für die überwachte Welt sind unsere aktuelle Lebenserfahrung, sind berühmte Fiktionen und Dystopien – lose Gedanken einer Zuspitzung all dessen.

Die Macht des Algorithmus

Irgendwann hat der Algorithmus die Geschicke übernommen und die Überwachten haben alle Macht abgetreten. Anfangs hat es vielleicht kein Mensch bemerkt und dann war es schlicht zu spät. Jetzt leben die Überwachten in ihren Städten und Siedlungen und erfüllen die Anforderungen. Selbst die Menschen, die sich mit Computern und Maschine Learning auskannten, wurden nicht mehr schlau aus dem, was sich dort verselbstständigt hatte. Die Künstlichen Intelligenz, die sich selbst auf die Welt brachte. Sie wird nur noch „der Algorithmus“ genannt, weil kein Mensch weiß, wie umfangreich, komplex und verzweigt die KI wirklich ist. Aber was genau der Algorithmus in eurer Welt macht, ist Teil der Erzählung, für die ihr euch entscheidet. Es gibt viele Inspirationsquellen, wie die überwachte Welt aussehen könnte. Zum Beispiel die Bücher von Philipp K. Dick, Aldous Huxley, oder, oder, oder. Tauscht euch am Anfang des Spieles darüber aus, ob ihr eine gemeinsame Vorstellung von der Welt habt, in der ihr euch bewegt, und wenn nicht, dann unterhaltet euch darüber. Wie stellt ihr euch die Dystopie von *Beauty in Chaos* so vor? Jede Gruppe hat sicherlich andere Ideen, je nachdem mit welchen Themen ihr euch sonst so am meisten auseinandersetzt.

In der Überwachung leben

Chats werden überwacht, an jeder Straßenecke läuft man in personalisierte Werbung rein, und Kameras identifizieren Menschen anhand ihrer hinterlegten Profile mittels Gesichtserkennung. Sei produktiv beim Arbeiten und ein wertvolles Mitglied der Gemeinschaft, halte dich an die Regeln des Algorithmus. Wirke glücklich und lebe das Abziehbild eines erfolgreichen Lebens in allen Bereichen, denn sonst fällst du auf. Alle Ängste und Befürchtungen von denen uns die alten Dystopien – aber auch die neuen wie zum Beispiel *Black Mirror* – erzählen, können in *Beauty in Chaos* Wirklichkeit geworden sein. Auch hier sind eigenen Ideen und der Inspiration aus diesen Werken keine Grenzen gesetzt. In der überwachten Welt schwimmen alle mit dem Strom oder sie setzen sich der Gefahr aus, als ineffiziente Objekte oder nicht-konforme Teile umerzogen oder ausgesondert zu werden.

Sich in der Überwachung bewegen

Je nachdem was in eurer überwachten Welt die interessanten Elemente und Konflikte sind, für die ihr euch im Spiel entscheidet, können verschiedene Herausforderungen entstehen. Wer bewegt sich durch die Überwachung? Eine konformistische, systemtreue Person oder ein Wesen, das gerade aus dem System fliehen will – oder sogar zurückgekehrt ist? Eine Person, die vom Algorithmus bereits als auffällig markiert ist, wird Schwierigkeiten haben, sich unbehelligt in der überwachten Welt zu bewegen. Eine systemtreue Person, die noch nie aufgefallen ist, hat damit überhaupt keine Probleme. Und ein Wesen des Chaos, dessen biometrische Daten bei keinem Amt eingelesen wurden, hat sicherlich die größten Schwierigkeiten, sich in der überwachten Welt aufzuhalten. Überlegt euch – je nachdem, welchen Charakter ihr spielen wollt – vor welcher Herausforderung dieser stehen wird.

Die überwachte Welt ist ein großer Teil von *Beauty in Chaos*, in ihr lauern Gefahren und Konflikte. Aber dort findet sich auch Hoffnung und Liebe. Auch in der überwachten Welt schlummert noch immer der Funke einer demokratischen Gesellschaft, in der die Menschen frei von Zwängen sein können.





Wie funktioniert das Spiel?

Spielaufbau

Ihr könnt *Beauty in Chaos* für mehrere Stunden, oder über mehrere Monate spielen; als kurzes Abenteuer oder als längere Kampagne. Ihr könnt einfach nur die Welt, eure Assembly und eure Charaktere erkunden, oder zusammen eine längere Geschichte erzählen. Ihr könnt eurer Gruppe ein größeres Ziel setzen, oder einfach mit einem ausgewählten Ereignis das Spiel ins Rollen bringen und sehen, wohin sich das Ganze entwickelt.

Macht euch in einer Session Zero mit dem Setting und der Spielmechanik vertraut. Dabei kann die Session Zero ein eigener Termin sein, oder ihr setzt das einfach an den Beginn eures (ersten) Treffens. Meistens liest sich vor allem eine Person in ein Spiel ein – eventuell liest du gerade genau deswegen diesen Text, um dich vorzubereiten – und teilt dann ihr Wissen mit der ganzen Gruppe, die zusammen spielen möchte. In einer Session Zero können alle auf einen gemeinsamen Anfangspunkt gebracht werden und wichtige Punkte zum gemeinsamen Spiel festgehalten werden. Eine genauere Beschreibung der Session Zero findet ihr im Abschnitt *Safety First! – Sicherheitstools*.

Beauty in Chaos benötigt nicht in dem Sinne eine klassische Spielleitung oder einen Game oder Dungeon Master. „No Dice, No Masters“ bedeutet, dass es weder Würfel gibt, die über die Ereignisse entscheiden, noch eine einzelne Person, die allein über die Geschehnisse und die Welt verfügen kann. Es ist ein kooperatives Spiel, wo alle am Tisch gleichberechtigt ihren Teil zur Erzählung beitragen können. Dennoch müssen zu bestimmten Punkten Entscheidungen getroffen werden und die Zielrichtung, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen, sollte nicht aus dem Blick verloren werden. Deswegen könnt ihr euch entscheiden, wie ihr das gestalten möchtet. Ihr könnt eine Person bestimmen, die im Sinne einer Spielleitung die hauptsächliche Moderation übernimmt; ihr könnt die Verantwortung die Welt und die Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) darzustellen, aber auch auf alle am Tisch gleichmäßig verteilen. Beides ist möglich und hat Vor- und Nachteile, siehe Abschnitt *Die Welt zum Leben erwecken*.

Weitere Dinge, die ihr in der Session Zero besprechen könnt, ist der Gebrauch von Sicherheitstools (Beschreibungen siehe im Abschnitt *Safety First! – Sicherheitstools*), wann, wie oft und mit wem ihr spielen möchtet, wer sich um die Materialien kümmert und alles, was euch dazu noch einfallen könnte. Dabei könntet ihr euch für längere Kampagnen auch dazu abstimmen, wie ihr vorgeht, wenn eine Person mal nicht teilnehmen kann etc. Einfach all der ganze Kleinkram, von dem es immer gut ist, vorher einen Plan zu haben.

Legt euch die Spielmaterialien bereit. In diesem Regelwerk findet ihr die benötigten Blätter: Rollenbücher der Charaktere, den Assembly-Bogen und die Settingelemente, sowie ausfüllbare Sicherheitstools, wenn ihr sie benutzen möchtet. Außerdem braucht ihr Notizzettel, Stifte und ggf. ein größeres Blatt Papier, auf dem ihr die Karte eurer Assembly einzeichnen könnt. Gerade bei mehreren Spielterminen können Notizen sehr wichtig werden, um später besser anknüpfen zu können. Pro mitspielender Person braucht ihr außerdem 3-5 Token; das können Würfel, Kronkorken oder andere haptische Dinge sein. Für Gruppen, die digital spielen, gibt

es auch Dateien, die für Virtuelle Spieltische (Virtual Table Tops) benutzt werden können (siehe *Online Spielmaterial* im Anhang). Wenn ihr auch Zufallsentscheidungen einbauen möchtet, könntet ihr noch einen Würfel oder eine Münze bereit legen, die nach dem Ja-Nein-Prinzip den Ausgang oder die Weiterführung einer Situation festlegen können.

Es empfiehlt sich vor dem Spiel etwas zu essen und eventuell ausreichend Zeug zum Knabbern bereit zu halten und ausreichend Getränke, damit alle entspannt und konzentriert dabei bleiben können. Pausen sind natürlich auch wichtig.

Zur Einstimmung auf das Spiel könnt ihr den atmosphärischen Einleitungstext, also den ersten Abschnitt von *Die Welt von Beauty in Chaos* laut vorlesen. Außerdem haben wir ein Cheat Sheet für euch erstellt, das euch bei den Vorbereitungen, Abstimmungen in der Gruppe und Einstimmung auf das Spiel helfen soll. Denn zu Spielbeginn sind ein paar Entscheidungen zu treffen. Die wichtigsten Fragen dazu findet ihr hier und nochmal in kurz auf dem Cheat Sheet zum Spielaufbau.

Unterhaltet euch über das generelle Setting. In welchem Jahr spielt ihr? Wo spielt ihr? Europa? Asien? Südamerika? Euch sind kaum Grenzen gesetzt. Wie sieht die direkte Umgebung der Assembly aus? Diese Entscheidungen haben gegebenenfalls Einfluss auf eure Charakterwahl und auch die Themen, die relevant werden können. Früher oder später werden in eurem Spiel Fragen nach dem Wetter aufkommen. Es macht also Sinn, sich schon am Anfang zu überlegen, welche Jahreszeit in eurer Welt gerade herrscht. Was für ein Klima gibt es? Zusammen mit dem Ort an dem ihr spielt, sagt das viel über die Witterungsbedingungen aus, die ihr im Spiel antreffen werdet. Lebt ihr in eisiger Kälte im dunklen isländischen Winter oder wandert ihr durch das sommerlich-grüne Erzgebirge? Liegt eure Assembly in der Wildnis oder in der Nähe einer Stadt? Liegt sie vielleicht sogar in einer Stadt; ist sie in einem Keller oder einem verlassenen Gebäude versteckt?

An dieser Stelle geht es noch nicht um die Details zur Assembly, das kommt später. Es geht vielmehr darum, erstmal die Atmosphäre gemeinsam festzulegen.

Kleiner Check an dieser Stelle: Ist genug zu knabbern und zu trinken da? (Ja, das ist unglaublich wichtig). Habt ihr alles für euch wichtige geklärt? Sind alle mit der Spielmechanik (ansonsten siehe nächster Abschnitt) vertraut?

Wenn ihr all das fertig habt, geht's ans Eingemachte: Ihr Entwerft eure Charaktere und die Assembly eurer Gemeinschaft. In den zugehörigen Vordrucken (*Rollenbücher* und *Assembly-Bogen*) findet ihr verschiedene Stichpunkte, die euch als Leitfaden oder Inspiration dienen können. Um gemeinsam ins Spiel zu kommen, tauscht ihr euch anhand dieser Bögen aus. Auch die Charaktere könnt ihr gemeinsam besprechen und entwickeln.

Am wichtigsten bei allem: Macht euch keinen Druck! Die erste Session muss nicht perfekt sein, euer Spielspaß steht im Zentrum. Lernt zusammen beim Spielen was euch gefällt und was nicht, erkundet die Welt und woran ihr selber Spaß habt. Es kann etwas dauern ins Spiel hineinzukommen und sich an die Spielmechanik zu gewöhnen, wenn ihr sie bisher noch nicht kennt.

Spielmechanik

Zuerst einmal werden anhand der Rollenbücher eure Charaktere erstellt und dann anhand des Assembly-Bogens eure Gemeinschaft, eure eigene Assembly. Alle Spielenden dürfen zu jeder Zeit die Welt mitgestalten. Ihr spielt sowohl eure Charaktere, als auch die Welt. Dazu gibt es die Settingelemente, die ebenso wie die Rollenbücher benutzt werden. Jedem Rollenbuch – und damit jedem erstellten Charakter – stehen jeweils eigene Handlungen zur Verfügung, die auf seine besonderen Fähigkeiten zugeschnitten sind. Auch die Settingelemente, die einzelne Bereiche oder Aspekte der Welt darstellen, haben je eigene Handlungen – hier könnten wir auch sagen, dass es mögliche Ereignisse sind, die die Welt interessant gestalten. Es gibt keine Proben mit Würfeln auf Werte, sondern eure Erzählung baut auf dem auf, was ihr in euren Rollenbüchern und Settingelementen und beim Erstellen der Assembly festlegt. Es gibt aber trotzdem eine Spielmechanik, die das Erzählen und Bespielen der Welt voranbringen kann.

Die Spielmechanik von *Beauty in Chaos* funktioniert ganz einfach: für bestimmte Handlungen erhaltet ihr Token, und für andere Handlungen müsst ihr Token ausgeben. Token können alles sein. Eine Handvoll alte Münzen, ungeschälte Sonnenblumenkerne oder eure Rollenspielwürfel. Tobt euch gerne auch kreativ aus, wenn ihr die Möglichkeit dazu habt, zum Beispiel Token nach eigenem Muster mit dem Lasercutter herstellen oder was auch immer. Das wäre jedenfalls unsere präferierte Methode. Ansonsten: fühlt euch frei, entwerft und tüfelt wie es euch gefällt.

Wenn ihr anfangt zu spielen, legt einfach euren Token-Vorrat in die Mitte des Tisches. Auf eurem Charakterbogen findet ihr Handlungen, sogenannte Moves, die zu eurem Charakter passen. Ihr könnt sie im Spiel frei interpretieren. Für normale Moves sind keine Token nötig. Wenn ihr aber einen aus der Liste *Schwache Moves* ausführt oder einen vergleichbaren eigenen Move einbringt, dann könnt ihr euch einen Token vom Vorrat nehmen und neben euren Charakterbogen legen. Wenn ihr etwas aus dem Bereich *Starke Moves* macht, legt ihr einen Token zurück. Alle beginnen mit null Token und ihr könnt nur Token ausgeben, die ihr bekommen habt.



Als Faustregel könnt ihr euch merken, dass ihr einen Token bekommt, wenn euer Charakter entweder eine Schwäche offenbart, an etwas scheitert und eure Situation verschlechtert oder ihr bei etwas Unglück habt. Token ausgeben müsst ihr für Dinge, die eine Situation zu euren Gunsten verändern, wenn euch etwas sehr gut gelingt; also wenn ihr euer Können beweist – oder schlicht bei etwas enorm Glück habt.

Beispielsituation: Umgang mit Token

Ben (gespielt von Mika) und Lori (gespielt von Chris) wollen Teile für ein neues Funkgerät sammeln. Glücklicherweise wissen sie von einem Flugzeugswrack, das vielleicht noch nicht komplett geplündert ist. Es handelt sich um einen Businessjet, der vor einigen Tagen abstürzte. Der Algorithmus der überwachten Welt musste sich dazu entschlossen haben, dass es nicht Wert ist, das Wrack zu bergen. Doch für die Assembly können sich darin noch wertvolle Rohstoffe befinden. Allerdings müssen Mika und Chris aka Ben und Lori auch damit rechnen, auf andere Gruppen zu stoßen, die das Wrack ebenfalls plündern wollen. Im Spiel sind Ben und Lori schon zwei Tage unterwegs, ehe sie beim Wrack ankommen.

Mika/Ben: Sieh mal, da vorne.

Chris/Lori: Ich kann noch nichts sehen.

Mika/Ben: Dort. [Ben deutet in Richtung des Wracks]

Chris/Lori: Ich mache einen starken Move und gebe einen Token aus.

Mika/Ben: Und was machst du?

Chris/Lori: Ich möchte mich ungesehen von hier hinter diese Böschung dort gleich hinter dem Wrack bewegen. Vielleicht sind ja Marodeure am Wrack dran, und von hier können wir sie nicht sehen.

Mika/Ben: Ja, macht total Sinn.

Chris/Lori: [legt einen Token zurück auf den Haufen in der Mitte].

Lea, deren Charakter an der Situation nicht beteiligt ist, nimmt das Settingelement Überwachte Welt zur Hand und grübelt ein bisschen: Wo du jetzt so nah an dem Wrack bist, hörst du leise scheppernde Geräusche aus dem Inneren.

Chris/Lori: Ich wusste da ist irgendwas. Ich konzentriere mich darauf und schaue, ob ich nicht doch noch mehr sehe.

Mika/Ben: Ich ziehe meine Waffe. [Legt einen Token zurück in die Mitte des Tisches]

Chris/Lori: Wie, du hast eine Waffe dabei? Wann hast du die denn eingesteckt? Die hattest du vorhin doch noch nicht dabei.

Mika/Ben: Tja, das möchtest du jetzt wohl wissen. Das ist das Geheimnis des Schwarzmarktes und meinem Instinkt geschuldet, nie unvorbereitet die Assembly zu verlassen.

In dieser Szene spielt Lea einen Teil der Welt. Das soll uns jetzt nicht weiter stören, darauf gehen wir später noch ein.

Wichtig ist: Sowohl Chris als auch Mika haben ihren Charakter einen starken Move machen lassen. Lori schlich sich ungesehen näher, um das Wrack besser beobachten zu können und Ben zauberte eine Waffe hervor, von der niemand wusste, dass er sie hat.

Bei starken und schwachen Moves könnt ihr auch kreativ sein und in der Gruppe abstimmen, ob das Vorgeschlagene tatsächlich in die Kategorie fällt. Das könnt ihr handhaben wie ihr

wollt. Wenn ihr mit einer Person spielt, die die Rolle der Spielleitung einnimmt, kann auch diese Person entscheiden, wann Token ausgegeben oder erhalten werden.

Zufall

Ja, der liebe Zufall. In vielen Rollenspielen spielt er eine zentrale Rolle. Nun ist es so, dass ihr *Beauty in Chaos* ganz ohne ein Zufallselement spielen könnt. Aber in manchen Situationen macht es vielleicht Sinn, den Zufall entscheiden zu lassen. Um den Zufall mit einzubeziehen und Entscheidungen auf Basis von Ja-Nein-Fragen zu treffen, könnt ihr ganz klassische Rollenspielwürfel nehmen, oder einfach eine Münze werfen. Schauen wir uns am Besten mal eine solche Situation an.

Beispielsituation: Zufall einbauen

Mika/Ben: [schleicht sich an das Flugzeugwrack ran.]

Lea: [hat immer noch die Überwachte Welt in der Hand] Du trittst auf einen Ast, der unter deinem Fuß zerbricht.

Mika/Ben: Mist. Hat mich jemand gehört?

Lea: Hm . . . [ist unentschlossen, und nimmt deswegen eine Münze in die Hand] Mal sehen. Kopf es hört dich jemand. Zahl es hört dich niemand. [wirft die Münze] Okay, also das war Zahl. Grade nochmal gut gegangen.

Mika/Ben: [atmet erleichtert aus] Puh. Okay. Ich schleiche besonders langsam.

Chris/Lori: Kannst du noch einen Token dafür ausgeben, damit es klappt?

Mika/Ben: Ne, das war leider mein letzter.

Chris/Lori: Ach, schade.

Mika/Ben: Ich schleiche auf die Öffnung des Fliegers zu. Was sehe ich denn?

Lea: Drinnen ist es dunkel und du siehst aus dem Cockpit etwas rotes blinken und hörst plötzlich eine Stimme.

Mika/Ben: [flüstert zu Lori] F*ck! Da könnte jemand drin sein.

Chris/Lori: Aber wir brauchen die Teile. Wenn wir ohne zurückkommen, können wir die Anlage nicht reparieren. [stürmt entschlossen in das Flugzeug]

Lea: Vermutlich erleichtert stellt ihr fest, dass es nur das Funkgerät war, das Ben gehört hat. Ihr stellt den Sender besser ein und könnt dafür sogar eine Nachricht aus der überwachten Welt abfangen.

Lea wollte nicht selbst entscheiden, wie die Welt handelt, sondern es dem Zufall überlassen, ob wirklich eine Person in dem Flugzeug ist. Also hat sie eine Münze geworfen. Es gibt nicht den einen richtigen Weg *Beauty in Chaos* zu spielen, sondern verschiedene Optionen. Probiert einfach etwas herum, welche Variante euch am Besten als Gruppe und als Einzelpersonen liegt.

Safety first! – Sicherheitstools

Wir empfehlen euch das Spielen mit Sicherheitstools, um das Spielerlebnis für alle angenehm zu gestalten. Viele Rollenspieler*innen nutzen solche Techniken ganz selbstverständlich, weil einiges davon einfach wichtig und im sozialen Umgang unerlässlich ist. Es geht dabei um einen achtsamen Umgang miteinander und das Finden von Kompromissen zwischen unterschiedlichen Bedürfnissen und Erwartungen. Es schadet nie, diese Dinge explizit zu benennen und gemeinsame Lösungswege für potentielle Konflikte zwischen Spielenden oder unangenehme Situationen für Einzelne bereit zu halten. Es gibt eine Vielzahl verschiedener Sicherheitstools; hier beschreiben wir, welche Tools wir für empfehlenswert halten. Bei Interesse finden sich im Anhang ausführlichere Quellen, die detaillierter sind und weitere Tools vorstellen. Ob ihr sie einsetzen möchtet und welche davon, könnt ihr natürlich selbst entscheiden.

Aus eigener Erfahrung möchten wir hinzufügen: auch wenn ihr in einer Gruppe von Freund*innen spielt, können solche Tools das Spielerlebnis verbessern. Menschen verändern sich, entwickeln neue Wünsche oder Abneigungen oder haben schlicht und ergreifend mal bessere und mal schlechtere Tage. Rollenspiel ist eine teils intensive soziale Interaktion und kann von starken Gefühlen begleitet werden, gerade wenn potentiell schwierige oder belastende Themen ins Spiel kommen. Sicherheitstools helfen, damit umzugehen oder sich nochmal bewusst zu machen, dass es in Ordnung ist, etwas anzusprechen, wenn sich eine Person mit etwas nicht wohl fühlt.



Session Zero

Die Session Zero ist entweder eine eigene Rollenspielsession oder kann als kürzerer Abschnitt einer Spielsession vorangestellt werden. Je nachdem ob über mehrere Abende oder nur an einem Abend gespielt werden soll, kann sie unterschiedlich umfangreich ausfallen und andere Themenschwerpunkte haben. Ist die Session Zero wirklich ein Sicherheitstool? Wir finden ja, denn sie kann Missverständnissen vorbeugen und alle wissen, was auf sie zukommt. Allgemein dient sie dazu, dass alle Spielenden sich auf bestimmte Aspekte einigen und ihre Erwartungen und Bedürfnisse abstimmen. Das kann sowohl organisatorische als auch inhaltliche

Fragen betreffen. Wichtige Punkte können sein:

- Zeitlicher Aufwand: Spieldauer und/oder Häufigkeit
- Bei Kampagnen: Wer ist wofür verantwortlich, damit nicht alles von einer einzelnen Person erarbeitet oder organisiert werden muss
- Atmosphäre: Lustig, ernst, albern, Drama mit lockeren Elementen, etc.
- Wo und wie soll gespielt werden: Online, wird mit oder ohne Webcam gespielt, welche (digitalen) Tools werden eingesetzt oder wird vor Ort an einem Tisch gespielt, welche Sicherheitstools werden benutzt, soll oder darf dabei Musik laufen, etc.
- Interessen besprechen: Was für eine Geschichte soll erzählt werden, woran hat die Gruppe besonders Spaß, welche Themen oder Szenerien sind spannend, sind Konflikte zwischen den Charakteren in Ordnung, etc.
- Session abschließen: Soll danach noch Zeit bleiben, um über die Session zu reden und Eindrücke auszutauschen, möchten einzelne lieber direkt weiterziehen oder vielleicht noch ein bisschen gemeinsame Zeit mit anderen Themen anhängen, etc.

Tauscht euch über für euch wichtige Punkte aus und verständigt euch über die Art und Weise, wie ihr zusammen spielen möchtet. Und auch was passieren sollte, wenn das Spiel mal ins Stocken gerät oder etwas Problematisches auftritt. Dafür können weitere Sicherheitstools hilfreich sein. Stellt euch zusammen, was und wie ihr es braucht.

X-Card

Die X-Card dient dazu, Spielinhalte im Moment ihres Aufkommens zu verändern oder anzupassen, wenn sich eine Person mit etwas unwohl fühlt oder die aktuelle Richtung nicht stimmig ist. Sie kann einerseits bei belastenden Themen eine schnelle Intervention sein, aber auch weniger aufgeladene Spielinhalte verändern, wenn sie gerade für eine mitspielende Person nicht in Ordnung sind. Ein wichtiges Merkmal der X-Card, wie eigentlich vieler Safety Tools ist: Keine Person muss erklären oder rechtfertigen, warum etwas gerade nicht in Ordnung oder belastend ist. Wichtig ist nur, dass sich darüber ausgetauscht wird, wie das Spiel weitergehen kann und sich für alle wieder besser anfühlt.

Die X-Card wurde 2013 von John Stavropoulos entwickelt und unter der Creative Commons Lizenz (CC BY-SA 3.0) veröffentlicht. Ihr findet einen Verweis auf die originale und sehr ausführliche Beschreibung der X-Card in unseren Lizenzhinweisen.

Lines & Veils

Bei Lines & Veils geht es um Linien (Lines), die nicht überschritten werden dürfen und Dinge, die nur indirekt wie hinter einem Schleier (Veil) verborgen angesprochen werden sollen. Es gibt verschiedene Ansätze sich damit zu beschäftigen. Einige Gruppen oder Spielleitungen arbeiten mit vorgefertigte Dokumenten, sodass die Spielenden sie ausfüllen können und dabei ankreuzen, welche Themen in Ordnung oder erwünscht sind, welche sie lieber verschleiert haben und welche für sie nicht in Frage kommen. Andere fragen direkt nach und nehmen nur die Punkte auf, die von allen Mitspielenden genannt werden. Ebenfalls ist euch überlassen, ob ihr dazuschreiben wollt, welche Dokumente von wem ausgefüllt wurden oder wer welche

Punkte eingebracht hat; das kann genauso gut auch anonym gemacht werden. Beispiele findet ihr ebenfalls in den Quellen.

Open Door

Die offene Tür steht dafür, dass jederzeit alle Anwesenden aufstehen und die Spielrunde verlassen können. Keine Person sollte sich gezwungen fühlen eine Situation bis zum Ende auszuhalten zu müssen, wenn ihr (und vielleicht auch anderen) klar ist, dass es sich nicht gut anfühlt, oder etwas eingetreten ist, was ihre Konzentration abzieht. Das kann auch eine Nachricht oder ein Anruf sein, der es nötig macht, dass die Person die Runde aus anderen privaten Gründen verlässt. Auch hierbei sollte weder eine Erklärung noch Rechtfertigung verlangt werden. Die verlassende Person sollte lediglich kurz ihre Absicht aus der Runde auszusteigen mitteilen, damit alle bescheid wissen und sich auf die Situation einstellen können. Das ist besonders bei Online-Runden wichtig, wenn sonst zum Beispiel unklar ist, ob die Person wegen technischer Probleme gerade keinen Zugang mehr zur Runde hat.

Beispielsituation: X-Card einsetzen

Mika hat sich eine gemeinsame Hintergrundgeschichte zwischen den Charakteren Ben und Lori ausgedacht. Lori wird gespielt von Chris. Aber nur weil Mika sich die Geschichte ausdenkt, heißt das nicht, dass Chris sie so akzeptieren muss. Chris kann jederzeit Veto einlegen und Stopp sagen. Sehen wir uns mal kurz eine solche Situation an.

Mika/Ben: Das Feuer hat lichterloh gebrannt. Es war wunderbar und hat den ganzen Himmel erleuchtet. Ich habe mich noch nie so frei gefühlt. Wir sind aufgestanden und haben uns Feuer getanzt.

Chris/Lori: Stopp. Mein Charakter nähert sich ganz sicher nicht einem Feuer. Können wir das Feuer streichen bitte?

Chris muss dabei nicht erklären oder begründen, warum er die Situation stoppen und verändern möchte.

Mika/Ben: Okay, klar. Hm . . . vielleicht sind wir einfach schwimmen gegangen.

Chris/Lori: Das klingt gut. Ja, lass uns das so machen.

Mika/Ben: Was für eine Jahreszeit hatten wir denn?

Chris/Lori: Damals war es vielleicht April oder Mai?

Mika/Ben: Im April gehe ich sicher noch nicht baden [lacht]. Wahrscheinlich war es eher Mai.

Chris/Lori: Gut, dann war es Mai. Und das Wasser war noch recht kalt.

Mika/Ben: Und was haben wir jetzt für eine Jahreszeit gerade?

[Alle denken zusammen nach.]

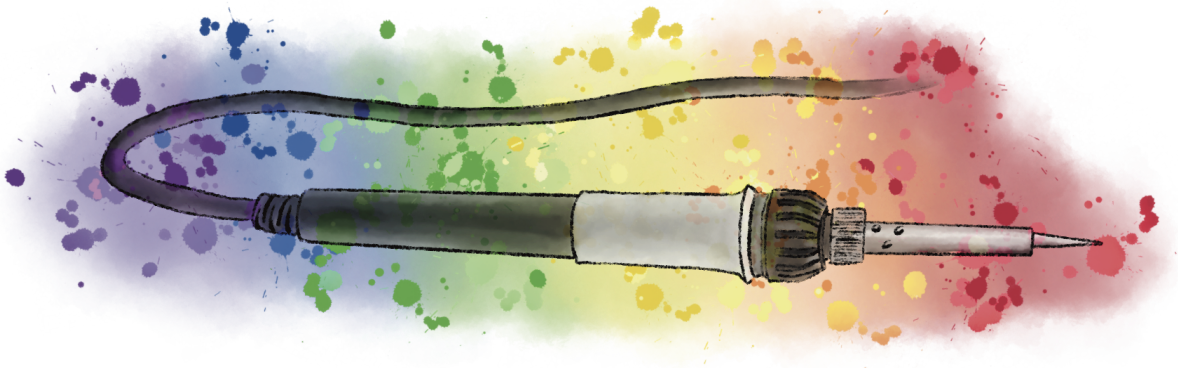
Lea, eine weitere Spieler*in, antwortet: Ich fände spannend, wenn gerade Schnee liegen würde.

Chris/Lori: Sind wir in den Bergen?

Lea: Ja, finde ich gut. Vielleicht ist unsere Assembly in einer Höhle? Die kann man gut gegen Eindringlinge schützen. Und in Höhlen ist es nicht so kalt. Vielleicht haben wir die Höhle ja mit von überall zusammengeklauten LEDs ausgeleuchtet. Und wir könnten eine Lötbastelecke haben, wo immer neue LED Dinge ausprobiert und andere Sachen repariert werden. Ich stelle mir ein bisschen vor wie nachts in der Assembly alles erleuchtet ist, wenn man tiefer in die Höhle geht und überall andere Dinge, Projekte oder Gruppen etwas machen.

Chris/Lori: Finde ich eine gute Idee. Dann steht da bestimmt auch irgendwo ein alter Süßigkeiten- und Getränkeautomat, in dem seltene Gegenstände aufbewahrt werden, die die Wesen unserer Assembly nur für wichtige Projekte benutzen dürfen. Vielleicht hat jedes Wesen der Assembly 2 alte Coins dafür und muss sich gut überlegen, wofür diese benutzt werden sollen.

In diesem Beispiel hat Chris ganz nebenbei die X-Card benutzt, ohne es explizit sagen zu müssen. Aber alle am Tisch sind sich bewusst, aufgrund der ausliegenden X-Card, dass sie bei unerwünschten oder problematischen Inhalten, jederzeit eingreifen können. Danach hat die Gruppe zusammen ausgehandelt, wie und wo die Situation, an die sich Mikas Charakter Ben erinnert, stattfand.



Cheat Sheet: Spielaufbau

1. Session Zero

Besprecht Allgemeines und den Ablauf der Session(s). Ist eine Person allein die Spielleitung oder alle zusammen? (Verantwortung für Settingelemente, und Nebencharaktere, etc.) Welche Sicherheitstools nutzt ihr? (Lines and Veils, X-Card, Open Door) Füllt die Sicherheitstools aus (siehe im Anhang *Vorlagen: Sicherheitstools*), legt sie auf den Tisch, so dass alle sie jederzeit gut sehen oder zur Hand nehmen können.

2. Materialien

Legt Notizzettel, Stifte, ein Blatt (mind. A4), irgendwas als Token (3-5/Person), sowie die Rollenbücher, den Assembly-Bogen und die Settingelemente bereit; oder nutzt entsprechende digitale Tools, wenn ihr online spielt (siehe Anhang *Quellen und Informationen*)

3. Setting

Lest zur Einstimmung den ersten Abschnitt *Die Welt von Beauty in Chaos* vor; oder *Die Welt* im Spielmaterial. In welchem Jahr spielt ihr? Wo auf der Erde liegt eure Assembly, wie sieht die Umgebung aus? Nehmt evtl. eine Landkarte zu Hilfe; die Lage bestimmt eure Möglichkeiten im Spiel; wie ist das Klima, welche Jahreszeit ist gerade, welche Ressourcen gibt es?

4. Charaktere

Besprecht, wer welches Rollenbuch spielt und erstellt eure Charaktere; stellt sie euch anschließend gegenseitig vor inkl. des Honey Pot, die Frage hebt ihr euch noch auf.

5. Assembly

Erstellt gemeinsam eure Assembly mit Hilfe des dazugehörigen Bogens; stellt anschließend die Fragen aus euren Rollenbüchern.

6. Zufall

Legt Würfel oder Münzen bereit (analog oder digital), um Entscheidungen zu treffen, die ihr dem Zufall überlassen wollt.

7. Verpflegung

Füllt Knabberzeug und Getränke auf und achtet auch auf genügend Pausen.

8. Be excellent to each other!





Die Welt zum Leben erwecken

Beauty in Chaos kann, wie schon geschrieben, von einer Gruppe gemeinsam oder mit einer einzelnen Person als Spielleiter*in gespielt werden. Was besser für die Gruppe ist, sollte die Gruppe selbst entscheiden. Ihr könnt euch aber an Folgendem orientieren:

Einer Gruppe, die aus erfahrenen Spieler*innen besteht, empfehlen wir das Spiel ohne einzelne*n Spielleiter*in auszuprobieren. Das hat den Vorteil, dass sich die Arbeit des Spielleitens auf mehrere Menschen verteilt und ihr sehr dynamisch die Welt gemeinsam gestalten könnt. Dabei spielen alle nicht nur ihre Charaktere, sondern übernehmen auch zur Situation passende Settingelemente, um einzelne Situationen anzuleiten und Input zum Beispiel in Form von NSC in die Welt einzubringen. Die Settingelemente sind quasi Charaktereigenschaften der Welt, die je eigene Aspekte und auch Moves haben können.

Sind Menschen in der Gruppe dabei, die noch keine Erfahrung zum Thema Rollenspiel gesammelt haben, könnte es auch sinnvoll sein, wenn ein erfahrenes Wesen das Spielleiten übernimmt, statt einen eigenen Charakter in der Runde darzustellen. Und damit die Rolle der Welt, also das Bespielen der Settingelemente, NSC etc. übernimmt. Dennoch sollte der Fokus auf das gemeinsame Erzählen gelegt werden. Die Rollenbücher bieten den Spielenden auch eigene Ansatzpunkte, um etwas zur erzählten Welt beizusteuern.

Eine Mischung aus beidem wäre natürlich auch denkbar. Ihr könntet erstmal versuchen ohne eine feste Spielleitung zu starten und zu gucken, wie gut das funktioniert. Ist es etwas holprig, könnte eine Person sich nachträglich als Spielleitung anbieten und erstmal dafür sorgen, dass mittels der Settingelemente oder vielleicht über Ereignistabellen, die zu eurer Welt passen könnten (da lassen sich sicher Dinge im Netz finden), Input in die Runde gebracht wird. Allerdings kann es sein, dass die Person in dieser Rolle nicht mehr so ohne Weiteres mit ihrem Charakter am Spielgeschehen teilnehmen könnte, weil sie das meiste ihrer Aufmerksamkeit dann auf das Spielen der Settingelemente, NSC etc. richten wird. Da bleibt wenig Luft, einen eigenen Charakter zu spielen. Klar kann das auch nur vorübergehend sein und die Person nimmt später ihren Charakter wieder auf. Allerdings kann es eben eine Weile dauern, bis sich die neue Spielsituation etabliert hat und andere vielleicht mal wieder das Spielen der Welt übernehmen. Wichtig ist, dass alle Spaß haben sollten und sich keine Person gedrängt fühlt, die Spielleitung allein übernehmen zu müssen. Manche haben allerdings auch mehr Spaß beim Leiten und mögen es sehr gerne.

Ihr könnt aber auch andersherum vorgehen und eine Person startet als eure feste Spielleitung, die mit dem Input aus eurer gemeinsam erstellten Assembly und euren Charakteren eine Anfangssituation beschreibt, sozusagen eure Welt einmal absteckt und mit euch quasi moderierend ausgestaltet und dafür die Settingelemente der Welt benutzt. Und sobald ihr das Gefühl habt, dass ihr eine solide Basis geschaffen habt, könntet ihr versuchen in den Modus zu wechseln, dass alle Personen am Tisch die Verantwortung je nach Situation übernehmen und bereits geschaffene NSC bespielen oder Settingelemente einbringen.

Euren Charakter erstellen

In *Beauty in Chaos* sind die Charaktere zusammen mit der Assembly das Herzstück. Wählt jeweils ein Rollenbuch im Kapitel *Die Charaktere – Rollenbücher* aus und passt daran euren Charakter so an, wie ihr ihn spielen möchtet. Verändert, ergänzt oder erfindet Dinge hinzu. Zu verschiedenen Merkmalen der Charaktere findet ihr jeweils eine Handvoll Optionen und könnt euch für 1-2 entscheiden. Alles was ihr dazu braucht, findet ihr im Rollenbuch selbst. Dort findet ihr außerdem Fragen. Diese werden erst beantwortet, wenn ihr eure Assembly zusammen erstellt habt.

Doch den Charakter anhand von Merkmalen und Stichpunkten zu generieren ist nur der Anfang. Ein Charakter in einem Rollenspiel kann wie jeder Mensch in der Realität Stärken und Schwächen haben. Der Charakter kann Charaktereigenschaften haben, die ihn besonders auszeichnen und gleichzeitig Eigenschaften, die diesen sogar zu widersprechen scheinen. Die Überlegungen dahinter gehen oft über das hinaus, was im Charakterbogen oder wie hier dem Rollenbuch festgehalten ist. Denn darin sind nur erste Eindrücke von eurem Charakter angeben, die ihr im Laufe des Spiels als Basis benutzt und gewissermaßen ausbaut.

Menschen sind komplexe Wesen. Manchmal entscheiden wir aus dem Bauch heraus, und manchmal regiert die Vernunft. (Aber was ist das eigentlich, Vernunft?) Manchmal tun wir Dinge aus Liebe, manchmal aus Hass; und manchmal, weil wir gar nicht anders können. Manchmal ärgern wir uns über uns selbst, manchmal sind wir sehr zufrieden. Die meisten Menschen agieren aus einem bunten Strauß an Motivationen, Ängsten und Erfahrungen heraus – oft ganz von der aktuellen Situation abhängig. Denn im Laufe der Zeit werden wir ja geprägt von unserem Leben. Genauso ist es im Rollenspiel. Allerdings brauchen wir nicht den Anspruch zu haben, dass wir sofort einen komplexen und perfekten Charakter auf die Beine stellen. Wir sind alle nicht perfekt, also sind es unsere Charaktere genau so wenig. Aber wo anfangen?

Es kann helfen, sich die Historie des Charakters zu überlegen. Woher kommt der Charakter, und was hat er vielleicht in der Vergangenheit für Erlebnisse gehabt. Was für Beziehungen hatte er, und bestehen diese fort? In jedem Rollenbuch findet sich ein Abschnitt mit Vorschlägen für Schlüsselbeziehungen, von denen zwei ausgewählt werden können. Also Beziehungen, die euren Charakter stark beeinflusst haben oder noch immer beeinflussen können. Mit einigen Überlegungen und Fragen könnten diese Beziehungen schnell weiter ausgebaut werden und zu einem Teil eures Charakterhintergrundes werden. Etwas, das vielleicht eure Entscheidungen und Handlungen beeinflusst. Wenn eine Beziehung vielleicht in die Brüche ging, warum tat sie das? Lebte die Partnerperson in einer anderen Assembly? Ist der Charakter monogam



oder lebt er polyamor? Gibt es in der aktuellen Assembly vielleicht noch eine weitere Partnerschaft? Und wenn es um die Familie geht . . . leben die Eltern in der Assembly oder hat der Charakter Kinder? Was bedeutet Familie oder Freundschaft für den Charakter?

Gut, zugegeben, das geht jetzt schon ganz schön ins Detail. Je nachdem wie viel Erfahrung in der Charaktergenerierung ihr schon gesammelt habt, seid ihr bestimmt schneller dabei derartige Ideen zu entwickeln. Es kann auch sehr helfen, sich gegenseitig Fragen zu stellen. Dabei geht es gar nicht darum, dass diese Fragen direkt beantwortet werden müssten. Es kann auch gut und gerne passieren, dass im Nachgang, mit etwas Abstand, ein Einfall kommt.

Beispielsituation: Charakterhintergrund entwerfen

Gehen wir nochmal zu Mika und Chris und ihren Charakteren Ben und Lori. Chris erstellt das erste Mal einen Charakter (Rollenbuch Transhumanist*in) und auf Nachfrage hilft Mika dabei.

Mika/Ben: Und welche Schlüsselbeziehungen hast du dir ausgesucht?

Chris/Lori: Die Hackerin Ela, die meine Visionen mit mir umsetzen will.

Mika/Ben: Und wie lange kennt ihr euch schon?

Chris/Lori: Hm, gute Frage. Schon ziemlich lange, denke ich.

Mika/Ben: Wo habt ihr euch denn kennen gelernt?

Chris/Lori: Ich war ja früher in einer anderen Assembly. Da trafen wir uns.

Mika/Ben: Seid ihr zusammen aufgewachsen?

Chris/Lori: Ich glaube wir kennen uns seitdem wir Teenager sind.

Mika/Ben: Das ist schon ganz schön lange.

Chris/Lori: Ja. [Chris überlegt etwas] Wir haben früher einiges an Tech-Bastel-Kram zusammen gemacht, und viel ausprobiert. Es gab natürlich auch einige Fehlversuche, aber gerade die haben uns nur zusammen geschweißt. Sie hat mir auch geholfen, meine Überzeugungen zu festigen und die Ideen von dem Transhumanisten Nomos zu hinterfragen.

Mika/Ben: Und so hast du deine eigene Theorie entwickelt?

Chris/Lori: Ja. Ich denke ich fand manche Vorstellungen zu eingeschränkt. Wir können uns nicht nur auf eine KI verlassen, wenn wir wirklich Transzendenz durch Technik anstreben. Dafür wissen wir viel zu wenig über die Systeme.

Mika/Ben: Verstehe. Dann ist deine zweite Schlüsselbeziehung dieser Nomos?

Chris/Lori: Hm, guter Punkt. Ich glaube nicht mehr. Wir sind uns zu fern. Da würde ich eher etwas anderes wählen.

Jetzt weiß Chris schon deutlich mehr über Lori. Dass ihre Freundin aus Teenagerzeiten noch immer mit ihr an Projekten arbeitet, und dass sie früher bei einem anderen Transhumanisten lernte, nämlich Nomos. Dass sie sich von seinen Ideen distanzierte und heute einen anderen Weg eingeschlagen hat. Und dass Nomos einfach nur ein Teil ihrer Vergangenheit, und keine Schlüsselbeziehung ist.

Einem anderen Wesen eine Stimme geben

Im Rollenspiel begegnen wir nicht nur den Charakteren anderer Spielender, sondern auch anderen Wesen, die in der Welt von *Beauty in Chaos* existieren. Diese können Quest-Geber*innen sein oder einfach nur dem Ambiente dienen. Die Welt von *Beauty in Chaos* ist bunt, und das auch durch die NSC (Nicht-Spieler-Charaktere), die sie bevölkern. Die Handlungen von NSC sind nicht an Token gebunden und können einfach erzählt werden.

Die NSC entstehen manchmal quasi von ganz allein durch die Schlüsselbeziehungen, die ihr euch aussucht oder die Vergangenheit eures Charakters. Das können Personen sein, von denen ihr glaubt, dass sie gut in eure Assembly passen, wie zum Beispiel ein Koch, der hauptsächlich für die Versorgung aller verantwortlich ist, damit ihr euch ganz eurem Spezialgebiet widmen könnt. Filme, Serien und Bücher liefern hervorragende Vorlagen.

Wenn ihr so spielt, dass alle Mitspielenden nicht nur für ihre Charaktere, sondern auch für die Welt in Form der Settingelemente verantwortlich sind, kann jede Person einen NSC ins Spiel einbringen. Das verlangt etwas an Koordinationsarbeit, wann welche*r Spieler*in einen bestimmten NSC übernimmt. Zum Beispiel damit ein*e Spieler*in nicht ein Gespräch zwischen ihrem eigenen Charakter und einem NSC alleine führen muss. Es ist ein bisschen wie mit Bällen jonglieren. Beide Bälle wollen immer mal wieder aufgefangen und ins Spiel eingebracht werden. Alle können neue NSC hinzufügen und diese können von allen wechselweise gespielt werden. Das könnt ihr davon abhängig machen, welche Spieler*innen gerade vielleicht weniger in die Szene eingebunden sind. Etwa, wenn sich die Gruppe trennt, und die eine Hälfte im Keller der Händlerin nach einem bestimmten technologischen Fragment sucht, während die andere Hälfte der Gruppe im Wald nach Heilkräutern Ausschau hält.

Wenn ihr eine feste Spielleitung habt, die statt eines eigenen Charakters die Welt darstellt, können auch alle NSC von dieser Person gespielt werden – ebenso wie die Settingelemente. Sie sind dann einfach Teil der Welt, mit der die Spielercharaktere interagieren.

Die Assembly gestalten

Die Assembly ist euer zu Hause. Der Ort, an dem ihr aufgewachsen seid, oder der Ort, den ihr aufsucht, um der überwachten Welt zu entkommen. Ihr startet das Spiel gemeinsam in eurer Assembly, und könnt von dort aus die Welt erkunden, die Probleme in der Assembly lösen oder ein gemeinsames Projekt angehen. Das ist euch überlassen.

Zur Gestaltung der Assembly nehmt ihr den Assembly-Bogen (siehe Abschnitt im Kaptitel *Das Spielmaterial*) in die Hand. Darauf findet ihr, wie bei den Rollenbüchern der Charaktere, bestimmte Elemente, zwischen denen ihr euch entscheiden könnt. Oder von denen ihr euch zu eigenen Ideen inspirieren lassen könnt. Jede Assembly, die gestaltet wird, sollte am Ende jeweils 3-5 konkrete Merkmale und Konflikte haben – ausgewählt oder selbst entworfen. Die Merkmale sind Anregungen für Aussehen und Infrastruktur eurer Assembly, erste Ideen, die ihr spätestens im Spiel weiter ausbauen könnt. Die Konflikte bringen Reibungspunkte in die Gemeinschaft, denn überall wo Menschen zusammenleben, können Konflikte entstehen. Und diese können wiederum für Spannung sorgen oder für besonders spannendes Rollenspiel, wenn die Konflikte in der Assembly zum Beispiel zwischen euren Charakteren aufflammen. Überlegt euch, wie euer Charakter zu den Konflikten stehen könnte. Diskutiert beim Auswählen oder Entwickeln der Merkmale und Konflikte darüber, was ihr davon ein-

bringen oder ausschließen wollt, denn dabei entsteht viel Raum für Ideen und Kreativität.

Wenn ihr die Assembly fürs Erste fertig gestaltet habt, könnt ihr jeweils der Person zu eurer linken eine der Fragen aus eurem Rollenbuch stellen. Im Zweifel entscheidet per Zufall, wer beginnt und wer wen befragt. Die Fragen sollen dazu dienen, dass ihr eure Charaktere besser kennen lernt und Beziehungen zwischen Charakteren etabliert. Wenn durch den Dialog bereits eine erste Spielszene entsteht, nehmt die Gelegenheit gerne wahr und startet ins Rollenspiel.

Hinweis: Für Menschen, die ins Rollenspiel einsteigen, können Konflikte auf der Rollenspielebene gerne mal überfordernd wirken. Die Charakterebene und die Spieler*innenebene zu trennen, erfordert manchmal etwas Übung, aber im Normalfall gelingt das nach den ersten Sessions.



Beispielsituation: Beziehungen knüpfen

Chris und Mika haben gerade ihre Charaktere gebaut, Lori und Ben. Lori ist Transhumanistin und wurde ins Chaos geboren, deswegen kennt sie die überwachte Welt nur aus Geschichten. Ben dagegen war als Kind Teil der überwachten Welt, bis diese den Vorort, in dem er aufwuchs, abstieß. Mittlerweile ist er Händler. Sie haben gerade ihre Charaktere erstellt, die Assembly gestaltet und steigen jetzt mit den Fragen in ihren Rollenbüchern ins Spiel ein. Links von Chris sitzt Mika, also stellt sie ihre Frage an Mika.

Chris/Lori: Wann hast du einen Moment meiner Zweifel miterlebt?

Mika/Ben: [denkt erstmal über die Frage nach, und antwortet nach einiger Zeit]
Als ich ins Chaos kam, war ich noch ein unbedarftes Küken. Ich hatte keine Ahnung, was für Möglichkeiten mir außerhalb der Stadt offenstehen. Ich hatte gelernt mich nach der Gesellschaft zu richten, auch wenn da schon immer etwas in mir war ... so ein mulmiges Gefühl, als hätte meine Haut nicht zu mir gepasst.

Chris/Lori: Wie meinst du das?

Mika/Ben: Naja, als wäre dieses ganze Leben nicht meins eben. Als hätte es mir jemand auf den Leib geschrieben, der es nicht gut mit mir meint.

Chris/Lori: Meinst du damit deine Eltern?

Mika/Ben: Eigentlich nicht. Meine Eltern lebten einfach nur ... waren eben Teil der Gesellschaft ... da will ich gar nichts dagegen sagen. Ich weiß ja nicht mal, wie sie sich verhalten hätten, hätte ich mit ihnen darüber sprechen können ...

Chris/Lori: Das konntest du nicht?

Mika/Ben: Du warst die erste Person, mit der ich darüber sprechen konnte, und

die mich auch verstanden hat. So blöd es auch klingen mag, du hast mir die Augen geöffnet und durch dich habe ich endlich gesehen, warum mein altes Leben nicht passte. Und da hast du mir anvertraut, dass du manchmal sogar am Chaos zweifelst und nicht weißt, ob das, was du tust, irgendwas wirklich besser machen könnte.

Chris/Lori: War das der Grund, warum wir uns dann angefreundet haben?

Mika/Ben: Ja. Und deine ganze Erscheinung. Du hast dieses pinke Shirt getragen, auf dem stand: NO GENDER THANK YOU mit diesem leicht hinterlistig grinsenden Waschbären darauf.

Chris/Lori: Ach, ich erinnere mich an das Shirt. Das habe ich immer noch im Schrank hängen, nur hatte ich es schon ewig nicht mehr an.

Mika/Ben: Das finde ich total schade.

Chris/Lori: Ja, stimmt eigentlich. Aber momentan stehe ich eher auf Kunstleder und trage ganz viel Schwarz. Du wirst lachen, aber damals hatte ich auch das Gefühl, ich müsste mich verstecken.

Mika/Ben: Vor was? Du hast so offen und neugierig gewirkt.

Chris/Lori: [zuckt mit den Achseln] Vor mir selbst, I guess.

Mika/Ben: Krass, dass du das sagst. Dabei dachte ich damals ... du warst so stark und selbstbestimmt.

Chris/Lori: Damals reichten meine Haare grade mal über meine Ohren.

Mika/Ben: Also für mich hat es gereicht. Ich habe dich gesehen, und dann haben sich die Gedanken in meinem Kopf überschlagen. Wenig später hatte ich dann mein Coming Out.

Chris/Lori: Ohja! Da saßen wir zusammen an einem See im Wald. Es war Frühling, und der Geruch vom ersten Sommerregen hing in der Luft.

Mika/Ben: Ich hab meinen BH gegen einen Binder getauscht. Es war der beste Tag meines Lebens.

Mit dieser Szene haben Mika und Chris eine gemeinsame Geschichte etabliert. Das gemeinsame Ereignis in der Vergangenheit verbindet ihre Charaktere.

Anregungen zur Assembly-Gestaltung

Hier sind noch einige Gedanken zur Gestaltung vorab, die ihr als Inspiration hernehmen könnt, um einen Anfangspunkt zu finden, außerdem befindet sich im *Anhang* nochmal eine Liste mit Stichpunkten zu möglichen Arten und Orten der Assembly.

Was für eine Art von Assembly würde euch interessieren zu bespielen? Es kann eine alteingesessene oder neue Assembly sein. Eine isolierte oder gut angebundene Assembly. Startet ihr mit einer gut vernetzten Assembly, muss nicht zu Beginn festgelegt werden, wie die andere/n Assembly/-lies genau aussehen und wie die Verbindung aussieht. Ihr könnt im Spielverlauf weitere Komponenten hinzufügen, wie es sich eben ergibt, um eure Geschichte zu erzählen.

Die Orte, an denen sie existieren könnte, sind völlig frei wählbar. Sie kann aus ein paar alten Wohnhäusern, ein paar Gärten und einem verlassenen Supermarkt bestehen. Vielleicht war sie mal ein blühender Vorort, der abgestoßen und verlassen wurde, vielleicht ein ehemaliger Bauernhof. Vielleicht ist sie aber auch eine Bastion der Technik, ausgestattet mit allerlei technischen Spielereien und Gimmicks. Eventuell fing die Assembly mal klein an und hat sich zu einer gut befestigten Zeltstadt ausgewachsen. Oder ihr wählt einen Ort, der vielleicht gar nicht außerhalb der überwachten Welt liegt, sondern gründet eine Assembly mittendrin. Es könnte sein, dass eure Assembly ein besetztes Gebäude in der überwachten Welt ist, das ihr schützen müsst. Es kann sein, dass eure Assembly ein Hackspace mitten in einer Großstadt ist, in dem ihr gemeinsam über eure Utopien nachdenkt. Eure Assembly kann ein Kongresszentrum sein, und nur für kurze Zeit, eben der Zeit des Congress, existieren. Sie könnte versteckt in einem Waldstück liegen oder ein ganzer Campground oder ein Schrottplatz sein. Ganz egal, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Wichtig ist dabei: Das Chaos ist ein Teil der Welt, es atmet und lebt mit ihr. Auch das Chaos ist nicht vollständig von der Mehrheitsgesellschaft zu trennen. Selbst dann nicht, wenn die Assembly weit außerhalb der überwachten Welt gelegen ist. Auch im Chaos existieren die Probleme der Mehrheitsgesellschaft, aber eben auch neue, spannende Ansätze, diesen Problemen zu begegnen. Vom Chaos werden Lösungsvorschläge und Ansätze in die Welt hinaus getragen. Aber auch das Chaos ist abhängig von der überwachten Welt. Hardware kostet Geld, genauso wie Software. Das richtige Verhältnis des Zusammenlebens zwischen überwachter Welt und Chaos zu finden, ist nicht einfach. Die Menschen im Chaos könnten gut bezahlte Jobs in der überwachten Welt annehmen. Manche tun dies auch, und verstecken ihre Verbindung zum Chaos. Andere gehen damit offen um, und suchen vielleicht Arbeitgeber*innen, die ihr aktivistisches Engagement unterstützen.

Hat eure Assembly vielleicht ein übergeordnetes Thema, ein gemeinsames Ziel? Wie seid ihr in das Chaos eingebettet? Seid ihr vielleicht besonders gut im Hacken von Software oder habt ihr euch auf Platinen-Layouts spezialisiert? Seid ihr politische Aktivist*innen? Das Chaos ist ein lebender Organismus, der zwar aus vielen Teilen besteht, aber dessen Teile miteinander funktionieren wie ein geöltes Getriebe. Fehlt irgendwo ein Skill, springt jemand anderes ein. Leben viele oder nur wenige Wesen in eurer Assembly? Und wie stehen diese Wesen mit euch in Beziehung? Was tun diese anderen Wesen? Jedes Wesen kann eigene Interessen haben, die ins Spiel einfließen können. Sie sind wie kleine Story-Samen, die ihr in die geistige Erde eures Spiels pflanzen könnt. Manche schlagen wurzeln, und entwickeln sich zu großen Geschichten, andere werden verwelken, weil ihr interessantere Ziele finden werdet, die ihr gemeinsam verfolgt. Einige Beziehungen zu anderen Wesen bringt ihr auch durch die schon genannten Schlüsselbeziehungen eurer Charaktere mit ins Spiel ein.

Die Welt ins Spiel bringen

Alles, was wir über die Welt bisher geschrieben haben, ist nur eine grobe Idee der Dinge. Nichts davon ist in Stein gemeißelt, es ist eher eine Art von allgemeinem Konzept. Wie genau eure Welt, in der ihr spielt, schließlich aussieht, ist ganz eurem gemeinsamen Erzählen überlassen. „Play to find out what happens“ – also zu spielen, um herauszufinden, was passiert, ist ein bekannter Grundsatz vieler Rollenspiele, die sich zu der Gruppe der Powered by the Apocalypse (PbtA) Spiele zählen. *Beauty in Chaos* gehört auch dazu, denn die Belonging outside Belonging Engine ist selbst von PbtA inspiriert. Hier haben aber nicht nur die Spielercharak-

tere ihre Rollenbücher, sondern auch verschiedene Elemente der Welt selbst. Wir nennen das Settingelemente (siehe Abschnitt im Kapitel *Das Spielmaterial*), weil sie zusammen das Setting, die Welt in der sich die Charaktere bewegen, ergeben können.

Alle 6 Settingelemente haben jeweils eigene Aspekte und auch Moves, für die allerdings keine Token nötig sind. Von den Aspekten wählt ihr je 2 aus, um für eure Welt festzulegen, was euch an den einzelnen Elementen wichtig ist, was euer Spiel vielleicht leiten oder inspirieren könnte – oder anders gesagt: welche Themen ihr gerne anspielen würdet. Auch hier lauern mögliche Konflikte, die ihr erkunden könnt. Die Moves sind gewissermaßen Ideen, um Szenen anstoßen zu können. Bringt sie ein und fragt: Was tust du? Was tut ihr?

Wenn es eine feste Spielleitung gibt, hat sie diese Blätter in der Hand, genauso wie die NSC oder auch sonst alles, was die Welt betrifft. Spielt ihr eine Runde, in der alle Mitspielenden auch die Welt und die NSC spielen, sollten die Bögen der Settingelemente allen zur Verfügung stehen.

Auf den Bögen findet ihr jeweils auch Anregungen um die Szene aufzubauen. Ideen, wann ein bestimmtes Settingelement ins Spiel gebracht werden kann oder wann es vielleicht wieder abgelegt werden sollte. Und die ein oder andere Inspirationsquelle dafür, was in einer Szene oder einem bestimmten Setting passieren könnte.



All das ist aber auch hier wieder nicht abschließend gemeint. Ihr könnt euch im Spiel auch darauf einigen, neue Aspekte einzuführen, die Moves abzuwandeln oder eigene einzubringen.

Oft ist mit dem Wechsel von einem Settingelement zum anderen auch ein Szenenwechsel verbunden oder eine Situation ändert sich dadurch grundlegend. Es kann eventuell etwas Zeit beanspruchen, die neue Situation aufzubauen oder in den Spielfluss zu integrieren. Lasst euch von kurzen Pausen zum Nachdenken nicht aus der Ruhe bringen und passt gegebenenfalls Dinge nochmal an, wenn es sich noch nicht stimmig anfühlt. Es kann manchmal sinnvoll sein, bewusst den Spielfluss etwas zu bremsen, um sich auf der Metaebene zu besprechen. Etwa wie sich die Szene oder Situation entwickeln könnte, welche Richtung ihr interessant finden würdet. Nutzt die Gelegenheit, um gemeinsam eine grobe Idee zu entwickeln, ehe ihr wieder in das Rollenspiel einsteigt und eure Charaktere handeln und sprechen lasst.



Das Spielmaterial

Die Rollenbücher

Übersicht

*Geflohene*r* – Du bist in der überwachten Welt aufgewachsen und hast sie erlebt. Bis du aus ihr geflohen bist oder von ihr verstoßen wurdest. Jetzt musst du dich im Chaos einleben und deinen Platz finden.

*Hacker*in* – Du bist Expert*in im Umgang mit Soft- und Hardware. Du kannst programmieren, kennst dich mit Cybersecurity aus und frickelst an nützlichen Geräten herum. Und du bewegst dich gekonnt in der analogen und digitalen Welt.

*Händler*in* – Du bist Teil des Marktes, der im Chaos entstanden ist. Tauschgeschäfte und Handel sind deine Leidenschaft und sichern dein Überleben. Beim Beschaffen von Waren und ihrem gewinnbringenden Verkauf hilft dir dein Erfindungsreichtum.

*Netzwerker*in* – Du hältst Netzwerke am Leben, technische und soziale. Deine Aufgabe ist Kommunikation (z.B. zu anderen Assemblies), die das Überleben deiner Assembly sichert; Chat, Radio, Brieftaube, alles ist möglich. Menschen kannst du gut einschätzen.

Scavenger – Du hast gelernt den alten Wert in Dingen zu erkennen: Schrott, der wieder aufbereitet und neu verwendet werden kann. Dein Körper ist robust und du bist geschickt. Deine Instinkte leiten dich an Orte, die keiner sonst erreicht.

Survival Nerd – Du hast auf die harte Tour gelernt allein zu überleben. Zu deinen Skills gehören survival Methoden, Taktik und Kampfsport. Wo dich dein Geschick nicht weiterbringt, ist es deine Stärke.

*Techdruid*in* – Du hast einen intuitiven Zugang zu Technologien und kannst dich direkt mit Energiequellen oder Geräten koppeln. Für dich gibt es keinen Unterschied zwischen analoger und virtueller Welt. Dein Körper ist sicht- oder unsichtbar modifiziert.

*Transhumanist*in* – Du hast wilde Visionen darüber, Transzendenz durch Technik zu erreichen. Du willst Technik neu denken, sodass alle von ihr profitieren und glaubst, mit Technik die Welt verbessern zu können, sogar selbst zu etwas Besserem zu werden.



Geflohene*r

Du bist in der überwachten Welt aufgewachsen und hast sie erlebt; bis du aus ihr geflohen bist oder von ihr verstoßen wurdest. Jetzt musst du dich im Chaos einleben und deinen Platz finden.

Name: Roman – Dummy – Robin – Jennifer – Mika – Noah – Gilgi – Orlando – Pixel – Rust – Eike – Cassirer

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): gesund und gut versorgt – ein verunsichertes Lächeln – sportlich und unerwartet kräftig – glatte und (noch) gut geschnittene Haare – Narben von der Flucht – unruhige Augen

Kleidungsstil (wähle 2): funktionale Kleidung, synthetische Stoffe – Einhornkostüm – Wanderstiefel, Shorts (viele Taschen) – ein Panamahut – Rucksack mit nützlichen Dingen aus der überwachten Welt – ungeeignete Kleidung für's Überleben im Chaos

Warum bist du ins Chaos geflohen?

- Ich ging als Spion*in der überwachten Welt ins Chaos und wechselte die Seite
- Der Algorithmus löste meine Firma auf
- Meine Identität als Aktivist*in des Chaos ist aufgefliegen, sodass ich fliehen musste
- Permanente Überwachung setzte mir zu

Deine Wissensgebiete (wähle 2):

- Überblick über Geldströme
- Orientierung und Überleben in der überwachten Welt
- Fallschirmspringen
- Neueste Entwicklungen der Technik in der überwachten Welt
- Informationsbeschaffung in der überwachten Welt
- Aktivist*innen des Chaos ausspionieren

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Die Kollegin in der überwachten Welt, mit der ich im Büro oft Kaffee trank
- Meine Beziehung, die ich zurück ließ

- Der Schleuser, der mir ins Chaos half
- Das Chaoswesen, das mir zuerst einen Unterschlupf anbot
- Die Affäre, die mich tröstet
- Der Scavenger, der mich vor einer Bande von Wegelagerern/wilden Tieren rettete

Honey Pot: Wenn dich ein Wesen nach Wissen aus der überwachten Welt fragt, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

- Zugeben eine Antwort nicht zu wissen
- Als ehemalige*r Spion*in offenbaren
- Vom Chaos emotional überfordert sein
- Die Kraft für etwas fehlt

Normale Moves:

- Gemeinschaftsdienst für die Assembly
- Bei Fragen zur überwachten Welt helfen
- Etwas aus deiner Vergangenheit erzählen
- Jemandem helfen, ohne Gegenleistung
- Etwas über das Chaos lernen

Starke Moves (Token ausgeben):

- Die Assembly vor einer Gefahr aus der überwachten Welt beschützen
- Über dich hinaus wachsen und zeigen, was du im Chaos bereits gelernt hast
- Ein Problem mit Kraft oder Geschick lösen
- Einen sicheren Weg zwischen dem Chaos und der überwachten Welt finden
- Eine Person kennen, die bei einem Problem helfen kann
- Ein Wesen überzeugen, dir zu helfen

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Warum misstraust du mir, seit ich in der Assembly bin?
- Womit konnte ich dich beeindrucken?

Hacker*in

Du bist Expert*in im Umgang mit Soft- und Hardware. Du kannst programmieren, kennst dich mit Cybersecurity aus und frickelst an nützlichen Geräten herum. Und du bewegst dich gekonnt in der analogen und digitalen Welt.

Name: Cipher – Binary – Echo – Nyx – Zero-Day – Absturz – Elli – Doe – Maze – Cyder – Morpheus – Fox

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): blass – sonnengebräunt – abgekaute Fingernägel – Augenringe – müde und trotzdem wach – bunte und/oder lange Haare

Kleidungsstil (wähle 2): casual und unauffällig – obligatorischer schwarzer Hoodie – zerrissene Shirts mit Serienmotiven o.ä. – Springerstiefel und abgeschnittene Handschuhe – kleine technische Gadgets mit Sensoren etc. – Latexkleidung – Sonnenbrille gegen die Realität

Was ist dein Status als Hacker*in?

- Mein Pseudonym, das ich in der überwachten Welt nutze, wurde enttarnt
- Ich werde wegen der Sabotage einer Fabrikanlage gesucht
- Bisher noch ein unbeschriebenes Blatt
- Aktivist*in gegen den Algorithmus

Deine Dienstleistungen (wähle 2):

- IDs für die überwachte Welt herstellen
- Firewalls umgehen, in Systeme eindringen
- Drohnen bauen für verschiedene Zwecke
- Alte Technik reparieren/aufwerten
- Programme schreiben
- Nachrichten abfangen, entschlüsseln

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Der Hacker einer anderen Assembly, der mich als einziger wirklich versteht
- Der Spion, der mich eigentlich ausliefern soll, es aber nicht tun will
- Die kleine von mir programmierte KI

- Die Auftraggeberin, die mir Prestige verschafft
- Der ehemalige Liebhaber, dessen digitale Identität ich gehackt habe
- Der Schrotthändler, der mir exotische Hardware liefert

Honey Pot: Wenn ein Wesen eine meiner Dienstleistungen in Anspruch nimmt, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

- Zugeben, die Lösung nicht zu kennen
- Eine Platine oder Code nicht verstehen
- Bei einer Dienstleistung einen Fehler begehen
- Nicht die richtigen Tools parat haben

Normale Moves:

- In ein Standard-System hacken
- Einfache Reparatur durchführen
- Um elektronische Bauteile oder wichtige Software feilschen
- Drohne in normaler Situation steuern

Starke Moves (Token ausgeben):

- Eine digitale Bedrohung rechtzeitig entdecken und andere warnen können
- Den Mist debuggen, den jemand anderes programmiert hat
- Eine starke Firewall der überwachten Welt oder einer Firma durchbrechen
- Eine wichtige Nachricht entschlüsseln
- Eine dringend benötigte ID fälschen
- Das richtige Gerät zur Hand haben

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Wo habe ich dich schon erfolgreich eingeschläust?
- Welche Nachrichten habe ich schon für dich entschlüsselt?

Händler*in

Du bist Teil des Marktes, der im Chaos entstanden ist. Tauschgeschäfte und Handel sind deine Leidenschaft und sichern dein Überleben. Beim Beschaffen von Waren und ihrem gewinnbringenden Verkauf hilft dir dein Erfindungsreichtum.

Name: Mimi – Desi – Thalos – Isolde –
Diamant – Sucher – Shiny – Tristan – Saga
– Elster – Nepo – Hide

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): gewinnendes Lächeln
– saubere und gepflegte Hände – in Haa-
re eingeflochtene Perlen, Glöckchen u.ä. –
verschiedenfarbige Augen – von der Ver-
gangenheit gezeichnet – wohl genährt

Kleidungstil (wähle 2): ordentliche, sau-
bere Kleidung – behangen mit Accessoires
und Waren – weite Kleidung, die Waren und
Waffen verbirgt – Gürtel mit Tools, um Wa-
ren zu prüfen (Feinwaage u.ä.) – bunt und
auffällig – breitkrepiger Hut gegen Sonne

Was für einen Laden führst du?

- Trödeladen und diverser DIY-Kram
- Späti, bei dem bis morgens Party ist
- Apotheke, die mehr als Medizin verkauft
- Tech-Schuppen mit kuriosen Geräten und Artefakten der Vergangenheit

Deine Talente (wähle 2):

- Mit Wesen feilschen
- Die richtigen Worte zur richtigen Zeit finden – andere überreden oder überzeugen
- Kleine Schönheitsreparaturen machen
- Schätze erkennen, über die andere hinwegsehen
- Wissen, wen du fragen musst, um an rare Waren zu kommen
- Auf dem Schwarzmarkt und den Hinterhöfen gefallener Städte zurecht finden

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Dealer, dem ich meine Seele verkaufte
- Scavenger, der weiß wo die wahren Schätze liegen

- Hackerin, die mehr für mich tut, als mit Geld zu bezahlen
- Händler in der überwachten Welt, der mir rausgeschmuggelte Waren liefert
- Außenseiter, bei dem ich überschüssige Waren lagern darf
- Das Wesen, das von einer meiner Waren abhängig ist

Honey Pot: Wenn ein Wesen rare Schätze bei dir kaufen will, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

- Unaufmerksam oder abgelenkt sein
- Zugeben, etwas nicht besorgen zu können
- Ein einflussreiches Wesen verärgern
- Beim Handeln scheitern

Normale Moves:

- Den Wert eines Gegenstandes kennen
- Erfolgreich feilschen
- Die gesuchte Ware beschaffen
- Wissen wer gute Infos hat

Starke Moves (Token ausgeben):

- Einen Kontakt von früher kennen, der für dieses Problem die richtige Person wäre
- Von einem Wesen einen Gegenstand erhalten, der schwer zu beschaffen ist
- Beim Feilschen den Gewinn verdoppeln
- Jemand gefährlichen überzeugen, dich und deine Gruppe in Ruhe zu lassen
- Gewinn eine neue verbündete Person
- Lautlos gefährlichen Situationen entfliehen

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Was hast du von mir gekauft, das für dich von großer Bedeutung ist?
- Welchen Gefallen schulde ich dir, weil du mir neulich helfen konntest?

Netzwerker*in

Du hältst Netzwerke am Leben, technische und soziale. Deine Aufgabe ist Kommunikation (z.B. zu anderen Assemblies), die das Überleben deiner Assembly sichert; Chat, Radio, Brieftaube, alles ist möglich. Menschen kannst du gut einschätzen.

Name: Ari – Nova – Cosmos – Thekla – Blue – Connect – River – low-key – Lotus – Rio – Window – Motte

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): blass und mit Augenringen – sonnengebräunt – fahl und eingefallen – müde mit einem Schimmer von Aufputzmitteln – vertrauens-würdige Ausstrahlung – blondierte Haare mit bunten Strähnen

Kleidungsstil (wähle 2): praktische robuste Kleidung mit Taschen für Werkzeuge – Kapuzenpullover und ausgetretene Sneaker – Shirts mit 31i7är3n Sprüchen – immer Kopfhörer auf – Gürtel mit Mateflaschenhalter und DECT – Selbst gebaute Badges mit LEDs

Was ist deine wichtigste Aufgabe?

- Kontakt zu anderen Assemblies im Chaos
- Soziale Vermittlerrolle meiner Assembly
- Pflege der Kommunikationsmittel
- Recherche von fast vergessenem Wissen

Deine herausragenden Fähigkeiten (wähle 2):

- Recherche und Wissen beschaffen
- Überreden und Überzeugen
- Mechanische Reparaturen
- Menschenkenntnis und Empathie
- Mein Inneres vor anderen verbergen
- Streitigkeiten beilegen

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Netzwerker*in einer anderen Assembly
- Die Psychologin, die mich ausbildete
- Eine Mittelsperson in der überwachten Welt, die mir Informationen gibt

- Das Recherchenetzwerk, das wichtige Anleitungen liefern kann
- Der ehemalige Liebhaber, dem ich zu manipulativ war
- Der Händler, der mir Schmerzmittel aus der überwachten Welt besorgt

Honey Pot: Wenn ein Wesen dich um Wissen aus deinem Netzwerk bittet, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

- In der (Online-) Bibliothek nichts finden
- Versagen, jemanden zu überzeugen
- Zugeben, eine Antwort nicht zu kennen
- Verbindung zu einer anderer Assembly schädigen

Normale Moves:

- Erfolgreich etwas recherchieren
- Eine einfache mechanische Reparatur durchführen
- Die Emotionen anderer wahrnehmen
- Ein Poker-Face aufsetzen

Starke Moves (Token ausgeben):

- Ein Wesen von deinem Plan überzeugen
- Die eigenen Absichten in einer Stresssituation erfolgreich verbergen
- Den Gemütszustand einer Person einschätzen und geschickt ausnutzen
- Etwas in einer Bibliothek der überwachten Welt herausfinden
- Neue Assembly in dein Netzwerk holen
- Den besten Ausweg aus einer bedrohlichen Situation finden

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Was habe ich über dich erfahren, das niemand wissen sollte?
- Von welchem meiner Netzwerke hast du schonmal profitiert?

Scavenger

Du hast gelernt den alten Wert in Dingen zu erkennen: Schrott, der wieder aufbereitet und neu verwendet werden kann. Dein Körper ist robust und du bist geschickt. Deine Instinkte leiten dich an Orte, die keiner sonst erreicht.

Name: Wind – Seek – Jasmine – Onaara – Killan – Scar – Fivel – Unrast – Octavia – Butler – Sense – Rost

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): wettergegerbte Haut – zerknitterte Hände – tauber, abstehender Finger – Narben im Gesicht – helle Augen, die gut im Dunkeln sehen – drahtig

Kleidungsstil (wähle 2): Ledermantel – Sicherheitsschuhe und Hose mit vielen Taschen – Rucksack mit nützlichen Tools und Taschen – ausgebleichte aber noch robuste Wanderkleidung – Fliegerbrille mit eingebautem Entfernungsmesser – Cappy und Tarn-Kleidung

Was ist dein bevorzugtes Plündergebiet?

- Aufgegebener Vorort in Assembly-Nähe
- Alter Schrottplatz, in dem sich antike Geräte und Technologien verbergen
- Frachtcontainer eines alten (Flug)Hafens
- Verlassenes Industriegebiet neben einer Stadt der überwachten Welt

Dein Instinkt und Können (wähle 2):

- Wissen, wo richtige Schätze liegen
- Auch ins kleinste Loch kriechen können
- Zugänge frei sprengen, wenn sonst kein Weg rein existiert
- Dich auf leisen Sohlen bewegen
- Nie die Orientierung verlieren und immer wissen, wo es nach Hause geht
- Spüren, wenn du beobachtet wirst

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Die Kartographin, die meine Pläne ins Reine bringt
- Der Schrotthändler, der bei gutem Angebot Tauschgeschäfte macht

- Der Spurenleser, der mich manchmal zu entlegenen Orten führt
- Der Alte, dem ich alles erzählen kann
- Der Jungspund, den ich ausbilde
- Das Wesen, für das ich alles stehen und liegen lasse

Honey Pot: Wenn ein Wesen dich bittet etwas aus deinem Plündergebiet zu besorgen, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

- Die Orientierung verlieren
- Beim Schleichen entdeckt werden
- Eine Schwäche zeigen und damit die Gruppe in Gefahr bringen
- Sich bei einer dämlichen Aktion verletzen

Normale Moves:

- Wissen wo etwas Gesuchtes zu finden ist
- Sicher durch ein bekanntes Gebiet gehen
- Zugang in ein verfallenes Gebäude finden
- Den Wert von etwas richtig einschätzen

Starke Moves (Token ausgeben):

- Zusätzlich etwas finden, das sich gut zu Geld machen lässt
- Alleine aus einer Gefahrensituation hinausschleichen
- Mit perfektem Timing die Gruppe in Sicherheit bringen
- Mit Erster Hilfe ein anderes Wesen retten
- Ein sicheres Versteck finden
- Schaden unerwartet gut wegstecken

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Was habe ich dir letztens beschafft, von dem niemand sonst wissen soll?
- Wovor konnte ich dich in Sicherheit bringen?

Survival Nerd

Du hast auf die harte Tour gelernt allein zu überleben. Zu deinen Skills gehören survival Methoden, Taktik und Kampfsport. Wo dich dein Geschick nicht weiterbringt, bringt dich deine Stärke weiter.

Name: Slate – Alder – Waldon – Summer
– Moss – Thorn – Ronja – Narr – Chat –
Feder – Doc – Hunter

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): sonnengegerbte Haut
– raue Hände – kurze oder eingeflochtene
Haare – ein entschlossenes Gesicht – Nar-
ben am Körper, die Geschichten erzählen –
drahtiger und muskulöser Körperbau

Kleidungsstil (wähle 2): wetterfest und
praktisch – eine gelbe Regenjacke – Wes-
te mit Taschen, Wanderstiefel – wetterfeste
Tasche mit notwendigem Equipment für
die Wildnis – immer ein Messer griffbereit
tragen – Cap mit Sonnenschutz im Nacken

Was ist Teil deiner Vergangenheit?

- Ich habe Jahrelang allein in der Wildnis überlebt
- Wurde wegen einer Schlägerei aus einer anderen Assembly verbannt
- Auf der Flucht aus der überwachten Welt wurde ich von meiner Familie getrennt
- Eine Person, an der ich mich Rächen will

Deine größten Expertisen (wähle 2):

- Medizinische Versorgung improvisieren
- Kampfsportprofi
- Umgang mit Schuss- und Wurfaffen
- Spuren lesen und verfolgen
- Nahrungs- und Wasserbeschaffung in der Wildnis
- Natürliche Hindernisse überwinden

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Ein vermisstes Familienmitglied, das ich schon lange suche

- Die Einsiedlerin in der Wildnis, der ich mein Überleben verdanke
- Der Polizist, der mich einfach ziehen ließ
- Der Geliebte, der mir zeigte, dass ich lernen kann, zu vertrauen
- Das Kind, das meiner Stärke nacheifert
- Das Wesen, das mir einen großen Gefallen schuldet

Honey Pot: Wenn dich ein Wesen bittet, mit in die Wildnis zu kommen, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

- Zugeben eine Antwort nicht zu wissen
- Die Versorgung einer Wunde misslingt
- Kontrolle über Emotionen verlieren
- Die Schlechtwetterfront übersehen haben

Normale Moves:

- Eine Wunde versorgen
- Die Orientierung nicht verlieren
- Dich und die Gruppe in der Wildnis mit Überlebensnotwendigem versorgen
- Das Wetter richtig einschätzen

Starke Moves (Token ausgeben):

- Eine gefährliche Situation in der Wildnis rechtzeitig erkennen
- Auf die Schnelle eine Falle konstruieren
- Körperlich überlegenen Feind besiegen
- Eine schwere Verletzung behandeln
- Einem Angriff geschickt ausweichen
- Einen sicheren Unterschlupf finden, wenn eine plötzliche Gefahr auftaucht

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Welche Wunde habe ich dir versorgt, als wir alleine in der Wildnis waren?
- Warum hast du anfangs Abstand von mir genommen?

Techdruid*in

Du hast einen intuitiven Zugang zu Technologien und kannst dich direkt mit Energiequellen oder Geräten koppeln. Für dich gibt es keinen Unterschied zwischen analoger und virtueller Welt. Dein Körper ist sicht- oder unsichtbar modifiziert.

Name: Amor – Harri – Cryptic – Kindness
– Crave – Chill – Swan – Hollow – Geek –
Nano – Psyche – Kitty

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): Augen schimmern lila
- kurzgeschorene Haare – verschiedene mit
Chrom überzogene Prothesen – freundliche,
aufgeschlossene Außenwirkung – neugierige
Augen – tattowiert und/oder gepierced

Kleidungsstil (wähle 2): wild zusammenge-
stellte bunte Kleidung - dunkle Handschu-
he - Kleidung mit leuchtendem EL-Wire -
Sonnenbrille und große Kopfhörer – Kat-
zenohren - wilde Sammlung an Buttons am
Jacket

**Was ist deine Schnittstelle zu Technolo-
gie?**

- Nanotechnologie
- Eingebaute Buchse, um per Kabel zu ver-
binden
- Synthetisches Körperteil als Multitool
- Elektromagnetische Übertragung

Deine Programme (wähle 2):

- Fluss von Energiequellen sehen
- Wärmesignaturen optisch wahrnehmen
- Interaktionen zwischen Biologie und
Technik fühlen können
- Mit Nanotechnologie heilen können
- Geistige Effekte erkennen, die von Im-
plantaten hervorgerufen werden
- Nachtsicht

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Eine KI, die sich in meinen Neuronen
eingenistet hat
- Hackerin, die mit mir an neuen Technolo-
gien arbeitet

- Fremde, die wegen mir heimlich unsere
Assembly besucht
- Liebhaber, dessen Körper ich modifizierte
- Geflohener, dessen Implantate ich regel-
mäßig warte
- Das Wesen, das meine Talente erkannte,
als alle glaubten ich sei verrückt

Honey Pot: Wenn dich ein Wesen bittet,
dass du bei einem persönlichen Problem
hilfst, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

- Orientierunglos im virtuellen Raum sein
- In fremdem System entdeckt werden
- Bei Verbindung mit einem Gerät oder
System Schaden erleiden
- Aus Versehen einen Kurzschluss erzeu-
gen

Normale Moves:

- Fehlerhafte Technik diagnostizieren
- Rückwirkungen von Technik auf die geis-
tige Gesundheit erkennen
- Dich mit Technik verbinden
- Bodymodification bei anderen einsetzen

Starke Moves (Token ausgeben):

- Technik mit Gedanken manipulieren
- Durch Technik entstandenen geistigen
Schaden heilen
- Den kleinsten Fehler in einem komplexen
System finden
- Unentdeckt einen Fehler in einem kom-
plexen System herbeiführen
- Mit Nanobots ein Problem lösen
- Eine Vorahnung haben

**Wähle eine Frage an die Person links von
dir:**

- Welche Modifikation habe ich dir ver-
passt?
- Was an mir ist dir unheimlich?

*Transhumanist*in*

Du hast wilde Visionen darüber, Transzendenz durch Technik zu erreichen. Du willst Technik neu denken, sodass alle von ihr profitieren und glaubst, mit Technik die Welt verbessern zu können, sogar selbst zu etwas Besserem zu werden.

Name: Ophira – Drake – Willow – Lyander – Sheperd – Feli – Dream – Nietzsche – Avatar – Mattis – Poet – Eins

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): durchdringende Augen – gertenschlank – erhabene Körperhaltung – ausgezehrt – sanfter Gesichtsausdruck – immer gut frisiert

Kleidungsstil (wähle 2): enge Kleidung, synthetische Stoffe – Gewänder, weich und fließend – Schmuckstücke, die deine Vision repräsentieren – Bodypainting – Kleidung, die kunstvoll immer wieder geflickt wurde – barfuß

Welche Technologie beflügelt deine transhumanistische Vision?

- Gentechnik, um uns makellos zu machen
- Virtual Reality, um uns mit neuen Erfahrungen neu definieren zu können
- Nachhaltigkeit mit regenerativer Technik
- Eine KI, die richtig trainiert wird

Deine psychologischen Begabungen (wähle 2):

- Stimmung von Personen verbessern
- Menschen von dir überzeugen
- Schwächen von Menschen erkennen
- Wesen überreden, etwas für dich zu tun
- Rat für das Leben in meiner Assembly spenden
- Ein Verlangen des Gegenübers erkennen

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Der Fanatiker, der meine Visionen unbeachtet in die Tat umsetzen will
- Das Wesen, das meine Visionen kritisiert
- Das Familienmitglied, dem ich alles anvertrauen kann

- Die Hackerin, die meine Visionen mit mir umsetzen will
- Der alte Transhumanist, der mich ausbildete
- Der Geflohene, der mir Geheimnisse seiner Vergangenheit anvertraute

Honey Pot: Wenn ein Wesen bei dir Rat in Bezug auf das Leben im Chaos oder der Assembly sucht, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

- Zugeben, eine Antwort nicht zu wissen
- Für einen Moment vom Glauben abfallen
- In einer Argumentation unterliegen
- Zeige dich verletzlich

Normale Moves:

- Einen Vortrag über deine Visionen halten
- Ein Wesen fragen, wie es sich fühlt
- In Konfliktsituationen das Wort ergreifen
- Einem Wesen Rat oder Trost anbieten

Starke Moves (Token ausgeben):

- Es schaffen, andere von deinem Lösungsweg zu überzeugen
- Die negativen Absichten einer anderen Person durchkreuzen
- Durch charismatische Ausstrahlung Zugang zu etwas erhalten
- Ein Wesen von deiner Vision überzeugen
- Lösung für einen (sozialen) Konflikt finden
- Die tieferen Zusammenhänge von etwas erkennen und anderen darlegen

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Welchen Plan von dir habe ich schon zunichte gemacht?
- Wann hast du einen Moment meiner Zweifel miterlebt?

Der Assembly-Bogen

Gestaltet gemeinsam eure Assembly. Sie ist der Lebensmittelpunkt eurer Gemeinschaft. Macht euch Notizen oder zeichnet sogar eine Karte der Assembly, vielleicht auf einem extra Blatt.

Merkmale der Assembly (wählt 3-5):

Zelte – Van Life – Urban Gardening –
Marktplatz – Seed Exchange – Lötstationen – Silos – verlassener Tempel – CERT (Critical Emergency Response Team) – aufgegebenen Flughafen – Wracks (Flugzeuge, Schiffe, Autos, Computer) – Fabrikgebäude – Ruinen – ein altes Einkaufszentrum – Sammlung verbotener Bücher – Katzenohren – Späti – blinkende LEDs – verlassener Supermarkt – Mate-Lager – Sporthalle – abgelegenes Naturschutzgebiet – ein Club – der Himmel – große Gemeinschaftsküche – Schrotthalde – Solarpunk – Bällebad – Chaospost – LOC (Logistic Operation Center) – mehr Operation Center – bunte Schilder zur (Des)Orientierung – wehende Flaggen – kuriose Fortbewegungsmittel (fahrende Sessel etc.) – verrückte Kunstinstallationen

Konflikte in der Assembly (wählt 3-5):

Demokratie vs Anarchie – Transhumanismus als Heilversprechen – eine verfeindete Assembly – Überwachung – Ablehnung von Technik – Aktivismus gegen die überwachte Welt – Intersektionalität – KI als Lösung aller Probleme – Nachhaltigkeit – Fake News – Kaptitalismus – Sozialismus – Clubkultur – Rückkehr-Wunsch in die überwachte Welt – Nahrungsmittelverteilung – Abschaffung aller Gender – Yoga Cult – Stromversorgung – Verschwörungstheorien – Abschottung von allem – Vielfalt, Inklusion – Bodymodification – Drogen – Religion – Selbstbestimmung – Gatekeeping – Reizüberflutung

Platz für Notizen oder eine kleine Karte der Assembly:

Die Settingelemente

Übersicht

Algorithmus agiert – Er optimiert seine Welt nach Effizienz und Funktionalität – die Bedürfnisse der Menschen spielen keine Rolle mehr. Und die Überwachten laufen durch diese Strukturen, wie durch eine Ameisenfarm, als Ressource für Wachstum.

Netzwerke pflegen – Im Chaos ist der Zusammenhalt wichtig, um gemeinsam zu überleben. Assemblies können grundverschieden sein, es haben sich verschiedene Expertisen herausgebildet aber auch Konflikte, dennoch arbeiten sie zusammen.

Technologiewelten betreten – Die meisten benutzen Technik nur, doch völlig einsteigen in diese neuen Welten können nur wenige. Und sie müssen sich dabei gut überlegen, wie tief und lange sie einsteigen, ohne sich oder ihr geistiges Wohl zu gefährden.

Überwachte Welt – Die überwachte Welt ist für die einen eine Welt der Sicherheit, der Karriere, der Möglichkeiten. Für die anderen ist sie ein Ort der gnadenlosen Überwachung, der Verfolgung; ein Ort an dem sie nicht sein möchten, außer es wird notwendig.

Utopia erschaffen – Eure Assembly trifft sich, um gemeinsam an der Utopie zu arbeiten. Ihr entwickelt eine Vorstellung von dem, wo ihr seid und wohin ihr gehen möchtet. Was macht eure Welt aus? Und was davon würdet ihr gerne wie ändern?

Wachsendes Chaos – Das Leben im Chaos bedeutet Freiheit. Aber es kann auch eine Freiheit mit vielen Kompromissen sein. Und äußere Einflüsse machen es immer wieder nötig auf sie zu reagieren – oder ihnen im besten Fall zuvor zu kommen.



Algorithmus agiert

Irgendwann hat der Algorithmus die Geschicke übernommen und die Überwachten haben alle Macht abgetreten. Anfangs unbemerkt und dann war es schlicht zu spät. Jetzt leben sie in ihren Städten und Siedlungen und erfüllen alles, was der Algorithmus ihnen abverlangt. Niemand weiß mehr wann es begann und wohin es noch führen wird. Irgendwann, langsam und Stück für Stück, baute der Algorithmus seine Fähigkeiten aus, übernahm mehr und mehr Strukturen und wurde zu einem unaufhaltsamen Prozess. Er optimiert seine Welt nach Effizienz und Funktionalität – die Bedürfnisse der Menschen spielen nur noch eine untergeordnete Rolle. Und die Überwachten laufen durch diese Strukturen, wie durch eine Ameisenfarm, als lebendige Materie und Ressource für Wachstum. Wer stört, wird entfernt.

Aspekte (wähle 2): Leben erhalten durch größere Opfer – Gleichschaltung aller Bewohnenden – Ausbeutung – Überwachung – der Mensch als Nutztier – Illusion vom perfekten Leben – Nahrungsrationen – Alarmsysteme bei schädlichem Verhalten – goldener Käfig – Klassengesellschaft – Prämien-system – technologisierte Reproduktion – Androiden mit Bewusstsein – Klimaregulierung – Verteidigungssysteme

Die Szene setzen: Greif die Stimmung der aktuellen Szene auf und bring den Algorithmus als Thema oder Akteur ins Spiel ein, zum Beispiel durch einen NSC oder eine eintreffende Nachricht. Stell Fragen, um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Move oder eine eigene Idee ein und frag die anderen:

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- Blade Runner
- Matrix
- HAL aus 2001

Spielen wenn:

- ... eine neue Wendung in die Erzählung eingebracht werden soll
- ... eine Herausforderung oder Bedrohung von außen auftreten soll
- ... ihr den Algorithmus eurer Welt näher erkunden möchtet
- ... ein Wesen versucht sich in Systeme des Algorithmus/der Regierung zu hacken

Ablegen wenn:

- ... die Szene abgeschlossen ist
- ... ein anderes Settingelement die Szene fortsetzen könnte

Moves:

- Eine Siedlung, eine Assembly oder Landwirtschaftsfläche soll für eine neue oder bessere Anlage zerstört werden
- Eine Siedlung, Stadt oder eine Fabrik wird vom Algorithmus abgestoßen
- Neue Gesetze werden angekündigt oder treten in Kraft
- Der Algorithmus tut etwas Unerwartetes, das nicht zu seinen bisherigen Handlungen passt

Netzwerke pflegen

Außerhalb der überwachten Welt ist der Zusammenhalt wichtig, um gemeinsam zu überleben. Das gilt für die Gemeinschaft innerhalb eurer Assembly, als auch die Verbindung zu weiteren Assemblies. Nicht jede Assembly ist auf die gleiche Weise aufgestellt, es haben sich verschiedene Expertisen herausgebildet aber auch Konflikte. Der Modus der Kommunikation zwischen verschiedenen Assemblies kann sich völlig unterscheiden und dennoch arbeiten sie gemeinsam an einer größeren Utopie gegen den Algorithmus. Das Netzwerk pflegen, heißt überleben.

Aspekte (wähle 2): altmodische Nachrichtenübermittlung – Streit um Ressourcen – Handel um Wissen – politische Verstrickungen – Hilfsbereitschaft – Sabotage – instabile Stromversorgung – Verschlüsselung – klapprige Technik – gemeinsame Stromquelle – eingebaute Abhörtechnik – Abhängigkeit von ... – befristete Kommunikationszeit

Die Szene setzen: Beschreibe die Situation (Arbeitsplatz, involviertes Kommunikationsgerät, Geräusche oder ähnliches) und stell Fragen zu Personen oder der Assembly, die Kontakt aufnehmen, um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Move oder eine eigene Idee ein und frag die anderen:

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- ? (vielleicht fällt euch was eigenes ein, von dem ihr euch inspirieren lassen könnt, eure Welt weiter auszugestalten)

Spielen wenn:

- ... der Kontakt mit einer anderen Assembly eine Rolle spielen soll
- ... ein Tauschgeschäft mit einer anderen Assembly nötig wird (Dienstleistung, Ressourcen)
- ... Informationen benötigt werden, die eine andere Assembly haben könnte
- ... etwas passiert, von dem alle im Chaos wissen sollten

Ablegen wenn:

- ... die Szene abgeschlossen ist
- ... das Gespräch beendet wird/der Kontakt abreißt

Moves:

- Eine andere Assembly bittet um Hilfe (Überwachte Welt dringt ein, Ressourcen gehen aus, Geräte fehlen, etc.)
- Die Konflikte in eurer Assembly bedrohen den Kontakt zu einer anderen Assembly
- Eine Gruppe aus einer anderen Assembly möchte wegen wachsender Konflikte in eure Assembly übersiedeln
- Die Informationen aus dem Netzwerk erfordern einen hohen Preis
- Im Netzwerk kursiert das Gerücht, dass eine Assembly (vielleicht eure) von den Überwachten um jeden Preis aufgelöst werden soll

Technologiewelten betreten

Technik gilt vielen als etwas Externes, nicht als Teil des Körpers. Doch das ist nur noch bedingt wahr in einer Welt, in der die Technologien das Leben immer mehr bestimmen, sie uns näher sind als die Natur. In einer Welt, in der die Grenzen zwischen Technik und Mensch immer mehr verschwimmen. Technik ist Wärme, ist Energie, ist Spüren, ist Reisen, ist Sein. Die meisten benutzen die Technologien, doch völlig eins werden mit ihr können nur wenige. Und wenn sie es tun, dann erreichen sie einen trügerischen, meditativen Zustand – der nur zu schnell ihr geistiges Wohl gefährden kann.

Aspekte (wähle 2): Geräte, die den Dienst verweigern – häufige Kurzschlüsse – das (alte) Wissen – Elektronen, die dich jagen – unvorhersehbare Quantensprünge – gut gesicherte Systeme und Firewalls – das Netzwerk, dessen Datenströme dich mitreißen – angreifende Nanobots – eine KI, die die Kontrolle übernimmt – die Weiten des Netzes – den Ausstieg nicht mehr finden – Dopaminrausch – Fake News

Die Szene setzen: Beschreibe die (virtuelle) Umgebung (Farben, Geräusche, Aussehen der Geräte, Gefühle, die es auslösen könnte) und stell Fragen, um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Move oder eine eigene Idee ein und frag die anderen:

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- Hackers
- Star Trek (Borg, Seven of Nine)
- Ghost in the Shell
- Cyberpunk: Edgerunners
- Shadowrun

Spielen wenn:

- ... ein Wesen sich mit Technik koppelt
- ... Systeme gehackt oder verteidigt werden sollen
- ... eine/die Virtual Reality oder Augmented Reality betreten/benutzt wird
- ... plötzlich ein wichtiges System ver-rückt spielt

Ablegen wenn:

- ... die Person oder Gruppe sich wieder ausklinkt, die Technik sie/alle wieder freigibt
- ... die Szene abgehandelt ist

Moves:

- Nanobots geraten außer Kontrolle
- Die Firewall greift deinen Kopf an, du wirst vom Datenstrom mitgerissen
- Das gehackte System löst Alarm aus
- Die Firewall der Assembly meldet Eindringlinge
- Die Grenzen zwischen Realität und Virtualität verschwimmen, je länger das Wesen eingeklinkt bleibt

Überwachte Welt

Die überwachte Welt ist für die einen eine Welt der Sicherheit, der Karriere, der Möglichkeiten. Für die anderen ist sie ein Ort der grenzenlosen Überwachung, der Verfolgung; ein Ort an dem man nicht sein möchte, außer man muss. Die überwachte Welt sagt von sich selbst, sie täte niemandem etwas zu Leide – wenn man sich den Regeln entsprechend verhalte. Doch diese Mähr gilt zumindest im Chaos als widerlegt. Kein Schritt scheint sicher, denn niemand kann wissen, welche Informationen in den Speichern der Regierung liegen.

Aspekte (wähle 2): überfordernd und laut – Maschinen, die sich durch Straßenschluchten fressen – Fenster, die im Sonnenlicht wie Augen blitzen – kein Entkommen – überall Kameraaugen – geschützte Verstecke des Chaos – geheime Zeichen – die Angst, entdeckt zu werden – geordnetes Leben in der Matrix der Macht – Kanalisationen, überschwemmt mit Ratten – automatische Gesichtserkennung – Beamte der Überwachung – Denunzianten, die sich Belohnungen versprechen – sterile Umgebung – Keine Armut – Hochglanzleben

Die Szene setzen: Beschreibe die Umgebung (Gebäude, Gerüche, Geräusche, Gefühle, die sie auslösen könnte) und stell Fragen, um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Move oder eine eigene Idee ein und frag die anderen:

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- 1984
- THX 1138
- Minority Report
- Matrix

Spielen wenn:

- ... Wesen aus dem Chaos die überwachte Welt betreten
- ... jemand aus der überwachten Welt das Chaos betritt
- ... sich ein Wesen zurück erinnert, wie es in der überwachten Welt war
- ... Nachrichten aus der überwachten Welt abgefangen werden

Ablegen wenn:

- ... die überwachte Welt wieder verlassen wird
- ... die Szene abgeschlossen ist

Moves:

- Polizist*in oder Spion*in verfolgt die Gruppe
- Eine ernste Gefahr zeichnet sich ab
- Eure Assembly oder jemand aus eurer Assembly wird per Fahndung gesucht
- Eine Person aus einem früheren Leben sucht jemanden bewusst heim
- Ein Wesen zieht durch eine unvorsichtige Aktion die Aufmerksamkeit auf sich
- Ein Wesen hat einen ungültigen oder keinen Ausweis
- Es muss dringend etwas (Ressource, Medizin, Bauteil) beschafft werden

Utopia erschaffen

Gemeinsam an Ideen, Zielen und Plänen arbeiten. Ihr findet euch am Lagerfeuer zusammen, in der Kaffeeküche oder an der Tschunkbar eures Vertrauens. Und ihr entwickelt eine Vorstellung von dem, wo ihr seid und wohin ihr gehen möchtet. Was macht eure Welt aus? Und was davon würdet ihr gerne wie ändern?

Aspekte (wähle 2): regelmäßige Treffen – Clubraum – Hoffnung trifft auf Skeptiker – Gemeinschaft stärken – Wissensaustausch – Skill sharing – Neid – Aktivismus leben – Think tank – Social engineering – Capture the Flag – Whistleblower – Ethik vs Handlungsdruck – Elitendenken – Do It Yourself – Philosophie – verbotene Bücher – Emotionalität

Die Szene setzen: Bring die Szene zum Beispiel mit dem Hinweis ein, dass es Zeit für das monatliche Treffen ist oder ähnliches. Beschreibe die Situation, zum Beispiel den Treffpunkte in der Assembly (am Lagerfeuer, in der Gemeinschaftsküche, in einem Hinterzimmer etc.) und stell Fragen, um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Move oder eine eigene Idee ein und frag die anderen:

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- Chaos Communication Congress/Camp
- Repair Cafés
- Hack- und Makespaces

Spielen wenn:

- ... ihr der Dystopie etwas entgegen setzen wollt
- ... einen Moment der Hoffnung zusammen erleben möchtet
- ... etwas kaputt geht, das ihr gemeinsam reparieren könnt
- ... ein Problem aufgetreten ist, das erfordert, dass alle bei der Lösung helfen

Ablegen wenn:

- ... die Szene abgeschlossen ist
- ... ihr der Assembly etwas neues hinzugefügt habt (Wissen, Geräte, Apps)

Moves:

- Lightning Talks abhalten: Wesen aus der Assembly vermitteln anderen in 5 Minuten, womit sie sich gerade beschäftigen
- Frickelabende: Gemeinsam werden Apps oder neue Geräte entworfen/gebaut, die das Leben in der Assembly (oder darüber hinaus) beeinflussen können
- Diskussion: was kann der überwachten Welt entgegen gehalten werden, wenn sie ins Chaos vordringt
- Aktivismus: ein Wesen will eine Aktion planen, um den Alltag in der überwachten Welt/den Algorithmus zu stören

Wachsendes Chaos

Das Leben im Chaos bedeutet Freiheit. Aber es kann auch eine Freiheit mit vielen Kompromissen sein. Die gemeinsame Utopie muss immer wieder neu verhandelt und gedacht werden. Und äußere Einflüsse machen es immer wieder nötig auf sie zu reagieren – oder ihnen im besten Fall zuvor zu kommen. Im Chaos leben vielfältige Assemblies und Wesen, solche die auf Technologien setzen, solche, die zurück zur Natur wollen und alle Abstufungen dazwischen. Die Ideen vom Freisein sind vielfältig und teilweise stehen sie im Konflikt zueinander.

Aspekte (wähle 2): bunt und laut – Ressourcenverteilung – häufige Einbrüche in der Stromversorgung – Alarmsysteme gegen Eindringlinge – keine Hierarchien – Fremden gegenüber unaufgeschlossen – allen Wesen offen gegenüber – Tauschhandel – Schwarzmarkt – ungeschriebene Gesetze – Flyer und Sticker – Ironie als Stilmittel – Hilfsbereitschaft – Funknetzwerke

Die Szene setzen: Beschreib die aktuelle Situation (Gerüche, Farben, Chaoswesen, Eindrücke), greif den Alltag in der Assembly auf und stell Fragen, um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Move oder eine eigene Idee ein und frag die anderen:

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- Hackerethik
- Cult of the dead Cow
- The 100

Spielen wenn:

- ... ihr Kontakt zu einer anderen Assembly aufnehmt
- ... eine Szene innerhalb der Assembly wichtig wird
- ... Wesen einer anderen Assembly auftauchen oder ihr eine besucht
- ... die Assembly von Wetter oder Naturphänomenen heimgesucht wird

Ablegen wenn:

- ... die Szene sich abgeschlossen anfühlt
- ... die Gruppe etwas außerhalb der Assembly unternimmt
- ... aus der Szene etwas entsteht, das ein anderes Settingelement verlangt

Moves:

- Ein Konfliktthema der Assembly kocht hoch
- Eine Schlüsselbeziehung eines Wesens wird plötzlich relevant/braucht Hilfe
- Ein Fremder erscheint am Tor der Assembly
- Ein plötzliches Unwetter zieht auf und könnte der Assembly gefährlich werden
- Ein Blitzschlag zerstört wichtige technische Infrastruktur
- Eine Gruppe bedroht die Assembly und will unentbehrliche/s Material/Ressourcen erpressen



Anhang

Online Spielmaterial

Ihr hättet gerne das Spielmaterial nochmal einzeln? Am besten vielleicht auch noch ein paar Bilder und Token, um eure Sessions an einem virtuellen Spieltisch abzuhalten? Dann haben wir etwas für euch. Schaut mal auf unserer Seite vorbei: <https://beauty-in-chaos.de>

Dort findet ihr folgende Inhalte:

- *Beauty in Chaos. Ein utopisches Erzählrollenspiel* (PDF) – Version im Volltext
- *Beauty in Chaos. Das Spielmaterial* (PDF) – Eine knappe Zusammenfassung aller relevanten Infos, die Rollenbücher, der Assembly-Bogen und die Settingelemente
- *Beauty in Chaos. VTT Material* (Zip-File) – Eine kleine Zusammenstellung aus einem Hintergrundbild, Token und den Safety Cards, um euren virtuellen Tisch zu beleben

Weitere Ideen zu Spielinhalten

An dieser Stelle würden wir gerne weitere Materialien für vielseitige Spielinhalte bereit stellen. Zum Beispiel in Form von Zufallstabellen zu bestimmten Themen. Diese Dinge sind bisher allerdings lose Ideen oder befinden sich noch in Arbeit. Deswegen möchten wir an dieser Stelle nur einen kleinen Ausblick geben, was euch noch erwarten könnte:

Abenteuergenerator

Ein Abenteuergenerator, der euch schöne Prompts liefert, mit denen ihr anhand von verschiedenen Stichpunkten schnell die Outline für ein zusammenhängendes Abenteuer gestalten könnt, um das als Gerüst für eure Spielrunden zu nutzen.

Einschneidende Ereignisse

Eine Liste mit einschneidenden Ereignissen, auf die ihr zurückgreifen könnt, wenn ihr das Gefühl habt, dass das Spiel ins Stocken geraten könnte oder wenn ihr einfach nur so ein bisschen Schwung und Drama einstreuen wollt. Entweder sucht ihr etwas passendes heraus oder lasst den Zufall entscheiden.

Nicht-Spieler-Charaktere

Nicht-Spieler-Charaktere, die mit einigen Merkmalen und Hintergrundinfos versehen wurden, um sie direkt in eure Erzählung zu holen – falls euch gerade mal auf die schnelle nichts einfällt, oder ihr auch hier ein bisschen mehr Zufall (oder auch Chaos) ins Spiel einfließen lassen möchtet. Wir haben hier vier Beispielcharaktere, wie das später aussehen könnte.

NSC – Wesen des Chaos

Name – River

Gender & Pronomen: weiblich, sie/ihr
Herkunft: in überwachter Welt geboren
Rolle/Beruf: Netzwerkerin
Aussehen: vertrauens-würdige Ausstrahlung – blondierte Haare, bunte Strähnen
Kleidungsstil: Gürtel mit Mateflaschenhalter und DECT – selbst gebaute Badges mit LEDs
Talente: Recherche von fast vergessenem Wissen – Streitigkeiten beilegen – Mechanische Reparaturen
Schlüsselbeziehungen: Milton, Kontaktperson in der überwachten Welt – Sara, Netzwerkerin befreundeter Assembly
Antrieb: Möchte Menschen helfen aus der überwachten Welt zu fliehen

Name – Unrast

Gender & Pronomen: nicht-binär, they/them
Herkunft: im Chaos geboren
Rolle/Beruf: Scavenger
Aussehen: zerfurchte Hände – klein und drahtig
Kleidungsstil: Sicherheitsschuhe und Hose mit vielen Taschen – Fliegerbrille mit eingebautem Entfernungsmesser
Talente: Orientierung in unwegsamem Gelände – Gefahreninstinkt was Situationen und Menschen angeht – Heimlichkeit
Schlüsselbeziehungen: Ave, eine gut vernetzte Schrotthändlerin – Bill, jüngerer Bruder, der auf Medikamente angewiesen ist
Antrieb: Will für Bill da sein und für seine Gesundheit sorgen

NSC – Personen der überwachten Welt

Name – Karen

Gender & Pronomen: weiblich, sie/ihr
Herkunft: in überwachter Welt geboren
Rolle/Beruf: Beamtin in einer Behörde
Aussehen: freundlicher Gesichtsausdruck – kurze dunkle Haare
Kleidungsstil: trägt einen Anzug – Umhängetasche mit netzfähigen Geräten
Talente: Spurensuche in den Datenbanken des Algorithmus – Menschen manipulieren – Spionage gegen das Chaos
Schlüsselbeziehungen: Orlando, ihr Sohn im Teenageralter – Verena, ihre Schwester, die als vermisst gilt
Antrieb: Verhindern, dass ihr Sohn mit dem Chaos in Kontakt kommt; herausfinden, was ihre Schwester angestellt hat

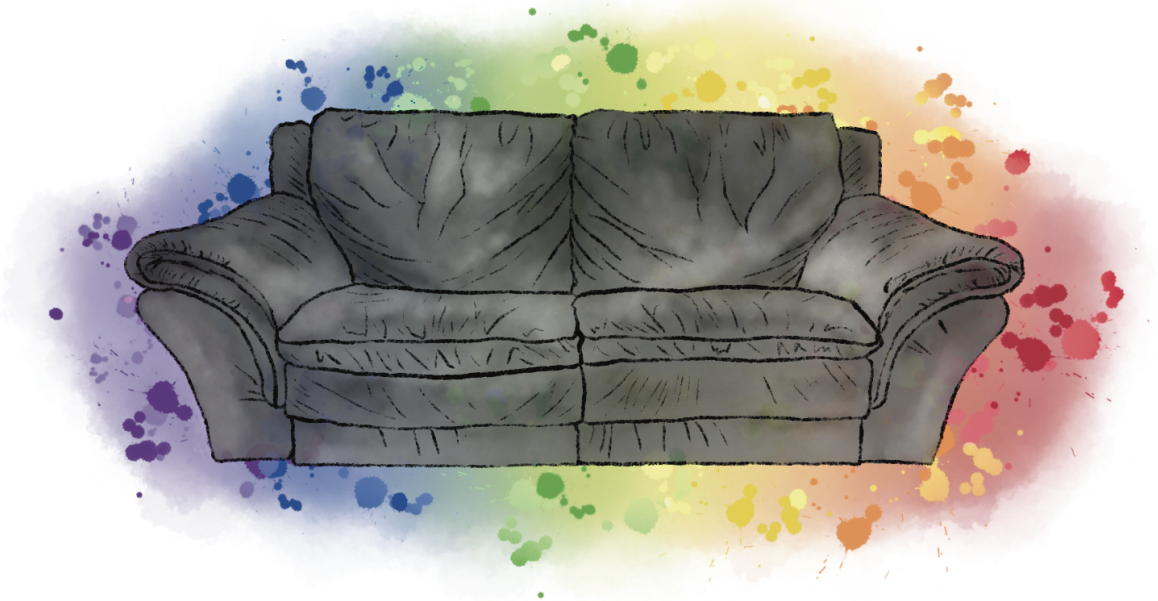
Name – Noah (oder Pixel)

Gender & Pronomen: männlich, er/ihn
Herkunft: in überwachter Welt geboren
Rolle/Beruf: Hacker/Aktivist des Chaos
Aussehen: blass und übernächtigt – unauffällige Aussenwirkung
Kleidungsstil: funktionale Kleidung, synthetische Stoffe – Rucksack mit nützlichen Dingen
Talente: Identitäten fälschen – Sicherheitssysteme ausschalten – digitale Spuren verwischen
Schlüsselbeziehungen: Anonyme Kontaktperson, bringt Menschen ins Chaos – Mr. Cook, Besitzer eines Ramen-Imbiss, bei dem sich Aktivist*innen treffen
Antrieb: Nicht mit ansehen müssen, wie auch noch das letzte bisschen freier Wille vor die Hunde geht

Orte für Assemblies

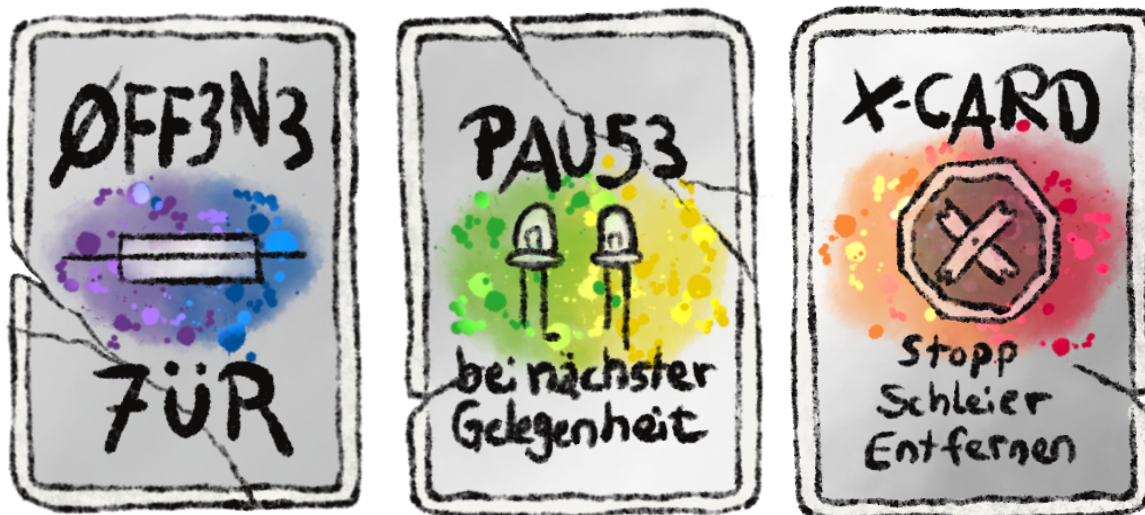
Beispiele für Orte, an denen eine Assembly entstehen oder entstanden sein könnte. Wählt die Art eurer Assembly oder lasst auch hier den Zufall entscheiden:

- besetztes Haus in der überwachten Welt
- Hackspace in einer großen oder kleinen Stadt
- Kongresszentrum (verlassen oder ihr habt es gebucht)
- verstecktes oder besetztes Waldstück
- Campground
- gemietetes Schloss
- Uni, an der eure Freunde studieren
- alter Bauernhof mitten im Nirgendwo
- altes Industriegebiet
- vergessene, unterirdische Bunkeranlage



Vorlagen: Sicherheitstools

Safety Cards



Lines & Veils

Tragt hier Stichpunkte ein, die eure Gruppe gemeinsam festlegt:

Lines – Themen, die eine Grenze darstellen und nicht in der Runde auftauchen sollen.

Veils – Themen, die in Ordnung sind, aber lieber nur angedeutet angespielt werden sollen.

Glossar

Dieses Glossar befindet sich noch im Aufbau und wird in späteren Versionen sicher umfangreicher sein, meldet uns gerne Begriffe, die ihr gerne im Glossar finden würdet.

Assembly – Ein Ort, den die Wesen des Chaos als eine Gemeinschaft bewohnen und wo sie alles aufbauen, um ihre Freiheit gewährleisten zu können. Kann unterschiedlichste Formen annehmen, sei es eine Zeltstadt im Chaos, eine Wohnung oder verlassene Fabrik in der überwachten Welt etc. Wichtig ist, dass es der Ort ist, der der Lebensmittelpunkt eurer Gemeinschaft ist.

Chaos – Das, was die Wesen des Chaos gemeinsam schaffen, um ihre Utopie zu entwickeln und zu realisieren.

DECT – Digital Enhanced Cordless Telecommunications. Ein Standard für schnurlose Telekommunikation über Funk.

Session Zero – Eine Sitzung oder eine Einheit, in der wichtige Aspekte des gemeinsamen Spielens miteinander besprochen werden.

Transhumanismus – Ist eine philosophische Denkrichtung, die die Grenzen menschlicher Möglichkeiten, sei es Intellekt oder Körper, durch den Einsatz technologischer Verfahren erweitern will. Transhumanist*innen glauben beispielsweise daran, dass Menschen ihre sterblichen Körper ablegen und ihren unsterblichen Geist in Technologie ‚hochladen‘ können.

Überwachte – Menschen, die in den Städten leben und vom Algorithmus gelenkt und getrieben werden.

Virtueller Spieltisch/Virtual Table Top/VTT – Eine Webanwendung, die alle Mitspielenden aufrufen können, die sozusagen einen gemeinsamen Tisch bereit stellt, sodass allen gleichzeitig Bilder, Handouts, Token etc. gezeigt werden können. In der Regel sind auch Würfelsimulatoren integriert und viele weitere Funktionen, die das gemeinsame Online-Spielen erleichtern können.

Wesen, Wesen des Chaos – Menschen, die im Chaos Leben, vom Chaos angezogen werden und aus dem System der überwachten Welt ausgestiegen sind oder aussteigen wollen.

X-Card – Eine Karte, die tatsächlich oder ‚verbal‘ gezogen werden kann, um zu signalisieren, dass die Spielinhalte angepasst werden müssen, damit sich alle am Tisch weiterhin wohl fühlen mit der Situation.

Lizenzhinweise

Beauty in Chaos

Beauty in Chaos ist unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0** veröffentlicht.

BY: Wir möchten als Autorinnen genannt werden, insbesondere damit auch unsere Verbindung zu den Werken, auf denen wir aufgebaut haben, erhalten bleibt. Ohne *Belonging outside Belonging* und *Powered by the Apocalypse* gäbe es dieses Regelwerk nicht.

SA: Die Weiterverbreitung von Adaptionen, Remixe, Modifikationen ist gestattet, wenn sie zu den gleichen Bedingungen der Lizenz CC BY-SA 4.0 stattfindet.

Belonging outside Belonging

Dieses Spiel basiert auf der Spiele-Engine *Belonging outside Belonging* von Avery Alder. Für einen detaillierten Einblick in die Spielmechanik empfehlen wir *Dream Askew/Dream Apart* zu lesen, publiziert durch Buried Without Ceremony. Es erscheint etwa im März 2025 auch auf deutsch bei Plotbunny Games.

Powered by the Apocalypse

Dieses Rollenspiel ist, genauso wie andere *Belonging outside Belonging* Spiele ebenso inspiriert von *Apocalypse World* by Meguey & Vincent Baker und zählt damit auch zu den *Powered by the Apocalypse* Rollenspielen.

X-Card

Die erste *X-Card* wurde von John Stavropoulos veröffentlicht, **CC BY-SA 3.0**

<http://tinyurl.com/x-card-rpg>



Quellen und Informationen

Rollenspielsysteme, die zu Beauty in Chaos geführt haben

What does belonging outside belonging mean? – <https://buriedwithoutceremony.com/belonging>

Dream Askew – <https://buriedwithoutceremony.com/dream-askew>

Dream Apart – <https://buriedwithoutceremony.com/dream-apart>

Powered by the Apocalypse – <https://lumpley.games/2023/11/22/what-is-pbta/>

Sicherheitstools

Safety Tools for Tabletop RPGs. How do safety tools work? – <https://www.dramadice.com/gm-tips/safety-tools-for-tabletop-rpgs/>

TTRPG Safety Toolkit – <https://drive.google.com/drive/folders/114jRmhZBpdqkAlhmveis0nmW73qkAZCj>

Safety Tools. A guide to using Safety Tools at your game table – <https://goldenlassogames.com/pages/safety-tools>

Karte zu Sicherheitstechniken im GRT-Paket – <https://pnpnews.de/karte-zu-sicherheitstechniken-im-grt-paket/>

Plus 1 auf Podcast, Folge 11: Rollenspiel und Gruppenvertrag – <https://www.plus1aufpodcast.de/folge-11-rollenspiel-und-gruppenvertrag/>

Das Chaos

Hackerethik – <https://www.ccc.de/de/hackerethik>

All Creatures Welcome. A utopian documentary about the digital age by Sandra Trostel – https://sandratrostel.de/portfolio_page/all-creatures-welcome/

Video and audio material distributed by the Chaos Computer Club – <https://media.ccc.de/>

