

---

# **Solarpunk 2050**

***Release beta***

**Thorsten Sick**

**21.04.2022**



---

## Contents:

---

<b>1</b>	<b>Teaser</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Genesis</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Die Solarpunk Welt</b>	<b>7</b>
3.1	Regierung . . . . .	7
3.2	Konzerne . . . . .	8
3.3	Wirtschaft . . . . .	8
3.4	Religion . . . . .	10
3.5	Architektur . . . . .	10
3.6	Mobilität . . . . .	11
3.7	Recht und Gesetz . . . . .	11
3.8	Cyberware . . . . .	12
3.9	Wildnis . . . . .	12
3.10	Wakanda . . . . .	13
3.11	Mutierte Tiere . . . . .	13
<b>4</b>	<b>Gruppen</b>	<b>15</b>
4.1	Weitere Gruppen . . . . .	15
<b>5</b>	<b>Solarpunks</b>	<b>17</b>
5.1	Steckbrief . . . . .	17
5.2	Politik . . . . .	18
5.3	Meritokratie . . . . .	19
5.4	Bildung . . . . .	20
5.5	Beziehungen . . . . .	20
5.6	Die Walz . . . . .	20
5.7	Solar Nomaden . . . . .	21
5.8	Furries . . . . .	21
<b>6</b>	<b>Norms</b>	<b>23</b>
6.1	Steckbrief . . . . .	23
6.2	Bildung . . . . .	24
6.3	Konflikte: Tödliche Ennui . . . . .	25
6.4	Arbeit und Bildung . . . . .	25
<b>7</b>	<b>Die Verlorenen</b>	<b>27</b>

7.1	Steckbrief . . . . .	27
7.2	Beziehungen . . . . .	28
7.3	Das Geheimnis der Verlorenen . . . . .	28
<b>8</b>	<b>Solarpunk Technologie Almanach 2020</b>	<b>29</b>
<b>9</b>	<b>Verlorenen Technologie Almanach 2050</b>	<b>35</b>
<b>10</b>	<b>Norms Technologie</b>	<b>37</b>
10.1	Heilung . . . . .	37
<b>11</b>	<b>Menschen und Communities</b>	<b>39</b>
11.1	Bruno's und Rita's vollmechanisierte grüne Oase . . . . .	39
11.2	Nomadenschule . . . . .	41
11.3	Hier Gibt's Alles Platz . . . . .	42
11.4	Community „FH Fichten Hain“ im Schwarzwald bei Furtwangen . . . . .	43
11.5	Waterworld . . . . .	44
11.6	Überlingen - Stadt der Wunder . . . . .	44
<b>12</b>	<b>Regeln</b>	<b>45</b>
12.1	Spezielle Aspekte . . . . .	45
12.2	Aufbau der Siedlung . . . . .	46
12.3	Fertigkeiten . . . . .	46
<b>13</b>	<b>Namen</b>	<b>49</b>
13.1	Norms . . . . .	49
13.2	Verlorene . . . . .	49
13.3	Solarpunks . . . . .	49
<b>14</b>	<b>Bitte mit dem Lesen aufhören</b>	<b>51</b>
<b>15</b>	<b>Das Bodensee Abenteuer</b>	<b>53</b>
<b>16</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>55</b>
16.1	90er Theme Park . . . . .	55
16.2	Containern . . . . .	55
16.3	Krimi Dinner . . . . .	55
16.4	Change my KI . . . . .	56
16.5	Sauerteig . . . . .	56
16.6	Glücksmission . . . . .	57
16.7	Goldgräber . . . . .	57
16.8	Supraleitung . . . . .	57
16.9	Anonymous . . . . .	58
16.10	Dungeon Crawl . . . . .	58
16.11	Versunkener Autohändler . . . . .	58
16.12	Sammelsurium . . . . .	59
<b>17</b>	<b>Konzept und Überlegungen</b>	<b>61</b>
17.1	Das Solarpunk Manifest . . . . .	61
17.2	Chobani Werber Filmchen . . . . .	62
17.3	Weltenbau . . . . .	62
17.4	Verschiebung Action zu Dilemmata . . . . .	62
17.5	Robin's Laws of Good Game Mastering . . . . .	62
17.6	FAQ . . . . .	63
<b>18</b>	<b>Lizenz</b>	<b>65</b>

# KAPITEL 1

## Teaser

Ein FATE Setting - Es ist das Jahr 2050. Die Solarpunks haben die Menschheit gerettet. Und obwohl jetzt alles gut sein könnte ... ist es das nicht.

Die *Solarpunks* leben ihre hyper progressive Technik Utopie während die *Normalen* meinen, dass man mit der Rettung der Welt doch schon genug erreicht hat und man jetzt endlich mal die neuesten Serien fertig schauen könnte - die KI hat sie immerhin als persönliche Empfehlung markiert. Und die *Verlorenen* wollen zurück in das 1990 wie es nie existierte. Gerne auch mit Gewalt.

Die Arbeit der Solarpunks ist also noch nicht beendet. Und da sind sie froh darüber.

### Solartalk

Also Leute. Lötkolben auspacken. Wir brauchen eine neue autonome Solarfarm für die Erweiterung der Community. Wir haben 10 Laserschweissgeräte. Passt perfekt - so gibt es keinen Streit. Dann können die Kinder die Solarmodule aufständern. Wer sichert diesmal den Perimeter mit den Drohnen ? Gestern hat jemand Dieselmotoren im Wald gehört.

### Solartalk

- Drohnenpilot: Leute, sehe keine Verlorenen, aber wir haben ein Problem
- Benjamin: Geht es den Kindern gut ?
- Drohnenpilot: Ja. Keines verletzt. 10 mit Laserschweissgeräten, 5 mit ihren Kinder-Exoskeletten beim Aufbau der Solarmodule. Aber denen geht es **zu** gut.
- Benjamin: ?
- Drohnenpilot: Von oben sehen die Module aus wie ein riesen Penis. Time to Penis von 5 Stunden ist eine Leistung. Aber ich bin für Hausarrest
- Benjamin: Dafür würde ich keinen geben. Als ich jung war hatte ich eine Phase, da habe ich mit Eddings auch so Zeug auf Bushaltestellen gemalt

- Drohnenpilot: Aber man sieht den aus dem All !!!
- Benjamin: ... Heute abend auf der Community Sitzung. Wir müssen reden...

#### **Normtalk**

- Tscharli: Habe etwas in einem Untergrundforum gefunden. Für die Episode 5 Staffel 6 von Woodland Village soll man sich den Mykonos inc Rot wein, die Mykonos inc Oliven (schwarz) und die Mykonos inc Feta kaufen. Warum stand da nicht.
- Mischell: Habe ich auch gelesen. Leider nicht gemacht.
- Kewin: Habe ich auch gesehen. Warum hätte ich das machen sollen ? Habe die Folge verpasst.
- Tscharli: Das war so genial !!! So super ! Also die Gang in der Folge hat zwischen 1:45 und 2:15 da am Tisch in dieser feinen Kneipe gesessen und genau dasselbe gegessen ! Ich habe mich gefühlt als wäre ich dabei !
- Mischell: Habe ich dann auch gesehen. Werde das immer bereuen, nicht auf das Untergrundforum gehört zu haben.

#### **Verlorenentalk**

- Brutus: Laut unseren Spähern feiern die Solarpunks gerade ihre neue verrückte Sache: Einen riesen Solar-Penis. Solange die Spinner abgelenkt sind, überfallen wir die Norm-Stadt
- Achilles: Ihren Was ?
- Brutus: Der Plan: Motorrad Phalanx auf dem Marktplatz. Artillerie an der Stadtgrenze. Flankieren vom Grün-tor Park her und von der Eisdiele.
- Achilles: Die Leute an der Dosenartillerie sind übrigens wieder nüchtern
- Brutus: Gut.
- Brutus: Dann holen wir mit den Trucks die wichtigsten BBDs raus und sind innerhalb von ner Stunde weg. Bis dahin kommt dann die Polizei aus der nächsten Stadt ungefähr an.
- Achilles: Wie viel Bier, Bohnen und Diesel bekommen wir denn innerhalb von ner Stunde in den Laster ?

Das Gespräch wird von einem Probeschuss der Dosenartillerie unterbrochen, der im Zelt einschlägt. Keine Verletz-ten.

#### **Normtalk**

- Vorgesetzter: Hauptkommissar Dehnis ? Die Verlorenen greifen gerade die Stadt an. Ihre Truppen haben den Befehl sich zurück zu ziehen, um die Verlorenen nicht weiter zu provozieren
- Hauptkommissar Dehnis: Verstanden.
- Vorgesetzter: Sind die Lagerhäuser ausreichend mit Diesel, Bier und Bohnen ausgestattet ?
- Hauptkommissar Dehnis: Ja
- Vorgesetzter: Gut, dann dürfte das ja bald rum sein. Verstärkung ist übrigens unterwegs. Trifft in 1-2 Stunden ein.

- Vorgesetzter: Und sorgen Sie dafür, dass die Solarpunks nicht eingreifen. Notfalls einkreisen, abriegeln. Die werden wieder die Stadt retten wollen. Ich will heute keine Überstunden machen müssen.

### Solartalk

- Bernd: Leute, kurze Party pause. Die Stadt wird von Verlorenen angegriffen. Wir werden sie retten müssen. Die Polizei hat die Straßen abgeriegelt. Also preschen wir mit den E-Bikes durch den Wald.
- Bernd: Das Engelsystem wird gerade aktualisiert. Jedy, das mit will, weist sich einem der fünf Teams zu. Details sind im Engelsystem.
- Bernd: Die Verlorenen sind hinter BBDs her. Neben dem Schutz der Menschen und der Stadt sorgen wir dafür, dass der Diesel Tanker nicht aus der Stadt kommt.
- Bernd: Der Tanker darf auf keinen Fall ausbrennen. Das letzte Mal haben wir danach 2 Jahre CO2 kompensiert. Und aus diesem Grund ist Team fünf das Gefahrenstoff-Team. Da können sich nur Leute mit der nötigen Ausbildung anmelden. Dieses Team bleibt immer beim Tanker. Ausrüstung nicht vergessen !
- Bernd: So. Die Aufgaben-Tickets sind online. Jedy nimmt sich bis zu drei Tickets mit taktischen Zielen und los geht es.
- Bernd: Der Rest feiert weiter. Wir sind in maximal drei Stunden zurück.





## KAPITEL 2

---

### Genesis

---

Es ist das Jahr 2050. Die letzten Jahrzehnte waren ein wilder Ritt. Als man erst feststellte, dass man mehrere Katastrophen parallel managen muss und die einfachste Lösung ist, die gesamte Gesellschaft umzubauen, hiess es: Do or die trying.

Man hat es geschafft.

Insbesondere dank der Solarpunk Communities. Solarpunks sind Menschen die mit extremen out-of-the-box Denken und Technologisch/Ökologischem Bewusstsein eine Revolution angestoßen haben. In ihren Communities - fast schon abgeschlossene Experimentierlabors - waren sie Experimentatoren und Versuchskaninchen gleichzeitig. Und die breite Gesellschaft schaute neugierig, fasziniert und hoffend zu und integrierte die Erfolgreichsten Ansätze bei sich.

Dadurch ist die breite Gesellschaft 2050 CO2 Neutral, gerechter, friedlicher und offener.

Die Solarpunks haben die Welt gerettet - und können dennoch nicht aufhören der Brutkasten für epochale Umbrüche und Fehler zu sein.

Einige wenige Menschen wurden durch die Veränderungen in eine Trotz Reaktion getrieben. Sie sehnen sich die gute alte Zeit des Diesel zurück. Ein illusorisches 1990 das es so nie gab. Die sogenannten Verlorenen haben sich selbst an den Rand der Gesellschaft gestellt und zelebrieren fast schon die Verletzungen die die böse Welt ihnen zufügt.



---

## Die Solarpunk Welt

---

Solarpunk spielt im Jahr 2050. Die Welt hat sich positiv entwickelt und mehrere Gesellschaften leben mehr oder weniger glücklich darin. Die Entwicklung dahin war aber hart. Die Klimakatastrophe forderte mit Unwettern und Missernten viele Tote. Manche Landstriche sind weiterhin isoliert oder aufgegeben.

Die Menschheit hat aber daraus gelernt. Der Co2 Ausstoß wurde auf 0 gedrückt. Und die Technologie der Zukunft formte eine neue Gesellschaft.

Die Menschen leben in modernen und grün durch wucherten Großstädten. KI Algorithmen sorgen für die Optimierung mit dem Ziel höchstmöglicher Lebensqualität. Und so entstehen Lebensentwürfe, denen die meisten Menschen sehr gerne folgen. Aber nicht alle. Denn einige wollen sich nicht von einer KI ein schönes Leben entwerfen lassen. Sie packen selbst an. Die Solarpunks.

Diese Solarpunks haben sich seit ca. 2025 kleinen Communities selbst organisiert. Dort haben sie mittels Kreativität und Wagemut (manche sagen Wahnsinn) neue Formen des Zusammenlebens und der Technologie ergründet um Menschheitsprobleme zu lösen. Als der Druck der Katastrophen auf die restliche Gesellschaft zunahm, hat diese schnell die Technologie adaptiert und es tatsächlich geschafft bis 2040 CO2 neutral zu werden. Die Solarpunks haben die Menschheit gerettet. Die Menschheit war dankbar, glücklich und wollte ab jetzt wieder in Ruhe gelassen werden. Doch nichts kann die Solarpunks von weiteren Experimenten und Innovationen abhalten. Und so leben sie weiter in chaotisch-kreativen Communities und es gibt steigende Spannungen mit den sogenannten Normalen.

Sehr selten sie diese Spannungen gewalttätig. Und doch sind viele Solarpunk Communities bewaffnet. Aber eher um sich gegen die Verlorenen verteidigen zu können. Leute die dem irren Mythos nachhängen, im Jahr 1990 war alles besser und man möge bitte jetzt die Gesellschaft mit Gewalt dorthin zurückbomben.

### 3.1 Regierung

In Deutschland haben sowohl Bundesregierung und Landesregierung durch mangelnde Effektivität beim Katastrophenmanagement viel Vertrauen verloren. Sie existieren weiter und sind in einer Art Zombie Zustand. Sie arbeiten weiter nach ihren alten Mustern. Sind dadurch aber eher erratisch und oft im Weg.

Anders dagegen die lokalen Behörden. Diese haben oft und durch den direkten Kontakt mit Betroffenen Bürgern besonders nachhaltig geholfen, wenn Not am Mann war. Viele Städte sind in den letzten Jahrzehnten gestärkt aus den

Prüfungen hervorgegangen. Einige wenige, bei denen die lokale Regierung zum Moment der Entscheidung versagte ... nicht so.

Die EU hat wiederum eine gute Figur gemacht. Mittels gezielten Förderungen hat sie den Städten ermöglicht, helfend einzugreifen und sich den neuen Gegebenheiten anzupassen. Spezialisierte EU Katastrophenteams haben geholfen, wo es brannte (manchmal sogar wörtlich). Dank deren Beliebtheit haben sie sogar eigene Fernsehserien und sind zu Recht als Helden angesehen.

## 3.2 Konzerne

Im Jahr 2050 arbeiten die meisten Normalen für einen Konzern. Diese klassische Struktur des Alltagslebens wurde von den meisten Gesellschaft-KIs als Lebensqualität fördernd bestimmt. Doch vieles hat sich auch verändert.

Konzerne wurden als Künstliche Personen definiert. Damit gelten erweiterte Gesetze und es gibt eine mögliche Todesstrafe für Konzerne. Wird ein Konzern als schädlich und un-kontrollierbar identifiziert, wird er abgewickelt und zerstört. Dabei bleiben (bewusst) kleine Reste wie Anlagen und Gelände übrig, die dann versteigert werden. Der Erlös geht an die lokalen Gemeinden. Das wichtigste Ziel ist: der Konzern entsteht nicht wieder neu.

Dieser Zwang (und auch Publicity Kosten für allzu offensichtliches Fehlverhalten) sorgt dafür, dass viele Konzerne nach den neuen Regeln der Gesellschaft von 2050 spielen. Manche aber simulieren nur diese Kooperation. Insbesondere die alten sind verknöchert und für sie ist es einfacher eine Fassade aufrecht zu erhalten als sich anzupassen. Diese sind dann aber besonders paranoid. Denn es kann vorkommen, dass eine kleine Gruppe von Aktivisten einen Konzern durch Spionage und durchstechen der gewonnenen Infos an die Presse zu Fall bringt. Manchmal steckt auch die Konkurrenz dahinter.

([https://media.ccc.de/v/34c3-9270-dude\\_you\\_broke\\_the\\_future](https://media.ccc.de/v/34c3-9270-dude_you_broke_the_future))

In diesem Fall wird der Konzern abgewickelt und die Assets versteigert:

- Die lokale Behörde versteigert Güter, Ressourcen und Gebäude
- Teilnahme berechtigt ist jede Gruppe und Person. Außer Bestandteile des alten Konzerns
- Man muß ein Projektvorschlag vorlegen, der hauptsächlich nach dem Kriterium bewertet wird „Wie nutzt er der lokalen Community“
- Die Gruppen die bis hierher im Ausscheidungskampf Erfolg hatten müssen dann darlegen, warum sie die Fähigkeiten haben, ihren Vorschlag auch umzusetzen. Am besten akzeptiert werden existierende Projekte
- Der Gewinner erhält die Ressource und muss diese aber in einem festgelegten Zeitrahmen wie geplant nutzen. Scheitert die Gruppe, kommt die nächste zum Zug.

Trotz allen Neuerungen in der Konzernkultur scheinen einige Gewerkschaften sich für weniger Arbeit einzusetzen. Seit einigen Jahren ist die 20 Stundenwoche ein heißes Streitthema (die meisten Arbeiter sind aber noch bei der 25 Stunden Woche).

Große Konzerne können für die interne Sicherheit eigene Security haben („Konzerntruppen“). Da die staatliche Executive der Norms oft nicht ausreichend ausgestattet ist für richtige Probleme, übernehmen dann die Konzerntruppen. Der Staat ist mit dem Arrangement oft recht zufrieden.

## 3.3 Wirtschaft

Das Ökonomische System ist weiterhin der Kapitalismus. Aber dank den beiden Haupt-Kriterien für die Gesellschaft (Ökologie und Lebensqualität) ist er neu ausgestaltet. Grenzenloses Wachstum ist nicht möglich. Recycling und CO2 Neutralität sind Kernkriterien. Arbeit ist Teil der Lebensqualität für die Norms.

Daraus ergeben sich folgende Prioritäten:

- Qualität statt Quantität
- Leihen/Mieten statt besitzen. Viele Produkte nutzen Flatrates, wenn möglich. (Im Jahr 2020 gibt es diese Verschiebung bei Musik/Filmen als Streaming Dienste)
- Sharing is Caring (Gruppen haben Maschinen und Expertise für einen Projekt Typ. Sie werden dann gezielt angefragt).
- Konzerne setzen noch auf Patente. Communities eher auf Reputation durch Teilen der Informationen und Pläne. Das kann zu Wettrennen führen (Abenteuer !) oder zu Sabotage/Spionage
- Zwischen Communities ist eher der Austausch als finanzielles Kapital interessant
- Die EU steuert sehr viele Projekte über CO2 Preis. Das Geld eintreiben funktioniert prima bei CO2 Emittenten (manche versuchen zu betrügen, sorgt aber für die baldige Firmen-Todesstrafe). Andererseits kann man auch zuverlässig Geld verdienen durch CCS Technologien (Verkohlen von Bio Müll, dass dann als Terra Preta verbuddeln. O.Ä.)

Der **Euro** ist weiterhin Währung. Für den Handel zwischen den Gruppen ist der relevant.

### 3.3.1 Rohstoff Punkte

Rohstoff Punkte (aka RPs, Stoffis, Rohs, ... anhand des Spitznamens erkennt man das Alter des Sprechers) sind eine weltweit verpflichtende Zweitwährung für den Austausch physischer Güter. Im Prinzip ist das ein **\*\*zentrales Pfandsystem für alles\***.

- Jedes physische Objekt kostet beim Handel zusätzlich Rohstoff Punkte
- **Diese werden durch die Typen und Mengen der Materialien bestimmt, aus denen das Objekt besteht**
  - Beispiel: Pickup Truck: 1,5 Tonnen Stahl + 5 kg seltene Materialien (Gold, ...) = 5023 RPs
- Jedem Menschen werden von der EU (oder dem lokalen Äquivalent) eine bestimmte Menge RPs gutgeschrieben
- **Durch Recycling an zertifizierten Stellen kann man RPs „zurückgewinnen“**
  - Das können Flaschen sein, zerschossene Pickup Trucks, Fabriken die keiner mehr will, ein alter Güterzug - gefunden in einem Katastrophengebiet...
- Mit RPs darf man nicht handeln (sie also gegen Euro an andere verkaufen)
- **RPs werden in einem Online Bankkonto gespeichert: In fünf Blockchains**
  - Eine bei der EU (oder ähnlicher Institution anderer Erdteile)
  - Eine beim Land (Deutschland)
  - Eine beim Bundesland
  - Eine bei der Stadt
  - Eine bei der Community (Solarpunk, ...)

Die fünf Blockchains sind ein Artefakt der Entscheidungen des von Consultants beratenen Gründer-Komitees. Sollten die Einträge der Blockchains sich widersprechen, wird die Mehrheit entscheiden.

Ausgenommen vom Rohstoffhandel sind natürlich nicht-physische Objekte: Konzertbesuche, Digitale Medien, Dienstleistungen, ... Diese verbrauchen keine Rohstoff. Nahrungsmittel sind auch nicht mit RPs belegt. Es geht ja schließlich um Recycling.

Hintergrund: Ziel der Weltgemeinschaft war es, den Rohstoffverbrauch fair auf verträgliche Maße zu reduzieren. Jeder Mensch erhält regelmäßig neue Rohstoff zugewiesen. Und da diese sich nicht verbrauchen, sondern entweder auf dem Konto oder als Objekte angelegt werden, wird der Mensch auch immer reicher.

Es gibt genug Rohstoffe pro Person, damit ein Norm gut leben kann. Großprojekte verschlingen aber schnell viele Rohstoffe. Damit sind die RPs sehr relevant für Solarpunks.

*Im Spiel werden Rohstoff Punkte eher grob gehandhabt. Ein Stressbalken wäre angebracht*

### **3.3.2 Tauschhandel**

Tauschhandel hat aber unter Solarpunks und den Verlorenen einen größeren Stellenwert als Euros. Besondere und rare Güter werden im Tauschhandel besser bewertet als beim klassischen Verkauf. Auch „Dienstleistungen“ werden im Tauschhandel ausgetauscht. Die Norms hingegen kennen Tauschhandel praktisch nicht.

### **3.3.3 Brownie Points**

Eine weitere „Währung“ unter den Solarpunks sind „Brownie Points“, eigentlich eine Art Anerkennung, Ruf und Ruhm. Man verdient sie am ehesten durch Dinge „die eine gute Geschichte Wert sind“. Eine hohe Bekanntheit kann Türen öffnen, die keine andere Währung zu öffnen vermag.

## **3.4 Religion**

In der Katholischen Kirche gab es bereits 2030 stark progressive Strömungen (Homo Ehe, Frauen Priesteramt, Ökologie-Freifunk und Solarstrom von Kirchendächern) und Konservative (Lateinische Liturgie, Predigt vom Volk weg, alle Klimakatastrophen eine Strafe Gottes, das Ende ist Nah). Beide sind stark präsent in der Kirche und ein Schisma wäre Evtl. der richtige Weg gewesen.

Doch es wurde schlimmer.

Der Wandel begann im Jahr 2035, als sich der neue Papst plakativ zu „Ratzinger I“ genannt hat. Schon die Wahl war etwas seltsam. Mehrmals wurden die Schweizer Garde und Notärzte in die Konklave gerufen. Doch nach der Wahl des Papstes Ratzinger I bestätigten alle Beteiligten, dass es nur Irrtümer waren. Hier begann die dunkle Zeit der Kirche und der Aufstieg der Inquisition. Diese konnte ihren größten Coup landen, als sie den Mörder des Papstes Ratzinger I (der Mönch Ignazius, der den Papst mit einem extra angefertigten Nahkampf tauglichen Rosenkranz erdrosselte) verhörte und ein großes progressives Netzwerk in der Kirche und in anderen Religionen aufdeckte und in geheim Operationen stark ausdünnte (zu den anderen Religionen: beim Rosenkranz hat man wohl auf Waffen-Erfahrungen der Shaolin Mönche zurückgegriffen. Augenzeugen Berichte der Ermordung des Papstes lassen z.B. auch auf eine Shaolin Ausbildung des Mörders schließen). Leider verstarb Ignazius während der Befragung.

Diese Gewaltorgie der Inquisition zwang viele Katholiken eine Seite zu wählen.

Die Wahl des nächsten Papstes fiel einfacher aus. Frederico - ein Reformier - wurde schnell zum Papst ernannt. Er ging als Magdalena I als erster Transsexueller Papst in die Geschichte ein. Ihre Regentschaft dauert weiterhin an und ist sehr erfolgreich. Obwohl sie die Kontrolle über die Inquisition (aka Kongregation für Glaubenslehre [https://de.wikipedia.org/wiki/Kongregation\\_f%C3%BCr\\_die\\_Glaubenslehre](https://de.wikipedia.org/wiki/Kongregation_f%C3%BCr_die_Glaubenslehre)) verloren zu haben scheint. Aber die Schweizer Garde konnte bisher alle Mordanschläge auf die Päpstin oder andere Kirchenvertreter verhindern.

Die hier beschriebenen Ereignisse streckten sich über Jahrzehnte hinweg. Und fühlten sich für viele weniger unglaublich an, als die Wahl eines Reality Stars zum US Präsidenten in den 2020ern.

Inquisitor: „Erdulde die Katastrophen - die berechnete Strafe Gottes - wie ein aufrechter Christenmensch“

## **3.5 Architektur**

Die Häuser der Normalen sind ökologisch nachgerüstet und angepasst. Soweit nötig: Solarzellen auf Dach/Fassade, Die Fassade ist begrünt. Für Resilienz sorgen Hochwasserschutz, Kühlung, Wassertonnen um Trockenzeiten zu über-

brücken. Angenehm sind Ladestation für E-Autos. Wärmepumpen dienen als Heizung. Dank Solarenergie kann man es sich auch leisten die Solaranlagen auf dem Dach mittels Heizungen Schnee- und Eisfrei zu halten. Oft wird auch gleich die Garagenzufahrt mit der überschüssigen Energie mit geheizt und damit eisfrei gehalten.

Solarpunks gehen weiter. Sie bauen ihre kleinen Häuser und Siedlungen gezielt nach ihren Ansprüchen. Holzbauweise, alles Solar betrieben, Kommunen-Garten (Permakultur). Oft haben sie einen gemeinsamen Außenbereich (für Essen, Feiern, Musik und Kultur). Und die Gebäude sind in Form einer Siedlung um diesen kleinen zentralen Platz angeordnet. Ist es räumlich nicht möglich, stehen die Häuser einer Kommunen aber auch gerne verstreut in einer Siedlung von Norm Gebäuden, die langsam verschluckt werden und von den wuchernden Pflanzen der Solarpunks. Das kann entweder zu Spannungen zwischen Norms und Solarpunks führen oder zu denkwürdigen gemeinsamen Festen.

... Es ist wie wenn man Hobbits Solaranlagen und LEDs gibt plus dem Spieltrieb von Zehnjährigen und der Kreativität von berauschten Kunststudenten.

Diese Solarpunk Siedlungen werden Communities genannt. Die Spielercharaktere leben wahrscheinlich in genau so einer.

## **3.6 Mobilität**

Für jeden verfügbar sind selbstfahrende Elektro Autos, die man per App bestellen kann. Mit denen kann man auch zwischen den Städten reisen (Autobahnen existieren noch, sind aber weniger befahren). Das Land zwischen den Siedlungen ist deutlich naturnaher als im Jahr 2020. Das liegt an drei Faktoren:

- Landwirtschaft ist nicht mehr so nötig, da Massen-Nahrung in vertikalen Gärten oder in Labors hergestellt wird
- Katastrophen machten Gebiete unbewohnbar
- Landschaften wurden unter Schutz gestellt und sind Urwald oder Moore, Heiden, ... je nach Natur.

Für die Reise innerhalb des Kontinentes (wie Europa<sup>9</sup> bieten sich Züge an. Fahrzeuge und Güter können jederzeit per Container und automatisch gerouteten Zügen überall hin fahren. Personen nutzen die meist sehr luxuriösen Nachtzüge. Dank Konkurrenzkampf der Anbieter ist hier die Auswahl groß. Man kann mit Einzelzimmern, Restaurants, Unterhaltung und Dusche rechnen und über Nacht praktisch an jede Großstadt in Europa.

Zur Differenzierung habe die Anbieter Angebote wie:

- Kino Wagen
- Lese Wagen (Bücher, Ohrensessel, Cognac)
- Orient Express Ambiente
- Organisierte Krimi Dinner
- Disco

Hier gibt es jeden Monat neues für interessierte Norms und aufgeschlossene Solarpunks. Es lohnt sich kaum, zu schlafen.

Interkontinental werden Flugreisen mit E-Fuels angeboten. Teurer und damit seltener als 2020. Es könnte sich lohnen bei einer Reise von Deutschland nach Südafrika interessante Nachtzüge aneinander zu reihen und die Fahr zu genießen. Dafür aber ein paar Tage aufzubringen und Städte dazwischen zu besichtigen.

## **3.7 Recht und Gesetz**

Eigentlich liefert der Staat Recht & Gesetz. Aber besonders in den Communities will er nicht wirklich eingreifen (andere Kultur) und hält sich gerne zurück, wenn Solarpunks bei einem rechtlichen Problem beteiligt sind. Unter den

Nomaden gibt es reisende „Judges“, die Solar Punk Streitigkeiten schlichten sollen. Das kann gut laufen. . . oder nicht. Insbesondere, wenn externe Parteien beteiligt sind, die die Judges nicht anerkennen.

Zusätzlich dazu können sich jederzeit themenorientierte Anonymous Gruppen bilden um desaströse Umstände ans Licht zu zerren. Diese digital Vigilanten können sowohl positives als auch negatives bewirken. Sie brauchen gerne mal physische Unterstützung. Die Schatten Seite: Jede Anonymous Aktion ist nur so gut wie die moralische Integrität der Mitstreiter und die Amoral der Ziele. Viele der Anonymous Aktionen können plötzlich einen sehr negativen Twist entwickeln.

## 3.8 Cyberware

Cyberware ist reguliert. Das hat historische Gründe. Insbesondere die Intervention der inzwischen zersplitterten Christlichen Partei. Cyberware ist nur erlaubt zum Ausgleich einer Behinderung und darf damit auch die körperlichen Möglichkeiten nicht über das menschliche Maß hinaus erweitern. Zusätzlich darf keine Cyberware fest implantiert werden, sondern nur ein „dummer Connector“ = Socket, an den dann die Cyberware danach angeschlossen wird (oder eingesetzt, oder. . .). Sie kann somit jederzeit getauscht oder entfernt werden.

Diese bornierte Herangehensweise hat aber einige Vorteile für die abenteuerlichen Solarpunks.

- Das Zertifikat für eine Behinderung bekommt man schnell, wenn man die richtigen Leute kennt.
- Cyberware lässt sich leicht mittels Firmware hacks oder kleinen Operationen modifizieren
- Das leichte Austauschen der Cyberware durch die implantierten Sockets sorgt für viele selbst-modifizierungs Abenteuer

Man sollte sich nur nicht erwischen lassen.

Regeln: - Jede Cyberware bietet Vorteile. Aber auch genau so viele Glitches - Hardware von der Stange modifiziert wird. Als Solarpunk kann man beständig daran herum basteln. Aber man verändert immer nur die Vorteile/Glitches ohne wirklich Probleme endgültig zu beheben.

Beispiel: Ben hat seine Augen-Cyberware gehackt. Er hat die morgendliche Werbeeinblendung entfernt und 100xZoom hinzugefügt. Der Glitch ist, dass er zu zufälligen Zeiten den Wetterbericht eingeblendet bekommt. Von Nebraska. Wenn Jasmin die Augen einsetzt hat sie keinen Wetterbericht, aber ein schwarzes Feld dort wo der Wetterbericht bei Ben auftaucht. Evtl. Wechselwirkung mit dem Insulin Implantat, dass er gehackt hat, um verschiedene Drogen je nach Stimmung frei zusetzen. So eines hat Jasmin nämlich nicht. Sie experimentieren aber weiter. Aber der Zoom ist cool.

Zitat: „Kannst du mir mal deine Hand leihen?“

## 3.9 Wildnis

Zwischen den Jahren 2020 und 2050 wurden viele Gebiete Deutschlands zu Wildnis erklärt. Doch hier gibt es viele Varianten und Kombinationen davon:

### 3.9.1 Zugänglichkeit

- Kommerzieller Natur Erlebnis Park mit Fahrgeschäften
- Wanderpfade mit Rangern. Nationalpark Charakter
- Teil-bewirtschaftet (Holz, Heilkräuter)
- Betreten nur mit Einladung und Führer



- Kein Betreten für Unbefugte, vom Aussterben bedrohte Pflanzen und Tiere
- Kein Betreten. Lebensgefahr

### 3.9.2 Typen

- Renaturierung zur CO2 Speicherung
- Renaturierung zur Erhaltung der Biodiversität (bedrohte Tiere und Pflanzen)
- Neuansiedlung ehemals heimischer Tiere und Pflanzen
- Experimentelle Ansiedlung von Tieren und Pflanzen ( Bisons, ...). Oft als Experiment wie die jeweils mit Klimawandel klar kommen
- Überschwemmungsfläche
- Katastrophengebiet. Aufgegeben. Lebensgefahr (Grund für Lebensgefahr ist nicht ausgewiesen)

Ein häufiger Grund für das Ausrufen eines Schutzgebiets war nach 2020 in Überflutungsbereichen. Wurde eine Stadt mehrfach durch Katastrophen überflutet und hatte eine schlechte Prognose, war es einfacher, Risiko Materialien zu entfernen (Heizöl Tanks !), die Leute umzusiedeln und die Natur den Bereich übernehmen zu lassen. Ein weiterer Grund könnte innereuropäische Klimamigration sein, bei der die Bewohner langsam einen Bereich verlassen um in sichereren Städten zu siedeln. Manchmal können nicht alle Bewohner des neu entstehenden Wildnis Bereichs diesen verlassen. Oft weil ihnen das Geld für einen Umzug fehlt. Damit entstehen verwilderte Gebiete mit hoher Chance auf Klimakatastrophen (Erdbeben, Überflutungen, ...) und Einwohnern, die vor einem Jahrzehnt den Kontakt zur Zivilisation abgebrochen haben.

## 3.10 Wakanda

In Entwicklungs-Ländern (gerade Afrika) traten die Folgen der Klima Katastrophe ca 10 Jahre früher ein. Doch einige glücklichen Umstände haben für eine äußerst positive Entwicklung gesorgt:

- Es gab eine bereits existierend Do It Yourself und Repair Mentalität da dort keine Wegwerfgesellschaft herrschte
- Andere Länder haben Afrika mit Technologie unterstützt. Aber dabei gleich auf Leap-Frogging geachtet: Kohlekraft wurde übersprungen - man hat gleich auf dezentrale Solarenergie gesetzt. Dasselbe mit Funk-Internet statt Netzkabeln
- Die Bevölkerung war jünger und Technologie-offener

Auf diese Grundlagen basierend haben die Länder sich schneller als nur durch die 10 Jahre Vorsprung entwickelt. Viele Solarpunk Konzepte wurde dort entwickelt und perfektioniert. In Europa sind reisende Solarpunks „Aus Wakanda“ (wie man sagt) sehr gerne in den Communities gesehen. Sie bringen mit sich ein ausgezeichnetes Verständnis des Technologie-Einsatzes unter den neuen Umständen. Oft aber auch Musik, Kultur und Essens-Rezepte.

Als Wakanda wird oft nicht nur Afrika sondern auch Länder mit ähnlicher Entwicklung bezeichnet: Indien, Süd Amerika, ...

## 3.11 Mutierte Tiere

Am Anfang des Katastrophen hat William Archibald Freewick III, Sohn einer reichen Familie, gegen den Rat von Experten versucht mittels Geo Engineering die Welt zu retten. Er hat damit aber eine ökologische Katastrophe erschaffen. Eigentlich mehrere.

Die ganze Geschichte

- Freewick III nutzt seine Geldmittel um Gen Ingenieure anzuheuern. Diese schaffen Hunde große Hamster, die darauf programmiert sind Pflanzen und Tierkadaver in ihre extrem tiefen Gangnetzwerke zu ziehen als Kohlenstoff Senke.
- Die Hamster werden ausgesetzt, vermehren sich stark. Sie töten nun Tiere und Menschen (im Rudel) um diese wie programmiert unter der Erde oder in der menschlichen Kanalisation zu entsorgen. Im Laborversuch haben sie ihren Tötungswillen nicht gezeigt, damit wurde nicht experimentiert.
- Die Firma hatte sehr gute Verkäufer, Geldgeber und Geningenieure. Diese haben ihre Arbeit absolut richtig gemacht. Aber es waren keine Ökologen beteiligt oder Verhaltensforscher.
- Die Firma geht pleite
- Das Gesetz zur „Todesstrafe für Firmen“ wird extra wegen dieser Firma erschaffen
- Unter anderem Namen schafft Freewick III zwei neue Firmen. Eine erzeugt mutierte Hunde, die die mutierten Hamster im Rudel jagen sollen. Die andere mutierte Katzen für die Schleichjagd. Es geht wieder schief. Doch die Tiere sind in freier Wildbahn
- Freewick III wird wegen Ökozid zu 600 Jahren Gefängnis verurteilt. Seine Partner erhalten etwas weniger.
- Freewick III flieht zusammen mit einigen Partnern und taucht mit falschem Gesicht und Namen unter
- Sie alle sind davon besessen, ihre alten Fehler wieder auszubügeln und zu beweisen, dass sie immer Recht hatten. Darum werden immer mehr Firmen gegründet, um neue Spezies zu schaffen, die die bisherigen Probleme lösen sollen. . . . da sie selbst nichts zu verlieren haben sollten sie geschnappt werden, sind sie extrem rücksichtslos.

Freewicks grundlegendes Problem ist es, dass er die Fehler immer in der angewandten Gentechnik sucht, aber das große Ganze (Ökosystem, . . .) nicht verstehen kann oder will. Die Gentechnik liefert eigentlich immer genau was bestellt wurde.

Die mutierten Tiere können in einigen Gebieten schnell zu einer Gefahr für alle werden, sollten sie dort eingeschleppt werden und sich wild verbreiten.

Die Probleme sind allgemein ähnlich wie mit invasiven Arten in Australien. Nur durch bornierte Geschäftemacher extrem verstärkt.

Im Jahr 2050 gibt es mehrere tonangebende Gruppen. Während der Großteil sich als Normale (aka Norms) identifiziert sind die Treiber der weiter fortschreitenden Revolution die Solarpunks und Nomaden. Doch großes Ansehen ernten sie damit nicht.

*Sowohl Solarpunks als auch Nomaden sind als Spielercharaktere gedacht*

### 4.1 Weitere Gruppen

- Konzerne. Stellen weiterhin Waren für die Konsumenten her. Jetzt nachhaltiger. Manche machen es aus Überzeugung. Andere nur durch äußeren Druck (Gesetze oder PR).
- Bundes/Landesregierung: Fehler im Krisen und Katastrophenmanagement hat ihr die Legitimation genommen. Sie existiert. Der Verwaltung Apparat existiert. Aber robotet basierend auf frei ausgelegten Gesetzen vor sich hin. Hilft manchmal, richtet manchmal Schaden an. Liegt im Sterben. Ist aber zu dumm, um es zu merken. Die Landesregierung hat besonders bei Solarpunks fast jedes Vertrauen verspielt. Sie hält sich oft absichtlich zurück, um das Gesicht zu wahren und nicht noch die letzten Vertrauens Fitzelchen zu zerstören. Bei den Norms kommt sie immer noch gut an. Liegt aber vor allem an den Werbespots, die im Fernsehen laufen.
- EU: CO2 Steuer ist eine der zentralsten Regeln. Darüber kann sich niemand hinweg setzen. Für CCS wird dafür Geld ausgeschüttet. Das sind zentrale Wirtschafts Faktoren für viele Unternehmungen. Das und das zentrale Krisen Team der EU sorgen dafür, dass sie ein relativ gutes Standing im Volk hat. Leider ist sie halt immer noch groß+weit weg. Die EU wird selbst durch internationale Regelwerke gezwungen so zu handeln. Aber hier landen auch am ehesten Politiker mit Vision.
- Stadt Regierung: Diejenigen, die schnell lokale Anpassungen gemacht haben haben ein gutes Standing. Es gibt aber immer noch dysfunktionale Städte. Die werden dann von Katastrophen heimgesucht. Rettungsmaßnahmen scheitern dort dann meist und es kommt zu Plünderungen. So ein Katastrophen Ereignis zieht sowohl Helfer als auch die Verlorenen an.
- Fundamentalisten: Viele Religionen haben in dieser Zeit fundamentalistische Absplitterungen. Die Menschen suchen Halt. Denn sie sind entweder durch Naturkatastrophen oder durch die Veränderungen in der Gesellschaft/Technologie verunsichert.



Sie haben die Zukunft in die eigene Hand genommen. Haben sie gerettet und ziehen nun ihre Kraft aus dieser Erkenntnis. Hard-Core Solar Punks bilden zwar nur einen kleinen Teil der Bevölkerung ( und der kann lokal schwanken). Da sie aber aktiv am Leben teilnehmen, sind sie aber auch der Teil, der Spuren in der Gesellschaft hinterlässt.

Soziales: Sexuell offen (Queer, Trans, ...) und manchmal in polyamourösen Beziehungen. eine ganze Community identifiziert sich oft als eine Familie und kümmert sich um die Kinder („Es braucht ein Dorf um Kinder groß zu ziehen“). Der große Nachteil dieser Freiheit sind aber die Spannungen mit eher konservativen Schichten der Bevölkerung. Also Norms und Verlorene

Solarpunks nutzen grundsätzlich das Gendersternchen und das bevorzugte Personalpronomen der Personen.

Viele Solarpunk Communities sind als Agrotouristik für Norms und andere zugänglich um mal etwas „zu erleben“

Drogen: Leichte Drogen sind EU weit legal. Solarpunks mischen gerne selbst experimentelles oder züchten sich aufwändig Pilze oder Hanf. Gute Drogen Experten werden wie Künstler gefeiert.

Befreiungsschläge: Manche mehr subversive Solarpunk Gruppen meinen den Norms etwas Gutes tun zu müssen, indem sie diese aus dem Trott der Normalität reißen. Dazu planen sie subversive Kunst-Aktionen, die sie bei Nacht und Nebel durchziehen um „Augen zu öffnen“. Die Reaktion der Norms und der KI (die Normalität herstellen will) sind gemischt und sehr unberechenbar.

## 5.1 Steckbrief

- Klasse: Meritokratie.
- Aufstieg in der Gesellschaft: Erfolgreiche und kreative Projekte und Aktionen
- Politisches System: Holokratie
- Gesellschaftsform: Großfamilie
- Konflikte: Meritokratie bugs, Drang nach Veränderung
- Aussehen: Selbst geschneiderte oder angepasste Kleidung. Sehr individuell. Während Projekten wird auf Praktikabilität Wert gelegt. Haare frei nach Geschmack.

- Tabus: Müßiggang, Ruhm stehlen
- Sprache: Nerdiger Jugendslang herrscht vor
- Tendenzen: Progressiv, Kreative, Erschaffer
- Gesetz: \* Richter: Die Gruppe \* Strafen: Sozialstunden bis Verbannung aus allen Solarpunk Communities
- Korruption: Kaum. Wenn, dann wird Evtl. das eigene Projekt mit Ressourcen unterstützt.
- Waffen: Elegante Waffen werden bevorzugt. Denn es wird als Sport betrieben: Schwerter, Bögen (Hightech) und Schusswaffen, ...
- Architektur: Kreative Verschmelzung mit Natur und Technik. Auf Gemeinschaft ausgerichtet. Sehr individuell.
- Fahrzeuge: Technologisch sehr modern und digital, Akku oder Wasserstoff getrieben. Leichtbau und klein. Also E-Bikes, E-Lastenräder, Quads, Exoskelette
- Ressourcen: Güter der Großindustrie fehlen. Man jagt auch immer noch Technik, die man recyceln kann, weil man nichts neues kaufen will (aus ideologischen Gründen)
- Feiern: Kreativ und eher klein. Mit Kunst und Kultur. In Versammlungshäusern oder auf dem zentralen Platz. Lagerfeuer. Geschichten. Präsentationen neuer Projekte. Theater. Selbst gemachte Musik. Drohnen Ballett am Nachthimmel.
- Erfolg: Erfinder abgefahrterer Technologie, Leute die eine riskante Aktion durchgeführt haben
- Drogen: Werden eingesetzt, um kreativ, fröhlich und offen zu sein. Also unterstützend. Zu dröhnen und lang anhaltende Beeinflussung ist aber schwer verpönt. Da es Projekte lähmt. Experimente mit intelligent designten und gezüchteten Drogen sind willkommen.
- Psychotherapie: Es gibt viele ausgebildete, weise und seelsorgerischen Leute. Therapie ist eher so ein nebenher laufendes Mentoren Ding und keiner nimmt es wirklich wahr.
- Medien: Es gibt viele sehr themenspezifische Podcasts/Video casts und ähnliches. Jeweils von den eigenen Fachexperten erstellt. Auch Vorträge werden gehalten und aufgezeichnet. Ein immenses Wissens-Archiv ist verfügbar. Kunst und Kultur wird ebenso dezentral von Communities aufgezeichnet und verbreitet.
- Bildung: Flipped Classroom, praktisches Lernen. Keinerlei Altersbeschränkung für Kurse, sondern bestenfalls benötigtes Vorwissen als Beschränkung. Vorwissen wird mittels eines Badge Systems verwaltet: <https://support.mozilla.org/de/products/open-badges/introduction-open-badges>. Lehrer sind für ihre Erklärbarkeit in ihrem Bereich anerkannt. Aber nicht notwendigerweise Vollzeitlehrer.
- Koordination: Engelsystem. Aufgaben werden in ein System eingetragen. Wenn jemand Zeit hat, ruft er die Aufgaben ab und sortiert nach seinen Fähigkeiten/Interessen. Macht dann und bekommt Punkte <https://engelsystem.de/> Ein Auftrag im Engelsystem kann auch der praktische Teil einer Fortbildungsmaßnahme sein und mit einem Badge belohnt werden.
- Ernährung: Selbst im Labor gezüchtetes Fleisch, Gemüse. Kreative Küche wird sehr gerne gesehen. Und gute Köche können zu Stars werden.
- Namen: Spitznamen, Abkürzungen, Chatnamen, Namen die sich auf Eigenheiten beziehen
- Gendern: Mit der -y Endung und ‚das‘ (nach Phettberg)

## 5.2 Politik

Communities sind die Art, wie sich Solarpunks demokratisch organisieren. Das sind selbst verwaltete Strukturen, die im besten Fall eine Art gemeinsames Dorf bilden. Doch auch örtlich zersplitterte Communities existieren und gedeihen.

Die Demokratie Form ist eine **\*\*Holokratie\*\***(<https://de.wikipedia.org/wiki/Holokratie>). Alles ist in Zirkeln organisiert. Diese sind hierarchisch verbunden. Die unterste Ebene ist ein einzelnes Projekt. Danach kommt die Community, Der lokale Cluster der Communities, die EU Vertretung der Communities und danach der globale Zirkel.

Die Mitglieder der Zirkel werden demokratisch gewählt. Zusätzlich wird jeweils ein gewähltes Mitglied an die angrenzenden Zirkel entsandt. Somit sind alle vernetzt. Ein weiterer wichtiger Grundsatz: Die Zirkel versuchen NICHT die beste Lösung eines Problems zu finden, sonder bevorzugen eher die am leichtesten korrigierbare Variante. Damit können eher Versuche angegangen werden.

Eine Community lebt nach selbst festgelegten Regeln. Das Standard Solarpunk Regelwerk ist deren Grundlage.

Das Basis Regelwerk für Communities:

0) Be excellent to each other !

1) Die Community ist demokratisch. Einmal jährlich finden Wahlen statt

2) Diese Ämter sind zu besetzen: \* Älteste\*r \* Streit schlichter\*in \* Logistik-er\*in \* Quartiersmeister\*in 3) Niemand ist mehr als 3 Jahre im selben Amt 4) Ziel muß es sein, die Geschlechter paritätisch zu besetzen 5) Geflüchteten ist zu helfen 6) Die Gemeinschaft muss innerhalb der natürlichen Limits leben und wirtschaften. Sie muss anderen helfen, dies ebenso zu tun. 7) In gefährlichen Situationen ist Schutzausrüstung zu tragen 8) Keine biologischen Experimente im Küchenbereich ! 9) Wer macht hat Recht 10) Ein Wettstreit zwischen Communities ist Ehrensache 11) Freitag ist Pfannkuchen Tag

*Die eigene Community, in der die Charaktere leben ist selbst ein Protagonist und kann gerne ein Charakterblatt erhalten. Sie wachsen zu lassen und dafür zu sorgen, dass sie besser vernetzt ist ist ein mögliches Ziel der Spieler. Sie erhalten dafür aber auch direkt Nutzen von neuen Fähigkeiten/Ausstattungen der Community.*

Zusätzlich gibt es auch regionale Bräuche zwischen Communities. Bekannt sind:

- Austausch der eigenen Projekte als Vertrauensbeweis. So haben im Schwarzwald zwei Communities ihre über Jahre gezüchteten und optimierten Sauerteige ausgetauscht. Auf den ersten Blick ist das Evtl. banal. Aber sie gaben der anderen Gruppe Jahrelange Arbeit sowie eine eigene kulturelle Einzigartigkeit in die Hand. Und dazu noch in einer vermehrungsfähigen Form.
- Pflanzensamen als Begrüßungsgeschenk. Hier wird natürlich auf Besonderheit und Qualität geachtet. Aber ganz klar ist das auch verwurzelt im „Wachsen und Wachsen lassen“ der Solarpunks.

Für SL: Diese Regeln haben absichtlich einige Unklarheiten. Damit lässt sich dann die Story aufhängen. 1) Wer ist denn wahlberechtigt ? Kann man die Wahl sabotieren ? 2) Was genau machen die Ämter ? Kann eine Person mehrere Ämter haben ? 3) Und was wenn sich keine gute Nachfolgerin findet ? 4) Wie viel Spielraum ist ? Wie viel Geschlechter gibt es denn ? 5) Geflüchtet vor was ? Dem Gesetz ? Wie helfen ? Auch Geflüchteten verfeindeter Gruppen ? 6) Rein theoretisch: Brennt man aus Notwehr eine böse Industrieanlage ab, muss man das CO2 kompensieren. Und ob andere diese Hilfe annehmen... 7) Schutzausrüstung in der Werkstatt ist gut. Hier wurde aber vergessen, dass man mit den Geräten auch umgehen können muß. Insbesondere mit denen, die von der Community optimiert und angepasst wurden... 8) Selbsterklärend. Aber was wenn man sich neue Bierhefen gezüchtet hat ? Ab wann sind die nicht mehr experimentell ? 9) Wenn jemand beweist, dass etwas getan werden kann. Hat er wohl Recht... kann aber zu Problemen mit sehr begeisterten Chaoten führen, die nicht zuhören können 10) Communities können andere zu Wettstreits fordern. Der Gewinner erhält deutliche Reputation. Der Verlierer kann aber auch Punkte für eine Großartige Lobes rede auf die Gewinner erhalten. Beides wird in Annalen archiviert. Die genaue Form des Wettstreits wird zwischen den Communities definiert. => Start vieler Abenteuer

## 5.3 Meritokratie

Aufstieg unter den Solarpunks erreicht man durch erfolgreich durchgeführte Projekte. Diese Meritokratie ist eine auf Anerkennung basierte Hierarchie.

Bugs bei der Meritokratie:

- Neulinge können natürlich nicht nicht viele Erfolge vorweisen
- Leute mit Mangel an Begabung (oder einer Behinderung) bleiben auf den untersten Stufen - solange die Gesellschaft nicht die Mühen anerkennt, unabhängig vom Erfolg
- Ruhm kann gestohlen werden, fremde Projekte angeeignet
- Verschiedene Communities haben verschiedene Schwerpunkte (Kunst, Technologie oder Pflanzen) und es fällt ihnen damit schwer, Fremde Arbeit einzuschätzen

## 5.4 Bildung

Bei Solarpunks ist lernen freier. Lebenslanges Lernen ist angesagt. Man tauscht Wissen zwischen Menschen und Communities. Nomaden-Lehrer reisen im Mehr-monatlichen Rhythmus durchs Land und bringen interessierten (Kindern wie Erwachsenen) Neues bei. Communities bieten Lehrveranstaltungen in ihrer Spezialisierung an („Wasserstoff Synthese mittels Algen, 4 Wochenenden“, „Bier brauen, original Alt-Ägyptisches Rezept. Von einem Historiker/Bierbrauer“). Es gibt keinen klaren Bildungsplan. Wissen und Kenntnisse werden sehr wertgeschätzt. Auch Norms sind gerne willkommen. Nehmen dieses Angebot aber selten wahr.

## 5.5 Beziehungen

Diversität ist bei Solarpunks der Standard.

Beziehungen sind gerade unter Solarpunks in allen Varianten üblich. Von Hetero-Monogam bis zu Polyamourös. Die Eltern der Kinder fühlen sich für die Erziehung zuständig, auch wenn es 5 Elternteile sind. In vielen Communities ist es aber ein so üblicher Brauch, dass sich alle für die Erziehung der Kinder verantwortlich sind, dass man irritierte Kinder mehrfach fragen muss „Wer denn deine **WIRKLICHEN** Eltern sind“. Die eigene Geschlechter-Identität bestimmt das Individuum. Alles andere wäre ja auch seltsam.

Zu beachten ist hier der Unterschied zwischen „Häufig“ und „Normal“. Solarpunks sind nicht häufiger Homosexuell als der normale Bevölkerungsdurchschnitt. Aber es ist bei ihnen total Normal, das offen zu zeigen. Darum kann es für außenstehende Verlorene so aussehen, als wären hier überproportionale Homosexuelle. Allein wegen deren Freiheit. Manchmal kann es aber vorkommen, dass ein Verlorener, der nicht Heterosexuell ist, zu den Solarpunks wechselt, nur um er selbst sein zu können. Die Person wird sich trotzdem sehr schwer tun, sich an die andere Kultur anzupassen.

## 5.6 Die Walz

Wenn Solarpunks in ihrer persönlichen Entwicklung feststecken, gehen sie auf die *Walz*. Ähnlich wie damals Handwerks gesellen. Einige Änderungen zu den damaligen Bräuchen gibt es aber:

- Sie können das direkt als Gruppe tun
- Die Dauer ist flexibel
- Sie können überall hin - und auch wieder zurück
- Normalerweise machen Solarpunks das mehrmals in ihrem Leben. Sobald ihnen danach ist

Sie reisen zu fernen Communities. Lernen dort neue Technologien und Formen zu leben kennen.

Die Regeln für reisende Solarpunks sind aber:

- Die Reisenden sind freundlich zu empfangen und in die Gruppe aufzunehmen
- Im Gegenzug helfen die Reisenden bei allen auftretenden Problemen



- Wissen und Erfahrung wird in beide Richtungen getauscht
- Zur Begrüßung und zum Abschied gibt es jeweils ein großes Fest

Wie man schnell merkt: Für Spielercharaktere ist das eine optimale Möglichkeit zu neuen Abenteuer orten zu kommen oder neue Charaktere in die Gruppe einzuführen.

## 5.7 Solar Nomaden

Solar Punks. Aber mobil. Sind ständig zwischen Städten unterwegs. In ihren E-Wohn mobilen. Mit Survival Ausrüstung. Normalerweise sind sie die ersten die bei Katastrophen helfen. Für die Solarpunk Communities sind sie wichtig, da sie Kultur und Wissen zwischen ihnen tauschen.

## 5.8 Furies

Normaler Bestandteil einer Solarpunk Community stellen oft die Furies dar. Menschen in anthropomorphen Tierkostümen (Fursuits genannt). Die Personen in den Fursuits sind den meisten anderen in der Community oft nicht so bekannt wie die „Fursona“. Bereits im Jahr 2020 gab es beeindruckende Kostüme. Doch der technische Fortschritt hat besonders die Ausdrucksfähigkeit stark verbessert. Animierte Augen, Ohren und Schwänze als zentraler Punkt.



Sie leben in einem Goldenen Käfig. Die Türe ist offen und kaum jemand will ihn verlassen.

Machen ca. 80% der Bevölkerung aus. Sie haben das minimal nötige getan um sich an 2050 anzupassen. Sie leben möglichst wie zuvor. Haben aber auch keinen starken Nutzen von der modernen Technologie und Gesellschaft. Oft Konsumenten von Industrie Produkten. Sind CO2 neutral weil die Strukturen um sie herum dafür sorgen. Geben aber unverhältnismäßig Geld aus, indem sie die Strukturen dafür bezahlen. Ihre Umwelt wurde von Algorithmen (aka KI) konfiguriert und optimiert auf möglichst hohe Lebensqualität, was auch zu Verwerfungen führt. Sie haben 25h pro Woche Arbeit (man stellte Fest, das fördert das Glück). Karriere sprünge sind ca. alle 2 Jahre und man muss fast nix dafür tun. Geld ist genug da. Fernsehserien sind aus Templates gestrickt, bei denen A/B Tests festgestellt haben, dass die möglichst vielen gefallen. Werbung lenkt den Konsum in die richtige Richtung. Lebenserwartung ist ca. 90 Jahre. Wobei ein Knick im Alter der Midlife crisis ist:

Niemand von denen ist Herausforderungen gewöhnt. Alles ist ja simuliert. Aber in dem Alter wollen sich manche nochmal testen und sterben dann an Unfällen bei Extremsportarten. Solarpunks sind da etwas irritiert. Vor allem, weil deren Lebensstil abenteuerlicher ist und dort diese Freak-Unfälle nicht passieren.

Norms leben praktisch in einem durchorganisierten Freizeit Park. Die hohe Lebensqualitätsanforderungen sorgt auch für klare Vorgaben der KI: Spielplatz statt Parkplatz, Drogen sind ok - erlaubt und erwünscht (bei Norms sind das verschriebene Psychopharmaka) ...

Überwachung ist permanent und nötig. Nicht zur Sicherheit, sondern um die KI zu füttern. Die Norms kommen damit klar. Und haben extra dazu immer ihre Life-Logger dabei. Freiwillig.

## 6.1 Steckbrief

- Klasse: Beförderung im Job je nach Alter
- Aufstieg in der Gesellschaft: Automatisch
- Politisches System: Von KI regiert
- Gesellschaftsform: Stadtstaaten
- Konflikte: Tödliche Ennui

- Aussehen: Kleider von der Stange, Kleidung wird aus ökologischen Gründen nicht Fast-Fashion mäßig schnell getauscht. Doch es gibt viele Accessoires mit denen man Zugehörigkeit und Mode wissen präsentieren kann. Oft angepasst an den aktuellen Lieblingsstar
- Tabus: Nicht konform sein, aktuelle Pop-Kultur nicht kennen
- Sprache: Blumig mit vielen Anspielungen auf Serien
- Tendenzen: Konformistisch. Konsumenten
- Gesetz: \* Richter: Die KI \* Strafen: Entzug einiger Privilegien bis hin zu medikamentöser Umprogrammierung
- Korruption: Unter den letzten Resten der Fabrik Besitzer gibt es sowas noch. Ansonsten ist die Gesellschaft ganz glücklich.
- Waffen: Keine. Ordnungskräfte haben welche, von Tasern bis zu einfachen Schusswaffen. Aber die Kriminalität ist niedrig. Angriffen durch Verlorene wird mit (spät eintreffendem) Militär begegnet
- Architektur: Ökologisch umgerüstete Städte mit Hochhäusern. Neubaugebiete mit identischen Häusern - auch ökologisch
- Fahrzeuge: Technologisch sehr modern, Akku oder Wasserstoff getrieben. Einfach zu nutzen (insbesondere in Städten): Selbstfahrende E-Autos, Öffentliche Verkehrsmittel
- Ressourcen: Es fehlt an kreativem und neuem. Die Medien Industrie versucht zwar mittels Schablonen immer neues zu kreieren, scheitert aber oft. Auf der anderen Seite: zu disruptiv darf es auch nicht sein
- Feiern: Große Parties und Clubs. Pomp. Man macht sich teils schon eine Woche vorher Gedanken, wie man „individuell“ sein will und auffallen. . . .
- Erfolg: Es gibt wenige, die aus der Menge heraus stechen. Oft sind es künstlich aufgebaute Stars aus Serien oder Musik
- Drogen: Zum betäuben und die Welt vergessen. Gerne auch länger. Krankschreibungen wegen Drogen-Nachwirkungen sind normal. Drogen gibt es günstig im Laden.
- Psychotherapie: Wird von der Geburt an mit geplant. Therapieplätze sind vorhanden. Wenn die KI ein Problem feststellt, wird der Platz zugewiesen. Ist in der Gesellschaft kein großes Ding, wenn jemand mal wieder Therapie macht. Kennt man.
- Medien: Medien Produktion und Unterhaltung ist zentral in der Kultur. Es wird sehr viel konsumiert und Perfektion in der Qualität der Medien ist immens wichtig. Nachrichten und Informationen sind vorhanden, aber so vereinfacht, dass ein 14 jähriges Kind sie verstehen kann.
- Bildung: Frontalunterricht, Schulbildung mit Ziel auf Erwerbstätigkeit. Zentralisierter Lehrplan. Erwachsenenbildung freiwillig und eher auf Konsum und Genuss (Weinkunde) ausgerichtet. Lehrer sein ist ein Beruf
- Koordination: Hierarchisch. Ganz klassisch Firmenchefs und Vorgesetzte
- Ernährung: Hoch verarbeitetes Marken-Essen von Konzernen. Optimiert auf den Massengeschmack. Gerne auch auswärts Essen bei Restaurant-Ketten oder in der Kantine
- Namen: Internationale Modenamen. Aber neu geschrieben. So dass man sie einfach aussprechen kann. Tscharliten, Mischelle, Kewin
- Gendern: Manchmal Ja, manchmal Nein

## **6.2 Bildung**

Bei Norms ist weiterhin der Frontalunterricht etabliert. Seit den Seuchen in den 20er Jahren wird aber auch auf digitale Medien gesetzt. Für die Angestellten bieten Firmen Weiterbildungen an, die aber stark an den Bedürfnissen des Arbeitsplatzes orientiert sind. Bildungsziele sind klar definiert und quantifizierbar. Freiwillige Weiterbildungen sind eher

die Ausnahme. Viele Norm Eltern haben ein Problem damit, dass ihre Kinder zusätzlich zum normalen Schulunterricht zu Projekt-Aktionen bei Solarpunks gehen. Das hält aber nicht alle Kinder davon ab. Was gerne mal zu Problemen und Entführungs-Anschuldigungen führt.

## 6.3 Konflikte: Tödliche Ennui

Im mittleren Alter erkennen manche Norms, dass das Leben nicht mehr all zu viele Überraschungen für sie bereit hält. Das sorgt für einen Spike in der Sterbestatistik zwischen 40 und 60 Jahren. Gründe für „Tod durch Midlife Crisis“ sind:

- Selbstmorde
- Aufnahme eines Extremsports
- Mal etwas wagen mit Entschuldigungen wie „Ich habe das alles in Survival Shads Abenteuer gesehen“, „Die Solarpunks machen das doch auch“, „sieht gar nicht so schwierig aus“

Manche überleben es auch. Die etwas flexibleren und intelligenteren Norms wandern auch gerne mal zu den Solarpunks ab, wo sie gerne willkommen sind (solange ihnen die Anpassung gelingt). Dies sorgt für einen Braindrain, der die Norms nur noch stereotyper macht.

## 6.4 Arbeit und Bildung

Arbeit ist sehr stark spezialisiert. Norms lernen ihren Job fürs Leben und sind dann Rädchen in einem komplexen System. Ihr Level in ihrem Job entspricht der Fertigkeit „Stadtkultur“, da der Job grundsätzlich mithilfe der KI in der Stadt ausgeführt wird.

### Ein Beispiel aus dem Leben eines Level 3 Architekten.

Architekt: (Zieht im AR drei Wohnungs Module auf die Grasfläche) So, und welche Farbe sollen die Lichtschalter haben ? Kunde: Weiß Architekt: (Ändert die Einstellung). Fertig. Die KI hat den Bau geprüft und die Kosten berechnet. Euro und Rohstoffkosten werden angezeigt, bitte bestätigen. Kunde: (Bestätigt) Architekt: Die KI organisiert den Aufbau und die 80 Handwerks Firmen. In 1h kommen die Bagger, danach der Glasfaserbeton. Abschluss in 5 Tagen durch die Teppichleger und Lichtschalter Monteure. Einweihungsfest ist im Preis inbegriffen und Einladungen gehen raus.



### 7.1 Steckbrief

- Klasse: Macht des Stärkeren. Durch Wettkämpfe
- Aufstieg in der Gesellschaft: Durch Überfälle, organisieren von Ressourcen ( besonders Sprit und alte Ersatzteile)
- Politisches System: Militärisch / von Sparta inspiriert
- Gesellschaftsform: Stammesgesellschaft. Mit Blutlinien. Externe werden geraubt. Das kann auch im Einvernehmen ein, dann ist es halt eher eine Zeremonie.
- Konflikte: Rankämpfe - teils auch zu Lasten Außenstehender
- Aussehen: Militärische Kleidung, Schutzwesten, Polster. Kurze Haare
- Tabus: Schwäche zeigen, Neues annehmen
- Sprache: Kurz und militärisch
- Tendenzen: Konservativ, fatalistisch, aggressiv, Zerstörer
- Gesetz: \* Richter: Der Anführer \* Strafen: Körperliche Züchtigung bis Todesstrafe. Sühne durch riskante Aktionen
- Korruption: Ja
- Waffen: Selbst gebaute Schusswaffen, Raketen und Knüppel. Oft Waffen die für den Träger ebenso gefährlich sind.
- Architektur: Wagenburgen, Wellblechhütten, Trailer Parks
- Fahrzeuge: Dieselgetrieben. Wuchtig und schwer. Alte Technologie mittels Reparaturen am Leben erhalten. Keine Rücksicht auf Andere.
- Ressourcen, fehlend: Sprint und alte Ersatzteile
- Feiern: Laut, Hart. Alkohol, Schusswaffen und Müll hinterlassend. Aus Prinzip. Absichtlich so, dass es alle darum herum stört. Feuerwerk

- Erfolg: Anführer großer Raubzüge, Gruppen mit den krassesten Fahrzeugen,
- Drogen: Aggressionssteigernd und enthemmend. Oft irgendwelches Zeug mit Alkohol gemischt. Planlose und gefährliche Experimente sind an der Tagesordnung.
- Psychotherapie: Schwäche gibt es nicht. Also ist Therapie nicht existent
- Medien: Die Verlorenen betreiben Piraten Sender um ihre Sicht der Welt (oft Hass, Halbwahrheiten und falsches wissenschaftliches Verständnis) in die Welt zu tragen
- Bildung: Nötigstes (Lesen, Rechnen) 4 Klassen lang. Keinerlei Bildung, sehr wenig Geschichte oder Kulturelles. Schießen, Schweißen und Autofahren ist learning-by-doing sobald man als reif angesehen wird. Jeder kann „unterrichten“... mit entsprechenden Ergebnissen.
- Koordination: Stämme und Kleingruppen werden vom jeweiligen Anführer herum befohlen.
- Ernährung: Gegrilltes Fleisch (auch gerne mal Roadkill-gegrillt-auf-altem-Ölfass) und „klassisches Essen“ aus den 1990ern. Wie Hamburger, Pommes oder Hotdogs aus der Mikrowelle
- Namen: Feldherren. Leute aus der Geschichte: Brutus, Hannibal, Ramses, Alexander, ... Oft auch nicht so weise gewählt. Brutus ist z.B. der Sohn des Verlorenen Cäsar. ...
- Gendern: Zitat: „Wenn ich **Männer** ! sage sind Frauen automatisch mit gemeint“

Haben sich keineswegs angepasst. Der Klimawandel existiert nicht. Trotz täglich erlebbaren Beweisen. Sind sekten-artig strukturiert. Fahren Verbrenner und bekommen dafür keine Ersatzteile mehr. Sprit ist unglaublich teuer. Schuld daran sind immer alle Anderen. Zitat: „Dieser Hund schmeckt wie das beste Steak . damals, Junge, haben wir so was jeden Tag gegessen“. Was zwischen Mad Max (notdürftig geflickte Fahrzeuge), Terroristen, Straßengangs, Kuriositäten und Sekte. Die restliche Bevölkerung bemitleidet sie, wenn sie sie nicht fürchtet. Sie können mobil durch die Städte ziehen oder irgendwo eine Siedlung haben wie „Diesel Heaven“. Ihr Leben ist selbst gewählt schrecklich. Würden sie sich aber anpassen, müssten Sie sich aber eingestehen, dass ihr Weltbild für Jahrzehnte falsch war. Zitat: „Ja, wegen dem asphaltierten Parkplatz läuft mir jedes Jahr Wasser in den Keller, aber wo soll ich sonst mein SUV parken ?“ Es gibt einige, die selbst Königreiche ausrufen und mit eigener Währung (Meist enthält der Name „Mark“) bezahlen. Ein weiteres Problem mit den Verlorenen könnte auf ihre Verzweiflung zurück zu führen sein - oder auf das verbleite Benzin, dass sie verwenden: Sie haben ein tendenziell erhöhtes Aggressionspotential.

## 7.2 Beziehungen

Unter den Verlorenen ist eine akzeptierte Beziehung auf „Vater-Mutter-Kind(er)“ eingeschränkt. Dies sorgt oft für Brüche und persönliches Unglück.

## 7.3 Das Geheimnis der Verlorenen

Niemandem, auch nicht den Verlorenen, ist es wirklich bewusst, welche wichtige Nische die Verlorenen im Ökosystem besetzen. Gebiete in denen die Verlorenen komplett vertrieben wurden sind bald von mutierten Tieren überrollt.

Denn die Verlorenen sind die Alpha Predatoren ohne exquisiten Geschmack was das Fleisch angeht. Sie jagen die gezüchteten Riesen Ratten, Hunde und Katzen zum Verzehr. Die kommen über das Feuer. Bier und Bohnen dazu. Damit halten sie die Population klein. Die Verlorenen scheren sich nicht darum welche Effekte das hat. Die Normalen bemerken es nicht und würden sich wegen den gegrillten Ratten eher anwidern. Die Solarpunks haben eine zu geringe Meinung von den Verlorenen. ...

Allgemeines Bauchgefühl ist aber: Wenn man die Verlorenen in einem Gebiet vertreibt hat man bald die Tiere da. Darum agiert man oft unbewusst nicht absolut konsequent gegen die Verlorenen.



---

## Solarpunk Technologie Almanach 2020

---

### **WICHTIG: Dieses Dokument nicht außerhalb der Solarpunk Community verbreiten !**

Damals im Jahr 2020 - vor 30 Jahren - wurde die technologische Grundlage für unsere Welt gelegt. Alles war sehr roh und unfertig. Aber man kann bereits sehen, wie die Entwicklung zu uns führt.

**Beleuchtung:** Damals gab es keine OLED Folien. OLED Folien kann heute jedes Kind mit der Schere zuschneiden, biegen, aufkleben und verkabeln. Damit kann man die buntesten Licht Kunstwerke schaffen, die man sich vorstellen kann. Strom Verbrauch ist natürlich minimal.

Für Konsumenten sind weniger kreative OLED Leuchten verfügbar. Von der Stange. Da gibt es zwar auch die Möglichkeit in Farbwechselnde Bildschirmfolien zu investieren. Aber die meisten Konsumenten hätten nicht die Fertigkeit, einen ansprechenden Lichtwechsel zu programmieren.

Es gab 2020 nur LED Leuchten (aber auch mit deutlich geringerem Stromverbrauch als die bis dahin existierende Technologie, Metall zum Glühen zu bringen um Licht zu haben). OLED wurden zuerst in Displays von Handys verbaut und wurden erst später als Leuchten Material verfügbar.

**Stromgeneratoren:** Windkraft werke und flexible Solarpaneele sind günstig verfügbar. Heute setzen wir sie auf Häusern, Vordächern, Parkplätze, Gehwegen und an Fahrzeugen ein. Im Jahr 2020 gab es die ersten experimentellen Solar Folien mit einem Wirkungsgrad > 20 %. Ausreichend aber natürlich weit von unserem „Solar Everywhere“ entfernt.

Im Jahr 2020 waren die Solarpaneele noch starr und schwer. Kleinerer Wirkungsgrad. Aber wenigstens gab es schon Module für (partielle) Selbstversorgung, Inselversorgung, als Zusatzversorgung auf Campingmodulen und für kleinere Elektronik. Obwohl das alles sehr rückständig scheint, war Solar schon in den 2020ern eine der billigsten Stromquellen (Die verbrannten damals noch fossile Energieträger !)

**Strom speicher:** In den 2020ern wurden Lithium Ionen Akkus genutzt. Zwar wurde das Lithium immer weiter reduziert und später auf billigere Grundstoffe umgestellt. Doch von den heutigen Akkus waren sie weit entfernt. Wenigstens reichte es damals für elektronische Geräte und die ersten Fahrzeuge. Auch tragbare Akku Packs für Camping waren verfügbar. Der Preis war (im Vergleich zu heute) hoch. Die Energie dichte gering. Dadurch waren sie klobig und schwer.

**Robotik:** Programmierbare Roboter arme waren in den 2020ern nicht für jedermann verfügbar. Es gab aber erste einfach zu programmierende für die Industrie. Im privaten Umfeld war Automatisierung also stark auf Geräte beschränkt, die exakt eine Aufgabe übernahmen (Geschirrspüler, Waschmaschine, ...). Diese gibt es zwar heute noch.

Aber Aufgaben, die etwas Flexibilität benötigten waren damals im privaten Umfeld gar nicht automatisierbar. Schwer vorzustellen.

**Fahrzeuge:** Damals gab es die ersten Elektrofahrzeuge (überraschenderweise teurer als Fossilienverbrenner !). Drohn-  
nen waren nicht fähig, Menschen zu tragen. Elektro Fahrräder gab es - aber nicht vergleichbar zu unseren sportlichen  
Leichtgewichten aus Karbon. Autonome Fahrzeuge waren damals nur ein Traum. Selbst bei denjenigen die ihn träum-  
ten war nicht allen bewusst, wie diese das Leben verändern. Niemand (außer den Verlorenen) will heute noch ein  
eigenes Auto. Bei Bedarf wählt man sich ein Modell aus der App und hat es ein paar Minuten später vor der Türe  
stehen. Ob man es danach selbst fährt oder sich fahren lässt ist einem selbst überlassen. Früher musste man das Auto  
besitzen (mit sehr hohen Kosten verbunden !) und manche hatten sogar mehrere um verschiedene Nutzungsszenarien  
abzudecken. Heute klickt man sich einfach einen Einsitzer oder einen Lieferwagen. Zahlt nach Zeit und kommt damit  
um riesige Faktoren billiger weg. Wenn damals etwas unverschuldet kaputt ging, musste man es selbst zahlen ! Die  
Kosten für ein solches Auto kann man sich heute gar nicht mehr vorstellen.

**Tuning:** Es gibt natürlich einige Solarpunk Communities, die sich über die veralteten gesetzlichen Bestimmungen  
(Abregeln der E-Bikes bei 26 km/h) hinwegsetzen und neue Firmware verbauen. Zusammen mit adaptiver Stoßdämp-  
fung (KI erkennt mittels Kamera die Straßenqualität auf den nächsten 10 Metern und passt die elektrischen Muskeln  
der Stoßdämpfung entsprechend an), Leichtbau und anderen kreativen Dingen darf das natürlich NIEMALS vom TÜV  
gesehen werden. Falls ihr so etwas in eurer Community baut, haltet bitte einige unmodifizierten Fahrzeuge bereit, um  
die zu beschäftigen.

**Pflanzenbau:** Permakultur war bekannt. Wurde aber kaum eingesetzt. Der Vorteil der Permakultur (also durch den An-  
bau mehrere Pflanzen in der biologisch perfekten Kombination, damit sie sich aus Nährstoffsicht und gegen Schädlinge  
unterstützen) wurde damals nicht wahrgenommen. Dafür gab es große Monokulturen auf dem Land. Über Schäden  
durch diese gibt es ausreichend Studien. Insbesondere durch den nötigen Dünger und Pestizid Einsatz. Bewirtschaf-  
tung fand auch durch große Landmaschinen statt und es wurden keine Drohn- und kleine Roboter eingesetzt um  
gezielt Unkraut zu finden und mit Elektroschocks zu verbrennen.

In den Städten gab es damals keine Landwirtschaft. Weder gemeinsam angebautes Urban Gardening, noch Kräuter-  
gärten am Wegesrand. In Städten gab es nur Zierbäume ohne Früchte. Umnutzung von alten Industrieanlagen waren  
nicht bekannt. Heute gibt es da natürlich kombinierte Aquakulturen/Hydroponik die direkt in den Städten Salat und  
Fisch erzeugt. Wenigstens kamen aber bereits in den 2020ern die ersten auf die Idee, Abwärme von Serverfarmen zur  
Heizung der ersten Prototypen von Aquafarmen zu nutzen.

**Lasercutter/3D Drucker/CNC Maschinen:** Haben es im Jahr 2020 bereits aus den Fabriken zu Hobbyisten geschafft.  
Oft war der Bauraum sehr begrenzt (kleiner als 1 Kubikmeter !) und nur wenige konnten damit umgehen. Auch die  
Druckzeit und die Präzision ließ zu wünschen übrig. Heutige Maschinen (die man sich anhand von Anleitungen aus  
dem Internet aus einfachsten Teilen bauen kann) sind viel präziser und schneller.

**CCS:** Damals dachte man, die Verpressung von CO<sub>2</sub> in unterirdische Kavernen würden einen großen Beitrag zur CO<sub>2</sub>  
Reduzierung liefern. Aber einen größeren Anteil hatten die vielen dezentralen Biochar Zentren. Die Technologie, aus  
organischen Abfällen Kohle herzustellen, die dann als Dünger auf Felder aufgebracht wird - und damit der Atmosphäre  
entzieht. Die Technologie ist uralt und relativ simpel. Viele Communities nutzen das heute um einen regelmäßigen  
Finanzmittel Fluß von der EU zu garantieren. Eine Alternative ist es, Holz zu verarbeiten und nicht verrotten zu  
lassen. Für große Holz-Bauten bekommt man pro Kilo CO<sub>2</sub> und Jahr die das steht Geld. Die Buchführung ist etwas  
aufwändig (durch Laser Gravuren oder RFID Chips in den Balken vereinfacht). Es lohnt sich aber aus Holz zu bauen.

**Fleisch:** Farmen produzieren tierisches Fleisch. Dafür werden Tiere gezüchtet und in kleinen Gruppen perfekt art-  
gerecht gehalten. Das Fleisch selbst wird aber in angeschlossenen Fabriken in Laboren gezüchtet. Hierfür werden  
den Tieren einige Zellen abgenommen und diese in Brut schalen zu Fleischstücken vermehrt. Das ist extrem Wasser  
und Energieeffizient. CO<sub>2</sub> wird praktisch keines emittiert. Die perfekte Einstellung der Brutschalen ist oft Betriebsge-  
heimnis. Diese bestimmt Zähigkeit, Geschmack, Saftigkeit und Fett-durchwuchs des Fleisches. Die Tierhaltung als Roh-  
quelle für die Zellen ist ebenfalls vom Können der Bauern abhängig. Ebenso die schlaue Zucht der Tiere - diese müssen  
endlich nicht mehr auf „Fleischertrag pro Tier“ optimiert werden sondern auf Geschmack und andere tierfreundliche  
Parameter (Verhalten, ...). Tierhaltung und Fleischproduktion müssen nicht am selben Ort stattfinden. Der Handel mit  
Röhrchen voller gekühlter Hoch-qualitäts Zellen ist sehr lukrativ. 2020 war das alles noch am Anfang (<https://www.golem.de/news/labor-edelfleisch-forscher-praesentieren-wagyu-steak-aus-dem-3d-drucker-2108-159187.html>) . Ein

weiterer Job der entstanden ist ist Fleisch Designer. Am Computer werden Fleischstücke (Muskelfasern, Bindegewebe, Fett) je nach Verwendungszweck zusammengestellt und kann danach ausgeliefert werden. Für Zwecke wie Grillen gibt es dadurch äußerst schmackhafte Varianten, die nicht durch die Natur beschränkt werden.

**Milch:** Milch wird ähnlich wie Fleisch in technischen Prozessen produziert. Von speziell gezüchteten Tieren wird genetisches Material entnommen und in einem kleinen Gen-Labor (gibt es für wenig Geld) in Hefe Zellen integriert. Die Zucht der Hefe Zellen ist jedem Kind bekannt. Und mit etwas Zucker, Energie und Wärme kann man in Stahltanks diese vermehren und schon nach einigen Stunden die ersten Milch abschöpfen, filtern und trinken. Sauberer und reiner als direkt von Tieren. Standardmäßig setzen Landwirt auf nicht-exotische Milch. Von Kühen, Schafen, Ziegen. Natürlich gibt es auch genügend Bauern, die die Herausforderung gerne annehmen, andere Milch zu produzieren. Und wieder einmal hat die Hefezelle als eine der ersten Nahrungsmittel Verarbeitungs-Technologien ihren Dienst erwiesen (man denke hier an Bier und Brot).

**Erste Hilfe:** Wenn es lokal vom Staat nicht organisiert ist, sind Rettungstrupps von Freiwilligen geführt. Die EU zahlt dann pro Rettungseinsatz. Das Wissen und die Rettungs Ausbildung sind einfach verfügbar. Technik und Fahrzeuge sind schon seit den 2020ern als freier Entwurf aus dem Netz zu laden. Cadus hat hier damals den Startpunkt gesetzt: <https://www.cadus.org/de/>

**Presse:** Blogs, Podcasts und Video haben oft klassische Presse ersetzt. Auch Wikis für Faktensammlungen sind verbreitet. Interessanter ist hier natürlich die Wissensgewinnung. Es gibt viele Freiwillige die Open Data APIs frei-hacken und damit jedem statistische Auswertungen erlaube. Bereits 2020 gab es die ersten Schritte (<https://bund.dev/> und <https://fragdenstaat.de/>). Niemand hätte gedacht, dass die Nutzung und die Datenbasis sich so stark verbreitern würde, wie es dann passiert ist. Trotzdem wehren sich vor allem noch Konzerne. Doch man findet auch dort Wege...

**Bildung:** Im Jahr 2020 war Frontalunterricht, wie ihn bei uns die Norms genießen weit verbreitet. Projekt orientierter Unterricht war im Entstehen aber nicht weit etabliert. Im Zuge der Seuchen der 20er wurde vermehrt zum Frontalunterricht und der Online Variante Video-Konferenz 1:n gewechselt. Damals gab es aber bereits in weniger etablierten Bereichen von Bürgern organisierte Bildung. Dies war hauptsächlich im technischen Bereich. <https://media.ccc.de> und <https://www.ccc.de/schule>

**Datenverbindung:** Im Jahr 2020 war es im allgemeinen nicht üblich, Glasfaser Kabel zu verlegen. Über die Kupferkabel waren weit weniger als die 1 GBit/s schaffbar, die heute Mindeststandard sind. Funknetzwerke hatten eine sehr schlechte Abdeckung und waren (wie heute) von Großkonzernen zur Verfügung gestellt. Aber damals gab es bereits Anfänge der Solarpunk Projekte, die uns heute unabhängig von den Konzernen Netzwerkzugang sichern. Freifunk war die Keimzelle: <https://freifunk.net/> . Sie bauten damals nur Funk WLANs auf. Damals dachte niemand, dass sie wild Glasfaser legen würden oder Satelliten betreiben. In 30 Jahren ist viel passiert. (Siehe auch: <https://notfunk-bodensee.de/>)

**Insekten:** Insekten sind eine großartige Proteinquelle mit der schon im Jahr 2020 vorsichtig experimentiert wurde. Was damals noch als abenteuerliches Spezialessen im Supermarkt verkauft wurde ist heute in drei Formen zu erhalten: \* Als Tier futter für Schweine und Fische. \* Als „getarnte“ Proteinquelle in hochverarbeiteten Lebensmitteln für Norms („Protein Pudding mit tierischen Proteinen“, „Kraft Riegel“). Dass darin Insekten sind, weiß eigentlich jeder, steht auch im Kleingedruckten, aber man redet unter Norms weniger darüber. Lecker sind die Dinger allemal. Kein Wunder. Da steht auch Food-Forschung der ganz großen Unternehmen dahinter \* Als Spezialität. Wird besonders von Solarpunk geschätzt, die keine Berührungängste haben. Süßkartoffeln mit scharfen Heuschrecken machten einen Koch der Nomaden berühmt. Es lohnt sich, herauszufinden, wo dieser gerade unterwegs ist. Die Zucht der Insekten kann durch Konzerne in Lagerhallen großen Komplexen erfolgen. Oft aber auch direkt durch Solarpunk in umrüstbaren Containern. „Hat heute mal wer Lust, ein paar hundert Kilo Heuschrecken zu züchten ?“. Problematisch ist das alles nicht. Nur leider sind die Zuchtanlagen häufig Ziele von Angriffen von Verlorenen oder Fundamentalisten, die denken die Idee „Eine biblische Heuschreckenplage über der Stadt“ ist doch ein tolles und vor allem originelles Symbol.

**Guerilla Gardening:** In den frühen 2020ern war Guerilla Gardening eher eine ökologische Protestform (die zugegebenermaßen an manchen Stellen willkommene Biotope geschaffen hat). Die ökologische Revolution hat den Protest aber normalisiert. Dafür gibt es hochgradig vernetzte Künstler, die mit Säh-Drohnen, Sprüh Moos und Infiltrations-Techniken Kunstwerke schaffen, die erst nach Wochen sichtbar werden um dann eventuell nach Monaten zu verblühen. Die letzte Aktion, als im vermeintlichen Hochsicherheits Bereich der „Chem-Corp“ plötzlich ein Rosengarten

in Schriftzug-Form „Ceterum censeo Chem-Corpinem esse delendam“ hat sogar zu sehr peinlichen Untersuchungen geführt, die das Ende von Chem-Corp bedeuten könnten. Wir werden sehen.

**Urban Mining:** Urban Miner sind ein besonderer Schlag von Menschen. Sie suchen entweder in Trümmern von Klimaereignissen zerstörter Städte oder in alten Müllhalden nach wertvollen Rohstoffen. Erste Ideen dazu gab es bereit im Jahr 2020. Sogar von einer Regierungsstelle ( <https://www.umweltbundesamt.de/themen/abfall-ressourcen/abfallwirtschaft/urban-mining#strategie-zur-kreislaufwirtschaft-> ). Doch erst mit der aufbrechenden Goldgräberstimmung entstehen neue Geschäftsfelder und genau wie damals eine sekundäre Wertschöpfung darum herum. „... und dann haben Bobs Roboter einen Flötz alter Nokia Handys gefunden. Einfach abzubauen. Viel Gold und andere Metalle enthalten. Er ist dann gleich persönlich ,runter. Hat da händisch ein paar abgeräumt und ist auf den wirklichen Schatz gestoßen. ... gib mir mal noch ein Bier aus, meines ist alle“

**Seed Stores:** Ähnlich öffentlicher Bücherschränke, in denen Bücher getauscht werden können gibt es inzwischen auch Schränke zum Austausch von Samen. Jeder kann welche in kleinen beschrifteten Tüten einstellen und dafür eine andere mitnehmen. Im Jahr 2020 gab es zumindest vereinzelt die Bücher Schränke. Erste Seed Stores kamen auf, um gegen das Copyright auf Pflanzensamen zu protestieren.

**Eat the invaders:** Um invasiven Arten Herr zu werden wird heutzutage gezielt Jagd auf sie gemacht. Die Beute wird entweder haltbar gemacht oder direkt verkauft. Dies war im Jahr 2020 noch nicht so gebräuchlich. Dinge wie Food-Tourismus, Jagd events und Experimentalköche waren damals noch nicht einmal angedacht

**Rechenkraft:** Schon im Jahr 2020 gab es billige und einfach programmierbare Mikrocontroller. Die konnten Elektronik Steuern, Sensoren auslesen, per WLAN Netzwerk funken oder per Bluetooth mit nahen Geräten Kontakt aufnehmen. Gar nicht so anders als die heutigen Standard Controller. Auch damals waren die Kinderleicht programmierbar. Die heutigen Controller erfüllen denselben Zweck. Haben aber gleich einen Solar Laderegler integriert und andere wichtige Dinge. Bastler damals haben die übrigens auch schon Schuhkartonweise bestellt (und die heutige Standard-Einkaufs menge dieser Controller von 1592 Stück kommt gerade von der damaligen Größe der Schuhkartons und der Mikrocontroller, wissen die Wenigsten !).

**Mehr Rechenkraft:** Wer damals mehr Rechenkraft für Basteleien brauchte (und Energie sparen wollte - die damaligen Batterien haben nicht so viel Kapazität gehabt) konnte für schmales Geld einen vollwertigen Bastel PC wie den „Raspberry PI“ kaufen. Heutige billig PCs in der Preisklasse schaffen natürlich Bildverarbeitung und Erkennung mittels KI deutlich besser und ermöglichen so schnell zusammengefrümelte Technologie Wunderwerke innerhalb von Stunden. Die Urahren der heutigen Bastel PCs habe aber damals selbst die Hersteller überrascht. Die PIs waren ein Grundstein der Solarpunk Technologie wende, weil breit einsetzbar.

**Exoskelette:** Dank Carbon Rahmen, Servos, Akkus und einfach verfügbarer Rechenleistung sind Exoskelette für schwere Arbeit alltäglich. im Forstbetrieb gibt es z.B. das „Vollernter Exoskelett“, mit dem man dank Greifklauen an Händen und Füßen und Kettensägen einen ganzen Baum zerlegen kann. Ultraschall Sensoren können derweil Bauabschnitte auf Holzqualität scannen. Auf 10 cm fokussierte Laser können dann die Holzstücke je nach Qualität mit QR Codes markieren. Ein solches Skelett kann einen ganzen Baum aus dem Wald ziehen.

**Engelsystem:** Viele Communities nutzen heute ein Engelsystem. Kennt man ja. Anstehende Aufgaben werden mit Tags versehen und jeder Eingeloggte kann sich nach Befähigung online in eine Schicht seiner Wahl eintragen. Punkte werden gutgeschrieben. Wenige wissen, dass das früher in den 2020ern mal ein Event Management System war. <https://engelsystem.de/> Also falls euch langweilig ist und ihr wie immer mal nach einer interessanten Schicht sucht (oder beim Gemüse schneiden entspannen): Das Engelsystem war früher nicht permanent am laufen, sondern nur bei speziellen Ereignissen.

**Schwänze:** Furrries waren auch im Jahr 2020 ein Begriff. Manche witzelten bereits, dass sie das Internet erfunden haben. Heute sind sie ein deutlich häufigerer Bestandteil unserer Gesellschaft. Und deren Kostüme („Fursuits“) haben einen starken Beitrag zu unserer Technologie geliefert. Umschnallbare, autonome Balanceschwänze sind so ein Ding. Selbst ohne Fellüberzug schnallen sich das viele um, da sie bei akrobatischen Aktionen sehr von diesen Balance Schwänzen profitieren. Der Akku reicht locker einen halben Tag im Volleinsatz.

**Lichtbringer:** Ein E-Bike Anhänger, ca. 2 Bierkästen groß mit auf 5 Meter ausfahrbarem Teleskop Mast. Daran angebracht sind Power LEDs, die einen weiten Umkreis hell erleuchten können. Das Ding ist dank Akkus autark und hat zusätzlich 10 Handlampen. Bei nächtlichen Einsätzen und unterirdischen Katastrophen ist der Lichtbringer

unersetzlich. Es heißt einige Communities haben das Standard Modell stark modifiziert.

**De-Extinction:** Verschiedene Initiativen wurden in den frühen 2000ern gestartet, um Arten das Überleben zu sichern oder gar eine Rückzüchtung zu ermöglichen. Die damaligen Initiativen wie <https://genbaenkle.de/> sind heutzutage aber nicht mehr denkbar, da sie keinerlei der nötigen Militanz besitzen, die es heute braucht um unter allen Umständen Arten zu bergen und zu schützen.

%% TODO: Riesige Epaper Folien



---

### Verlorenen Technologie Almanach 2050

---

Setzt euch mal hin, Kinder. Kann ich euch erzählen, wie Technologie zu sein hat. So ab 1900 ging die Wirtschaft nämlich richtig ab. Da wurde die richtige Technik entwickelt. Kohle, Öl, Benzin. Kernkraft ! Das hat uns stark gemacht. Die hatten richtige Autos. Groß, schwer, laut. Da musste man sich nicht verstecken, wenn man das Richtige gemacht hat.

**Pickup Trucks** waren die Haupt-Beförderungsmittel in Deutschland als es noch groß war. Habe ich in Filmen gesehen. Alle coolen Leute sind in den frühen 2000er mit denen rum gefahren. Haben mit Schrot Gewehren auf Dinge geschossen. Hat nicht nur keinen gejackt, war das Lebensgefühl da<sup>1</sup>.

Bier hat man aus Dosen getrunken. Die Werbungen waren voll davon<sup>2</sup>. Darum hat ein findiger Mensch eine **transportable Dosen Abfüllanlage** gebaut. Die nimmt ein Fass Bier und füllt dutzende Dosen damit. Die kann man dann auch sofort trinken. Wie man Bier halt so richtig genießt. Habe letztes Mal sogar ein Dosen Katapult gesehen. So wird man die leeren Dosen los und kann gleich noch darauf ballern. Passt auf einen Pickup und bietet Spaß für die ganze Familie. Und die doofen Norms denken, nur die Solarpunks wären kreativ.

Damals gab es so viele Autos, dass sogar auf 3 spurigen Autobahnen Stau entstehen konnte ! Es war großartig. Man konnte direkt fühlen welche Macht und welche Unterstützung das Automobil hatte. Jedem Autonarr ging damals das Herz auf, wenn er sah, in welcher großen Gruppe er unterwegs ist. Kein Außenseiter, sondern die Mehrheit ! Kilometerweit. Stundenlang. Natürlich war wichtig, genug Getränke für diese spontanen Happenings im Auto zu haben. Aber das war ein Erlebnis für die ganze Familie, dass heute so natürlich nicht mehr vorkommt. Manchmal versuchen wir Staus durch Aufrufe zu unseren Freunden künstlich zu erzeugen. Das Erhabenheitsgefühl und die enge Verbundenheit mit der Familie kommt aber selten so stark zurück wie sie damals im Stau gewesen sein mussten.

Die klare Überlegenheit der alten Technologie kann man natürlich bei solchen Wettkämpfen wie dem Euro-Treck sehen. Wenn mehrere Trupps mit ihren Wagen-Kolonnen einmal durch Europa fahren ohne dass der Kern der Kolonne einmal anhält. Technologische Meisterleistung ! Speziell angepasste Fahrzeuge. Outrider holen Benzin in Tankwagen. Betanken der Kerntruppe während der Fahrt. Bewaffnete Pickups sichern den Trupp. Vorausmannschaften scouten und bauen notfalls Behelfsbrücken. Der Kern hält niemals an, bis er am Ziel ist ! Hindernisse werden überwunden oder aus dem Weg geräumt. Und Benzin und Diesel treiben uns. Letztes Jahr hätte wir fast gewonnen, aber die Spanier waren einfach schneller. **Das** wird den Norms irgendwann zeigen, dass der Weg der Solarpunks der falsche ist.

---

<sup>1</sup> Da hat jemand zu viel Hollywood Filme gesehen.

<sup>2</sup> Billig Bier aus billig Supermärkten. Gut, dass man Werbung nicht schmecken kann.

Und fang gar nicht erst mit den Biotech Künsten der Solarpunks an ! Wir haben seit 1950 verdammt gute Technologie um neue Pflanzen zu züchten. Schon mal von Gamma Gardens gehört ? So macht man das. In die Mitte eine Strahlungsquelle. Darum herum Pflanzen im Kreis anbauen. Die inneren sterben ab, dann kommen welche mit Tumoren. aber der äußere Ring. Verdammt brauchbare Mutationen, wenn man nur genau schaut. Nix mit diesem unnötigen CRISPR/CAS Schlaumeiertum. Strahlenquelle, Schutzanzüge, Pflanzen im Kreis, Flammenwerfer. Fertig.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Atomic\\_gardening](https://en.wikipedia.org/wiki/Atomic_gardening)



Ausschnitte aus Werbesendungen:

**Lifelogger:** Jeder besitzt einen ! Er ist deine direkte Verbindung zur KI ! Jeder deiner Schritte und Tätigkeiten wird aufgezeichnet ! Trage dort alle deine Wünsche ein ! Nimm an Umfragen teil ! Und die KI wird aus deinen persönlichen Wünschen lernen. (leise Stimme: Der Update Zyklus des KI Modells ist in Verantwortung der lokalen Verwaltung). Jetzt deinen alten Lifelogger gegen den neuen Lifelogger + eintauschen ! In 7 persönlichen Farben erhältlich.

**Abenteuer !!! Shampoo:** Das Shampoo aus der beliebten Serie **Abenteuer !!!**. Fühl dich wie einer der Stars aus **Abenteuer !!!**. Jeden Morgen !

**Vertical Indoor Farming:** Sehr häufig im Norm Gebiet. Alte Industrie Komplexe werden zu vertikalen Farmen und produzieren Gemüse und Gewürze umweltfreundlich (keine Pestizide) und zu sehr guter und gleichbleibender Qualität. Einziges Problem: Die Pflanzen sind auf Indoor Farmen optimiert und es gibt wenig Varianten Vielfalt. Also ein Typ Kopfsalat, ein Typ Gurke, ein Typ Erdbeeren, . . .

## 10.1 Heilung

Die wichtigste Technologie, die nur bei den Norms verfügbar ist ist extreme Heiltherapie. Damit können sie Organe und Gliedmaßen nachwachsen lassen. Dies steht allen Norms kostenlos zur Verfügung. Theoretisch auch Solarpunks und Verlorenen. Aber während letztere dem nicht trauen sind die Solarpunks oft nicht im bürokratischen System und benötigen einen Norm, der seine gewohnten Bahnen verlässt und ihnen Zugriff verschafft. Die Norms, die über ihren Schatten springen, lassen sich das oft mit Gegenleistungen bezahlen.

Warum haben die Solarpunks die Technologie nicht ? Nun ... sie haben sie. Sie ist aus entwickelt und anwendbar. Nur leider ist sie auch komplex und benötigt ein großes Team an Spezialisten. Die sich jeweils lange in einen kleinen Teil des Prozesses ( Gen Sequenzierung, Axolotl Gel Optimierung, Therapie, Reha, ... ) einarbeiten. Mit keinerlei Chancen auf persönliche Erfüllung, Aufstieg, Fortentwicklung oder Verbesserung des gesamten Prozesses. Kurz: Es ist zu langweilig.



---

## Menschen und Communities

---

Beispiele für Menschen und Communities in Solarpunk

### 11.1 Bruno's und Rita's vollmechanisierte grüne Oase

Während der Kaffee auf dem Herd kocht zieht Bruno Hebel 3 und 6. Seilzüge und ein ausgeklügeltes Bewässerungssystem lenken Wasser zu den Erdbeeren. Er zieht den Wecker auf. In wenigen Minuten wird er die Bewässerung stoppen.

Bruno und Rita leben auf dem Land. Sie sind eng vermascht mit den Nachbarn und leben vom regen Tauschhandel. Hühnereier gegen Chillies. Kräuter gegen Laufenten - die fressen Schnecken und legen Eier. Bruno hat um das Haus herum einen mechanisierten Garten erschaffen, den Rita erfolgreich bewirtschaftet.

- Konzept: Vollmechanisiertes Haus und Garten
- Dilemma: Alle Tiere hier sind irgendwie komisch
- Aspekt: Grüne Wohlfühloase ohne Stress

So gut hier alles läuft. Mit Tieren haben die beiden es nicht so. Obwohl sie es immer probieren. Der Hund ist etwas doof und nicht zu erziehen aber nicht böse. Dafür sind das die beide Laufenten, die eigentlich nur die Schnecken jagen sollen. . . Bruno und Rita lieben die Tiere und haben hier einen etwas blinden Fleck.

Rita hat dazu jedes Jahr ein neues Projekt. So kamen bisher mindestens zusammen:

- Brot backen
- Käseherstellung
- Seifenherstellung
- Filzen
- Nähen

Nach einem initialen Begeisterungs-Feuer werden diese Projekte fortgeführt, aber ein neues Projekt wird direkt gestartet.

### 11.1.1 Bruno

Ist dauernd am basteln. Projekte findet Rita genug für ihn. Er weigert sich nur ausdauernd, Technik mit Transistoren anzufassen. Vor Stahl, Schweißgeräten und Beton hat er aber keinerlei Respekt und setzt sie ein um Pizzaöfen, Lagerschuppen oder Hochbeete zu bauen. Jüngstes Projekt ist ein durch Hebel gesteuertes Bewässerungssystem für den gesamten Garten. Transistoren basierte Technologie (Mikrocontroller) misstraut er, dank ausgeklügelten Mechaniken und vielen mechanischen Weckern fällt das aber (fast) nicht auf.

Warum ihm immer Werkzeuge fehlen ist noch nicht geklärt. Er hat sich aber angewöhnt nach 5 Minuten suchen eines zu improvisieren. Später werden die alten Werkzeuge wieder irgendwo gefunden. Könnte mit dem Hund zu tun haben.

Werte:

- Gruppe: Solarpunk
- Konzept: Ruheloser Bastler
- Dilemma: Immer wenn ich Werkzeug brauche fehlt es und ich muss erst mal das basteln
- Aspekt: Früher ging das auch ohne Transistoren
- Projekt: Whirlpool für den Garten
- Flink: 1
- Kraftvoll: 1
- Scharfsinnig: 2
- Sorgfältig: 3
- Tollkühn: 2
- Tückisch: 0

Stunts:

Weil ich Werkzeuge selber herstellen kann kann ich einmal pro Sitzung eines schnell improvisieren

### 11.1.2 Rita

Findet immer Projekte für sich und Bruno. Sie ist zwar keine Genetikerin, hat aber einen starken grünen Daumen und bringt praktisch jedes Gewächs - sei es noch so exotisch - zum wachsen. Die Nachbarn schätzen ihren Tee, ihre Pflanzen und ihren Rat.

Ihr großes Problem sind zu große Wachstums Erfolge für die sie schnell Abnehmer finden muss. Verrotten soll nichts. Und so stehen plötzlich eine halbe Tonne Zucchini im Hof und müssen weg.

Werte:

- Gruppe: Solarpunk
- Konzept: Hat zwei grüne Daumen
- Dilemma: Wuchernder Überschuss
- Aspekt: 2 Ohren und ein Tee
- Projekt: Die anspruchsvollen Wasabi Pflanzen zum wachsen bekommen
- Flink: 2
- Kraftvoll: 1
- Scharfsinnig: 3

- Sorgfältig: 2
- Tollkühn: 1
- Tückisch: 0

Stunts:

Weil ich zwei grüne Daumen habe kann ich einmal pro Sitzung eine Pflanze retten.

### 11.1.3 Bruder Anselm

Seelsorge, Ökumenische Gottesdienste, Nahkampf und Infiltration

Der 50 jährige tauchte vor einiger Zeit in der Community auf. Da er ein sehr gutes Gefühl für Menschen und ihre Sorgen hat, wurde er schnell aufgenommen und sorgt sich seither um die geistigen Belange der Community Bewohner. Seine Andachten sind inzwischen auch für externe Gäste geöffnet und er hat das Angebot um Tai Chi (im Garten, nur bei schönem Wetter) und Ikebana erweitert.

Einige wenige in der Community wissen, dass er eine etwas finstere Vergangenheit hat und von der Inquisition gesucht wird. Unter den Eingeweihten wird gemunkelt, dass er beim Team, das den alten Papst ermordet hat involviert war. Dies könnte auch seine ausgefeilten Nahkampffähigkeiten und Social Engineering Erfahrungen erklären. Obwohl sie nicht genau wissen, was die Geschichte des freundlichen Priesters ist, halten sie zu ihm, wenn wieder seltsame Fremde nach ihm fragen. Die nächtlichen speziellen Trainingsstunden im mit Tüchern gegen Beobachtung verhängten Gemeindeindesaal (Nahkampf, Ninjutsu, Social Engineering und Lockpicking) sind in der Community eine Art Geheimtipp.

## 11.2 Nomadenschule

Ein Wohnmobil und ein Anhänger voller Experimente (und einem großen Zelt) als reisende Schule. Wird betrieben von Isabella „Frau Ko-olb!“ aka Isa

### 11.2.1 Isa

Isa ist eine neugierige Person und erklärt gerne und gut. Sie reist mit ihrem Mobil durch die Lande (auch um selbst neue Gegenden zu sehen) und verweilt eine halbes Jahr an jedem Ort. Dort öffnet sie ihre Schule und bringt allen Interessierten neues bei.

Sie nutzt gerne die Gelegenheiten vor Ort und baut Kontakte auf. Manche Institutionen, die von Norms betrieben werden sind aber nicht immer bereit zu kooperieren. Das stört sie nicht weiter. Sie hat Dietriche. Da war dieses interessante Klärwerk und 15 Schüler. Ging aber alles nochmal gut.

- Würde gerne Isa genannt werden statt „Frau Ko-olb“
- Kein Schloß hindert sie an ihrem Bildungsauftrag
- Wissenschaft und Technik ist ihr Metier. MacGyver ist ihr nicht ebenbürtig
- Alles ist eine Gelegenheit zu lernen und zu lehren. Alles.

Werte:

- Gruppe: Nomaden
- Konzept: Reisende Abenteurerin und Lehrerin
- Dilemma: Komm, ich zeig's euch, dann versteht ihr schon

- Aspekt: McGyvern zum eigenen Unglück
- Sehnsuchtziel: Die Ruinenstädte im Ruhrgebiet
- Flink: 1
- Kraftvoll: 0
- Scharfsinnig: 3
- Sorgfältig: 2
- Tollkühn: 2
- Tückisch: 1

Stunts:

Weil ich schon überall viele Schüler hatte kann ich einmal pro Sitzung jemanden fragen, ob er mich wo ,reinlässt wo ich sonst nie Zugang bekommen würde.

## 11.3 Hier Gibt's Alles Platz

Ein Schrottplatz, Wertstoffhof und Schmuggler Paradies. ,Nes nennt den sein Eigen. Dank seiner guten Connections kann er jede Art von Ware besorgen oder los werden. Wenn man elektronische Bauteile (gebraucht) benötigt bekommt man die auch. Um seine Connections aufzubauen, wird auf dem Schrottplatz alle paar Wochen eine große Party gefeiert.

### 11.3.1 ,Nes (Johannes)

Ihm gehört der Schrottplatz. Er kann jederzeit alles besorgen oder loswerden (behauptet man). Darum ist dies der Anlaufpunkt für viele Solarpunks. Die meisten sind auf diesen Platz gestoßen bei einer der berühmten Parties. Laute Musik, Alkohol, Tanz. Die zu veranstalten ist eine von ,Nes Antriebsfedern.

Werte:

- Gruppe: Solarpunk
- Konzept: Extrem vernetzter Organisator
- Dilemma: Bekommt manchmal auch heiße Ware
- Aspekt: Ich kenne da jemanden, der bekommt So was sicher her
- Aspekt: Mich kennt jeder - und das ist nicht immer gut
- Projekt: Eine Lasershow auf einen Zeppelin Projizieren
- Flink: 1
- Kraftvoll: 1
- Scharfsinnig: 2
- Sorgfältig: 0
- Tollkühn: 3
- Tückisch: 2

Stunts:

Weil ich viele Leute und ihre Geheimnisse kenne bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich verhandle und dabei tückisch einen Vorteil erschaffe

## 11.4 Community „FH Fichten Hain“ im Schwarzwald bei Furtwangen

Die Community liegt tief im Schwarzwald bei Feuchtwangen.

Stärke der Community ist Holzverarbeitung. Dieses gibt es rund um die Siedlung reichlich. Zwischen den Wipfeln der Bäume spannt sich ein komplexes Wipfelpfad-Netzwerk. An besonders hohen Bäumen sind verschiedene Windräder angebracht, die den Strom liefern.

Aus dem erstklassigen Holz werden Häuser, Kuckucksuhren für den Export und Kunstgegenstände hergestellt.

Das großflächige Waldgebiet wird von einigen Bewohnern als ihr Revier angesehen und sie nutzen kleine und wendige Elektrofahrzeuge, um es zu patrouillieren. Handel findet mit der Norm-Stadt Feuchtwangen statt. Auf der anderen Seite dieser Stadt befindet sich die Community „Voltron“, mit der man im friedlichen Wettstreit liegt.

Gefährlich sind aber die Verlorenen, die in diesem abgelegenen Gebiet gerne Fuß fassen würden.

### 11.4.1 Adrian „Frodo“

Hightech Förster mit Exoskelett. Anhänger des Transhumanismus „Mensch und Maschine müssen zusammenwachsen“. Dass er mit seinem Exoskelett alleine ganze Bäume ernten kann (Kettensägen sind eingebaut) und die am besten gewachsenen Stücke identifizieren (Ultraschall Scanner) beschwert ihm manchmal ein etwas irrationales Selbstverständnis von sich als Maschine.

### 11.4.2 Herbert „Herbie“ Schwarzenbach

Hunde und Wolfsnarr. Hat damals als fast schon militanter Wolfsschützer bei der Ansiedlung des Wolfes in Deutschland mitgeholfen. Diese staatliche Aktion wurde oft von militanten Terroristen und Wolfsfeinden gestört. Als Afghanistan Veteran hat er aber genug Rüstzeug um die IEDs und andere Anschläge zu stoppen. Man munkelt aber auch, dass sein hartes Vorgehen für einige Tote sorgte. . .

Diese Zeit hat ihn aber eher zum Eigenbrötler gemacht. Er lebt am Rande der Community in einem sehr gepflegten Holzhaus und kümmert sich dort um seine Hunde. Wenn er Menschenkontakt selbst bestimmen kann, kommt er aber gerne aus seiner Hütte heraus und hilft aus.

Generell schätzt er seine Tiere und die Natur aber mehr als Menschen. Er wurde in den Jahren desillusioniert.

### 11.4.3 Niels Bikes

Niels kümmert sich in der Community FH Schwarzwald um die E-Bikes. Jeder der Community (und manche Freunde) haben jederzeit Zugriff auf E-Mountainbikes, E-Lastenräder und eine Kreuzung aus E-Rad und Unimog. Der TÜV findet bei den geprüften Fahrzeugen auch nie irgendwelche Auffälligkeiten.

Wer aber einen von Niels speziellen RFID Token nutzt um die Räder aufzuschließen schaltet seine spezielle Firmware frei. Keine Limitierung auf 26km/h mehr, smarte aktive Federung wird auf proaktiv/aggressiv umgestellt und die Fahrassistenzsysteme werden in den „survival of the fittest“ Modus geschaltet. Goldcaps unterstützen den Akku bei Beschleunigungen. Verfolgungsrennen mit dem Lastenrad auf Feldwegen bei weit über 60 km/h sollen vorgekommen sein.

Guten Freunden bietet er auch eine anclipbare Waffenhalterung.

#### 11.4.4 Anselm und Hildegard

Stellen Kuckucksuhren für den weltweiten Export her. Die großen und gut bewirtschafteten Waldstück der FH (Fichten Hain) Schwarzwald sind hier eine wichtige Ressource. Auch nutzen sie ihren vollautomatischen Shop um mittels Robotern diese Uhren herzustellen. Die Energie hierzu gewinnen sie mittels der Holz-Windräder, die am Baumwipfelpfad angebracht sind.

Aus Liebe zu ihrem Metier sind sie aber immer mit mindestens einer Uhr beschäftigt, die sie händisch schnitzen. Nur werden so nie mehr als 10 Uhren pro Jahr fertig. Reparaturen an bestehenden Uhren fressen den Rest ihrer Zeit.

Der große Renner sind aber die Kuckucksuhren Bausätze, die sie an die Normalen verkaufen: „Bau deine eigene Kuckucksuhr. In 5 einfachen Schritten“

#### 11.4.5 Bernd

Aktuell Anführer der FH. Sein großes Steckenpferd ist das Backen. Insbesondere sein selbst genmodifizierter Sauerteig ist weit jenseits der Community unter Solarpunks bekannt. Doch dieser Sauerteig ist ein Geheimnis, der niemals lebend das Gebiet der Community verlassen darf.

### 11.5 Waterworld

Im Bodensee, nahe Überlingen, existiert die Community „Waterworld“. Eine kleine schwimmende Stadt. Als sie gegründet wurde hat jemand den Namen aus Spaß vorgeschlagen. Da sich niemand mit Filmhistorie auskannte wurde er genommen.

Die Community sieht sich als Hüter der Bodensee Flora und Fauna und als Experimentierplatz um Wasser-nahes Leben zu erkunden.

#### 11.5.1 Seehexe, Technomancerin

Eine der buntesten Bewohner der Waterworld ist die selbsternannte Seehexe. Eine begnadete Hackerin und Expertin für Funktechnik. Aber immer wieder irritierend ist ihr Hang zur Dramatik. Jede größere Aktion ihrerseits muss sie mit Ritualen und Dramatik aufbauen. Ob das ein psychischer Tick ist oder wirklich nur ihr Hang zur Dramatik ist nicht ganz klar. Leute, die sie kennen akzeptieren es gerne. Außenstehende sind etwas irritiert, wenn sie aufgefordert werden mit Räuchergefäßen um den Rechner im Zentrum des Pentagramms zu tanzen.

### 11.6 Überlingen - Stadt der Wunder

Überlingen ist eine Norm Stadt. Sie war in den 2020ern bekannt für relativ viele Esoteriker und die Waldorf Schule. All das wäre nicht erwähnenswert, wenn die KI dieser Stadt nicht erkannt hätte, dass sie einige Leute mit „Wundern“ sehr glücklich machen kann. Diese Wunder waren einfache technische Maßnahmen. Medikamente im Trinkwasser um Bewohner zu heilen oder „Zeichen“ die die Stadt KI dann Tage später erfüllt hat. . . Wie das so ist mit selbstverstärkenden Systemen: Es zogen mehr Esoteriker in die Stadt der Wunder. Manche Bewohner wurden auch erst zu Esoterikern. Und die KI hatte mehr Erfolg mit ihren Wundern - was wiederum dafür sorgte, dass sie diese öfters einsetze. . .

Alles ist ein bisschen eskaliert und jetzt funktionieren dort Kristalle und Flüche wie auf magische Weise. Denn die KI sieht alles.



Im Regelfall spielen Spieler Solarpunks oder Nomaden. Die anderen Gruppen sind eher für Antagonisten gedacht. Die Spieler können gemeinsam eine Community mit eigenen NSCs und Gebäuden erschaffen, in der sie spielen. Alternativ kann das Spiel auch bei einem minimalen Kern starten und die Spieler bauen sich die Community ingame.

Wir nutzen Turbo Fate. Damit fehlen zwar Fertigkeiten, es ist aber passender für ein schnelles, launiges Spiel. Evtl. bringe ich irgendwann die Fate Core Erweiterung mit eine sauberen Fertigkeitenliste.

## 12.1 Spezielle Aspekte

Bei der Erschaffung von Charakteren wird der letzte Aspekt etwas zweckentfremdet. Je nach Gruppierung ist der aus einer bestimmten Kategorie zu nehmen. Plus: Dieser Aspekt ist erfüllbar/erreichbar. Sollte der Charakter dieses Ziel erreichen, wird die Spielleitung mit der Spielerin zusammen einen neuen setzen.

**Solarpunk:** Aspekt „Nächstes Projekt“. Ein Projekt zum umsetzen. Dies ist eines der aktuellen Hauptziele des Charakters. Er wird mehrere Schritte benötigen, um den zu erreichen. Das können neue Bekanntschaften mit speziellen Fertigkeiten, Werkzeuge oder Bauteile sein. Beispiel: „Vollautomatische Bierbrau Anlage aufstellen um Stadt zu versorgen“, „Mittels Bio Hacking Chillies züchten, die zuerst fruchtig schmecken und nach 10 Sekunden extra scharf werden“, „Video Studio in Dachboden einbauen“.

**Nomade:** Sehnsuchtsziel. Ein Ort, ein Ereignis, eine Person als nächstes Sehnsuchtsziel des Nomaden. Über verschlungene Wege wird die Reise dorthin führen

**Norm:** Konsumziel. Etwas, was ihm die Werbung versprochen hat. Ist das Ziel erfüllt, gibt es ein paar Minuten ein emotionales Hoch. Und das Aspekt wird durch ein neues Konsum Ziel ersetzt.

**Verlorene:** Der Groll. Sie hegen einen Groll gegen eine Person, Technologie oder einen Umstand. Erst wenn das Ziel so weit gedemütigt/vernichtet/. . . ist, dass der Groll versiegt wird ein neuer Groll wachsen.

**Fundamentalisten:** Freund/Feind Schema: Ein klares Freund Feind Schema. Erst wenn dieses erschüttert wird, wird es durch ein Neues ersetzt. Das Neue ist nicht besser. . .

## 12.2 Aufbau der Siedlung

### 12.2.1 Ziele der Regeln

- Spieler profitieren von der Community und deren Ausbau
- Ausbau sind: Gegenstände, Gebäude, NSCs und externe Connections zu anderen Leuten
- WG Leben in der Community simulieren. Manchmal wird es Interessenkonflikte geben
- Die Community ist nicht nur passiv, sondern treibt eigene Projekte
- Regeln sollen möglichst nahe an den klassischen Fate regeln sein. Deshalb: Extras
- Spieler sollen trotzdem parallel zu gemeinsamen Extras eigene Extras besitzen können

### 12.2.2 Regeln

Solarpunk ist ein Rollenspiel, bei dem es um das Erschaffen geht. Die Community vergrößern und Freunde finden. In vielen Abenteuern wird eine solche Vergrößerung die Belohnung sein.

- Alle nützlichen Dinge und Personen in der Community werden als Extras abgebildet.
- Jeder Spieler kann sich vor dem Verlassen der Community (wenn es auf Abenteuer geht) eines der Extras aussuchen und hat das während des Abenteuers
- Jedes Extra kann nur von einem der Spieler genommen werden. Man muss also gemeinsam planen wer was bekommt
- Klar könnte man manche Extras in der Community auch mehrfach anschaffen. Wem reicht schon ein Tisch im Genlabor ?
- Aber bevor die Spieler ihre Extras wählen werden willkürlich drei gezogen. Die NSCs der Community haben nämlich auch Projekte vor und werden diese nutzen
- Die Spieler und der Spielleiter können sich gerne überlegen, was die NSCs jetzt schon wieder planen mit Dingen wie „Genlabor“, „Sauna“ und Holzbackofen => Klar, Genmodifizierte Hefen für Regenbogenbrot, dass in der Dampf Sauna bei 40 Grad gären soll, weil man echt viel davon für die Boulder-Freund braucht die Party feiern
- Wenn der SL es zulässt, können die NSCs für so etwas auch Extras mit zurück in die Community bringen. „Die Boulder Freunde werden uns helfen eine Boulder Wand ans Gemeinschaftshaus zu bauen“
- Generell sind die neuen Extras der Community aber Belohnung für erfolgreiche Abenteuer
- Wenn die Community und das Ansehen der Charaktere wachsen, könnte die Community den Charakteren erlauben, mehr als ein Extra auf ein Abenteuer zu nehmen
- Manche Extras können auch Wartung, Pflege, Investitionen oder das eine oder andere Abenteuer benötigen, um sie am Laufen zu halten

## 12.3 Fertigkeiten

Man kann dieses Setting sowohl mit Turbo Fate als auch mit Fate Core spielen. Fate Core bietet Fertigkeiten und somit eine weitere Möglichkeit Charaktere und die Gruppen einzigartig zu machen.

In Fate Core benutzt man die übliche Liste der Fertigkeiten. Zusätzlich sind aber noch drei Fertigkeiten verfügbar, die speziell sind. Bei Charaktererschaffung kann man jeweils nur die der eigenen Fraktion (Solarpunk, Verlorene oder Norms) lernen.

Im Laufe der Abenteuer kann man später die Fertigkeiten von Lehrmeistern (SC oder NSC) der anderen Fraktionen während Abenteuern in der praktischen Anwendung lernen.

Die Fertigkeiten sind:

### **Bushcraft (Verlorene)**

Irgendwie in der Wildnis überleben können auch die Solarpunks, solange sie ihre Technologie haben. Aber Verlorenen schaffen das so, dass es sogar auf ihre spezielle Art heimelig ist. Schließlich sind sie dort Zuhause. Wildnis ist hier aber nicht nur Natur (Wald) sondern auch Ruinen, verlassene Gebäude, Überschwemmungsgebiete.

Schnell mal ein Unterstand gebaut. Ein paar Ratten gefangen, ausgenommen und mit akzeptablem Geschmack versehen. Über einem Benzinkocher geröstet. (Die gefundene abgelaufene Chillisoße war der entscheidende Kniff um die zähen Ratten hinunter zu bringen).

### **Solartech (Solarpunks)**

Obwohl auch andere Gruppen Technologie bauen und nutzen können, haben nur Solarpunks Zugriff auf Öko Technologie die fast an Verrückte Wissenschaft grenzt. Sie zeichnet sich aus durch:

- Nicht serientauglich
- Extreme Effekte
- Recht schnell zusammen gezimmert
- Nicht immer an Sicherheitsstandards orientiert

Darunter fallen unter anderem

- Solar und Akku Technologie
- Biohacking
- Extremkochen

### **Stadtkultur (Norms)**

Eine Norm Stadt ist ein Organismus zu dem jeder beiträgt. Entweder durch die Arbeit (ca 25h pro Woche) oder durch Freizeit. Stadtkultur ermöglicht es, in diesem großen Organismus mit zu schwimmen. Und die KI zu lesen und sich so an ihr zu orientieren, dass deren Aktionen einem nützen. Für einen Norm ist Stadtkultur unterbewusst. Verlorene und Solarpunks fallen praktisch automatisch auf, da sie sich nicht auskennen und werden oft versehentlich von der KI an ihren Taten gehindert, weil sie den KI Protokollen in den Weg kommen.

Stadtkultur ermöglicht:

- Serien und Kulturtrends zu kennen und sich der aktuellen Mode anzupassen ohne aufzufallen
- Zu wissen wo und wann am besten Essen oder andere Dinge bestellt
- Informationen aus dem riesigen Wissens-Pool der Stadt abzurufen
- So zu handeln, dass die KI Protokolle unterstützen statt zu sabotieren



### 13.1 Norms

Norms nutzen gerne Modenamen. Zur Vereinfachung ist die Schreibweise angepasst

Männlich: Thortscho, Kewin

Weiblich: Tucharlien, Mischell, Sindie, Schantall

### 13.2 Verlorene

Verlorene nutzen gerne epische Namen aus der Historie. Oft aber ohne so ganz zu wissen, mit wem sie es zu tun haben.

Männlich: Brutus, Cäsar, Ödipus, Leonidas, Xerxes, Hannibal

Weiblich: Kleopatra, Xanthippe,

### 13.3 Solarpunks

Solarpunks basteln Spitznamen basierend auf Ereignissen, Fähigkeiten oder geteilten Erlebnissen. Viele sind gender neutral.

Neutral: Spark, Curly, Tongs,



## KAPITEL 14

---

Bitte mit dem Lesen aufhören

---

Liebe Spieler. Ab hier beginnt der Spielleiter Teil mit Abenteuern. Bitte jetzt mit dem Lesen aufhören.





---

## Das Bodensee Abenteuer

---

Waterworld: Haben: Fisch, Pflanzen, compute, Fehlt: Rohstoffe Deswegen: Piraten light auf Rohstoff Suche („Braucht das noch jemand?“) Für Compute haben die eine Party Insel mit Sandstrand. Darunter hängen Container mit den Computern. Im Zentrum der Insel ist ein Pool. Der wird mit Abwärme beheizt. Strom für Computer kommt von schwimmenden Solarzellen

Schweizer Bodensee Piraten: Aus dem Thurgau Ein Chef, der eher Jack Sparrow ist. Freundlich und galant. Ein reicher Schnösel aus Bottighofen <https://de.wikipedia.org/wiki/Bottighofen> Ein harter Chef. Die beiden kämpfen um Kontrolle Ein Junger Pirat mit Solarpunk Ambitionen als Romeo

Solarpunks: Eine Fraktion, die die Stadt umgarnt Eine Fraktion die Rücksichtslos gegen Piraten ist (und die Stadt erzürnt) Eine junge verliebte Julia

Es gibt hier noch zwei aktive NSCs mit Verbindungen zu den Städten:

- Eine Person, die autonome Vögel (Roboter) herstellt. Überlingen setzt die zur Umsetzung der Wunder ein. Der schicke Pirat hat einen solchen Papagei auf der Schulter. Der muss Evtl. auch mal gewartet werden. . .
- Eine andere Person ist Experte für verschweißen von Planen. Hüpfburgen, Flöße (hier setzten die Solarpunks das ein) oder Zeppeline. Hier hilft er FN

Friedrichshafen: Stolz auf den Zeppelin und alte Flugzeug-Industrie. Das wird mit Rahmenprogramm touristisch genutzt. Bei Druck kann das ins militärische umschlagen. Die KI würde das aufnehmen. Dann wird der Touristen Zeppelin aufgerüstet und Söldner angeheuert. Das können die Spieler sein oder NSCs, die gegen die Spieler vorgehen. Die Piraten könnten auch einen solchen Zeppelin stehlen. Und schon gibt es ein Duell in den Wolken über dem Bodensee. Hier geht es eher um die Lebensqualität der Bevölkerung (lokal Patriotismus) als um Taktik und Strategie. Kann sich auf Seiten der Piraten oder Solarpunks schlagen ! Oder gegen beide.

Überlingen: Die Eso Stadt. Die finden freundliche Piratenüberfälle ganz schick oder Solarpunks als Touristenattraktion. Die KI wird dort Wunder und Wünsche wahr werden lassen - wenn sie von den Richtigen geäußert werden. Oder es wirkt eher wie ein Fluch.

Manche Städte sind nicht Bestandteil der Kerngeschichte, können aber bereist werden und Nebenabenteuer bieten:

Meersburg: Da mehr Touristen als Einwohner in der mittelalterliche anmutenden Wein Stadt am Bodensee Hang sind, formt deren Erwartung die KI dort. Die KI lässt die Einwohner eine Feudale mittelalterliche Gesellschaft simulieren. Mit Tagelöhnern (max 25h Woche), Herrschern und Weinbauern. . . Die Einwohner sind nicht so wirklich glücklich.

Kreuzlingen und Konstanz: Direkt benachbarte Städte. Kreuzlingen in der Schweiz und Konstanz in Deutschland. Die KIs haben dort gelernt, dass es einfacher ist, die missmutigen Bewohner in die jeweils andere Stadt umzusiedeln. Das erhöht den Glücklichscore ziemlich schnell. Deswegen ist dort ständiger Grenzverkehr und starke Durchlässigkeit. Werbung richtet sich dann direkt an die bestimmten schlecht gestimmten Bevölkerungsgruppen um sie zum Umziehen in die Partnerstadt zu bewegen.

Bregenz: Die Österreichische Stadt ist in der Klimakatastrophe abgesoffen. Viele Gebäude sind zur Hälfte überflutet. Die Seebühne steht noch. Die EU hat Projekte zur Wiederansiedlung ausgerufen. Und Solarpunks, Verlorene und Konzerne versuchen ihre Projekte dort erfolgreich umzusetzen und zu beweisen, dass es möglich ist, wieder irgend eine Art von Nutzung der Region möglich zu machen.

Lindau: Nachbar von Bregenz. Die Hälfte der Stadt ist auf einer Insel. Und der Schock der Katastrophe hat dafür gesorgt, dass eine Wand rings um die Stadt den Bodensee kontrolliert von der Stadt fernhält. Der Wall steht einige hundert Meter im See, ist 5 Meter über der Wasseroberfläche hoch und besteht aus Aluminiumoxynitrid <https://de.wikipedia.org/wiki/Aluminiumoxynitrid>. Schleusentore erlauben Schiffsverkehr.

Optionalen NSCs:

- Den geistig behinderten Solarpunk (30 Jahre, mental auf 6 Jahren). Manchmal aus Frust gewalttätig (wie ein 6-Jähriger halt). Aber sehr ausgeglichen, wenn er seine LED-Mosaik kleben kann. Die beleuchten inzwischen nachts die Hälfte des Solarpunk-Areals mit buntem und wunderbarem Licht von allen beklebbaren Flächen. Wichtig hier ist ein sich auftuendes Dilemma: Was wäre, wenn eine behinderte Person nicht beibringen kann? Also in einer Meritokratie keine Meriten verdienen?
- Die Ex-Frau eines Solarpunks, die inzwischen bei den Verlorenen ist. Als freiwillige Beute des aggro-Chefs
- Eine Buchhändlerin in FN. Vorne im Laden nur Esoterik-Ware. In einem Hinterzimmer aber Technik-Bücher und komplexe Waren. Diese will sie nicht jedem zeigen.

### 16.1 90er Theme Park

Einige der Verlorenen bauen einen 90er Theme Park um die tolle Vergangenheit nach zu erleben:

- Im Auto Karten statt Navi verwenden (mit dem üblichen Gezänk um die richtige Route)
- Video Verleih statt digital Ausleihe
- Staus
- Diesel

,... alles was damals „gut“ war. Er braucht Hilfe beim Aufbau/testen. Evtl. findet man auch in einer längst verlassenem Geisterstadt (wegen Flut ö.ä.) noch eine alte Original Videothek, die man umziehen kann.

### 16.2 Containern

Eine gerade veraltete Furby Serie hat einen sehr praktischen Chip intus, den man umflashen kann. Mit denen kann man dann Sonnenfolger für Solarzellen bauen. Also braucht man die Furbies, die gerade in einem Container hinter der Fabrik liegen. Kann eine Art Shadowrun zum Mülleimer werden. Planung, Ablenkung, Security. Im Mülleimer sind dann die erhofften Furbies, die wegen einer neuen Version entsorgt wurden. Und sofort anfangen fröhlich miteinander zu reden. Außerdem: Ein weggeworfener PC, auf dessen Platte interessantes ist.

### 16.3 Krimi Dinner

Einige Norms gönnen sich Urlaub und kommen (von einer Agentur organisiert) bei einem Solar Punk agrotouristik unter. Was die Solarpunk Spieler Charaktere (denen das Agrotouristik gehört)nicht wissen: Die neugierigen Gäste spielen ein „Real Life Krimi Dinner“ bei denen einer von denen der Mörder ist und die anderen töten soll. Während die Spieler also die Norms bespassen und durch das Solarpunk-leben führen, sterben nacheinander diese Gäste. Andere verhalten sich seltsam und paranoid (sie wissen ja, dass sie gejagt werden) oder versuchen den Mörder zu finden.

Beschwerden bei offiziellen Stellen werden versandt ( alle Mitspieler haben ja einen Vertrag unterschrieben und es sind erwachsene Leute).

Also muss man selber anpacken. Den Mörder finden, Gäste beschützen oder einfach so irgendwie durchkommen.

Wenn der Mörder gestellt wird, wird er sich nicht wehren sondern auf die Spielregeln verweisen. Es gibt eine Belohnung.

## 16.4 Change my KI

Letztens bei den Solarpunks:

„Ich fand Soy’s Idee ja richtig cool den Norms auch einen Parcours Kinderspielplatz in die Stadt zu bauen. Wenn man die Kinder von denen so beobachtet: Die fallen ja im Stehen um. Ihr wisst ja, ich habe die Stadt gefragt, die Antwort war aber ein Desaster. Ich lese mal vor: ‚Vielen Dank für Ihr Angebot, wir nehmen es gerne an und freuen uns schon. Bitte füllen sie folgende Formular aus, dann können wir fortfahren‘. Formulare ! Das geht gar nicht !“

„Aber wir könnten das in einer Nacht-Aktion machen. Ich denke mit den richtigen Leuten, einer Ablenkung und dann wenn die KI gerade ihre Modelle neu berechnet können wir denen heimlich einen Spielplatz hinstellen. Bagger haben wir genug.“

„Gute Idee, vor allem wenn die KI bei der nächsten Glücks-Faktoren Berechnung dann den Survival-Spielplatz und den Effekt auf die Happiness der Norms einbezieht, könnte es dann in ein paar Monaten dafür sorgen, dass diese Spielplätzen zum Standard Repertoire der KI werden. Wir bauen einen Spielplatz und bekommen hunderte“

So beginnt ein Abenteuer, dass noch Monate Nachwirkungen haben wird. . .

## 16.5 Sauerteig

Ein kleines Abenteuer um die Welt kennen zu lernen.

Es gibt eine weitere Solarpunk Community, mit der die eigene Community praktisch keine Verbindung hat. Die sind „definitiv Solarpunks, aber echt komisch“. Evtl. setzen die zu viel Technik ein, oder zu wenig. Oder deren sozialen Code ist zu geschlossen/zu offen. Halt genau das Gegenteil der eigenen Gruppe.

Aber es sind Solarpunk. Und auch sie haben einen eigenen, geheimen Sauerteig, mit dem sie geniales Brot backen. Wie die eigene Gruppe - nur eben mit anderem Aroma. Ein Bote der anderen Community kommt mit einem Lastenrad frischer Sauerteig Broten. Man probiert gegenseitig die Brote (die eigenen und die fremden) in einer kleinen Zeremonie. Beide sind Geschmacksrichtungen sind verschieden. Aber jeweils sehr schmackhaft. Eines passt für herzhaften Belag, eines für süßes. Ein neuer Pakt zwischen den Communities soll besiegelt werden. Durch Austausch der geheimen Sauerteig Kulturen. Im Nirgendwo. In der Mitte. Evtl. in der nächsten Norm Stadt.

Das kann man jetzt schön aufziehen als:

- Roadmovie
- Kalter Krieg Gefangenen Austausch
- Seltsames Abenteuer in eine andere Welt (der Community der anderen Solarpunks)
- High Noon Shootout ( eine Verlorenen Gruppe beobachtet den gut bewachten Wagen Treck und kommt zu dem klaren Schluss, hier werden große Kostbarkeiten transportiert)

Das Abenteuer wurde gespielt und hat sich als nettes Kennenlernen der Absurditäten der Solarpunk und Norm Gesellschaften entwickelt. Mit ein paar Angriffen der Verlorenen (die Schätze erwartet haben bei einem so geheimen und abgesicherten Treffen). Auch die nähere Umgebung und die nächste Stadt konnten so eingeführt werden.

## 16.6 Glücksmission

Ein befreundeter Norm aus einer Fabrik, die Bolzen für die Raumfahrt herstellt fragt um Hilfe. Irgendwie hat er bei der Arbeit ein komisches Gefühl - ein Bolzen den er prüfte denkt er die letzten Monate schon ein paar mal gesehen zu haben, obwohl der doch einen Raumflug gemacht hat.

Die Spieler können sich als Norms verkleiden und für kurze Zeit ein Norm leben führen und in der Fabrik arbeiten. Dort nachforschen.

Hintergrund:

- Es finden regelmäßig Raketenstarts statt. Die Teile dafür werden aber vollautomatisch hergestellt und es braucht keine menschliche Kontrolle oder Fabriken. Diese Fabrik ist eine Fassade
- Nach der Endkontrolle werden die premium Bolzen aufwändig in Schock-sicheren Behältern verpackt und zum Raketen Gelände geschickt für die Montage. In Wahrheit werden aber alle Bolzen (gute wie Schlechte) wieder in den großen Topf geworfen und werden bei der nächsten Inspektions-Runde wieder geprüft. Davon weiss natürlich niemand der dort arbeitenden.

Wirkliche Aufgabe der Fabrik:

- Selbstwirksamkeit für die Arbeiter simulieren
- Teilhabe durch Raketen-Start-Feiern „Wenn mal wieder Teile von uns ins All fliegen“
- Aufstiegsmöglichkeiten: Erstkontrolle (anschauen), Zweitkontrolle (Vermessen der Bolzen). Endkontrolle (Röntgen der Bolzen) erlaubt einen Aufstiegs Pfad

Dilemma:

- Macht man es öffentlich ( pro Wahrheit) oder lässt man den Norms ihre schönen Illusionen. Red Pill vs Blue Pill. Sollte es öffentlich erden, wird es zu einem lokalen Skandal erklärt werden und die Chefs der Fabrik entlassen.
- Für Solarpunks wird es etwas unverständlich sein, dass es simulierte Projekte gibt. Man kann doch immer was basteln.

## 16.7 Goldgräber

Goldgräberstimmung: In einem Schutzgebiet um eine ehemalige Stadt liegt eine Müllhalde. Dort sind besonders viele Elektronik Produkte („ein Flöz voller Nokia Handy !“). Diese können geborgen werden. Gemahlen. Und mittels Hochspannung verdampft. Übrig bleiben Kohlenstoff. Und die verdampften Edelmetalle, die man abscheidet. Gold.

Neben den direkten Goldgräber sind natürlich auch andere hier ansässig. Salons, horizontales Gewerbe, Pfandleiher, Sheriff, ...

Es entsteht dort in einer rechtlichen Grauzone eine fast schon klassische Goldgräberstadt. Mit den klassischen Persönlichkeiten und Problemen.

So was zieht immer Solarpunks an. Es gilt anzupacken. Oder Probleme zu lösen. Oder einen verschuldeten alten Freund da raus zu holen „Ich habe den Verdampfer gemietet. Ausgerechnet, dass ich nur 100 Nokia Handys pro Tag brauche, um den abzuzahlen. Aber mein Claim grenzt an den von Bernd. Und ich höre ihn Seine Tunnels graben. Er ist sicher auf meiner Seite der Grenze !“.

## 16.8 Supraleitung

„Ok, letzter Punkt für heute. Unser Bike-Zauberer Niels hat ein neues Verbesserungsprojekt für die Räder vor. Braucht dafür aber flüssigen Stickstoff. Wer hat also eine Idee, wo man den her bekommt ?“

Job der Spieler ist es also einen Tanklasten flüssigen Stickstoff aufzutreiben. Oder eine regelmäßige Bezugsquelle. Je nach aufgebauten Connections, Spielstil oder Umgebung könnte das Abenteuer also anders laufen:

- Shadowrun mäßig
- Heist style
- „Ich kann euch Stickstoff liefern, wenn ihr eines meiner Probleme löst: „
- Ressourcen in die Hand nehmen und kaufen. . . .

Flüssiger Stickstoff ist unglaublich kalt (ca. -200°C) und doof zu transportieren. Der taut bei normalen Temperaturen langsam in seinem Thermosbehälter auf und wird diesen sprengen, wenn kein Überdruckventil existiert. <https://de.wikipedia.org/wiki/Fl%C3%BCssigstickstoff>

Belohnung: Niels kann danach die Räder mit supraleitenden Spulen und Leitungen verbessern. Der Fahrer kann aus einem kleinen Stickstoff Tank Kühlung zuschießen und als Stunt +2 auf Geschwindigkeit erhalten. Der Tank enthält 3 Ladungen. Außen am Tank bilden sich Eiskristalle. Und hin und wieder entlässt das Überdruckventil am Rad zischend Dampf Wolken. Sieht sehr cool aus. Besonders mit gezielt angebrachter LED Beleuchtung.

## 16.9 Anonymous

Die digitale Organisation Anonymous macht Aktionen gegen böse Menschen und braucht physische Hilfe. In dem Fall geht es darum eine korrupte Firma zu Fall zu bringen. Doch damit Anonymous (wer auch immer das ist) anonym bleiben kann, brauchen sie Leute für die physische Welt. Doch die Aktion, für die die Spieler angeworben werden ist nicht so hasenrein wie ursprünglich angekündigt und die Charaktere sitzen in der Patsche. Welcher der Fraktionen können sie vertrauen ?

## 16.10 Dungeon Crawl

Die Verlorenen dringen in eine alte Anlage in einer Sperrzone ein um dort sagenhafte Schätze aus der Vergangenheit zu finden. Was dort liegt soll eigentlich sicher vor menschlichem Zugriff sein, da es zu gefährlich und unberechenbar ist. Die Charaktere sind entweder so rechtzeitig, dass sie die Verteidigung aufbauen können oder knapp hinter den Verlorenen an der Anlage, damit ein Wettrennen entsteht. In dieser Sperrzone und der Anlage wird das praktisch zu einem Dungeon Crawl.

Ganz unbekannt sollte das gefundene Objekt den Gebildeten nicht sein, denn es ist ja ca. 30 Jahre alt. Den Solarpunkts könnte die Gefahr sehr bewusst sein, den Verlorenen Evtl. gar nicht. Oder es ist ihnen egal.

## 16.11 Versunkener Autohändler

In der Nähe der Community ist damals ein Autohändler über spült worden. Verlorene haben den nach Karten-Studium unter einem Hügel gefunden und angefangen mit einem Bagger freizulegen .Die Firma, der der vor 30 Jahre gehört hat meldet aber auch Besitzansprüche an . . . und die dort lebenden Solarpunkts wahrscheinlich auch - ist ja ihr Gebiet.

Für die Verlorenen sind die Autos an sich wertvoll. Man könnte die alten Diesel renovieren. Die Solarpunkts und die Firma interessieren sich für die Rohstoffe, um sich Rohstoffpunkte gut schreiben zu lassen.

Es wird also zu einem Streit zwischen den Fraktionen und Evtl. Kampf kommen.

- Gewinnen die Verlorenen, werden sie die rostigen Autos bergen und irgendwie wieder flott machen. Helfen die Spieler denen, erhalten die Möglichkeit, einmal die Verlorenen zur Hilfe zu rufen. So ein Einsatzkommando der Verlorenen

- Gewinnt die Firma, wird sie die Rohstoffe verwerten und Umweltschäden lokal anrichten. Die helfenden Charaktere erhalten aber Geld
- Gewinnen die Solarpunks (Charaktere), können sie darauf eine Rohstoff Mine errichten. Die Community bekommt Rohstoffe, bis die Mine erschöpft ist.

## 16.12 Sammelsurium

- Mit den Nomaden durch die Pampa, etwas abholen
- Disaster Recovery: Zoo geflutet. Tiere jagen
- Disaster Recovery: Man versucht an einem Unglücks Ort zu helfen. Gleichzeitig kommen Verlorene um zu Plündern
- Wettrennen um Patente: Ein Prototyp muss gebaut werden bevor ein Patent von einem Konzern angemeldet wird. Der spielt nicht fair
- Deal mit dem Feind: Man benötigt etwas von einem Verlorenen (Hilfe, alte Technik wieder zum laufen zu bekommen)
- Romeo und Julio zwischen zwei Fraktionen
- Ein Monster Fass Bier als Bezahlung für einen alten Gefallen ausliefern
- Jährlicher freundschaftlicher Wettkampf zwischen zwei Communities. Ziel wäre etwas produktives zu Gestalten. Wie der eigenen Stadt in möglichst kurzer Zeit einen Fußballplatz zu bauen und eine Mannschaft aus Straßen Kindern zu trainieren, damit die gegeneinander antreten können. Hinterher gibt es ein gemeinsames Fest.
- Als Kampagne: Eine Community aufbauen
- Einen illegalen Cyberware tuning Service aufmachen
- Spezielle Tiere finden/entführen für die Zucht. Daraus wird Labor Fleisch und Milch hergestellt. ...Wale geben Milch. ...
- Ein Priester braucht Unterschlupf. Die Inquisition verfolgt ihn wohl. Doch warum ?
- Ein Judge braucht Unterstützung. Eigentlich ist sie sehr erfahren im schlichten. Aber hier sind gewalttätige Elemente beteiligt. ...
- Eine externe Gruppe, die eindeutig im Unrecht ist, erkennt das Urteil eines Judges nicht an
- Terror Anschlag auf Solarzellen Gigafactory (verhindern, aufklären, ...)
- Mutanten Jagd: Eine Gruppe Mutanten hat eine benachbarte Community überfallen und sich dort festgesetzt. Die Bewohner sind vermutlich tot
- Eine Firma will ein Auto-Typ aus Recycling Material fertigen. Ein paar Tausend Fahrzeuge. Jetzt muss man ein großes Lager aus historischem Material gefunden werden um es zu recyceln. Das können bestimmte Güter eines Typs sein (500 Trabis, weil sie aus dem richtigen Plastik für das Handschuh fach gefertigt sind, ...)
- Für eine befreundete Gruppe Verlorener „Echte Tiere zum grillen“ aus einem Naturschutz Gebiet stehlen
- In einem Naturschutz Gebiet (in dem eine aufgegebene Stadt ist) soll es „Schätze“ geben. Evtl. ein nicht geleert Bank Tresor. Oder etwas im Lager des Museums, das vor 20 Jahren dort vergessen wurde. Inzwischen ist natürlich die Natur zurück.
- Um eine natürliche Balance in einem Naturschutz Gebiet wieder herzustellen sind Wölfe auszuwildern. Gefällt aber nicht allen.

- Der Bruder eines der Charaktere ist nicht bei den Solarpunkts, sondern bei einer anderen Gruppe (Normale, Verlorene). Solange es nicht um Politik geht, versteht man sich aber prima. Das kann neue Abenteuer im Dienst dieser Gruppe eröffnen.
- Mentor der Verlorenen: Ein Verlorener will den „Alten Weg“ lehren. Wie es damals war, die guten Sachen. Diesel Autos reparieren, Tiere ausnehmen. Nicht fein, aber vielleicht akzeptabel. Nur kommen viele seiner Schüler auf Abwege und nähern sich der dunklen Seite. Er braucht Hilfe
- Organisieren eines Hilfs Paket Air drops in eine Katastrophen Zone. Zeit ist zentral ! Am besten mit kompletter Projekt Planung am Spieltisch.
- Die Community der Spieler will eine Bier Manufaktur bauen und benötigt ein Gebäude. Glücklicherweise gibt es eines, in dem ein Konzern haust, der eh‘ Dreck am Stecken hat. Die Abenteuerer bringen den Konzern zu Fall, das Gebäude wird von der lokalen Stadt versteigert. Die Gruppe kann dann den Vorschlag mit dem Öko Bier machen (mit den coolen Bio-engineerten Hefen, die sie haben). Als Beweis ihrer Fähigkeiten müssen sie Samples vorlegen. Gewinnen sie das dann auch, haben sie ein Jahr Zeit, das Gebäude zu entkernen, Maschinen und Leute anzuschaffen und das Business zu bauen.
- Da die KI bei den Normalen alles aufgreift, was Lebensqualität steigert (selbst aber nicht kreativ ist !) ist es ein erfolgreicher Hack, direkt vor der Evaluierungsphase der KI in einer Nacht-und-Nebel Aktion in die Stadt zu integrieren. Die Leute sehen es, freuen sich daran. Die KI evaluiert. Und rollt es danach breit flächig aus. Timing und perfekte Umsetzung ist hier essentiell. Sollte man das Timing versauen, wird die KI Veranlassen, das störende Objekt zu entfernen, bevor die Evaluierung stattfindet, denn nach dem alten KI Modell ist es ja ein Störfaktor.
- Dank Sabotage (Umstellung der Optimierungs Ziele) wird eine KI in einer Stadt immer bösartiger. Die Umgebung dort praktisch feindlich.
- Schwarzmarkt für Ressource Punkte (entweder Gründen, hoch nehmen, ...). Man könnte RPs tauschen durch das Verschieben von RP intensiven Gütern....
- Die 5 Ressource Punkte Blockchains widersprechen sich. Ist das ein Angriff ? Oder einfach wieder mal ein technisches Problem ?
- Auf der Fahrt durch Europa mit dem Nachtzug (und einer Krimi Dinner Party) wird jemand ermordet. Die Norms halten das für SFX. Können sich nicht vorstellen, dass man einen Toten herumliegen lässt („Das wäre doch unhygienisch“, „habe schon bessere Effekte gesehen“). der Veranstalter will keine Aufstände und bis zur Ankunft sollen die Leute glauben, alles läuft nach Skript. Darum soll der Mörder-Schauspieler so tun, als wäre er für den echten Mord verantwortlich, ....
- Die verwaiste Community Roanoke muss wieder besiedelt werden. Niemand weiss, wohin die alten Siedler verschwanden.
- Eine erfolgreiche Solarpunk Community ist der Stolz der Stadt. Die KI hat beschlossen, dass die Lebensqualität steigen würde, wenn die Community wirklich Bestandteil der Stadt wird. Dass die Norms niemals davor profitieren würden, kann der Algorithmus aber nicht vorhersehen. Und so beginnen die Assimilierungsbemühungen.
- Ein reicher Mäzen versucht es mittels Gentechnik, De-Extinction einer ausgestorbenen Spezies hinzubekommen. Es muss nicht Jurassic Park sein. Lustiger wäre wohl eine Art, die in den frühen 2000ern noch lebt.
- Eine Community wechselt auf die Dunkle Seite: Ökofaschismus (<https://twitter.com/kaenkazui/status/1493274546908110850>)



---

## Konzept und Überlegungen

---

Einige der Überlegungen sind basierend auf der Solarpunk Philosophie, andere resultieren aber aus dem Grund, dass man schnell und einfach Geschichten mit Konflikten schreiben können muß. Das beisst sich. Ich versuche hier mal meine Grundsätze aufzulisten. Für mich, und andere, die kreativ mitarbeiten wollen - oder für die eigene Gruppe Abenteuer erfinden.

- Solarpunk ist eine positive Utopie
- Wichtiges Thema ist auch „Empowerment“. Man kann in seiner Umgebung viel bewirken - wenn man will.
- Leute, die was erschaffen können, sind die Helden
- Die Gesellschaft der Solarpunks muß möglichst offen/chaotisch und frei sein (Erstens wegen dem „Punk“, zweitens wegen der positiven Utopie)
- Auf der Erde ist jedes Gut limitiert. Außer Solarenergie und Kreativität.
- Um Abenteuer zu erleben muß es trotz Utopie noch Probleme geben. Darum ist nicht die gesamte Gesellschaft Solarpunks.
- Fate eignet sich gut um mittels der Aspekte neue Story Elemente zu starten. Kampflastige Systeme eher: Nope
- Fail des RPG Projekts könnte es sein, wenn die Story Ideen ausgehen, weil die Solarpunk Gesellschaft zu perfekt für Probleme ist
- Eine Kampagne orientiert sich am besten am Aufbau eine Community und dem Erwerb neuer Gebäude, Technologien und Mitglieder. Dieser werden durch Extras und NSCs dargestellt. Abenteuer sind nötig, um diese zu erwerben. Und unter Erwerben: Man muss sie nicht besitzen. Eine Freundin zu finden, die einem mal den Lasercutter leiht ist schon sehr viel wert.
- Dieses Setting enthält auch viele Plot hooks, die alle negativ sind. Um die positive Stimmung zu halten sollten nicht alle gleichzeitig eingesetzt werden !

### 17.1 Das Solarpunk Manifest

<https://www.re-des.org/a-solarpunk-manifesto/>

(auch auf Deutsch: <https://www.re-des.org/ein-solarpunk-manifest-deutsch/>)

## 17.2 Chobani Werber Filmchen

Einige Werbe Filmchen definieren die Welt ganz schön: <https://www.thelineanimation.com/work/chobani>

## 17.3 Weltenbau

Das Gerüst der Welt ist fertig. Und gerade bekam ich den Tip, zum Thema Solarpunk Weltenbau folgende Blog posts zu lesen:

<https://alpakawolken.de/category/solarpunk/>

Kam etwas spät, hätte mir vieles einfacher gemacht. Ließ sie und lass dich bereichern. Ich tues es jetzt auch.

## 17.4 Verschiebung Action zu Dilemmata

Ich selbst bin eher ein Method Actor/Dilemma Liebhaber. Aber die Regeln hier sind mit Action im Spotlight geschrieben. Weil es sich besser ließt, weil es Spieler besser abholt. Und sich auch sehr gut (nach einem langen Arbeitstag) spielen lässt.

Trotzdem strotzt die Solarpunk Welt vor Drama. Drei Gruppen mit zumindest nachvollziehbaren Zielen und Mindset, potentiell wechselnde Kooperationen mit diesen. Dunkle Seiten selbst bei den Solarpunks (Meritokratie ist eben nix für Leute ohne Fähigkeiten).

Also lieber Spielleiter: Falls du gerade eine nachdenkliche Stimmung in deiner Gruppe spürst: Nutze das. Denn das Regelwerk ist nicht umsonst Fate und nicht Dungeon Slayer (nix gegen Dungeon Slayer nach einem harten Arbeitstag).

## 17.5 Robin's Laws of Good Game Mastering

Robin teilt die Spieler in 7 Klassen ein. Nicht jedes Spiel System bespasst alle gleich gut. Aber es ist hilfreich, wenn zumindest erste Ideen da sind, was jedem Spieler Typ gefällt.

- Method Actor: Die Verwirrungen zwischen den Fraktionen erlauben interessante Interaktionen mit vielen Graustufen statt Schwarz/Weiß
- Storyteller: Es lassen sich mit den Fraktionen komplexe Geschichten erzählen. Es gibt genug Samen für epische Geschichten
- Power Gamer: Mit dem Ausbau der Community, anheuern neuer Leute, neuer Werkstätten und Technologien kann man dem viel Freude machen
- Tactician: Kann das Engelsystem bedienen und Aufgaben planen. Entweder mit Zetteln am Tisch oder sogar digital simuliert
- Butt Kicker: Für den wurden die mutierten Tiere eingebaut. Plagen, die man beseitigen kann
- Specialist: Bausteine um eine beliebte Klasse und deren Eigenschaften nach zubauen sollten vorhanden sein
- Casual Gamer: Well...

## 17.6 FAQ

- Hat dieses Spiel eine versteckte Agenda ? Antwort: Nein, versteckt ist die nicht



# KAPITEL 18

---

## Lizenz

---

Solarpunk 2050 (c) by Thorsten Sick

Solarpunk 2050 is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

You should have received a copy of the license along with this work. If not, see <<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>>.

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition, German Version Turbo Fate (found at <http://www.faterpg.com/> or <https://faterpg.de> for the german translation), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). © Uhrwerk Verlag 2015 Authorized translation of the english edition This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game. Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

”Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.,,

”The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.,,