

ВЗДИТУ ИН СНАДОБ



Ein utopisches Erzählrollenspiel
von smettbo & naerrin

Basierend auf der Belonging outside Belonging Engine von Avery Alder



So etwas wie ein Impressum

Beauty in Chaos. Ein utopisches Erzählrollenspiel. Version 1.0

Texte: smettbo & naerrin

Illustrationen: naerrin

Lizenz:

Die Autorinnen von Version 1.0

smettbo

smettbo@posteo.de

smettbo@chaos.social

naerrin

kontakt@naerrin.de

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

Vorwort

Liebste Wesen (und jene, die es werden wollen),

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

Wir hatten die Idee für die Umsetzung dieses Rollenspiel sauf dem 37c3 - dem Chaos Communication Congress, der 2023 zwischen den Jahren in Hamburg stattfand. Es war spät, der Tschunk schmeckte gut und wir saßen zusammen, um gemeinsam das Rollenspiel Dream Askew zu spielen. Ein Spiel des Dazugehörens außerhalb des Dazugehörens (Belonging outside Belonging). Wir können das Spiel sehr empfehlen, es geht dabei viel um Gender und Gemeinschaft, und vielleicht interessiert es euch ja auch, wie ein Gargoyle weint. Sollten wir jemals eine Lesung zu diesem Werk machen, erzählen wir vielleicht die Geschichte dahinter, die wir an dem Abend erzählend erkundet haben.

Anyway ... das Ziel dieses Spiels ist es, die Idee des Chaos einzufangen. Nun werdet ihr sagen: Moment mal, das kann nicht sein. Das Chaos verschriftlichen kann mensch nicht.

Das wollen wir auch nicht. Denn wir vertreten auch die These, dass das sowieso unmöglich wäre. Das Chaos in Schriftform zu packen ... dafür ist es viel zu vielfältig.

Aber was wir mit diesem Spiel wollen, ist, euch allen die Möglichkeit zu geben, das Gefühl des Chaos zu entfalten. Egal ob auf einer Chaosveranstaltung, im Hackspace oder bei der Hausbesetzung. (Ja, zu Hause spielen geht auch ^w^)

Für uns ist der Geist des Chaos die destillierte Utopie. Für uns bedeutet das: zusammenkommen und wilde Gedanken entwickeln; es bedeutet sich die Gesellschaft, in der wir leben, von einer anderen Seite anzuschauen; es bedeutet sich einer Bestandsaufnahme zu stellen, was Technik kann und soll.

All diese Gedanken und Ideen sind der rote Faden, der dieses Rollenspiel zusammenhält. Es geht darum, dass die Welt noch so dunkel wirken kann, das Chaos bahnt sich seinen Weg. Denn es zeigt eben, dass es anders geht. Dass Widerstand nicht zwecklos ist. Weder der technische noch der politische.

Wir möchten Dystopien wie *Schöne neue Welt*, *1984*, *Minority Report* oder bereits wahr gewordene Technologien nicht kommentarlos und unwidersprochen stehen lassen. Wir möchten im gemeinsamen Erzählen die Utopien erkunden und Optionen und Möglichkeiten erfahren.

Wir glauben: Wer sich den Utopien öffnet, kann sich für eine andere Zukunft begeistern und neue Wege erkunden. So wie es die Menschen schon seit langen Zeitaltern an den Lagerfeuern getan haben.

Beste Grüße und viel Spaß bei euren Erkundungen der Utopien,

smettbo & naerrin

Einleitung

Das Chaos hat seine eigene Geschichte, und ja, seinen eigenen Willen. Es wehrt sich gegen Überwachung und Unterdrückung. Doch die Welt ist schon längst nicht mehr eine, in der das Chaos als Parallelgesellschaft in der Gesellschaft existieren kann. Und so hat sich das Chaos vom Rest der Welt getrennt. Es hat sich abgespalten in bunte Camps, in denen Gleichschaltung und Unterdrückung abgelehnt werden und die Vielfalt gefeiert wird.

Willkommen in der Welt von Beauty in Chaos.

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

Beauty in Chaos ist ein Spiel des Dazugehörens außerhalb des Dazugehörens oder auch Belonging Outside Belonging, wie es im englischen Original heißt. Zuerst entwickelt für die Settings Dream Askew und Dream Apart und wurde seitdem für viele andere Spiele genutzt. Es ist eine Rollenspiel Engine, die nach dem Prinzip „No Dice, No Masters“ gespielt wird und das gemeinsame Erzählen ins Zentrum rückt. Mehr dazu findet ihr in unserem Anhang. (siehe Abschnitt Lizenzhinweise)

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

Die Welt von Beauty in Chaos

Wir befinden uns in einer Zukunft, in der Chats überwacht werden und künstliche Intelligenz alle Facetten des Lebens beherrscht. In einer Welt in der niemand mehr fragt, ob die Entscheidungen von Maschinen besser sind als die von Menschen. In der Menschen schon längst die Kompetenz verloren haben, sich selbst zu regieren. Das lassen sie lieber vom Algorithmus erledigen – zumindest die Mehrheit der Menschen.

Es ist eine Welt, die gnadenlos mit ihren Skeptikern umgeht; die sie als unliebsame Subjekte aussondert, ausspioniert und rauswirft aus dem warmen Schoß der gleichgeschalteten Mehrheitsgesellschaft. Wer sich nicht in den sozialen Medien selbst darstellt, und Selfie nach Selfie hochlädt, der ist in der Gesellschaft nichts wert. Alles wird dokumentiert, egal ob im privaten oder öffentlichen Raum. Nirgends kann mensch sich sicher sein, nicht gefilmt zu werden. Eine Kamera lauert überall – seien es die öffentlichen Überwachungskameras oder die privaten Handykameras anderer Menschen. Unweigerlich landet es im Netz und damit in den Datenbanken des alles kontrollierenden Algorithmus – egal ob mensch das will oder nicht.

Jeder Schritt wird überprüft. Niemand traut sich mehr vom Beckenrand zu springen – oder seine Notdurft hinter einem Busch zu erledigen. Jeder Fehlritt, und sei er auch noch so klein, geht in den persönlichen sozialen Score ein. Und der soziale Score entscheidet darüber, wer in der guten Wohngegend leben oder wer mit dem Flugzeug in den Urlaub reisen darf.

Wesen, die gegen den Willen des Staates protestieren, sei es auf der Straße oder im Netz, müssen alle Sicherheitsvorkehrungen einhalten, um ihre Identität zu schützen. Versagen diese Sicherheitsvorkehrungen, dann ist der lange Arm des Gesetzes nicht weit. Werden mit Kreide die Fehler der Regierung auf die Straße gemalt, wird das Kinderzimmer durchsucht, und alle Geräte im Haushalt beschlagnahmt. Das müssen auch schon Schüler*innen lernen. Die Eltern erzählen ihnen keine Horrorgeschichten mehr vom Monster im Schrank – sondern vom Spezialeinsatzkommando. Die Städte sind Metropolen, die sich gegen die Natur abschotten. Der Algorithmus optimiert sie nach Effizienz und Funktionalität, die Bedürfnisse der Menschen spielen keine Rolle. Die Überwachten laufen durch diese Strukturen, wie durch eine Ameisenfarm, als lebendige Materie und Ressource für Wachstum. Denn eins ist sicher: Wer in den Städten lebt und an der Gesellschaft teilhat, wird auch versorgt und am Leben erhalten.

Niemand weiß mehr wann es begann und wohin es noch führen wird. Irgendwann, langsam und Stück für Stück, baute der Algorithmus seine Fähigkeiten aus, übernahm mehr und mehr Strukturen und wurde zu einem unaufhaltsamen Prozess.

Doch in dieser Welt, die Effizienz und Konformität um jeden Preis fordert, gibt es jene, die lieber die Vorzeuge der Städte zurücklassen und aus ihnen fliehen – in die Netzautonomie, in die digitale Selbstbestimmung, in den elektronischen Widerstand. Das sind die Wesen, die sich im Chaos zu Hause fühlen, und für die die überwachte Gesellschaft ein unwirtlicher Ort ist.

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

Die Camps haben ihr Schicksal selbst in die Hand genommen. Die Camps können einfache Gemeinschaften sein, die sich auf das Leben in und mit der Natur besonnen

haben. Oder es sind digitale Gemeinschaften, die mit Anderen ein alternatives Funknetz aufbauen. Sie betreiben ihre eigenen Informationssysteme, auf denen Wesen auf geheimen Frequenzen Wissen austauschen. Alle Wesen, die aus den Städten ins Chaos gehen oder im Chaos geboren werden, finden früher oder später ihren Ort, an dem sie Wissen einbringen können, um gemeinsam Neues zu schaffen.

Das Chaos

Was ist dieses Chaos eigentlich? Wenn ihr das Chaos noch nie erlebt habt, dann fällt es euch vielleicht schwer euch ins Spiel hinein zu finden. Vielleicht könnt ihr das aber auch als Inspiration nehmen mal auf ein Chaoevent zu fahren, oder die örtliche Lokalgruppe des CCC aufzusuchen oder einen anderen Hackspace in eurer Umgebung. Denn das reale Chaos, das diesem Spiel als Inspirationsquelle dient, ist das, was stattfindet, wenn Menschendes Chaos Computer Club oder andere Hackspace zusammenkommen und an Projekten und Problemen arbeiten und denken. Sei es auf kleinen örtlichen Treffen oder großen Veranstaltungen wie dem Chaos Communication Congress.

Für alle, die schonmal im Chaos unterwegs waren: Stellt euch das Chaos in Beauty in Chaos mal so vor, als würdet ihr für immer auf einer Chaosveranstaltung sein. Als würdet ihr nachts gegen eine Uhr aus einem viel zu langen Vortrag über die Deutsche Bahn taumeln, euch zwischen wilden Installationen aus Licht und Klängen einen Slushi oder eine Waffel gönnen und euch denken: ja, irgendwie ist die Welt in Ordnung. Jetzt gerade in diesem Moment. Stellt euch dieses warme Gefühl des Angekommen seins vor.

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

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

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

Dabei entstehen kreative Lösungen für noch unbekannte Probleme, und das ist ein Kernbestandteil dieses Spiels. In Beauty in Chaos schaffen wir uns eine Technikutopie

inmitten der Dystopie, die wir jeden Tag erleben. Die Camps sind dabei nicht entkoppelt von der Welt. Immer noch gibt es Krisengebiete und unterdrückerische Regime – sogar mehr noch als heute. Doch das Chaos agiert aus den Camps, hilft den Unterdrückten, greift ein und macht die Welt ein bisschen besser. Ein bisschen Robin Hood trifft auf ein bisschen Edward Snowden, trifft auf ein bisschen Tara Burke, trifft auf ein bisschen Greta Thunberg.

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

Das Chaos und seine Wesen

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

Im Chaos geboren

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

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

Zum Chaos gemacht

Manchmal entstehen neue Camps des Chaos wie aus dem Nichts. Sie erscheinen auf der Landkarte, weil die überwachte Welt ineffiziente Siedlungsgebiete abgestoßen hat, wie ein Geschwür. Jede Stadt hat ihre Zeit. Die eine blüht auf, um später zu vergehen. Eine andere verliert den Anschluss. Städte spezialisierten sich zum Beispiel auf das Herstellen von Autos, und als die Welt feststellte, dass der PKW ein Auslaufmodell ist, verloren die Menschen ihren Job. Die Automobil-Stadt verarmte, und irgendwann und irgendwann lohnte es sich nicht mehr, sie weiter durchzufüttern.

Wo es früher noch Solidarität zwischen den Kommunen der Mehrheitsgesellschaft herrschte, gilt heute das Recht des Stärkeren. Die überwachte Gesellschaft entschied irgendwann, dass Solidarität nur ein Klotz am Bein ist. Also wurden die Regionen

ausgestoßen, die nichts mehr zum Bruttoinlandsprodukt beitragen. Die Entscheidung traf der Algorithmus: er kappte die Verbindung, weil ihr Erhalt nicht effizient gewesen wäre.

Wenn so etwas passiert, hat das natürlich Folgen für die Überwachten: über Nacht wurden sie zu Wesen des Chaos. Ausgespuckt von der überwachten Gesellschaft wurde ein neues Camp geboren. Nicht alle der Überwachten kommen mit so einem plötzlichen Einschnitt zurecht. Manche verlieren den Lebensmut, manche versuchen in die überwachte Welt zurückzukehren, in andere Städte zu gelangen. Andere rappelen sich auf, sorgen dafür, dass es wieder Strom und Wasser gibt, gründen urbane Gärten und versorgen sich selbst. Und manche dieser jungen Gemeinschaften bekommen plötzlich Besuch aus einem anderen Camp, der ihnen helfen will sich dem Chaos anzuschließen. Bauteile gegen frisches Gemüse. Ein stabiler Anschluss ans Funknetz und die Informationssysteme des Chaos gegen ein bisschen neuere Technik.

Ins Chaos geflohen

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

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

Die überwachte Welt

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

Die Macht des Algorithmus

Irgendwann hat der Algorithmus die Geschicke übernommen und die Überwachten haben alle Macht abgetreten. Anfangs hat es vielleicht kein Mensch bemerkt und dann war es schlicht zu spät. Jetzt leben die Überwachten in ihren Städten und Siedlungen und erfüllen die Anforderungen. Selbst die einstigen kompetenten Menschen, die sich mit Computern und Maschine Learning auskannten, wurden nicht mehr schlau aus dem, was sich verstellenständigt hatte. Aber was genau der Algorithmus in eurer Welt macht, ist Teil der Erzählung, für die ihr euch entscheidet.

In der Überwachung leben

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

Sich in der Überwachung bewegen

Jenachdem was in eurer überwachten Welt die interessanten Elemente und Konflikte sind, für die ihr euch im Spiel entscheidet, können verschiedene Herausforderungen entstehen. Wer bewegt sich durch die Überwachung? Eine konformistische, systemtreue überwachte Person oder ein Wesen, das bereits aus dem System fliehen will oder sogar zurückgekehrt ist? Eine Person, die vom Algorithmus bereits als auffällig markiert ist, wird ganz andere Schwierigkeiten haben, als eine systemtreue Person. Und ein Wesen des Chaos, das ganz ohne eigene Datenerfassung die überwachte Welt betritt erst recht.



Wie funktioniert das Spiel?

Spielaufbau

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

Es empfiehlt sich vor dem Spiel etwas zu essen und eventuell ausreichend Zeug zum Knabbern bereit zu halten. Legt auch Notizzettel und Stifte für alle bereit. Notizzettel können gerade bei längeren Abenteuern über mehrere Sessions hilfreich sein, um später besser anknüpfen zu können. Die Stifte benötigt ihr vor allem beim Ausfüllen der Bögen für euer Camp und Charaktere. Legt euch Token bereit (3-5 pro Person) und Würfel, wenn ihr im Spiel auch Elemente des Zufalls einbauen möchtet.

Zur Einstimmung auf das Spiel könnt ihr den atmosphärischen Einleitungstext über die Welt laut vorlesen. Außerdem haben wir ein Cheat Sheet für euch erstellt, das euch bei den Vorbereitungen, Abstimmungen in der Gruppe und Einstimmung auf das Spiel helfen soll. Denn vor Spielbeginn sind ein paar Entscheidungen zu treffen. Die wichtigsten Fragen dazu findet ihr auf dem Spielaufbau Cheat Sheet.

Ihr müsst euch entscheiden, ob ihr das Spiel mit einer spielleitenden Person spielen wollt, oder ob ihr euch beim Spielen der Welt abwechselt. Beides ist möglich und hat Vor- und Nachteile, siehe Abschnitt „Die Welt zum Leben erwecken“.

Unterhaltet euch über das generelle Setting. Wo spielt ihr? Europa? Asien? Südamerika? Euch sind kaum Grenzen gesetzt. Das generelle Setting beeinflusst aber vielleicht eure Charakterwahl und auch die Themen, die relevant werden.

Früher oder später werden in eurem Spiel Fragen nach dem Wetter auftreten. Es macht also Sinn, sich schon am Anfang zu überlegen, welche Jahreszeit im eurem Spiel gerade herrscht. Ist Winter/Sommer/Frühling/Herbst? Was für ein Klima herrscht? Zusammen mit dem Ort an dem ihr spielt, sagt das viel über die Witterungsbedingungen aus, die ihr im Spiel antreffen werdet. Seid ihr in Island oder Italien? Lebt ihr in eisiger Kälte im dunklen isländischen Winter oder wandert ihr durch das sommerlich-grüne Erzgebirge? Das alles beeinflusst euer Spielgeschehen.

Und gleich zum Ort des Geschehens: Liegt euer Camp in der Wildnis oder in der Nähe einer Stadt? An dieser Stelle geht es noch nicht um die Details zum Camp, das kommt später. Es geht vielmehr darum, erstmal die Atmosphäre gemeinsam festzulegen.

Füllt die Knabbereien nach (ja, das ist unglaublich wichtig). Holt euch nochmal was zu trinken. Lest euch den Abschnitt über die Spielmechanik durch, und macht euch mit der Spielmechanik vertraut. Es kann etwas dauern ins Spiel hineinzukommen und sich an die Spielmechanik zu gewöhnen, wenn ihr sie bisher noch nicht kennt.

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

Wenn mal jemand nicht kann ...

Es ist ganz normal, dass bei Rollenspielabenden mal etwas dazwischen kommt. Sollte dem so sein, ist das kein Problem. Es können Menschen jederzeit aussetzen, aus der Runde einsteigen oder dazukommen. Ihr könnt das alles selbst entscheiden, wie es für eure Runde passt.

Eure Entscheidung hängt sicher auch ein Stück weit davon ab, wie intensiv ihr spielt. Also: Seid ihr grade auf Erkundungstour durch eine überwachte Stadt oder geht ihr im Wald Beeren sammeln? Wann und in welcher Besetzung ihr gut spielen könnt, richtet sich also nach vielen Faktoren.

Nur am wichtigsten: Macht euch keinen Druck!

Spielmechanik

Die Spielmechanik von Beauty in Chaos funktioniert ganz einfach: für bestimmte Handlungen erhaltet ihr Token, und für andere Handlungen müsst ihr Token ausgeben. Token können alles sein. Eine Handvoll alte Münzen, eine Packung ungeschälter Sonnenblumenkerne oder eure Rollenspielwürfel. Token sind kleine Gegenstände, die in großer Anzahl zur Verfügung gestellt werden können. Töbt euch gerne auch kreativ aus, wenn ihr die Möglichkeit dazu habt, zum Beispiel Token nach eigenem Muster mit dem Lasercutter herstellen. Aber das ist nur unsere präferierte Methode. Ansonsten: fühlt euch frei und entwerft, tüftelt wie es euch gefällt.

Wenn ihr anfangt zu spielen, legt einfach euren Token-Vorrat in die Mitte des Tisches. Auf eurem Charakterbogen findet ihr Handlungen, die zu eurem Charakter passen, ihr könnt sie im Spiel frei interpretieren. Für normale Handlungen sind keine Token nötig. Wenn ihr aber eine Handlung aus der Liste „einen Token bekommen für“ ausführt, dann könnt ihr euch einen Token vom Vorrat nehmen und neben euren Charakterbogen legen. Wenn ihr eine Handlung aus der Liste „einen Token ausgeben für“ ausführt, legt ihr einen Token zurück. Ihr könnt nur Token ausgeben, solange ihr welche neben eurem Charakter liegen habt. Für normale Handlungen braucht ihr nicht mit Token zu arbeiten.

Einen Token gebt ihr im Regelfall aus für Dinge die:

- eine Situation zu euren Gunsten verändert
- euch gerade noch vor der sicheren Verdammnis retten
- das Glück auf eure Seite ziehen

Einen Token bekommt ihr im Regelfall wenn ihr:

- eine Charakterschwäche offenbart
- in einer Situation (absichtlich) Unglück habt
- kläglich scheitert und damit das Spiel zu euren Ungunsten beeinflusst

Beispielsituation: Umgang mit Token

Nochmal zurück zu Mika und Chris. Die beiden sind aus ihrer Höhle losgezogen, weil sie Teile für ein neues Funkgerät sammeln wollen. Glücklicherweise liegt nicht unweit von dem Camp ein altes Flugzeugwrack. Es handelt sich um einen Businessjet, der vor einigen Monaten abstürzte und ausbrannte. Der Algorithmus der überwachten Welt musste sich dazu entschlossen haben, dass es nicht Wert ist das Wrack zu bergen.

Doch für das Camp können sich darin noch wertvolle Rohstoffe befinden. Nur ist so ein Ausflug nicht ungefährlich, müssen Mika und Chris aka Ben und Lori doch damit

rechnen, auf Gruppen bewaffneter Marodeure zu treffen, die das Wrack ebenfalls ausschlachten wollen. Im Spiel sind Ben und Lori schon zwei Tage unterwegs. Sie sind erschöpft, und müssen bald wieder nach Nahrung suchen. Da erspäht Mika/Ben das Wrack.

Mika/Ben: Sieh mal, da vorne.

Chris/Lori: Ich kann noch nichts sehen.

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

Chris/Lori: Ich mache eine starke Handlung und gebe einen Token aus.

Mika/Ben: Und was machst du?

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

Mika/Ben: Ja, macht total Sinn.

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

Lea nimmt den Bogen Wildnis zur Hand und grübelt ein bisschen: Wo du jetzt so nah an dem Wrack bist, hörts du leise scheppernde Geräusche aus dem Inneren.

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

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

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

Mika/Ben: Tja, das möchtest du jetzt wohl wissen. Das ist das Geheimnis des Schwarzmarktes.

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

Wichtig ist: Sowohl Chris als auch Mika haben eine starke Handlung ausgeführt. Chris hat sich ungesenen an einen anderen Ort geschlichen um das Wrack besser beobachten zu können, und Mika hat eine Waffe hervorgezaubert, von der niemand wusste, dass Mika sie hat.

Bei starken und schwachen Handlungen könnt ihr auch Kreativ sein, und in der Gruppe abstimmen, ob das Vorgeschlagene tatsächlich in die Kategorie fällt. Das könnt ihr handhaben wie ihr wollt. Wenn ihr mit einer Person spielt, die die Rolle der Spielleitung einnimmt, dann kann diese Person entscheiden, ob ihr für eine Aktion einen Token ausgeben müsst oder nicht.

Zufall

Ja, der liebe Zufall. In eigentlich jedem Rollenspiel spielt er eine zentrale Rolle. Nun ist es so, dass ihr Beauty in Chaos ganz ohne ein Zufallselement spielen könnt. Aber in manchen Situationen macht es vielleicht Sinn, den Zufall entscheiden zu lassen. Um den Zufall mit einzubiehen und Entscheidungen auf Basis von Ja-Nein-Fragen zu

treffen, könnt ihr ganz klassische Rollenspielwürfel nehmen, oder einfach eine Münze werfen. Schauen wir uns am Besten mal eine solche Situation an.

Beispielsituation: Zufall einbauen

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

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

Mika/Ben: Mist. Hat mich jemand gehört?

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

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

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

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

Chris/Lori: Ach, schade.

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

Lea: Drinnen ist es dunkel und an dem dunklen Holz gegenüber der Tür sind breite Kratzer.

Mika/Ben: Von einem Tier?

Lea: Ganz sicher von einem Tier.

Mika/Ben: Dann sind das nicht die Marodeure. Fuck. Vielleicht ein wildes Tier.

Chris/Lori: Aber wir brauchen die Teile. Wenn wir ohne zurückkommen können wir die Anlage nicht reparieren.

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

Safety first! – Sicherheitstools

In Beauty in Chaos können diverse Sicherheitstools (Safety Tools) angewandt werden, um das Spielerlebnis für alle angenehm zu gestalten. Viele Rollenspieler*innen nutzen solche Techniken ganz selbstverständlich, weil einiges davon einfach wichtig und im sozialen Umgang unerlässlich ist. Es geht dabei um einen achtsamen Umgang miteinander und das finden von Kompromissen zwischen unterschiedlichen Bedürfnissen und Erwartungen. Es schadet nie, diese Dinge explizit zu benennen und gemeinsame Lösungswege für potentielle Konflikte zwischen Spielenden oder unangenehme Situationen für einzelne bereit zu halten. Es gibt eine Vielzahl verschiedener Sicherheitstools; hier beschreiben wir, welche Tools wir für empfehlenswert halten. Bei Interesse finden sich im Anhang ausführlichere Quellen, die detaillierter sind und weitere Tools vorstellen.

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

Session Zero

Die Session Zero ist entweder eine eigene Rollenspielsession oder kann als kürzerer Abschnitt einer Spielsession vorangestellt werden. Jenachdem ob über mehrere Abende oder nur an einem Abend gespielt werden soll, kann sie unterschiedlich umfangreich ausfallen und andere Themenschwerpunkte haben. Allgemein dient sie dazu, dass alle Spielenden sich auf bestimmte Aspekte einigen und ihre Erwartungen und Bedürfnisse miteinander abstimmen. Das kann sowohl organisatorische als auch inhaltliche Fragen betreffen und je nach Gruppe verschieden ausfallen. Wichtige Punkte können sein:

Zeitlicher Aufwand: Spieldauer und/oder Häufigkeit

Bei Kampagnen: Wer ist wofür verantwortlich, damit nicht alles von einer einzelnen Person erarbeitet oder organisiert werden muss

Atmosphäre: Lustig, ernst, albern, Drama mit lockeren Elementen, etc.

Wo und wie soll gespielt werden: Online, wird mit oder ohne Webcam gespielt, welche (digitalen) Tools werden eingesetzt, wird vor Ort an einem Tisch gespielt, welche Sicherheitstools werden benutzt, soll oder darf dabei Musik laufen, etc.

Interessen besprechen: Was für eine Geschichte soll erzählt werden, woran hat die Gruppe besonders Spaß, welche Themen oder Szenerien sind spannend, sind Konflikte zwischen den Charakteren in Ordnung, etc.

Session abschließen: Soll danach noch Zeit bleiben, um über die Session zu reden und Eindrücke auszutauschen, möchten einzelne lieber direkt weiterziehen oder vielleicht noch ein bisschen gemeinsame Zeit mit anderen Themen anhängen, etc.

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

X-Card

Sie dient dazu um Spielinhalte im Moment ihres Aufkommens zu verändern oder anzupassen, wenn sich eine Person mit etwas unwohl fühlt oder die aktuelle Richtung nicht stimmig ist. Sie kann einerseits bei belastenden Themen eine schnelle Intervention sein, aber auch weniger aufgeladene Spielinhalte verändern, wenn sie gerade für eine Mitspielende Person nicht in Ordnung sind. Ein wichtiges Merkmal der X-Card, wie eigentlich vieler Safety Tools ist: Keine Person muss erklären oder rechtfertigen, warum etwas gerade nicht in Ordnung oder belastend ist. Wichtig ist

nur, dass sich darüber ausgetauscht wird, wie das Spiel weitergehen kann und sich für alle wieder besser anfühlt.

Die X-Card wurde 2013 von John Stavropoulos entwickelt und unter einer Creative Commons Lizenz (CC BY-SA 3.0) veröffentlicht. In den Quellen verweisen wir auf eine ausführliche Beschreibung der X-Card.

Lines & Veils

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

Open Door

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

Beispielsituation: X-Card einsetzen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alle denken zusammen nach.

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

Chris/Lori: Sind wir in den Bergen?

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

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

Cheat Sheet: Spielaufbau

1. Session Zero:

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

2. Materialien:

Legt Notizzettel, Stifte, ein Blatt (mind. A4), Tokens (3-5/Person) und die Settingelemente bereit; oder digitale Tools, wenn ihr online spielt (siehe VTT Material)

3. Setting:

Wo auf der Erde liegt euer Camp, wie sieht die Umgebung aus? Nehmt evtl. eine Landkarte zu Hilfe; die Lage bestimmt eure Möglichkeiten im Spiel; wie ist das Klima, welche Jahreszeit ist gerade?

4. Charaktere:

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

5. Camp:

Erstellt gemeinsam euer Camp mit Hilfe des dazugehörigen Blatts; stellt jetzt die Fragen aus euren Rollenbüchern

6. Zufall:

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

7. Verpflegung:

Füllt Knabberzeug und Getränke auf

8. Be excellent to each other!

Die Welt zum Leben erwecken

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

Einer Gruppe, die aus erfahrenen Spieler*innen besteht, empfehlen wir das Spiel ohne Spielleiter*in auszuprobieren. Das hat den Vorteil, dass sich die Arbeit des Spielleitens auf mehrere Menschen verteilt.

Sollten allerdings Menschen in der Gruppe sein, die noch keine Erfahrung zum Thema Rollenspiel gesammelt haben, könnte es geschickter sein, wenn ein erfahrener Wesen das Spielleiten übernimmt. Ihr könnt euch auch auf eine Mischform einigen.

Mit Mischform meinen wir, dass ihr ohne Spielleiter*in anfängt, und – falls ihr nicht weiter wisst – einen Storyprompt zu Rate zieht oder eine schon vordefinierte Kreatur auftauchen lässt. Beides kann Schwung und vielleicht noch wichtiger – ein gemeinsames Ziel der Gruppe – in die Spielsituation einbringen. Einigt euch im Vorfeld aber darauf, wer den Storyprompt einbringen soll. Diese Person fungiert dann als Spielleitung, und kann vielleicht ab diesem Zeitpunkt nicht mehr so ohne weiters am Spielgeschehen teilnehmen, denn das Leiten eines Spiels erfordert sehr viel Aufmerksamkeit und Konzentration. Da bleibt wenig Luft, einen eigenen Charakter zu spielen. Im Zweifelsfall würde wahrscheinlich die Person, die einspringt, in eine Spielleiterrolle rutschen, und müsste den eigenen Charakter – zumindest für eine Weile – zur Seite legen. Klar kann die Interims-Spielleitende Person später ihren Charakter wieder aufnehmen. Aber es kann eben eine Weile dauern, bis sich die neue Spielsituation etabliert hat.

Es gibt auch andere Alternativen: In Beauty in Chaos müssen – damit das spielleiterlose Spiel funktioniert – die Spieler*innen einen Teil der Spielwelt spielen. Das müssen nicht alle sein, sondern können nur ein paar Menschen aus eurer Gruppe tun. Gerade wenn man neu mit Rollenspielen anfängt, kann schon alleine einen Charakter zu spielen überfordernd sein, dann baut eine zusätzliche Facette des Spiels spielen zu müssen nochmal extra Druck auf.

Alternativ könnetet ihr auch eine Person bestimmen, die das Spiel aus ihrer Rolle heraus für die Gruppe lenkt, indem sie etwa bestimmte Entscheidungen vorschlägt, oder einschneidende Ereignisse ins Spiel einbringt. Allerdings kann auch dies herausfordernd sein, denn oftmals gibt es so viele Meinungen zu einer Entscheidung, wie Spieler*innen am Tisch.

Im Folgenden lest ihr, wie die Grundgedanken der beiden Varianten sind.

Spielen ohne Spielleiter*in

Wie schon gesagt könnet ihr Beauty in Chaos mit oder ohne spielleitende Person spielen. Mit spielleitender Person bietet es sich besonders an, wenn ihr eine Runde erfahrener Spieler*innen seid, die im Besten Fall alle schon mal geleitet haben. Das ist aber kein absolutes Muss. Falls ihr unerfahrene Menschen dabei habt, oder Menschen die noch keine Erfahrung im Leiten haben oder Menschen, die sich das nicht zutrauen, dann könnet ihr trotzdem ohne Spielleiter*in spielen.

Einem Charakter eine Stimme geben

Der Zweck eines jeden Rollenspiel ist es zumeist, einen Charakter zu spielen. Das bedeutet, dass man im ersten Schritt einen Charakter entwirft, den man auch spielen möchte. In Beauty in Chaos müsst ihr nicht Charakter-Generierungspunkte auf Fähigkeiten verteilen, sondern sucht euch bestimmte Eigenschaften eures Charakters aus. Alles weitere ist auf dem Charakterbogen erklärt.

Doch den Charakter zu generieren ist nur der Anfang. Ein Charakter in einem Rollenspiel kann wie jeder Mensch in der Realität Stärken und Schwächen haben. Der Charakter kann Charaktereigenschaften haben, die ihn besonders auszeichnen und dazu Eigenschaften, die diese Konterkarieren. Und diese Überlegungen gehen oft über den erstellten Charakterbogen hinaus. Denn der Charakterbogen kann nur erste Eindrücke von einem Charakter geben.

Das könnt ihr euch ganz gut selbst vor Augen führen, wenn ihr mal im Umkehrschluss einen Charakterbogen für euch selbst ausfüllt. Vielleicht kommen spannende Selbsterkenntnisse dabei raus, aber wahrscheinlich fällt euch zudem auf, dass ihr euch, euer Selbst ganz schön einschränken und reduzieren müsst.

Wir als Menschen sind komplexe Wesen. Wir sind unentschlossen und unternehmungslustig. Wir sind Couch-Tiere und Höhlenschrauber. Manchmal entscheiden wir aus dem Bauch heraus, und manchmal regiert die Vernunft (aber was ist das eigentlich, Vernunft?) Manchmal, da tun wir Dinge aus Liebe, manchmal aus Hass, und manchmal weil wir gar nicht anders können. Manchmal ärgern wir uns über uns selbst, und manchmal sind wir sehr zufrieden mit uns. Manchmal können wir nicht aufhören uns zu hinterfragen. Die meisten Menschen agieren eben aus einem ganzen Strauß aus Motivationen, Ängsten und Erfahrungen heraus, oft abhängig davon, in welcher Situation wir uns befinden. Denn wir Menschen werden ja geprägt von unserem Leben, von den Menschen, mit denen wir unsere Zeit verbringen, und den Dingen, die wir so erleben.

Genauso ist es im Rollenspiel. An dieser Stelle soll aber auch gesagt sein: keins braucht den Anspruch an sich zu haben, einen perfekten komplexen Charakter auf die Beine zu stellen. Wir sind alle nicht perfekt, also sind es unsere Charaktere genau so wenig.

Auch muss einfach jedes seinen Weg finden, wie eins Zugang zum Charakterspiel findet. An dieser Stelle können wir nur Empfehlungen geben, die sich für uns bewährt haben. Für die Autor*in dieses Abschnittes (smettbo hier) funktioniert es gut, sich die Historie des Charakters zu überlegen. Also woher kommt der Charakter, und was hat er vielleicht in der Vergangenheit für Erlebnisse gemacht. Was für Beziehungen hatte er in letzter Zeit, und bestehen diese fort? Auf dem Charakterbogen findet sich ein Abschnitt mit Vorschlägen genauer solcher Beziehungen, von denen zwei ausgewählt werden können. Ihr könnt euch überlegen ob ihr gerade die Beziehung zu eurem Liebhaber beendet habt, oder ob ihr in irgendeiner Art Familie in der Konklave habt.

Für mich hat es sich dann bewährt in meinem Kopf diese Beziehungen weiter auszubauen. Warum wurde die Beziehung beendet? Was hat nicht funktioniert? Lebte die Partnerperson in einem anderen Camp? Und gibt es noch andere Partnerpersonen? Ist mein Charakter denn monogam? Oder lebt er polyamor? Gibt es im aktuellen Camp vielleicht noch eine weitere Partnerschaft? Und wenn es um die Familie geht ... leben die Eltern im Camp oder die Kinder? Und noch wichtiger vielleicht: was bedeutet

Familie für den Charakter? Ist Familie immer die enge Blutsverwandtschaft? Oder sieht er den Begriff freier?

Gut, zugegeben, das geht jetzt schon ganz schön ins Detail hinein. Je nachdem wie viel Erfahrung in der Charaktergenerierung ihr schon gesammelt habt, seid ihr bestimmt schneller dabei derartige Ideen zu entwickeln.

Es kann auch sehr helfen, sich gegenseitig Fragen zu stellen. Dabei geht es gar nicht darum, dass diese Fragen schon von vornherein beantwortbar wären. Es kann auch gut und gerne passieren, dass im Nachgang, mit etwas Abstand, eine Einfall kommt, und damit eine Frage beantwortet werden kann.

Beispieldiskussion:

Gehen wir nochmal zu Mika und Chris und ihren Charakteren Ben und Lori. Chris erstellt das erste Mal einen Charakter (eine Techprophetin) und braucht Hilfe bei der Erstellung des Charakterhintergrundes. Also hilft Mika Chris dabei.

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

Chris/Lori: Die Hackerin, die meine Visionen umsetzt.

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

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

Mika/Ben: Wo habt ihr euch kennen gelernt?

Chris/Lori: Ich war ja früher in einem anderen Camp. Und da haben wir uns getroffen.

Mika/Ben: Seid ihr zusammen aufgewachsen?

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

Mika/Ben: Das ist schon ganz schön lange.

Chris/Lori: Wir haben früher einiges an Tech Bastel Kram zusammen gemacht, und viel ausprobiert. Es gab natürlich auch einige Fehlversuche, aber gerade die haben uns nur zusammen gebracht. Sie hat mir auch geholfen, meine Überzeugungen zu festigen und die Ideen Nomos zu hinterfragen.

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

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

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

Chris/Lori: Hm, guter Punkt. Ich glaube nicht mehr. Wir sind uns zu fern.

Jetzt weiß Chris schon deutlich mehr über Lori. Dass sie früher von einem anderen Sektenführer lernte, nämlich Nomos. Dass sie sich von seinen Ideen distanzierte und heute einen anderen Weg eingeschlagen hat. Und dass Nomos einfach nur ein Teil ihrer Vergangenheit, und keine Schlüsselbeziehung ist.

Einem anderen Wesen eine Stimme geben

Im Rollenspiel begegnen wir nicht nur andere Charakteren, sondern auch anderen Wesen, die in der Welt von Beauty in Chaos existieren. Diese können Quest-

Geber*innen sein oder einfach nur fürs Ambiente dienen. Die Welt von Beauty in Chaos ist bunt, und das auch durch die NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere), die sie bevölkern. Deswegen geben wir euch in diesem Regelwerk ein paar NSCs mit an die Hand, die ihr einfach rausziehen, und während des Spiels zum Leben erwecken könnt. Natürlich könnt ihr euch auch jederzeit NSCs frei und wild ausdenken, wie ihr das möchtet und euch auch zutraut.

Hier solltet ihr dann wieder unterscheiden zwischen den beiden Modi „spielleiter*innenlos“ und „mit spielleitender Person“.

Beim Modus „mit spielleitender Person“ spielt im Regelfall eben die spielleitende Person die NSCs. Das liegt auch daran, dass eben die Spielleiter*in den Überblick über die gespielte Geschichte hat, und oftmals über die NSCs wichtig Informationen für den Spielablauf gestreut werden. NSCs geben dann der Geschichte und auch der Welt Tiefe.

Beim Modus „spielleiter*innenlos“ kann jede Person, die am Spiel teilnimmt, sich entweder einen NSC ausdenken, oder einen der vorgefertigten NSCs zur Hand nehmen. Das verlangt dann einiges an Koordinationsarbeit, denn die Spieler*innen müssen nicht nur den eigenen Charakter spielen, sondern auch das Wesen, das sie zur Hand genommen haben. Es ist ein bisschen wie mit Bällen jonglieren. Beide Bälle wollen immer mal wieder aufgefangen und ins Spiel eingebracht werden.

Es kann sich aber im Modus „spielleiter*innenlos“ auch anbieten, das Spielen von NSCs zu koordinieren. Damit ist gemeint, dass es Momente im Rollenspiel geben kann, in der manche Spieler*innen einfach weniger zu tun haben. Etwa, wenn sich die Gruppe trennt, und die eine Hälfte im Keller der Händlerin nach einem bestimmten technologischen Fragment sucht, während die andere Hälfte der Gruppe im Wald nach Heilkräutern Ausschau hält. Solche Situationen können im spielleiter*innenlosen Spiel gleichzeitig abgehandelt werden, gerade wenn man mehr als einen Raum zur Verfügung hat. Nachteil und zugleich Vorteil eines solchen Szenarios ist, dass dann die Gruppen nichts voneinander mitbekommen. Nachteil, weil es auch großen Spaß machen kann, das Spiel der anderen zu beobachten. Vorteil, weil dann im Spiel die neu gewonnenen Erkenntnisse weitergegeben werden können.

Steht nur ein Raum zur Verfügung, entsteht bei parallelen Spielsträngen jedoch oft Chaos am Tisch. Menschen reden durcheinander und man kann sich nicht mehr gut verstehen. Gerade für Menschen, die mit Störgeräuschen nicht gut klar kommen, kann das herausfordernd sein, und im Sinne einer guten Spielatmosphäre stark stören. Es bietet sich in diesem Sinne an, parallele Handlungsstränge nacheinander abzuhandeln. Der große Vorteil davon: die Menschen, die gerade nicht dran sind mit Spielen haben Zeit einen NSC Charakter in die Hand zu nehmen und diesen anstelle ihres gerade wartenden Charakters zu spielen.

Einen Teil der Welt spielen

Hier Text einfügen

Spielen mit Spielleiter*in

Hier Text einfügen

Einschneidende Ereignisse

Wenn ihr mal nicht weiter kommt, oder das Gefühl habt, das Spiel gerät ins Stocken, könnt ihr ein einschneidendes Ereignis aus der Liste in diesem Buch auswählen. Das kann die Geschichte in Schwung bringen, wenn ihr das Gefühl habt, die Geschichte kommt nicht in Fahrt. Entweder ihr sucht euch ein Ereignis aus, oder zieht eines nach dem Zufallsprinzip.

Aber ganz wichtig: jede Person hat ein Veto Recht gegen das gezogene Ereignis. Und gleicht die Beschreibung des Ereignisses mit dem Ergebnis eurer Sicherheitstools ab. Besonders wenn ihr mit Spielleiter spielt, ist es ratsam, sich Gedanken zu machen, ob das gewählte Ereignis passt und wie es vielleicht passend gemacht werden kann. Denn Ereignisse sind nicht in Stein gemeißelt. Ihr könnt auch die Vorkommnisse anpassen.

[absichtlich leere Seite]

Die Charaktere – Rollenbücher

Die Charaktere sind neben dem Camp das Herzstück von Beauty in Chaos.

Wählt jeweils ein Rollenbuch aus und passt daran euren Charakter so an, wie ihr ihn spielen wollt. Zu jeder Charaktereigenschaft findet ihr eine Hand voll Optionen, ihr könnt euch jeweils für ein bis zwei entscheiden. Die genaueren Infos und Anleitungen findet ihr im Rollenbuch selbst.

Dort findet ihr außerdem Fragen. Diese werden erst wichtig, wenn ihr euer Camp zusammen erstellt habt. Dann könnt ihr der Person zu eurer linken eine der Fragen stellen. Die Fragen sollen dazu dienen, dass ihr eure Charaktere besser kennen lernt, Beziehungen zwischen Charakteren etabliert und eventuell entsteht auch schon eine erste Spielszene dabei.

Beispielsituation: Gemeinsamer Charakterbau

Mika und Chris haben gerade ihre Charaktere gebaut, Ben und Lori. Lori ist Philosophin. Sie wurde ins Chaos geboren und kennt die überwachte Welt nur aus Geschichten. Ben dagegen war als Kind Teil der überachten Welt, bis diese den Vorort, in dem er aufwuchs, ausspuckte. Mittlerweile ist er Händler. Sie haben gerade ihre Charaktere erstellt und steigen über die Fragen auf den Charakterbögen ins Spiel ein. Chris sitzt rechts von Mika, also fängt sie mit ihrer Frage an.

Chris/Lori: Wie habe ich dein Leben beeinflusst?

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

Chris/Lori: Wie meinst du das?

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

Chris/Lori: Meinst du damit meine Eltern?

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

Chris/Lori: Aber das konntest du nicht?

Mika/Ben: Du warst die erste Person, mit der ich darüber sprechen konnte, und die mich auch verstanden hat. So blöd es auch klingen mag, du hast mir die Augen geöffnet und durch dich habe ich endlich gesehen, warum mein altes Leben nicht passte.

Chris/Lori: Was an unserer Begegnung hat dich da inspiriert?

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

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

Mika/Ben: Das finde ich total schade.

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

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

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

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

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

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

Chris/Lori: Wir saßen zusammen am Lagerfeuer. Es war Frühling, und der Geruch vom ersten Sommerregen hing in der Luft.

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

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

Geflohener

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

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

Gender: _____

Pronomen: _____

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

Kleidungstil (wähle 2): funktionale Kleidung, synthetische Stoffen – völlig ungeeignete Kleidung für das Überleben im Chaos – Wanderstiefel, Shorts mit vielen Taschen – ein Panamahut – Rucksack mit nützlichen Dingen aus der Überwachten Welt – Einhornkostüm

Warum bist du ins Chaos geflohen?

- Ich wurde als Spion*in der Überwachten Welt ins Chaos geschleust und wechselte die Seite
- Meine Firma wurde vom Algorithmus aufgelöst
- Meine Identität als Aktivist*in des Chaos ist aufgeflogen, sodass ich fliehen musste
- Die permanente Überwachung setzte mir zu

Deine Wissensgebiete (wähle 2):

- Überblick über Geldströhme
- Orientierung und Überleben in der Überwachten Welt
- Fallschirmspringen
- Neueste Entwicklungen der Technik in der Überwachten Welt
- Informationsbeschaffung in der Überwachten Welt
- Spionage gegen Aktivist*innen des Chaos

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Die Kollegin in der Überwachten Welt, mit der ich im Büro oft Kaffee trank

- Meine Beziehung, die ich zurück ließ
- Der Schleuser, der mir ins Chaos half
- Das Chaoswesen, das mir einen ersten Unterschlupf anbot
- Die Affäre, die mich tröstet
- Der Scavanger, der mich vor einer Bande von Wegelagerern oder wilden Tieren gerettet hat

Honey Pot:

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

- Die Kraft für etwas fehlt plötzlich
- Bei Fragen zur Überwachten Welt helfen
- Etwas aus deiner Vergangenheit erzählen
- Jemandem helfen, ohne Gegenleistung
- Etwas über das Chaos lernen

Starke Moves (Token ausgeben):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Warum misstraust du mir, seit ich im Camp bin?
- Womit konnte ich dich beeindrucken?

Hacker*in

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

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

Gender: _____

Pronomen: _____

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

Kleidungsstil (wähle 2): Casual und unauffällig - Obligatorischer schwarzer Hoodie - Zerrissene Shirts mit Serienmotiven o.ä. - Springerstiefel und abgeschnittene Handschuhe - Kleine technische Gadgets mit Sensoren etc. - Latexkleidung - Sonnenbrille gegen die Realität

Was ist dein Status als Hacker*in?

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

Deine Dienstleistungen (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

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

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

Honey Pot:

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token ausgeben):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

Händler*in

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

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

Gender: _____

Pronomen: _____

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

Kleidungstil (wähle 2): ordentliche und saubere Kleidung - Behangen mit Accessoires und Waren - Weite Kleidung, um Waren und Waffen zu verbergen - ein Gürtel mit Tools, um Waren zu prüfen (Feinwaage u.ä.) - bunt und auffällig - breitkrempiger Hut gegen Sonne

Was für einen Laden führst du?

- Einen mit Trödel und diversem DIY-Kram
- Späti, bei dem bis morgens Party ist
- Die Apotheke, die mehr als Medizin verkauft
- Den Tech-Schuppen mit kuriosen Geräten und Artefakten der Vergangenheit

Deine Talente (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Der Dealer, dem ich meine Seele verkauft

- Der Scavanger, der weiß wo die wahren Schätze liegen
- Die Hackerin, die mehr für mich tut, als mit Geld zu bezahlen
- Der Händler in der Überwachten Welt, der mir rausgeschmuggelte Waren liefert
- Der Außenseiter, bei dem ich überschüssige Waren lagern darf
- Das Wesen, das von einer meiner Waren abhängig ist

Honey Pot:

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

- Den Wert eines Gegenstandes kennen
- Erfolgreich feilschen
- Die gesuchte Ware beschaffen
- Wissen wen man wegen guter Infos fragen kann

Starke Moves (Token ausgeben):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

Netzwerker*in

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

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

Gender: _____

Pronomen: _____

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

Kleidungstil (wähle 2): praktische robuste Kleidung mit Taschen für Werkzeuge - Kapuzenpullover und ausgetretene Sneaker - Shirts mit 31i7är3n Sprüchen - Immer Kopfhörern auf - Gürtel mit Mateflaschenhalter und DECT - Selbst gebaute Badges mit LEDs

Was ist deine wichtigste Aufgabe?

- Ich halte Kontakt zu anderen Camps im Chaos
- Die soziale Vermittlerrolle im eigenen Camp
- Die Pflege der Kommunikationsmittel
- Recherche von fast vergessenem Wissen

Deine herausragenden Fähigkeiten (wähle 2):

- Recherche und Wissen beschaffen
- Überreden und Überzeugen
- Mechanische Reparaturen
- Menschenkenntnis und Empathie
- Mich und mein Inneres vor anderen Verbergen
- Streitigkeiten beilegen

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Der*die Netzwerker*in aus einem anderem Camp
- Eine Mittelperson in der Überwachten Welt, die mir Informationen gibt
- Das Recherchenetzwerk, das wichtige Anleitungen liefern kann

- Die Psychologin, die mich ausbildete
- Der ehemalige Liebhaber, dem ich zu manipulativ war
- Der Händler, der mir Schmerzmittel aus der Überwachten Welt besorgt

Honey Pot:

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

Schwache Moves (Token erhalten):

- In der (Online-) Bibliothek nichts finden
- Versagen, jemanden zu überzeugen
- Zugeben eine Antwort nicht zu kennen
- Die Verbindung zu einem anderen Camp schädigen

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token ausgeben):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

Philosoph*in

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

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

Gender: _____

Pronomen: _____

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

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

Welche Technologie befähigt deine Vision?

- Gentechnik, die uns hilft uns besser anzupassen
- Virtual Reality, in der wir neue Erfahrungen sammeln und uns neu definieren können
- Nachhaltigkeit durch regenerative Technik
- Künstliche Intelligenz, die richtig trainiert wird

Deine psychologischen Begabungen (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Der Fanatiker, der meine Visionen unbedacht in die Tat umsetzen will
- Das Wesen, das meine Visionen kritisiert

- Das Familienmitglied, dem ich alles anvertrauen kann
- Die Hackerin, die meine Visionen mit mir umsetzen will
- Der alte Philosoph, der mich ausbildete
- Der Geflohene, der mir Geheimnisse seiner Vergangenheit anvertraute

Honey Pot:

Wenn ein Wesen bei dir Rat in Bezug auf das Leben im Chaos oder des Camps sucht, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token ausgeben):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

Scavenger

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

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

Gender: _____

Pronomen: _____

Aussehen (wähle 2): wettergegerbte Haut - zerfurchte Hände - tauber, abstehender Finger - Narben im Gesicht - helle Augen, die gut im Dunkeln sehen - ausgezehrt

Kleidungstil (wähle 2): Ledermantel - Sicherheitsschuhe und Hose mit vielen Taschen - Rucksack mit nützlichen Tools und Taschen - Ausgeblichene aber noch Robuste Wanderkleidung - Fliegerbrille mit eingebautem Entfernungsmesser - Cappy und Tarn-Kleidung

Was ist dein bevorzugtes Plündergebiet?

- Ein aufgegebener Vorort in Camp-Nähe
- Ein alter Schrottplatz, in dem sich teils antike Geräte und Technologien verbergen
- Die Frachtcontainer eines alten (Flug)Hafens
- Das verlassene Industriegebiet neben einer Stadt der Überwachten Welt

Dein Instinkt und Können (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

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

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

Honey Pot:

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token ausgeben):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

Survival Nerd

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

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

Gender: _____

Pronomen: _____

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

Kleidungstil (wähle 2): wetterfest und praktisch - eine gelbe Regenjacke - Weste mit Taschen, Wanderstiefel - wetterfeste Tasche mit notwendigem Equipment für die Wildnis - - immer ein Messer griffbereit am Körper - Ein Cap mit Sonnenschutz für den Nacken

Was ist Teil deiner Vergangenheit?

- Ich habe jahrelang allein in der Wildnis überlebt
- Ich wurde wegen einer Schlägerei aus einem anderen Camp verbannt
- Auf der Flucht aus der Überwachten Welt wurde ich von meiner Familie getrennt
- Es gibt jemanden, an dem ich mich Rächen will

Deine größten Expertisen (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Ein Vermisstes Familienmitglied, das ich schon lange suche
- Die Einsiedlerin in der Wildnis, der ich mein Überleben verdanke

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

Honey Pot:

Wenn dich ein Wesen nach Rat fragt, wie man in der Wildnis überleben kann, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token ausgeben):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

Techdruid*in

Du hast im wahrsten Sinne des Wortes einen intuitiven Zugang zu Technologien und kannst dich direkt mit Energiequellen oder Geräten koppeln. Für dich gibt es keinen Unterschied zwischen analoger und virtueller Welt. Und Dein Körper ist sichtbar oder unsichtbar modifiziert.

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

Gender: _____

Pronomen: _____

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

Kleidungstil (wähle 2): wild zusammengestellte bunte Kleidung - dunkle Handschuhe - Kleidung mit leuchtendem EL-Wire - Sonnenbrille und große Kopfhörer - Katzenohren - wilde Sammlung an Buttons am Jacket

Was ist deine Schnittstelle zu Technologie?

- Nanotechnologie
- eingegebauter Buchse, um per Kabel zu verbinden
- synthetisches Körperteil als Multitool
- elektromagnetische Übertragung

Deine Programme (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Die KI, die sich in meinen Neuronen eingenistet hat
- Die Hackerin, die mit mir an neuen Technologien arbeitet
- Der Fremde, der wegen mir heimlich unser Camp besucht

- Der Liebhaber, dessen Körper ich modifizierte
- Der Geflohene, dessen Implantate ich regelmäßig warte
- Das Wesen, das meine Talente erkannte, als alle glaubten ich sei verrückt

Honey Pot:

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

Schwache Moves (Token erhalten):

- Orientierung im virtuellen Raum verlieren
- In fremdem System entdeckt werden
- Bei Verbindung mit einem Gerät oder System Schaden erleiden
- Ausversehen einen Kurzschluss erzeugen

Normale Moves:

- Fehlerhafte Technik diagnostizieren
- Rückwirkungen von Technik auf die geistige Gesundheit erkennen
- Dich mit Technik verbinden
- Bodymodification bei anderen vornehmen

Starke Moves (Token ausgeben):

- Technik mit deinen Gedanken manipulieren
- Durch Technik entstandenen geistigen Schaden heilen
- Den kleinsten Fehler in einem komplexen System finden
- Unentdeckt einen Fehler in einem komplexen System herbeiführen
- Nanobots einsetzen, um ein Problem zu lösen
- Eine Vorahnung haben

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

- Welche Modifikation habe ich bei dir eingesetzt?
- Was an mir ist dir unheimlich?

Die Community – euer Camp

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

Bevor ihr euer Camp entwerft, solltet ihr euch Gedanken darüber machen welche Art Camp es sein soll, siehe auch den nachfolgenden Bogen des Camps. Es kann auch eine alteingesessene oder eine neue Camp sein. Ein isoliertes oder gut angebundenes Camp. Dementsprechend entscheidet ihr euch dann für Elemente aus der Liste (siehe Bogen des Camps). Wählt 3-5 davon gemeinsam aus. Und diskutiert darüber, denn selbst wenn ihr die Elemente ausgewählt habt, bleibt viel Raum für Ideen und Kreativität.

Ist das Camp beispielsweise neu, könnte sie aus ein paar alten Wohnhäusern, ein paar Gärten und einem verlassenen Supermarkt bestehen. Vielleicht war sie mal ein blühender Vorort, vor 40 Jahren. Vielleicht ist euer Camp ein alter Bauernhof, der keine Erlöse mehr abwirft. Vielleicht ist sie aber auch eine Bastion der Technik, ausgestattet mit allerlei technischen Spielereien und Gimmicks. Eventuell fing es als kleines Camp an und hat sich zu einer gut befestigten Zeltstadt ausgewachsen. Oder ihr wählt einen ganz anderen Ort, der vielleicht gar nicht in der offenen Landschaft liegt, sondern ihr startet mit einem Camp, das sogar in der überwachten Welt gegründet wurde (siehe Vorschläge weiter unten).

Startet ihr mit einem gut vernetzten Camp, muss nicht zu Beginn festgelegt werden wie das/die andere/n Camp/s genau aussehen und wie die Verbindung aussieht. Ihr könnt im Spielverlauf weitere Komponenten hinzufügen, wie es sich eben ergibt, um eure Geschichte zu erzählen.

Überlegt euch auch noch, ob viele oder wenige Wesen in eurem Camp leben. Und stehen diese Wesen mit euch in Beziehung? Was tun diese anderen Wesen? Arbeiten sie für euch? Pflegen sie die Gärten? Ihr findet im Anhang dieses Regelwerks eine Auswahl an möglichen Wesen, die in eurem Spiel vorkommen könnten. Eins aus eurer Runde – oder die spielleitende Person – kann ein Wesen auswählen und spielen. Jedes der Wesen aus dem Anhang bringt eigene Interessen und Prompts mit, die ins Spiel einfließen können. Sie sind wie kleine Story-Samen, die ihr in die geistige Erde eures Spiels pflanzen könnt. Manche schlagen wurzeln, und entwickeln sich zu großen Geschichten, andere werden verwelken, weil ihr interessanter Ziele finden werdet, die ihr gemeinsam verfolgt. Einige Beziehungen zu anderen Wesen bringt ihr auch durch eure Charaktere noch ins Spiel mit.

Hat euer Camp ein übergeordnetes Thema, ein gemeinsames Ziel? Wie seid ihr in das Chaos eingebettet? Seid ihr vielleicht besonders gut im Hardware hacken oder habt ihr euch auf Platinen-Layouts spezialisiert? Das Chaos ist ein lebender Organismus, der zwar aus vielen Teilen besteht, aber dessen Teile miteinander funktionieren wie ein geöltes Getriebe. Fehlt irgendwo ein Skill, springt jemand anderes ein.

Euer Camp dient einem Zweck. Einigt euch darauf, welcher das sein soll, denn der Zweck beeinflusst ganz entscheidend das Spielgeschehen. Es könnte zum Beispiel sein, dass euer Camp ein besetztes Gebäude in der überwachten Welt ist, das ihr schützen müsst. Es kann sein, dass euer Camp ein Hackspace mitten in einer Großstadt ist, in dem ihr gemeinsam über eure Utopien nachdenkt. Euer Camp kann ein Kongresszentrum sein, und nur für kurze Zeit, eben der Zeit des Congress

existieren. Euer Camp kann aber auch ein besetztes Waldstück oder ein ganzer Campground sein.

Wichtig ist dabei: Das Chaos ist ein Teil der Welt, atmet und lebt mir ihr. Auch das Chaos ist nicht vollständig von der Mehrheitsgesellschaft zu trennen. In ihm existieren die Probleme der Mehrheitsgesellschaft, aber eben auch neue, spannende Ansätze, diesen Problemen zu begegnen. Und vom Chaos werden Lösungsvorschläge und Ansätze in die Welt hinaus getragen. Und das Chaos ist abhängig von der überwachten Welt. Hardware kostet Geld, genauso wie Software. Das richtige Verhältnis des Zusammenlebens zwischen überwachter Welt und Chaos zu finden, ist nicht einfach. Die Menschen im Chaos sind oft gut ausgebildet, und könnten gut bezahlte Jobs in der überwachten Welt annehmen. Manche tun dies auch, und verstecken ihre Affiliation mit dem Chaos. Andere gehen damit offen um, und suchen Arbeitgeber, die ihr aktivistisches Engagement unterstützen.

Also wählt die Art eures Camps zum Beispiel unter folgenden (nicht erschöpfenden) Optionen:

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

Euer Camp kann auch ein ganz anderer Ort sein. Ein ehemaliger Flughafen oder ein Schrottplatz. Ganz egal, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Habt ihr euch für eine Art des Camps entschieden, gilt es dieses auszustalten. Nehmt dafür den nachfolgenden Bogen des Camps zur Hand, wo mögliche Merkmale und Konflikte aufgeführt sind. Beschreibt euch gegenseitig ein Merkmal, das euer Camp auf jeden Fall haben sollte. Und definiert die Konflikte, die in eurem Camp vorkommen, die es der Gemeinschaft vielleicht schwer machen, alle wirklich an einem Strang zu ziehen. Überall, wo Menschen zusammen leben, können Konflikte entstehen, so auch in Camps in Beauty in Chaos. Konflikte sind dabei das Salz in der Suppe. Es kann für ein besonders spannendes Rollenspiel sorgen, wenn die Konflikte in dem Camp auch zwischen den einzelnen Spielenden aufflammen. Überlegt euch, wie euer Charakter zu den Konflikten stehen könnte.

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

Das Camp - der Bogen

Merkmale des Camps (wählt 3-5):

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

Notizen und die Karte des Camps:

Konflikte im Camp (wählt 3-5):

Demokratie vs Anarchie – Transhumanismus als Heilversprechen – Kontakt zu anderen Camps – Überwachung – Ablehnung von Technik – Aktivismus gegen die Überwachte Welt – Intersektionalität – KI als Lösung der Probleme – Nachhaltigkeit – Fake News – Kapitalismus – Sozialismus – Clubkultur – Rückkehr-Wunsch in die Überwachte Welt – Nahrungsmittelverteilung – Abschaffung aller Gender – Yoga Cult – Verschwörungstheorien – Abschottung von allem – Vielfalt, Inklusion – Bodymodification – Drogen – Religion

Die Welt - Settingelemente

Die Überwachte Welt

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

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

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

Bring einen Spielzug ein und frag die anderen: Was tust du/tut ihr?

Spielen wenn:

- Eine Wunde versorgen
- Wesen aus dem Chaos die überwachte Welt betreten
- jemand aus der überwachten Welt das Chaos betritt
- sich ein Wesen daran zurück erinnert, wie es dort war

Ablegen wenn:

- alle die überwachte Welt verlassen
- die Szene abgeschlossen ist

Moves:

- ein Polizist/oder Spion verfolgt die Gruppe
- eine Gefahr zeichnet sich ab
- eine Person aus einem früheren Leben sucht jemanden heim
- ein Wesen wird erkannt – von Gesichtserkennung oder einem Menschen

Inspiration:

- 1984
- THX
- Minority Report
- Matrix

Gegen den Algorithmus

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

Aspekte (wähle 2): Erhalt des Lebens durch größere Opfer – Ausbeutung – Überwachung – der Mensch als Nutztier – Illusion vom perfekten Leben –

Spielen wenn:

- Eine neue Wendung in die Erzählung eingebracht werden soll
- eine Herausforderung oder Bedrohung von außen auftreten soll

Die Szene setzen: Greif die Stimmung der aktuellen Szene auf und bring den Algorithmus als Thema oder Akteur ins Spiel ein, zum Beispiel durch einen NSC.

Ablegen wenn:

- ...

Bring einen Spielzug ein und frag die anderen: Was tust du/tut ihr?

Moves:

- eine Siedlung, ein Camp oder Landwirtschaftsfläche wird vom Algorithmus zerstört, um eine neue Anlage zu errichten

Inspiration:

- HAL aus 2001

Netzwerke pflegen

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

Aspekte (wähle 2): ...

Die Szene setzen: Beschreib die Situation (Arbeitsplatz, involviertes Kommunikationsgerät, Geräusche oder ähnliches) und stell Fragen um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Spielzug ein und frag die anderen: Was tust du/tut ihr?

Spielen wenn:

- der Kontakt mit einem anderen Camp eine Rolle spielen soll
- ein Tauschgeschäft (Dienstleistung, Ressourcen) mit einem anderen Camp nötig wird
- Informationen benötigt werden, die ein anderes Camp haben könnte

Ablegen wenn:

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

Moves:

- ein anderes Camp bittet um Hilfe (Überwachte Welt dringt ein, Ressourcen gehen aus, Geräte fehlen, etc.)
- Die Konflikte in eurem Camp bedrohen den Kontakt zu einem anderen Camp
- Eine Gruppe aus einem anderen Camp möchte wegen wachsender Konflikte in euer Camp übersiedeln
- Die Informationen aus dem Netzwerk erfordern einen hohen Preis

Inspiration:

- ...

Technologiewelten

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

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

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

Bring einen Spielzug ein und frag die anderen: Was tust du/tut ihr?

Spielen wenn:

- Ein Wesen sich mit Technik koppelt
- Systeme gehackt oder verteidigt werden sollen
- eine/die Virtual Reality oder Augmented Reality betreten/benutzt wird

Ablegen wenn:

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

Moves:

- Nanobots geraten ausser Kontrolle
- der Firewallknoten greift deinen Kopf an du wirst vom Datenstrom mitgerissen
- Das gehackte System löst Alarm aus
- Die Firewall des Camps meldet Eindringlinge

Inspiration:

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

Utopia erschaffen

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

Aspekte (wähle 2): ...

Die Szene setzen: Beschreib die Situation (Treffpunkte im Camp) und stell Fragen um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Spielzug ein und frag die anderen: Was tust du/tut ihr?

Spielen wenn:

- ihr der Dystopie etwas entgegen setzen wollt
- einen Moment der Hoffnung zusammen erleben möchten
- etwas kaputt geht, das ihr gemeinsam reparieren könnt

Ablegen wenn:

- die Szene abgeschlossen ist
- ihr dem Camp etwas neues hinzugefügt habt (Wissen, Geräte, Apps)

Moves:

- Lightningtalks: Wesen aus dem Camp vermitteln anderen in 5 Minuten, womit sie sich gerade beschäftigen
- Frickelabende: Gemeinsam werden Anwendungen oder neue Geräte entworfen/gebaut, die das Leben im Camp (oder darüber hinaus) beeinflussen können
- Diskussion über die Überwachte Welt

Inspiration:

- Chaos Communication Congress/Camp
- Repaircafes

Wachsendes Chaos

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

Aspekte (wähle 2): bunt und laut – Ressourcenverteilung – plötzlicher Verlust der Energieversorgung – Alarmsysteme gegen Eindringlinge – keine Hierarchien – Funknetzwerke versagen – Wissensaustausch – Fremden gegenüber unaufgeschlossen – allen Wesen offen gegenüber – Handel mit anderen – Ethik vs Handlungsdruck

Die Szene setzen: Beschreib die aktuelle Situation (Gerüche, Farben, Chaoswesen, Gefühle, die es auslösen könnte) und den Alltag im Camp und stell Fragen um gemeinsam die Szene weiter zu entwickeln.

Bring einen Spielzug ein und frag die anderen: Was tust du/tut ihr?

Spielen wenn:

- ihr Kontakt zu einem anderen Camp aufnehmt
- eine Szene innerhalb des Camps wichtig wird
- Wesen eines anderen Camps auftauchen oder ihr eins besucht
- das Camp von Wetter oder Naturphänomenen heimgesucht wird

Ablegen wenn:

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

Moves:

- ein Konfliktthema des Camps kocht hoch
- Eine Schlüsselbeziehung eines Wesens wird plötzlich relevant/braucht Hilfe
- Ein Fremder erscheint am Tor der Camps
- ein plötzliches Unwetter zieht auf

Inspiration:

- Hackerethik
- Cult of the dead Cow
- The 100

Anhang

Weitere Ideen zu Spielinhalten

- Das Abenteuer generieren
- Ereignisse
- Chaoswesen, Kreaturen des Netzes, Agenten und Menschen der Überwachten Welt

Vorlagen: Sicherheitstools

[...]

Glossar

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

Camp – Ein Ort, den die Wesen des Chaos gemeinsam bewohnen und wo sie alles aufbauen, um ihre Freiheit gewährleisten zu können

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

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

Lizenzhinweise

- * in DA auf S. 172 "Design Lineage"
- * powered by the apocalypse inspired
- * DA has own engine, games based on it: "belonging outside belonging" games
- * must haves for this label
 - * "a game of belonging outside belonging is about a marginalized community attempting to live just outside the boundaries of a dominant culture"
- * does the new game:
 - * fit this line?
 - * did the chapter in DA served as reference key?
 - * does the lable feel right to adopt it?
- * lizenz bei Apocalypse World:
 - * "If you've created a game inspired by Apocalypse World, and would like to publish it, please do. If you're using our words, you need our permission, per copyright law. If you aren't using our words, you don't need our permission, although of course we'd love to hear from you. Instead, we consider it appropriate and sufficient for you to mention Apocalypse World in your thanks, notes, or credits section."
 - * want to use pbta logo -> ask permission
- * **Fazit:**
 - * kein problem ein belonging outside belonging spiel zu machen
 - * verweis auf detaillierte spielanleitung in deren buch
 - * zur verfügung-stellung des eigenen playkits kein problem
- * in credits b-o-b und a-w erwähnen wäre höflich

X-Card

Veröffentlicht von John Stavropoulos, CC BY-SA 3.0, <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

Quellen und Informationen

Rollenspielsysteme, die zu Beauty in Chaos geführt haben

What does belonging outside belonging mean? –

<https://buriedwithoutceremony.com/belonging>

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

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

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

Sicherheitstools

<https://www.dramadice.com/gm-tips/safety-tools-for-tabletop-rpgs/>

<https://www.dramadice.com/wp-content/uploads/2022/06/safety-tools-for-tabletop-rpgs-1.pdf>

<https://drive.google.com/drive/folders/114jRmhzBpdqkAlhmveis0nmW73qkAZCj>

<https://goldenlassogames.com/pages/safety-tools>

<https://pnpnews.de/karte-zu-sicherheitstechniken-im-grt-paket/>

<https://www.plus1aufpodcast.de/folge-11-rollenspiel-und-gruppenvertrag/>