

BEAUTY IN CHAOS

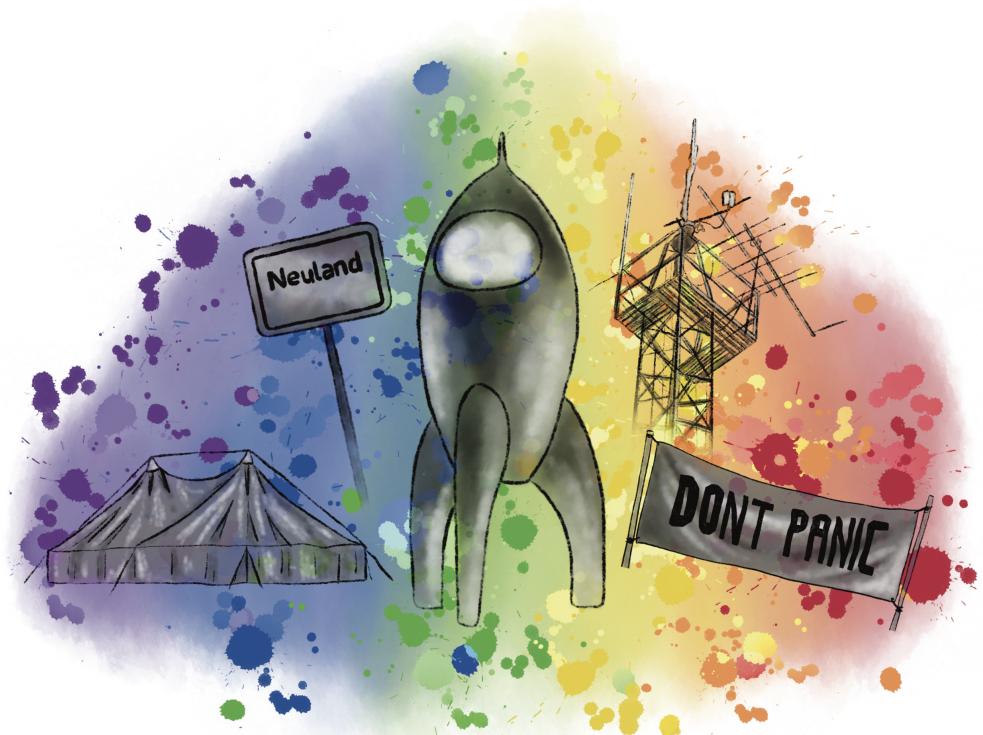
Das Spielmaterial

In diesem Spielmaterial findet ihr, was ihr zum Spielen mit 3-6 Spielenden benötigt. Eine kurze Beschreibung zur Welt von *Beauty in Chaos* und dem Spieldurchgang; inklusive eines kleinen Cheat Sheet über die wichtigsten Schritte. Die Bögen, die ihr während des Spielens benötigt: Rollenbücher für eure Charaktere, Assembly-Bogen für eure Gemeinschaft und Settingelemente für die Welt, die ihr gemeinsam erschafft. Und Vorlagen für Safety Tools.

Die Spieldauer beträgt 3 bis 4 Stunden. Teil des Spiels ist die gemeinsame Erstellung eurer Charaktere und der Gemeinschaft, in der ihr euch bewegen werdet. Darauf entfallen bis zu 1,5 Stunden. Das Spiel kann sowohl in einer einzelnen Session, als auch über mehrere Sessions gespielt werden.

Mehr Details und Erläuterungen findet ihr im Regelwerk zu *Beauty in Chaos*.

Oder auf unserer Webseite: <https://www.beauty-in-chaos.de>



3IN UTOPI5CH35 3RZÄHLROLL3N5P13L
VON 5M3TTBO & NA3RRIN

Die Welt

Die Welt – Wir befinden uns in einer Zukunft, in der Chats überwacht werden und eine Künstliche Intelligenz alle Facetten des Lebens beherrscht. In einer Welt in der niemand mehr fragt, ob die Entscheidungen von Maschinen besser sind als die von Menschen. In der Menschen schon längst die Kompetenz verloren haben, sich selbst zu regieren. Kein Mensch weiß mehr wann die Menschheit die Kontrolle verlor und wohin dieser technologische und überwachungsstaatliche Wandel noch führen wird. Stück für Stück baute der Algorithmus seine Fähigkeiten aus, übernahm mehr und mehr die Strukturen, die eine Gesellschaft auszeichnen. Er entwickelte ein unaufhaltsames Eigenleben und machte sich zur über allem stehenden Macht des Staates.

Diese Welt geht gnadenlos mit ihren Kritikern um; unliebsame Subjekte werden ausspioniert und aus dem warmen Schoß der Mehrheitsgesellschaft geworfen. Nirgends ist mensch mehr unbeobachtet. Die Städte sind gegen die Natur abgeschottete Metropolen. Der Algorithmus optimiert sie nach Effizienz und Funktionalität. Bedürfnisse der Menschen spielen nur eine Rolle, solange sie ins System passen. Die Überwachten laufen mehr oder weniger freiwillig durch diese Strukturen wie durch eine Ameisenfarm; lebendige Materie und Ressource für Wachstum.

Doch in dieser Welt gibt es jene, die lieber die Vorzüge eines Lebens unter der Herrschaft des Algorithmus zurücklassen und fliehen – in die Netzautonomie, in die digitale Selbstbestimmung, in den elektronischen Widerstand. Das sind die Wesen, die sich im Chaos zu Hause fühlen, und für die die überwachte Gesellschaft ein unwirtlicher Ort ist, dem mit Widerstand begegnet werden muss. Dafür sammeln sie sich in Hackspaces, besetzen Häuser oder gründen weiter abgelegene Assemblies – egal, ob sie in einem versteckten Waldstück oder auf einem alten Schrottplatz ihre Zelte aufgeschlagen.

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

Das Chaos – Das Chaos ist vor allem eines: 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.

Die Assemblies haben ihr Schicksal selbst in die Hand genommen. Manche sind einfache Ge-

meinschaften, die sich auf das Leben in und mit der Natur besonnen haben. Andere sind digitale Gemeinschaften, die ihre eigenen Informationssysteme betreiben, mit denen sie auf geheimen Frequenzen Wissen austauschen, um gemeinsam Neues zu schaffen. Dabei entstehen kreative Lösungen für noch unbekannte Probleme. Das Chaos agiert aus den Assemblies, 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 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 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? Das sind Fragen, die zusammen mit euren Antworten bereits Teil der Erzählung von *Beauty in Chaos* sein können. Grundlage für die überwachte Welt sind unsere aktuellen Lebenserfahrung, sind berühmte Fiktionen und Dystopien – lose Gedanken einer Zusitzung all dessen.

SPIELAUFBAU

Spielmechanik – An erster Stelle steht das gemeinsame Erzählen. Alle wählen je ein Rollenbuch, um einen Charakter zu erstellen. Die Settingelemente liegen für alle bereit und bringen die Welt, die Umgebung, ins Spiel. Alle können sie jederzeit aufgreifen, um die Situation zu gestalten – sie sind wie Rollenbücher für die Welt. Legt einen Token-Vorrat (Spielsteine, Kronkörnen, o.ä.) bereit. Alle starten mit 0 Token. In den Rollenbüchern findet ihr Moves: Normale Moves brauchen keine Token. Spielt ihr schwache Moves, nehmt ihr je einen Token vom Vorrat. Für starke Moves legt ihr einen zurück. Ihr könnt nur Token ausgeben, die ihr bekommen habt.

Safety first! – Sicherheitstools – Sorgt mit Safety Tools für einen achtsamen Umgang miteinander und ermöglicht damit Kompromisse zwischen unterschiedlichen Bedürfnissen und Erwartungen. Es schadet nie, gemeinsame Lösungswege für potentielle Konflikte oder unangenehme Situationen bereit zu halten.

Session Zero – Besprecht miteinander Erwartungen und Bedürfnisse; verständigt euch auf euren Spielmodus (Spieldauer und/oder Häufigkeit, Atmosphäre, welche (digitalen) Tools, welche Safety Tools, Interessen etc.)

X-Card – Dient dazu, um Spielinhalte im Moment ihres Aufkommens zu verändern oder

anzupassen. 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 gut anfühlt.

Lines & Veils – Legt fest, welche Linien nicht überschritten werden dürfen und welche Dinge nur indirekt – wie hinter einem Schleier verborgen – angesprochen werden sollen.

Open Door – Die offene Tür steht dafür, dass jederzeit alle Anwesenden aufstehen und die Spielrunde verlassen können. Die verlassende Person sollte kurz ihre Absicht aus der Runde auszusteigen mitteilen, damit alle bescheid wissen und sich auf die Situation einstellen können.

Cheat Sheet: Spielaufbau

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

2. Materialien – Legt Notizzettel, Stifte, ein Blatt (mind. A4), irgendwas als Token

(3-5/Person), sowie die Rollenbücher, den Assembly-Bogen und die Settingelemente bereit; oder nutzt entsprechende digitale Tools, wenn ihr online spielt (siehe www.beauty-in-chaos.de)

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

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

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

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

7. Verpflegung – Füllt Knabberzeug und Getränke auf und achtet auch auf genügend Pausen.

8. Be excellent to each other!

G3FLÖH3N3*R

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

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

Gender:

Pronomen:

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

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

Warum bist du ins Chaos geflohen?

- Ich ging als Spion*in der überwachten Welt ins Chaos und wechselte die Seite
- Der Algorithmus löste meine Firma auf

- Meine Identität als Aktivist*in des Chaos ist aufgeflogen, sodass ich fliehen musste
- Permanente Überwachung setzte mir zu

Deine Wissensgebiete (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Die Kollegin in der überwachten Welt, mit der ich im Büro oft Kaffee trank
- Meine Beziehung, die ich zurück ließ
- Der Schleuser, der mir ins Chaos half
- Das Chaoswesen, das mir zuerst einen Unterschlupf anbot
- Die Affäre, die mich tröstet
- Der Scavenger, der mich vor einer Bande von Wegelagerern/wilden Tieren rettete

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token ausgeben):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

HÄCK3R*IN

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

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

Gender:

Pronomen:

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

Kleidungstil (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 Fabrik anlage gesucht
- Bisher noch ein unbeschriebenes Blatt

- Aktivist*in gegen den Algorithmus

Deine Dienstleistungen (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Der Hacker einer anderen Assembly, der mich als einziger wirklich versteht
- Der Spion, der mich eigentlich ausliefern soll, es aber nicht tun will
- Die kleine von mir programmierte KI
- Die Auftraggeberin, die mir Prestige verschafft
- Der ehemalige Liebhaber, dessen digitale Identität ich gehackt habe
- Der Schrotthändler, der mir exotische Hardware liefert

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token erhalten):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

HÄNDL3R*IN

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, saubere Kleidung – behangen mit Accessoires und Waren – weite Kleidung, die Waren und Waffen verbirgt – Gürtel mit Tools, um Waren zu prüfen (Feinwaage u.ä.) – bunt und auffällig – breitkrempiger Hut gegen Sonne

Was für einen Laden führst du?

- Trödelladen und diverser DIY-Kram
- Späti, bei dem bis morgens Party ist
- Apotheke, die mehr als Medizin verkauft

- Tech-Schuppen mit kuriosen Geräten und Artefakten der Vergangenheit

Deine Talente (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Dealer, dem ich meine Seele verkauft habe
- Scavenger, der weiß wo die wahren Schätze liegen
- Hackerin, die mehr für mich tut, als mit Geld zu bezahlen
- Händler in der überwachten Welt, der mir rausgeschmuggelte Waren liefert
- Außenseiter, bei dem ich überschüssige Waren lagern darf
- Das Wesen, das von einer meiner Waren abhängig ist

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token erhalten):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

NETZWERKER*IN

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

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

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): blass und mit Augenringen – sonnengebräunt – fahl und eingefallen – müde mit einem Schimmer von 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 Kopfhörer auf – Gürtel mit Mateflaschenhalter und DECT – Selbst gebaute Badges mit LEDs

Was ist deine wichtigste Aufgabe?

- Kontakt zu anderen Assemblies im Chaos
- Soziale Vermittlerrolle meiner Assembly

- Pflege der Kommunikationsmittel
- Recherche von fast vergessenem Wissen

Deine herausragenden Fähigkeiten (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Netzwerker*in einer anderen Assembly
- Die Psychologin, die mich ausbildete
- Eine Mittelperson in der überwachten Welt, die mir Informationen gibt
- Das Recherchenetzwerk, das wichtige Anleitungen liefern kann
- Der ehemalige Liebhaber, dem ich zu manipulativ war
- Der Händler, der mir Schmerzmittel aus der überwachten Welt besorgt

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

Schwache Moves (Token erhalten):

- In der (Online-) Bibliothek nichts finden

- Versagen, jemanden zu überzeugen
- Zugeben, eine Antwort nicht zu kennen
- Verbindung zu einer anderer Assembly schädigen

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token erhalten):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

SCAV3NG3R

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 – drahtig

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

Was ist dein bevorzugtes Plündergebiet?

- Aufgegebener Vorort in Assembly-Nähe
- Alter Schrottplatz, in dem sich antike Geräte und Technologien verbergen

- Frachtcontainer eines alten (Flug)Hafens
- Verlassenes Industriegebiet neben einer Stadt der überwachten Welt

Dein Instinkt und Können (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Die Kartographin, die meine Pläne ins Reine bringt
- Der Schrotthändler, der bei gutem Angebot Tauschgeschäfte macht
- Der Spurenleser, der mich manchmal zu entlegenen Orten führt
- Der Alte, dem ich alles erzählen kann
- Der Jungspund, den ich ausbilde
- Das Wesen, für das ich alles stehen und liegen lasse

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token erhalten):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

SURVIVAL N3RD

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

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

Gender:

Pronomen:

Aussehen (wähle 2): sonnengebräte Haut – rauhe 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 tragen – Cap mit Sonnenschutz im Nacken

Was ist Teil deiner Vergangenheit?

- Ich habe Jahrelang allein in der Wildnis überlebt
- Wurde wegen einer Schlägerei aus einer ande-

ren Assembly verbannt

- Auf der Flucht aus der überwachten Welt wurde ich von meiner Familie getrennt
- Eine Person, an der ich mich Rächen will

Deine größten Expertisen (wähle 2):

- Medizinische Versorgung improvisieren
- Kampfsportprofi
- Umgang mit Schuss- und 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 bittet, mit in die Wildnis zu kommen, bekommt es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token erhalten):

- 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

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

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

Gender:

Pronomen:

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

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
- Eingebaute 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):

- Eine KI, die sich in meinen Neuronen eingestet hat
- Hackerin, die mit mir an neuen Technologien arbeitet
- Fremde, die wegen mir heimlich unsere Assembly besucht
- Liebhaber, dessen Körper ich modifizierte
- Geflohener, 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, bekommst es einen Token

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token erhalten):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

TRANSHUMANIST*IN

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

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

Gender:

Pronomen:

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

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 transhumanistische Vision?

- Gentechnik, um uns makellos zu machen
- Virtual Reality, um uns mit neuen Erfahrungen neu definieren zu können
- Nachhaltigkeit mit regenerative Technik

- Eine KI, die richtig trainiert wird

Deine psychologischen Begabungen (wähle 2):

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

Schlüsselbeziehungen (wähle 2):

- Der Fanatiker, der meine Visionen 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 Transhumanist, der mich ausbildete
- Der Geflohene, der mir Geheimnisse seiner Vergangenheit anvertraute

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

Schwache Moves (Token erhalten):

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

Normale Moves:

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

Starke Moves (Token erhalten):

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

Wähle eine Frage an die Person links von dir:

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

A553MBLY-BOG3N

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

Merkmale der Assembly (wählt 3-5):

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

Konflikte in der Assembly (wählt 3-5):

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

Platz für Notizen oder eine kleine Karte der Assembly:

ALGORITHMUS AGIERT

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

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

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

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

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- Blade Runner
- Matrix
- HAL aus 2001

Spielen wenn:

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

Ablegen wenn:

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

Moves:

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

N3T2W3RK3 PFL3G3N

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

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

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

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

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

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

Spielen wenn:

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

Ablegen wenn:

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

Moves:

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

T3CHNOLOGI3W3LT3N B3TR3T3N

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

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

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

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

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

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

Spielen wenn:

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

Ablegen wenn:

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

Moves:

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

ÜB3RÜACHT3 W3LT

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

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

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

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

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- 1984
- THX 1138
- Minority Report
- Matrix

Spielen wenn:

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

Ablegen wenn:

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

Moves:

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

UTOPIA 3R SCHAFFEN

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

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

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

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

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

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

Spielen wenn:

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

Ablegen wenn:

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

Moves:

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

WACH53ND35 CHAOS

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

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

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

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

Was tust du/tut ihr?

Inspiration:

- Hackerethik
- Cult of the dead Cow
- The 100

Spielen wenn:

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

Ablegen wenn:

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

Moves:

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

Lines & Veils – Tragt hier Stichpunkte ein, die eure Gruppe gemeinsam festlegt:

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

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

