

ACES SPACE



A CHRISTIAN VOGT & JUDITH VOGT & HARALD ECKMULLER GAME

//CREDITS

Setting, Texte & Game Design

von Christian & Judith Vogt, Harald Eckmüller

Layout & Design

von Harald Eckmüller

Illustrationen von Tim Knoche, Ben Maier, Nick Koubash, Hannah Möllmann, Chris Schlicht, Mia Steingräber

Korrektorat von Heike Knopp-Sullivan, Patrick Kurrat

Weitere Textbeiträge von Eva Bertalan, Roxane Bicker, Christoph Erichsen, Tino Falke, Kathrin und Hendrik Fischer, Dagmar Göttische, Andreas Gruner, Stefan Günster, Franz Janson, Georg Mir, Frank Reiss, Jonas Richter, Lena Richter (Spa Day), Lotte »Tütenc clown« Stiller, Merlin Thomas

© **2020** Christian & Judith Vogt, Harald Eckmüller.

All Rechte vorbehalten.

Der Text von **ACES IN SPACE** ist verfügbar unter der Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Erstausgabe 2020, Vogt & Vriends, Aachen.

Vertrieb durch die Rollenspielklöppelei,
ein Imprint der Ach je'schen Verlagsanstalt oHG, Berlin

ISBN 978-3-948691-00-4 (Hardcover)

ISBN 978-3-948691-01-1 (PDF)

<https://rollenspielkloeppelei.de>

info@rollenspielkloeppelei.de

/DISCLAIMER

Das hier ist ein Spiel, bei dem es darum geht, dass sich Leute Geschichten über wunderbare, erschreckende, unmögliche und großartige Dinge ausdenken. Alle Charaktere und Ereignisse, die in diesem Werk erwähnt werden, sind völlig fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit echten Personen, Chopper Jockeys, Fliegerassen, Influencer-Bros und Wingqueens ist vollkommen zufällig.

/WIDMUNG & DANK

Für euch alle, die ihr eure **ACES IN SPACE**-Geschichten erzählt und den Kobenigürtel mit Leben erfüllt habt, bevor dieses Buch auch nur veröffentlicht war.

Danke an Kathrin Dodenhoeft und Uli Lindner für ihr Vertrauen in dieses Projekt.

Wir bedanken uns bei Fred Hicks für eine schnelle und einfache Lösung für unsere Tachyon Squadron-Referenzen.

/GETESTET HABEN

Tobi Jansen, Melissa Steinz, Jon Cole, David Günther, Jörg Hagenberg, Hannah Möllmann, Marc Wolter, Christoph Bara, Oscar Wetzel, Lena Richter, Eike Kronshage, Andreas Gruner, Frank Reiss, Klaus Erkens, Andrea Stadtfeld, Cynthia Mattingly, Philip Picker, Julia Schippers, Philipp Lohmann, Roland Bahr, Eva Bertalan, Gerrit Reininghaus, Heike Knopp-Sullivan, James Sullivan. Danke für eure wertvollen Rückmeldungen!

/INHALTSWARNUNG

Toxic Masculinity, drastische Sprache, drastische Gewalt, Drogenmissbrauch, sexuelle Inhalte

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC.

The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Originalausgabe Fate Core: Evil Hat Productions
www.evilhat.com

Teile des Dogfight-Systems wurden von Evil Hat Productions LLCs Tachyon Squadron adaptiert und werden mit Evil Hats Zustimmung verwendet.

Schriften: Antonia H3 (Typejockeys), Cintra Stencil Unicas (Graviton), Klamp 205 Mono (Talbot Type), und Voice Activated BB (Blambot).

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jeder Verwertung ist ohne die Zustimmung der Herausgeber unzulässig. Dies gilt insbesondere für die digitale und sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist ohne Einverständnis der Lizenznehmer verboten.

Natürlich steht es euch frei jeglichen Teil dieses Buches zur persönlichen Verwendung zu kopieren.

Downloads für Charakterbögen, usw. findet ihr auf <http://aces-in-space.com>



//CONTENTS

WELCOME TO THE DANGERZONE	15
Geschichtenerzählen im Weltall	17
DAS SETTING	27
Das Leben als Chopper Jockey	27
L33tspeak Slang	45
CHARAKTER ERSCHÄFFUNG	53
Playbooks	54
Aspekte	55
Fertigkeiten	57
Verschiedenes	59
Gang	60
Stunts	60
Name & Callsign	60
Vibes	61
Dare to Fly!	62
Die Session Zero einer Kampagne	64
One Shots	65
Steigerung des Charakters	66
Spieler:innenagenda	67
PLAYBOOKS & GANGS	73
Flypal	74
Hotshot	76
Commander	78
Influencer*in	80
Phantom	82
Tüftlerin	84
Sozius	86

Entertainers	92
Söldner*innen	94
Schmuggler:innen	96
Schatten	98

ERGEBNISSE, AKTIONEN & FERTIGKEITEN --- **103**

Ergebnis	104
Aktionen	104
Unterstützen	109
Fertigkeiten	109
Likes	119
Vibes	121
Herausforderungen	122

KONFLIKTE --- **127**

Die Szene aufsetzen	128
Zonen etablieren	128
Die Reihenfolge bestimmen	130
Der Austausch	130

RAUMKAMPF --- **139**

Manöverscreen	140
Positionieren	142
Und Action!	142
Ende des Austauschs	144
Torpedoangriffe	145
Ass-Duelle	146
Chopper Challenges	147
Taktische Tipps für Spielende	150

ASPEKTE & FATE PUNKTE **159**

Welche Arten von Aspekten gibt es?	160
Wozu braucht man Aspekte?	161
Wie du Aspekte nutzen kannst	162
Aspekte gegen dich reizen	164
Fakten erschaffen	165
Fate Punkte	166
Spielaspekte & Tropes	168

GAMEQUEEN SEIN **175**

Aufziehende Bedrohung	180
Dramatisch reizen	184
Plottwists & Hindernisse	187
Bros und Bandits	191
Namenlose Gegnerinnen	200

SPACEVENTURES **207**

Digital Detox	208
Spa Day	222

NANOGAMES **241**

Spiele zur Charaktererschaffung	242
Warm-Up Games	245
Zwischen den Missionen	246
Spiele anderer Designer*innen	249



...IMMER MITTEN
IN DIE FLOTTEE
REIN!!!



WIE FANDET IHR
DIE ZERSTÖRUNG
DER CBD*?

SCHREIBT'S IN
DIE KOMMIS UND
LASST'NEN
LIKE DA!



Ach, sieh an...
Wie viel zahlt dir
Bulldoxx für den
Downvote?



Es ist
nicht das,
wonach es
aussieht...

Oh
please,
Bro.



Okay,
weisst du
was...

Es ist
genau das,
wonach
es aus-
sieht!



FIREBIRD

Leuchtspurprojektilen verfehlten Nnekas Cockpit zur Linken nur knapp. Zu knapp. Schrillende Einschläge machten ihr klar, dass zwei oder drei die Stummeltragflächen ihres Choppers getroffen hatten.

Hoffentlich nichts Lebenswichtiges.

Sie drückte den Schubregler durch, zog am Steuerknüppel und wich nach rechts aus, um einer tödlichen Salve von sechs Uhr zu entgehen.

»Whoa! Das war eng! Ich kann den vermashten Bandit nicht abschüteln! Crashdummy, wo bist du?«

Keine Antwort.

Nneka, Callsign Firebird, entging dem Angriff mit einem verrückten Tanz durch das Trümmerfeld. Die Einschläge der Eisenprojektilen um sie herum ließen kleine Teile des Weltraumschrotts zur Nichtexistenz verbrennen. Die Panzerung ihres Choppers konnte keinen direkten Treffer verkraften, aber ihr Zickzackkurs brachte ihr bislang nur Streifschüsse ein. Sie überzeugte sich davon, dass die Heckkamera streamte und aktivierte ein zweites Fenster, in dem sie sich an ihre Datenet-Follower wandte.

»Hey Leute, seht euch den Bandit an meinem Heck an. Der hat's ganz schön schwer mit mir. Ich wette, die meisten von euch wollen trotzdem sicher nicht mit mir den Sitz tauschen. Ich hoffe, ihr seht ihn bald in meiner Zielkamera, sobald mein Wingpal sich endlich entschlossen hat, zur Party zu kommen! Sah erst nach einer einfachen Überwachungsmission im Trümmerfeld der Schlacht von Raman aus, aber wir sind mitten in einen Plündertrupp gelaufen. Die denken offenbar, dass unsere Chopper einen besseren Marktpreis erzielen als der Scheiß um uns herum. Ich zeige ihnen jetzt, dass das eine ganz schlechte Idee war. Firebird Ende.«

Der Like-Zähler in ihrem Head-up-Display schwirrte. Wenn sie das hier überlebte, würden ihr die unerwartete Begegnung, ihre großartigen Ausweichtunten, die Beinahetreffer und ihr kleiner TED-Talk einiges an Social-Media-Credibility verschaffen.

Sie passte den Schub an und versuchte, den Bandit mit einer Fassrolle abzuschütteln. Die G-Kräfte zogen an ihr. Doch ihr Gegner war seinen Treibstoff wert. Die Sensoren zeigten ihr immer noch einen Raumjäger auf sechs Uhr, der Alarm teilte ihr immer noch schrillend mit, dass er sie in der Zielerfassung hatte.

»Crashdummy?! Ich könnte dich hier echt gebrauchen. Sei ein Ehrenbro und komm rüber«, schrie sie in ihr Comm.

»Verstanden. Bin auf dem Weg, Bro. War damit beschäftigt, Lobo und Surf'n Turf zu helfen.« Nneka stieß den Atem aus. Das wurde ja Zeit. »Firebird, Liebes, ich kann keinen Feuerwinkel zwischen den Wrackteilen finden. Dreh um neunzig Grad, und wir nehmen den Frakster ins Sandwich!«

»Hundo P!«, bestätigte sie und drehte bei.

»Langsam ... langsam ... ja! Rock One - und getroffen!«, kam Crashdummys Stimme aus Nnekas Comm. »Ich hab den Bandit erwischt!«

Nneka hatte genug Freiraum, um mit einem Immelmann zu wenden. Doch bot sich ihr nicht der erwartete Blick auf einen Feuerball. Stattdessen sah sie, wie der Bandit den Rückzug antrat, schwarzer Rauch quoll aus dem Heck, und Crashdummys Chopper folgte und feuerte aus allen Rohren.

»Hör auf, Crashdummy! Abbrechen und zur Staffel zurück, no yolo!«

»Auf keinen Fall, ich hab ihn fast! Das ist mein fünfter Abschuss, Nneka. Noch dieser eine, und du kannst meinen Ass-Arsch küssen!«

Was für ein Smashwit! Sie war sich sicher, dass sie einen dritten Sensorkontakt gesehen hatte, als sich die Plünderer auf sie gestürzt hatten. Einen hatte Lobo abgeschossen, der andere skirtete, aber wo war der dritte? Vielleicht handelte es sich gar nicht um einen Chopper, sondern um ein unterstützendes Minen- oder Frachtschiff, das sich nicht am Kurvenkampf beteiligen würde. Aber selbst ein Unterstützerschiff würde Geschütze aufweisen und einen Hinterhalt vorbereiten.

»Bro, ich bin die Wingqueen, und das ist ein Befehl! Deine Follower werden noch warten müssen, brich ab und komm zurück.«

Das Comm blieb stumm. Scheiße. »Crash, wenn du nicht abbrichst, ich schwöre, dann hab ich letzte Nacht das letzte Mal mit dir rumgemacht. Schaff deinen Arsch hier hin und zwar sofort!«

Keine Reaktion. Sie beschleunigte, um xiem zu folgen. Immerhin hatte hier genug Respekt vor ihr, um nicht den alten »Die Comm-Verbindung bricht ab«-Trick zu versuchen!

Ihr Bauchgefühl schrie sie an und wiederholte dabei wieder und wieder das Wort »Falle«. Die Haupttriebwerke des Choppers waren nicht stark genug, um aufzuholen. Ihre Maschine, eine 99er Novablast, war mehr oder weniger ein massiges Geschütz mit einem Cockpit und Triebwerken dran. Bei ihr ging es nur um Feuerkraft und Wendigkeit, nicht darum, Beschleunigungslimits zu brechen.

Sie hatte jedoch noch ein letztes Ass im Ärmel. Nneka schrieb in den Kanal mit ihren vertrautesten Followern.

Raman Trümmerfeld.

Noch andere Streams von dort außer der Intentionals-Staffel?

Vielleicht träumte auch eine Person im Plündertrupp Möchtegern-Jockey-Träume oder davon, ein Gramstar zu werden. Und der erste Schritt dorthin führte über das Streamen des Geschützkamerafeeds. Das taten einige Piratinnen und Plünderer. Anders als richtige Jockeys wussten sie jedoch nicht, wann sie den Stream ausschalten mussten – und machten sich damit verwundbar gegenüber Streamsnipern unter Nnekas Followern, die nach Head-up-Display-Daten jagten und diese für die Jockeys analysierten, die sie liebten und unterstützten.

Und da war es auch schon! SneakPeak87 übertrug ihr die Positionsdaten eines Schiffs, das sich auf der Hülle einer demolierten Korvette versteckte. Ihr Computer interpolierte den Flugvektor von Crashdummy und dem Bandit und den Feuerwinkel des Jägers im Hinterhalt.

Nnedi schrie Warnungen in ihr Comm, doch Crash schien kies Comm tatsächlich abgeschaltet zu haben. Ihre beiden anderen Bros näherten sich, lagen aber noch mehrere Clicks zurück. Sie würden zu spät kommen.

Sechs Sekunden bis zur Katastrophe.

Keine direkte Schusslinie für ihre Geschütze. Keine Raketen übrig.

Fünf Sekunden.

Die Hülle der Korvette war beschädigt, und Nneka hatte eine gewaltige Wumme. Ein gut gezielter Schuss würde genau hindurchgehen und das Ziel hinter dem Hindernis zerstören.

Vier Sekunden.

Die Zeit reichte für genau eine Salve. Dieser Angriff musste sitzen! Sie lud die Magnetschienen ihrer überschweren Kanone voll auf.

Drei Sekunden.

Sie zielte vorsichtig mit der Nase des Choppers. Manuell. Ihr ausgefuchstes SAI-Zielsystem war vor kurzem vom Reaper-Virus ausgeschaltet worden, das sich immer auf der Suche nach zu schlauen Computersystemen befand.

Zwei Sekunden.

Nneka berührte ihren Glücksbringer, die kleine fette Einhornfigur, die ihre Schwester ihr geschenkt hatte, und die vor ihr im Cockpit befestigt war. Außerdem aktivierte sie den Stream ihrer Geschützkamera.

»Rock One!«

Sie entließ die gebundene magnetische Energie, die Eisenprojekte beschleunigte und damit das versteckte feindliche Schiff spickte. Die Explosion, die darauf folgte, ließ Crashdummy die Verfolgung abbrechen. Nnekas Like-Zähler zeigte erneut ungeahnte Spitzen an.

»Sorry, Queen«, kam Crashes Stimme aus dem Comm. Hier klang bedröppelt. Das war nur angebracht! »Sag's nicht der President, okay?«

Sie strafte hier mit zorniger Stille, die sie eine Weile in die Länge zog.

»Bestätige«, sagte sie schließlich. »Aber wir wissen alle, wer nächste Woche die Chopper der ganzen Staffel schrubbt, oder?«

»Wissen wir alle«, antwortete hier. »... und Nneka? Danke!«



/// KAPITEL 1

WELCOME TO THE DANGERZONE

Die Zukunft: Die Erde ist unbewohnbar. Die Menschheit ist zu den Sternen geflohen und lebt auf weit entfernten Planeten und Raumstationen. Die einzige herrschende Macht sind Mega-Konzerne.

Ein gesetzloser Teil des Weltraums, der der Kobenigürtel genannt wird, gehört den Abweichlern: Pilot:innen, die sich zusammenrotten wie die Motorradclubs lange vergangener Zeiten. Tattoos und Kutten wurden von Cyberware und Druckanzügen abgelöst. Die Raumjäger werden liebevoll Chopper genannt, Jockeys nennen sich ihre Pilotinnen, und auf Highways fliegt man Lichtgeschwindigkeit: Mit Hilfe der Droge Minkowskium ist es möglich, Wurmlöcher zu passieren, um die weiten Distanzen des Alls zu durchkreuzen.

Doch anders als in der Vergangenheit scheuen die Kleinkriminellen das Rampenlicht nicht. Jedes waghalsige Manöver, jeder Kurvenkampf und jeder Coup werden live im Datenet übertragen und entscheiden über die Social-Media-Stars der Zukunft. Der dadurch entstandene Fankult sorgt dafür, dass einige Konzerne bei den Machenschaften der Staffeln nicht nur häufig ein Auge zudrücken, sondern sie sogar mit Sponsorengeldern unterstützen.

In diesem Fate-Setting spielt ihr Jockeys, verwegene Fliegerasse, die in eine dieser Gangs gehören. Ihr werdet Bandits in waghalsigem Kurvenkampf fertigmachen, ehrgeizige Coups durchführen und live auf euren Social Media davon erzählen. Erlebt Abenteuer im Spannungsfeld von toxischem Einzelgängertum und Teamgeist.

Dare to fly!

FATE - DAS SPIEL

Dieses Spiel basiert auf den Regeln des Universalsystems Fate Core von Evil Hat. Die Kurvenkampf-Regeln sind vom RPG Tachyon Squadron inspiriert, das ebenfalls von Evil Hat herausgegeben wurde. Mehr Beispiele zu den Regeln dieses Spiels finden sich in beiden Veröffentlichungen.

Wenn du schon mit Fate Core vertraut bist, schau dir die folgende Liste der Änderungen an, die **ACES IN SPACE** von Fate Core unterscheiden. Obwohl die meisten Regeln identisch sind, gibt es einige größere Abweichungen, vor allem, was die Kurvenkämpfe betrifft.

- ✳ Die Charaktererschaffung wird mittels Playbooks durchgeführt
- ✳ Charaktere werden mit EP-Triggern gesteigert
- ✳ Herausforderungen funktionieren ein wenig anders
- ✳ Raumpkämpfe nutzen ein abstraktes taktisches System anstelle der Konfliktregeln.

// GESCHICHTENERZÄHLEN IM WELTALL

Bei **ACES IN SPACE** geht es darum, zusammen eine Geschichte zu erzählen. In diesem Rollenspiel (RPG) werdet ihr eine Gruppe von Chopper Jockeys erschaffen und ihnen durch ausgedachte Weltraumpilotenabenteuer folgen, die ihr alle gemeinsam erzählt.

Das Drama und die witzigen Momente davon funktionieren ein wenig wie in einem Film, einem Videospiel oder einer Serie, wie Top Gun, Sons of Anarchy, Battlestar Galactica, Star Wars, Firefly oder The Expanse.

Ein Rollenspiel ist dabei interaktiver als beispielsweise ein Film. Stellt euch dieses RPG wie eine Space Opera als Impro-Theater vor! Du und deine Freund*innen entscheiden für die Charaktere, während diese sich durch die Story bewegen, und die Geschichte verändert sich durch diese Entscheidungen. Ihr ersinnt, vor welchen Herausforderungen und Hindernissen eure Charaktere stehen, wie sie darauf reagieren, was sie sagen und tun und was ihnen geschieht.

Und nun fügen wir dem Impro-Theater noch Würfel hinzu! Wir entscheiden nicht nur in der Konversation, wie sich eine Entscheidung auswirkt, sondern benutzen vier Fate-Würfel, um mit den Regeln dieses Buchs etwas Spannung und Ungewissheit in die Geschichte zu bringen. Meine Damen, Herren und Enbys, schnallt euch an – es geht ins All!

Medienreferenzen: Battlestar Galactica, Sons of Anarchy, The Expanse, Space 2063, Firefly, Full Throttle, Top Gun, Dark Matter, Killjoys, Star Wars

RUNTERLADEN

Auf der **ACES IN SPACE** Homepage <http://aces-in-space.com> findest du einen Schnellstarter, inklusive Charakterbogen, Playbooks und dem Manöverscreen.

/ WAS BRAUCHE ICH ZUM SPIELEN?

Du benötigst:

- ✘ **Drei bis fünf Mitspielende.** Eine*r von euch ist die Gamequeen (abgekürzt »GQ«), alle anderen die Spielenden. Andere Rollenspiele nennen diesen Job »Spilleitung« oder »Meister«, aber Gamequeen ist für dieses Setting der – geschlechtsunabhängige – Begriff dafür.
- ✘ **Ein Charakterbogen.** Einen pro Spieler*in und ein paar Notizzettel, um hin und wieder etwas aufzuschreiben. (GQ, wenn du wichtige Charaktere spielst, brauchen diese eventuell auch einen Charakterbogen.)
- ✘ **Fate-Würfel, mindestens vier, am besten vier pro Person.** Fate-Würfel sind eine bestimmte Art sechsseitiger Würfel, die auf zwei Seiten mit einem Plus-Symbol markiert sind (+), auf zwei Seiten mit einem Minus-Symbol (-) und auf zwei Seiten kein Symbol zeigen (□). Du findest sie in vielen Hobby- und Spieläden. Du kannst auch einfach normale sechsseitige Würfel nutzen (dann zählen 1 und 2 als (-), 3 und 4 als (□), 5 und 6 als (+)).
- ✘ **Spielsteine, um Fate-Punkte darzustellen.** Pokerchips, Glassteine oder irgendetwas Ähnliches eignen sich dazu. Ihr braucht etwa ein Dutzend pro Person. Ihr könnt auch Bleistiftstriche auf euren Charakterbögen nutzen, aber es macht viel mehr Spaß mit Spielsteinen zum Anfassen.
- ✘ **Karteikarten oder Klebezettel.** Diese sind optional, aber sehr praktisch, um im Spiel Aspekte aufzuschreiben.

/ SPIELNDE UND GQS

Wenn du in diesem Spiel Spieler*in bist, ist es deine Hauptaufgabe, eine Figur in diesem Spiel darzustellen, die wir Spielercharakter (oder kurz »SC« nennen). Du triffst Entscheidungen für diesen Charakter, beschreibst allen anderen, was er sagt und tut. Du kümmerst dich auch um die mechanische Seite des Charakters – würfelst für ihn, wenn es angemessen ist, wählst die Fähigkeit aus, die zur Situation passt und hältst die Fate-Punkte nach.

Wenn du die Gamequeen bist, besteht deine Hauptaufgabe darin, die Welt darzustellen, in der die SC leben. Du entscheidest und würfelst für jede Figur im Spiel, die nicht von Spieler*innen dargestellt wird. Wir nennen diese Figuren Nichtspielercharaktere oder NSC. Du beschreibst die Umgebung und die Orte, die die SC im Spiel besuchen, und erschaffst die Szenarien und Situationen, mit denen sie interagieren. Du bist außerdem die finale Schiedsrichterin, wenn es um Regeln geht, du entscheidest, wie sich Entscheidungen der SC auswirken und wie das die sich entfaltende Geschichte beeinflusst.

GEMEINSAM GESCHICHTEN ERZÄHLEN

Alle Leute am Tisch, GQ ebenso wie Spielende, sind für das Erzählen der Geschichte verantwortlich. **ACES IN SPACE** funktioniert am besten als gemeinsame Unternehmung, bei der alle ihre Ideen mitteilen und nach Gelegenheiten suchen, die Ereignisse so unterhaltsam wie möglich zu gestalten. Es ist auch die Aufgabe aller, dass alle am Tisch großartige Momente haben. In diesem Buch wirst du eine Menge Ideen finden, wie diese Geschichte aussehen kann.

Wenn du also eine Entscheidung für deinen Charakter triffst (oder für einen NSC, wenn du die GQ bist), behalte diese beiden Punkte im Auge: Versetze dich zum einen in die Lage des Charakters und denk darüber nach, was er tun würde – selbst, wenn das nicht die beste Idee wäre. Wenn du einen Charakter spielst, der manchmal schlechte Entscheidungen trifft, hab keine Angst, ihn absichtlich eine solche treffen zu lassen.

Zum anderen, und das ist wirklich wichtig, denk an die Geschichte, die ihr erzählen wollt. Welche Entscheidung würde die Geschichte besser machen; interessanter, aufregender, lustiger? Würde eine bestimmte Entscheidung einem anderen Charakter Gelegenheit geben, im Rampenlicht zu stehen?

So erzählen wir zusammen großartige Geschichten – indem wir keine Angst davor haben, dass unsere Charaktere Fehler machen, und indem wir Entscheidungen treffen, die die Geschichte für alle am Tisch interessanter machen; und nicht nur für dich.

/ SICHERHEIT GEHT VOR

Worte haben Macht. In einem Spiel wie **ACES IN SPACE** haben deine Worte die Macht, Freude zu verbreiten, aber auch die Macht, anderen zu schaden. Wenn du ein Rollenspiel spielst, tragen deine Worte eine gleich doppelte Verantwortung, die sich wie zwei Kreise darstellt:

Der innere Kreis ist Verantwortung für dich selbst. Es ist wichtig, dass du dich sicher fühlst, dass du Grenzen ziehst, dass du immer wieder reflektierst, ob alles in Ordnung ist.

Der äußere Kreis ist die Verantwortung anderen am Tisch (und im Raum) gegenüber. Es ist wichtig, dir anzuhören, wo ihre Grenzen sind, ihre Reaktionen einzuschätzen und zusammenzuarbeiten, um etwas Tolles zu erschaffen.

Wir werden auf dem Weg Fehler machen. Sich verantwortlich zu zeigen heißt nicht, dass man keine Fehler machen darf. Es bedeutet, dass wir unsere Fehler anerkennen und versuchen, es besser zu machen. Dieses Gelände zu erkunden kann ebenfalls Teil des Spiels sein. Lasst uns verantwortlich statt hartherzig handeln!

GEMEINSAMKEITEN FINDEN

Das zentrale Thema dieses Spiels ist toxische Ichbezogenheit, was eine interessante, aber auch herausfordernder Erfahrung sein kann. Da Rollenspiel auch bedeutet, dass man improvisiert, wirst du nicht immer wissen, was auf dich zukommt, und verschiedene Menschen werden sich mal mehr und mal weniger damit wohlfühlen, dieses Thema zu behandeln. Dasselbe gilt für Themen wie Vertrauen, Missbräuchliches, Romantik, Sex und viele ähnliche Themen, die sich aus dem Hauptthema entwickeln können.

Daher ist es wichtig, als Gruppe einen Konsens darüber zu finden, wie diese Themen im Spiel dargestellt werden sollen. Dinge könnten »on screen« oder »off screen« geschehen oder einfach nicht Teil der Geschichte sein. Unterhaltet euch darüber, was ihr problematisch findet und wie explizit Szenen sein dürfen. Das könnt ihr natürlich im Laufe des Spiels noch ändern, solange alle zustimmen.

/ DIE X-CARD

Die X-Card ist ein Werkzeug von John Stavropolous, das von Kira Scott weiterentwickelt wurde. Es soll allen Spielenden am Tisch Unterstützung bringen, wenn es an herausfordernde Inhalte geht. Das kann bei problematischen oder anderweitig nicht gewünschten Inhalten ins Spiel kommen, ebenso bei Themen, die Spieler*innen vertiefen wollen.

Um deiner Gruppe die X-Card vorzustellen, zeichne ein dickes X auf eine Seite einer Karteikarte und ein O auf die andere Seite. Du kannst es mit den folgenden Worten erklären:

Ich hätte gern eure Hilfe dabei, dieses Spiel für uns alle unterhaltsam zu machen. Wenn irgendetwas irgendetwem irgendwie unangenehm ist, nutzt die X-Seite dieser Karte.

Wenn etwas passiert, was ihr interessant findet, könnt ihr die O-Seite benutzen. Ihr könnt sie einfach hochheben oder antippen. Es kann etwas Kleines oder Großes sein. Wir schneiden heraus, was ge-x-cardet wurde und bauen mehr von dem ein, was du o-cardest. Du musst nicht erklären, warum du es im Spiel haben willst oder warum nicht. Das ist egal. Alle können zu jeder Zeit die X-Karte benutzen.«

Nimm dir im Spiel ab und an einen Augenblick, um die Körpersprache der anderen am Tisch zu beobachten. Scheinen sie bei einem Plottwist unruhig oder unsicher? Manchmal vergessen Leute die Werkzeuge, die ihnen zur Verfügung steht, obwohl sie sie brauchen. Es ist immer okay zu fragen: »Hey, fühlen sich damit alle wohl oder sollen wir das x-carden?« Versuch dabei, keine einzelne Person hervorzuheben, aber versuch, auf die Vibes am Tisch zu achten.

Mehr über die X-Card kannst du hier erfahren:

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

ROSEN SIND ROT, VEILCHEN
SIND BLAU, DIE MINK RAIDERS
SIND FOMO WIE SAU!

@Tox-0-Meter

DER EWIGE CHAMPION

An manchen Tagen trugen sie sie voran wie Rückenwind. Manchmal kämpfte sie gegen sie an, als wären sie Gegenwind. Manchmal waren sie eine Brise, die beruhigte und umschmeichelte. Manchmal waren sie nervig wie der Fön auf Loremipsum II. Oft wirbelten sie um sie herum wie ein Taifun. Manchmal beschworen sie einen Shitstorm.

Manchmal geschah das alles am gleichen Tag. In der gleichen Stunde. Im selben Moment.

Sie waren ihre Follower.

Sie liebten sie, sie hassten sie, sie wertschätzten sie, sie waren sie leid, sie schwärmten für sie, sie verspotteten sie. Sie brauchte sie ebenso sehr, wie sie manchmal davon träumte, von ihnen frei zu sein.

Sie hatten sie zu dem gemacht, was sie war. Ohne sie war sie nichts. Ihre Schicksale waren verbunden.

Sie starrte auf den Bildschirm, Kusslippen und Glitzer, sie hatte ihren funkelndsten Hijab angezogen und ihre blitzendsten Linsen eingesetzt. Und während sie Witze riss und über ihren Tag scherzte, ein Reaction-Vid auf den Run ablieferte, den sie früher am Tag durchgezogen hatte, sah sie sich ihre Reaktionen, ihre Kommentare, ihre Likes und Dislikes in den AR-Linsen an.

Alhamdulillah, ich hoffe, sie mögen es!

»Diese Rakete! Wow, das war knapp, habt ihr das gesehen?« Sie lachte leichtherzig. Sie haben ihr Kudos, Herzen. Sie gaben ihr ihre Herzen.

- > Mein Herz ist fast stehengeblieben!
- > Das war zu nah, sei vorsichtig, Süße, bitte!
- > Wird es dir nicht langweilig, deine eigenen Vids zu gucken, Chick?
- > Insgesamt war es gut, aber du warst schon besser.
- > Machst du Witze, sie ist immer am besten!
- > Du bist meine Champion!

Sie lächelte. Was sie wirklich sagten, war:

- > Ich liebe dich. Siehst du mich?

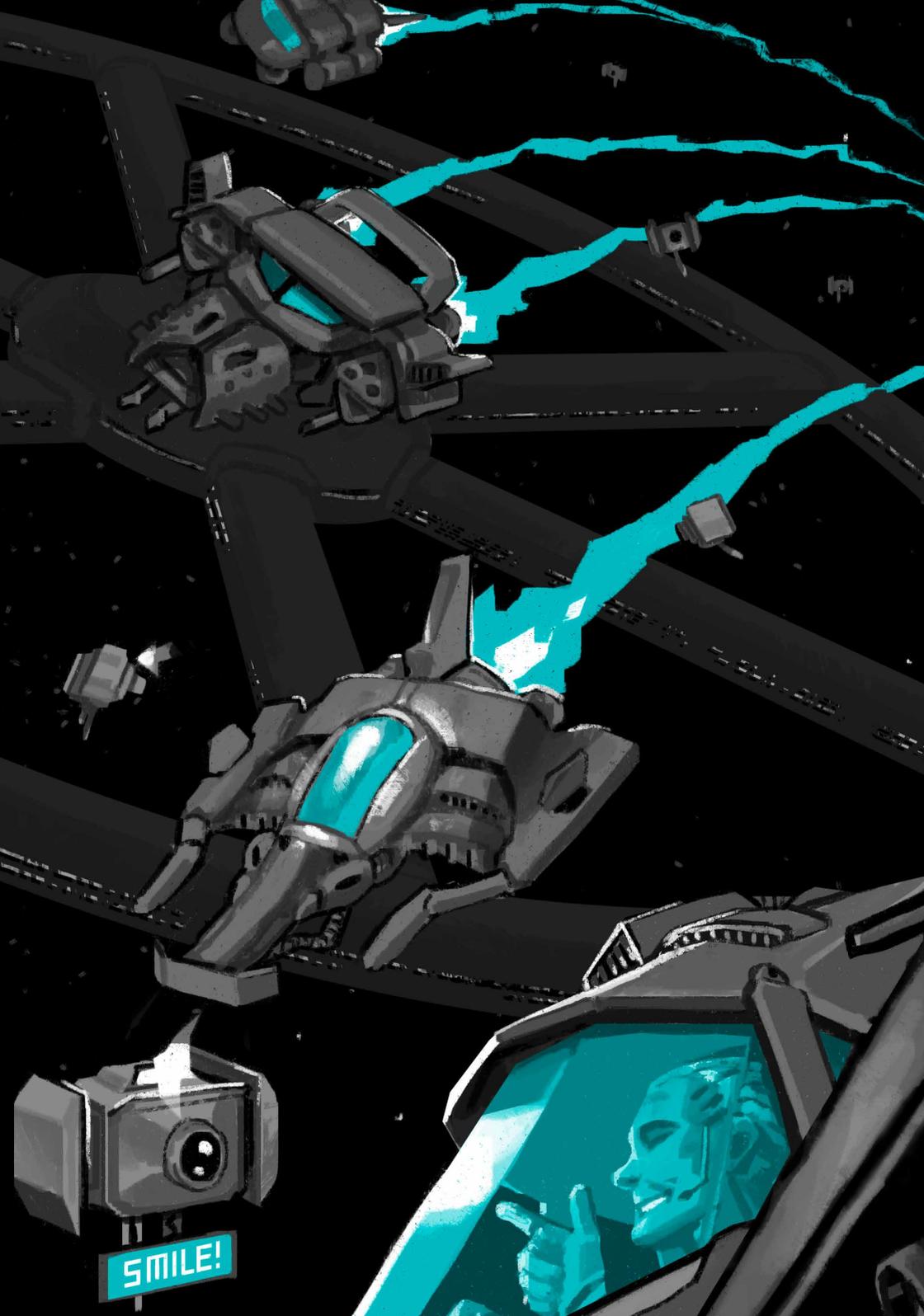


Sie gab ihren Kommentaren Herzen. Ihr Herz. *Ich liebe dich auch, ich sehe dich.*

Ihr Herz schlug schneller, wie immer, wenn die Kommentare sie in eine stürmische Umarmung zogen. Wie immer, wenn sie jedes Like wie eine milde Brise fühlte.

Sie war die Ewige Champion des Datanets. Und wenn aller Wind und alle Stürme sich legten, dann waren sie ihre Ewige Stadt, ihr sicherer Hafen, der Ort, wo sie ihre Bürde niederlegen konnte und würde. Sie waren ihr Tanelorn.

[tanelorn.net gewidmet]



SMILE!