

Eine Rollenspiel-Session der Spekulative Autonome Zone Life-Size(SAZ L) wird von 3, 4, 5 oder 6 Spielern (ab 12 Jahren) gespielt und dauert etwa 3 bis 5 Stunden. Zum Spielen benötigen die Spieler das Regelbuch und die Spielbögen auf A4-Papier, einige leere Blätter Papier, eine Schere und einen Stift.

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

# SAZ L

**SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE**

## **Spiel- bögen**

**Urban Art Biennale  
2046**

Spieldesign von Sophie Prinssen und Léo Sallez,  
basierend auf Dream Askew und Dream Apart, erschienen 2018  
von Avery Adler und Benjamin Rosenbaum.  
Text von Sophie Prinssen, Léo Sallez,  
Mathieu Tremblin und Alice Jeannel.  
Grafikdesign von Mathieu Tremblin.  
Übersetzung von Alisar Maya.  
Spielbarkeitstests der SAZ L von Liliana Amundaraín,  
Ileana Faur, Roland Görgen und Thomas Lasbouygues.  
Produziert von der Vöklinger Hütte mit Unterstützung der ENSAS.

# Die Enklave der Hütte

Im Jahr 2046, bei der ersten Ankunft in der Hütte, ist man immer noch überwältigt von der Erhabenheit der Hochöfen, deren Rohre die Landschaft wie die Spitzen einer stählernen Kathedrale durchschneiden. Während die Fabrik nach ihrer Schließung 1986 verstummte, herrscht heute reges Treiben in ihren Mauern: Lachen, Ausrufe, Lieder in verschiedenen Sprachen, kindliches Geplänkel, das Hämmern von Maschinen, das Knistern von Feuern, der Gesang unzähliger Vögel und das Plätschern des Wassers am Fuße der Ruine. Die Hütte steht seit fast zehn Jahren unter Wasser. Durch den Klimawandel war die Saar zu einer unberechenbaren Naturgewalt geworden, die chaotisch über die Ufer trat. Die Hütte, ein UNESCO-Welterbe an vorderster Front, war zu gefährlich geworden, um sie der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Verschärft wurde die Situation durch die Erschöpfung der fossilen Brennstoffreserven, die weltweit zu einem Rückgang des Tourismus und Kürzungen der Kulturbudgets führte. Die Aufhebung des Denkmalschutzes für die Ruinen hatte den positiven Effekt, dass die am stärksten gefährdeten Einwohner Völklingens dort Zuflucht finden konnten. Die Stadt war innerhalb weniger Jahre durch Lobbyarbeit für den von Saargrün, dem benachbarten Werk, produzierten „grünen“ Stahl radikal gentrifiziert worden. Völklingen hatte sich zu einem hochgesicherten und automatisierten Vorzeigeobjekt für digitale Nomaden entwickelt – eine Illusion, die sich als Trugbild entpuppte. Während Saargrün den Fall vertuscht, muss Völklingen den Schein wahren, auf Kosten seiner ursprünglichen Bevölkerung. So begannen die Künstler und Geflüchteten, die schon lange in der Hütte lebten, die Ruinen nachhaltiger zu nutzen. Auf den oberen Ebenen der ehemaligen Gebäude entstanden bewohnbare Plattformen, der Paradiesgarten wurde angelegt und entlang des Saarufers natürliche Dämme errichtet. Verschiedene Menschen kamen zur Hütte, manche aus Notwendigkeit, andere aus Überzeugung, und fanden dort einen Ort der Möglichkeiten und Hoffnung. Die Hütte steht als lebendiges Paradoxon, wo die Trümmer einer erstarrten Welt zum fruchtbaren Boden

für ein Labor der Gemeingüter werden. Inspiriert von den Erfahrungen der verschiedenen „Zonen zum Verteidigen“, die in den letzten Jahrzehnten in ganz Europa entstanden sind, basiert die Hütten-Enklave auf einem horizontalen Modell, in dem jedes Mitglied der Gemeinschaft eine Rolle spielt. Die Menschen arbeiten nicht für Geld, das hier seine Bedeutung verloren hat; sie arbeiten, weil sie wissen, dass es die Grundlage des Gleichgewichts der Gemeinschaft bildet. Obwohl dieses Gleichgewicht kostbar ist, ist es prekär und kräftezehrend. Die Umweltverschmutzung umgibt uns, die drohende Vergessenheit gibt Anlass zur Sorge, und unsere Verbindungen zur Außenwelt sind turbulent. Mehr denn je müssen wir uns aufeinander verlassen. Welche Sehnsüchte tragen wir in den Ruinen?

## ALLGEMEINE CHRONOLOGIE

- 1955: Die Volksabstimmung im Saarland über den Beitritt zu einem europäischen „supranationalen“ Gebiet endet mit einem „Nein“ von 67,7 %.
- 1986: Die Hütte wird geschlossen.
- 1989: Eröffnung von Saarstahl
- , einem neuen Stahlwerk in der Nähe der Hütte.
- 1994: Die Hütte wird in die Liste des UNESCO-Welterbes aufgenommen.
- 2026–2032: Völklingen leidet wie das gesamte Saarland unter den Folgen des Klimawandels. Dies führt zu Spannungen zwischen dem mit der Hütte verbundenen Tourismus und den industriellen Ambitionen Saarstahls.
- 2032: Saarstahl
- wird verstaatlicht und in Saargrün umbenannt.
- 2035: Saargrün kündigt an, Europas ökologische Transformation anzuführen und gestaltet Völklingen um, um Investoren anzulocken.
- 2040: Völklingen-GrünZukunft, eine Modellstadt für die technologisch-lösungsorientierte Energiewende, wird eingeweiht.

- 2042: Die Hütte wird von der Liste des Weltkulturerbes gestrichen, und die UNESCO zieht sich aus dem Großteil des Geländes zurück.
- 2044: Saargrün bricht seine Versprechen; GrünZukunft ist nur eine Illusion.
- 2044: Verschiedene Gruppen besetzen die Ruinen der Hütte.
- 2046: Die Hütte wird dauerhaft von einer bestimmten Gemeinschaft bewohnt, die die Enklave bildet.

## WÄHLE DIE HAUPTKRISE

- Die Folgen der Umweltverschmutzung für Körper und Geist
- Der Umgang mit wiederkehrenden Engpässen und der Entropie des Verfalls
- Die kollektive Organisation der Enklave und die Schwierigkeiten der Kommunikation
- Die Aufnahme von Menschen von außerhalb der Enklave
- Der Platz derer, die keinen Beitrag leisten können
- Die Irrationalität, die sich in den Köpfen ausbreitet
- Die Möglichkeit der Repression durch Saargrün
- Die Angst vor dem Verlust des individuellen und kollektiven Gedächtnisses

## Dein Charakter

### WÄHLE EINEN NAMEN

Suzanne, Leo, Joachim, Mira, Stefanie, Peter, Simon, Nacha

### WÄHLE MERKMALE

• Vernarbtes Gesicht, sanftes Gesicht, gelassenes Gesicht, wettergegerbtes Gesicht  
Tätowiertes Gesicht, maskiertes Gesicht, hartes Gesicht, schmales Gesicht • Dünne Arme, verbrannte Arme, muskulöse Arme, starke Arme  
Tätowierte Arme, blaue Flecken an den Armen, gebrochener Arm, weicher Arm

### WÄHLE EINEN STIL

• Abgetragene Kleidung, zerknitterter Anzug, Blusen, Wanderkleidung, lange Ärmel, gestohlene Partykleidung, eine alte Uniform, eine fuselnde Strickjacke, Blutflecken  
Entscheide, wie Du von der Enklave erfahren hast  
• Ich war Studentin, und einige befreundete Aktivisten erzählten mir von der Enklave.  
• Ich arbeitete bei Globus, meine Arbeitsbedingungen wurden unerträglich, und die Enklave interessierte mich.  
• Meine Großeltern arbeiteten in der Hütte; ich versuche, ihre Geschichte zu verstehen.  
• Früher kam ich wegen der legendären Partys hierher und beschloss, mich niederzulassen.  
• Ich wurde von Saargrün entlassen, und jemand aus der Hütte bot mir eine Unterkunft an.

### WÄHLE ZWEI GEGENSTÄNDE, DIE DU MITGENOMMEN HAST

Mir wichtige Briefe, ein Wasserfilter, mein Inhalator, ein Schweizer Taschenmesser, ein alter Elektroroller, Fotoalben, ein noch funktionierendes Handy, Lebensmittel, mein Hund, gestohlenes Geld, meine Einwohnerkarte von Völklingen-GrünZuKunft.

### WÄHLE ZWEI WICHTIGE BEZIEHUNGEN

Meine Aktivistentochter, die Menschen, vor denen ich weggelaufen bin, der Partner, den ich zurücklassen musste, die queere Person, die mir die Augen geöffnet hat, die erste Person, die mir ein Glas Brennnesselbier angeboten hat, die Person, die sich um mich gekümmert hat.

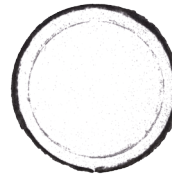
### PERSÖNLICHE GESCHICHTE

• Hast du Angst vor den Verantwortlichkeiten, die mit dem Verlassen der ausgetretenen Pfade der Gesellschaft einhergehen?  
• Welche neuen Möglichkeiten bietet dir die Enklave? Spielphase

# SAZ L

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

## The Newcomer



*In den Trümmern des Kapitalismus  
wurden Hoffnungen und Solidarität  
geboren.*

*Nun, da die Enklave begehrt ist, was  
tun mit den Neuankömmlingen?*

Wenn die Gesellschaft einen ablehnt, hat man keine  
Zeit zum Nachdenken. Man braucht Essen,  
Unterkunft, Freunde.

The Newcomer finden ihren Weg in die Enklave,  
getrieben von unterschiedlichen Interessen. Sie

kommen

aus Völklingen, seltener aus Saargrün,

aus anderen Gemeinden,

oder sogar von weit her.

Manche sind freiwillig hier, andere

gezwungenermaßen.

The Newcomer sind Individuen in ständiger

Entwicklung.

Ihre Macht ist bedingt, technisch und verdächtig.

## Spielphase

### EINSTIEGSFRAGEN

• Warum hättest du es vorgezogen, wenn ich nicht gekommen wäre?  
• Was ist dir als Erstes an mir aufgefallen?

### TIPPS

• Teile Geheimnisse aus der Vergangenheit deines Charakters mit den anderen Spielern, damit sie diese in die Geschichte einweben können.  
• Lerne die Regeln der Enklave durch Ausprobieren.  
• Gestalte deinen Charakter unauffällig und liebenswert.

### ANREIZ

#### (Eine Token verdienen lassen)

Jedes Mal, wenn dir jemand die Gelegenheit gibt, dich der Gemeinschaft zu beweisen, erhält er eine Marke.

### BEISPIELE FÜR GRUNDLEGENDE HANDLUNGEN

• Informationen von außen einholen.  
• Jemandem eine Zigarette anbieten.  
• Versuchen, jemandem zu helfen.  
• Jemandem deine Verletzlichkeit zeigen.  
• Nach den Bedürfnissen anderer fragen.

### BEISPIELE FÜR VERLETZLICHE HANDLUNGEN (Ein Token verdienen)

• Unangemessen aufdringlich auftreten.  
• Jemanden bedrohen oder nötigen.  
• Drücke ein Gefühl des Verlustes aus deinem früheren Leben aus.  
• Verbrauche eine knappe Ressource der Enklave.  
• Beichte etwas und bitte um Vergebung.  
• Frage, ob deine Anwesenheit ein Problem darstellt.

### BEISPIELE FÜR KRAFTVOLLE HANDLUNGEN (Ein Token verwenden)

• Zeige eine Fähigkeit, die du noch nicht gezeigt hast.  
• Arbeite hart und erledige eine dir übertragene Aufgabe erfolgreich.  
• Überreiche ein Geschenk zum richtigen Zeitpunkt.  
• Bringe jemanden oder etwas in den Raum oder hinaus.  
• Bitte jemanden um eine Erklärung.  
• Frage, wem oder was du deine Aufmerksamkeit schenken sollst.

## Dein Charakter

### WÄHLE EINEN NAMEN

Karl, Julia, Christian, Rainer, Antonius, Johannes, Vassili, Adan, Civan

### WÄHLE MERKMALE

- müder Körper, hungriger Körper, kräftiger Körper, rundlicher Körper,
- muskulöser Körper, gebeugter Körper, geschwollener Körper
- schwielige Hände, gepflegte Hände, behandschuhte Hände, aufgeschürfte Hände, geschickte Hände, zitternde Hände

### WÄHLE EINEN STIL

- wiederverwertete Kleidung, Baumwollleinen, zerzaustes Haar, Ölflecken, unzählige Taschen, umfunktionierte Uniform, sichtbares Werkzeug, Kittel, Overalls, Wanderausrüstung, große Taschen, Plastiktiefel

### WÄHLE DEN ORT IM PARADIES, AN DEM DU DICH BETEILIGST

- Die Flussufer und der Hafen (Fischzucht, Algen und natürliche Dämme)
- In den schattigen Bereichen (Schadstoffreduzierende Pilze, Forstwirtschaft)
- Die alten Gemüsegärten (landbasierter Marktgartenbau und Imkerei)
- Entlang der Fassaden (Klettern) Pflanzen und Heilpflanzen)

### WÄHLE ZWEI HANDWERKE, IN DENEN DU FÄHIG BIST

Korbflechten, Brauen, Fermentieren, Töpfern, Besteckherstellung, Papierherstellung, Holzbearbeitung, Färben, Wachsverarbeitung, Weben, Metallbearbeitung, Glasherstellung, Schmiedekunst, Backen

### WÄHLE ZWEI WICHTIGE BEZIEHUNGEN

meinen kleinen Sohn, meinen Bruder, der meine Werte nicht teilt, die Gangsterbande vor der Enklave, die mich berührt, die alte lesbische Frau, die mir manchmal Abendessen kocht, die Person, die mir Selbstverteidigung beigebracht hat, den Wachmann, der in der Enklave Probleme verursacht, meinen Geliebten, der zögert, nach Saargrün zurückzukehren, den Freigeist, der mich anzieht, die Person, die sich zu sehr in meine Angelegenheiten einmischt

### PERSÖNLICHE GESCHICHTE

- Bist du ein Versorger oder ein Beschützer?
- Wem oder was gibst du Priorität, wenn Ressourcen knapp sind?

**SAZ L**  
SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

## The Willow



*Lieber Korbflechten als  
Stahlherstellung, lasst unsere Ernte  
Dämme sein.  
Weiden, wurzelt im Wasser und in der  
Erde. Wollt unsere Träume an unsere  
Ufer.*

Mit der Aufgabe der Fabrik eroberte sich die Natur ihren Raum zurück, und das Paradies wurde zum Garten der Verwüstung. Während der Gründung der Enklave wurden die Gemüsegärten zu echtem Ackerland. Entlang der Saar entstand ein provisorischer Hafen, wo mehrere Fischteiche gleichzeitig als natürliche Dämme dienten, um den Wasserstand niedrig zu halten.

The Willow haben die Aufgabe, das Paradies zu kultivieren, sowohl um Nahrung für die Enklave zu produzieren als auch um Wasser und Boden mithilfe von Algen und Pilzen zu reinigen. Nach Sektoren organisiert, verfügen sie alle über handwerkliche Fähigkeiten, die ihre Produktion ergänzen, und ihr Tag ist vom Kreislauf der Jahreszeiten geprägt. Ihre Kraft ist spürbar, lokal begrenzt und beruhigend.

## Spielphase

### EINSTIEGSFRAGEN

- Was stelle ich dir regelmäßig zur Verfügung?
- Warum habe ich dich in letzter Zeit beobachtet?
- Inwiefern bist du für meine Lieferkette unverzichtbar?

### TIPPS

- Suche nach Gelegenheiten, anderen zu helfen, aber auch deine eigenen Bedürfnisse und Wünsche zu befriedigen.
- Sei gelegentlich besonders großzügig.
- Gestalte deinen Charakter fürsorglich und liebenswert.

### ANREIZ

#### (Eine Token verdienen lassen)

Jedes Mal, wenn jemand deine Handwerksfähigkeiten oder deine Ressourcen nutzt, erhält er eine Token.

### BEISPIELE FÜR GRUNDLEGENDE HANDLUNGEN

- Handle einfach und situationsgerecht.
- Stelle etwas her, aber es kostet dich etwas.
- Bewirtschafte deinen Bauernhof oder handel.
- Beobachte die Entwicklung der Erde.
- Profitiere davon, als vertrauenswürdig zu gelten.
- Verhandle mit deinen Dorfbewohnern darüber, was in die Enklave hinein- und hinausgelangt.
- Frage, wie die materiellen Bedingungen in der Enklave verbessert werden können.

### BEISPIELE FÜR VERLETZLICHE HANDLUNGEN (Ein Token verdienen)

- Heimlich aus Bequemlichkeit/Opportunismus eine Gemeinschaftsregel brechen.
- Die eigene Aufgabe nicht erledigen.
- Sich in ein persönliches Projekt vertiefen.
- Sich von der Vergessenheit entfremden lassen.
- Gegenüber den Liebsten unaufrichtig handeln.
- Hinterfragen, ob die eigenen Entscheidungen für die Enklave richtig sind.

### BEISPIELE FÜR KRAFTVOLLE HANDLUNGEN (Ein Token verwenden)

- Durch eigene Anstrengungen eine Ressource für die Arbeit beschaffen.
- Auch unter Druck eine provisorische Lösung improvisieren.
- Einen Ort zum Entspannen oder zur Erholung anbieten.
- Im passenden Moment eine wohlthuende Mahlzeit anbieten.
- Land/Werkzeuge für den eigenen Gebrauch umnutzen.
- Jemanden fragen, wie man ihm ein Gefühl von Geborgenheit vermitteln kann.

## Dein Charakter

### WÄHLE EINEN NAMEN

Heinrich, Jan, Jean-Marcel, Esther, Lisa, Ben, Gerald, Kurt, Roda

### WÄHLE EINIGE

#### CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

- stolze Haltung, sanfte Haltung, gebeugte Haltung, robuste Haltung, zurückgezogene Haltung, reservierte Haltung
- durchdringender Blick, warmer Blick, schelmischer Blick, besorgter Blick, müder Blick, tröstender Blick

### WÄHLE EINEN STIL

- einfache Kleidung, T-Shirts mit Aufdruck, alte Uniform, Sportkleidung, Logo-Patch auf dem Rücken, dünne Brille, Haremshosen, Naturfasern, Lederjacke

### WÄHLE DIE ÜBERZEUGUNG, DIE DEIN HANDELN ANTREIBT

- Eine so fragile Gemeinschaft wie unsere muss sich der Aufgabe widmen, eine gemeinsame Geschichte zu schreiben.
- Die Dokumentation der Gegenwart wird verhindern, dass die Zukunft die Fehler der Vergangenheit wiederholt.
- Wir müssen den Verwüstungen der Zeit und dem Vergessen widerstehen.
- Meine Aufgabe ist es, Gerüchten und Fehlinformationen entgegenzuwirken.

### WÄHLE EINEN ORT UND EINE SPEZIALISIERUNG

- Der Wasserturm: Zerbrechliche Archive, Videothek und Fotografie.
- Die Hochöfen: Radiosender und Taubenschläge.
- In den alten Werkstätten: Druckerei, Zeitungen und Siebdruck.
- Im Kraftwerk: Bibliothek, Sammlung persönlicher Gegenstände, Banner und Fahnen.

### WÄHLE ZWEI WICHTIGE BEZIEHUNGEN

die Zwillinge, die meine Lehrlinge sind, eine meiner gezähmten Tauben, der Händler von außerhalb, dem ich ein kleines Vermögen schulde, das stumme Kind, das auf mich angewiesen ist, mein kranker Geliebter, mein Nüchternheitskreis, der Neue, der sich für den Chef hält, mein Notizbuch, meine Korrespondenz mit jemandem aus Saargrün

### PERSÖNLICHE GESCHICHTE

- Woher kommt deine Liebe zum Detail?
- Bist du Pazifist oder Revolutionär?

**SAZ L**  
SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

# The Ink



*Damit das Wrack des Erbes  
zum Gefäß unserer Erinnerungen wird  
Die Tinten beleben die Archive  
Dem Vergessen und der dunklen Nacht  
entgegen*

Die UNESCO ist in der Hütte zwischen Wasserturm und Erzhalle nur noch schwach vertreten. Angesichts der Vielfalt innerhalb der Enklave haben sich die Menschen organisiert, um das Wissen, die Geschichten und die Erinnerungen der Gemeinschaft zu verbreiten.

The Ink sind für die Verbreitung von Informationen in täglichen Bekanntmachungen zuständig, andere für die Archivierung von Erinnerungen über die Zeit. Wir vertrauen ihnen unsere Erinnerungen, unsere wertvollen Objekte, unsere Fotografien an, aber auch unsere Bekanntmachungen und Forderungen.

Sie sorgen dafür, dass das, was wir aufbauen, dokumentiert, übersetzt und berichtet wird. Ihre Macht ist fließend, beziehungsbezogen und kostbar.

## Spielphase

### EINFÜHRENDE FRAGEN

- „Welches Geheimnis habe ich gestern über dich erfahren?“
- „Warum glaubst du, mir etwas schuldig zu sein?“

### TIPPS

- Zeigen Sie Interesse an den Mitgliedern der Gemeinschaft und der Geschichte des Ortes.
- Ergründen Sie das Spannungsverhältnis zwischen dem Bedürfnis nach sofortigem Handeln und der durch die Zeit erforderlichen Aufmerksamkeit.
- Gestalten Sie Ihre Figur interessant und fesselnd.

### ANREIZ

#### (Eine Token verdienen lassen)

Jedes Mal, wenn jemand seine Erinnerung mit Ihnen teilt oder Ihre Archive konsultiert, erhält er eine Belohnung.

### BEISPIELE FÜR GRUNDLEGENDE HANDLUNGEN

- Handeln Sie einfach und der Situation angemessen.
- Sammeln Sie Zeugenaussagen.
- Geben Sie die Erinnerung der Gemeinschaft weiter.
- Konzentrieren Sie sich darauf, welche starke Emotion ein Objekt kürzlich aufgenommen hat.
- Fragen Sie jemanden nach seinem geheimen Wunsch.
- Fragen Sie sich, wer die Situation wirklich kontrolliert.

### BEISPIELE FÜR VERLETZLICHE HANDLUNGEN (Ein Token verdienen)

- Behandeln Sie jemanden wie eine interessante Geschichte und nicht wie einen Menschen.
- Machen Sie eine völlige Fehlinterpretation oder verbreiten Sie unbeabsichtigt Fehlinformationen.
- Vergessen Sie eine wichtige Aufgabe/Information.
- Jemandem mit übermäßiger Macht drohen.
- Jemanden nach etwas viel zu Persönlichem fragen.
- Jemanden fragen, warum er/sie Ihnen nicht mehr vertraut.

### BEISPIELE FÜR KRAFTVOLLE HANDLUNGEN (Ein Token verwenden)

- Ihre Netzwerke aktivieren, um verlässliche Informationen zu finden.
- Ein Gespräch unbemerkt belauschen.
- Die Erinnerung einer Person annehmen oder ablehnen, wodurch diese entweder Vergessen erlebt oder vor dessen Auswirkungen geschützt wird.
- Die Erinnerung einer Person leugnen und sie so in die Vergessenheit stürzen.
- Jemanden dazu bringen, Ihnen seine/ihre Besitztümer zu zeigen.
- Jemanden nach etwas fragen, das Sie interessieren könnte.
- Worte verbreiten, die die Angst einer Person lindern oder die Gemeinschaft stärken.

## Dein Charakter

### WÄHLE EINEN NAMEN

Armin, Jocelyn, Marjatta, Hendrik, Winfried, Jürgen, Dimitri, Nour, Faty

### WÄHLE EINIGE MERKMALE

- handschuhe , gepflegte Hände, raue Hände, fleckige Hände, verbrannte Hände, tätowierte Hände
- direkter Blick, ausweichender Blick, träger Blick, verllorener Blick, selbstbewusster Blick, fröhlicher Blick

### WÄHLE EINEN STIL

- Latzhose, kariertes Hemd, gelber Regenmantel, Parka mit Taschen, auffälliger Trainingsanzug, Wollpullover, Jeans, Sicherheitsschuhe, Lederjacke, gelbe Weste, Fliegerbrille, Goldzähne

### WÄHLE DEINE SPEZIALISIERUNG

- Taucher, Magnetfischen, Unterwasser-Nahrungsmittelbergung
- Hacker, Mesh-Netzwerke, Funkwellen, Online-Informationen
- Schweißer, Wartung und Reparatur der Hütte, Bauarbeiten
- Elektriker, elektrische Netzwerke, Batterien und Kleingeräte

### WÄHLE DIE NOTFALLSITUATION, DIE DU AM EHESTEN BESCHREIBST

- Die Hütte wird schneller einstürzen als erwartet, und wir müssen uns darauf vorbereiten.
- Wir wiegen uns in Sicherheit, doch Anzeichen deuten darauf hin, dass wir überwacht werden, und das verheißt nichts Gutes.
- Wir müssen unsere Lebensbedingungen verbessern, da die prekäre Lage Spannungen unter uns verursacht.
- Die Belastung durch Schwermetalle scheint ernster zu sein als angenommen, und das zeigt sich bereits bei einigen meiner Kameraden.

### WÄHLE ZWEI WICHTIGE BEZIEHUNGEN

mein Kind, das ich allein erziehe, meinen Ausbilder, der seine Arbeit aufgeben musste, den Müllmann, der mir bringt, was ich brauche, meine naive Assistentin, meinen mürrischen Spaßverderber-Kollegen, den Politiker aus Völklingen, der sich heimlich hier einquartiert, den Kredithai, der mich endlich gefunden hat, den Freund, der nicht aufhört zu reden.

### PERSÖNLICHE GESCHICHTE

- Kannst du nachgeben und Kompromisse eingehen?
- Versucht ihr manchmal, Dinge zu reparieren, die gar nicht kaputt sind?

**SAZ L**  
SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

# The Copper



*Drähte, von ihren Händen geschweißt,  
Leiter unserer Fundamente Kupfer,  
taucht ein in feindliches Gebiet  
Übertrag eure Selbstlosigkeit auf uns*

Wir neigen dazu zu vergessen, dass die Hütte eine Ruine ist, so lebendig ist das Leben der Enklave in ihr.

Doch manchmal erinnern uns  
unheilvolle Knarrgeräusche daran,  
wie zerbrechlich unser Bauwerk ist.

The Copper sind diejenigen, die für die Instandhaltung unserer Strukturen verantwortlich sein werden und bereit sind, die damit verbundenen Risiken einzugehen.

Einige sind Taucher, die Vorräte vom Meeresgrund bergen, andere bergen Materialien aus den irreparablen Teilen der Hütte zur Wiederverwendung.

Saargrün und der Globus sind für sie Lager für elektronische Geräte, vorausgesetzt, sie wissen, wie man sie bedient.

Ihre Macht ist fließend, materiell und situationsbedingt.

## Spielphase

### EINFÜHRENDE FRAGEN

- „Ist etwas kaputt, das ich reparieren könnte?“
- „Was habe ich dir kürzlich geliehen, das du verloren hast?“

### TIPPS

- Baue eine enge Beziehung zu deinen Werkzeugen, Vorräten und den Kontakten in deinem Arbeitsumfeld auf.
- Beziehe andere Spieler in Diskussionen über die Risiken und Komplikationen deiner Arbeit ein.
- Gestalte deinen Charakter als Söldner mit starkem Engagement.

### ANREIZ

#### (Eine Token verdienen lassen)

Jedes Mal, wenn jemand deine Ressourcen und technischen Fähigkeiten nutzt, erhält er eine Marke.

### BEISPIELE FÜR GRUNDLEGENDE HANDLUNGEN

- Handle situationsgerecht und einfach.
- Repariere etwas, aber es kostet dich etwas.
- Schmuggle und tausche.
- Teile Infiltrationstechniken und Sicherheitsregeln.
- Beobachte die Entwicklung von Saargrün oder der Digitalen Welt.
- Frage jemanden, was er braucht.

### BEISPIELE FÜR VERLETZLICHE HANDLUNGEN (Ein Token verdienen)

- Lehne eine Mission aus Angst ab und erfinde eine fadenscheinige Ausrede.
- Bei einer Aufgabe scheitern und etwas kaputt oder instabil hinterlassen.
- Übereifrig sein, zum Nachteil von sich selbst und den Angehörigen.
- Sich im ungünstigsten Moment bis an die Grenzen verausgaben.
- Die Gefahr ignorieren und die Folgen der Vergessenheit erleiden.
- Die eigenen Beweggründe hinterfragen.

### BEISPIELE FÜR KRAFTVOLLE HANDLUNGEN (Ein Token verwenden)

- Ein Produktionsmittel oder einen nützlichen Gegenstand sabotieren.
- Etwas zurückerlangen, das unerreichbar schien.
- Hart arbeiten, um etwas sicherer/effizienter zu machen.
- Jemanden vor Gefahr schützen.
- Etwas trotz der Umstände reparieren.
- Jemanden um etwas Nützliches bitten.

## Dein Charakter

### WÄHLE EINEN NAMEN

Isabella, Yasmeen, Lara, Antonio, Maria, Andrei, Sehran, Tahir, Samia, Finn, Hilde

### WÄHLE MERKMALE

- Offenes Gesicht, Verhülltes Gesicht, Ernstes Gesicht, Faltengesicht, Sanftes Gesicht, Aschfahl, Schmutziges Gesicht, Narbengesicht
- Ruhige Augen, Ferne Augen, Verzeihende Augen, Traurige Augen, Gerötete Augen, Zitternde Augen, Geweitete Pupillen, Brennende Augen

### WÄHLE EINEN STIL

- Handgenähte Kleidung, Bestickte Stoffe, Naturfasern, Leuchtende Farben, Traditionelle Kleidung, Handgezeichnete Tattoos, Rave-Kleidung, Schwarze Spitze, Gebleichtes Haar, Leinenhemden, Upcycling-Schals

### WÄHLE, WAS DICH MOTIVIERT, TEIL EINER COMMUNITY ZU SEIN

- Ohne eine starke Gemeinschaft setzen wir die Unterdrückung unserer alten Gesellschaft fort.
- Hoffnung und Lachen sind Flammen, die wir unermüdlich nähren müssen, sonst droht uns ewige Dunkelheit.
- Wenn wir unsere Feierlichkeiten und historischen Bindungen aufgeben, gedeiht das Böse in den von uns hinterlassenen Leereräumen.
- Nur die Stärke unserer emotionalen Bindungen kann dem Vergessen entgegenwirken, das nicht nur ein individuelles Phänomen ist, sondern eine greifbare Kraft, die uns schaden will.

### WÄHLE, WO DEINE ZEREMONIEN KONZENTRIERT SIND

- Die Felder des Paradieses, Feste und Freudenfeuer
- Die Hochöfen, Chöre und kollektive Perkussion
- Die Kollektivwerkstätten, karnevalistische Prozessionen und rituelle Spiele
- Die Keller, Raves und industrielle Trancen

### WÄHLE ZWEI WICHTIGE BEZIEHUNGEN

meine Geliebten, die ich befriedigen muss, meine Wahlfamilie, der ehrgeizige Lehrling, den ich eingeweiht habe, ein verbitterter Ex, der Kräuterheiler, der meine Behandlung zubereitet, die alte Gemeinschaft, die ich verlassen habe, der verbannte Älteste, mein Trinkkumpan, meine Mutter, die noch immer in Saargrün lebt

### PERSÖNLICHE GESCHICHTE

- Bieten deine Lehren der Enklave einen Weg in die Zukunft?
- Erscheint es Ihnen nicht auch unmöglich, alle zusammenzubringen?
- Können Sie Ablehnung wirklich akzeptieren?

**SAZ L**  
SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

# The Coal



*Früher brachte das Verbrennen von Kohle Unsicherheit und Verzweiflung. Heute sind die Kohlen das Band, das unseren gemeinsamen Glauben stärkt.*

Die Hütte trägt die Geschichte der verschiedenen Gemeinschaften in sich, die dort gearbeitet haben, mit ihren ambivalenten und komplexen Erfahrungen.

Wenn sich die Enklave heute als Ort des Widerstands etabliert hat, so ist die Gemeinschaft, die sie ausmacht, pluralistisch. Gemeinsame Wünsche zu unterstützen, ohne individuelle Unterschiede auszulöschen, erfordert eine bemerkenswerte Gestaltung des Gemeinwohls.

The Coal sind die Glut der sozialen Arbeit, die dafür sorgt, dass wir das Feuer, das uns vereint, nie aus den Augen verlieren. Sie schaffen Solidarität, schlichten Konflikte und prägen die Bräuche der Hütte.

Sie sprechen oft mehrere Sprachen, glauben an kollektive Intelligenz, die Kraft der Künste und die Stärke der Freude.

Ihre Kraft ist sozial, faszinierend und energiegeladen.

## Spielphase

### EINSTIEGSFRAGEN

- „Was ist das eine an mir, das Sie stört, ohne dass Sie es mir je gesagt haben?“
- „Warum habe ich Sie bei unserer letzten Feier so fasziniert?“

### TIPPS

- Nutzen Sie Ihre Feiern, um Menschen zusammenzubringen.
- Erforschen Sie Ihre Empathie und Ihren Egoismus.
- Gestalten Sie Ihre Figur enthusiastisch und charmant.

### ANREIZ

#### (Eine Token verdienen lassen)

Jedes Mal, wenn sich jemand mit Ihnen an einem Gemeinschaftsprojekt beteiligt oder Sie um Hilfe bei der Lösung eines Konflikts bittet, erhält er eine Belohnung.

### BEISPIELE FÜR GRUNDLEGENDE HANDLUNGEN

- Handeln Sie einfach und situationsgerecht.
- Organisieren Sie gemeinsam mit anderen eine Feier.
- Teilen Sie Essen oder Ratschläge mit jemandem.
- Deuten Sie die Anzeichen des Vergessens.
- Fragen Sie jemanden, wie er sein Zugehörigkeitsgefühl zur Gemeinschaft stärken kann.
- Profitieren Sie davon, als vertrauenswürdig wahrgenommen zu werden.

### BEISPIELE FÜR VERLETZLICHE HANDLUNGEN (Ein Token verdienen)

- Zugeben, dass Sie die Antwort auf eine Frage oder ein Problem nicht kennen.
- Eine Feier verpassen und dadurch bei den Anwesenden ein Gefühl der Unsicherheit auslösen.
- Vorurteile gegenüber den Absichten oder dem Verhalten einer Person haben.
- Etwas versprechen, das Sie nicht halten können.
- Saargrüns Aufmerksamkeit erregen, indem Sie eine Feier verpassen.
- Jemanden fragen, was er wirklich von Ihnen hält.

### BEISPIELE FÜR KRAFTVOLLE HANDLUNGEN (Ein Token verwenden)

- Jemanden überzeugen, sich Ihnen anzuschließen.
- Ihre Lieben ermutigen, einen mutigen Schritt zu wagen.
- Ein Mitglied der Enklave ausgrenzen.
- Sich selbst oder Ihre Lieben in Sicherheit bringen.
- Einen angespannten Konflikt zwischen zwei Mitgliedern der Gemeinschaft erfolgreich entschärfen.
- Fragen Sie jemanden nach seiner größten Angst.

## Dein Charakter

### WÄHLE EINEN NAMEN

Ralph, Annika, Franck, Hannah, Daniel, Günther, Paulin, Vladimir, Valentina, Umur

### WÄHLE MERKMALE

- Scharfe Augen, kritische Augen, ausweichende Augen, versteckte Augen, veränderte Augen, rote Augen, freundliche Augen
- Vernarbte Hände, saubere Hände, fettige Hände
- Behandschuhte Hände, abgenutzte Hände, geschäftige Hände

### WÄHLE EINEN STIL

- Geflochtenes Haar, rasierter Kopf, Metallschmuck, Gürtel mit Messern und Fläschchen, Hose mit Taschen, weite Kleidung, neutrale Stoffe, wenige Tattoos, wiederverwertete Beutel, behandschuhte Hände

### WÄHLE ZWEI HEILTECHNIKEN

- Herz- und Muskelmassage
- Selbstgemachte Balsame
- Verbände und verschiedene Tourniquets
- Extraktions- und Destillationstechniken
- Aufgüsse aus wiederverwerteten Pflanzen
- Diuretika
- Gegenmittel und Blutegel

### WÄHLE DEINEN FRÜHEREN BERUFSBEREICH

- Ich war Tierpfleger im Saarbrückener Zoo, der leider geschlossen wurde.
- Ich habe gerade mein Psychologiestudium abgeschlossen und bin bereit zu helfen.
- Ich war Krankenschwester im Krankenhaus, habe aber nach der Privatisierung gekündigt.
- Ich bin Geologe und habe für die Region gearbeitet, aber die aktuelle Politik entspricht nicht mehr meinen Überzeugungen.
- Ich habe im Rahmen einer Untersuchung eine Survivalistengruppe infiltriert und dabei einige Fähigkeiten erlernt.

### WÄHLE ZWEI WICHTIGE BEZIEHUNGEN

eine sterbende Frau, deren Schmerzen ich lindere, meine heimliche Liebe, der Kollege, dem ich mich anvertrauen kann, eine Katze, die ich gerettet habe, mein Partner, der mir zu spirituell ist, eine heimlich ansteckende Person, über die ich wachen kann, ein sehr enger Freund, den ich aus Zeitmangel vernachlässige, die Krähe, die mich gezähmt hat

### PERSÖNLICHE GESCHICHTE

- Widmen Sie sich dem Wohlergehen der Enklave nur aus Pflichtgefühl?
- Vernachlässigst du dein Privatleben, um das Leben anderer zu retten?

**SAZ L**  
SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

## The Resin



*Fossil bleibt verdorben  
die Gewässer, die Böden und die Körper  
O Harze, heilt die Lebenden  
und Blei wird zu Gold*

Obwohl die Hütte dank der Investitionen  
aller gastfreundlicher geworden war,  
war sich jeder bewusst, dass sie stark verschmutzt  
war und Gefahren für alles Leben barg.  
Die radikale Umgestaltung von Völklingen hatte zur  
Teilprivatisierung des öffentlichen Krankenhauses  
geführt, das für viele zu teuer geworden war.  
Von dem Moment an, als die ersten Gemeinschaften  
der Enklave gegründet wurden, war beschlossen,  
die Pflege von Körpern und Lebewesen zu einer  
ständigen Aufgabe zu machen.

The Resin sind Menschen, die durch die Enklave  
streifen, die Symptome der Gemeinschaft beobachten  
und Böden und Gewässer untersuchen;  
alles, um nach besten Kräften Pflege zu leisten.  
Ihre Kraft ist widerstandsfähig, verflochten  
und unschätzbar.

## Spielphase

### EINSTIEGSFRAGEN

- „Warum machst du dir in letzter Zeit Sorgen um mich?“
- „Warum misstraust du mir im Grunde?“

### TIPPS

- Suche Menschen in Momenten der Schwäche oder Not und biete ihnen deine heilenden Fähigkeiten an.
- Erforsche Abweichung, Andersartigkeit und Verletzlichkeit.
- Gestalte deinen Charakter fehlbar und hingebungsvoll.

### ANREIZ

#### (Eine Token verdienen lassen)

Jedes Mal, wenn jemand deine Fähigkeiten für eine Diagnose oder Behandlung nutzt, erhält er eine Marke.

### BEISPIELE FÜR GRUNDLEGENDE HANDLUNGEN

- Handle einfach und situationsgerecht.
- Stelle eine medizinische Diagnose.
- Teile dein Wissen über die Pflege von Lebewesen.
- Höre zu.
- Beobachte die Auswirkungen des Vergessens.
- Frage, was jemand braucht.

### BEISPIELE FÜR VERLETZLICHE HANDLUNGEN (Ein Token verdienen)

- Ein Lebewesen nicht diagnostizieren oder behandeln.
- Gesundheitsprobleme einer Person ohne deren Zustimmung preisgeben.
- Sich im ungünstigsten Moment verletzlich machen, indem man die eigene Gesundheit vernachlässigt.
- Vergessen in einer traumatischen Situation zulassen.
- Sich fragen, ob man außerhalb seiner Rolle einen Wert hat.
- Fragen, wen man zuerst retten soll, selbst wenn man dadurch nicht alles bewältigen kann.

### BEISPIELE FÜR KRAFTVOLLE HANDLUNGEN (Ein Token verwenden)

- Sich selbst und einen Angehörigen aus der Gefahr bringen.
- Die Ursache einer verborgenen Krankheit, die ein Lebewesen betrifft, erfolgreich identifizieren.
- Sich Zeit nehmen, um eine provisorische Behandlung für eine bestimmte Krankheit zu entwickeln.
- Die Heilung eines Lebewesens verweigern.
- Den Gesundheitszustand einer Person schnell stabilisieren; befindet sich die Person in einem kritischen Zustand, leidet sie unter den Auswirkungen von Vergessen.
- Bitten Sie Ihrerseits um Hilfe.

# SAZ L

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

## Vergessenheit

Wie es das Schicksal manchmal tut, ist auch die Hütte, einst ein Ort der Erinnerung, von einer Plage heimgesucht worden, die die Bewohner der Enklave Vergessen nennen. Wie der Name schon sagt, ist eines der Symptome des Vergessens chronische oder plötzliche Amnesie, mal vorübergehend, mal irreversibel. Doch das Vergessen scheint auch das Verhalten der Menschen zu beeinflussen: Manche erleben plötzliche Veränderungen ihrer Persönlichkeit oder Stimmung. Wo Erinnerungen verblassen, füllt das Vergessen die Leere. Bestimmte Träume und Visionen werden zu kollektiv geteilten psychischen Formen. Auch wenn diese Phänomene beunruhigend sind, sind sie nicht immer negativ: Manche sehen sie als Vorahnungen oder als Stimme des Schicksals. Das Vergessen scheint überall auf der Welt um sich zu greifen, doch hier in der Hütte sind seine Anzeichen spürbar. Ist dies lediglich eine Folge der umgebenden Umweltverschmutzung, oder steckt etwas viel Größeres hinter dieser Kraft, die ihre eigenen Absichten zu verfolgen scheint?

### AKTIVIEREN, WENN

- Jemand fühlt sich seltsam oder beschwört das Vergessen.

### VERMEIDEN, WENN

- Deine Spielfigur sich seltsam fühlt oder Vergessen beschwört.
- Deine Spielfigur psychisch verletztlich wird.

### BEISPIELE FÜR AKTIONEN

- Jemanden eine wichtige Erinnerung vergessen lassen.
- Eine Vision der Bedrohung oder Hoffnung erschaffen.
- Psychische Instabilität in der unmittelbaren Umgebung verbreiten.

### TIPPS

- Die subtilen Auswirkungen von Vergessen auf Menschen und Orte im Alltag erforschen.
- Wenn Menschen Vergessen erleben, beschreibe oder befrage sie nach ihren Sinneswahrnehmungen.

# SAZ L

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

## Die Knappheit

Wir sind frei von den Lasten des Konsums – doch mehr denn je arbeiten wir hart. Um die Härten der Selbstversorgung zu bewältigen, hat sich eine informelle Wirtschaft entwickelt, die auf Tauschhandel, Ressourcenteilung und Wissensaustausch basiert. Zwar ermöglichen uns die Hochöfen, die Felder und Teiche des Paradieses und der mehr oder weniger einvernehmliche Tauschhandel mit der Außenwelt das Überleben, doch dieses Gleichgewicht bleibt äußerst fragil. Kein materieller Komfort ist vollständig garantiert, und ein Großteil unserer Infrastruktur funktioniert nur zeitweise. Und wenn unsere Ressourcen kaum ausreichen, was tun wir, wenn andere uns um Hilfe bitten?

### AKTIVIEREN, WENN

- Jemand irrt außerhalb der Enklave umher.
- Jemand fragt sich, ob die notwendigen Ressourcen vorhanden und verfügbar sind.

### VERMEIDEN, WENN

- Deine Spielfigur benötigt etwas Materielles und weiß nicht sofort, wo sie es beschaffen kann.

### BEISPIELE FÜR AKTIONEN

- Jemand handelt aus Not oder Verzweiflung unklug.
- Verrat einführen.
- Krankheit verbreiten oder etwas zerstören.

### TIPPS

- Plünderer, Betrüger, Bauern und Banditen einführen. Sie alle sollten eine gewisse Sympathie hervorrufen.
- Erforschen, was passiert, wenn die alltägliche Infrastruktur zusammenbricht.



**SAZ L**SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

# Die Erde selbst

Im Jahr 2046 erinnert uns die Erde täglich an ihre Präsenz – immer unerbittlicher und unberechenbarer. Extremwetter und Dürren erschweren das Leben, und mehr denn je müssen wir uns an das instabile Klima anpassen. In der Enklave interagieren wir täglich mit dem Leben, schmieden Allianzen und verhandeln. Manche sagen, das Leben mutiere: Liegt es an der von der Hütte geerbten Umweltverschmutzung oder an der heimtückischeren Verschmutzung Saargrüns? Oder will uns die Erde zeigen, dass ein radikaler Wandel im Gange ist? Eines ist sicher: Wir befinden uns im Auge des Sturms, doch vielleicht liegt inmitten dessen, was der Hölle gleicht, unser Paradies.

**AKTIVIEREN, WENN**

- Beschreibung von Klima, Fauna, Flora und Mutationen

**VERMEIDEN, WENN**

- Deine Figur trotzst den Naturgewalten.
- Deine Figur untersucht etwas Organisches.
- Deine Figur interagiert mit Lebewesen.

**BEISPIELE FÜR AKTIONEN**

- Ein plötzliches und heftiges Wetterereignis.
- Ruhe und Frieden offenbaren.
- Etwas wird verletzt/beeinträchtigt.
- Erlaube der Natur, sich auszudrücken.

**TIPPS**

- Beschreibe die Gerüche, Farben und die geschäftigen Bewegungen der Welt.
- Zeige, wie die Erde auf menschliche Aktivitäten reagiert, sich anpasst oder zugrunde geht.

**SAZ L**SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

# Externe Gemeinschaften

Wir sind ganz in das Leben in der Enklave vertieft. Doch regelmäßig vernehmen wir Anzeichen anderer Präsenz in der Ferne. Manchmal freudige Rufe, manchmal eher ambivalente. Und dann erinnern wir uns, dass es außerhalb von uns andere Gemeinschaften gibt. Einige sind uns vertraut: prekär Beschäftigte aus Saargrün, mit denen wir uns manchmal auf den Parkplätzen des ehemaligen Globus unterhalten. Jenseits der Saar, am anderen Ufer, leben Menschen, die weder ganz in Völklingen noch unter uns wohnen. Die meisten sind von der Gesellschaft ausgeschlossen, identifizieren sich aber nicht mit unserer Lebensweise. Einige sind isoliert, die meisten scheinen jedoch andere Gemeinschaften gebildet zu haben, über die wir nur sehr wenig wissen.

**AKTIVIEREN, WENN**

- Jemand die Enklave oder ihre Grenzen verlässt, einen Grenzübergang benutzt oder eindringt.
- Du mit jemandem von außerhalb interagierst.

**VERMEIDEN, WENN**

- Deine Spielfigur mit jemandem aus den externen Gemeinschaften interagiert.
- Deine Spielfigur einer Gemeinschaft etwas schuldet und keine Zeit oder Möglichkeit mehr hat, es zurückzahlen.

**BEISPIELE FÜR AKTIONEN**

- Beschreibe das Aussehen oder Verhalten von Mitgliedern der Außengemeinschaften.
- Gib jemandem etwas Gefährliches in die Hand.
- Verbreite Gerüchte oder Mythen.
- Zeige Solidarität oder Protektionismus.

**TIPPS**

- Beschreibe die unterschiedlichen Ästhetiken und Ethiken der Außengemeinschaften.
- Nutze die Außengemeinschaften, um Spannungen innerhalb der Enklave zu erforschen und zu verstärken.



# SAZ L

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

## Die digitale Welt

Das Ende der fossilen Brennstoffe hat unsere Beziehung zur digitalen Welt verändert. Wir wissen, dass sie weiterhin existiert, aber in der Enklave haben wir keinen Zugriff mehr darauf. Das Netzwerk, wie wir es kannten, war viel zu ressourcenintensiv. Die meisten unserer Computer und Smartphones wurden zerlegt, um ihre wertvollsten Komponenten zu gewinnen. Stattdessen wurde ein Mesh-Netzwerk installiert, eine Art Proto-Intranet aus kleinen Funksendern. Es wird noch daran gearbeitet, die Enklave vollständig abzudecken. Dank der Nähe des Saargrüns gelingt es den Geschicktesten (oder vielleicht Skrupellosesten) unter uns, kleine Geräte und Lithiumbatterien zu bergen und sie dann zum Wohle aller wiederzuverwenden. Unsere Kommunikationsmittel sind hauptsächlich analog, obwohl einige wenige gelegentlich Signale von viel größeren Netzwerken empfangen können. Vielleicht kehrt die digitale Welt zurück. In der Zwischenzeit ist sie zu einer Seltenheit geworden, die fast mystische Eigenschaften besitzt.

### AKTIVIEREN, WENN

- Jemand mit einem digitalen Gerät oder einer Saargrün-Technologie interagiert.

### VERMEIDEN, WENN

- Sie mit einem digitalen Gerät oder einer Saargrün-Technologie interagieren.

### BEISPIELE FÜR AKTIONEN

- Etwas funktioniert nicht.
- Etwas funktioniert unter bestimmten Bedingungen. • Lassen Sie die Technologie für sich sprechen.
- Bauen Sie einen Fehler ein.

### TIPPS

- Beschreiben Sie die ungefähren und unterschiedlichen Wege, wie Menschen nach dem Zusammenbruch der Infrastruktur auf die digitale Welt zugreifen.
- Geben Sie manchen Menschen einen Grund, die digitale Welt zu hassen, zu fürchten oder zu mythologisieren. Wecke bei anderen Neugier und Begeisterung.

# SAZ L

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

## Saargrün

Viele Einwohner Völklingens glaubten an die von Saargrün, dem Stahlwerk rund um die Hütte, versprochene „Grüne Zukunft“. Doch was folgte, war ein radikaler Stadtwandel: Völklingen wurde zum Schauplatz einer rasanten Gentrifizierung, die dem ökologischen Kapitalismus Glaubwürdigkeit verleihen sollte. Als dann deutlich wurde, dass Saargrüns Ambitionen viel zu optimistisch gewesen waren und die Spekulationsblase fast still und leise platzte, hatten die alteingesessenen Bewohner das Gefühl, alles verloren zu haben: ihre Stadt und ihre Zukunft. Für diejenigen, denen die Mittel oder der Wunsch zum Wegzug fehlten, wurde die Hütte zu einem Ort der Möglichkeiten. Das Verhältnis der Hütte zu Völklingen, Saargrün und, im weiteren Sinne, zur ökokapitalistischen Gesellschaft war turbulent und könnte es wieder werden. Saargrün steht für all jene, die an Fortschritt um jeden Preis glauben und sich weigern zu erkennen, dass die Welt, die sie sich wünschen, nichts weiter als eine Illusion ist. Ihr Einfluss und ihre Autorität stellen die größte Bedrohung für unser Vorhaben dar, doch manche sehen in ihr eine Chance. Auf wessen Seite wird sie stehen?

### AKTIVIEREN, WENN

- Jemand aus Saargrün gelangt in die Enklave oder interagiert mit ihr.
- Jemand aus der Enklave gelangt in den alten Globus, nach Saargrün oder Völklingen.

### VERMEIDEN, WENN

- Dein Charakter muss mit Saargrün interagieren.
- Saargrün erinnert sich an die Existenz deines Charakters.

### BEISPIELE FÜR AKTIONEN

- Eine Autoritätsperson einführen.
- Zukünftige Bedrohungen ankündigen.
- Eine Chance bieten, mit oder ohne Bedingungen.

### TIPPS

- Beschreibe Umgebungen und Menschen, die dir gleichzeitig vertraut und fremd vorkommen.
- Überlege, was du noch auf herkömmlichen Märkten kaufen kannst.
- Nutze das Saargrün, um die Wünsche und Spannungen innerhalb der Enklave zu erforschen und zu verstärken.



**SAZ L**  
SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

# Spielhilfe

## SPIELABLAUF

### 1. EINTAUCHEN IN DIE HÜTTE UND EINFÜHRUNG IN DER FIKTION

Spielleitung und Spieler: Nachbesprechung des Besuchs

### 2. RAHMEN UND CHARAKTERAUSWAHL

Spielleitung: Vorlesen von „Die Enklave“ und Auswahl der Elemente

Spielleitung: Vorstellung der Regeln

2.a. Spieler: Zufällige oder gemeinsame Charakterauswahl

Spielleitung: Verteilung der Einheiten

Spielleitung: Vorstellung der Krise

2.b. Spieler: Einführende Fragen

2.c. Spieler: Symbolische Beschriftung der Karte

### 3. MÜSSIGE TRÄUMEN: PHASEN EINER SPIELRUNDE

3.a. Freiwilliger Spieler: Ort, Zeit, Charaktere, Szene

3.b. Spieler: Teilnahme oder Nichtteilnahme

3.c. Freiwilliger Spieler: Aussage und Szene, Interpretation

3. d. Spieler: Interaktionen, Aussagen und Aktionen, Interpretationen

3. f. Nicht beteiligte Spieler: Mobilisierung der Entitäten, Aussagen, Aktionen, Interpretationen

3. g. Spieler: Auflösung der Szene, Ende der Spielrunde

3. h. Freiwilliger Spieler: Aussage und Beschreibung des Szenenendes

## WIEDERHOLE DAS MÜSSIGE TRÄUMEN SO VIELE DU WILLST!

### 4. SPIELENDEN UND RÜCKKEHR ZUM ALLTAG

Spielleitung und Spieler: Gesprächsrunde für 2 Fragen

**SAZ L**  
SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

# Spielhilfe

## EINSATZ VON ENTITÄTEN

### Vergessen

- Wenn jemand den Halt verliert oder das Vergessen auslöst.

### Dangel

- Wenn jemand die Enklave verlässt.
- Wenn sich jemand fragt, ob die notwendigen Ressourcen verfügbar sind.

### Die Erde selbst

- Wenn Sie das Wetter, Mutationen, Tiere oder die Natur beschreiben möchten.

### Äußere Gemeinschaften

- Wenn jemand die Enklave oder ihre Grenzen verlässt, einen Durchgang benutzt oder eindringt.
- Wenn Sie mit jemandem von außerhalb interagieren.

### Die digitale Welt

- Wenn jemand mit Saargrüns Technologie oder einem digitalen Gerät interagiert.
- Sie erhalten einen Einblick in die Entstehung der digitalen Welt.

### Saargrün

- Wenn sich jemand aus Saargrün in der Enklave wiederfindet.
- Wenn jemand aus der Enklave das ehemalige Globus, Saargrün oder Völklingen besucht.



SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE  
**SAZ 1**

.....

(.....)

(.....)

.....  
**The Newcomer**  
.....

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE  
**SAZ 1**

.....

(.....)

(.....)

.....  
**The Willow**  
.....

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE  
**SAZ 1**

.....

(.....)

(.....)

.....  
**The Ink**  
.....

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE  
**SAZ 1**

.....

(.....)

(.....)

.....  
**The Copper**  
.....

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE  
**SAZ 1**

.....

(.....)

(.....)

.....  
**The Resin**  
.....

SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE  
**SAZ 1**

.....

(.....)

(.....)

.....  
**The Coal**  
.....



**SAZ L**  
SPEKULATIVE AUTONOME ZONE  
LEBENSGRÖSSE

# Tokens

