

LARPzeit

Das Live-Rollenspiel-Magazin

Halb Mensch, halb Pflanze

Charaktertyp Waldwesen

Spielspaß im Schnee

Ghosts of Winter

Larp-Community reloaded

LarpGate 2.0

Downton Abbey trifft Larp

Fairweather Manor

Agentur für Zeitreisen

kulevo

Hexenjagd im Dreißigjährigen Krieg

Die Weiße Dohle

i.v.m.



59 >

196232 105906

Zauberfeder

Icarus

Untertage im Weltraum



Eine ehemalige Mine wurde zu einer Bergbaustation auf einem Asteroiden.

WIR SCHREIBEN DAS 23. JAHRHUNDERT. DIE MENSCHHEIT HAT DIE GRENZEN IHRES HEIMATPLANETEN ÜBERSCHRITTEN UND DAS GESAMTE SONNENSYSTEM ERFORSCHT. DER MARS WURDE KOLONISIERT, AUßENPOSTEN WURDEN AUF MEHREREN MONDEN VERSCHIEDENER PLANETEN UND IM ASTEROIDENGÜRTEL GEBAUT. RAUMSTATIONEN DURCHZIEHEN DEN NACHTHIMMEL. DEM WISSENSCHAFTLICHEN FORTSCHRITT FOLGTEN JEDOCH KEINE SOZIALE ODER MORALISCHE REVOLUTIONEN. RASSISMUS, MISSTRAUEN, GIER UND DER WILLE ZUR VORHERRSCHAFT SIND IMMER NOCH TIEF IN DER NATUR DES MENSCHEN VERWURZELT.

DIE SPANNUNGEN ZWISCHEN ERDE UND MARS, DEN BEIDEN WIRTSCHAFTLICHEN UND MILITÄRISCHEN SUPERMÄCHTEN, NEHMEN ZU. ZUR GLEICHEN ZEIT LEBEN IM ASTEROIDENGÜRTEL ODER DEM GÜRTEL, WIE ER ALLGEMEIN GENANNT WIRD, MILLIONEN VON MENSCHEN UNTER SCHWIERIGSTEN BEDINGUNGEN. AUSGEBEUTET VON GEWISSENLOSEN KONZERNEN UND GEFANGEN IM SPANNUNGSFELD ZWISCHEN ERDE UND MARS KÄMPFEN SIE IN EINER FÜR MENSCHLICHES LEBEN UNGEEIGNETEN FEINDLICHEN UMWELT UM IHRE EXISTENZ. REVOLUTION UND KRIEG LIEGEN IN DER LUFT.

ICARUS IST EINE GERADE ERST AKTIVIERTE BERGBAU- UND FORSCHUNGSSTATION, DIE IN EINEN ASTEROIDEN ZWISCHEN ERDE UND MARS GETRIEBEN WURDE. BEIM BAU GAB ES VIELE RÜCKSCHLÄGE UND DIE STATION WURDE ZWISCHENZEITLICH SOGAR AUFGEGEBEN. DOCH JETZT HAT EINE NEUE FIRMA ICARUS ERWORBEN. ARBEITER AUS DEM GANZEN GÜRTEL WERDEN DORTHIN GESCHICKT, UM DIE STATION ZU BETREIBEN. DOCH UNTERTAGE IM WELTALL LAUERN JEDE MENGE GEFAHREN ...

Termin.....	17.11. bis 19.11.2017
Ort.....	Poligono Orobico (24010 Ubiale Clanezzo, Italien)
Veranstalter	Terre Spezzate
Homepage.....	www.grv.it/icarus
Genre.....	Science-Fiction
Unterbringung	Matratzenlager
Verpflegung	Vollverpflegung
Teilnehmer, Kosten.....	100 SCs ab 250,- Euro
Regelwerk.....	Freies Spiel/DKWDDK

Eine ehemalige Mine in der Nähe von Mailand verwandelte sich für ein Wochenende in eine Bergbaukolonie auf einem Asteroiden. *Icarus* war angelehnt an die erfolgreiche US-amerikanische TV-Serie *The Ex-*

panse. Wie im filmischen Vorbild wurden in der Larp-Umsetzung Hass und Vorurteile thematisiert. Politische Verwicklungen mussten gelöst werden, um einen drohenden interplanetaren Krieg zu verhindern. Intrigen wurden gesponnen und aufgedeckt, es gab Eifersucht, Lügen und Verrat, aber auch innige Zuneigung, Kameradschaft und heroische Opfer – kurzum alles, was ein großartiges Larp braucht. Zwar konnte das dunkle Geheimnis aufgedeckt werden, das die *Icarus*-Station umgab – gerettet werden konnte sie jedoch nicht. Das Spiel endete mit der Flucht der überlebenden Charaktere.

Die Rollen bei diesem Spiel wurden von der Orga geschrieben und miteinander

verknüpft. Jeder Charakter der Station hatte spezifische Aufgaben. Wissenschaftler erkundeten unerforschte Höhlen im Asteroiden und forschten an rätselhaften Substanzen. Minenarbeiter bauten mit schwerem Gerät wertvolle Mineralien ab. Die medizinische Abteilung kümmerte sich um kleine Wehwehchen und Arbeitsunfälle, ebenso um Strahlenschäden. Außerdem wurde hier der Sauerstoffnachschub der Station produziert. Es gab sogar einen Vergnügungsbereich, in dem sich hart arbeitende Angestellte bei einer Massage entspannen oder im Boxring Dampf ablassen konnten.

Neben den eigentlichen Aufgaben hatte jeder Charakter dunkle Geheimnisse. Es



Auf Icarus warteten viele Rätsel ...



... und jede Menge Konflikte.

gab Spione und flüchtige Schwerverbrecher, heimliche Angehörige der militanten Widerstandsgruppe der *Outer Planets Alliance* (OPA) und verzweifelte Seelen auf der Flucht vor der eigenen Vergangenheit.

Keine Gedanken mussten sich die Teilnehmer um ihre Kostüme machen. Diese waren (leihweise) im Preis enthalten. Das Gleiche galt für die wenigen Waffen, die im Spiel waren.

Spielmechaniken

Zur Darstellung des Lebens in der Asteroidenmine, aber auch zum Vorantreiben von Story und Dramatik, setzte die Orga verschiedene Spielmechanismen ein. Einige davon sollen kurz vorgestellt werden.

Schlafmangel und Schichtsystem

Icarus schläft nie – dieses geflügelte Wort der Stationsleitung wurde im Spiel durch ein Schichtsystem umgesetzt. Alle Spieler waren in zwei Schichten (Alpha und Omega) aufgeteilt. Wie in einem U-Boot teilten sich immer zwei Spieler eine Schlafstätte. Etwa neun Stunden Wachphase wechselten sich mit etwa fünf Stunden Schlafphase ab. Charaktere unterschiedlicher Schichten trafen im Regelfall nur zu Anfang und Ende der Wachphasen aufeinander. Das Spiel lief dadurch wirklich rund um die Uhr. Wachte man nach seiner Schlafphase auf, wurde man oft mit einer völlig veränderten Situation konfrontiert.

Weltraumhausmeister

Spiele mit vorgegebenen und eng verknüpften Rollen haben viele Vorteile, aber auch zwei Probleme: sie sind nicht belie-

big erweiterbar (weil jede neue Rolle geschrieben und verknüpft werden muss) und kurzfristig ausfallende Rollen reißen Löcher in das Spielgefüge. Mit der scherzhaft als *Weltraumhausmeister* bezeichneten Teilnehmerkategorie dämmte die Orga dieses Problem stark ein. Wer sich als Hausmeister anmeldete, zahlte 100,- Euro weniger und erklärte sich dazu bereit, eine sehr einfache, nicht verknüpfte Rolle als Reinigungskraft der Station zu übernehmen. Dabei gehörte es zur Aufgabe, die Orga bei diversen Arbeiten zu unterstützen. Wurde eine *richtige* Rolle frei, weil ein Spieler ausfiel, wurde diese aus dem Pool der Weltraumhausmeister neu besetzt. Aber auch wer nicht nachrutschte, konnte im Spielgeschehen mitmischen und hatte, da das Reinigungspersonal kaum beachtet wurde und jeden Bereich der Station betreten durfte, sogar interessante Einflussmöglichkeiten.

Energieknappheit

Energieknappheit war ein ständiges Spielelement. Alle Bereiche und die allgemeine Lebenserhaltung der Station benötigten Energie, um ihre Funktionen aufrechtzuerhalten. Diese wurde im Reaktorraum produziert und verteilt. Allerdings: Je größer die Produktion, desto mehr Strahlung wurde produziert. Es gab also häufige Probleme und Konflikte, wenn etwa mehrere Bereiche der Station gleichzeitig viel Energie benötigten.

Sauerstoffmangel und Strahlungsalarm

Nicht nur Energie war Mangelware, auch fehlender Sauerstoff konnte zum (gespielten) Problem werden. Fiel in einem Be-

reich der Station das Sauerstofflevel (etwa durch ein Leck oder weil Gas eindrang), gab es einen lautstarken Alarm. Dann musste man so schnell wie möglich zu den Notfallstationen gelangen, die überall platziert waren, eine der Masken ergattern und auf Rettung warten. Zusammen mit Rollen, mit denen man ansonsten wenig zu tun hatte, auf Tuchfühlung, wenn etwa Hausmeister neben Angehörigen der Stationsverwaltung landeten. Da diese Notfälle oft mehrere Minuten dauerten, kam man ins Gespräch.

Strahlungsalarm, der ebenfalls per Lautsprecher durchgesagt wurde, sorgte dagegen dafür, dass alle Charaktere einen betroffenen Bereich so schnell wie möglich verlassen mussten, um einer potenziell tödlichen Dosis zu entgehen.

Je weiter das Spiel voranschritt, desto öfter entstanden derartige Alarm-Situationen, zum Teil sogar in Kombination, was die Charaktere vor schwierige Entscheidungen stellte: rennen und vielleicht erstickten oder an der Rettungsstation Sauerstoff bekommen, aber verstrahlt werden.

Schwebebahn-Simulation

Erzwungene Wartezeit ist üblicherweise nichts, was man als gelungenen Spielbestandteil bezeichnen würde. Bei diesem Spiel ist es jedoch gelungen, genau das umzusetzen. Die Station war in mehrere Bereiche unterteilt, die – obwohl sie in der Realität direkt nebeneinander lagen – durch eine simulierte Schwebebahn verbunden waren. Wollte man den Bereich wechseln, musste man erst auf deren Ankunft warten und dann bis zur gewünschten Bahnstation mitfahren. So konnte ein Weg, der eigentlich in wenigen Sekunden zu bewältigen gewesen wäre, bis zu 15 Minuten dau-

em. Warum das bereichernd für das Spiel war? Weil gerade im späteren Verlauf Zeit immer kostbarer wurde. Gab es etwa über Funk einen Hilferuf aus dem wissenschaftlichen Labor, dauerte es bange Minuten, bis Rettung organisiert werden konnte.

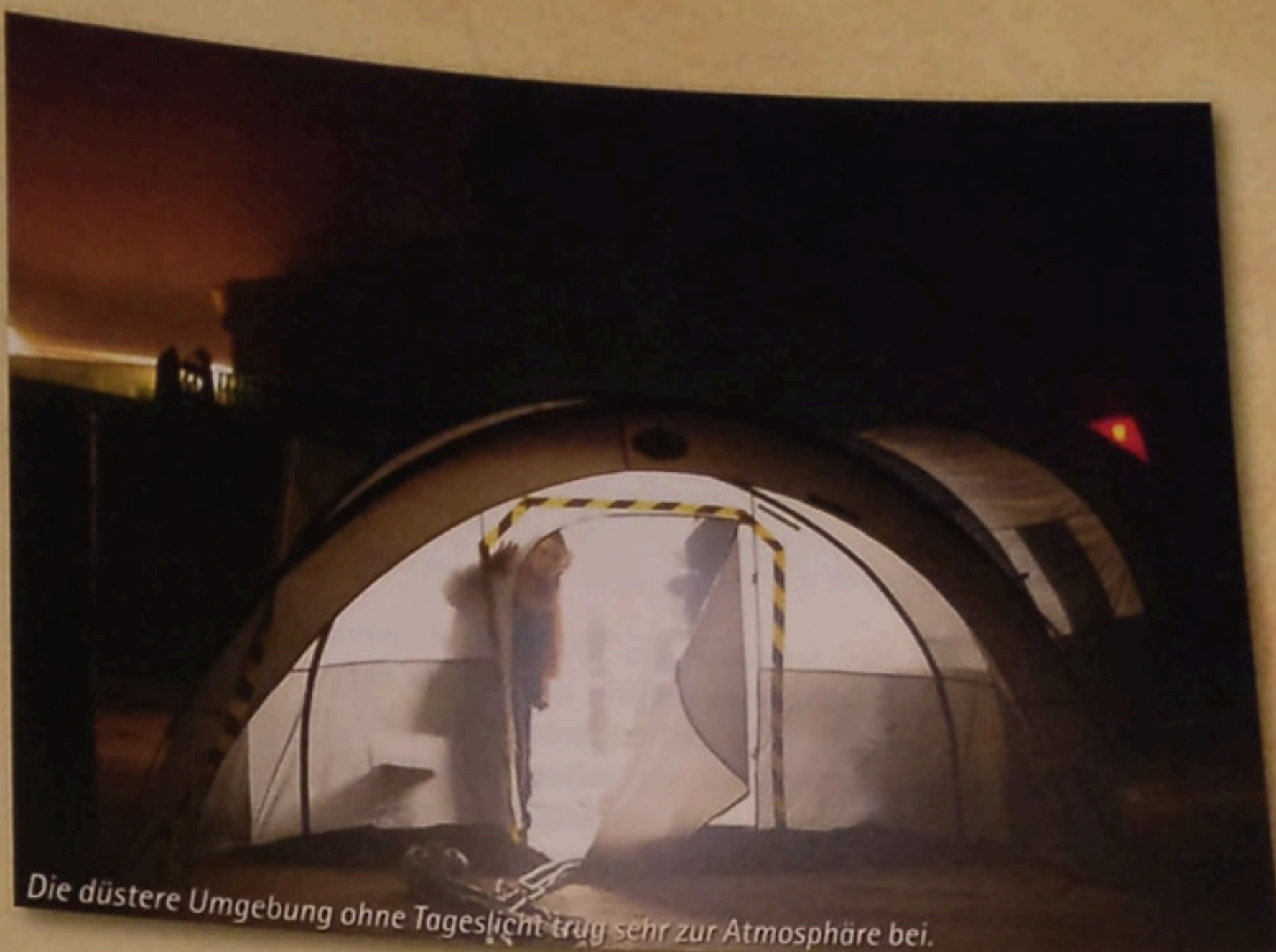
Artemis-Außenmissionen

Eine weitere Spielmechanik war ein kleines Raumschiff, dessen Funktionen durch die Raumschiffsimulation *Artemis* dargestellt wurden (siehe dazu den Artikel *Artemis Spaceship Bridge Simulator – Gemeinsam im Weltraum in LARPzeit #50*). Hier gab es verschiedene Missionen, die von unterschiedlichen Fraktionen erfüllt werden konnten. Es musste etwa zu einem unbemannten Satelliten geflogen werden, um dort eine Reparatur auszuführen und versteckte Ausrüstung zu finden.

Organisatorisches

Die Unterbringung erfolgte auf gestellten Luftmatratzen oder Feldbetten. Schlafsäcke mussten selbst mitgebracht werden. Etwa die Hälfte der Schlafstätten befand sich in einem großen Raum, die andere Hälfte in Igluzelten in der Mine. Kälte und Luftfeuchtigkeit waren zu erwarten und erträglich, trotzdem fiel es nicht jedem leicht, sich in den durch das Schichtsystem vorgegebenen kurzen Schlafphasen zu erholen. Gerade das Schlafquartier im großen Raum war sehr unruhig, da dieser als Durchgangsraum für die Orga fungierte.

Grenzwertig war die Sanitärsituation. Diese bestand nur aus einigen (zu wenigen!) Dixis und kaltem Wasser aus Kanistern. Auch die Verpflegung war suboptimal organisiert. Der Versuch, so etwas wie Essensautomaten zu simulieren, war zwar



Die düstere Umgebung ohne Tageslicht trug sehr zur Atmosphäre bei.

sehr schön, aber nicht ausgereift. Für die für die Essensausgabe zuständigen Spieler kam es so zu langen und frustrierenden Wartezeiten.

Die Kommunikation mit der Orga im Vorfeld war vorbildlich. Auf Fragen gab es schnelle und ausführliche Antworten. Zudem veröffentlichte sie ein 51-seitiges Designdokument, das sehr ausführlich ihre Vision und die verschiedenen Spielmechanismen vermittelte. Direkt vor Spielbeginn gab es außerdem Workshops in Kleingruppen, wo man die mit dem eigenen Charakter verknüpften Rollen schon einmal kennenlernen konnte.

Fazit

Einige kleinere organisatorischen Schwächen dürften darauf zurückzuführen

sein, dass ein Larp in einer Mine auch für die Orga eine neue Erfahrung war. Trotz dieser Schwachstellen war *Icarus* insgesamt eine sehr gelungene Veranstaltung. Die eng verknüpften Charaktere, die spannende Geschichte und nicht zuletzt die detailreiche und atmosphärische Umsetzung der Station sorgten dafür, dass man sich ein Wochenende lang wirklich fast wie im Weltraum fühlen konnte.

Am Sonntagmittag aus dem ewig gleichen Dämmerlicht der Mine zurück unter freien Himmel zu treten und wieder frische Luft zu atmen, fühlte sich sehr befreiend an. Trotzdem war es ein leicht wehmütiger Abschied.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Larson Kasper

Hier erhältlich
für den
Met der
Edelleute



Met, Hörner
Gewänder,
Lager-
zubehör




info@mittelalterlive.de
www.Mittelalterlive.de

Keltischer & mittelalterlicher Schmuck,
Holzschnitzkunst u.v.m.



www.Windalf.de
Online-Shop

Gross- & Einzelhandel frank@windalf.de Tel. 09639/919622

Icarus - Sottoterra nello spazio profondo

(from **Larpzeit**, March/April/May 2018, article by
Karsten Dombrowski, photo by Larson Kasper,
translation by Elena Menietti)

Stiamo scrivendo il 23mo secolo. L'umanità ha superato i confini del suo pianeta natale, e ha esplorato l'intero sistema solare. Marte è stato colonizzato e sono stati costruiti avamposti su varie lune di diversi pianeti e nella cintura degli asteroidi. Le stazioni spaziali attraversano il cielo notturno. Alle conquiste scientifiche, però, non seguono rivoluzioni sociali o morali. Il razzismo, la diffidenza, l'avidità e la volontà di dominare sono ancora profondamente radicate nella natura dell'uomo.

Le tensioni tra la Terra e Marte, le due superpotenze economiche e militari, stanno crescendo. Allo stesso tempo nella fascia degli asteroidi o nella Cintura, come viene comunemente chiamata, vivono milioni di persone in difficoltà. Sfruttati da corporazioni senza scrupoli e presi in mezzo nella tensione tra la Terra e Marte, combattono per la loro esistenza in un ambiente ostile inadatto alla vita umana. La rivoluzione e la guerra sono nell'aria. Icarus è una stazione mineraria e di ricerca appena attivata che è stata costruita in un asteroide tra Terra e Marte. Ci sono stati diversi contrattempi nella costruzione e la stazione è stata anche abbandonata nel frattempo. Ma ora una nuova società ha acquisito Icarus. I lavoratori provenienti da tutta la cintura vengono inviati lì per far funzionare la stazione. Ma nell'universo sotterraneo si annida ogni sorta di pericolo...

Un'ex miniera nei pressi di Milano si è trasformata in una colonia mineraria su un asteroide per un fine settimana. Icarus era basato sulla fortunata serie TV americana The Expanse. Come nel modello televisivo, l'odio e il pregiudizio sono stati discussi nell'implementazione Larp. I problemi politici dovevano essere risolti al fine di prevenire una guerra interplanetaria minacciosa. Furono svelati intrighi, c'erano gelosie, menzogne e tradimenti, ma anche affetto, cameratismo e sacrifici eroici - in breve, tutto ciò di cui un grande larp ha bisogno. Infine il segreto oscuro che circonda la stazione di Icarus è stato rivelato: non poteva essere salvata. Il gioco si è concluso con la fuga dei personaggi sopravvissuti. I ruoli in questo gioco sono stati scritti dall'organizzazione e dotati di legami. Ogni personaggio della stazione aveva compiti specifici. Gli scienziati hanno esplorato le cavità invisibili nell'asteroide, cercando di studiare sostanze misteriose. I minatori hanno estratto minerali con attrezzature pesanti. Il reparto medico si è occupato di piccoli dolori e incidenti sul lavoro, oltre a danni da

radiazioni. Inoltre, qui veniva prodotto il rifornimento di ossigeno della stazione. C'era anche una zona divertimenti dove il personale laborioso poteva rilassarsi con un massaggio o sfogarsi facendo boxe. Oltre ai compiti, ogni personaggio aveva segreti oscuri. C'erano spie e criminali fuggiti, membri segreti del gruppo di resistenza militante dell'alleanza dei pianeti esterni (OPA) e anime disperate in fuga dal proprio passato. I partecipanti non dovevano preoccuparsi dei loro costumi. Questi erano (in prestito) inclusi nel prezzo. Lo stesso valeva per le poche armi in gioco.

Meccaniche di gioco

Per illustrare la vita nella miniera di asteroidi, ma anche per spingere la storia e il dramma, l'organizzazione ha utilizzato vari meccanismi di gioco. Alcuni di loro verranno brevemente presentati.

Mancanza di sonno e sistema di turni

Icarus non dorme mai - questo slogan della gestione della stazione è stato implementato nel gioco da un sistema di turni. Tutti i giocatori sono stati divisi in due turni (alfa e omega). Come in un sottomarino, due giocatori si dividevano il giaciglio. Circa nove ore di veglia si sono alternate a circa cinque ore di sonno. I personaggi di diversi turni si incontrano solo all'inizio e alla fine delle fasi di veglia. Il gioco è stato davvero tutto il giorno. Svegliandosi dopo la fase di sonno, ci si trovava spesso di fronte a una situazione completamente cambiata.

Space Janitors

I giochi con ruoli predefiniti e strettamente collegati hanno molti vantaggi, ma anche due problemi: non possono essere espansi in modo arbitrario (perché ogni nuovo ruolo deve essere scritto e dotato di legami) e buchi nei ruoli in caso di assenze.

Con la scherzosa categoria degli Space Janitors, l'organizzazione ha risolto questo problema brillantemente. Chi si è iscritto come Space Janitor ha pagato 100 euro in meno e ha accettato di assumere un ruolo molto semplice, senza legami, come un addetto alle pulizie della stazione. I suoi compiti erano di supportare l'organizzazione in vari lavori. Se un vero ruolo si fosse liberato, il rimpiazzo veniva scelto dal pool di Space Janitors. Ma anche chi non otteneva un ruolo "principale", poteva partecipare al gioco e aveva, dal momento che il personale addetto alle pulizie era a malapena notato e aveva il permesso di entrare in ogni area della stazione, anche un'influenza interessante.

Carenza di energia

La mancanza di energia era un elemento costante del gioco, tutte le aree e il sostegno vitale della stazione avevano bisogno di energia per mantenere le loro funzioni. Questa veniva prodotta e distribuita nella stanza del reattore. Tuttavia, maggiore la produzione di energia, maggiore la produzione di radiazioni. Ci sono stati molti problemi e conflitti quando diverse aree della stazione avevano bisogno di molta energia allo stesso tempo.

Insufficienza di ossigeno e allarme radiazioni

Non solo l'energia era insufficiente, anche la mancanza di ossigeno poteva diventare il problema (giocato). Se il livello di ossigeno era basso in una zona della stazione (forse a causa di una perdita o perché il gas stava entrando), c'era un forte allarme. Poi, il più rapidamente possibile, dovevi raggiungere uno dei punti di emergenza, che erano posizionati ovunque, prendere una delle maschere e attendere il salvataggio. Insieme a personaggi con cui altrimenti avevi poco da fare, a stretto contatto, con space janitors accanto all'amministrazione della stazione. Poiché queste emergenze duravano spesso diversi minuti, si parlava.

L'allarme per le radiazioni, annunciato anch'esso dall'altoparlante, richiedeva che tutti i personaggi dovessero lasciare l'area interessata il più rapidamente possibile per evitare una dose potenzialmente letale. Mentre il gioco progrediva, l'allarme diventava sempre più comune, a volte anche in combinazione, esponendo i personaggi a scelte difficili: correre e soffocare, o ottenere ossigeno nella stazione di soccorso, ma essere contaminati.

Simulazione di monorotaia

I tempi di attesa atteso di solito non sono nulla che possa essere descritto come un componente di gioco di successo. Tuttavia, questo larp è riuscito a fare proprio questo. La stazione era divisa in diverse aree, che, sebbene in realtà fossero proprio l'una accanto all'altra, erano collegate da una monorotaia simulata. Se si desiderava spostarsi di area, era necessario attendere fino all'arrivo della monorotaia, e quindi andare alla stazione ferroviaria desiderata. Quindi uno spostamento che in realtà avrebbe richiesto pochi secondi, durava fino a 15 minuti. Perché è stato arricchente per il gioco? Perché specialmente nelle ultime fasi, il tempo era sempre più prezioso. Se ci fosse stata una richiesta di aiuto dal laboratorio scientifico via radio, ci sarebbero voluti diversi minuti prima che il salvataggio potesse essere organizzato.

Artemis - Missioni esterne

Un'altra meccanica di gioco era una piccola astronave le cui funzioni erano rappresentate dalla simulazione di astronave Artemis (vedi l'articolo Artemis Spaceship Bridge Simulator- Insieme nello spazio in LarpZeit num.50). Qui c'erano diverse missioni che potevano essere completate da diverse fazioni. Ad esempio, si doveva volare su un satellite senza equipaggio per fare una riparazione e trovare l'equipaggiamento nascosto...

Organizzazione

Si dormiva su materassini o brandine fornite dall'organizzazione. I sacchi a pelo dovevano essere portati da ciascuno. Circa la metà dei posti letto era in una grande stanza, l'altra metà in tende a igloo nella miniera. Il freddo e l'umidità erano prevedibili e tollerabili, ma non è stato facile per tutti recuperare durante le brevi fasi del sonno prescritte dal sistema di turni. Soprattutto la zona notte nella grande sala era molto irrequieta, poiché funzionava come un passaggio per l'organizzazione. Borderline era la situazione sanitaria. Questo consisteva solo in pochi (troppo pochi!) gabinetti chimici e acqua fredda in taniche. Anche il cibo era organizzato in modo non ottimale. Il tentativo di simulare qualcosa come i distributori automatici di cibo era molto bello, ma non ha funzionato a dovere. Per i giocatori il cui compito era la distribuzione del cibo si è tradotto in lunghi e frustranti tempi di attesa.

La comunicazione con l'organizzazione in pre-live era esemplare. Alle domande c'erano risposte veloci e dettagliate. Inoltre, è stato pubblicato un documento di design di 51 pagine che ha fornito un'idea molto dettagliata della visione e dei vari meccanismi di gioco. Subito prima dell'inizio del gioco ci sono stati anche workshop in piccoli gruppi in cui era possibile conoscere i legami associati al proprio personaggio.

Conclusione

Alcune debolezze organizzative minori potrebbero essere attribuite al fatto che un larp in una miniera era anche una nuova esperienza per l'organizzazione. Nonostante queste debolezze, Icarus è stato un evento di grande successo. I legami fra i personaggi, la storia eccitante e, ultimo ma non meno importante, l'implementazione dettagliata e piena di atmosfera della stazione hanno fatto sì che ti sentissi quasi come nello spazio per un fine settimana. Uscendo dall'eterna luce crepuscolare della miniera nella domenica pomeriggio e respirando di nuovo aria fresca, è stata una sensazione liberatoria. Tuttavia, è stato un addio un po' triste.