

URIA

ein Mini-LARP für bis zu 9 Spieler und 1 Spielleiter

Von Severin Rast

Version 2.0 Januar 2014

Einleitung

- ❖ URIA ist ein experimentelles Mini-LARP zur Erfahrung *anderer* Formen von Bewusstsein, Kommunikation und Auseinandersetzung.
- ❖ Es ist für bis zu 9 Spieler-Charaktere (SC) und einen Spielleiter (SL) ausgelegt, die **Mitspielerzahl** kann aber ggf. erweitert werden. Es sollten mindestens 5 SC teilnehmen.
- ❖ Die konkrete **Spieldauer** wird vom SL kontrolliert. Nach bisheriger Erfahrung passt ca. 1 Stunde ganz gut.
- ❖ Das Spiel kommt ohne physischen Kontakt aus, Kostüme und Requisiten werden ebenfalls nicht benötigt. Ggf. ist es hilfreich Tücher oder Augenbinden für alle SC bereit zu halten.
- ❖ Es ist von Vorteil, wenn die Mitspieler die folgenden Informationen nicht komplett kennen, sondern nur ihre Charakterinformationen. **Potentielle Mitspieler, die das Szenario noch nicht kennen, sollten ab diesem Punkt nicht weiter lesen.**

Spielleiterinformationen

- ❖ **Spieler, die ab hier weiterlesen beeinflussen/beeinträchtigen ihr Spielerlebnis deutlich.** Das heißt nicht, dass das Spiel nicht mehrmals gespielt werden kann. Nie jedoch so wie beim ersten Mal.
- ❖ Das Spiel findet in zwei Phasen statt. Aufgabe des SL ist es diese Phasen zu starten und zu beenden.
- ❖ URIA ist im weitesten Sinne ein Science-Fiction-Szenario. Es spielt in einer Welt im Dunkel, einer Welt ohne Licht und ohne Lebewesen mit Körpern in dem uns Menschen bekannten Sinne. Dies wird dargestellt, indem die SC in einem völlig dunklen Raum ohne Körperkontakt Platz nehmen und die Augen schließen. Wenn der Raum nicht völlig dunkel ist, sind Augenbinden zu empfehlen.
- ❖ SC, die den Raum im Verlauf des Spiels betreten, führt der SL an ihren Platz. Ein Verlassen des Spiels ist jederzeit möglich und endgültig: Der Spieler steigt aus dem Spiel aus (z.B. indem er die Augenbinde abnimmt oder mit Hilfe des SL dem den Raum verlässt).
- ❖ Die Bewohner URIAS sind intelligent, haben eine telepathische Sprache, eine (rudimentäre) Kultur, unterschiedliche Persönlichkeiten usw. Die telepathische Kommunikation wird durch die Stimme/Sprache (Flüstern/Sprechen/Schreien) dargestellt.
- ❖ Laute Geräusche bzw. Schreien verursachen Schmerzen. Wenn ein Spieler entscheidet, dass die seinem Charakter zugefügten Schmerzen unerträglich sind, kann er diese Region URIAS verlassen (oder sterben?) und aus dem Spiel aussteigen (siehe oben).
- ❖ Alle SC bis auf einen werden URIER-Charaktere sein und in der ersten Phase des Spiels einige Rahmenbedingungen ihrer Gesellschaft ausloten. Die unterschiedlichen Charakter-Archetypen geben dazu einige sanfte Anstöße. Um das Spiel untereinander dynamischer zu gestalten, führt der SL einen Teil der URIER-SC erst einige Zeit nach Beginn des Spiels in den Spielraum (einige URIER sind älter, einige jünger).
- ❖ Der letzte Spieler spielt einen menschlichen Raumfahrer, der zu Beginn von Spielphase zwei auf URIA strandet und die Welt der URIER durcheinander bringt. Er kann mit ihnen „sprechen“ und kennt natürlich menschliche Sinne, ist jedoch nach seinem Absturz genauso

Spielablauf (SL-Info)

1. Vorbereitung

Vorab druckt der SL die Charakterinfos aus, faltet sie und kennzeichnet sie gemäß Startspielphase auf der Aussenseite. Es kann nicht schaden, wenn die Spieler die Kennzeichnung nicht durchschauen.

Der SL erklärt nun den versammelten Mitspielern, dass das Spiel bei völliger Dunkelheit bzw. mit geschlossenen Augen und ohne Bewegung der Spieler im Raum stattfindet und bittet die Spieler im Raum bequeme Plätze ohne Körperkontakt einzunehmen.

Dann verteilt er (zufällig oder nach eigenem Plan - der Raumfahrer-Spieler braucht vielleicht etwas mehr Geduld, die URIER-Spieler vielleicht etwas mehr Experimentierfreude) die Charakterinfos an die Spieler, bittet sie aber diese noch nicht zu lesen.

Gemäß der äußeren Kennzeichnung bittet der SL nun die SC mit den Startspielphasen 1B und 2 den Raum zu verlassen. Sie dürfen ihre Spielerinfos lesen, aber nicht miteinander darüber sprechen. Sobald sie wieder im Spielraum an ihren Platz geführt wurden, sind sie im Spiel.

2. Spielphase 1A - Die alten URIER

Jetzt bittet der SL die im Spielraum verbliebenen Spieler ihre SC-Infos zu lesen (ohne darüber zu sprechen) und danach die Augen zu schließen bzw. die Augenbinden anzulegen. Sobald alle SC bereit sind, löscht der SL das Licht und gibt das Signal zum Spielstart (leise, angenehme, sphärische Musik könnte eingespielt werden). Ab jetzt sind die SC inplay.

3. Spielphase 1B - Die jungen URIER

Nachdem die SC aus Spielphase 1A nach einigen Minuten Spiel erste Beziehungen etabliert und sich in das Setting eingefunden haben, verlässt der SL leise den Spielraum und trennt den Raumfahrer-SC von den übrigen oder bittet ihn sich kurz die Ohren zuzuhalten. Dann führt er die übrigen Alien-SC in den Spielraum und entlässt sie ins Spiel, sobald sie an ihren Plätzen sind. Wenn es viele 1B-Alien-SC gibt, kann das auch in zwei leicht zeitversetzten Wellen erfolgen. Wie in Phase 1A sollten die Alien-SC wieder etwas Zeit für das Spiel untereinander bekommen.

4. Spielphase 2 - Der Einschlag

In der letzten Spielphase darf nun endlich der Raumfahrer-SC ins Spiel einsteigen. Der SL kann mit ihm vorher noch ggf. offene Fragen klären. Wenn der SL den Raumfahrer-SC in den Spielraum führt, verursacht er ein möglichst lautes Geräusch (Türknallen, Soundeffekt einspielen o. Ä.), danach ist der Raumfahrer-SC im Spiel. Der SL beendet Spielphase 2, wann es ihm sinnvoll erscheint. Gute Zeitpunkte wären Tod/Wahnsinn des Raumfahrers, Tod/Flucht der meisten URIER, eine friedliche Einigung aller Seiten... (ggf. Abspannmusik einspielen)

5. Nachbereitung

Das experimentelle Szenario sollte alle im Nachgang zum Erfahrungsaustausch anregen... Aber natürlich kann man auch einfach was rauchen oder trinken. ;-)

SC-Info 1AA

Spielerinfo:

Du bist ein körperloses Wesen, ohne Augen, ohne Gesichtssinn. Wenn Du sprichst, verwendet Dein Charakter Telepathie. Schreien ist Gewalt, verursacht Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Wenn der Schmerz zu groß wird, besteht nur die Wahl Kampf oder Flucht (oder Tod?!). Eine Flucht ist ein Teleport an einen anderen Ort - Du verlässt das Spiel. Eine gezielte Rückkehr ist nicht möglich. In diesem Fall steh bitte auf.

Charakterinfo:

Dein Name ist: **ARAM**

URIA ist Deine Welt. URIA spendet Leben und nimmt es wieder. URIA ist das Mutter-Vater-Wesen. Der Raum-Zeit-Ozean. Der Anfang und das Ende.

Das ewige Nacht-Zeit-Meer war, ist und wird sein.

Du warst schon lange, bist und wirst nicht mehr lange sein.

Das VOLK, dein Volk, schwimmt schon sehr lange in URIA. URIA ist Nahrung. URIA ist Raum-Netz für Deine Denk-Stimme und die Denk-Stimmen des Volkes.

Du erinnerst Dich. Das Volk hatte Dich vor langer Zeit in seiner Mitte aufgenommen. Ihre Denk-Stimmen haben Dich schon lange begleitet. Deine Denk-Stimme ist weise und erfahren. Du hast viel über Zeit-Raum gedacht-sprochen. Über URIA. Über die FRAGE.

SC-Info 1AB

Spielerinfo:

Du bist ein körperloses Wesen, ohne Augen, ohne Gesichtssinn. Wenn Du sprichst, verwendet Dein Charakter Telepathie. Schreien ist Gewalt, verursacht Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Wenn der Schmerz zu groß wird, besteht nur die Wahl Kampf oder Flucht (oder Tod?!). Eine Flucht ist ein Teleport an einen anderen Ort - Du verlässt das Spiel. Eine gezielte Rückkehr ist nicht möglich. In diesem Fall steh bitte auf.

Charakterinfo:

Dein Name ist: **BELEM**

URIA ist Deine Welt. URIA spendet Leben und nimmt es wieder. URIA ist das Mutter-Vater-Wesen. Der Raum-Zeit-Ozean. Der Anfang und das Ende.

Das ewige Nacht-Zeit-Meer war, ist und wird sein.

Du warst schon lange und bist noch.

Das VOLK, dein Volk, schwimmt schon sehr lange in URIA. URIA ist Nahrung. URIA ist Raum-Netz für Deine Denk-Stimme und die Denk-Stimmen des Volkes.

Du erinnerst Dich. Das Volk hat Dich in seiner Mitte aufgenommen. Ihre Denk-Stimmen sind der Chor Deines Lebens.

Deine Denk-Stimme ist erprobt. Du willst über Zeit-Raum denk-sprochen. Über URIA. Und lernen. Über die FRAGE. Was ist die FRAGE?

SC-Info 1AC

Spielerinfo:

Du bist ein körperloses Wesen, ohne Augen, ohne Gesichtssinn. Wenn Du sprichst, verwendet Dein Charakter Telepathie. Schreien ist Gewalt, verursacht Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Wenn der Schmerz zu groß wird, besteht nur die Wahl Kampf oder Flucht (oder Tod?!). Eine Flucht ist ein Teleport an einen anderen Ort - Du verlässt das Spiel. Eine gezielte Rückkehr ist nicht möglich. In diesem Fall steh bitte auf.

Charakterinfo:

Dein Name ist: **CILIR**

URIA ist Deine Welt. URIA spendet Leben und nimmt es wieder. URIA ist das Mutter-Vater-Wesen. Der Raum-Zeit-Ozean. Der Anfang und das Ende.

Das ewige Nacht-Zeit-Meer war, ist und wird sein.

Du bist und wirst sein.

Das VOLK, dein Volk, schwimmt schon in URIA. URIA ist Nahrung. URIA ist Raum-Netz für Deine Denk-Stimme und die Denk-Stimmen des Volkes.

Aber ihre Denk-Stimmen sind oft nur leeres Geplapper. Ohne Sinn!

Du hast schon Gedanken-Stechereien erlebt. Du kennst Denk-Schmerz. Und Macht.

SC-Info 1AD

Spielerinfo:

Du bist ein körperloses Wesen, ohne Augen, ohne Gesichtssinn. Wenn Du sprichst, verwendet Dein Charakter Telepathie. Schreien ist Gewalt, verursacht Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Wenn der Schmerz zu groß wird, besteht nur die Wahl Kampf oder Flucht (oder Tod?!). Eine Flucht ist ein Teleport an einen anderen Ort - Du verlässt das Spiel. Eine gezielte Rückkehr ist nicht möglich. In diesem Fall steh bitte auf.

Charakterinfo:

Dein Name ist: **DUMUR**

URIA ist Deine Welt. URIA spendet Leben und nimmt es wieder. URIA ist das Mutter-Vater-Wesen. Der Raum-Zeit-Ozean. Der Anfang und das Ende.

Das ewige Nacht-Zeit-Meer war, ist und wird sein.

Du warst schon lange, bist und wirst noch sein.

Das VOLK, dein Volk, schwimmt schon sehr lange in URIA. URIA ist Nahrung. URIA ist Raum-Netz für Deine Denk-Stimme und die Denk-Stimmen des Volkes.

Du erinnerst Dich. Das Volk hatte Dich vor langer Zeit in seiner Mitte aufgenommen. Ihre Denk-Stimmen haben Dich schon lange begleitet. Deine Denk-Stimme ist weise und erfahren. Du hast viel über Zeit-Raum gedacht-sprochen. Über URIA. Über die FRAGE.

SC-Info 1BE

Spielerinfo:

Du bist ein körperloses Wesen, ohne Augen, ohne Gesichtssinn. Wenn Du sprichst, verwendet Dein Charakter Telepathie. Schreien ist Gewalt, verursacht Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Wenn der Schmerz zu groß wird, besteht nur die Wahl Kampf oder Flucht (oder Tod?!). Eine Flucht ist ein Teleport an einen anderen Ort - Du verlässt das Spiel. Eine gezielte Rückkehr ist nicht möglich. In diesem Fall steh bitte auf.

Charakterinfo:

Dein Name ist: **EBEK**

URIA ist Deine Welt. URIA spendet Leben und nimmt es wieder. URIA ist das Mutter-Vater-Wesen. Der Raum-Zeit-Ozean. Der Anfang und das Ende.

Das ewige Nacht-Zeit-Meer war, ist und wird sein.

Du warst, bist und wirst noch sein.

Das VOLK, dein Volk, schwimmt schon sehr lange in URIA. URIA ist Nahrung. URIA ist Raum-Netz für Deine Denk-Stimme und die Denk-Stimmen des Volkes.

Du erinnerst Dich nicht.

Denk-Sprechen erfüllt und lässt lernen.

SC-Info 1BF

Spielerinfo:

Du bist ein körperloses Wesen, ohne Augen, ohne Gesichtssinn. Wenn Du sprichst, verwendet Dein Charakter Telepathie. Schreien ist Gewalt, verursacht Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Wenn der Schmerz zu groß wird, besteht nur die Wahl Kampf oder Flucht (oder Tod?!). Eine Flucht ist ein Teleport an einen anderen Ort - Du verlässt das Spiel. Eine gezielte Rückkehr ist nicht möglich. In diesem Fall steh bitte auf.

Charakterinfo:

Dein Name ist: **FOMOL**

URIA ist Deine Welt. URIA spendet Leben und nimmt es wieder. URIA ist das Mutter-Vater-Wesen. Der Raum-Zeit-Ozean. Der Anfang und das Ende.

Das ewige Nacht-Zeit-Meer war, ist und wird sein.

Du bist vor kurzem erwacht. Die Denk-Stimmen um Dich herum sind das Volk. Dein Volk.

URIA ist Nahrung. URIA ist Raum-Netz für Deine Denk-Stimme und die anderen Denk-Stimmen.

Dein Platz ist unter Deinem Volk. Aber wo genau? Und was ist der Sinn?

Du erinnerst Dich an eine Gedanken-Stecherei zwischen anderen Deines Volkes. Es war schmerzhaft Zeuge zu sein und erregend.

SC-Info 1BG

Spielerinfo:

Du bist ein körperloses Wesen, ohne Augen, ohne Gesichtssinn. Wenn Du sprichst, verwendet Dein Charakter Telepathie. Schreien ist Gewalt, verursacht Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Wenn der Schmerz zu groß wird, besteht nur die Wahl Kampf oder Flucht (oder Tod?!). Eine Flucht ist ein Teleport an einen anderen Ort - Du verlässt das Spiel. Eine gezielte Rückkehr ist nicht möglich. In diesem Fall steh bitte auf.

Charakterinfo:

Dein Name ist: **GABAK**

URIA ist Deine Welt. URIA spendet Leben und nimmt es wieder. URIA ist das Mutter-Vater-Wesen. Der Raum-Zeit-Ozean. Der Anfang und das Ende.

Das ewige Nacht-Zeit-Meer war, ist und wird sein.

Du bist erwacht. Du erinnerst Dich nicht. Du hörst Denk-Stimmen um Dich herum. Deine eigene Denk-Stimme ist Dir neu.

URIA ist Nahrung. URIA ist Raum-Netz für Deine Denk-Stimme und die anderen Denk-Stimmen.

SC-Info 1BH

Spielerinfo:

Du bist ein körperloses Wesen, ohne Augen, ohne Gesichtssinn. Wenn Du sprichst, verwendet Dein Charakter Telepathie. Schreien ist Gewalt, verursacht Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Wenn der Schmerz zu groß wird, besteht nur die Wahl Kampf oder Flucht (oder Tod?!). Eine Flucht ist ein Teleport an einen anderen Ort - Du verlässt das Spiel. Eine gezielte Rückkehr ist nicht möglich. In diesem Fall steh bitte auf.

Charakterinfo:

Dein Name ist: **Heset**

URIA ist Deine Welt. URIA spendet Leben und nimmt es wieder. URIA ist das Mutter-Vater-Wesen. Der Raum-Zeit-Ozean. Der Anfang und das Ende.

Das ewige Nacht-Zeit-Meer war, ist und wird sein.

Du bist noch nicht lange und wirst noch lange sein.

Das VOLK, dein Volk, schwimmt schon sehr lange in URIA. URIA ist Nahrung. URIA ist Raum-Netz für Deine Denk-Stimme und die Denk-Stimmen des Volkes.

Du willst über Zeit-Raum denken-sprechen. Über URIA. Über die FRAGE. Du hast viele über die FRAGE denk-sprechen hören. Und über Grenzen und Anderes.

SC-Info 2XX

Spielerinfo:

Du kannst Dir das Geschlecht Deines Charakters aussuchen. Laute Geräusche oder Stimmen verursachen bei Dir Schmerz. Wenn der Charaktername geschrien wird ist der Schmerz besonders groß. Du entscheidest, ob Schmerz unerträglich wird und was dann mit Dir geschieht, ob und wie der Schmerz Dich verletzt (oder gar tötet?). Solltest Du sterben, verlässt Du das Spiel. In diesem Fall steh bitte auf.

Hinweis: Du hast etwas Zeit, bevor Du ins Spiel einsteigst. Überlege Dir einige Details zu Deinem Charakter, seiner Vorgeschichte, seiner Mission basierend auf den folgenden Infos.

Charakterinfo:

Es ist das Jahr 3475.

Das All zu erforschen ist Deine Mission.

Dein Forschungsraumschiff ESS Magellan war schon lange Jahre unterwegs. Sein Ziel war die Super-Erde Gamma-X1.

Das letzte woran Du Dich erinnerst, ist das Einschlafen in einer Cryo-Kapsel nach einer Routine-Wachperiode. Du erwachst in Finsternis und ohne Gefühl im Körper. Du kannst Dich nicht bewegen.

Vorschlag für den Charakternamen: Kommandant/in P. W. Baker