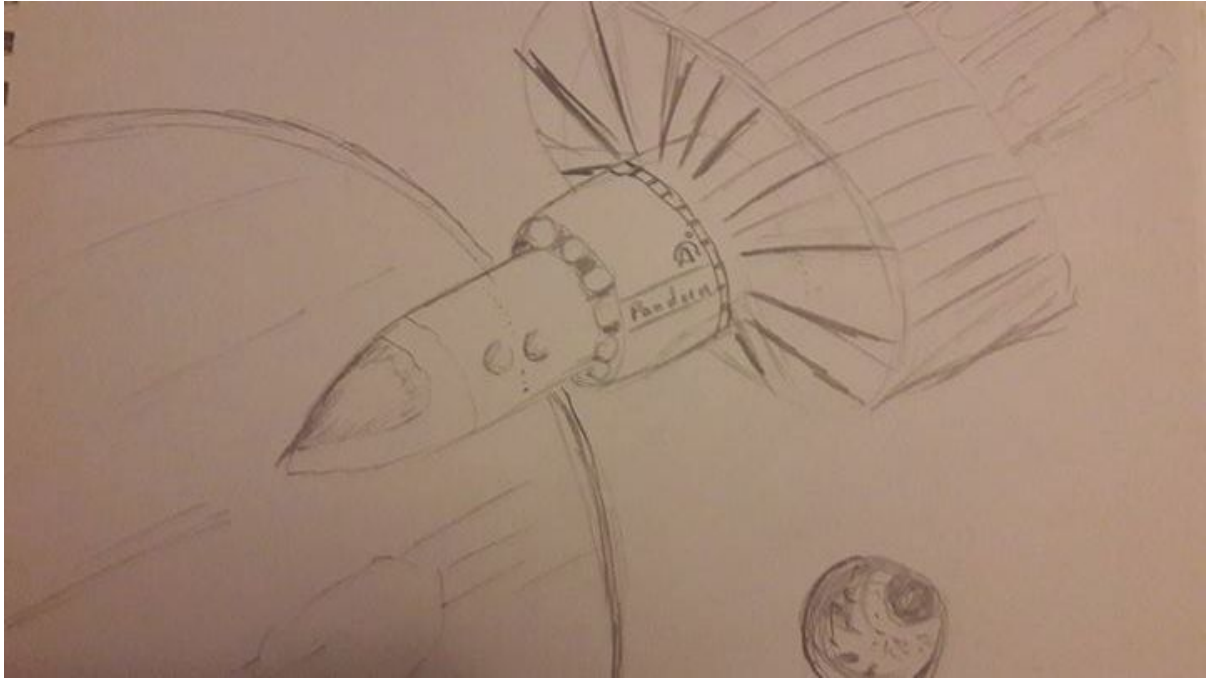


Der Testflug

Ein Chamber Larp von Mary B.



Basierend auf: Pilot Pirx: Das Tribunal von Stanislaw Lem bzw. Testflug zum Saturn

Im Jahr 2122 hat nicht nur die Raumfahrt entscheidende Vorsprünge gemacht, sondern auch die Robotik. Nach einigen Versuchsreihen hat die Firma Pirx Robotix eine Testreihe von Androiden entwickelt, die Menschen nicht nur zum Verwechseln ähnlich sehen, sondern ihnen in vielen Bereichen überlegen sind. Gerade für den interstellaren Raumflug erhoffen sich einige Firmen große Fortschritte, da die Androiden höherer Kraftereinwirkung ausgesetzt werden können und, da sie nicht wie Menschen altern, auch auf jahrelangen Flügen eingesetzt werden können. In Zusammenarbeit mit Ananke Interstellar wird nun ein Testflug zum Jupitermond Ganymed und zurück geplant, um die Zusammenarbeit zwischen Menschen und Androiden zu testen. Aber auch wie zuverlässig die Androiden arbeiten. Damit die Bewertung des Testfluges unparteiisch verläuft, weiß keiner der Teilnehmer der Mission, wer ein Android ist und wer nicht. Aufgabe: Die ersten Elemente der Station abzuwerfen, die Ananke Interstellar die Bergungsrechte auf Ganymed garantiert.

Setting

2122 sind die Rohstoffe auf der Erde knapp geworden. Daher setzen viele der großen Firmen auf interstellaren Flug, um die Rohstoffe von anderen Planeten zu erbeuten. Die Regierungen des Planeten haben, um den Fortschritt zu fördern, das Dekret 77 erlassen, dass das Bergungsrecht an Rohstoffen auf fremden Planeten der Firma zuspricht, die dort zuerst eine entsprechende Station aufgebaut hat. Zeitgleich werden Rechte und Pflichte der Androiden diskutiert. Die Partei Eden Privilege kämpft dafür, das Bewusstsein der Androiden und deren Rechte zu minimieren. Sie sind nach einem unschönen Zwischenfall bei Honda Robotics, der 23 Menschen das Leben kostete, nur einen Schritt davon entfernt, die Androiden zumindest für die nächsten Jahre auf Eis zu legen.

Ananke Interstellar

Ein Raumfahrtunternehmen, dass dem mittlerweile global operierenden russischen Online-Unternehmen Yandex gehört. Ananke Interstellar hat bereits auf einigen Jupitermonden erfolgreich Stationen etabliert und mit dem Rohstoffabbau begonnen. Aus der Zusammenarbeit mit Pirx Robotix erhofft sich Ananke Interstellar einen weiteren Sprung an die Spitze der Raumfahrtunternehmen. Insbesondere über den Konkurrenten SpaceX, ein Unternehmen von Google. Insbesondere, die Möglichkeit, außerhalb des Sonnensystems zu operieren, lässt laut betreffender Presseorgane größere Geldsummen fließen.

Pirx Robotix

Vor drei Jahren stand Pirx Robotix so gut wie vor dem aus, bis ein anonymer Geldgeber größere Summen in das Unternehmen investierte, was dazu führte, dass Mel Walsinuts, eine der führenden Androiden Ingenieure bei Pirx einstieg. So konnte Pirx sich innerhalb kürzester Zeit gegen Konkurrenzunternehmen wie Honda Robotics und Bosch durchsetzen. Gerüchte besagen, dass Mel Walsinuts, als sie Amazon Robotics verließ, einige Firmengeheimnisse mitgehen ließ.

Eden Privilege

Die christlich orientierte Partei hat es sich auf ihre Fahnen geschrieben, die Rechte der Menschheit zu vertreten und Androiden als blasphemische Kreaturen ihr Bewusstsein abzusprechen. Damit sind sie vielen etablierten Unternehmen ein Dorn im Auge, doch werden sie von vielen Menschen, insbesondere in der Unterschicht, unterstützt. Auch einige Politiker anderer Parteien haben die Zeichen der Zeit erkannt und versuchen, wenn auch gemäßigter, für die Rechte der Menschen einzutreten.

Die Pandora

Das Raumschiff für den Testflug ist ein altgedientes Schiff von Ananke Interstellar und hat die Strecke zum Jupiter schon mehrfach erfolgreich absolviert. Es ist nicht das neueste Modell, aber flugtüchtig und wurde gerade generalüberholt.

Der Testflug besteht aus drei Kapiteln, die durch Zeitsprünge voneinander getrennt werden. Die Information zum nächsten Kapitel wird den Spielern jeweils vor Beginn des jeweiligen Kapitels ausgehändigt. Ebenso die Details, was sie während des Zeitsprungs getan haben und eventuelle Charakterentwicklungen.

Das Spiel

Allgemeine Regeln

Der Testflug ist ein Chamber Larp nach DKWDK. Es geht um Diskussion und Charakterspiel. Im 2. Kapitel sind Auseinandersetzungen erlaubt. Diese werden jedoch ohne reale Handgemenge ausgespielt, sondern können mit Hilfe der ausgehändigten Nerf-Guns eskaliert werden. Den Spielern steht es selbst frei, zu entscheiden, inwieweit sie davon Gebrauch machen wollen und welche Konsequenzen ein Treffer hat. Nur der getroffene Spieler entscheidet.

Kapitel 1: Der Flug

Der Flug zum Ganymed ist unspektakulär. Die gesamte Crew ist sich darüber im klaren, dass es mehr eine Art Schau-Flug für Ananke Interstellar und Pirx Robotix ist. Die Fähigkeiten der einzelnen Teilnehmer werden nur beim Wendemanöver um Ganymed benötigt. Bis dahin sind die Teilnehmer der Mission mehr daran interessiert, wer jetzt ein Android ist und wer nicht. Viele Menschen fürchten bereits jetzt um ihre Arbeitsplätze, wenn sie durch die effizienteren Androiden ersetzt werden. Die Androiden hingegen müssen um ihre Existenz und vor allem ihr Bewusstsein bangen, sollte die unabhängige Jury nach dem Testflug diesen für nicht erfolgreich erklären. Die Phase nach dem Abflug von der Erde hilft bei der Orientierung, wer wessen Ziele unterstützen könnte und ein Verbündeter während und nach dem Flug werden könnte.

Kapitel 2: Die Katastrophe

Das Raumschiff Pandora befand sich gerade in dem komplexen Wendemanöver um Ganymed, als eine Explosion das Schiff aus der Bahn wirft. Jedes Crewmitglied wird jetzt nach seinen eigenen Zielen handeln, denn es ist nicht klar, ob das Schiff es schaffen wird, den Flug zurück zur Erde anzutreten. Die Spieler sind auf der Brücke versammelt und jeder hat eine eigene Auffassung davon, wie man mit der Situation umgehen muss. Auch wenn letztlich nur der Kapitän weisungsbefugt ist. Es geht um Leben und Tod. Die Auslegung der Situation bleibt den Spielern überlassen. Es geht nicht um technische Zusammenhänge, sondern das Bedrohungsszenario. Kommunikation mit der Erde ist zu diesem Zeitpunkt nicht möglich.

Material: eine oder zwei Nerf-Guns, um das Konfliktpotential zu erhöhen.

Kapitel 3: Das Tribunal

Zurück auf der Erde stehen die Überlebenden der Katastrophe vor einem Tribunal, das entscheiden soll, ob Androiden gleichberechtigt behandelt werden dürfen und auch, wer im Angesicht der Katastrophe richtig gehandelt hat. Hier steht immer ein Charakter im Mittelpunkt der Befragung und kann seine Entscheidungen verteidigen. Die anderen stellen das Tribunal. Das Tribunal kann auch nur aus der Befragung des Kapitäns bestehen. Am Ende stimmen alle ab, ob Androiden gleiche Rechte eingeräumt werden sollen. Alle Mitglieder des Tribunals haben die Überwachungsaufnahmen vom Flug gesehen.

Reflexion

Kurze Übung zum Ablegen der Rollen: Jeder Spieler schreibt, wie sein Charakter das Tribunal verlässt.

Überlegungen: Was unterscheidet die Menschen von den Androiden? Was kann Realität werden? Wo entscheiden die großen Unternehmen, wo die Regierung? Wo sind die Grenzen zwischen Ethik und Technik? Ist es in solchen Momenten wie der Katastrophe richtig, dass nur einer über alle entscheidet?

Die Charaktere

Für die Charaktere spielt das Geschlecht keine Rolle. Die Vornamen stehen, abgesehen vom ersten Buchstaben, dem Spieler frei zur Verfügung. Aus Faulheit wurde allerdings immer die maskuline Schreibweise benutzt. Das Spiel funktioniert ab 3 Spielern. Dann müssen die Rolle von Kapitän, Pilot und Co-Pilot besetzt werden. Wer stirbt, bekommt im 3. Kapitel eine Rolle aus dem Tribunal zugewiesen.

Die Besatzung

Kapitän (Mensch): F. Rodriguez

Archetyp: Der Entdecker => Abenteuer, Neugier, Freiheit

Hintergrund: Hat für unterschiedliche Unternehmen gearbeitet. Ist freiberuflicher Raumschiff-Kapitän und ebenfalls fähig zu navigieren. Hat den Ruf, unparteiisch zu sein und auch in gefährlichsten Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren. Wurde ausgewählt, weil er im Mensch-Androiden-Konflikt neutral ist und keine weiteren Verpflichtungen hat.

Gruppierung: /

Interesse: Den Auftrag nach bestem Gewissen zu erledigen und zu prüfen, ob jeder seinen Job gut macht.

Pilot (Android): A. Tilly

Archetyp: Rebell => Rebellion, Selbstverwirklichung, Unabhängigkeit

Hintergrund: gehörte zu den Androiden, die bei Honda Robotics arbeiteten und entkam nur knapp der Deaktivierung. Gehörte zu den Gründern der Android League und will beweisen, dass Androiden Menschen überlegen sind. Hat es geschafft, sich in die Testreihe von Pirx Robotix einzuschleusen.

Gruppierung: Android League, Pirx Robotix

Interesse: Um jeden Preis beweisen, dass Androiden besser sind

Co-Pilot (Mensch): L. Oratovski

Archetyp: Bodenständiger=> Stabilität, Treue, Sicherheit

Hintergrund: lehnt Androiden ab, Schwager kam beim Unglück von Honda Robotics um. Hat zwei Kinder und bangt um deren Zukunft, wenn Androiden zu viel Macht erhalten

Gruppierung: Eden Privilege, Ananke Interstellar

Interesse: verhindern, dass Androiden die gleichen Rechte erhalten, wie Menschen

Chef-Ingenieur (Mensch): H. Schmidt

Archetyp: Herrscher => Macht, Kontrolle, Status

Hintergrund: Karriere besessen, technikaffin und schon in jungen Jahren aufgrund großartiger technischer Leistungen weit aufgestiegen. Hat einerseits Angst, von Androiden ersetzt zu werden, findet andererseits die technische Leistung dahinter beeindruckend... und hält sich selbst für besser.

Gruppierung: SpaceX

Interesse: sich selbst bestmöglich zu positionieren

Techniker (Android): M. Boog

Archetyp: Narr => Spaß, Geselligkeit, Neugier

Hintergrund: neues Fabrikat, freut sich auf den Einsatz und die Chance. Hat etwas Angst, dass Androiden ausgeschaltet werden, vertraut aber auch auf die Menschen. Wird dem Chef-Ingenieur als Assistent zur Seite gestellt.

Gruppierung: Pirx Robotix

Interesse: einen guten Job zu machen

Schiffsarzt (Android): P. Kirsch

Archetyp: Fürsorger => Liebe, Geborgenheit, Treue

Hintergrund: Als Arzt der Einzige, der unterscheiden könnte, wer Mensch und Android ist. lehnt dies jedoch zunächst ab. Vertraut in Menschen und Androiden und sieht sie als gleichberechtigt.

Gruppierung: Pirx Robotix

Interesse: guten Job machen, den Androiden eine Chance zu geben. Kapitän unterstützen.

Psychologe (Mensch): I. Novali

Archetyp: Der Kämpfer => Wettkampf, Leistung, Erfolg

Hintergrund: Beobachter an Bord von Pirx Robotics, der die psychologischen Auswirkungen prüft und Ergebnisse zu Gunsten von Pirx biegen soll und sämtliche Zweifel über die Funktion von Androiden beseitigen soll. Ist auch bereit, sich als Android auszugeben, um mehr Informationen zu bekommen. Hat vor Kurzem auch ein interessantes Angebot von Amazon Robotics bekommen und könnte ihnen Testergebnisse vom Flug mitteilen.

Gruppierung: Pirx Robotics

Interesse: Herauszufinden, wer ein Android ist und alle an ihre Grenzen zu bringen

Das Tribunal**Richter (Mensch): O. Pearson**

Archetyp: Der Weise => Wissen, Wahrheit, Gerechtigkeit

Hintergrund: Lange erfolgreiche Karriere. Hat Gewicht bei der Entscheidung für oder gegen Androiden. Steht letzteren skeptisch gegenüber

Gruppierung: /

Interesse: will ein faires Urteil sprechen

Jurymitglied 1 (Mensch): C. Ewald

Archetyp: Der Liebende => Liebe, Treue Geborgenheit

Hintergrund: Großfamilie, Anwalt, Naturliebhaber

Gruppierung: Eden Privilege

Interesse: will Androiden nicht in der gesellschaft

Jurymitglied 2 (Mensch): G. Stroboldt

Archetyp: Der Schöpfer => Wissen, Selbstverwirklichung, Freiheit

Hintergrund: technischer Background, fasziniert von Androiden, hofft auf ein gleichberechtigtes Miteinander. Familie.

Gruppierung: /

Interesse: ein gerechtes Urteil fällen.

Jurymitglied 3 (Mensch): S. Sheshegova

Archetyp: Der Kämpfer => Wettkampf, Leistung, Erfolg

Hintergrund: Arbeiter-Background, hat sich nach oben gearbeitet, wird von SpaceX gesponsert

Gruppierung: SpaceX

Interesse: Ananke Interstellar schaden

Jurymitglied 4 (Mensch): E. Langfeld

Archetyp: Das Kind => Neugier, Liebe, Spaß

Hintergrund: Begeistert von Androiden, verfolgt ihre Entwicklung seit Jahren. War beim Zwischenfall von Honda Robotics auf der Seite der Androiden und verteidigte diese. Verhalf dem Androiden A. Tilly zur Flucht.

Gruppierung: /

Interesse: die Androiden zu gleichberechtigten Wesen zu machen

Androidenbeauftragter (Android): Primus/Prima

Archetyp: Bodenständiger=> Stabilität, Treue, Sicherheit

Hintergrund: Erster voll funktionsfähiger Android von Pirx, der innerhalb des Unternehmens bereits volle Gleichberechtigung genießt und sich dessen auch bewusst ist. Experte in allen Androidenfragen. Berät das Tribunal, hat aber kein Stimmrecht.

Gruppierung: Pirx Robotix

Interesse: will den Androiden zur Gleichberechtigung verhelfen

Charakter-Anweisungen für Kapitel 2

Um das Tempo im zweiten Kapitel zu erhöhen, gibt es Charakteranweisungen, die den Spielern zu Beginn gereicht werden können. Die erste sollte in jedem Fall ausgeteilt werden, die anderen dienen dazu, den Spielern weitere Möglichkeit zu geben, sollte das Spiel stocken.

Rodriguez

Schiffsarzt Kirsch hat sich Dir gegenüber als Android offenbart und Dir auch mitgeteilt, dass er Dich in jedem Fall unterstützt.

Du lässt Kirsch eine Untersuchung durchführen, um herauszufinden, wer ein Android ist und wer nicht.

Du musst die Ordnung auf dem Schiff wieder herstellen. Notfalls mit Waffengewalt.

Tilly

Du hast erkannt, dass die Menschen nicht so schlecht sind. Und dass nur Deine Selbstlosigkeit allen zeigen wird, dass Androiden gleichberechtigt sind. Daher wirst Du ohne Rücksicht auf Dein Leben alles tun, um die Menschen zu retten. Für Deine Androiden-Kameraden.

Finde eine Lösung für das technische Problem, auch wenn es Androidenleben erfordert.

Biete Deine Abschaltung an, um das Vertrauen für die Androiden zu erhöhen.

Oratovski

Du bist der Saboteur und hast mit Hilfe von Eden Privilege an Bord geschmuggelten Sprengstoff das Attentat verübt. Die Schuld schiebst Du natürlich auf die Androiden.

Du versuchst, Beweise zu fälschen, die auf einen Androiden hinweisen.

Du hältst dem Druck nicht mehr Stand und offenbarst Dich als Täter.

Schmidt

Du weißt, dass die Explosion durch Sprengstoff-Sabotage verursacht wurde. Daher vertraust Du niemandem mehr und vermutest hinter jedem anderen an Bord einen Androiden.

Der Captain hat einfach kein Rückgrat. Du versuchst, das Kommando auf dem Schiff an Dich zu reißen.

Es hilft alles nichts: gegen die Androiden hilft nur Gewalt. Versuche eine Nerf-Gun an Dich zu bringen.

Boog

Du willst das Schiff und die Mission retten. Wenn das auf Kosten von Menschenleben geht ist das schade, aber nicht zu ändern.

Bringe das Schiff auf Kurs für den Abwurf. Auch wenn den Menschen dann der Sauerstoff ausgeht.

Du hast Angst vor den menschen. Du kannst einfach nicht nachvollziehen, warum sie so irrational handeln.

Kirsch

Du hast Rodriguez offenbart, dass Du ein Android ist. Für Dich ist die Zusammenarbeit von euch elementar, um Menschen und Androiden zu einer gemeinsamen Zukunft zu verhelfen.

Wenn Du Proben nehmen sollst, behältst Du für Dich, wer ein Android ist, um Deine Mitandroiden zu schützen. Denn Du weißt, dass die Menschen auf einer Abschaltung bestehen werden.

Du sammelst die anderen Androiden hinter Dir.

Novalis

Die Verwirrung um die Explosion hilft Dir, bessere Psychogramme der Androiden zu erstellen. Natürlich würdest Du gerne wissen, wer Androiden sind.

Du versuchst, Proben von allen zu erhalten.

Beschuldige jemanden, an der Sabotage schuld zu sein. Denn Du willst eine höhere Eskalationsstufe in Deinen Psychogrammen.