



DANIEL SCOLARIS'

NOVA

BODENLOSE GIER

ABENTEUER VON DANIEL SCOLARIS

Bodenlose Gier

Autor

Daniel Sclaris

Vorwort

Dieses kleine Abenteuer ist ein echter „Klassiker“. Es war das erste Con-Abenteuer, mit dem ab 2007 die Promo für NOVA begann, zunächst auf der Dreieich-Con und anschließend auf vielen anderen Veranstaltungen. Irgendwie kehre ich immer wieder in die Wolken Odins zurück. Vermutlich auch, weil es sich (inklusive Einführung zu NOVA) wunderbar in zweieinhalb Stunden leiten lässt und es mir über die Jahre hinweg sehr ans Herz gewachsen ist.

Ich habe oft versucht, auf der wie ich finde optimalen Dramaturgie von „Bodenlose Gier“ ähnliche kurze, kompakte Abenteuer zu entwerfen, die eine große SC-Interaktion und viele Vorgehensweisen ermöglichen, einen tiefen Einblick in die Welt von NOVA geben (die Kultur der Taesaris, Himmelssäulen) und große szenische Abwechslung bieten (Action, Verhandeln

und Investigation). Oft denke ich: Bislang vergeblich.

Der große Spaß, den die Spieler in bisher grob überschlagen ca. einhundert geleiteten Runden „Bodenlose Gier“ hatten beweist die Wirksamkeit. Als SL und Autor wiederum finde ich es immer wieder interessant und spannend, auf welche neuen Wege trotz all meiner geleiteten Runden die Leute dennoch kommen.!

Daniel Sclaris, Leipzig im April 2015

Teaser

Die taesarische Himmelssäule Neu-Frankfurt auf dem Gasriesen Odin ist nicht nur Platz von vernobten Adligen, sondern bietet auch Raum für lukrative Geschäfte. Um eben ein solches abzuschließen begeben sich die Abenteuerer in die Wolken. Doch der Deal entwickelt sich anders als erwartet.

Haltet Euch gut fest, denn in diesem Abenteuer gibt es kein Netz und doppelten Boden...

Hintergrund

Odin

Der Gasriesen Odin (Wilhelms Stern VI) ist etwa doppelt so groß wie Uranus im Sol-System und hat bräunliche Färbung mit bläulichen Wolkenbändern. Das Blau stammt vom hohen Methananteil in der Atmosphäre, neben – wie üblich bei Gasriesen – jeder Menge Wasserstoff, der auch fleißig von Wasserstoff-Wolkenraffinerien abgebaut wird.

Die Atmosphäre geht in den Tiefen von Gas in einen metallischen Zustand über. Der Kern besteht aus Fels und Eis und hat etwa den fünffachen Durchmesser der Erde. Der Planet hat keine hohe Dichte, die Schwerkraft liegt bei 1,1g.

Über ein dutzend Stadthimmelssäulen sind im Einsatz, insbesondere aufgrund des stets konstanten Wetters. Das bedeutet nicht, dass es auf Odin nicht stürmen kann. Man kann sich nur sehr gut darauf einrichten. Außerdem gibt es keine ausgeprägte

Zyklonbildung. Konvektionsschichten und Jetstreams dagegen sorgen für allerlei Turbulenzen.

Neu-Frankfurt, Taesarischer Erbgrund

Neu-Frankfurt auf Odins südlicher Hemisphäre ist die größte Himmelssäule der Menschen, zweitgrößte Stadt des Hauses Taesari und kaiserlicher Erbgrund. Die Stadt unterliegt damit direkt der kaiserlich-taesarischen Herrschaft. Der Kaiser setzte vor zehn Jahren Ritter **Freiherr Jeren von Rothenstern** und seine Gattin **Freifrau Sarah von Jelnitz** als Verwalter von Neu-Frankfurt ein. In ihrer Residenz, dem „Blauen Schloss“, einem Bauwerk direkt auf dem Kapitel an der Hauptstützsäule, sind sie Gastgeber hoher Adliger aus dem ganzen Sektor. Das Blaue Schloss ist eine beliebte Plattform für Adlige zum Austausch, ehe man an den kaiserlichen Hof nach Neu-Berlin (Taesaris) weiterreist. Auf der Oberseite des Kapitels rund um das Blaue Schloss sind „Lustgärten“ angelegt, wo Reiche und Neureiche unter Titanglas-kuppeln im Grünen wandeln.

Daneben hat auch die taesarische Kolonialverwaltung in Neu-Frankfurt einen Sitz, sowie weitere niedere Edelleute aus dem Ritterstand mit herrschaftlichen Bauten innerhalb der Säule. Es gibt eine Kaserne

der Kaiserlichen Garde und den St. Georg-Dom der Ekklesia Aeterna.

Die Stadt besteht aus mehreren der zylindrischen Konstruktionen, die verschieden groß und lang, aber allesamt eng miteinander verknüpft sind. 8 Millionen Taesaris leben hier, wobei Großhandelschiffe auf die Orbitalstation „Frankfurter Himmel“ (ebenfalls Teil Neu-Frankfurts) ausweichen, wenn sie nicht zwangsläufig auf den Planeten müssen. Die Station federt auch das Verkehrsaufkommen nach Neu-Frankfurt ab.

Zwischen dem Frankfurter Himmel und Neu-Frankfurt verkehren spezielle Raum-Luft-Hybridsschiffe sowie ein Orbitallift, dessen Schacht von der Hauptsäule aus durch den Ballon führt und schließlich entlang einer Seilkonstruktion bis zum Himmel.

Zeppeline

Auf Gasriesen sind jegliche Arten von Fluggeräten gut zu gebrauchen. Aber Luftschiffe sind aufgrund ihrer Sparsamkeit durchaus sehr beliebt.

Die einfachste Form ist der Zeppelin, als „Doppelrumpfvariante“ Duplin, bei drei Körpern Triplin bezeichnet. Die Körper bestehen aus vielen Zellen mit Helium oder anderen Leichtgasen (je nach Gasriesen

evtl. auch unterschiedlich). Daneben gibt es Kanzeln in denen Frachtbereiche oder Kabinen untergebracht sind sowie wichtige Schiffssysteme wie Brücke oder Maschinenraum. Rettungskapseln mit eigenen Ballons sind vorgeschrieben.

Die kaiserliche Marine setzt auch militärische Luftschiffe ein. Deren Rumpf besteht aus Zellen sehr robuster synthetischer Textilien, die auch einige Schäden einstecken können. Sie sind in der Regel mit Energieschilden ausgestattet

Einleitung

Was bisher geschah

Seldokramis ist ein Cham – einer von der kriminellen Sorte. Er ist im taesarische Adelshaus derer zu Eichenhain als Chauffeur (wie man hier Piloten nennt) angestellt. Als er mitbekommt, dass sein Herr, Graf Georg Maximil von Eichenhain, nach Neu-Frankfurt (Odin) reisen will, um dort ein wichtiges Geschäft abzuschließen, tötet er ihn und wirft ihn in den Abgrund des Gasriesen Odin. Seldokramis wandelt sich in Graf Georg und will anstelle dessen die Geschäftspartner treffen – und sich dann mit 1 Mio St aus dem Staub machen.



SL-Vorbereitungen

Das Abenteuer lässt sich in 2 bis 3 Stunden leiten

„Bodenlose Gier“ ist ein klassisches Händler/Schmuggler-Abenteuer, welches gut zu den anderen Abenteuern des **NOVAbooklets „Cash & Cargo“** passt und in eine laufende Kampagne in diesem Rahmen gut integriert werden kann.

Allerdings eignet es sich auch besonders gut für Con-Spielrunden zur Einführung in NOVA oder für einen kleinen Spieleabend. Dazu empfehlen wir die Beispielcharaktere samt Raumschiff für „Cash&Cargo“ im Downloadbereich der NOVA-Website. Obwohl nicht explizit dafür aufbereitet, kannst Du das Abenteuer mit etwas Vorausplanung für eine Formorag-Gruppe anpassen. Eine Beispielgruppe gibt es ebenfalls auf der Website.

Im NOVAbasisbuch 2. Edition solltest Du als SL womöglich den Hintergrund über das Haus Taesari (ab S. 160) auffrischen.

Liegt „Terra Superior“ vor, kann man als Raumschiff auch auf die *Argentum*-Klasse zurückgreifen, ebenso auf Bilder der Sorbonne. Dadurch lassen sich gerade in den Einsteigerrunden auf Conventions die Umgebungen schön illustrieren.

Einstieg

Onodera Shin, ein loxonischen Unternehmer, hat eine Bitte an die Protagonisten: Onodera möchte von einem taesarischen Adligen, Graf **Georg Maximil von Eichenhain**, einen Silizium-T-Bergbauasteroiden samt bereits installierter Maschinerie abkaufen. Die Verträge sind alle ausgehandelt. Doch taesarische Adlige bestehen auf den persönlichen „Handschlag“ beim Schluss eines wichtigen Vertrages.

Nun ist Onodera erkrankt und kann nicht selber zum Abschluss fliegen. Er bittet die Protagonisten, sich auf die Reise zu machen. Dazu erhalten sie eine Vollmacht und Zugriff auf ein Konto mit 1,3 Millionen St. Der Kaufpreis liegt bei 1 Millionen St, es bleiben den SC also 300.000 St. Der Graf ist über die Delegation informiert und hat auch mit einem führenden SC bereits per Vidcom gesprochen.

Ist Dir als SL bekannt, dass die SC bei losen Beziehungen zum Betrug neigen und Onodera hintergehen könnten um mit dem Geld ungeachtet der Gefahr von Kopfgeldjägern abzuhaufen, ist Onodera Shin auch der Freund eines Protagonisten oder es gibt gar verwandtschaftliche Beziehungen.

Bei einer kurzen Spielrunde beginnst Du als SL mit Deiner Gruppe beim Anflug auf Odin und klärst sie kurz über den Deal auf.

Alternativ kannst Du auch beim Treffen mit Onodera einsetzen und die Reise vom Loxon-Bund in das Haus Taesari von gut zwei Wochen ausgestalten und jedem Charakter z.B. eine Szene geben, in der er brillieren kann.

Kapitel I: In Odins Händen

Szene I.1.: Turbulenter Anflug

Mit ihrem Raumschiff treten die SC in die Atmosphäre des Gasriesen Odin (Yed Prior VI) ein und erhalten einen Anflugvektor nach Neu-Frankfurt.

Doch der SC an den Sensoren wird bald eine starke, sich bildende Gewitterfront vor auf der Flugroute ausmachen (Technik/Sensoren&Scanner 10+). Die von Neu-Frankfurt Control zugewiesene Route führt mitten hindurch.

Wenn die SC auf eigene Faust das Unwetter umfliegen wollen, wird Neu-Frankfurt Control sich sofort melden. Nach Klärung erhalten sie eine alternative Anflugroute von „unterhalb“ des Sturms.

In die Wolken

Die automatischen Landesysteme schalten auf und die *[Name SC-Schiff]* sinkt weiter dem Gasriesen entgegen. Odins diffuse, bräunliche Atmosphäre wird nur von blauen Wolkenbändern durchbrochen. Bald schon wird die Kugel zu groß für alle Sichtschirme; stattdessen krümmt sich der Horizont über einem Wolkenmeer. Die Reibungshitze lässt wie immer die Energieschilde aufglühen und die *[Name SC-Schiff]* rast wie ein Meteor mit langem Schweif dem Wattedegebirge entgegen, durchstößt schließlich den ersten dunstigen Turm aus Methangas, verlässt ihn auf der anderen Seite und taucht anschließend ab in die dichte Nebeldecke.

Irgendwann reist sie auf: Das Raumschiff stößt aus der welligen Oberfläche der soeben durchdrungenen, nebligen Gasschicht in eine mehrere Kilometer hohe Zone freien Himmels. Weiter unten wartet schon die nächste Wolkendecke. Steil einfallende Sonnenstrahlen scheinen wie Säulen aus Licht Boden und Decke auseinander zu halten. Die *[Name SC-Schiff]* hat abgebremst und schießt beinahe gemächlich mit Schallgeschwindigkeit in die tiefer gelegene Watteschicht.

Sturm

Wieder wird der Himmel zwischen zwei Wolkenschichten frei – aber nicht ganz. In weiter Ferne verbindet eine dunkle Wolkenfront wie eine Wand Decke und Boden. Hier und da leuchtet es für einige Sekunden in dem Schwarz auf, als sich Blitze entladen. Obwohl das bedrohliche, wabernde Unwetter noch weit entfernt ist, erfassen erste Böen die *[Name SC-Schiff]* und lassen sie in leichtes Schlingern geraten.

Fordere vom Piloten Transportmittel/ Raumfahrzeuge-Tests (12+, später 13+). Sie werden ordentlich durchgeschüttelt, auch wenn sie nur in Ausläufern des Unwetters geraten.

Szene I.2.: Ohne Sicht

Plötzlich trifft ein Schlag das Schiff! Der Pilot muss erneut um Kontrolle ringen (Transportmittel 14+). Was im ersten Moment wie eine weitere Turbulenz zu

sein schien, entpuppt sich bald als echtes Problem:

- › Die Sensoren, die nach vorne „blicken“, sind zusammengebrochen, während die nach links, rechts, oben, unten und hinten noch funktionieren. Die Sichtweite nach vorne entspricht nun der visuellen Sichtweite - innerhalb von Wolken also nur wenige Meter.
- › Erfahrenen Raumfahrern ist bewusst, dass sie ohne funktionstüchtige Sensoren sich aus Sicherheitsgründen nicht einer Himmelssäule nähern dürfen. Neu-Frankfurt Control bietet einen Bergungszeppelin an (50.000 St), der Pflicht ist, wenn die SC das Problem nicht selber in den Griff bekommen.
- › Ein SC kann eine rötliche Flüssigkeit feststellen (Sinne 10+), die außen an einer Scheibe/Bullauge vorbeifließt. Es könnte sich um Hydraulikflüssigkeit handeln (Technik 9+). In Odins Atmosphäre gibt es keine Lebewesen (Vita/Tierkunde 11+), von denen die Flüssigkeit stammen könnte.
- › Technische Überprüfung der Systeme (Technik/Astrotechnik 12+) zeigt, dass es keine Schäden gibt - merkwürdig: Der Computer behauptet, die Sensoren funktionieren einwandfrei. Angeblich



existiert kein Hydraulikdruckverlust und keine Hüllenschäden.

Kommen die SC auf die Idee, die Außenbordkameras zu benutzen, können sie in der Sensorphalanx auf der Oberseite des Schiffes einen humanoid wirkenden Körper sehen. Die Bildqualität ist schlecht (Wolkenfetzen vernebelt immer wieder das Bild), so dass man nicht genau sagen kann, um wen oder was es sich handelt. Luftdruck und Temperatur (50°C) sind für einen Ausstieg ohne Raumanzug angemessen, allerdings benötigt man zumindest eine Sauerstoffmaske (falls die Spezies atmet).

Im Schleusenraum wird es eine fernsteuerbare Winde für Weltraumspaziergänge geben. Ein Schleppstrahl ist in der Gravitationsumgebung wenig hilfreich.

Draußen wird derjenige, der die Phalanx untersuchen oder die Person aus den Antennen bergen möchte, mit scharfem Wind und schwankendem Boden konfrontiert. Bei der anstehenden Kletterpartie zur Phalanx muss der Pilot das Schiff zudem still halten (gemeinsamer Topf: 25 Punkte mit Transportmittel/Raumfahrzeuge-Test des Piloten und Athletik/Klettern-Test des Ausgestiegenen). Andernfalls droht ein Sturz und der SC ist hoffentlich gesichert.

Beim Annähern wird klar, dass es sich um einen menschlichen Körper handelt, der regungslos in den Antennen hängt.

Doch kurz bevor er geborgen werden kann und ehe er sich identifizieren lässt, erfasst eine starke Turbulenz das Schiff. Der Körper rutscht hinunter und kann nur durch beherztes Eingreifen noch gepackt werden (gemeinsamer Topf Transportmittel und Athletik/Rennen&Springen gegen 27)!

Gelingt es, bekommt der SC den Mann noch an einem Fuß zu packen - doch erstaunlicherweise löst sich das rechte Bein am Kniegelenk ab. Der Körper stürzt in die Tiefe, der SC bleibt mit dem Bein zurück.

Gelingt der Test nicht, so bleibt das Bein in den Antennen hängen.

Die Sensoren sind nun wieder frei..

Soll der Körper gar nicht geborgen werden und will der Pilot ihn einfach „abschütteln“, könntest Du ihn darauf hinweisen, dass der Körper sich nahe der Einlassöffnung der Antriebsatmosphärenkühlung befindet und das Schiff beschädigen könnte, sollte er eingesogen werden.

Verfolgt die Gruppe den fallenden Körper im Sturzflug, um ihn auf halsbrecherische Art irgendwie einzufangen, müssen sie in

teiferen Wolkenschichten eine Kollision mit einem großen Luftschiff vermeiden.

Halten sie dann immer noch hartnäckig am Rettungsplan fest, wird der Druck in tieferer Atmosphäre immer weiter steigen. Irgendwann ist die Atmosphäre so dicht, dass das Schiff sich wie durch eine immer zäher werdende Flüssigkeit bewegt und schließlich „stecken“ bleibt.. Der Körper ist selbst dann, wenn sie ihn bergen können, zur Unkenntlichkeit zerdrückt.

Irgendwann wird natürlich auch der Druck auf die Schiffshülle enorm. Wird auf den Alarm nicht reagiert, folgen zunächst Schäden und schließlich die Zerstörung.

Szene I.3.: Ein merkwürdiger Fund

Zurück an Bord kann das rechte Bein genauer untersucht werden:

- › Es besteht aus schwarz glänzendem Metall und wirkt beinahe wie aus einem Stück, lediglich Fuß und Unterschenkel verbindet ein einfaches mechanisches Fußgelenk, an dem kein Motor zu sehen ist. Es ähnelt quasi dem abgeschlagenen Bein einer griechischen Steinstatue.
- › Dort, wo das Knie wäre, hat es einen Gelenkkopf, der wohl in einem entsprechenden Gegenstück einrasten kann (z.B. in einem Kniestumpf implantierte

oder über diesen gestülpte, angekleidete Fassung).

- › Das Bein weist eine silbrige Gravur auf, ein verästeltes Ornament mit Blättern (Vita/Botanik 14+: Terranische Eichenblätter) und einen Schriftzug auf Newdeutsch (Newdeutsch 10+): „Im Licht der untergehenden Sonne und im Schatten der Eiche werden wir dem Kaiser beiseite stehen, für immer treu.“. Ein Kenner des taesarischenn Adels (Akademik/Kultur&Gesellschaft 12+ oder Beeinfl.&Verh./Etikette 14+) wird wissen, dass es sich um ein Credo handelt, ein adliges Motto, welches viele Adelsfamilien haben. Der Spruch gehört zur Familie von Eichenhain (+3 höhere Schwelle der Tests oben geschafft, Netzwerkrecherche oder Wissen 12+ desjenigen SC, der mit Graf Georg schon Kontakt hatte).
- › Ein intensiver Materialscan (ab 20+) ergibt, dass das Bein keine Leerräume oder Einschlüsse im Innern aufweist, geschweige denn Mechanik oder Elektronik, die auf ein klassisches Implantat hinweist: Es ist so unbeweglich (mit Ausnahme des Fußgelenks), wie es aussieht. Im molekularen Scanbereich (23+) lässt sich die Zusammensetzung der Legierung

herausfinden und anschließend auswerten (Vita/Chemie 14+ oder Technik/Mechanik&Materialbearbeitung 13+) Es ist eine kostspielige, seltene Ceranium-Phonixmetalllegierung. Der reine Materialwert der 20kg liegt bei 10.000 St (Beinflussen&Verhalten/Handeln 11+ oder Technik/Mechanik&Materialbearbeitung 13+)

- › Mit dieser Erkenntnis und einer handwerklichen Abschätzung (Handwerk&Kunst /Bildkunst 13+) kann man hinter der Protese ein feinfertigtes Einzelstück vermuten.

Alles in allem ist das wohl der merkwürdigste Beinersatz, den die SC bis dato zu Gesicht bekommen haben. Lediglich ein paar exzentrische Formorag mögen vielleicht aus Nostalgie auf solch eine Konstruktion zurück greifen.

In den Medien lässt sich allerdings (Kognition/(Durch-)Suchen 9+) ergründen, dass die adligen Mitglieder der Familie von Eichenhain einerseits die direkte Feindkonfrontation (in erster Linie Ekrainer) nicht scheuen, andererseits verlorene Gliedmaßen mit solchen Spezialanfertigungen ersetzen. Damit wollen sie ihre Aufopferungsbereitschaft für das Kaiserreich zur Schau

tragen. Graf Georg hat ein rechtes Bein ersetzt (Kognition/Suchen 11+). Auch drei andere Mitglieder seiner umfangreichen, blaublütigen Verwandtschaft haben ebenfalls ein Bein ersetzt (Kognition/Suchen 14+).

Kapitel II: Säule im Himmel

Himmelssäule Neu-Frankfurt

Da reißt überraschend der Nebel auf und gibt den Blick frei auf die Stadt Neu-Frankfurt, der die [Name SC-Schiff] sich von unten nähert: Mehrere gewaltige, über Brückenkonstruktionen, geschwungenen Bögen, Streben und Ringe verbinden die Säulen, die steil aus dem Wattedboden in den Himmel ragen. Zeppeline, Dupline, Jagdmaschinen und Raumschiffe umschwärmen die Stadt oder gleiten durch die majestätischen Zylinder hindurch. Unten, gerade noch aus den Wolken hervorschauend, sind Treibstofftanks so groß wie ganze Schlachtkreuzer zu sehen. Zwischen den Ringen und ihren Säulen rotieren horizontal

gelagerte Windkraftanlagen. Weit oben verflochten sich Tragseile über den Köpfen der Säulen in ein viele Kilometer weites Netz, das an einem schillernden, bauchigen Ballon geknüpft ist. Neu-Frankfurts Buckelballon ist so groß, dass er zu allen Seiten beinahe bis zum Horizont reicht.

Szene II.1.: Andockbereich

Die SC erreichen mit Verspätung Neu-Frankfurt und bekommen eine Landebrücke direkt an der unteren Säule in der Nähe der Lagerdepots zugewiesen.

Graf Georg Maximil von Eichenhain meldet sich bei seinem SC-Kontakt: Er ist bereits (aufgrund der Verspätung der SC) im Café Panorama. Er lädt seinen Hauptkontakt und „die Crew“ auf seine Kosten in dieses beste Café der Stadt ein. Taesarische Adlige sollte man nicht länger warten lassen...

Ein gelangweilter Zöllner wird sie beim Verlassen der Landebrücke und Betreten der Säule an einem Scanner-Tor herablassend begrüßen (außer bei Imperialen). Neben ID-Checks dürfen SC Waffen nicht einführen

(außer Legionäre; bei Metonoiden machen sie eine Ausnahme, wenn ein Mensch die Verantwortung dafür übernimmt; Beta-Pictor könnten einschüchternd genug wirken bzw. ein Zöllner wird DE-Projektoren nicht zwangsläufig als Waffe erkennen). Für andere Ausrüstung haben die SC hoffentlich eine Genehmigung (Legalität B, imperiale Sicherheitskräfte C) oder lassen sie an Bord.

Der Zöllner wird darauf aufmerksam machen, dass sie als Nichtadlige und Ausländer wie Angehörige des 3. Standes behandelt werden. D.h. auch, dass sie Klerus und Adel entsprechend Respekt darzubieten haben. Imperiale Legionäre genießen einen etwas höheren Status.

Verweisen die SC auf den Toten, kann dies im leichtesten (und bei kurzen Abenteuern zu bevorzugenden) Fall dazu führen, dass die Zöllner bedauernd von Selbstmördern sprechen und versuchen werden, das Opfer zu identifizieren. In den bürokratischen Mühlen wird das seine Zeit dauern.

Es kann aber auch zu unangenehmen Fragen und zur Durchsuchung des Schiffes der SC führen!

Szene II.2.: Das Boulevarddeck

Diese Szene kann übergangen werden, wenn das Abenteuer gekürzt werden soll.

Unterwegs zum Café Panorama lernen die SC eine typische Himmelssäule und das taesarische Leben kennen: Als eine Adlige – die Freifrau Sarah von Jelnitz, Gemahlin des kaiserlichen Verwalters Neu-Frankfurts, Freiherr Bernhard von Rothenstern, höchstpersönlich auf einer EMAP-Sänfte und begleitet von Dienern – vorbeikutschert kommt, wird das groß angekündigt und alle Bürger haben sich zu verneigen und stehen zu bleiben. Wer es nicht tut, wird unsanft daraufhin gewiesen. Einige Bürger könnten die Charaktere andeuten, sich zu verbeugen.

Zudem sieht man überall protzende Prachtbauten in die Säulenkonstruktionen der Stadt integriert. Unglaublich schick Uniformierte der kaiserlich-taesarischen Garde trifft man ebenso wie den ein oder anderen Bettler. Schutzmänner (wie die teasarischen Polizisten genannt werden) kontrollieren die Lizenzen der Chars. Livrierte Diener, teils mit Perücke, und Pagen sind in den Gängen unterwegs, aber auch allerlei Volk fremder Spezies (Minelauvener, Metonoiden).

Auf Holoschirmen werden Nachrichten aus dem Haus gebracht (der Geburtstag einer Kronprinzessin, aber vor allem auch die neuerliche Krise mit der Ektratos-Union und Streit der Militärs verschiedener Häuser über ein Vorgehen gegen die Union; außerdem könntest Du als SL auch ein Metaplot-Ereignis aus dem Jahr 2683 erwähnen, je nachdem, wann das Abenteuer stattfindet).

Kapitel III: Adel verpflichtet

Szene III.1.: Im Café Panorama

Der Oberkellner grüßt mit sonorer Stimme. Er wird Außerirdische nicht in seinem Etablissement dulden wollen und solche arrogant, aber höflich zum Lift weisen. Erst wenn der Name „von Eichenhain“ fällt wird er kuschen und schleimig ihnen jeden Wunsch ablesen.

Er führt sie ins hinterste Eck des Cafés zum Grafen. Dieser sitzt so, dass der Unterkörper den SC verborgen bleibt; in etwa so, wie Du als SL am Kopfende des Spieltisches sitzen könntest. Er gibt sich zuvorkommend.

. Es wird bester Kolonial-Kaffee aus dem Neuwerder-Sektor getrunken; das Café ist stolz darauf, kein Synthfood auf der

Das Café Panorama

Nachdem sich die Türhälften des Lifts geöffnet haben, führt ein wenige Meter langer Gang zu einer Eingangstür, über dem holografisch der schwungvolle Schriftzug „Café Panorama“ prangt.

Und der Name ist auch nicht übertrieben: Das Café ist zwar weniger als zwanzig Meter breit, aber folgt einhundert Meter die Außenwand der Säule entlang – eine einzige, sanft gebogene Titanglasscheibe. Draußen ist eine Märchenlandschaft wie aus Sahne zu sehen, Wilhelms Stern steht tief und übertüncht Nebel und Wolken in verschiedenen Rot- und Violetttönen.

Gleich rechts am Eingang nimmt eine lange Theke aus dunklem Holz die gesamte Breite ein. Dahinter führt eine Tür vermutlich in die Küche. Die Wand präsentiert edle Flaschen verschiedenster Originalgetränke, aber auffällig sind besonders mehrere gläserne Bottiche, die bis zur Decke reichen und mit kleinen schwarzen oder dunkelbraunen Bohnen gefüllt sind.

Hochwachsende Pflanzen und Blumen in Trögen bilden Séparées. Diese sind entlang der Fensterfront aufgereiht. In den Duft des Kaffees mischt sich auch der der Pflanzen: Sie müssen also echt sein. Schwebende EMAP-Tische bilden das Zentrum eines jeden Séparées, um die sich weiße Stühle und Bänke im Jugendstil gruppieren.

Wenige nobel gekleidete Herrschaften in weiten Anzügen und gepuderte Damen mit Turmfrisuren und prächtigen Kleidern sind Gäste. Was aber am meisten verwundert: Anstelle schwebender BarBots servieren terranische Diener in weißem Livree, in dem sie auf Händen und Unterarmen Geschirr balancieren! Der Wiener Kaffeehaus-Charakter wird dadurch vollendet, dass sich gleich am Eingang ein weiterer Diener vor Neuankömmlingen aufbaut. Er ist groß, hager, hat eine Glatze und trägt schwarz statt weiß.

Karte haben. Graf Georg übernimmt die Rechnung.

Graf Georg Maximil kommt zügig zum Geschäftlichen, er ist schließlich ein schwer beschäftigter Mann. Der Graf veräußert die Silizium-T-Mine für 1 Millionen St, will aber plötzlich mehr: 1,2 Millionen St!

Ursprünglich wurde der Ressoucrenwert mit 600.000 St angesetzt worden, die (alte) Bergbaumaschine mit 400.000 St. Doch der Graf von Eichenhain hat ein Gutachten anfertigen lassen, welches attestiert, dass die Bergbaumaschine wegen Updates mit einem um 200.000 St höheren Preis veranschlagt werden soll. Gutachten und Updates werden via Holoprojektor über den Tisch schwebend angezeigt.

Er entschuldigt sich: Das Geschäft hat er schließlich erst kürzlich von einem Cousin übernommen und wollte noch einmal alles prüfen.

Klar: Der falsche Graf, Seldokramis, will einfach noch etwas herauschlagen.

Gönnerrhaft wird der Graf zum Schnelldresserraum aufbrechen, um sich firsch zu machen, damit die Geschäftspartner sich in Ruhe das Gutachten und die Updates anschauen können.

- › Wenn der Graf weggeht, fällt auf, dass er rechtsseitig hinkt (Sinne 9+), dass zwischen Hosensaum und rechtem Schuh etwas metallisch aufblitzt (11+) - und dass es schwarzglänzend wirkt (13+), was bekannt vorkommen könnte...
- › Wer das Gutachten prüft (Akademik/Jura 14+) stellt fest, dass die Formulierungen nicht allzu nach „Juristendeutsch“ klingen. Es könnte auch von einem Jurastudenten stammen. Genauere Nachforschungen nach der Gutachterfirma „Zehnt&Sohn“ fördern zwar eine Präsenz im Odinet zutage, aber ganz koscher erscheint sie nicht (Instinkt 12+)
- › Wer sich die Updates ansieht, könnte feststellen, dass die Teile tatsächlich neu sind (Technik/Elektrotechnik oder Astrotechnik 9+), aber nicht auf das Modell der Bergbaumaschine passen (14+)

Bis der Graf zurückkommt, sollten die SC-Gelegenheit haben, sich über diese Merkwürdigkeiten auszutauschen. Etwas ist hier faul.

Wenn die Spieler Dich fragen, erkläre, dass es vier Doppelgängermöglichkeiten in NOVA gibt (was den SC bekannt ist):

- › ein Zwilling
- › ein Klon; ist in fast allen Reichen verboten.
- › ein Wandler-Chamäleonid
- › ein entsprechend konstruierter Artifikant

Selbstredend ist es nicht erlaubt, von einem Adligen ein Double anzufertigen, ohne dass er damit einverstanden ist.

Der Graf kehrt an den Tisch zurück und man beginnt mit den Verhandlungen.

Wenn der Graf unter Druck gesetzt wird, dann reagiert er seines Standes angemessen: Arrogant. Er kann damit bluffen, dass er mit jemand anderem den Deal abschließen wird.

Möchten die SC mit ihrem Auftraggeber Onodera Kontakt aufnehmen, so wird die Nachricht ihn via TR-Transmission erst in frühestens 4h erreichen, die Antwort benötigt genau so lange. Außerdem haben die SC alle Vollmacht. Der Graf wird sich auf kein späteres Treffen einlassen: Er hat wenig Zeit, sein nächster Termin ruft.

Der wahren Identität des Grafen kann man auf folgenden Wegen herausfinden:

- › Scan (Scannen 12+): Das Wärmeprofil eines Wandlers oder Artifiktanten unterscheidet sich von denen eines Menschen. Natürlich sollte man verdeckt scannen, z.B. unterhalb des Tisches, ohne dass der Graf es merkt.
- › Mikroscan (Scannen 24+): Hat man eine Gewebeprobe (z.B. das Besteck, welches der Graf anfasst), dann lässt sich feststellen (Vita/Biologie&Genetik 9+) dass die gefundene DNA nicht menschlich ist, sondern von einem Wandler-Chamäleoniden stammt (11+)
- › Elektrischer Schlag: Versetzt man einem Cham einen elektrischen Schlag, verkrampft das Muskelgewebe sichtlich - und nicht so, wie man es von Menschen kennt!
- › psychischer Druck: Je länger die Verhandlung dauert, je mehr Andeutungen die SC machen, dass die Tarnung von Seldokramis aufgefliegen ist, desto nervöser wird er. Leichte Verfärbungen können z.B. an seinem Hals auffallen (Sinne 12+).

Graf Georg ist bereit, ihnen mit dem Preis „entgegenzukommen“.

Graf Georg Maximil von E.

Schutz	1 / X 1 / B 1
LE	40
Psi-Schwelle	14
Ausweichen	3W+3
Initiative / Attacke	3W+3

Ausrüstung:

Grundschaeden im waffenlosen Kampf:
4, P; gefälschte Prothese, Datapad

Er wird wieder auf 1 Mio. St heruntergehen, wenn er glaubt, damit die SC eher zu einem Abschluss bewegen zu können.

Eine Möglichkeit für Dich, Deinen Spielern auf die Sprünge zu helfen, wäre auch noch, dass die Polizei sich bei ihnen meldet, für den Fall, dass diese an DNA (Blutspuren auf dem Raumschiff) heran gekommen ist und festgestellt hat, dass diese vom Grafen stammt. Da möchte man natürlich mit dem Schiffseigner ein Wörtchen reden.

Wird der Graf damit konfrontiert, dass er nicht der sei, der er vorgibt, zu sein, wird er erbost den Rückzug antreten.

Dieser kann auch in einer Flucht durch die Pflanzen zum Lift ausarten, wenn er das Gefühl hat, hier nicht anders heraus zu kommen.

Während das betuchte Bürgertum hysterisch beiseite springt, werden Kellner beherzt eingreifen, um den Grafen beizustehen, sollten sie nicht davon überzeugt sein (z.B. weil Seldokramis die Form/Farbe verliert; ihnen ein Scan-Ergebnis darzulegen scheint wenig sinnvoll), dass hier ein Betrüger am Werke ist.

Es ist eine gute Idee, die Polizei einzuschalten; die Kellner greifen natürlich auch zu dieser Maßnahme, sobald ein Tumult im Café entsteht. Schutzmänner haben große Panik davor, die Hand gegen einen Adligen zu erheben und werden, je nach Überzeugungsarbeit von Seldokramis oder der SC, eher dem einen oder den anderen Glauben schenken. Ein Scan oder Mikroscan-Ergebnis wird sie jedoch zügig auf die Seite der SC bringen.

Wenn die SC tatsächlich nicht darauf kommen, dass sie nicht Graf Georg Maximil vor sich sitzen haben, dann wird der Deal abgeschlossen und Seldokramis macht sich spurlos aus dem Staub.

Abschluss

Haben die SC das Tarnspiel nicht durchschaut, wird Onodera mehr als wütend sein: Sie haben sich bestehlen lassen! Die verlorene Summe wird er von ihnen zurückfordern!

Haben sie Seldokramis aufgedeckt, wird dieserin der Haft den Mord an Graf Georg gestehen. Die Familie von Eichenhain wird sich sehr dankbar zeigen und erkenntlich: Der Kaufpreis des Astreroiden sinkt auf 800.000 St.

Man erhält freie Kost und Logis in Neu-Frankfurt für eine Woche und erhält bevorzugt Audienzen in der Grafschaft und den dazugehörigen Lehen. Die Familie von Eichenhain kann sich außerdem für gute Kontrakte mit der Kaiserlichen Hanse stark machen oder den SC überhaupt die Tür dafür öffnen.

Schlimmer noch als sich von Seldokramis betrügen zu lassen wäre, wenn die SC beschließen - warum auch immer - mit dem Wandler gemeinsame Sache zu machen, sich z.B. das Geld zu teilen und Onodera damit betrügen. Das wird nicht nur zu einem schmerzhaften Bruch einer etwaigen

Freundschaft darstellen: Onodera hätte nun durchaus Grund, ein Kopfgeld auf die SC auszuloben...

Für das Abenteuer sollte jeder Charakter zwischen 4 - 6 Erfahrungspunkten bekommen.