

DANIEL SCOLARIS'



DAS LOS DER SCHWACHEN

ABENTEUER VON TOBIAS LIMBERGER FÜR UTOPIA NOIR

Das Los der Schwachen

Autor

Tobias Limberger

Redaktion & Layout

Daniel Sclaris

Lektorat

Till Hermsen

**Besonderer Dank für die
Konzeptbearbeitung an**

Verena Pschorn

Silke Lühr-Jacobsen

Version vom

19.12.2016

Teaser

Es lebt sich gut in der imperialen Hauptstadt Utopia City: Luxus und Glamour, Kultur und Wissen, Sicherheit und Stabilität bietet das Herzstück des Imperiums seinen Einwohnern. Doch es gibt Stimmen, die behaupten, es sei nicht alles Gold, was glänzt. Haben sie recht? Ist das Imperium in Wahrheit von einer fehlgeleiteten, schwachen Intelligenzija an den Rand des Abgrunds geführt worden – von außen bedroht durch extraterrestrische Machtgruppen und Separatisten, von innen ausgehöhlt und dekadent, ohne wahre Visionen, ohne die Kraft, sich selbst zu verteidigen? Mancher glaubt, dass das Imperium, Heimat und Schild der Menschheit, nur durch Aufopferung und kompromissloses Handeln noch gerettet werden kann – und findet seinen Weg zum Flammenden Dorn Terras.

Als Jungmitglieder des Flammenden Dorns erhalten die Protagonisten dieses Abenteuers einen Auftrag, bei dem es gilt, in einem medialen Kampf um das Ansehen Terras viel Fingerspitzengefühl

zu beweisen: Eine Holographie-Ausstellung über die Ghettos der marsianischen Hauptstadt Hopolis wirft ein schlechtes Licht auf die imperiale Regierung. Dieser heimtückische Anschlag auf das Ansehen des Reiches muss abgewehrt werden, ohne die Verleumdungen der Kritiker gegen die letzten aufrechten Patrioten Terras weiter zu befeuern – eine schwierige Gratwanderung, auf der man nur zu leicht abstürzen kann ...

Einleitung

Was bisher geschah

Unsere Protagonisten haben sich, mit ganz verschiedenen Motivationen und auf entsprechend individuellen Pfaden (siehe Handouts ab S. 13), dem Flammenden Dorn Terras angeschlossen. Als Mitglieder des Halos 1 gehören sie zu den Einsteigern, deren Loyalität zum Dorn immer wieder geprüft wird. Noch allerdings hat sich ihnen keine herausragende Gelegenheit geboten, ihre unerschütterliche Treue zur Organisation unter Beweis zu stellen. Die Frage nach der sinnvollen Verwendung ihrer Fähigkeiten und Beziehungen beschäftigt auch **Henric Oleandrus (37)**, der als Angehöriger des Halos 4 ihr Kontaktmann und direkter Vorgesetzter ist.

Die Gelegenheit, die Prüfung ihrer Gesinnung mit einem Unternehmen im Sinne des Dorns zu verbinden, ergibt sich jedoch mit der Ankündigung einer Ausstellung der *Imperial Standard*-Lokalkorrespondentin **Jarecia Ascon (28)** in dem noblen Szenecafé „Sans Frontiers“. Eine Holobild-Reportage soll Einblicke in das Armenviertel von Hopolis (Mars) und das Leben der Marsmutanten geben. Der ehemalige *Imperial*

Standard-Chefredakteur und Allball-Kommentator **Ronald Riley Richman**, mittlerweile ein Medienmogul und hochrangiges Dorn-Mitglied, hat vorab Einblick in die Ausstellung erhalten, deren Motivauswahl ein überaus negatives Bild auf die Marspolitik der Regierung wirft.

Die öffentliche Zurschaustellung solcher Holos wäre Wasser auf die Mühlen von Marssympathisanten und Regierungsgegnern, deren Ziel eine weitere Schwächung der imperialen Zentralgewalt ist. Es gilt also, die Ausstellung unter allen Umständen zu verhindern – oder zu einem Fiasko für die Journalistin werden zu lassen. Hierbei kommt es darauf an, die Ressourcen, die der Dorn zur Verfügung stellen kann, klug zu nutzen und jegliche nachvollziehbare Verbindung von Dornmitgliedern zu der Aktion zu vermeiden. Richman und Oleandrus erwarten eine chirurgisch präzise, sorgfältig durchgeführte Aktion.

SL-Vorbereitungen

Das vorliegende Abenteuer ist für eine Gruppe von Mitgliedern des Flammenden Dorns konzipiert. Geeignete Charaktere finden sich im **NOVAQuellbuch „Terra Superior – Das Imperium“**, eine für den problemlosen Einstieg zugeschnittene Ergänzung des Hintergrunds für jeden von

ihnen ab S. 13. Je nach Vorgehensweise der Gruppe wird das Abenteuer wohl 3 bis 5 Stunden Spielzeit in Anspruch nehmen.

Aus dem NOVAbasisbuch, 2. Edition und dem NOVAquellbuch „Terra Superior – Das Imperium“ sollte der Spielleiter vor dem Spielstart folgende Bereiche näher ansehen:

- › **zu Utopia City:** NOVAbasisbuch, 2. Edition, S. 67 – „Utopia City“ sowie NOVAquellbuch „Terra Superior – Das Imperium“, S. 67 bis 76 – „Utopia City“
- › **zum Flammenden Dorn:** NOVAquellbuch „Terra Superior – Das Imperium“, S. 50 bis 52 – „Der Flammende Dorn Terras“. Das NOVAbooklet „Utopia Noir“ liefert eine Kampagne rund um den Flammenden Dorn.
- › **zur MBO:** NOVAbasisbuch, 2. Edition, S. 74 bis 76 – „Marsmutant“ sowie NOVAquellbuch „Terra Superior – Das Imperium“, S. 47 bis 50 – „Marsbefreiungsorganisation“ und S. 117 „Marsianische Mutationen“

Für die musikalische Untermalung eignen sich unter anderem Caféhausmusik der 20er und 30er Jahre für die Szenen im Café „Sans Frontiers“, Soundtracks etwa von *Mirror's Edge*, *Blade Runner*, *House*

of Cards oder LA Noir für sonstige Szenen innerhalb der Stadt.

Die vorgeschlagenen Charaktere haben alle eine ausreichend starke Motivation, sich für die Sache des Dorns zu engagieren – zumal sie vor der Notwendigkeit stehen, ihre Loyalität unter Beweis zu stellen. Sollten die Spieler andere oder eigene Figuren führen, muss der Spielleiter vor Beginn des Abenteuers sicherstellen, dass jeder einen Grund hat, dem Dorn zuzuarbeiten. Die Kooperation innerhalb der Gruppe sollte dann nach dem Durchspielen der Einstiegsszenen gesichert sein.

Einstieg

Nachdem die Charaktere ihren jeweiligen Einstand geliefert haben und so in den Flammenden Dorn aufgenommen wurden, hat sich ihr Leben in Utopia City für eine Weile recht ruhig entwickelt. Abgesehen von gelegentlichen Treffen zur „Weiterbildung“ haben sie von der Organisation wenig gesehen oder gehört. Beinahe hat es für sie bereits den Anschein, als sei der Dorn vor Ort nicht, was sie sich erhofft hatten, sondern nur eine Art Vereinigung unzufriedener Bürger, deren Aktivitäten sich auf den Austausch zahlreicher, meist belanglos erscheinender Beobach-

tungen und die Pflege des terranischen Kulturpatriotismus beschränken.

So erscheint es ihnen auch nicht ungewöhnlich, als sie wieder einmal die verschlüsselte Aufforderung erreicht, einem Treffen der Zelle beizuwohnen. Sie trifft, wie immer, als Einladung des „Vereins zur Pflege terranischer Kultur“ zu einem Themenabend mit einem Vortrags- und einem Diskussionsteil ein. Treffpunkt wird das Utopia City Congress Center sein, in dem Seminarräume angemietet wurden.

Einstieg als Teil der „Utopia Noir“-Kampagne

Dieses Abenteuer bietet sich auch als Einschub in die Kampagne des NOVAbooklets „Utopia Noir“ an. In diesem Fall findet das Treffen im Hotel Galactica statt, und der Spielleiter kann vom folgenden Rahmen für die Integration in die Kampagne ausgehen:

- › **Wann:** zwischen PP3 „Die Flammen des Dorns“ und PP6 „Auf den Knien“
- › **Auslöser:** Logentreffen im Hotel Galactica
- › **Halo:** ab 1

Kapitel 1: Eröffnung

Szene 1.1: Der Verein zur Pflege terranischer Kultur

Das Treffen, an dem etwa zwei Dutzend Dornmitglieder teilnehmen, findet unter der Leitung **Henric Oleandrus'** statt. Es beginnt am späten Nachmittag mit einem Vortrag zur aktuellen politischen und militärischen Situation auf Lurgal. Nach der Präsentation, die von der Vortragenden, **Dr. Hylja Garris** (Halo 3), mit zahlreichen Holos von Nachrichtenmeldungen und Berichten untermalt wird („Die Vermittlungen von Legatin Marta Rodrics bleiben ohne Ergebnis“; „Die Konföderation schafft mit einer Waffenlieferung Fakten.“; „Machen wir uns nichts vor: Diese ‚Söldner‘ sind reguläre Einheiten der Nezkengrak“), entwickelt sich eine lebhafte Diskussion („Was zum Peer wollen wir eigentlich von Lurgal? Wir brauchen die nicht.“ „Wir müssen Stärke gegen die Roten zeigen, egal wo!“, „Es geht um den Ruf des Imperiums als verlässlicher Partner – Ohne Krieg kein Name sag' ich.“). In deren Verlauf kristallisiert sich sehr bald heraus, dass keiner der Anwesenden die Entscheidungen der Regierung billigt: Es ist eine Schande, dass das Imperium Lurgal einfach im Stich lässt!

Nach einer kurzen Pause leitet Olean-
drus zum nächsten Tagesordnungspunkt
über, einem Gesprächskreis unter seiner
Leitung. Hierbei wird es langsam etwas
unangenehm für die Charaktere, denn
wie bei solchen Treffen üblich werden die
psychologischen Profile der einzelnen Zel-
lenmitglieder erörtert, Gespräche über
Bekannte geführt, die sich abfällig über
das Imperium geäußert haben, Rückfragen
zu allen möglichen Aktivitäten gestellt
... und bei den Charakteren sieht Olean-
drus guten Grund zur Kritik:

Er rügt sie nicht direkt, lässt aber sehr
eindeutig durchblicken, dass sie allesamt
schon zu lange nicht mehr für den Verein
aktiv geworden sind. Wer sich in den vor-
angehenden Gruppengesprächen nicht
gut darstellen konnte, etwa durch das
Denunzieren potentieller Imperiumskriti-
ker, wird noch kritischer beurteilt. So oder
so ist es an der Zeit, ihre ungeminderte
Ergebenheit und Loyalität durch Taten zu
untermauern. Zu diesem Zweck zitiert
Oleandrus sie nach Beendigung des Tref-
fens noch einmal zu sich und erteilt ihnen
den Auftrag, **Ronald Riley Richman** am
nächsten Tag um 12 Uhr im Gravibowl
Club unterhalb des Universitätscampus zu
treffen. Er hat eine wichtige Aufgabe für
sie.

Szene 1.2 (optional): Doppelleben

Bevor es zum Treffen in den Gravibowl Club
geht, kann der Spielleiter noch für jeden
Charakter eine kleine Szene aus dessen
„normalen“ Alltag einbauen. Möglicherwei-
se taucht ein NSC daraus später im Café
„Sans Frontiers“ auf und erhöht somit die
Schwierigkeit für den oder die Charaktere,
die ihr Doppelleben verbergen müssen.

Szene 1.3: Das Treffen im Gravibowl Club

Der Club, in dem die Gruppe mit Richman
zusammenkommen soll, ist ein Treff für
Freunde des **Gravibowlings**. Die insge-
samt sechs Bowlingbahnen und eine zuge-
hörige Bar für die Spieler liegen in einem
der Gewerbegebiete unterhalb des Mee-
resspiegels. Von außen (dem Gangbereich)
macht der Club deshalb nicht viel her, doch
wer ihn betritt, wird schnell merken, dass
er mit modernster Technik aufwarten
kann. Der Medienmogul Richman, der als
IS-Chefredakteur und Allball-Kommentator
viel Geld verdient hat, pflegt hier eines sei-
ner Hobbys: Den Gravibowl-Sport. Dank
seines fortgeschrittenen Alters macht er
keinen sehr sportlichen Eindruck, doch
schon nach kurzer Beobachtung seiner
Spielweise wird klar, dass er es meister-
haft versteht, die mittels EMAP-Technik

ultraleicht gemachte und dadurch schwer
beherrschbare Kugel ins Ziel zu bringen.
Er hat sich auf Trickwürfe spezialisiert, die
beim herkömmlichen Bowling unmöglich
sind, und stellt seine Fertigkeit immer wie-
der gern zur Schau.

Obwohl Richman sich durchaus zu einer
kurzen Plauderei über sein Freizeitver-
gnügen verleiten lässt, ist er daran inter-
essiert, das Gespräch über den Auftrag
rasch hinter sich zu bringen. Er ist kurz
angebunden und erwartet als Mitglied des
Halo 6 vor allem eines: aufmerksame Zu-
hörer, die ihn nicht mit zu vielen Rückfragen
unterbrechen. Obwohl der Medienmogul
einen arroganten Eindruck hinterlässt,
verfügt er allerdings über eine Art selbst-
bewussten Charmes, der man seine lange
Erfahrung im Rampenlicht der Medien an-
merkt. Man gewinnt eine gute Vorstellung
von ihm, wenn man an einen lautstarken
Showmaster denkt.

Richman instruiert die Gruppe wie folgt: Im
Café „Sans Frontiers“ hat eine Lokalkorres-
pondentin des Imperial Standard, **Jarecia
Ascon** aus Hopolis (Mars), eine Hologra-
phie-Ausstellung organisiert. Ihre Holo-
bilder zeigen Szenen aus dem Leben der
Mutanten im Armenviertel ihrer Heimat-
stadt. In vielen Fällen sind die Aufnahmen

sehr zweideutig in ihrer Botschaft: Sie zeigen nicht etwa hauptsächlich die Hilfe, die solch bedauernswerten Kreaturen zuteil wird, sondern viel öfter Szenen, die sehr leicht als Beispiele für Schikane und Unterdrückung gedeutet werden können. Damit entwirft Ascon ein völlig verzerrtes Bild von der Marspolitik der Regierung, ohne diese direkt zu kritisieren – eine besonders hinterhältige Art politischer Propaganda, wie der empörte (und zur Cholerik neigende) Richman erklärt.

Er vermutet sogar, dass einige dieser Bilder geschickte Montagen sind, auch wenn das schwer nachzuweisen sein dürfte (Hinweis für den SL: Es sind keine Montagen. Ascon übt vorsichtig Kritik). Auf jeden Fall verlangt er, dass die Holographen nicht in dieser so irreführenden Form gezeigt werden. Dabei überlässt er es den Charakteren, ob sie die gesamte Ausstellung verhindern oder zum Scheitern bringen oder aber dafür sorgen wollen, dass Ascons Botschaft nicht die von ihr beabsichtigte Wirkung entfaltet, indem sie ihre Glaubwürdigkeit erschüttern. Seine einzige weitere Vorgabe: Der Dorn und seine Mitglieder dürfen keinesfalls kompromittiert werden! Am liebsten wäre es ihm, wenn niemand vom Eingreifen Dritter in Jarecias Pläne erfährt, doch die Hauptsache ist,

dass man die Aktivitäten der Gruppe nicht zum Dorn zurückverfolgen kann.

Dass nach Möglichkeit keine brutale Gewalt gebraucht wird, sollte sich von selbst verstehen: Erstens sieht sich der Flamme Dorn Terras als eine Organisation aufrechter Kämpfer für die Sache der Menschheit, nicht als Terrorgruppe, die über Leichen geht – und zweitens würden Verwundete oder gar Tote eine sehr, sehr schlechte Presse und damit keinen guten Dienst an der Sache bedeuten ...

Sie haben ca. 24h Zeit, ehe die Ausstellung eröffnet wird.

Kapitel 2: Entwicklung

Nachdem die Gruppe ihren Auftrag von Richman erhalten hat, können findige Spieler natürlich auf zahllose Ideen kommen, mit ihren verfügbaren Ressourcen ans Ziel zu gelangen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden im Folgenden zwei denkbare Vorgehensweisen so vorgestellt, dass sie möglichst viele Optionen für den Spielleiter bieten, auf die Aktionen seiner Spieler zu reagieren: zum einen die eher strategische Variante, Jarecia Ascons Ausstellung zu torpedieren, bevor sie

überhaupt beginnt (in den Szenen mit den auf „a“ endenden Nummern beschrieben), zum anderen die direkte Sabotage während der laufenden Veranstaltung (in den Alternativszenen mit den Endungen auf „b“ erläutert).

Sollte das Gegenteil der Fall sein, und die Spieler kommen an einem Punkt einfach nicht weiter, weil ihnen genauere Vorgaben fehlen, kann der Spielleiter immer auf Henric Oleandrus als Notanker zurückgreifen: Der Leiter des Gesprächskreises ist natürlich über Richmans Auftrag informiert und wird sich mit der Frage nach den Fortschritten der Gruppe melden, wenn sich zu lange nichts bewegt. Er kann im Zweifelsfall Denkanstöße geben, um den Neumitgliedern ein wenig auf die Sprünge zu helfen, oder im Bedarfsfall auch Kontakte herstellen und Ausrüstung besorgen. Oleandrus ist es über seine Verbindungen auch möglich, allen Charakteren falsche Einladungen besorgen, falls nötig.

Szene 2.1.a: Wissen ist Macht

Damit sie Ascons Ausstellung durch geeignete Manöver schon im Vorfeld zum Scheitern verurteilen können, werden die Charaktere vermutlich erst einmal Informationen über ihre Zielperson und deren

Umfeld sammeln wollen. Dafür sind Fähigkeiten wie die von **Kyle Kulat** extrem nützlich. Falls er nicht Mitglied der Gruppe ist und kein anderer Charakter gleichwertige Fähigkeiten und Verbindungen aufweist, kann Henric Oleandrus auf entsprechende Nachfragen den Kontakt zu ihm herstellen.

Es lässt sich zu Jarecia bereits einiges durch die Befragung Bekannter oder eine simple Terranetsuche herausfinden. Letztere erfordert hierbei keine besonderen Fertigkeiten: Suchanfragen im Terranet erfolgen per Spracheingabe, die Daten werden dynamisch zusammengestellt und in einer grafischen Form präsentiert. Kontakte Jarecias dagegen könnten je nach der Art ihrer Beziehung zu ihr bei allzu zudringlichen Fragen misstrauisch bis ablehnend reagieren. Hier ist ein wenig Fingerspitzengefühl gefragt – oder eine gute Ausrede.

› Über Jarecia Ascon selbst ist in „Journalisten heute!“, einem von Paparazzi betriebenen Onlinekanal über die Journalisten Utopia Citys (eine Liebhabersparte für einen sehr kleinen Interessentenkreis), zu erfahren, dass sie gerne in das Casino **Big Bang** geht und dort mindestens dreimal die Woche mit einem Freund zu finden ist.

- › Ascon hat auch eine eigene **Terranet-präsenz**, auf der aber lediglich eine Ankündigung der Ausstellung und einige ihrer alten Artikel und Beiträge zu finden sind. Ihr Arbeitsschwerpunkt liegt in Hopolis (Mars), wobei sie sich dort bislang eher mit „langweiliger“, unkritischer Boulevardberichterstattung beschäftigte: Prominente, die ihr Stelldchein geben, Sightseeing in Hopolis' Altstadt aus der Kolonial-Gründerzeit, Kulturveranstaltungen.
- › Jarecias **Schwester Melissa Ascon** war alten Presseberichten zufolge früher Bankerin. Sie wurde wegen Versicherungsbetrugs angeklagt (wer z. B. via Securnet Einblick in die entsprechenden Gerichtsakten nehmen kann, wird herausfinden, dass es einen unerklärlichen Crash ihres Unternehmens gab), jedoch mangels Beweisen an einer persönlichen Beteiligung nie verurteilt, aber von ihrem Arbeitgeber wegen der schlechten Publicity entlassen. Jetzt ist sie arbeitslos und wird finanziell von Jarecia unterstützt. Melissa ist oft im Zoo **Biotopea** zu finden, wo die Hobbyornithologin Vögel beobachtet.
- › Über den **Pianisten Theophilus Morten**, Jarecias Freund, lassen sich ziemlich problemlos folgende Informationen

beschaffen: sein Werdegang und seine Engagements als Jazzpianist, sein Bewegungs- und Aktivitätsprofil. Interessanter wird es, wenn ein Zugriff auf das Securnet durchgeführt wird, wo sich seine Führungsakte findet: Theophilus ist polizeilich aktenkundig durch zwei Vorfälle, bei denen ihn jeweils Prostituierte beschuldigten, von ihnen xenosexuelle Praktiken verlangt zu haben – eine für die zwar nicht xenophobe, aber durchaus prüde öffentliche Meinung Utopia Citys als verwerflich geltende Vorliebe. Hierbei fällt auf, dass er sich in mehreren Interviews strikt gegen derartige „pervertierte Sexualpraktiken“ ausgesprochen hat und einem Kreis äußerst konservativer Musiker zugerechnet wird, die in Kampagnen immer wieder für die Pflege terranischer Kultur und Sitten auftreten.

Szene 2.2.a: Achillesfersen

Was ist nun mit den gesammelten Informationen anzufangen? An welchen Punkten kann die Gruppe angreifen?

1) Eine naheliegende Option ist es natürlich, die **Datenkristalle** mit Jarecias Holobildern zu manipulieren oder durch andere auszutauschen.

Die Kristalle nur verschwinden zu lassen, wäre nicht ausreichend, denn natürlich hat die Journalistin Sicherheitskopien angefertigt. Sie lagern sicher in einem Schließfach. Die Originale, die sie bei der Ausstellung zu verwenden beabsichtigt, hat sie dagegen Theophilus Morten anvertraut, da sie vermutet, dass eventuelle Sabotageversuche zuerst ihre Person und ihre Wohnung ins Visier nehmen werden. Sie wird die Kristalle erst kurz vor der Eröffnung von ihrem Freund abholen, um sie persönlich mitzubringen – was auch ihrer Schwester Melissa bekannt ist. Die Gruppe kann daher von Theophilus' Rolle über sie genauso wie durch die Observation des Pianisten erfahren.

Da der Dorn Gewalt gegenüber Terranern nur äußerst ungern gebraucht, ein Einbruch in Theophilus' Quartier in einer belebten Künstlerkolonie aber sehr riskant wäre (von möglichen Securnet-Spuren abgesehen), verfallen die Charaktere womöglich darauf, den Freund Jarecias intensiver zu beobachten.

Dabei ergibt sich tatsächlich eine Möglichkeit, ihn zur Kooperation zu bewegen: Verfolgt die Gruppe das Paar zu einem seiner Treffen im Big Bang, einem Casino mit angeschlossenem Club und Hotel, in dem EMAP-Sofas, Bars mit ServiceBots

und Holobillardtische die Atmosphäre bestimmen, wird sie bald Zeuge eines Anrufs. Dieser bewegt Jarecia zu einem vorzeitigen Abschied, während Theophilus im Casino zurückbleibt. Wenig später trifft eine äußerst attraktive und knapp bekleidete Halb-Xeracorin ein, mit der Theophilus bald einen gewagten Flirt beginnt, während im Hintergrund die Übertragung eines Allball-Spiels läuft.

Einige Bilder dieser Szene würden sicherlich nicht nur Jarecia sehr treffen, sondern auch im Lichte seiner Führungsakte und seines öffentlichen Bekenntnisses zur „Reinhaltung terranischer Sitten“ (siehe Abschnitt 2.1.a) exzellentes Material für eine Schmutzkampagne darstellen, die Theophilus als Künstler ruinieren könnten ... Mit seiner Hilfe lässt es sich recht einfach bewerkstelligen, den Inhalt der Datenkristalle ohne Jarecias Wissen im Sinne des Dorns zu korrigieren.

2) Ein zweiter Ansatzpunkt wäre der Ausstellungsort selbst: Ein Experte kann leicht auf die Möglichkeit kommen, die **Holoprojektoren** des Cafés zu manipulieren (und an dieser Stelle wird sich Jarecia sicherlich nicht so sorgfältig absichern wie bei ihren kostbaren Datenkristallen). Der Betreiber des Cafés lässt sich schon mit

einigen sanften Drohungen zur Kooperation zwingen, denn das „Sans Frontiers“ ist schon mehrfach durch ähnlich geartete Ausstellungen und Veranstaltungen aufgefallen. Auf Initiative des „Vereins zur Pflege terranischer Kultur“ könnten daher sicherlich genug empörte Bürger zu Protesten animiert werden, die jede Veranstaltung des Cafés in der kommenden Zeit zu einem finanziellen Debakel werden lassen würden.

3) Ein weiteres mögliches Ziel stellt **Jarecias Ruf** als Journalistin dar. Lässt sich beispielsweise die Gästeliste für die Ausstellung derart manipulieren, dass viele imperiumstreue Lokalpolitiker, Journalisten, Unternehmer u. ä. eingeladen werden, findet sich Jarecia einem denkbar kritischen Publikum gegenüber. Kann die Gruppe darüber hinaus noch die Berichterstattung entsprechend beeinflussen (seinen Einfluss hierbei hilfreich geltend zu machen, wäre Richman ein persönliches Vergnügen), wird die Veranstaltung womöglich trotz der originalen Bilder zu einem PR-Erfolg für die Sache des Dorns. Eine Lösung, mit der sich Oleandrus und Richman sicherlich auch zufrieden geben würden.

Einen noch nachhaltigeren Erfolg verspricht es, Jarecias Glaubwürdigkeit im Vorhinein zu erschüttern. Wenn es die Gruppe fertig bringt, frühere Reportagen von ihr als imperiumskritische Fälschungen zu „enttarnen“ und auf der Ausstellung zu präsentieren, wird ihre jetzige Kampagne sehr wahrscheinlich von vielen Menschen ebenfalls als Propaganda aufgefasst werden.

Szene 2.1.b: Tarnen und täuschen

Entscheidet sich die Gruppe, am Abend der Ausstellung aktiv zu werden, kommt Richmans Forderung nach Diskretion natürlich besondere Bedeutung zu. Es gilt, keine Spuren zu hinterlassen, die zu einem der Charaktere zurückverfolgt werden können. Beschaffen sie sich zunächst einmal Informationen über den Ablauf der Veranstaltung, können sie folgendes in Erfahrung bringen:

Die Ausstellung wird am Abend im Kreis von rund siebzig geladenen Gästen eröffnet. Ascon weiß, dass ihre Aufnahmen kritisch sind, und hat sie daher in kein Datennetzwerk eingespeist. Sie spielt die Bilder über die Holoprojektoren des „Sans Frontiers“ von Datenkristallen ab, die sie persönlich mitbringen wird.

Um an Ort und Stelle unauffällig eingreifen zu können, sind grundsätzlich zwei Varianten der Tarnung vorstellbar.

1) Die Charaktere können versuchen, sich einzeln oder als Gruppe auf die **Liste der geladenen Gäste** zu schmuggeln. Dies könnte z. B. ein Kontakt aus ihrem Doppelleben ermöglichen. Sinnvollerweise sollten sie dann aber nicht unter ihrer eigenen Identität auftreten, um eine Rückverfolgung im Nachhinein zu erschweren. Hierzu müssen sie ihre ID-Spuren verwischen. Zu diesem Zweck bietet es sich an, die ID-Sensoren im Café und seiner näheren Umgebung am fraglichen Abend zu manipulieren. Oleandrus oder Kyle Kulat kann als Alternative IDs von Verstorbenen besorgen, die sich für den Abend nutzen lassen.

2) Eine deutlich heiklere, aber dafür mit geringererem persönlichem Risiko verbundene Option wäre das Hacken eines oder mehrerer der **ServiceBots**. Die humanoiden Artifikanten, die die Gäste der Ausstellung mit exotischen Drinks und Hors'd'œuvre versorgen, sind nicht übermäßig gegen digitale Angriffe geschützt. Sie lassen sich relativ einfach umprogrammieren oder gar – mit einer geeigneten Ausrüstung – per

Funkverbindung fernsteuern, was der Gruppe die Möglichkeit gäbe, die Entwicklung der Veranstaltung zu beobachten und flexibel zu reagieren.

Hat Jarecia im Vorfeld Verdacht geschöpft, dass es einen Versuch geben könnte, ihre Veranstaltung zu stören, wird sie einen privaten Sicherheitsdienst engagieren, um für den reibungslosen Ablauf zu sorgen. Das erschwert das Vorgehen der Charaktere natürlich entsprechend.

Szene 2.2.b: Achillesfersen

Haben sich die Charaktere erfolgreich Zutritt zu Jarecias Ausstellung verschafft, müssen sie zum einen erreichen, dass die Veranstaltung nicht erfolgreich verläuft, zum anderen unauffällig den Rückzug antreten, sobald sie Erfolg hatten. Sind sie vielleicht derart subtil vorgegangen, dass sie es sich leisten können, kaltblütig das Scheitern der Journalistin abzuwarten?

Mögliche Ziele für eine Sabotageaktion sind bei einem direkten Eingreifen die **Datenkristalle** Jarecias und die **Holoprojektoren** des „Sans Frontiers“. Beide sind bereits in Variante a) unter Szene 2.2.a erwähnt.



Da ein langwieriges Manipulieren der Projektorfunktionen allerdings am Abend der Ausstellung keine großen Erfolgsaussichten mehr hat, werden sich die Charaktere vermutlich auf die Kristalle konzentrieren.

Ihren Inhalt zu ändern, würde ebenfalls zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Es bleiben also nur ihre Vernichtung – die jedoch lediglich den Start der Präsentation um eine oder zwei Stunden verzögern wird, wenn sich die Gruppe nicht zugleich auch um Jarecias in einem Schließfach lagernde Sicherheitskopien gekümmert hat – oder der Austausch durch präparierte Kristalle.

Letzteres zu bewerkstelligen, ist nicht ganz ohne Risiko. Die Journalistin hatte die originalen Kristalle bis kurz vor der Ausstellungseröffnung bei ihrem Freund Theophilus deponiert und führt sie nun in einer kleinen Handtasche mit sich, die sie nicht aus den Augen lässt. Die größten Erfolgchancen bestehen, wenn die Gruppe für eine Ablenkung Jarecias sorgt oder einen der ServiceBots einsetzt, die wegen ihrer sehr simplen Programmierung von kaum einem der Gäste als eigenständig handelnd wahrgenommen werden, sondern sich als Quasibestandteile des Inventars relativ unbeobachtet bewegen können.

Jarecias EMAP-Kapsel auf dem Weg ins Café zu manipulieren (damit sie so im Stau hängt oder gar ein Unfall verursacht wird) ist sehr schwer, schließlich wird sämtlicher Verkehr Computer gesteuert und man müsste an die Zentralrechner der Verkehrsleitzentrale heran. Eine Kapsel selbst zu manipulieren wäre eher möglich. Falls es zu einer größeren Verkehrsstörung oder gar Sach- oder Personenschaden käme, wird die Civisec eine genaue Untersuchung vornehmen.

Szene 2.3.b (optional): Ein unvorhergesehener Zwischenfall

Droht die Aktion der Gruppe zu scheitern, weil die Charaktere es nicht schaffen, an die Kristalle oder die Projektoren zu gelangen, kommt ihnen ein eigenartiger Zufall zu Hilfe: Die Eröffnungsrede Jarecias ist gerade beendet. Doch ehe die Holographen zwischen der Grünwein trinkenden High Society aufflammen, erleidet der **metonoidische Ehrengast, Dr. med. Zoldral**, einen Kreislaufzusammenbruch.

Unter den Gästen finden sich auch mehrere Mediziner, und anhand der Symptome keimt rasch der Verdacht auf, ihr Kollege könnte sich bei seiner letzten OKES-Hilfsmission in einem Sklavenghetto der

valbaronischen Hauptwelt Alpha mit dem hochinfektösen Tertial-Gerona-Virus angesteckt haben. Da der prominente Zoldral vielen Leuten die Hände geschüttelt hat, kommt es beinahe zu einer Panik unter den Besuchern der Eröffnungsfeier.

Tatsächlich hat ein ServiceBot dem Metonoiden offenbar aufgrund eines Missverständnisses oder eines Fehlers in der Programmierung einen koffeinhaltigen Drink serviert. Das Koffein ist jedoch mit der Physiologie des Doktors unverträglich, weshalb es bei ihm eine schwere allergische Reaktion mit den verdächtigen Symptomen auslöste. Bis diese Zusammenhänge vollständig aufgeklärt sind, wird eine Quarantäne über das „Sans Frontiers“ verhängt. Die Gruppe kann so die zunehmende Unruhe und Verstimmung der Gäste in der unangenehmen Situation zur Durchführung eines improvisierten Plans nutzen. Im Nachhinein werden die Charaktere womöglich erfahren, dass das Missgeschick des Mediziners kein Zufall war – haben sie ihm nämlich keine sehr überzeugende Planung zur Verhinderung von Jarecias Vorhaben präsentieren können, hat Henric Oleandrus mit dem ServiceBot entsprechend vorgesorgt, um einen weiteren Trumpf in der Hand zu haben.

Kapitel 3: Endspiel

Szene 3.1: Die Ausstellungseröffnung im „Sans Frontiers“

Das „Sans Frontiers“ ist ein Etablissement, dessen Stil entfernt an ein Pariser Straßencafé erinnert. Für gewöhnlich gruppieren sich in den unregelmäßig geschnittenen Räumen des Cafés kleine Tische mit altmodisch wirkenden Korbstühlen um schmale Säulen, Springbrunnen und ähnliche dezent platzierte Blickpunkte. Für die Ausstellungseröffnung hat man jedoch die übliche Einrichtung durch wenige Stehtische und zwei lange Buffets ersetzt, die den Blick auf die Wände nicht verstellen, auf die Jarecias Bilder projiziert werden sollen. Den Auftakt der Veranstaltung (mit einer leichten Verspätung) bildet eine kurze Ansprache der Journalistin, in der sie die Gäste begrüßt, sich für deren Erscheinen bedankt und ihre Hoffnung äußert, dass die Bilder „zum Nachdenken anregen werden“.

Der weitere Verlauf des Abends hängt davon ab, für welchen Weg sich die Gruppe entschieden hat.

Szene 3.2.a: Die Früchte der Geduld

Ist es unseren Charakteren gelungen, die Ausstellung bereits im Vorfeld zu sabotieren, dürfte der Abend zwar wenig spektakulär enden, doch das ist ganz im Sinne des Dorns und damit eigentlich der größtmögliche Erfolg der Unternehmung (abgesehen vielleicht von einer ernstlichen Schädigung von Jarecias Ruf). Können sie der gescheiterten Eröffnung selbst beiwohnen, werden sie miterleben, wie Jarecia einen Nervenzusammenbruch erleidet, als verschiedene Gäste sich sichtlich irritiert vorzeitig verabschieden. Sind ihre Schwester oder auch Theophilus in das Komplott der Gruppe verwickelt, werden sie entsprechend betreten versuchen, ihr Trost zu spenden, sich aber natürlich hüten, etwas über ihre Beteiligung an der Sabotage zu erwähnen.

Andernfalls wird Oleandrus seinen erfolgreichen Agenten in Rahmen einer Nachbesprechung im kleinen Kreis eine Randnotiz aus den Medien präsentieren, an der sie als Eingeweihte klar erkennen, wie hart sie ihre Gegner getroffen haben: Mehrere zu der Ausstellung nicht geladene Lokalpolitiker und Journalistenkollegen Jarecias äußern sich dahingehend, dass sie keinen weiteren Kontakt zu ihr und ihren verleumderischen Kampagnen wünschen.

Szene 3.2.b: Überraschung!

Je nachdem, welche Manipulation die Gruppe geplant hat und wie gut sie ihr gelingt, wird es zu einem Ende der Veranstaltung mit mehr oder minder großem Knalleffekt kommen. Am günstigsten für die Interessen des Dorns ist es natürlich, wenn nicht nur die Ausstellung selbst zu einem Misserfolg wird, sondern auch Jarecias Ruf Schaden nimmt. Außerdem ist bei einer direkten Manipulation das Problem eines unauffälligen Rückzugs zu lösen, denn eine Entdeckung auf frischer Tat würde alle Bemühungen zunichte machen und im Gegenteil für Presseberichte zu Jarecias Gunsten sorgen ... Haben die Charaktere auch daran gedacht, ihre Spuren gut zu verwischen? Denn selbst die nachträglich entdeckte Manipulation an einem ServiceBot stellt eine ernstliche Gefahr für ihren Erfolg dar.

Geht jedoch alles gut, haben die Charaktere vermutlich die Genugtuung, die Auswirkungen ihrer Bemühungen selbst mitzuerfolgen (siehe Szene 3.2.a).

Abschluss: Schachmatt

Einer erfolgreich durchgeführten Mission können sich die Charaktere zwar kaum öffentlich rühmen (wird das Prestigemodul verwendet, gehen sie in diesem Fall daher leider leer aus). Doch innerhalb des Dorns wird sie ihren Status definitiv beeinflussen. Auf jeden Fall haben sie fürs Erste ihre Loyalität und Zuverlässigkeit unter Beweis gestellt, was ihnen neben der persönlichen Belobigung durch Oleandrus (30 Punkte Prestige innerhalb des Dorns) auch die angenehme Gewissheit einbringt, sich in der nächsten Zeit nicht den misstrauischen Blicken der übrigen Zellenmitglieder ausgesetzt zu sehen.

Eine direkte finanzielle Entlohnung ist nach dem Selbstverständnis des Dorns als Organisation von Idealisten natürlich nicht vorgesehen, doch werden der Gruppe aus den reichlich vorhandenen Mitteln sämtliche Unkosten ihres Einsatzes ersetzt, und eventuell auf diesem Weg erworbene Spezialausrüstung dürfen die Charaktere behalten. Außerdem mögen sie durch ihr gestiegenes Ansehen in Zukunft leichter Zugriff auf Ressourcen des Dorns haben.

Für den Abschluss dieses Abenteuers sollte die Gruppe **4 bis 8 Erfahrungspunkte** pro Person erhalten, je nachdem, wie klug sie bei Ermittlungen und Vorbereitungen sowie der Durchführung ihres Plans vorgegangen ist.

Charakter-Handouts

Cico

(zum Charakter siehe auch NOVAquellbuch „Terra Superior – Das Imperium“, S. 24)

Die Menschen faszinierten Cico von Anfang an. Daher versucht er in die Tiefen ihrer Empfindungen einzutauchen und so komplexe Konzepte wie Kunst und Ästhetik zu verstehen. Zu diesem Zweck geht er gern auf Kunstausstellungen und hat sogar begonnen, selbst Bilder zu malen. Da ihm nicht verborgen geblieben ist, dass er als Artifikant nicht als Person angesehen wird, unternimmt er allerdings nur selten

Versuche, persönliche Freunde in Utopia City zu finden. Um Akzeptanz zu erlangen, sucht er jedoch sein Zugehörigkeitsgefühl zur menschlichen Rasse durch die Demonstration seiner geistigen und moralischen Einstellung unter Beweis zu stellen – und der Dorn bietet ihm seiner Ansicht nach genau die gewünschte Chance, allen zu beweisen, wie sehr er sich mit der Sache der Menschen identifiziert.

Seinen Einstand hat der ObservoBot mit einer Artikelreihe über die MBO und deren offene und heimliche Unterstützer geleistet, die große Empörung in der Bevölkerung schürte und der Sache der Marsianer sehr schadete. Dabei hat er schweren Herzens auch einige Fakten „geschönt“ oder ausgelassen, die den gewünschten Eindruck allzu sehr abgemildert hätten. Cico sieht die Wahrheit an sich als Wert an, doch er begreift auch, dass die MBO ebenfalls mit Täuschung arbeitet und nur mit gleichwertigen Waffen geschlagen werden kann.

Igidius Bren

(zum Charakter siehe auch NOVAquellbuch „Terra Superior – Das Imperium“, S. 33)

Die gewöhnliche Karriereleiter hat für Igidius eindeutig zu viele Sprossen, die zu ersteigen seine Geduld auf eine zu harte Probe stellen würde. Er ist ein ehrgeiziger, von sich selbst eingenommener Mensch, der zur Arroganz neigt und in vielen seiner Mitmenschen langsame, ungeschickte Tölpel sieht. Igidius' (seiner Ansicht nach) viel zu langsames Vorankommen hat ihn verbittert gemacht – schuld sind seine Vorgesetzten, die ihn immer in seinem Aufstieg ausbremsen.

Als er zum ersten Mal vom Dorn hörte, war er daher sofort begeistert: Endlich eine schlagkräftige, geistig wendige und entschlossene Organisation, die keine halben Sachen macht und einem klugen Mann sicherlich rasche Aufstiegschancen bietet!

Nach seinem Beitritt vor einigen Jahren hat er sich immer mehr auf den Gedanken versteift, dass es in Wahrheit Anhänger der „Gegenseite“ waren, die ihn in seinem Vorankommen behinderten. Verschwörer, die allen wahren Terranern Steine in den Weg legen, wo sie nur können.

Doch im Dorn hat er nun die Möglichkeit gefunden, zurückzuschlagen – und nebenbei einiges für die Beschleunigung seiner Karriere zu tun ...

Seine erste Aufgabe für den Dorn hat ihn mit großer Genugtuung erfüllt: Er sorgte durch mit Hilfe des Spezialisten Kyle Kulat heimlich beschaffte und geschickt lancierte Daten dafür, dass ein hochrangiger Kollege seinen Abschied einreichen musste, der nicht nur allzu marsfreundlich war, sondern auch Bren selbst bei einigen Beförderungen übergangen hatte – zwei Beweise dafür, dass er der Sache der Menschheit feindlich gesinnt war.

Kyle Kulat

(zum Charakter siehe auch NOVAbooklet „Utopia Noir“, S. 74, Securnetkurs S. 30/31)

Kyle liebt die Herausforderung seines Berufs als Prime Inspector beim UCCD und genießt die virtuellen Duelle mit Hackern und kriminellen Elementen. Dabei profitiert er in seiner Arbeit natürlich von den Informationsquellen, die ihm die Staatsorgane zur Verfügung stellen können. Allerdings fühlt er sich mit der Vorstellung einer lückenlosen Überwachung ziemlich unbehaglich.

Der ausgeprägte Individualist ist sich seines Mangels an Geschick beim Schließen neuer Freundschaften bewusst und leidet manchmal sehr darunter. Daher ist seine Mitgliedschaft beim Dorn eine, die nicht ausschließlich auf seiner Überzeugung von ihren Idealen basiert. Vielmehr spielt das Gefühl eine starke Rolle, hier endlich eine Gemeinschaft gefunden zu haben, zu der er wirklich gehört und die ihn so akzeptiert, wie er ist.

Das macht ihn nichtsdestotrotz nicht zu einem reinen Mitläufer: Kyle ist begierig darauf, seinen Wert für den Dorn zu beweisen

und die Anerkennung der anderen Mitglieder zu erringen. Ein lobendes Wort oder ein Schulterklopfen sind für ihn wertvoller als Geld und Beförderungen. Letztlich ist es immer noch viel besser, zwischen „wir“ und „die“ zu unterscheiden als zwischen „ich“ und „alle anderen“.

Kyle bewies seinen Wert für den Dorn, als er kurz nach seinem Beitritt Igidius Bren half, sensible Daten über einen Kollegen des Diplomaten zu beschaffen. Er weiß nicht, wofür Bren sie nutzte, doch muss er ihm damit einen immensen Vorteil gegenüber seinem Gegner gesichert haben.

Luca Onderan

(zum Charakter siehe auch NOVAquellbuch „Terra Superior – Das Imperium“, S. 43)

Bei aller Energie, die sie mitbringt, ist Luca recht impulsiv, was ihr bereits einige Verweise von ihren Vorgesetzten eingebracht hat. Für sie ein guter Grund, endlich von der Venus fortzukommen, wo sie ihrer Ansicht nach auch nur in ihrem eigenen Saft schmoren würde. Obwohl sie ihrer Heimat verbunden ist, harren ihrer größere Aufgaben, da ist sie ganz sicher. Daher erschien ihr die Versetzung nach Utopia City für eine mehrmonatige Weiterbildung wie ein Wink des Schicksals.

Obwohl die Stadt für sie verwirrend groß und chaotisch erscheint, versuchte sie sofort Anschluss zu finden. Tatsächlich fand sie ihn auch, und zwar im Dorn. Die Idee eines großen Imperiums, unter dessen Schirm alle Menschen vereint sind, begeisterte die idealistische Civisec-Frau, und so denkt sie auf echte Gesinnungsgenossen gestoßen zu sein.

Obwohl sie der Organisation erst kürzlich beitrug, ist sie bereits mit Feuer und Flamme bei der Sache – erst recht, nachdem einer ihrer engsten Teamkameraden kurz nach seiner Versetzung nach Red Alamos auf dem Mars durch eine Sprengfalle der

MBO ums Leben kam. Luca brennt seitdem auf die Gelegenheit zur Rache.

Als man von ihr einen Beweis für ihre Loyalität forderte, war sie zunächst begeistert, dem Dorn dienen zu können. Inzwischen bereitet ihr die Erinnerung an den Prozess, in dem sie gegen den MBO-Terroristen aussagte, jedoch leichte Bauchschmerzen. Sie WUSSTE, dass der Mann schuldig war, obwohl es keine Beweise gab. Dennoch fragt sie sich, ob es ganz richtig war, als Zeugin unter Schwur eine belastende Falschaussage zu machen. Sie hofft, sich künftig auf andere Weise für die Sache des Dorns einsetzen zu können.

Sara Antony

(zum Charakter siehe auch NOVAquellbuch „Terra Superior – Das Imperium“, S. 59)

Die perfektionistische Forscherin ist durchdrungen von dem Gedanken, dem Imperium eines Tages die Waffe in die Hand zu geben, mit der der Kampf gegen die Beta-Pictor gewonnen werden kann. Diesem Ziel ordnet sie alles andere unter – Sara kann bis zur Erschöpfung ihres fragilen Körpers arbeiten und tendiert dazu, mondäne Dinge wie die Nahrungsaufnahme darüber schlicht zu vergessen. Der Dorn mit seinen Ressourcen ist für sie das Vehikel, das sie zum Vorantreiben ihrer Forschung benötigt. Da die Menschen ihr jedoch zu

beschränkt erscheinen, ihre emotionslose Haltung zur Sache des Dorns nachzuvollziehen, versucht sie nach Kräften, wie eine gewöhnliche Unterstützerin aufzutreten.

Obwohl sie das Konzept irritierend findet, ihre Loyalität durch eine besondere Aktion nachzuweisen, hat sie sich im Interesse ihrer Ziele auch dieser Regel des Dorns gebeugt. Als man sie auf das Forschungsprojekt eines jungen aufstrebenden Genetikers aufmerksam machte, der in Mutationen keinen Irrweg, sondern vielmehr das erste Zeichen eines positiven evolutionären Sprungs der menschlichen Rasse zu sehen glaubte, zögerte sie nicht lange.

Einige geschickte Manipulationen seiner Ergebnisse ließen derart starke Zweifel an seiner Theorie entstehen, dass er mangels dringend benötigter Fördergelder seine Arbeit an der Universität aufgeben musste.

Stev Arcturian

(zum Charakter siehe auch NOVAquellbuch

„Terra Superior – Das Imperium“, S. 21)

HINWEIS: Anders als Stevs Hintergrund auf dem Beispielcharakterblatt/Flyer definieren wir ihn hier als missionarisch und fanatisch, da dieser Charakterzug gut für seine „Noir“-Motivation passt. Es könnte ja auch ein Ereignis zwischen diesen beiden Versionen von Stev stattgefunden haben, das seinen Charakter grundlegend geändert hat.

Aufgrund seiner tiefen Frömmigkeit ist Stev von missionarischem Eifer beseelt und versucht andersdenkende Menschen zu seinen Anschauungen zu bekehren.

Dabei kann der freundliche junge Mann ein Charisma entwickeln, das im Widerspruch zu seinem geringen Alter zu stehen scheint. Manche seiner Eigenarten wie sein Interesse an exotischen kulinarischen Spezialitäten und den kulturellen Besonderheiten anderer Spezies lassen ihn sehr weltoffen erscheinen, doch das schmälert nicht seine Überzeugung von den Glaubensdoktrinen der Invocati. Werden sie angezweifelt oder gar geschmäht, kann er sehr abweisend werden.

Stev suchte den Kontakt zum Dorn im Gegensatz zu den meisten Mitgliedern nicht von sich aus. Er wurde wegen seines

Sendungsbewusstseins und seines außerordentlichen Potentials angeworben. Da er sich dazu auserwählt wähnt, seinen Teil zur endgültigen Zerschlagung der Beta-Pictor beizutragen und den Ruhm des Imperators zu mehren, hat er sich dem Dorn auch bereitwillig angeschlossen. Der übliche Loyalitätsbeweis vor der Rekrutierung wurde ihm erlassen, nachdem bekannt geworden war, dass er bereits auf eigene Faust eine wissenschaftliche Grabung im Sperrgebiet des alten Terra sabotiert hatte. Die Behauptungen der Wissenschaftler, nach denen sie Hinweise auf die frühe Existenz fortschrittlicher, quasi beseelter Artifikanten gefunden hatten, erschien Stev als reine Blasphemie.