

# 01 – Verbotene Früchte

*Abenteuer in der Dunklen Metropole*

## Zusammenfassung

Als der junge Tunichtgut Franz Herzblut mit seinen „echten Früchten aus der Traumwelt“ auf den Markt ging, ahnte er nicht, dass er damit das Interesse vieler mächtiger Leute wecken würde. Immerhin sucht die Metropole schon seit Jahren nach einem Weg, physisch in die Traumwelt zu gelangen. Jetzt ist der Junge auf der Flucht und wenn ihn die Spielercharaktere nicht vor den anderen Mächten finden, dann könnte es Herzblut ziemlich übel ergehen.

Was jedoch die verschiedenen Machtgruppen nicht wissen, ist dass Herzblut tatsächlich gar keinen Zugang zur Traumwelt hat und seine Früchte ein anderes schreckliches Geheimnis haben - sie stammen von einem intelligenten Baum, der das Blut von Menschen als Dünger braucht....

## Einstieg der Charaktere

Der Einstieg der Charaktere sollte kooperativ mit den Spielern gestaltet werden.

**Was die Spieler wissen:** An verschiedenen Stellen wurden unter der Ladentheke **Früchte** verkauft, die angeblich direkt **aus der Traumwelt** kommen. Tatsächlich sehen die Früchte so aus und schmecken auch so, wie sehr erfahrene Träumer bestätigen. Viele Leute sind jetzt sehr interessiert an dem Ursprung der Früchte, denn wer Materie aus der Traumwelt holen kann, der kann bestimmt auch Menschen dorthin bringen. Die **fraktalen Ritter** sind eine dieser Gruppen aber auch eine **Unterweltbande** sucht nach dem Unbekannten – und hat dabei sogar schon ein paar Männer verloren, was es zu einer **persönlichen Sache** macht.

## Zu klärende Fragen:

- Was wollen die Spieler bei dieser Sache, kann das evtl. auch Aspekten begründet werden?

- Hat ein Spieler Aspekte, die ihn zu einem Freund/Feind einer der Parteien macht?

## Die Spur

Um Franz Herzblut zu finden müssen die Spieler seiner Spur folgen, die durch verschiedene Zwischenhändler führt. Jede Stufe erfordert Fertigungsproben und führt zu interessanten Storyelementen. An jeder Stufe wird beschrieben, was die anderen Parteien ggf. unternehmen.

## Verkauf unter der Theke

In verschiedenen Läden wurden die saftigen roten Früchte unter der Theke an reiche Kunden verkauft. Damit ein Verkäufer zugibt, dass er solche Früchte bekommen kann, muss man ihn täuschen oder überzeugen.

**Karl Burghardt, Kolonialwarenhändler:**  
Belastung 3; Empathie+2, Täuschen+1, Etikette+2

- Fett und feige
- Hinter dem roten Regal befindet sich ein geheimer Raum mit Wasserpfeifen voller dunklem Traumstaub

**Ergebnis:** Herr Burghardt hat leider seit ein paar Tagen keine neue Lieferung mehr bekommen, er hat aber bisher bei Wilms gekauft, einem Troll, den man auf dem Trollmarkt unter dem Schabenviertel finden kann.

**Negative Konsequenzen:** Wenn die Spieler sich auffällig verhalten oder Herrn Burghardt unter Druck setzen (der Schutzgeld zahlt), dann besucht sie eine Schlägertruppe (10 Mann) der Heiligen um herauszufinden, was die Charaktere an den Früchten interessiert. Wenn die Spieler den dunklen Traumstaub stehlen, dann machen sie sich die Heiligen zu richtigen Feinden.

## Der Trollmarkt

Unter dem Schabenviertel gibt es ein Labyrinth enger Tunnels in denen die Trolle schäbige, semi-legale und illegale Dinge verkaufen. Wilms ist nicht schwer zu finden, wird aber versuchen zu fliehen, wenn die Charaktere ihn nach den

Früchten fragen. Die anderen Trolle werden seine Flucht nach Kräften unterstützen.

**Die Flucht:** Wilms beginnt mit einem Vorsprung von 2 und eine vergleichende Athletikprobe entscheidet, ob ihn die Spieler erwischen. Der schnellste Charakter wird von anderen Trollen mit einer +3 geblockt. Schnappen die Spieler Wilms, so gibt er auf und erzählt alles. Nach 3 Runden aber erreicht Wilms eine Truppe von 20 Heiligen, die den Charakteren die Hölle heiß machen.

**Wilms:** Wilms ist ein Troll mit einem kleinen runden Körper und sehr langen Beinen – sein Bauchnabel ist auf Höhe der Augen eines Menschen. Sein kleiner Kopf mit Idiotengesicht und seine grüne Haut machen ihn extrem hässlich. Wilms ist ein Feigling, der aber trotzdem aus jeder Situation noch ein Geschäft heraus schlagen möchte.

**Ergebnis:** Wilms berichtet, dass er im Hafen von einem Fischer die Früchte gekauft hat und nennt den Namen und den typischen Treffpunkt – ein alter Kutter namens „Seeschnecke“.

**Negative Konsequenzen:** Wenn die Spieler gegen die Trolle kämpfen, die Wilms bei der Flucht helfen, dann kämpfen sie plötzlich gegen Horden von Trollen, was zumindest einige Spuren hinterlassen dürfte.

### Die „Seeschnecke“

Die Seeschnecke zu finden ist einfach, ihren Kapitän und einziges Besatzungsmitglied dagegen nicht. Denn Kapitän Klaas de Piers hat von den Problemen mit dem Bund der Heiligen erfahren und hält sich deshalb sehr bedeckt.

**Die Falle:** Falls die Spieler den Wahrnehmungswurf (+4) zum Finden der Seeschnecke nicht schaffen, finden sie das Boot erst, nachdem die fraktalen Ritter schon dort waren und im Schatten eine Beobachtungsmannschaft postiert haben. Diese ist sehr daran interessiert, was die Spieler hierher treibt. Die Ritter werden einen Konflikt schnell abrechnen um von Altmann zu informieren. So oder so ist das Schiff leer.

**Finde den Kapitän:** Den Kapitän kann man nicht finden, aber man kann ihn herauslocken. Mit **Etikette +2** kann man herausfinden, dass

der Kapitän sein Boot über alles liebt und es sicher nicht zu Schaden kommen lassen würde. Aber ob er den Helden hilft, wenn sie sein Schiff bedrohen oder aber Hilfe bei einer der anderen Fraktionen sucht, das hängt von der Situation ab.

**Kapitän Klaas de Piers:** Ein kleiner, nikotingelber Mann mit einer dicken Pfeife und fettiger Seemannskleidung. Er ist nicht feige aber auch ein Kämpfer.

Soziale Belastung: 5, Soziale Fertigkeiten+1

- Er liebt sein Schiff wie sein Leben
- Nicht feige aber kein Kämpfer

**Ergebnis:** Der Kapitän bringt die Spieler zum Einhorn-Felsen, wo Herzblut seinen Unterschlupf hat. Wenn sie ihn schlecht behandeln, dann lockt er sie dort in eine Falle, sonst unterstützt er sie ehrlich.

**Negative Konsequenzen:** Wenn sie Spieler sich ungeschickt anstellen, dann holt sich de Piers Hilfe bei den Mathematikern. Diese werden die Charaktere durch Sabotage und einen Angriff aufhalten und von Altmann eilt inzwischen auf die Insel.

### Der Einhorn-Felsen

Der Einhornfelsen wurde vor ca. 40 Jahren während der großen Staubknappheiten genutzt um vom dunklen Staub in den Wahnsinn getriebene Gewohnheitsverbrecher einzusperren. Nach einer Reise mysteriöser Todesfälle wurde die Einrichtung aufgegeben. Die Mischung aus Wahnsinn, Schmerz und dunklem Traumstaub hinterließ jedoch ihre Spur auf der Insel und gebar einen eigenartigen Baum. Diese böartige Pflanze hatte die süßesten Früchte, benötigte aber zum gedeihen die Leichen von Menschen als Dünger. Als Herzblut vor 4 Jahren auf die Insel kam um die alten Räumlichkeiten zu plündern entdeckte er die Pflanze und schnell auch deren Geheimnis. Er machte die Insel zu seiner Basis und verdiente viel Geld mit den Früchten, die er dummerweise als Produkte der Traumwelt verkaufte und damit die Neugierde mächtiger Feinde auf sich zog.

**Kommen die Helden rechtzeitig?** Das hängt davon ab, wie gut sie waren. Haben sie jeden

Konflikt vermieden, so kommen sie unentdeckt auf der Insel an und ihre Konkurrenten sind weit abgeschlagen. Ist das nicht der Fall, so können sie einen Fatepunkt ausgeben (pro Person) um die ersten zu sein bzw. bekommen einen Fatepunkt (pro Person), wenn die Insel schon vor ihnen durch die Fraktalritter erreicht wurde.

**Rechtzeitig:** Die Insel wirkt verlassen, Herzblut ist im Garten beschäftigt und abgelenkt. Wenn die Helden auf die Insel kommen, dann sehen sie, wie der Baum gerade eine frische Leiche mit Wurzeln durchdringt und ihr Blut trinkt. In einem Kampf haben die Spieler auf alle Fälle die Überraschung. Der Baum kämpft mit Hilfe von 4 x 5 durch Wurzeln animierten Leichen, Herzblut hält sich aus dem Kampf heraus.

**Zu Spät:** Ein Kampf ist im vollen Gange. Ein Team von 20 Fraktalrittern (geführt von Altmann, wenn er noch lebt, einem anderen Initiierten sonst) kämpft gegen den Baum. Die Spieler können ein temporäres Bündnis schließen, aber die Ritter werden versuchen, die Helden nur zu benutzen.

**Auflösung:** Die Helden finden heraus, dass die Früchte aus der Traumwelt nur ein Betrug waren, sind aber in der Lage, einem bösen Geschäft ein Ende zu bereiten.

## „Speed Bumps“

Hier ist eine Reihe von Seitenereignissen, welche die Spieler etwas bremsen können, falls sie zu schnell vorankommen.

### Fraktalritter auf Hexenjagd

Die Helden können zufällig Zeuge dieser Begegnung werden und sich entscheiden, wie sie darauf reagieren. Eine Gruppe von 10 Fraktalrittern, angeführt von einem Initiierten Fraktalritter jagen einen Hexer, der sich nach Kräften verteidigt und dabei sehr viel Schaden an den umstehenden Gebäuden anrichtet.

**Spieler Frage:** Kennt ihr den Magier und wenn ja woher? (Sollte mit einem Aspekt zu tun haben und wird gereizt)

**Ergebnis:** Albert Dreyfuß, der Hexer, hatte viele Früchte auf dem Trollmarkt für den persönlichen

Gebrauch gekauft und ist dadurch ins Visier der Fraktalritter geraten. Er kennt Wilms, hat aber wenig Ahnung, was hinter den Kulissen passiert. Wenn die Spieler offen eingreifen, machen sie sich die Fraktalritter evtl. zum Feind.

### Die Falle der Fraktalritter

Falls die Spieler es sich mit den Fraktalrittern verdorben haben, locken diese sie in eine Falle. Sie greifen mit zwei Initiierten Fraktalrittern an und ziehen sich schnell zurück. Dabei locken sie die Spieler in eine Teleportationsfalle.

**Teleportationsfalle:** Auf dem Boden sind Formeln mit Traumstaubkreide geschrieben, welche die Axiome der Raums neu definieren. Jeder Spieler, der nicht Athletik gegen +3, eingeschränkt von Wahrnehmung schafft, der wird in eine Folterkammer der Fraktalritter teleportiert. Die übrigen Helden werden von den nun zurückkehrenden Rittern traktiert.

**Die Folterkammer:** Die Spieler, welche durch die Teleportationsfalle gegangen sind, landen in einem Labyrinth aus Klingen, bei dem sie jeder Runde einem +2 Nahkampfangriff ausweichen müssen. Den Ausgang zu finden erfordert insgesamt 10 Erfolgsgrade an Wahrnehmung. Schaffen es die Helden aus dem Keller, überraschen sie eine kleine Gruppe an Rittern (2 Gehilfen), die über dem Folterkeller Wache schieben.

### Der Bund der Heiligen gegen die Fraktalritter

Wenn die Spieler dem Bund nicht komplett auf die Füße getreten sind, werden sich die Verbrecher zurückhalten. Die Spieler können aber in der Nähe diverser Knotenpunkte in der Nachforschungskette auf einen Kampf zwischen 10 Schlägern und 10 Rittern treffen. Sie können sich dort für eine Seite entscheiden und zumindest temporär Alliierte gewinnen.

### Die Parteien

#### Der Bund der Heiligen

Trotz des wohlklingenden Namens ist der Bund wenig mehr als eine Bande gemeiner Verbrecher

aus der Arbeiterschicht. Der Name der Bande kommt daher, dass die Anführer sich die Namen manichäischer Heiliger zugelegt haben und ihr Leben als pervertierte Abbilder dieser Vorbilder führen.

**Sankt Florin** führt die Truppe an, die den verschwundenen Sankt Martial suchen soll, der zuletzt Kontakt mit Herzblut hatte. Florin verfolgt Herzblut als die heißeste Spur.

### Fraktalritter

Der offizielle Name der Fraktalritter ist eigentlich „Loge des Tempels der Ritter des heiligen Fraktals“. Ziel des Geheimbundes ist es, mithilfe des Studiums der Mathematik die Weltformel zu finden und damit in die Traumwelt entkommen zu können.

Die Fraktalritter sind zum großen Teil schwächliche Bücherwürmer aber ihr verbotenes Wissen über die Mathematik macht sie trotzdem zu gefährlichen Gegnern. Die Logenmitglieder sind nahezu ausschließlich aus dem Bürgertum und tragen ein goldenes Fraktalsymbol am Revers.

Beauftragt mit der Suche nach Herzblut ist **Alfred von Altmann**, ein gutaussehender junger Mathematikstudent mit einem beeindruckenden Schmiss und den gefühllosen Augen einer Echse. Alfred hat außer seiner Karriere in der Loge keine Ziele und hat auch dort nur sehr wenig Freunde.

### Stat Blocks

Schläger des Bunds der Heiligen (10 Schläger)		
<b>Belastung:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-0
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-2
	<input type="checkbox"/>	-3
<b>Angriffe und Verteidigungen:</b>		
Physisch (Nahkampf) +4		
Physisch (Fernkampf)/Sozial +3		
<b>Waffen und Ausrüstung:</b>		
Pistolen (+2, 1 Zone)		

Knüppel (+1)
<b>Aspekte:</b>
Schwächliche Bücherwürmer

Sankt Florin, Bandenführer	
<b>Körperlich:</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Geistig:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Fate Punkte:</b> 9	<b>Größe:</b>
<b>Konsequenzen:</b> 3	1.
	2.
	3.
<b>Fertigkeiten:</b>	
Fernkampf+4, Ausweichen+3	
Nahkampf+3	
Aufmerksamkeit +2, Träumen +1	
Willenskraft+1, Ausdauer+3	
<b>Aspekte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seine Untergebenen kennen den Preis des Versagens</li> <li>• „Brennen Sie, Schweinehund!“</li> <li>• Kind der brutalen Straßen des Hafenviertels</li> <li>• Schöne Frauen sind seine Achillesferse</li> </ul>	
<b>Stunts (*):</b>	
Ignoriert einen physischen Treffer	
<b>Ausrüstung:</b>	
Flammenwerfer (+5, 2 Zonen, +1 Blocken, +1 gegen Gehilfen, Dunkler Staub)	
Brustplatte (-2, 1 leichte, 1 mittlere)	

Fraktalritter (10 Logenmitglieder)		
<b>Belastung:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-0
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-2
	<input type="checkbox"/>	-3
<b>Angriffe und Verteidigungen:</b>		
Physisch/Sozial +4		
<b>Waffen und Ausrüstung:</b>		
Pistolen (+2, 1 Zone)		

**Aspekte:**

Schwächliche Bücherwürmer

**Alfred von Altmann, Fraktalritter****Körperlich:** □□□□□**Geistig:** □□□□□□**Fate Punkte:** 8      **Größe:****Konsequenzen:** 3      1.  
2.  
3.**Fertigkeiten:**

Fernkampf+4, Ausweichen+3

Aufmerksamkeit +2/+4\*

Willenskraft+2

Verbotenes Wissen+4, Akademisches W. +4

Empathie+1, Täuschen+1, Etikette+1

**Aspekte:**

- Initiierter eines einflussreichen Geheimbunds
- „Wer mag schon diesen kalten Karrieristen?“
- Großes Gehirn, kleine Muskeln
- Verbotenes Wissen – Geometrische Intuition (z.B. für Fernkampf)
- Verbotenes Wissen – Gesetz der großen Zahlen (z.B. für Gang-Up)
- Verbotenes Wissen – Statistik des Ausweichens (z.B. für Fernkampf oder selbst Ausweichen)

**Stunts (\*):**

+2 Initiative

**Ausrüstung:**

Pistole (+2, 1 Zone)

Ledermantel (-1, keine Konsequenzen)

**Initiiertes Fraktalritter****Körperlich/Geistig:** □□□□**Fate Punkte:** 3      **Größe:****Konsequenzen:** 1**Fertigkeiten:**

Fernkampf+4, Ausweichen+3

Aufmerksamkeit +2

Willenskraft+2

Verbotenes Wissen+2, Akademisches W. +2

**Aspekte:**

- Initiierter eines einflussreichen Geheimbunds
- Großes Gehirn, kleine Muskeln
- Verbotenes Wissen – Geometrische Intuition (z.B. für Fernkampf)
- Verbotenes Wissen – Statistik des Ausweichens (z.B. für Fernkampf oder selbst Ausweichen)

**Stunts (\*):**

Keine.

**Ausrüstung:**

Pistole (+2, 1 Zone)

Ledermantel (-1, keine Konsequenzen)

**Albert Dreyfuß, der Hexer****Körperlich/Geistig:** □□□□□**Fate Punkte:** 3      **Größe:****Konsequenzen:** 1**Fertigkeiten:**

Willenskraft+3, Hexerei +3

Fernkampf+2, Ausweichen+2

Aufmerksamkeit +1, Verbotenes Wissen+2

**Aspekte:**

- Gefallener Gardemagier mit dubiosen Verbindungen zur Unterstadt der Trolle
- „Niemand nennt mich einen Feigling!“
- „Verdammt, das hätte ich nicht tun sollen!“
- Massiver Kollateralschaden durch Erdmagie
- Erzogen im Glauben an das elementare Feuer

**Stunts (\*):**

Ritual der Erschütterung (physischer Angriff)

Ritual der Kletterhaken (Hexerei zum Klettern)

Ritual der Hindernisse (Hexerei zum Blocken)

von Bewegung statt Kraft)

**Ausrüstung:**

Pistole (+2, 1 Zone)

Ledermantel (-1, keine Konsequenzen)

**Durch Wurzeln animierte Leichen (5 Leichen)**

**Belastung:**                    -0  
                                    -1

**Angriffe und Verteidigungen:**

Physisch +2

**Waffen und Ausrüstung:**

Klauen (+1)

**Aspekte:**

Durch Wurzelstränge mit dem Baum verbunden

**Der böse Baum**

**Körperlich:**           

**Geistig:**               

**Fate Punkte:**        8        **Größe:**

**Konsequenzen:** 3        1.  
   2.  
   3.

**Fertigkeiten:**

Träumen+4, Willenskraft+3,  
Ausweichen+1, Aufmerksamkeit +2

**Aspekte:**

- „Hilfe, er ist in meinem Kopf!“
- Sehr langsame Bewegungen
- Unstillbarer Durst nach menschlichem Blut
- Seine Früchte sind so süß und einmalig

**Stunts (\*):**

Greift mit Träumen an (+2 mentaler Schaden, 4 Zonen)

Kann seine Zone nicht verlassen (Wurzeln!)

**Ausrüstung:**

Dicke Borke (-2 Schaden)