

02 – Der Nebel des Grauens

Abenteuer in der Dunklen Metropole

Zusammenfassung

Immer mehr Straßenzüge der Metropole verschwinden in einem böartigen dunklen Nebel, der alle, die ihn einatmen extrem aggressiv werden lässt. Mord und Totschlag sind die Folge aber auch kriminelle Elemente nutzen den dunklen Nebel als Deckmantel für ihre Einbrüche. Woher kommt dieser Nebel und wie ist er zu stoppen? Die Rote Faust scheint der Meinung die Antwort zu kennen, denn ihre Assassinen töten nach und nach bekannte Anwender von dunklem Traumstaub...

Einstieg der Charaktere

Erkläre Deinen Spielern, dass seit einigen Wochen eine regelrechte **Knappheit an dunklem Traumstaub** ausgebrochen ist, aber das Leben dennoch weitergeht, vor allem weil die meisten Leute ohnehin den hellen Staub bevorzugen. Das eigentliche Abenteuer beginnt am **Kaisergeburtstag**, einem bedeutenden Feiertag in der Metropole. Erkläre Deinen Spielern, dass man diesen Tag mit Ausflügen verbringt, die entweder auf die Jahrmärkte der realen Welt oder in die Natur der Traumwelt führen. Im Nordviertel findet auch eine **Parade der Totenkopfhüsern** zu Ehren des Kaisers statt.

Zu klärende Fragen:

- Wie verbringt ihr gemeinsam den Kaisergeburtstag? (Wer hier einen Aspekt einbringen kann, erhält einen Fate-Punkt.)
- Ist jemand von der Knappheit an dunklem Traumstaub betroffen? (Wer hier einen Aspekt anbringen kann, der erhält ebenfalls einen Punkt.)

Kaisergeburtstag

Die Helden genießen gerade auf ihre Art den

freien Tag am Kaisergeburtstag, als sich innerhalb von Minuten im Theosophenviertel eine **riesige schwarze Nebelwolke** ausbreitet. Befinden sich die Helden in diesem Viertel, so werden sie mitten in der Wolke gefangen sein. Sonst wird es sie wahrscheinlich an den Ort des Schreckens ziehen, was aber in dem ausbrechenden Chaos **Stunden dauern kann**. Nach und nach werden auch andere Viertel von dem Phänomen betroffen.

Gefangene des Nebels

Die Nebelwolken decken jeweils einen großen Teil des Viertels ab, in dem sie ausbrechen. Wer sich die Zeit für Vermessungen nimmt kann feststellen, dass die Wolke halbkugelförmig ist und sich an ihrem Rand recht schnell verflüchtigt.

Vermessung der Wolke (Akademisches Wissen +1): Dauert ca. 4 Stunden (8h ohne Vermessungsausrüstung) aber danach kennt man die Ausmaße der Wolke und deren ungefähren Mittelpunkt.

Betreten der Wolke: Wer sich in der Wolke aufhält, der wird nach wenigen Minuten von einer psychotischen Aggressivität erfasst – diese Zeitspanne kann mit einer **Ausdauer oder Willenskraft-Probe +0** um die Erfolgsstufen verlängert werden (Tabelle S. 24 im Grundregelwerk). Der psychotische Effekt wird durch den Aspekt „Blinder Hass auf alles Leben“ ausgedrückt, der nach der Szene verraucht.

Schutzausrüstung besorgen: Schutzkleidung ist in der Krisensituation schwer zu bekommen, es könnte aber sein, dass ein Held bereits eine Schutzmaske besitzt, wenn der eine entsprechende Vermögensprobe besteht (gegen +3. gegen +5, wenn es um Masken für die ganze Gruppe geht).

Die Berserker im Nebel: Im Nebel streifen Bersekerhorden von bis zu 30 Leuten umher, die sich auch untereinander bekämpfen. Solange sich die Helden im Nebel aufhalten, werden sie immer wieder Verrückten begegnen.

Den Mittelpunkt besuchen: Am Mittelpunkt des Nebels ist erstmal nichts besonderes zu finden, erst wenn man in mehreren Wolken war

fällt auf, dass der Mittelpunkt immer in der Nähe eine prä-metropolen Ruine liegt. Allerdings dringt der Nebel aus schmalen Ritzen und kann daher nicht weiterverfolgt werden.

Muster im Nebel

Um ein Muster im Nebel zu erkennen, muss man möglichst viele **Mittelpunkte** mit der Fertigkeit **Akademisches Wissen** vermessen haben (was einige Tage dauert und eine Schwierigkeit von 1 hat, wobei Erfolge die Zeit reduzieren).

Abhängig von der Anzahl der Mittelpunkte lässt sich der mögliche **Ausgangspunkt** bestimmen, der in den Katakomben liegt.

Mittelpunkte	Schwierigkeit	Zeitspanne
1	-	-
2	6	Monat
3	3	Wochen
4	1	1 Woche

Die kaiserl. Kartographiemannschaft

Vom Spielleiter ausgelöst. Dieses Ereignis kann vom Spielleiter ausgelöst werden, wenn die Spieler nicht mehr vorankommen. Die Helden treffen eine ungewöhnliche Militäreinheit, die allerlei Vermessungsgerät bei sich trägt. Im allgemeinen Chaos werden die Kartographen für jede Hilfe dankbar sein. Sie erklären, dass sie den Auftrag haben den Nebel zu vermessen, um den Mittelpunkt zu bestimmen und um die verschiedenen Wolken in Relation zu setzen um ein Muster zu erkennen.

Leutnant Armin von Trotha: Der Leiter der Mannschaft ist ein junger, blasser Offizier, der mehr bei den Büchern als im Feld zu Hause ist.

Die Blumenmorde

Nach vier Stunden werden die Spieler durch **Zeitungsjungen** auf ein weiteres Problem aufmerksam. Der stadtbekanntes Erfinder des Alptraumwerfer, **Dr. Wolfram Nussbaum** wurde vor seiner Wohnung tot aufgefunden, erschossen mit seiner eigenen Erfindung! Man bezeichnet den Vorfall als „Blumenmord“, weil

Nussbaum eine rote Nelke auf seine Brust gelegt wurde.

Nachforschungen: Mittels **Kontakte(+0)** kann ein Held in 1w6 Stunden herausfinden, dass man sich erzählt, dass die Rote Faust hinter den Taten steckt. Mit **Schwung** weiß der Held die ganze Wahrheit.

Passender Aspekt: Wenn ein Held einen Aspekt hat, der ihn in Verbindung mit der Roten Faust bringt, dann kann er einen Fate-Punkt zahlen um die Wahrheit über den/die Blumenmord(e) zu erfahren.

Die Wahrheit über die Blumenmorde: Die Alten Herren in der Loge der Roten Faust sind davon überzeugt, dass der **exzessive Einsatz dunklen Traumstaubs für die Wolken verantwortlich** ist. Um die Stadt zu retten oder einfach um Rache für deren vermeintlichen Untergang zu nehmen haben sie daher eine Liste mit Personen erstellt, auf welche die Mitglieder der Roten Faust Jagd machen sollen. Nach und nach werden die Leute auf der Liste getötet – allerdings tauchen auch plötzlich Tote auf, die weder mit der Liste noch mit dunklem Traumstaub etwas zu tun haben.

Die echten Morde

Die Helden können die Opfer warnen, schützen oder töten – **nichts hat Einfluss auf die Ausbreitung der Wolken**, denn die Alten Herren der Loge irren sich schlichtweg. Damit stellen die Leute auf der Liste eine Sackgasse dar und sorgen allenfalls für ein bisschen interessantes Rollenspiel.

- **Sankt Morpheus:** Ein Giftmörder aus dem Bund der Heiligen. Hochgewachsen, blass mit wildem roten Rot. Morpheus ist irre und inkohärent mit einem morbiden Sinn für Humor.
- **Hauptmann Dietrich Schreck:** Ein Offizier der Artillerie an der Mauer. Klein und dick mit Augenklappe. Schreck ist überkorrekt und unpersönlich.

Die weiteren Morde

Am zweiten Tag sind die Zeitungen neben Berichten über den Nebel voll von Spekulationen über die weiteren Morde – interessanterweise aber sind nicht alle von der Liste der Roten Faust.

Verbindung zu den Helden: Gegebenenfalls ist ein Aspekt geeignet zu begründen, dass einer der Helden eine der getöteten Personen kennt.

Gemeinsamkeiten: Die weiteren Mordopfer haben gemeinsam, dass sie alle an der Frisch-Expedition teilgenommen haben. Dies könnte die Spieler dazu animieren, Nachforschungen über diese Expedition oder Herrn Frisch anzustellen.

Andere Expeditionsmitglieder: Kurioserweise sind alle nennenswerten Mitglieder der Expedition getötet worden, nur Frisch selbst scheint noch zu leben.

- **Dr. Wolfram Thorweiß:** Der Psychoanalytiker Thorweiß ist für seine fragwürdigen Experimente und seinen völkischen Fanatismus bekannt. Er wurde durch Treppensturz ermordet und mit einer roten Nelke versehen. Dr. Thorweiß war erst vor kurzem von der Frisch-Expedition zurückgekehrt.
- **Otto Rahn:** Der Anthropologe Otto Rahn war als romantischer Träumer bekannt und wurde erschossen. Auch er hat eine rote Nelke auf der Brust und auch er war Expeditionsmitglied.
- **Dr. Alois Kreuzer:** Der bekannte Höhlenforscher galt als sehr streitbar und war ebenfalls Expeditionsmitglied. Er wurde erschossen und mit einer roten Nelke markiert.

Die Frisch-Expedition

Die ganze Geschichte: Robert Frisch, ein reicher Produzent von Ersatzfleisch, ist vor einem Monat mit einer privaten Expedition in die Katakomben der alten Kultur eingedrungen auf der Suche nach wertvollen Artefakten und anderen Schätzen. Die Expedition kam scheinbar

erfolglos zurück, tatsächlich aber fand Frisch eine **eigenartige Maschine**, mit deren Hilfe man dunklen Traumstaub in hellen umwandeln kann. Frisch erkannte sofort das Potential der Maschine, kaufte dunklen Staub und wandelte ihn in hellen um.

Leider kam es dabei zu einer Art **Kettenreaktion** und seitdem spuckt die Maschine an verschiedenen Stellen an der Oberfläche (den Endpunkten ihres Rohrsystems) den dunklen Nebel aus, welcher der Metropole so viele Probleme bereitet. Frisch sieht sich nun genötigt, seine ehemaligen Expeditionsgenossen beseitigen zu lassen um seine Spur zu verwischen. Dazu verwendet er einen der intelligenteren Gauner aus dem Bund der Heiligen (**Sankt Bartolomir, der Häuter**), der für viel Geld und Traumstaub die losen Enden beseitigt hat (die Morde an Tag 2).

Befragung Frisch: Frisch ist ein aalglatter Unternehmer ohne Gewissen, der jugendlich und naiv wirkt, bis ein radikaler Spruch diese Fassade einstürzen lässt. Er wird den Spielern Lügen auftischen und nur wenn sie geschickt bohren (in einem sozialen Konflikt) werden sie die Wahrheit aus ihm herausbekommen. Dabei ist Wissen über den Zusammenhang zwischen der Expedition und dem Nebel von großer Hilfe.

Durchsuchung der Villa Frisch: Die Wohnung Frischs enthält große Mengen Traumstaub (hell und dunkel, trotz der Knappheit) und Dokumente über die Expedition (die aber nichts essentielles verraten, außer des Einstiegsorts und der generellen Route – ein guter Hinweis auf den Ort an dem die Maschine zu finden ist).

Maschine in den Katakomben

Entweder haben die Helden durch eine Betrachtung des Musters den Ausgangsort der dunklen Nebelwolken lokalisieren können oder aber sie haben von Frisch erfahren, was das Ziel seiner Expedition war. Mithilfe dieser Informationen können die Helden in die Katakomben hinabsteigen.

Die Maschine: Der schwarze Nebel wird von einer Maschine erzeugt, in die Arbeiter regelmäßig dunklen Staub schütten und die

diesen in hellen Staub umwandelt. Die Maschine diente den alten als eine Art Beruhigungssystem – schüttet man hellen Staub hinein, so entsteht dunkler Staub aber der generierte Nebel beruhigt die Gemüter in der Stadt.

Verteidiger: Frisch hat eine Reihe von Schlägern angeheuert, welche die Anlage bewachen und die nicht sehr positiv auf Schnüffler reagieren. Insgesamt bewachen 30 Elitegauner die Anlage.

Zeittabelle

Die folgende Tabelle beschreibt den Zeitverlauf während des Abenteuers.

Zeit	Nebelausbruch	Mord
+4h	Theosophen- viertel	Nussbaum
+24h	Zentrum	Thorweis, Morpheus
+26h		Rahn
+29h		Kreuzer
+40h	Obere Kanalstadt	Schreck
+62h	Schabenviertel	
+89h	Weidenviertel	

Stat Blocks

Leibwächter	
Körperlich/Geistig:	□□□□□
Fate Punkte: 3	Größe:
Konsequenzen: 2	
Fertigkeiten:	
Nahkampf +3, Fernkampf +3	
Ausweichen +2, Aufmerksamkeit +2	
Willenskraft +1, Träumen +1	
Aspekte:	
<ul style="list-style-type: none"> Mehr Schläger als Leibwächter Geld motiviert ihn 	
Stunts (*):	

Nahkampf-Schaden +2	
Ausrüstung:	
Vibrosäbel (+3/+5*)	
Revolver (+2, 1 Zone)	
Brustpanzer (-2, 1 mittlere, 1 leichte)	

Berserker Mob (10 Infizierte)	
Belastung:	□□□ -0
	□□□ -1
	□□□ -2
	□ -3
Angriffe und Verteidigungen:	
Physisch (Nahkampf) +4	
Physisch (Fernkampf)/Sozial +2	
Waffen und Ausrüstung:	
Knüppel (+1)	
Aspekte:	
Besessene Killer	

Elitegauner (10 Schläger)	
Belastung:	□□□□□□ -0
	□□□□□□ -1
	□□□□□□ -2
	□□ -3
Angriffe und Verteidigungen:	
Physisch (Nahkampf/Fernkampf) +5	
Sozial +3	
Waffen und Ausrüstung:	
Säbel (+2)	
Pistolen (+2, 1 Zone)	
Lederrüstung (-1 Schaden)	
Aspekte:	
Jeder steht sich selbst am nächsten	

Kaiserliche Grenadiere (10 Soldaten)	
Belastung:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -0 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -3
Angriffe und Verteidigungen:	
Physisch (Nahkampf/Fernkampf) +5 Sozial +3	
Waffen und Ausrüstung:	
Säbel (+2) Gewehr (+3, 3 Zonen) Lederrüstung (-1 Schaden)	
Aspekte:	
Junge Rekruten einer Eliteeinheit	

Frisch	
Körperlich/Geistig:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Fate Punkte: 3	Größe:
Konsequenzen: 2	
Fertigkeiten:	
Täuschen +4 Empathie +3, Etikette+3, Ressourcen+3 Willenskraft+2, Wahrnehmung +2	
Aspekte:	
<ul style="list-style-type: none"> • Aalglatter Geschäftsmann • „Ich möchte nicht über die Expedition reden!“ 	
Stunts (*):	
-	
Ausrüstung:	
keine	