

# 03 – Traumdoppelgänger

*Abenteuer in der Dunklen Metropole*

## Zusammenfassung

Prinz Ludwig, der Vetter des Kaisers ist ein Unterstützer zweier Logen, der Fraktalritter und der Tänzer. Beide nutzen ihr Ehrenmitglied um den Kaiser zu beeinflussen. Die beiden Logen haben jedoch mittlerweile sehr unterschiedliche Ziele und so intrigieren die Fraktalritter gegen die Tänzer um sie der Gunst des Prinzen zu berauben. Dabei benutzen sie die Tatsache, dass der Logenmeister der Tänzer ein sehr ungewöhnliches Hobby hat, zu ihrem Vorteil.

## Einstieg der Charaktere

Einer der Charaktere wird ein eher zufälliges Opfer der Agenten des Logenmeisters der Tänzer. Ideal sind solche Personen, die ein Laster haben wie Frauen, Drogen etc.

**Die erzwungene Vermessung:** Der betroffene Charakter merkt, dass ihm im Schlaf/während einer Bewusstlosigkeit jemand den Schädel vermessen hat, weil man an verschiedenen Stellen blaue Markierungspunkte hinterlassen hat. Z.B. könnte ein Frauenheld nach einer Nacht mit wunderschönen Zwillingen erwachen – die Damen sind verschwunden und auf seiner Stirn sind mit Zahlen beschriftete Tintenpunkte.

### Zu klärende Fragen:

- Wer ist betroffen und über welchen Aspekt
- Was bekommen die anderen davon mit? (Ggf. welche Aspekte sind relevant?)

### Weitere Hinweise an die Spieler:

- Das Abenteuer basiert auf einem **szenenübergreifenden sozialen Konflikt**, d.h. der soziale Stress und die sozialen Konsequenzen heilen erst am Ende des Abenteuers
- Die Spieler können wenn eine Szene endet eine **Karte auswählen**, welche Art

von Ereignis als nächstes stattfindet, z.B. ein Maskenball und dann die Details dieses Ereignisses mitbestimmen. Es gibt hier nicht per se gute und schlechte Auswahlen, da der Spielleiter die Ereignisse, die im Folgenden beschrieben werden einfach dort einwebt bzw. durch Aspekte der Spieler andere Szenen motiviert.

- Es besteht **kein Zeitdruck** im Abenteuer, d.h. es macht keinen Sinn, dass sich die Spieler beeilen.

## Der wahre Hintergrund

**Der vermessene Schädel** des Helden ist nur einer von vielen, die mehr oder weniger zufällig gewählt wurden um eine geheime Leidenschaft des **Logenmeisters der Tänzer, Baron Vladimir von Asselheim**, zu befriedigen. Der Baron ist durch ein Gerät der alten Kultur in der Lage, die Traumgestalt anderer Personen zu stehlen und benutzt diese um beliebige andere Träumer in der Traumwelt zu töten – die daraufhin für 666 Tage nicht mehr träumen können.

**Die gestohlene Traumgestalt** kann nur benutzt werden, wenn die entsprechende Person gerade nicht in der Traumwelt ist. Der Logenmeister nutzt dazu sein **Traumgerät** auf dem er die Schädelmaße des Bestohlenen eingeben muss. Wenn diese **Person gerade schläft** sieht sie in ihren Träumen, wie ihre Traumgestalt in brutale Morde verwickelt ist – und merken auch bald, was andere von diesem Verhalten halten!

Die **Intrige der Fraktalritter** ist einfach – sie kennen das Geheimnis Asselheims und bauschen dieses seltsame aber politisch nicht relevante Laster zu einer **Verschwörungstheorie** auf. Ihr Ziel ist es, die Tänzer in den Augen des Prinzen Ludwig zu diskreditieren. Allerdings gehen sie dabei nicht sehr subtil vor und die Helden sollten recht schnell von dieser Intrige erfahren.

**Der ideologische Konflikt:** Die Fraktalritter wollen den Einfluss der Tänzer auslöschen, weil diese in einer essentiellen Frage anderer Meinung sind als die Ritter. So wollen die Tänzer an der Mauer zur Eiswüste eine

defensive Politik, während die Ritter ein gewaltiges Expeditionskorps in die Eisfestungen des Untoten entsenden wollen, was aber mit Sicherheit zu großen Verlusten führen würde.

Dies stellt die Helden vor ein **moralisches Dilemma** – wollen sie wirklich den Kriegstreibern in die Hände arbeiten? Andererseits, wie schalten sie den Dieb ihrer Traumgestalt(en) aus ohne damit seiner Loge zu schaden?

## Ablauf der Geschehnisse

Das Abenteuer beginnt damit, dass der vom Diebstahl betroffene Held die **Spuren der Schädelvermessung** entdeckt und danach vermutlich einigermaßen beunruhigt ist. Er kann **Nachforschungen** anstellen, aber diese führen nur zu den anderen Opfern, die ebensowenig wissen.

**Die erste Szene:** Die Spieler können nun anhand der Ereigniskarten, von denen sie eine auswählen, entscheiden, wie das Leben denn so weitergeht. Auf jeder Karte sind Fragen, welche die Spieler, ideal unter Einbeziehung der Aspekte ihrer Charaktere beantworten. In der anschließenden Szene baut der Spielleiter ein oder mehrere Ereignisse aus den Handlungssträngen ein.

**Weitere Szenen:** Es mag nun sein, dass die Spieler Nachforschungen anstellen, die weitere Hinweise ergeben, oder der Spielleiter durch das Reizen von Aspekten weitere Szenen auslöst in denen ebenfalls Dinge aus den Handlungssträngen passieren. Wenn die Spieler das Gefühl haben, nicht mehr voranzukommen, können sie mit Erlaubnis der Spielleiters eine neue Szene auslösen.

**Beispiel:** Die Spieler wählen den Maskenball und beschließen, dass dort das Motto „Tiermasken“ lautet. Der Spielleiter webt Lästereien der anderen Gäste in die Szene ein.

## Eskalation – Die Traummorde

Die Traumgestalt mindestens eines Helden wird vom Logenmeister der Tänzer benutzt um inkognito die Traumgestalten zufälliger Opfer zu

töten. Der Held erlebt einige dieser Morde in seinen Träumen mit, was sich zwischen den Szenen des Nachts ereignet.

**Die erste Vision:** Der Held sieht, wie er eine idealisierte Version von Lotterfelds mit einer Axt tötet – es nicht unbedingt klar, dass es sich um die Traumwelt handelt.

**Die zweite Vision:** Ein Mord in der Traumwelt an einer zu einem Aspekt passenden Person. Hier erkennt man klar, dass es sich um die Traumwelt handelt.

**Die dritte Vision (spät im Abenteuer):** Der Held kann den Eintrittspunkt in die Traumwelt erkennen, was evtl. für spätere Aktionen genutzt werden kann.

## Eskalation – Verdacht gegen die Helden

Die Traumgestalt mindestens eines Helden wird vom Logenmeister der Tänzer benutzt um inkognito die Traumgestalten zufälliger Opfer zu töten. Der Verdacht gegen den/die Helden wirkt sich in einer Reihe von Ereignissen aus, die dem Spieler bewusst machen sollten, dass er eines sozialen Faux-Pas verdächtigt wird.

**Regeltechnisch** ist das ganze ein sozialer Konflikt, in dem bei jeder Gelegenheit nur einige Runden ausgefochten werden. Die „Scharmützel“ treten während der Ereignisse auf, welche die Spieler durch Ziehen der Ereigniskarten auslösen oder bei solchen Gelegenheiten, die durch die Aspekte der Charaktere angestoßen wurden.

**Insgesamt agieren 6 Personen gegen die Helden:**

- **Der undefinierte Neider** – eine Person, die vor Jahren durch die Helden beleidigt wurde und nun auf Rache sinnt. (Die betroffenen Spieler dürfen dem Neider Namen und 2 Aspekte geben.) - Platzhaltername ist „Eduard Mislinger“.
- **Oskar Wildmann** – ein Freund von Bonmots und Klatsch, der sich nur wegen der Freude am Skandal an der Diskussion beteiligt, aber schnell eingeschüchtert werden kann.

- **Freiherr Manfred von Lottersberg**, ein Geschädigter in der Sache der Traumweltmorde, der Genugtuung sucht.
- **Die Freunde von Lottersberg** – Alfons Hagenburg der Industrielle, der Totenkopfhussar Major Ludwig von Wartenburg und der junge Lebemann Tancredi Salina, genannt der “Leopard“

#### **Aktivitäten:**

- **Lästereien:** Bei sozialen Events werden die Gegenspieler der Helden versuchen durch gezielte Lästereien die verdächtigten Helden anzukratzen.
- **Juristische Schritte:** von Lottersberg versucht die Helden bei Militärtribunalen und zivilen Gerichten anzugehen, was ebenfalls als soziale Angriffe gewertet werden kann, die allerdings zumeist in schriftlicher Form, evtl. auch bei einer Anhörung stattfinden.
- **Duelle:** Adelige fordern den Helden zum Duell – dies erzeugt Aspekte die im sozialen Konflikt entweder für oder gegen den Helden verwendet werden können.
- Wenn alles nicht wirkt oder der soziale Kampf verloren ist, könnte von Lotterberg auch **handgreiflich** werden, wenn auch eher im Dunkel einer Seitengasse.

#### **Eskalation – Verdacht gegen die Tänzer**

Die Spieler können Nachforschungen anstellen über den eigentlichen Schuldigen in dieser Sache, wobei auch auf den sozialen Ereignissen immer wieder Hinweise zu finden sind, wer der wahre Verursacher sein könnte.

**Das Gerücht:** Die Helden stoßen auf das Gerücht, dass die Tänzer einen Umsturz planen und Waffen in einem Lagerhaus verstecken. Untersucht man das Haus findet man dort aber nur Lebensmittel. Verfolgt man das Gerücht so stammt es von einem unbedeutenden Fraktalritter, der böse Absichten verleugnet und tatsächlich aber instruiert wurde, das Gerücht zu streuen.

**Aufdringliche Hilfe der Fraktalritter:** Die Ritter bieten den Helden ihre Unterstützung bei den Ermittlungen an, bringen aber nur Beweise zu Tage, welche die Tänzer eines Coups bezichtigen.

**Die Eiszombies:** Die Helden beobachten Fraktalritter dabei, wie sie aus einer Transportkutsche Eiszombies in der Kleidung der Tänzer herauslassen um für Chaos zu sorgen. Werden die Ritter verhört, so gestehen sie, dass Sie damit eine Intrige gegen die Tänzer antreiben wollten – aber mit den Traumorden haben sie nichts zu tun! Die Ritter können allerdings dabei helfen, den Logenmeister der Tänzer ausfindig zu machen. Allerdings stellt sich aus heraus, dass der Logenmeister einer privaten Neigung folgt ohne Pläne für einen Umsturz zu planen.

#### **Eskalation – Der Vetter des Kaisers**

Der Vetter des Kaisers ist ein „Red Hering“ in der Geschichte, aber er kann unter Umständen zu einem nützlichen Verbündeten werden. Der Vetter taucht immer wieder mit seiner schwarzen Kutsche an den Tatorten und bei den sozialen Ereignissen auf, denn auch er ist sehr besorgt über die Gerüchte über die Traumorde. Können die Helden ihn für ihre Sache gewinnen, so stellt er einen mächtigen Verbündeten dar.

#### **Die Endszene**

Wenn die Helden die Geschichte mit dem Logenmeister herausgefunden haben können sie dem Meister auflauern – in der Traumwelt oder der Realität. Den genauen Rahmen der Schlusszene können die Spieler mitdefinieren:

- Wo passen die Helden den Meistertänzer ab?
- Wer ist unfreiwilliger Zeuge des Geschehens?

# Stat Blocks

**Kampftänzer (10 Assassinen)**

**Belastung:** □□□ -0  
 □□□□□□□□□ -1  
 □□□□□□□□□ -2  
 □□□□□□□□□ -3

**Angriffe und Verteidigungen:**  
 Physisch (Nahkampf/Fernkampf) +6  
 Sozial +3

**Waffen und Ausrüstung:**  
 Vibrosäbel (+3)  
 Handblitzprojektoren (+3, 1 Zone)  
 Lederrüstung (-1 Schaden)

**Aspekte:**  
 Jeder steht sich selbst am nächsten

**Der Meistertänzer**

**Körperlich/Geistig:** □□□□□□\*

**Fate Punkte:** 8      **Größe:**

**Konsequenzen:** 3      1.  
    2.  
    3.  
    R1.  
    R2.

**Fertigkeiten:**  
 Nahkampf+6  
 Athletik+5, Fernkampf+5  
 Aufmerksamkeit +4, Träumen +4  
 Willenskraft+2, Empathie+2  
 Täuschen+1, Etikette+1, Ausdauer+1

**Aspekte:**

- Eleganter Fechtmeister im Dienste der Loge
- „Ist nur ein Kratzer!“
- „Ich nehme die Herausforderung an!“

**Stunts (\*):**  
 Nahkampf-Schaden +2  
 Kann 1 physischen Angriff ignorieren

**Ausrüstung:**

Vibrosäbel (+3/+5\* oder +4/+6 m. dkl. Staub)  
 Handblitzprojektoren (+3/+4 dkl., 1 Zone)  
 Brustpanzer (-2, 1 mittlere, 1 leichte)  
 3 Dosen dunkler Staub, 2 Dosen heller Staub

**Kampftänzer Anführer**

**Körperlich/Geistig:** □□□□□

**Fate Punkte:** 4      **Größe:**

**Konsequenzen:** 2      1.  
    2.  
    R1.  
    R2.

**Fertigkeiten:**  
 Nahkampf+5  
 Athletik+4, Fernkampf+4  
 Aufmerksamkeit +3  
 Träumen +2  
 Willenskraft+1

**Aspekte:**

- Eleganter Fechtmeister im Dienste der Loge

**Stunts (\*):**  
 Nahkampf-Schaden +2

**Ausrüstung:**  
 Vibrosäbel (+3/+5\* oder +4/+6\* m. dkl. Staub)  
 Handblitzprojektoren (+3/+4 dkl., 1 Zone)  
 Brustpanzer (-2, 1 mittlere, 1 leichte)  
 2 Dosen dunkler Staub, 1 Dosis heller Staub

**Eduard Mieslinger, der undefinierte Neider****Körperlich/Geistig:** □□□□□\***Fate Punkte:** 3      **Größe:****Konsequenzen:** 2**Fertigkeiten:**Empathie+3, Etikette+3  
Ressourcen+2, Willenskraft+2, Täuschen+2  
Einschüchtern+1, Fernkampf+1,  
Aufmerksamkeit +1, Träumen +1**Aspekte:****Stunts (\*):****Ausrüstung:**

Revolver (+2, 1 Zone)

**Alfons Hagenburg****Körperlich/Geistig:** □□□□□\***Fate Punkte:** 3      **Größe:****Konsequenzen:** 2**Fertigkeiten:**Ressourcen+4  
Empathie+3, Etikette+3  
Willenskraft+2\*, Täuschen+2  
Einschüchtern+1, Fernkampf+1,  
Aufmerksamkeit +1, Träumen +1**Aspekte:**

- Aktionär in vielen wichtigen Unternehmen
- Wer Geld hat, der hat viele Freunde

**Stunts (\*):**Ignoriert einen sozialen Angriff  
+1 Willenskraft gegen Einschüchtern**Ausrüstung:**

Revolver (+2, 1 Zone)

**Major Ludwig von Wartenburg****Körperlich/Geistig:** □□□□□\***Fate Punkte:** 4      **Größe:****Konsequenzen:** 2**Fertigkeiten:**Aufmerksamkeit+4  
Empathie+3, Träumen+3  
Willenskraft+2, Täuschen+2, Fernkampf+2  
Einschüchtern+1, Nahkampf+1, Führung +1,  
Etikette +1, Athletik+1\***Aspekte:**

- Die Damen bewundern seine Duellnarben
- „Die bestehende Ordnung darf nicht angetastet werden!“

**Stunts (\*):**Ignoriert einen sozialen Angriff  
+1 Athletik zum Ausweichen**Ausrüstung:**Revolver (+2, 1 Zone)  
Ledermantel (-1 Schaden)

<b>Tancredi Salina, der Leopard</b>	
<b>Körperlich/Geistig:</b>	□□□□□*
<b>Fate Punkte:</b>	5 <b>Größe:</b>
<b>Konsequenzen:</b>	2
<b>Fertigkeiten:</b>	
Täuschen+4 Empathie+3, Etikette+3 Willenskraft+2, Nahkampf+2 Einschüchtern+1, Fernkampf+1, Aufmerksamkeit +1, Träumen +1	
<b>Aspekte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sein Charme öffnet ihm alle Türen</li> <li>• Er besitzt das Temperament einer Wildkatze</li> <li>• Lebemann und Verschwender des Vermögens seiner Eltern</li> <li>• Der Retter seiner Freunde</li> </ul>	
<b>Stunts (*):</b>	
<b>Ausrüstung:</b>	
Revolver (+2, 1 Zone)	

<b>Prinz Ludwig, Herzog der Eiswüsten</b>	
<b>Körperlich/Geistig:</b>	□□□□□▪□□□□
<b>Fate Punkte:</b>	6 <b>Größe:</b>
<b>Konsequenzen:</b>	3
<b>Fertigkeiten:</b>	
Ressourcen+6 Träumen +5, Empathie+5* Kunst+3*, Etikette+3* Einschüchtern+1*, Nahkampf+1, Aufmerksamkeit +1	
<b>Aspekte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Er trägt etwas zu viel Schmuck</li> <li>• Der Kaiser liebt ihn wie einen Bruder</li> <li>• Trotz seines exzentrischen Lebensstils liebt ihn auch das Volk</li> <li>• Tief romantische Seele</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geheime Leidenschaft für das männliche Geschlecht</li> <li>• „Das braucht mehr Marmor!“</li> <li>• Kann keiner Fliege etwas zu leide tun</li> <li>• Von Neurosen geplagt</li> <li>• Motto: „Media vita in morte sumus“ (Inmitten des Lebens sind wir vom Tod umfassen)</li> </ul>
<b>Stunts (*):</b>
+2 auf Kunst:Musik +2 um eine Stimmung im Raum zu erzeugen Unterschwellige Drohung +1 um Aspekte d. Emp. Herauszufinden Begleiter: Professor von Gudden (+1 Sozial, Qualität: 4)
<b>Ausrüstung:</b>
Revolver (+2, 1 Zone)

<b>Leibwächter</b>	
<b>Körperlich/Geistig:</b>	□□□□□□
<b>Fate Punkte:</b>	3 <b>Größe:</b>
<b>Konsequenzen:</b>	2*
<b>Fertigkeiten:</b>	
Nahkampf+5 Ausweichen+4 Fernkampf +3, Einschüchtern +3 Aufmerksamkeit +2, Willenskraft +2 Träumen +1	
<b>Aspekte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meister der Klinge</li> </ul>	
<b>Stunts (*):</b>	
Nahkampf-Schaden +2	
<b>Ausrüstung:</b>	
Vibrosäbel (+3/+5*) Handblitzprojektor (+3 (+4dunkel), 1 Zone, Aspekt: Elektroschaden) Brustpanzer (-2, 1 mittlere, 1 leichte) oder Kastigatorrüstung (-3 Schaden, 1 leicht, 1 mittel, 1 schwer, Aspekt: Exorüstung)	

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)	
<b>Aspekte:</b>	
Schwächliche Bücherwürmer	

Alfred von Altmann, Fraktalritter	
<b>Körperlich:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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> 8	<b>Größe:</b>
<b>Konsequenzen:</b> 3	1. 2. 3.
<b>Fertigkeiten:</b>	
Fernkampf+4, Ausweichen+3	
Aufmerksamkeit +2/+4*	
Willenskraft+2	
Verbotenes Wissen+4, Akademisches W. +4	
Empathie+1, Täuschen+1, Etikette+1	
<b>Aspekte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiierter eines einflussreichen Geheimbunds</li> <li>• „Wer mag schon diesen kalten Karrieristen?“</li> <li>• Großes Gehirn, kleine Muskeln</li> <li>• Verbotenes Wissen – Geometrische Intuition (z.B. für Fernkampf)</li> <li>• Verbotenes Wissen – Gesetz der großen Zahlen (z.B. für Gang-Up)</li> <li>• Verbotenes Wissen – Statistik des Ausweichens (z.B. für Fernkampf oder selbst Ausweichen)</li> </ul>	
<b>Stunts (*):</b>	
+2 Initiative	

<b>Ausrüstung:</b>
Pistole (+2, 1 Zone)
Ledermantel (-1, keine Konsequenzen)

Initiiertes Fraktalritter	
<b>Körperlich/Geistig:</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Fate Punkte:</b> 3	<b>Größe:</b>
<b>Konsequenzen:</b> 1	
<b>Fertigkeiten:</b>	
Fernkampf+4, Ausweichen+3	
Aufmerksamkeit +2	
Willenskraft+2	
Verbotenes Wissen+2, Akademisches W. +2	
<b>Aspekte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiierter eines einflussreichen Geheimbunds</li> <li>• Großes Gehirn, kleine Muskeln</li> <li>• Verbotenes Wissen – Geometrische Intuition (z.B. für Fernkampf)</li> <li>• Verbotenes Wissen – Statistik des Ausweichens (z.B. für Fernkampf oder selbst Ausweichen)</li> </ul>	
<b>Stunts (*):</b>	
Keine.	
<b>Ausrüstung:</b>	
Pistole (+2, 1 Zone)	
Ledermantel (-1, keine Konsequenzen)	