Die dunkle Metropole

Ein Fate Setting von Radulf St. Germain
Grafiken von Radulf St. Germain und Jan Boruta (http://janboruta.deviantart.com/)

Zusammenfassung

Niemand weiß, wann die dunkle Metropole gegründet wurde. Ihre engen düsteren Gassen und gigantischen Adelszitadellen sind von Rauch und Nebel erfüllt, kaum beleuchtet von Gaslampen. Das ewige Zwielicht, die Unterdrückung durch die Grenadiere des Kaisers und die Perspektivlosigkeit lasten wie ein Fluch auf den Bewohnern der Stadt, von denen nicht mehr alle Menschen sind und manche es noch nie waren. Das Lebenselexir der Stadt ist der Traumstaub, ein kristallines Pulver, das die Technik der Stadt mit Energie versorgt, von den grünlichen Gaslampen bis zu den Kastigatorrüstungen der Kaiserlichen Grenadiere. Aber der Staub, von dem niemand weiß, wo er herkommt hat noch einen anderen Zweck – er entführt die Armen wie die Reichen in eine helle Welt der Träume, voller Wiesen und Wäldern, in der immer die Sonne scheint. Fast jeder träumt davon, in diese Welt zu gelangen und mehr als eine Geheimloge sucht den Weg dorthin zu finden....

Die Stadt

Die dunkle Metropole liegt isoliert auf einer Halbinsel in einer Dimension, die sonst weitgehend unbekannt ist. Das spiegelglatte Meer verliert sich schnell in einem undurchdringlichen Nebel und im Norden findet sich nur eine kaum passierbare Eiswüste, deren untote Bewohner nur mühsam durch die Blitzprojektoren der Totenkopfhusaren zurückgehalten werden.

Der kaiserliche Palast und die Ministerialgebäude bilden das leuchtende Zentrum der Stadt, auch wenn dieses Leuchten fahl grün ist. Hier residiert der jugendliche Kaiser Friedrich Wilhelm XIX, der mit seinem loyalen Militär und seinen Spinnendrohnen die Stadt mit eiserner Faust kontrolliert.

Die anderen Viertel, obwohl offiziell unter der Kontrolle der kaiserlichen Beamten, sind zum großen Teil im Besitz lokaler Adelshäuser. Die stolzen von Adlerbergs kontrollieren den stark bevölkerten Bezirk gleichen Namens, die Stalinovs das kalte und verarmte Nordviertel mit seinen Minen, und die verderbten de la Croix das Hafenviertel bekannt als Pestbuckel. Weniger angesehen aber nicht unbedingt weniger mächtig sind die Salina der turbulenten Oberen Flussstadt oder das

Haus Wanatabe im Geistertal. Nur das Schabenviertel ist ein unkontrollierter Bezirk, in dem sich verschiedene Straßenbanden bis auf das Messer um die Kontrolle bekämpfen. Und völlig unkontrolliert ist das Escherviertel, in dem die Naturgesetze ihre Wirkung verloren haben und in dem die Alchemisten von Leng hausen, welche die wichtigsten Traumstaubhändler sind.

Unter der Stadt befindet sich ein Irrgarten aus Tunneln, Industriehallen und schäbigen Zimmern, in dem die Trolle ihr Dasein fristen. Keines dieser Wesen zweiter Klasse sieht dem anderen ähnlich, sie variieren sowohl in Größe als auch in Merkmalen wie Fell, Schuppen oder Hörner radikal. Als unterste Stufe der Gesellschaft verrichten diese Wesen nur die niedrigsten Aufgaben.

Die Gebäude der Stadt sind architektonische Wunder, selbst in den ärmeren Vierteln. Im Stil reichen sie von furchteinflößenden gotischen Kathedralen bis hin zu bedrückend organisch wirkenden Metallkonstruktionen, deren geschwungenen Linien mit unheiligen Symbolen und schrecklichen Fratzen verziert sind. Durch die ganze Stadt spannen sich Drähte, an denen sich die Spinnendrohnen des Kaisers entlanghangeln um das Volk auszuspionieren. Erbaut wurde die Stadt auf den Ruinen einer untergegangenen nichtmenschlichen Kultur. Die groben Steinruinen finden sich noch immer in einigen Teilen der Stadt und man redet von riesigen versteckten Schatzkammern im Inneren der größten Stufenpyramiden.

Die Stadtviertel

Das dunkle Metropole besteht aus mehreren Stadtvierteln mit sehr unterschiedlichem Ambiente.

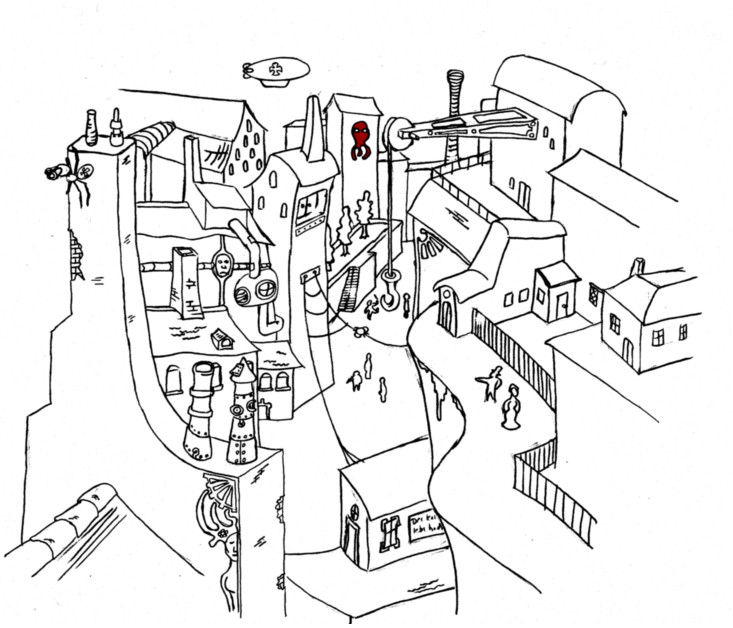
Das Zentrum: Das Stadtzentrum beherbergt den Kaiserlichen Palast, welcher genau im Mittelpunkt der Stadt ist. Alle großen Straßen führen von dort in die anderen Viertel. Die Nebenstraßen des Zentrums sind alle als konzentrische Rechtecke um den Palast angeordnet. Das Zentrum ist ein Wunderwerk aus Stahltürmen, wuchtigen Brücken und ist komplett mit Traumstaublampen ausgeleuchtet. Nirgendwo ist die Dichte an Gardisten und Spinnendrohnen größer als hier.

Adlerberg: Diese stark bevölkerte Viertel ist auf den Ruinen der alten Kultur entstanden, die das Fundament der modernen aber spartanischen Wohnblocks bilden. Die von Adlerbergs, denen 85% dieses Viertels gehört, nutzen alte feudale Rechte um die Erstgeborenen ihrer Untertanen für ihre Zuchtexperimente zu benutzen aus denen die berüchtigten Uruk-Ulanen hervorgegangen sind.

Nordbezirk: Der Nordbezirk wird von den Stalinovs kontrolliert, wobei es immer wieder zu Kompetenzgerangel mit dem kaiserlichen Bezirkskommandant, dem General der Totenkopfhusaren kommt, der das Viertel gegen die Untoten der Eiswüste verteidigt. Der Nordbezirk wird dominiert von Minen, dem großen Arbeitslager für Asoziale und Bettler, sowie der nach einem schrecklichen Unfall nie fertiggestellten großen Mauer. Klimatisch ist das Viertel wesentlich kälter als der Rest der Stadt, was an der Nähe zur magischen Eiswüste im Norden liegt.

Pestbuckel/Hafenviertel: Der Pestbuckel ist ein niedriger Hügel, in dessen Flanke sich das heruntergekommene Hafenviertel befindet. Der Hafen wird hauptsächlich von den Seeleuten der Fischerflotten und den Matrosen des Expeditionskorps frequentiert, die alle ausgiebig Gebrauch von den zwielichtigen Vergnügungsstätten machen. Viele der Einheimischen sind in diese Geschäfte verwickelt und der Anteil an Leuten mit dem Blut tiefer Wesen ist relativ hoch. Das Viertel ist Schauplatz heftiger Bandenkriege in die angeblich sogar das verderbte Haus de la Croix involviert ist. Die legale Haupteinnahmequelle dieses Hauses ist die dampfgetriebene Mehlfabrik, welche von überall im Viertel zu sehen ist.

Obere Kanalstadt: Dieses ehemals prächtige Viertel ist Heimat vieler im Niedergang befindlicher Adelshäuser wie z.B. der Salnia oder der sehr reichen aber verschwenderischen Kandar. Trotz der kaiserlichen Verbote werden hier immer noch private Fehden ausgetragen und gelten alte Gesetze, die in keinem Buch verzeichnet sind. In der oberen Kanalstadt liegt auch das Krematorium und die Hauptkaserne der kaiserlichen Garde. Ebenfalls angesiedelt ist das kaiserliche Zensuramt, das die einzige Zeitung des Stadt herausbringt, und das vom philantrophischen Arzt Dr. von Egelsweiher gegründete Manichäuskrankenhaus.



Schabenviertel: Das Schabenviertel wurde vor 15 Jahren nach einer (manche sagen magisch unterstützten) Landaufschüttung neu errichtet und war gedacht als Siedlung für Veteranen des kaiserlichen Militärs. Leider verkam die Gegend sehr schnell und wurde zu einem Schauplatz heftiger Bandenkriege zwischen den verschiedenen Traditionsvereinen der Veteranen. Die Vereine kontrollieren das Schutzgeldgeschäft durch das das lokalen bürgerlichen Unternehmer ausgebeutet werden. Zu den wichtigsten gehören die Spiegelfabrik und die Eisenbahnwerke. Das Schabenviertel leidet unter einer sehr hohen Insektenpopulation und unter dem Viertel gibt es einen Bau hundegroßer Ameisen.

Geistertal: Für viele sehr überraschend ist die Tatsache, dass ein von einem sehr konservativen, kulturell isoliertem Haus kontrolliertes Viertel der Standort moderner Chemie- und Gaswerke ist. Doch die Watanabes haben sich mittlerweile durch ihren Stab an Beratern nahezu komplett an den Lebensstil der anderen Stadtkulturen angepasst und nur noch ihre Doppelschwerter erinnern an ihr Erbe als fremdartige Philosophen-Krieger die vor 150 Jahren unter mysteriösen Umständen in der Stadt aufgetaucht sind. Die im Geistertal ansässige Bevölkerung ist sehr industriell geprägt hat aber auch viel Sinn für Künste wie Kalligraphie und Blumenstecken. Das Geistertal trägt seinen Namen wegen der vielen Geistererscheinungen, die in dem Viertel auftauchen.

Escherviertel: Dieses bizarre Viertel ist auf keiner Karte zu finden und wird erreicht über vergessene Treppen, kleine Türen in Seitengassen oder Kanaldeckel. Das Viertel selbst folgt nicht den normalen Gesetzen von Geometrie und Schwerkraft – seine Treppen und Straßen gehen in alle Richtungen und treffen sich wieder auf unmögliche Weise. Das Viertel ist die Heimat der Alchimisten von Leng, der wichtigsten Quelle von Traumstaub in der Metropole.

Mysteriöse Orte

In dieser Stadt seltsamer Viertel und eigentümlicher Lokalitäten gibt es einige Orte, die Ungeheuerlichkeiten und Abenteuer geradezu magisch anziehen. Die Orte sind kurz mit Namen, Lokalität und Aspekten beschrieben.

Oberhauptmann Yoshi Hospiz (Schabenviertel): In einem ehrwürdige Haus mit drei Innenhöfen, das von einer Reihe seltsamer Mieter bewohnt wird, liegt dieses kleine Hospiz. Es bietet jedem, der medizinische Versorgung benötigt, unbürokratisch Hilfe und der alte Herr Yoshi zählt zu den beliebtesten Bewohnern des Schabenviertels.

- Jeder Mieter hat sein Geheimnis
- Ort der Heilung, Ort des Vergessens

Elisabethenpark (Adlerberg): Dieser malerische Park ist einer der wenigen Orte in der Metropole, an der Blumen gedeihen und stellt somit eine Oase des Friedens in der hektischen und dreckigen Stadt dar.

- Verwinkelte Blumenbeete führen zum Johannisbrunnen
- Blut klebt an den Dornen der dunklen Rosen
- Welches Geheimnis liegt hinter der Vitalität des Gartens?

Ihre Bewohner

Die dunkle Metropole wird von den Menschen dominiert. Die oberste Schicht stellt der Adel dar, gefolgt von einer dünnen Bürgerschicht. Auf der untersten Stufe stehen die Arbeiter, wobei auch diese immer noch mehr wert sind als die Trolle der Unterwelt, die nur zu den niedrigsten und gefährlichsten Arbeiten herangezogen werden. Hoch angesehen sind Wissenschaftler, wenn sie etwas entwickeln, das man militärisch einsetzen kann. Denn das Militär ist in der Metropole hoch angesehen und eine Uniform öffnet viele Türen. Zivilisten respektieren das Militär und nahezu jeder Bürger und Adelige ist zumindest Reserveoffizier oder -unteroffizier. Arbeiter, Bürger und Adelige grenzen sich voneinander ab.

Die Völker

Die Metropoliten sind zum größten Teil Menschen aber es gibt auch andere Völker, die diese Welt ihre Heimat nennen. Die Trolle stellen hierbei die größte Minderheit dar, auch wenn man sich nicht sicher ist, ob es sich tatsächlich um eine Rasse handelt. So findet man in den Tunneln der Unterstadt kleine pelzige Wesen mit Ziegenhörnern, große Muskelpakete mit langen Greifschwänzen und Reisszähnen, sowie noch bizarrere Gestalten. Tatsächlich sieht kaum ein Troll dem anderen ähnlich.

Im Hafenviertel finden sich immer wieder Menschen, deren Augen und schweißige Haut auf erschreckende Weise an Fische erinnern. Man munkelt, dass diese Hybriden Kinder eines Volkes sind, das in dem Riff vor dem Hafen am Grunde des Meeres lebt und einen düsteren Gott verehrt.

Die letzte große Rasse sind die Alchemisten von Leng, die zwar vorgeben Menschen zu sein, aber deren weite Roben, dicke Turbane und riesigen Schuhe angeblich Formen verbergen, die nichts mehr mit normalen Menschen zu tun haben. Die Alchemisten sind die wichtigste Quelle des Traumstaubs und nutzen diese Monopolstellung um sich vor Übergriffen zu schützen.

Andere Völker, wie die Ghule, die Seelentrinker oder die Gargylen stellen kleine Minderheiten dar, die im Geschehen der Stadt kaum eine Rolle spielen.

Die sozialen Schichten

Das Weltbild der Metropoliten ist geprägt von einer konservativen Einstellung zu gesellschaftlichen Fragen kombiniert mit einem nahezu blinden Glauben an den Fortschritt. Gehorsam und Tradition sind wichtig und Frauen haben nur wenige Möglichkeiten, sich außerhalb des Haushalts zu verwirklichen. Aber jeder auch noch so fragwürdige technische Fortschritt findet zumindest eine kleine Schar von Anhängern.

Die Adeligen dominieren das Militär und die oberen Ränge der kaiserlichen Bürokratie. Sie verfügen über Privilegien, die in der modernen Welt irrelevant geworden sind, die aber mit großer

Eifersucht verteidigt werden. Ihr Einfluss ist groß und nur ihre Zerstrittenheit erlaubt es dem Kaiser, unangefochten an der Macht zu bleiben.

Das Bürgertum besteht aus den mittleren Beamten, den Industriebaronen und den gehobenen Handwerkern. Zwar scheint diese Schicht, die in Höflichkeit dem Adel nacheifert, weitgehend ohne Einfluss, ist aber über die Geheimlogen weitaus mächtiger, als es den Anschein hat.

Die unterste Stufe bilden die Arbeiter, die in den Fabriken, den Minen und den feucht-heißen Gewächshäusern der Stadt ihren kargen Lohn verdienen. Der Zorn dieser Schicht wird durch die verschiedenen Sport- und Traditionsvereine kanalisiert, die eigentlich nichts anderes sind als Straßenbanden.

Recht und Ordnung

Die dunkle Metropole ist eine Stadt der Konflikte und Intrigen aber nur selten werden diese offen ausgetragen, denn der Kaiser legt Wert auf Stabilität und nutzt seine militärische Macht um jeden in die Schranken zu verweisen, der sich zu weit vorwagt.

„Der Kaiser nimmt mit Sorge zur Kenntnis, dass....“ ist ein Satz, der es selbst mächtigen Adeligen kalt den Rücken herunterlaufen lässt. Bis auf die Arbeiterschicht steht die Gesellschaft nahezu geschlossen hinter dem System und sieht es als ihre Pflicht an über ungewöhnliche Vorkommnisse zu berichten und die Diener des Kaisers zu unterstützen. Korruption ist außerhalb des Hafenviertels sehr selten, da die Beamten auf blinden Gehorsam gedrillt werden.

Kenne Deinen Platz: Wer einmal verhaftet wurde, dem hängt für immer das Stigma des Verbrechens an, auch wenn er unschuldig war und ist sozial schwer angeschlagen. Intrigen finden untereinander statt und nicht gegen das System an sich und selbst dann ist Diskretion absolute Pflicht. Ein toter Arbeiter interessiert nur wenige, ein toter Adeliger oder eine Schießerei in der Straße dagegen sind ein schneller Weg in die Verhörzellen der kaiserlichen Grenadiere.

Macht der kaiserlichen Grenadiere: Die kaiserlichen Grenadiere sind eigentlich eine militärische Einheit, erfüllen aber seit den Notverordnungen im Rahmen des Kriegs gegen die Untoten auch Polizeifunktionen. Sie sind nur dem Kaiser Rechenschaft schuldig und verfügen über hervorragende Ausrüstung. Die in der Stadt patrouillierenden Spinnendrohnen sind zwar technisch limitiert, denn ihre Bilder sind unscharf und können erst nach der Rückkehr in den Hangar ausgewertet werden. Sie sind aber trotzdem wichtige Werkzeuge der Überwachung. Und auch wenn die Traumsärge nicht selten schwere psychische Schäden verursachen, so sind sie trotzdem sehr effizient darin, auch noch die letzte Geheiminformation aus einem Verdächtigen zu holen.

Macht und Privilegien des Adels: Der Kaiser hat die Macht jedes Adelshaus jederzeit komplett auszuradieren, aber er hat nicht die Macht und nicht das Interesse, alle Adelshäuser zu zerschmettern. Adelshäuser sind mächtige Familien, die viel politischem und sozialem aber keinem militärischen Einfluss haben. Deshalb werden die Fehden des Adels öfter mit Worten in Ballsälen und seltener mit Säbeln in Hintergassen ausgetragen. Zu den Privilegien des

Adels gehören alte, bedeutungslose Lehensrechte, wie das Tragen eines Wappens oder symbolische Abgaben, aber auch der Besitz von Waffen und das Recht im Falle einer Todesstrafe, erschossen statt erhängt zu werden.

Niedere Häuser wie zum Beispiel die von Krullsteins können oft ein Leben in Luxus genießen, müssen aber sehr vorsichtig sein, auf wessen Zehen sie treten. Nur zu deutlich ist noch die Erinnerung an Armin Maria von und zu Buckelberg, dem sein arrogantes Verhalten gegenüber einem kaiserlichen Grenadier eine kurze und schmerzhafte Karriere beim polaren Expeditionskorps einbrachte.

Logen: Die Logen und Geheimbünde sind offiziell verboten aber toleriert und agieren hinter den Kulissen um ihre Ziele zu erreichen. Logen benutzen auch mal offene Gewalt, aber das ist dann schnell der Anfang vom Ende dieser Organisation. Die Loge der Roten Faust zum Beispiel befindet sich in einer Abwärtsspirale und kann mittlerweile nur noch in den schlechteren Vierteln offen agieren.

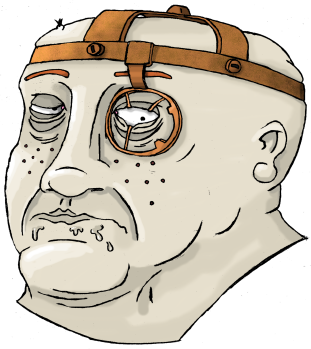
Rechte der Arbeiterschicht: Die unterste menschliche Schicht hat kaum verbriefte Rechte. Verbrechen gegen diese Menschen werden eigentlich nur dann verfolgt, wenn sie einen mächtigen Fürsprecher haben oder die Interessen der oberen Schichten durch das Verbrechen gefährdet sind.

Organisiertes Verbrechen: Das organisierte Verbrechen und die Banden kontrollieren einige der ärmeren Viertel aber nur, solange sie dem Kaiser und dem Hochadel nicht in die Quere kommen oder ihnen sogar nützlich sind. Ein gutes Beispiel ist das niedere Haus der Kashkovs im Nordbezirk. Solange sie den Stalinovs nützlich sind und die Verteidigung der Mauer nicht gefährden, werden ihre Spielhöllen und Freudenhäuser als nützliche Ablenkung toleriert. Aber als die Kashkovs vor fünf Jahren anfingen, ihre Türsteher mit Pistolen zu bewaffnen sorgte ein Besuch des Ulanenhauptmanns Johann Witwenmacher schnell dafür, dass dieser Plan in der Schublade verschwand.

Mode

In der Mode dominieren der Anzug, für feierliche Anlässe der Frack, sowie der Zylinder, wobei Mitglieder des Militärs bevorzugt ihre bunte Uniform tragen. Frauen tragen weite, hochgeschlossene Kleider und Korsagen, vorzugsweise mit Hut und Schirm. In den unteren Schichten ist die Kleidung etwas funktionaler, der Zylinder wird hier oft durch die Melone oder eine einfache Mütze ersetzt. Die Trolle ahmen weitgehend den Stil der Menschen nach, haben aber oft nicht das Geld für gute Qualität.

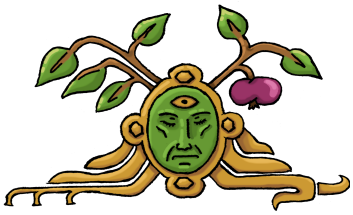
Die Religion



Die offizielle Religion der Metropole ist der Glaube an Manichäus, einen strengen und strafenden Gott, der es seinen Schafen nie verziehen hat, dass sie von seinem Erzrivalen dem Demiurgen das Geschenk des Feuer angenommen haben. Seine Kirchen sind düstere Orte voller Weihrauch und Geräten der Buße, wie Peitschen und Streckbänke. Das Volk klammert sich nur deshalb an diesen Glauben, weil die Alternativen alle schrecklicher sind. Eine Minderheit verehrt das elementare Feuer und beide Kulte verachten sich gegenseitig auf eine beinahe offene Weise, auch wenn der Kaiser einen strikten Religionsfrieden ausgerufen hat.

Die Geheimlogen

Auch wenn der Kaiser oder zumindest der Adel die Geschicke der Stadt zu kontrollieren scheinen, ziehen doch eine Vielzahl geheimer Bünde ihre Fäden im Hintergrund und stellen den Ort dar, an dem auch die Bürgerlichen zur Macht greifen können. Der ehrwürdige Bund des roten Dreiecks und die Bruderschaft der ewigen Mutter sind die beiden mächtigsten Organisationen. Die Bünde sind offiziell verboten aber verfolgt werden nur die extremsten Gruppen, wie zum Beispiel der Kult der schwarzen Ziege, der eine radikale Gleichberechtigung der Trolle und anderen Nichtmenschen anstrebt, oder die Rote Faust, die im Grunde nur eine Bande von rituellen Serienmördern zu sein scheint. Viele Geheimlogen verfolgen das Ziel, einen Weg zu finden, für immer in der Traumwelt zu leben und verfolgen dafür diverse philosophische Ansätze. Zum Beispiel glaubt die Loge des Tempels der Ritter des heiligen Fraktals, dass man die Traumwelt körperlich betreten kann, wenn man die entsprechende mathematische Formel kennt.



Traumstaub und Mechanische Wunder

Auch wenn die Technologie der Metropole in ungefähr der des 19. Jahrhunderts entspricht, so gibt es doch einige Wunder, die nur durch die Existenz des Traumstaubs möglich wurden.

Das moderne Leben

Die Waffe eines Gentleman ist der Revolver, Degenstock oder der Säbel, aber wer sich Traumstaub leisten kann, der hat weitere Möglichkeiten der Selbstverteidigung. Blitzprojektoren existieren in Größen von der Handwaffe bis zur Kanone. Die grünen Blitze, welche von den Teslaspulen ausgehen, sind in der Lage Ziele mit einem Schuss zu zerreißen oder zu entflammen. Vibrosäbel werden durch den Staub in Schwingungen versetzt und durchtrennen selbst Metall.

Dagegen ist die Entwicklung der zivilen Rüstung weitgehend stehengeblieben. Es existieren leichte Schutzwesten aber gegen militärisches Gerät hilft in der Regel nur eine dampfgetriebene Rüstung, wie z.B. die Kastigatorrüstung der Totenkopfhusaren.

Die Fortbewegung in der Stadt erfolgt über eine unterirdische Eisenbahn, deren Abgase durch die vielen Kamine an die Oberfläche gebracht wird. Für die Kutschen und Automobile der Oberschicht, sowie die von Trollen gezogenen Fuhrwerke stehen die engen Straßen, Brücken und Hochstraßen zur Verfügung, die aber fast immer verstopft sind. Wer neidisch nach oben schaut, der sieht ein Netzwerk an Drähten an denen sich die Spinnendrohnen des Kaisers entlanghangeln, welche das Volk überwachen und den Grenadieren jedes verdächtige Verhalten melden. Und darüber schweben die Luftschiffe des Militärs, das Lieblingsspielzeug des Kaisers, bedeutungslos in einer Welt ohne andere Nationen, nutzlos in den Schneestürmen des Nordens.

Kommunikation erfolgt über ein Rohrpostnetz, mit dem von

Postämtern Briefe und kleinere Gegenstände verschickt werden können. Funkgeräte und Fernsprecher sind noch unbekannt.

Der Traumstaub

Der Traumstaub ist ein kristallines Pulver, das es in zwei Formen gibt. Der helle Traumstaub ist gelblich-weiß und schillert im Licht in allen Farben. Der dunkle Traumstaub ist ein anthrazitfarbenes Pulver, das völlig matt ist und leicht nach Schwefel riecht.

Heller Staub hat heilende Wirkung und transportiert den Konsumenten für ein bis zwei Stunden in eine wunderbare, lichterfüllte Parallelwelt, die sogenannte Traumwelt.

Der dunkle Staub hingegen ist ein übles Mittel, dass zwar auch heilt, dabei aber schreckliche Narben hinterlässt. Darüber hinaus führt er nicht in die schöne Traumwelt des hellen Staubs sondern in eine Albtraumlandschaft voller wurmartiger Kreaturen und fremdartiger Gewächse.

Traumstaub ist nicht nur eine Droge sondern auch der Treibstoff der modernen Technik. Normalerweise wird auch hier nur heller Staub verwendet, tatsächlich ist aber der dunkle Staub noch effektiver. Für den Anwender hat die Verwendung des dunklen Staubs allerdings schreckliche Nebenwirkungen wie Mutation und Wahnsinn.

Die Traumwelt

Durch den Konsum von hellem Traumstaub gelangt man in die Traumwelt. Dass diese jedoch kein wirklicher Traum ist, merkt man jedoch daran, dass es sich immer um den gleichen Ort handelt und man dort auch jeden trifft, der auch gerade Traumstaub genommen hat. Die Traumwelt ist eine romantische Landschaft voller steiler Klippen, vom Wind verdrehter Bäume und malerisches Ruinen. Wilde Schafherden, Hirsche und andere harmlose Tiere runden das Bild ab. Das Wetter ist meistens perfekt und wenn es doch einmal einen Sturm gibt, so ist dieser beeindruckend und majestätisch. Einheimisches intelligentes Leben gibt es in der Traumwelt scheinbar nicht, auch wenn es viele Gerüchte über Geister oder sogar ganze Städte in abgelegenen Tälern gibt. Einige Leute sind felsenfest davon überzeugt, dass die Alchimisten von Leng aus der Traumwelt kommen und auch das Escherviertel dort liegen muss.

Nimmt man hellen Staub ein, so betritt man für 1 bis 2 Stunden die Traumwelt. Man erscheint dort immer am gleichen Ort, dem sogenannten **Seelenpunkt**, der für jede Person unterschiedlich ist und von einer Mischung aus Kopfform und Temperament abhängt. Es gibt verschiedene Theorien, wie man durch Tests und Untersuchungen den Seelenpunkt einer Person errechnen kann, aber richtig befriedigend scheint bislang keine davon zu sein. Mit etwas Erfahrung kann man auch am Seelenpunkt einer anderen Person erscheinen, wenn man mit ihr zusammen den Staub einnimmt.

In der Traumwelt erscheint man in seiner **Traumform**. Diese entspricht dem Aussehen in der realen Welt, ist allerdings attraktiver und heroischer. Gute Träumer können ihre Gestalt beim Eintritt in die Traumwelt ändern. Die Traumgestalt eines anderen anzunehmen gilt allerdings als unmöglich und wer sich anstrengt erkennt auch die Identität eines Träumers mit veränderter Gestalt.

Wie gut man mit seiner Umwelt im Traum agieren kann, hängt davon ab, wie erfahren man als Träumer ist. Schon durchschnittliche Träumer können Gegenstände anfassen und benutzen. Sehr erfahrene Träumer können auch Dinge aus dem nichts erschaffen, aber jeder erzeugte Gegenstand altert rapide und ist nach einigen Stunden bis Tagen kaputt. Man kann in der Traumwelt kämpfen und verletzt oder gar getötet werden. Der **Traumtod** ist schmerzhaft und führt dazu, dass der

Getötete 666 Tage nicht mehr in die Traumwelt kann. Auch wenn es kein Verbrechen ist, jemanden in der Traumwelt zu töten und Täter in der Regel mit einer trivialen Geldstrafe davonkommen, gilt ein solcher Akt als schwerwiegende Kränkung und wird entsprechend sozial geächtet.

Vom Konsum dunklem Staubs wird an dieser Stelle strikt abgeraten, weil dieser direkt in die Alptraumwelt führt, der Heimat der Patrone der Hexenmeister, die sich eben aus genau diesem Grund regelmäßig dorthin begeben. Dennoch gibt es einige dekadente Individuen, die genau an diesen Qualen einen perversen Gefallen finden und sich regelmäßig in die Alptraumwelt begeben. Allerdings halten sie diese Leidenschaft streng geheim, denn die Gesellschaft hat nur wenig Verständnis für solche Neigungen.

Technologie

Die Technologie in der dunklen Metropole entspricht vom Niveau her weitgehend dem Fin de Ciècle unserer Welt, allerdings mit gravierenden Unterschieden.

Traumstaub ist eine Substanz, welche viele Bereiche der Wissenschaft revolutioniert hat. Metalllegierungen, die mit Traumstaub veredelt sind, halten z.B. wesentlich stärkeren Belastungen stand und haben ein Maß an Miniaturisierung erlaubt, das in unserem 19.l Jahrhundert nicht annähernd möglich war. Sehr kleine, mit Traumstaub befeuerte Dampfmaschinen erlauben Exorüstungen und andere fantastische Automaten. Traumstaubgas leuchtet und ist leichter als Luft, was es für Fluggefährte und zur Beleuchtung nützlich macht. In der Chemie sind wahre Wundermittel möglich, wenn man konventionelle Substanzen mit Traumstaub vermischt.

Aber auch **esoterische Theorien**, die sich in unserer Welt als Sackgassen herausgestellt haben, funktionieren in der dunklen Metropole bestens. Die Weltbilder der Logen basieren auf Annahmen über die Entstehung und den Aufbau der Welt, in der Plattentektonik oder Evolutionstheorie keinen Platz finden. Stattdessen stützt man sich auf Ideen wie den Äther oder des Konzepts der Realität als kollektive Illusion. Oft findet sich auch die Annahme, dass die Zivilisation einen Totpunkt erreicht hat, der nur durch eine radikale Wandlung überwunden werden kann. Niemand weiß, welche Loge recht hat, aber an den für uns verrückten Theorien scheint zumindest etwas dran zu sein, denn viele verrückte Erfindungen der Logen scheinen zu funktionieren.

Magie

Die einzige Form der Magie in der dunklen Metropole ist die Hexerei. Hierfür bietet sich der Hexer einer Kreatur aus der Albtraumwelt des dunklen Staubs als Diener an und erlernt im Gegenzug die Kunst der Magie. Diese erfordert allerdings nicht nur strenge Disziplin sondern auch immer wieder den Konsum von dunklem Traumstaub. In der Regel verlangt der unheilige Meister eines Hexers nicht viel als Gegenleistung. Meistens handelt es sich um kleine, scheinbar unsinnige Aufgaben, wie z.B. das Pflanzen eines Samens im Garten eines Adeligen. Welche langfristigen Ziele die Kreaturen verfolgen ist für Menschen nicht erfassbar.

Magie wird generell mit Misstrauen gesehen, ist aber nicht mehr verboten. Viele Adelige haben einen Hofzauberer und der Kaiser hat eine schlagkräftige Einheit in seiner Armee. Auf alle Fälle erfordert Magie eine Lizenz und gerade in den ärmeren Vierteln sollte man mit seinen Fähigkeiten nicht zu sehr angeben, sonst landet man leicht auf einem Scheiterhaufen.

Charaktererschaffung

Dieses Kapitel beschreibt die Regeln zur Charaktererschaffung, die leicht von den Grundregeln abweichen.

Gruppenaspekt

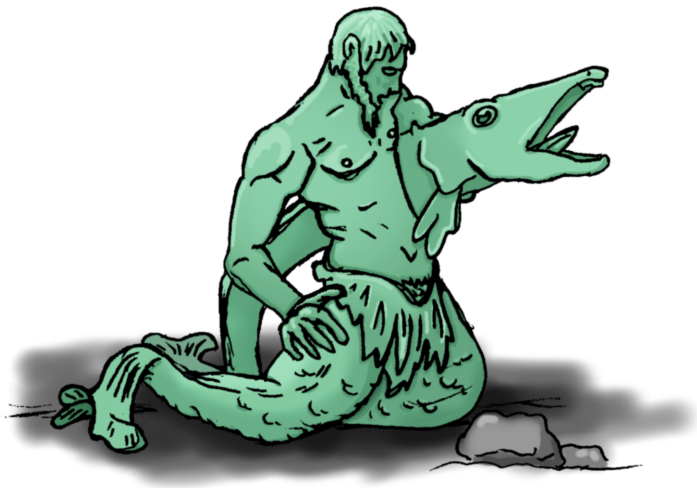
Bei der Charaktererschaffung sucht sich die Gruppe einen Aspekt aus, der beschreibt, warum die Charaktere zusammen sind, z.B.:

Jäger der verlorenen Schätze
Entflohene Häftlinge des kaiserlichen Zuchthauses
Mitglieder der Loge des goldenen Zirkels

Aspekte

Die Charaktere definieren sich wie in allen Fate-Settings über ihre Aspekte. Jeder Charakter hat am Anfang sechs bis acht Aspekte. Hier aufgeführt sind einige Beispiele, die natürlich variiert oder ignoriert werden können.

Charakterkonzept: Welchen Beruf hat der Charakter, d.h. worin ist er gut?



Wissenschaftler
Offizier der kaiserlichen Armee
Totenkopfhusar
Kaiserlicher Grenadier
Maniächischer Priester
Roter Priester des elementaren Feuers
Hexenmeister
Gentleman Meisterdieb
Privatdetektiv
Hochstapler
Erfinder
Arzt
Treuer Kammerdiener
Glücksritter
Antiquitätenhändler
Archäologe
Schauspieler
Arenakämpfer

Soziale Schicht: Welcher sozialen Schicht entstammt der Charakter?

Adel
Gehobenes Bürgertum
Bürgertum
Arbeitsschicht
Troll

Der tragische Fehler: Was ist die Schwäche deines Charakters?

Spieler
Süchtig nach dunklem Traumstaub
Übellaunig
Rachsüchtig
Naiv
Dunkles Geheimnis: Verbrecherische Vergangenheit
Militaristisch

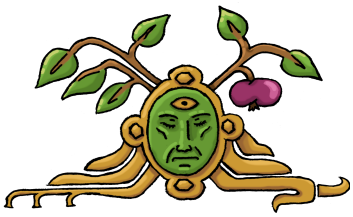
Elitär
Intolerant konservativ
Kann nie Nein sagen
Extrem neugierig
Strikter Ehrenkodex
„Ich verlange Satisfaktion, mein Herr!“
Gierig
Erzfeind
Verliebt in die falsche Frau
Die falschen Freunde
Diener des kosmischen Bösen
Verderbte Blutlinie: Tiefe Wesen
Hass auf Nichtmenschen
"Wenn Du nicht die Klappe hältst, dann poliere ich Dir die Visage, Du Schweinehund!"

Sonstiges: Eine andere Eigenschaft deines Charakters

Mein Onkel ist ein General des Kaisers!
Ich kaufe meine Waffen nur bei Willhelm Hammer!
Steif und förmlich
"Pass auf, er trägt das Zeichen der roten Faust!"
"Ich vertrage nicht den infamen dunklen Staub!"

Interaktion: Wie stehst Du zu einem anderen Charakter in der Gruppe?

Messer-Joseph ist mein bester Freund
Verleugneter Halbbruder des Baron von Blutfluss
Ich misstraue Baron von Schattenhall von ganzem Herzen
Ich mag die Rittmeisterin von und zu Freudentor, aber ich zeige es nicht
Theodor ist mein Bruder
Ich bin neidisch auf Leutnant der Reserve Alois Müller
Egal was ich sage, Hellfried macht es für mich
„Der Baron hat immer Recht!“



Fertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten existieren in der dunklen Metropole. Charaktere beginnen mit 20 Fertigkeitspunkten und werden nach dem Säulenmodell gebaut.

Akademisches Wissen	Du hast eine gute akademische Ausbildung im Bereich Naturwissenschaft im weitesten Sinne
Allgemeinbildung	Du hast eine gute Allgemeinbildung über Geographie, Geschichte etc.
Athletik	Geschicklichkeit und sportliche Fähigkeiten für Schwimmen, Tauchen etc.
Ausdauer	Körperliche Ausdauer, erhöht auch die körperlichen Belastungspunkte
Einbrecher	Du kennst dich mit Schlössern und Fallen aus.
Einschüchtern	Du kannst anderen Leuten Angst machen bzw. Informationen aus Ihnen herausholen.
Empathie	Erlaubt es, die Gedanken und Gefühle anderer zu erahnen. Initiative in sozialen Konflikten.
Etikette	Wie sympathisch wirkst Du in einem normalen Gespräch? Schließt Diplomatie mit

	ein, solange nicht getäuscht oder eingeschüchtert wird.
Fahrzeuge	Du kannst ein Bodenfahrzeug steuern. (Das schließt Wasserfahrzeuge ein.)
Fernkampf	Du kannst gut mit Schusswaffen und Wurfwaffen aller Art umgehen.
Fingerfertigkeit	Taschendiebstahl und Zaubertricks.
Führung	Du kannst anderen Leuten Befehle geben und bist ein guter Anführer.
Heimlichkeit	Du kannst Dich gut verstecken, Spuren verwischen und andere Dinge tun, die dich vor den Blicken deiner Feinde bewahren.
Hexerei	Die Fähigkeit zur Magie. Ohne den Stunt Zauberei kann die Fertigkeit nur genutzt werden um Magie zu spüren.
Kontakte	Wen kennt der Charakter und wer schuldet ihm einen Gefallen? Kann benutzt werden um Informationen herauszufinden und spiegelt in der Regel auch die soziale Schicht des Charakters wider.
Kraft	Die körperliche Kraft des Charakters
Kunst	Du bist ein Künstler, typischerweise mit einer Spezialisation über einen Aspekt.
Medizin	Deine medizinischen und pharmazeutischen Fähigkeiten
Nahkampf	Bewaffneter und unbewaffneter Nahkampf, sowie Wurfwaffen.
Pilot	Du kannst so ziemlich alles fliegen was es gibt.
Täuschen	Deine Fähigkeit zu Lügen und zu Verführen
Technik	Du kannst Dinge reparieren, entwerfen und verbessern.
Träumen	Diese Fertigkeit gibt an, wie gut du in der Traumwelt mit deiner Umgebung agieren kannst. Alle physischen Proben in den beiden Traumwelten werden über diese Fertigkeit ausgeführt. Bei der Verwendung von dunklem Traumstaub benötigt man ebenfalls diese Fertigkeit um Schaden zu vermeiden.
Verbotenes Wissen	Du hast verbotenes Wissen über Magie, Geheimkulte und die Ruinen der Metropole. (Entspricht ungefähr Mysterien, kann aber nicht zum Zaubern verwendet werden)
Vermögen	Wieviel Geld und andere materielle Reichtümer stehen dir persönlich zur freien Verfügung.
Wahrnehmung	Die Fähigkeit, ungewöhnliches in deiner Umgebung wahrzunehmen. Legt die Initiativreihenfolge in Kämpfen fest. (Entspricht den Fertigkeiten Ausmerksamkeit und Nachforschung bei FreeFATE)
Willenskraft	Deine Willenskraft und deine mentale Ausdauer. (Erhöht die mentalen Belastungspunkte)

Stunts

Der Charakter beginnt mit 10 Fatepunkten, minus Anzahl der ausgewählten Stunts. Verfügbar sind die Stunts aus dem Grundregelwerk mit den folgenden Zusätzen und Änderungen:

Stunts zur Spezialisierung auf Waffen: Diese Stunts sind komplett gestrichen.

Verbesserter Nahkampf-Schaden: Der Schaden eines erfolgreichen Nahkampfangriffs wird um 2 erhöht.

Verbesserter Fernkampfschaden: Der Schaden eines erfolgreichen Fernkampfangriffs wird um 2 erhöht. Dieser Stunt kann nicht verwendet werden um einen Magischen Angriff zu verbessern.

Sturmangriff: Bewegt sich ein Charakter vor seinem Nahkampfangriff eine Zone, so erhält er wegen seines besonderen Trainings nicht -1 auf den Angriff sondern +1.

Magischer Angriff: Mit diesem Stunt kann der Hexer seine Hexereifertigkeit benutzen um

Fernkampfangriffe durchzuführen. Es existieren verschiedene Varianten dieses Stunts, von denen eine ausgewählt werden muss. (Außer der Stunt wird mehrmals gewählt. Die in FreeFate beschriebenen Abzüge für Fernkampfangriffe mit Magie gelten nicht.)

Magischer Angriff	Schaden	Reichweite
Unsichtbare Faust	+2	0
Magischer Strahl#	+1	1
Magische Explosion#	+0	3

Automatikfeuer/Streuwirkung: +1 wenn der Angriff zum Blocken benutzt wird.

Feuer/Eis/Säure/Blitzball: Der magische Angriff des Hexers fügt Gruppen von Gehilfen einen zusätzlichen Schaden von +2 zu. Eventuelle elementare Seiteneffekte sind über einen Aspekt zu modellieren.

Dunkle Seele: Der Charakter erhält +1 auf Träumenwürfe, die gemacht werden müssen um die Konsequenz bei dunklem Traumstaub zu vermeiden.

Meister der Traumwelt: Der Charakter erhält +1 auf alle Träumen-Proben in der Traumwelt, die nicht durch Traumchamäleon oder Flexibler Seelenpunkt abgedeckt sind.

Traumchamäleon: Der Charakter erhält +2 auf Würfe um seine Traumgestalt zu ändern um damit seine Identität zu verbergen.

Flexibler Seelenpunkt: Der Charakter erhält +2 auf Würfe um seinen Eintrittspunkt in die Traumwelt zu wählen.

Staubvorrat: Der Charakter bekommt einen Bonus von +1 auf Vermögen, wenn es darum geht seinen Traumstaubvorrat für das Abenteuer festzulegen.

Staubhändler: Der Charakter darf *Kontakte* statt Vermögen nehmen um seinen Abenteuervorrat an Traumstaub zu bestimmen.

Notvorrat: Der Charakter kann einmal pro Spieleabend einen Fatepunkt ausgeben um irgendwo noch ein paar Dosen Staub aufzutreiben. Würfle 1d3 um die Anzahl zu bestimmen. Jede Dosis hat eine 50% Chance dunkel bzw. hell zu sein, der Spieler kann sich das nicht aussuchen.

Zusaetzliche Regeln

Die folgenden Zusatzregeln gelten für die Dunkle Metropole.

Waffen

Waffe	Schaden	Reichweite	Traumstaubkonsum	Kostenaufwand

Messer	+1	nah	0	0
Säbel/Degen	+2	nah	0	1
Große Waffe (2H)	+3	nah	0	1
Vibrosäbel	+3 (+4 dunkel)	nah	1/Szene	2
Kampfklauen**	+2 ohne/+4 dunkel	nah	0 oder 1/Szene	2
Keule	+1	nah	0	0
Schockkeule*	+2 (+3 dunkel)	nah	1/Tag	1
Revolver	+2	1	0	3
Gewehr	+3	3	0	4
Schrotflinte#+	+3/+2/+1	2	0	3
Blitzprojektor, Hand*	+3 (+4 dunkel)	1	1/Szene	4
Blitzprojektor*	+4 (+5 dunkel)	3	1/Szene	5
Flammenwerfer#+	+4/+3/+2 (+5/+4/3 d.)	2	1/Szene	4
Gattlingkanone#+	+3	3	0	5
Alptraumprojektor***	+0	2	1/Szene (dunkel)	5
Alptraumwerfer***	+2	3	1/Schuss (dunkel)	5
Splittergranaten+	+3	2	0	3
Dunkelstaubgranaten+	+5	2	1/Schuss (dunkel)	3

*Waffe hat den Aspekt – Elektroschaden, der z.B. gegen Gegner in Eisenrüstung eingesetzt werden kann

**Diese Waffe funktioniert auch ohne Traumstaub, können aber mit dunklem Staub in ein dunkles Kraftfeld gehüllt werden.

***Diese Waffe erlaubt einen Angriff mit Träumen gegen Willenskraft und erzeugt geistigen Schaden. Erzeugte Konsequenzen haben mit Furcht und/oder Halluzinationen zu tun. Rüstung hat keinen Effekt.

Automatikfeuer/Streuwirkung: +1 wenn die Waffe zum Blocken benutzt wird.

+ Wird die Waffe gegen eine Gruppe von Gehilfen eingesetzt, so erhöht sich der Schaden um 1.

Rüstungen

Rüstung	Rüstungswert	Konsequenzen	Traumstaubkonsum	Kostenaufwand
Lederrüstung	1	keine	0	1
Brustpanzer	2	1 leicht, 1 mittel	0	2
Leichte Jägerrüstung*	2	1 mittel, 1 schwer	1/Tag	2
Kastiagatorrüstung*	3	1 leicht, 1 mittel, 1 schwer	2/Tag	4
Ulanenpanzer*	3	1 mittel, 1 schwer, 1 extrem	3/Tag	5

* Diese Rüstungen sind so schwer, dass sie ein dampfgetriebenes Exoskelett haben. Dadurch sind sie laut und sperrig aber verstärken auch die Kraft des

Trägers. Sie haben den Aspekt „Exorüstung“.

Leichte Jägerrüstung: Diese Rüstung besteht aus leichten Metallplatten, welche den Brustkorb, Kopf und Teile der Gliedmaßen bedecken. Die Rüstung ist typischerweise in Regimentsfarben lackiert. Der Helm ist eine nicht geschlossene Pickelhaube.

Kastigatorrüstung: Die bekannteste Exorüstung der Stadt. Diese Panzerung gleicht einem Plattenpanzer hat aber viele Schläuche, Rohre und Getriebe. Der Helm ist eine geschlossene Pickelhaube. Die Rüstung enthält ein Paar Kampfklauen, die allerdings separat mit Staub versorgt werden müssen.

Ulanenpanzer: Eine schwerere Version der Kastigatorrüstung, die mit extra Metallplatten verstärkt ist. Diese Rüstung ist sehr unangenehm zu tragen und wird typischerweise nur für besondere Sturmangriffe eingesetzt.

Sonstige Ausrüstung

Gasmaske mit Traumstaubfilter: Diese Gasmaske hat am Filter eine Öffnung für Traumstaub. Wird die Maske mit hellen Staub befüllt, so schützt sie für 12 Stunden vor allen giftigen Gasen aber auch vor Krankheiten. Benötigt eine Dosis Traumstaub pro 12 Stunden. Preis: +3

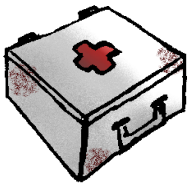
Traumstaubbrille: Die Traumstaubbrille erinnert an eine schwere Schutzbrille an deren Seite allerlei Mechanismen angebracht sind. Mit einer Dosis Traumstaub kann man für 10 Minuten in die Traumwelt blicken, wenn man in der Nähe einer Person ist, die gerade träumt. Der Blickwinkel folgt der träumenden Person, die sich der Beobachtung nicht bewusst werden kann. Die Brille liefert nur verschwommene Bilder, deren Qualität von einem Träumenwurf bestimmt wird. Töne, Gerüche usw. bleiben dem Beobachter allerdings verborgen. Preis: +6

Privatzeppelin: Dieser 6-Mann-Zeppelin fliegt mit Traumstaubgas und ist ein Spielzeug für reiche Adelige und Bürger. Der Zeppelin benötigt eine Dosis Traumstaub pro Tag. Wird dunkler Traumstaub verwendet, so zieht der Zeppelin eine grünliche Wolke hinter sich her, die sich nur langsam auflöst. Preis: +6

Vogelsang-Wolfram-Testkoffer: Der Vogelsang-Wolfram-Test basiert auf der Vermessung verschiedener Schädelmerkmale und einer Analyse des Hormonspiegels einer Person und dient dazu, deren Neigungen zu kriminellem Handeln oder Gewalttaten festzustellen. Außerdem kann man mit dem Test den Seelenpunkt einer Person in der Traumwelt bestimmen. Der Test dauert 30 Minuten und erfordert zumindest minimale Kooperation durch das Testsubjekt, kann aber erschwert auch an bewusstlosen Personen ausgeführt werden. Regeltechnisch kann man mit dem Test (z.B. durch eine Akademisches Wissen oder eine Medizin-Probe gegen Willenskraft) alle die Thematik betreffenden Aspekte herausfinden, sowie den Seelenpunkt bestimmen. Jeder Testdurchlauf benötigt eine Dosis Traumstaub. Dunkler Staub erhöht die Erfolgswahrscheinlichkeit um 1, es müssen dann allerdings sowohl Anwender als auch Subjekt gegen eine Traumstaubkonsequenz testen. Preis: +4

Ätherkamera: Äther ist eine unsichtbare Substanz welche die gesamte Welt durchdringt und deren Eigenschaften dafür verantwortlich sind, dass die materielle Welt, wie wir sie kennen überhaupt existieren kann. Jeder bewegte Körper hinterlässt Wirbel und Spuren im Äther, ähnlich wie die durch Boote verursachten Wellen im Wasser. Allerdings ist Äther träger als Wasser, so dass die Wirbel erst innerhalb von 24 Stunden mehr und mehr verblassen. Bei lebenden Wesen sind diese Spuren stärker. Der Einsatz von Traumstaub erzeugt intensive Lichtexplosionen im Äther. Die Ätherkamera erstellt eine Momentaufnahme des Äthers, der die Spuren der letzten 24h zeigt. Es ist sehr schwierig, die Schlierenbilder des Äthers zu deuten aber man kann zumindest sagen, ob sich etwas durch das Blickfeld bewegt hat und ob Traumstaub benutzt wurde. Umgekehrt kann der intensive Einsatz von Traumstaub dazu dienen, Spuren zu überdecken. Typischerweise würfelt der Benutzer der Kamera Akademisches Wissen komplementiert durch Wahrnehmung um etwas auf dem Bild zu erkennen, evtl. gegen Heimlichkeit, falls eine Person entdeckt werden soll. Jede Verwendung der Kamera kostet eine Dosis Traumstaub, Bilder die mit dunklem Staub gemacht wurden, scheinen dämonische Fratzen und andere beunruhigende Muster zu enthalten. Preis: +7

Traumstaub



Traumstaub ist schwer zu bekommen und die Charaktere werden nicht immer über genug Staub verfügen um ihre Ausrüstung zu betreiben. Die Menge an Traumstaub, die einem Charakter pro Abenteuer zur Verfügung steht, hängt von seinem Vermögen ab. (Dies ist eine Probe sondern ein fester Wert!) Zwar kann der Spieler während eines Abenteuers auch zusätzlichen Staub finden und benutzen, allerdings wird er am Anfang des nächsten Abenteuers wieder mit seinem „Standardwert“ anfangen, d.h. er hat entweder wieder neuen Staub bekommen oder hat seine Vorräte zwischen den Abenteuern aufgebraucht um in die Traumwelten zu gelangen.

+0	1 Dosis Traumstaub (dunkel oder hell)
+1	3 Dosen Traumstaub (dunkel oder hell)
+2	5 Dosen Traumstaub (dunkel oder hell)
+3	8 Dosen Traumstaub (dunkel oder hell)
+4	12 Dosen Traumstaub (dunkel oder hell)
+5	20 Dosen Traumstaub (dunkel oder hell)

Es ist übrigens möglich, seinen Traumstaubvorrat durch Stunts zu steigern, z.B. durch Staubvorrat.

Wird Traumstaub dazu benutzt um in die Traumwelt zu gelangen, so reicht eine Dosis für einen Traum von ca. einer Stunde. Für alle physischen Interaktionen wird die Fertigkeit Träumen verwendet. Jede Stunde in der Traumwelt heilt eine Konsequenz, angefangen mit den leichtesten.

Jede Einnahme oder Verwendung von dunklem Staub ist sowohl für Körper als auch Geist ungesund. Für jede Dosis muss der Charakter seine Träumen-Fertigkeit gegen 3 würfeln. Misslingt der Wurf, so nimmt der Charakter eine geistige oder körperliche Konsequenz (nach eigener Wahl). Kann der Charakter keine Konsequenz mehr nehmen, so erhält er einen entsprechenden permanenten Aspekt.

Mögliche geistige Traumstaubkonsequenzen sind:

Extrem nervös (leicht)
„Eure Gesichter sehen aus wie Totenschädel“ (mittel)
„Charakter X wll im Schlaf meine Seele trinken!“ (schwer)
Gefangen in der Alptraumwelt (extrem)

Mögliche körperliche Traumstaubkonsequenzen sind:

Grauer Fleck auf der Haut (leicht)
Fäulnis-Stelle am Arm (mittel)
Blind durch Tränen aus Blut (schwer)
Extreme Verschiebung der Anatomie (extrem)