

Der Traumfänger

„Wenn wir träumen, betreten wir eine Welt,
die ganz und gar uns gehört!“
- aus Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Autor: Benjamin Hoppe
System: Splittermond

Mit Dank an meine Testspieler Nina, Casi, Kevin, Marvin und Secie

„Eins, Zwei, Freddy kommt vorbei.
Drei, Vier, Schließe deine Tür...“
- aus A Nightmare on Elm Street

Zusammenfassung:

Ein junges Mädchen wacht eines Morgens nicht mehr auf. Sie wurden von einem Feenwesen in ihrem eigenen Traum gefangen, ohne etwas davon zu ahnen.

Um das Kind zu befreien, müssen die Abenteurer in den Traum eindringen und die bösertige Kreatur vernichten. Dabei müssen sie nicht nur den Traumwächter überwinden, sie dürfen auch die Traumwelt nicht gegen sich aufbringen, wenn sie Erfolg haben wollen.

Der Traumfänger

„Sweet Dreams till sunbeams find you.
Sweet dreams that leave all worries behind you
But in your dreams whatever they‘ll be
Dream a little dream of me“

- Ozzie Nelson, Dream a little dream of me

Der Traumfänger ist ein Abenteurer für eine Gruppe des zweiten Heldengrads. Nützlich sind sowohl Kampffertigkeiten, wie auch soziale Fertigkeiten. Jeder Abenteurer sollte außerdem ein paar Punkte in Entschlossenheit haben.

Für dieses Abenteuer werden Helden benötigt. Abenteurer, die sich nur gegen Entlohnung bewegen, sind nicht geeignet.

Die Abenteurer befinden sich in einem kleinen Dorf namens Schönbrunn. Die genaue Lage des Dorfes ist für das Abenteuer irrelevant und kann beliebig verlegt und umbenannt werden.

Die Abenteurer sind vermutlich auf der Durchreise und auf der Suche nach einer Unterkunft für die Nacht.

Wenn der Spielleiter das Abenteuer etwas persönlicher gestalten möchte, kann er das Dorf zur Heimat eines der Abenteurer machen, der eine engere Bindung zu den Bewohnern hat.

Schönbrunn hat etwas mehr als fünfzig Einwohner, die sich neugierig um die Abenteurer versammeln und sie bitten, im Gasthaus von Ihren Reisen zu erzählen. Die Leute sind Bauern und Handwerker. Die wenigsten haben längere Reisen unternommen, als bis zum nächsten Marktplatz in einer nahegelegenen Stadt.

An diesem Abend lernen die Abenteurer verschiedene Bewohner von Schönbrunn näher kennen:

Friedhelm (herzlich, trinkfest) und **Irene** (kritisch, großartige Köchin), die gemeinsam die Wirtschaft führen. Die zwölfjährige Wirtstochter **Carolyn** (neugierig, verträumt) spielt während der Erzählungen mit einem kleinen Stoffbären, von dem sie immer wieder sagt, er würde sie und alle anderen Bewohner beschützen, wenn die Abenteurer von Gefahren erzählen.

Außerdem hat sie einen fingergroßen Traumfänger, den sie früher am Tag vom einzigen anderen Fremden, dem Landstreicher **Roger** (leicht stotternd, immer in Bewegung), geschenkt bekommen hat, der sie vor bösen Träumen schützen soll. Erzählen die Abenteurer besonders unheimliche Geschichten, kann sie den Traumfänger auch erst im Laufe des Abends erhalten.

Weitere Besucher sind die Dorfälteste **Gudrun** (verschoben, wacher Blick), **Toralf** (kräftig, etwas laut), der siebzehnjährige Sohn des Schmieds, sowie die Schwestern **Isabel** und **Christin** (ständig tuschelnd, kokett), zwei junge, unverheiratete Damen, auf der Suche nach einem passenden Bräutigam.

Diese Bewohner sollten den Abenteurern am Abend auffallen, da sie später im Traum wieder eine Rolle spielen. Der Spielleiter kann darüber hinaus natürlich noch weitere Bewohner ausarbeiten.

So ruhig und friedlich der Abend war, so groß ist die Aufregung am nächsten Morgen. Carolyn ist aus ihrem Schlaf nicht erwacht. Sie liegt blass und leblos in ihrem Bett. Sie atmet nur schwach und scheint mit jedem Herzschlag schwächer zu werden. Über ihrem Bett hängt der Traumfänger, der in einem schwachen, rötlichen Licht pulsiert.

Untersuchung des Traumfängers:

Arkane Kunde, Schwierigkeit 25

Patzer: Der Traumfänger schützt das Mädchen vor Alpträumen. Das Pulsieren ist völlig normal.

Misslungen: Der Traumfänger sondert magische Energien ab, aber der Abenteurer hat keine Idee, was diese bewirken.

Knapp Misslungen: Der Traumfänger hält den Geist des Mädchens gefangen. Sie muss daraus befreit werden.

Gelungen: Der Traumfänger ist feeischen Ursprungs und hält das Mädchen in einer Traumwelt gefangen. Eine Zerstörung des Fängers würde die Verbindung des Geists zum Körper trennen. Der Körper würde sterben, der Geist für immer in der Traumwelt bleiben. Ein dünner Faden magischer Energien verbindet den Fänger mit dem Körper.

Außergewöhnlich: Der Traumfänger ist ein Portal in die Traumwelt. Man muss nur jemanden finden, der es öffnen kann.

Den Landstreicher befragen

Roger, der Landstreicher ist der Hauptverdächtige, da er es war, der den Traumfänger dem Mädchen geschenkt hat. Der Mann ist sichtlich schockiert von den Ereignissen und sein Stottern wird deutlich stärker, so dass er kaum ein brauchbares Wort herausbringt.

Die Abenteurer können versuchen, ihn zu beruhigen (Probe auf *Empathie*, Schwierigkeit 17).

Versuche, ihn einzuschüchtern verstärken nur seine Aufregung und das Stottern.

Hat sich Roger erst einmal beruhigt, erzählt er, dass er den Traumfänger in einem alten, verlassenem Haus etwa sechs Stunden nördlich von Schönbrunn, in dem er die vorherige Nacht verbracht hatte, gefunden hat.

Der Jäger

Als die Abenteurer gerade zu dem Haus aufbrechen wollen, betritt ein Fremder das Dorf. Der Gnom trägt die Kleidung eines Jägers und hat ein Schwert auf seiner Schulter abgelegt. Er hebt die lange Nase, als wittere er etwas und marschiert dann direkt auf das Wirtshaus zu. Er stoppt kurz, um einen der Abenteurer zu fragen, ob der Traumfänger schon ein neues Opfer gefunden hat.

Wenn er erfährt, dass Carolin dem Fänger zu Opfer gefallen ist, nimmt er sich die Zeit, sich zu erklären.

(Zum Vorlesen oder nacherzählen)

Das habe ich befürchtet. Ich bin zu spät.

Diese Kreatur ist ein Traumfänger. Es zieht den Geist seines Opfers in eine Traumwelt und hält es dort solange fest, bis das Leben aus dem Körper gewichen ist. Es verdirbt den Traum, sorgt dafür, dass der Träumende Enttäuschung und Verzweiflung erleben muss.

Es hat dutzende Artefakte in diese Welt gebracht, die ihm Opfer bringen sollen. Ein paar dieser Traumfänger habe ich gefunden und zerstört, aber noch lange nicht alle.

Das Kind wird sterben, wenn die Kreatur nicht besiegt wird. Doch dafür muss jemand in den Traum eindringen. Wenn ihr das Mädchen retten wollt, werdet ihr in den Traum reisen müssen.

Ich kann euch dabei helfen.

Der Fremde wird zu seiner Person und zu der Kreatur wenig Auskunft geben. Er erklärt lediglich, dass man ihn den Sandmann nennt und er den Traumfänger und seine verdorbenen Artefakte bereits seit vielen Jahren jagt. Er weiß, wie man ein Portal in die Traumwelt öffnet, wird aber nicht hineingehen. Er bietet den Abenteurern an, ihnen das Tor zu öffnen und das Mädchen zu retten. Er verlangt dafür keine Gegenleistung, sondern ist damit zufrieden, dass die Abenteurer seinen Feind schwächen und ein weiteres Artefakt zerstört wird.

Der Sandmann ist natürlich selbst ein Feenwesen. Sein einziges Interesse besteht darin, den Traumfänger zu zerstören. Ihm ist es gleich, ob Carolin stirbt oder gerettet wird. Er bietet den Abenteurern die Möglichkeit, sie zu retten. Lehnen sie es ab, in die Traumwelt zu reisen, wird er den Fänger – und damit auch das Mädchen – vernichten.

Stimmen die Abenteurer der Reise zu, geht der Sandmann mit ihnen sofort in das Schlafzimmer des Mädchens, um das Portal zu öffnen.

Das Portal

„Mr Sandman, bring me a dream
Make him the cutest that I've ever seen“
- The Chordettes, Mr Sandman

Im Schlafzimmer wendet sich der Sandmann noch einmal an die Abenteurer:
(Zum Vorlesen oder Nacherzählen)

Seid ihr bereit? Ich werde euch gleich das Tor öffnen.

Ihr werdet zunächst am Wächter vorbei müssen. Dieser verhindert normalerweise, dass Fremde in den Traum eindringen können, doch es ist möglich ihn auszutricksen oder sogar vorübergehend zu vernichten. Er kann aber die Brücke in dem Traum nicht verlassen. Um in die Traumwelt zu gelangen, müsst ihr das andere Ende erreichen.

Was dort hinter liegt, wird euch niemand sagen können. Ihr seid dann im Traum des Mädchens und ihr müsst die Kreatur finden. Ihr dürft nicht auffallen – zumindest nicht negativ.

Vergesst nicht: Der Traum gehört der Kleinen. Es ist ihre Welt und ihr dort nur zu Besuch. Nimmt sie euch als Bedrohung wahr, wird sich die ganze Traumwelt gegen euch richten. Ihr müsst also vorsichtig vorgehen. Die Kreatur wird dies auch tun. Sie vergiftet die Träume langsam und vorsichtig. Sie nährt sich von Enttäuschungen und Alpträumen, aber sie hat wahrscheinlich nicht die Macht, sie direkt hervorzurufen. Eure beste Chance, die Kreatur zu enttarnen ist es, den Traum so zu beeinflussen, dass das Mädchen ihn als schön wahrnimmt. Das macht sie wütend.

Eine Sache noch. Das ist wichtig. Bevor der Traum endet, müsst ihr die Brücke wieder erreichen. Sonst seid ihr im Traum gefangen, bis sie das nächste Mal diesen Traum träumt.

Jetzt geht und vernichtet die Kreatur!

Mit diesen Worten greift der Sandmann nach den Traumfänger und öffnet ein blau schimmerndes Portal, durch das die Abenteurer die Traumwelt erreichen.

Der Wächter des Traumes

Durchschreiten die Abenteurer das Portal, befinden sie sich in den Wolken wieder. Nach wenigen Schritten erscheint zu ihren Füßen ein Regenbogen: Die Brücke.

Die Brücke ist etwa vier Meter breit und führt die Abenteurer durch den wolkenverhangenen Himmel. Bald schon ist das Portal hinter ihnen in den Wolken verschwunden.

Schließlich, kurz bevor die Brücke sich langsam wieder nach unten neigt, sehen sie weit unter sich grüne Felder, Wiesen und Wälder.

Doch an der höchsten Stelle der Brücke treffen Sie auf den Wächter. Er hat die Gestalt von Carolins Stoffbär, nur trägt dieser ein gewaltiges Schwert in den Pfoten.

Er fordert die Abenteurer auf, auf der Stelle umzukehren und den Traum zu verlassen.

Den Wächter überwinden

Die Abenteurer haben vier Möglichkeiten den Wächter zu überwinden:

- Überreden: Sie können versuchen, den Wächter zu überreden, sie durchzulassen. Eine böartige Kreatur ist bereits in den Traum eingedrungen und sie sind hier, um diese zu vertreiben. Die Haltung des Wächters den Abenteurern gegenüber ist ablehnend, sie bekommen daher einen Abzug von 4 Punkten auf Ihre Probe in *Diplomatie* oder *Redegewandtheit* gegen den *Geistigen Widerstand* des Wächters (25). Sollten die Abenteurer Carolins Stoffbären mitgenommen haben und dem Wächter zeigen, erhalten Sie statt eines Abzugs einen Bonus von 4 Punkten, da der Wächter weiß, dass Carolin den Bären nur jemanden geben würde, dem sie vertraut.
- Vorbeirennen: Sie können versuchen, sich an dem Wächter vorbeizuschlängeln und anschließend so schnell wie möglich das andere Ende der Brücke erreichen. Um an dem Wächter vorbeizukommen, muss eine *Akrobatik*-Probe gegen den *Körperlichen*

Widerstand (27) des Wächters gelingen. Jeder Erfolgsgrad gibt dem Abenteurer einen kleinen Vorsprung in Höhe eines *Fortschrittspunkt* beim anschließenden Wettrennen zum Ende der Brücke.

Dieses Wettrennen, wird durch eine *Athletik*-Probe mit Schwierigkeit 15 dargestellt. Jeder Erfolgsgrad ist ein Fortschrittspunkt. Abenteurer und Wächter würfeln *Athletik*. Es werden zwanzig Fortschrittspunkte benötigt, um das Ende der Brücke zu erreichen. Überholt der Wächter die Abenteurer, müssen diese erneut versuchen, am Wächter vorbeizukommen.

Es ist durchaus möglich, dass nicht alle Abenteurer das Wettrennen bestreiten. Der Wächter jagt jene, die an das Ende der Brücke gelangen wollen. Die anderen können folgen und so die Distanz reduzieren. Entsprechend weniger Fortschrittspunkte werden benötigt.

- **Kämpfen:** Die Abenteurer können den Wächter mit Waffengewalt überwinden. Der Wächter kämpft bis zum Tod. Stirbt er, können die Abenteurer passieren. Der Wächter erscheint wenige Minuten später wieder auf dem obersten Punkt der Brücke.
- **Springen:** Die Abenteurer können von der Brücke springen. Sie befinden sich bereits im Traum und können fliegen und sicher landen – wenn sie nur daran glauben. Um dies zu ermitteln, müssen sie eine Probe auf *Entschlossenheit* mit Schwierigkeit 20 schaffen. Ein Erfolg lässt sie sicher landen und das Ende der Brücke erreichen.

Scheitern: Gelingt es einzelnen Abenteurern nicht, den Wächter zu überwinden, kehren sie zum Portal zurück. Sie haben die Möglichkeit, die Brücke ein weiteres Mal zu überqueren und den Wächter zu überwinden, aber für jeden weiteren Versuch erhalten sie einen Abzug von 3 Punkten auf alle Proben, den Wächter zu überwinden. Abenteurer, die im Kampf gegen den Wächter oder beim Sprung von der Brücke sterben erhalten einen weiteren Abzug von einem Punkt, wenn Sie denselben Weg wie beim ersten Versuch gehen.

Der Wächter:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	2	8	2	9	2	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
10	13	24	15	30	4	27	25
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Schlag		20	2W6	9	8-1W6	Wuchtig	
Schwert		24	2W6+2	10	8-1W6	Wuchtig, Durchdringung 2, Scharf 3, Vielseitig	

Typus: Feenwesen

Fertigkeiten: Akrobatik 18, *Athletik* 20, *Entschlossenheit* 10, *Heimlichkeit* 12, *Wahrnehmung* 15, *Zähigkeit* 22

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Umreißen), *Klingenwaffen* (II: *Klingenwirbel*)

Merkmale: *Taktiker*, *Koloss* (2 Schläge, *Schwert*), *Schmerzimmunität*

Beute: keine

Im Traum

„Somewhere over the rainbow, way up high
There's a land that I heard of, once in a lullaby.“
- Judy Garland, Over the rainbow

Erreichen die Abenteurer das andere Ende der Brücke, befinden sie sich am Rande einer Straße, die durch hügelige grüne Wiesen führt. Bunte Schmetterlingsschwärme fliegen umher und in einigen hundert Metern Entfernung beginnt ein Wald, an dessen Bäume seltsame Früchte wachsen, die sich als Tüten mit Süßigkeiten herausstellen, wenn die Abenteurer näher kommen. Am anderen Ende des kleinen Waldes liegt in einem Tal eine Stadt, die von einer Burg dominiert wird, um dessen Türme majestätische Adler kreisen. An einer Koppel am Wegesrand steht ein rosafarbenes Einhorn, das sich mit zwei Kühen auf der anderen Seite des Zaunes unterhält.

Nahe der Stadt fließt ein kleiner Fluss, der jedoch kein Wasser enthält sondern an einer Stelle aus Milch, an einer anderen aus Kakao und an einer dritten Stelle aus Honig besteht.

Bewohner der Traumwelt

Alle Bewohner sind sehr freundlich zu den Abenteurern, solange diese nichts unternehmen, um unangenehm aufzufallen. Tiere können selbstverständlich sprechen.

Zu den Bewohnern gehören:

- Charlie, das Rosa Einhorn, das voller Stolz erzählt, wie die Prinzessin kürzlich auf seinen Rücken geritten ist
- Madame Muh, die sprechende Kuh, die noch immer nicht weiß, was sie heute Abend beim Ball der Prinzessin anziehen soll
- Summsumm, eine Biene, die gerne lustige Witze den Blumen erzählt
- Die Ritter in schimmernder Rüstung. Ein gutes Dutzend wahrer Helden in Ritterrüstung, die Jagd auf Schurken machen und später beim Ball die Burg und seine Gäste bewachen
- Die heimtückischen Schurken. Eine Bande finsterner Gesellen mit Gesichtsmasken, die harmlose Stadtbewohner überfallen, um von den Rittern gefangen oder verjagt zu werden
- Freundliche Häuser und Bäume, die auch gerne einmal einen Schritt zur Seite machen oder einen Durchgang bilden, wenn Passanten gedankenverloren gegen sie zu laufen drohen
- diverse weitere sprechende Tiere, die alle recht kindliche Namen haben

Von allen Bewohnern können die Abenteurer vom großen Ball erfahren, zu dem die Prinzessin an diesen Abend geladen hat. Alle Bewohner dieser Welt, dazu zählen auch die Abenteurer, sind eingeladen und sollten natürlich festlich gekleidet sein. Der Ball findet im großen Saal des Schlosses statt.

Die Abenteurer können ihr Äußeres jederzeit verändern, indem sie den Traum beeinflussen.

Den Traum beeinflussen

Jeder Abenteurer hat die Möglichkeit, den Traum zu beeinflussen. Hierfür muss ihnen eine Probe auf *Entschlossenheit* gegen 20 gelingen.

Allerdings müssen sie hier gewisse Grenzen beachten. Eine Beeinflussung ist nur im Rahmen der Vorstellungskraft eines zwölfjährigen Mädchens möglich. Der Spielleiter sollte hier besonders Klischees zulassen.

- Kleine, kosmetische Änderungen am Aussehen des Abenteurers sind ohne Probe möglich, z.B. ein ändern der Haarfarbe oder der Kleidung. Nimmt der Abenteurer die Gestalt oder das Aussehen einer anderen Person an, ist eine Probe notwendig.
- Besondere Fähigkeiten, die besonders wünschenswert sind oder die in das Bild passen, können ebenfalls mit einer Entschlossenheitsprobe gewonnen werden. Ein Athlet kann besonders weit oder hoch springen, zum Beispiel über einen breiten Graben oder auf ein

niedriges Haus. Nehmen die Abenteurer die Gestalt eines flugfähigen Tieres an, können sie selbstverständlich auch fliegen.

- Andere Bewohner oder auch andere Mitglieder der Abenteurergruppe können verändert werden, solange es ins Bild passt. Schwierigkeit ist hier der *Geistige Widerstand des Ziels*. Wehrt sich das Ziel gegen die Veränderung, scheitert der Wurf automatisch. Beispiele sind hier, dass alle Schurken und Diebe waschbärartige Masken tragen oder ihren großartigen Plan darlegen, bevor sie ihn in die Tat umsetzen. Alle Helden tragen schimmernde Rüstung und haben eine heldenhafte Aura, oder ähnliches.
- Zauber, die von den Abenteurern gewirkt werden, werden dem Traum angepasst. Zauber, die auch durch ein Beeinflussen des Traums möglich wären, wie *Katzenwäsche* oder *Haarfarbe* kosten keinen Fokus. Zauber, die ins Bild passen, wie *Katzenreflexe* bei einem Helden oder Athleten oder *Sicht Verbessern* kosten nur den aufgerundet halben Fokus. Zauber, die nicht direkt in das Bild des Traums passen, haben die normalen Fokuskosten. Potentiell gefährliche Zauber sind dem Bild angepasst. Eine *Flammende Waffe* wird nicht brennen, sondern in strahlendem Licht erscheinen, regeltechnisch aber die gleichen Auswirkungen haben.
- Nicht möglich sind Veränderungen, die dem Traumbild widersprechen. Ein Mensch kann nicht fliegen. Er müsste sich in einen Vogel verwandeln oder sich Flügel ausleihen, um fliegen zu können. Ein Ritter würde keine schurkischen Taten vollbringen, ein Schurke keine heldenhaften. Besonders aufreizende und erotische Kleidung würden nur für sehr kurze Zeit bestehen bleiben, bevor sich die Kleidung wieder zum Ursprung ändert. Alkohol ist Carolin zwar bekannt und existiert in der Traumwelt, hat jedoch keine berauschende Wirkung. Der Traumfänger kann nicht durch ein Beeinflussen der Traumwelt enttarnt werden.

Der Spielleiter sollte hier den Spielern ein wenig kreative Freiheit lassen und Ideen aufnehmen. Die Spieler haben hier die Möglichkeit, einige amüsante kleine Veränderungen an ihrem Charakter auszuspielen. Lassen Sie ihnen etwas Spaß bevor das Abenteuer weitergeht.

Verstößt ein Abenteurer gegen das Traumbild, erhält er für alle *sozialen Proben* einen Abzug von einem Punkt pro Verstoß, sowie 10 Minuten lang einen Abzug von 3 Punkten auf alle Proben.

Die Welt ist friedlich und idyllisch und doch lauert irgendetwas am Rande der Wahrnehmung. Ein Schatten, der die Abenteurer ständig beobachtet. Der Einfluss des Traumfängers ist hier noch gering, kaum greifbar und bemerkbar aber doch vorhanden.

Der Ball der Prinzessin

„Oh take me, take me, take me to the dreamer's ball.
I'll be right on time and I'll dress so fine
You're gonna love me, when you see me, I won't have to worry
Take me, take me, promise not to wake me till it's morning
It's all been true.“

- Queen, Dreamer's Ball

Am Abend findet der Ball im großen Saal des Schlosses statt. Neben Charlie, dem Rosa Einhorn und zahlreichen Sprechenden Tieren befinden sich auch die Bewohner Schönbrunns in ihrer Traumform im Saal.

Auf einem Thron am Rande der Halle sitzen Friedhelm und Irene, die im Traum offenbar König und Königin des Reiches sind. Beide tragen, wie alle menschlichen Gäste, wundervolle herrschaftliche Kleider. Oder zumindest, was sich ein zwölfjähriges Bauernmädchen unter herrschaftlicher Kleidung vorstellt. Abenteurer, die sich einigermaßen am Hofe auskennen, erkennen schnell, dass die Kleider zwar hübsch anzusehen sind, aber deutlich weniger Prunk zeigen, als dies bei echten Adligen der Fall wäre.

Bald schon erscheint Carolin in einem hellblauen Kleid und mit einer kleinen, goldenen Krone auf dem Kopf. Sie nimmt auf einem kleineren Thron direkt neben ihren Eltern Platz. Auf der anderen Seite, leicht hinter dem Königspaar sitzt Gudrun, die Dorfälteste, in einem dunklen, fast hexenartigen Gewand, die dem Paar ständig Dinge zuflüstert und von Prinzessin Carolin mit ängstlichen Blicken bedacht wird.

Nach einem kurzen Augenblick eröffnet der König den Ball und mehrere bunt gekleidete Spielleute betreten den Saal. Der Ball hat begonnen und Mensch und Tier beginnen mit dem Tanz.

Die Rollen der Bewohner Schönbrunns im Traum

Carolin ist offensichtlich die Prinzessin dieses Traumreiches. Sie grüßt jeden, der sich ihrem Thron nähert freundlich, doch scheint sie sehnsüchtig auf etwas oder jemanden zu warten: Ihren Traumprinzen.

Friedhelm und Irene sind das Königspaar und offenbar bei ihren Untertanen sehr beliebt.

Gudrun dagegen wirkt verschlagen und finster und scheint damit erste Verdächtige, die Verkörperung des Traumfängers zu sein. Tatsächlich spiegelt ihre Rolle aber nur die Furcht Carolins vor der alten Frau in der Realität wieder.

Wie im realen Schönbrunn sind **Isabel und Christin** ein ständiger Hort an Gerüchten und Klatsch. Die beiden Schwestern stellen Hofdamen dar und sind der beste Weg vom erwarteten Traumprinzen zu erfahren. Natürlich sind beide sehr daran interessiert, den Prinzen für sich selbst zu gewinnen, was sie unglücklicherweise zu Rivalen der Prinzessin macht, als die Carolin die beiden Frauen auch in der Realität sieht.

Carolins Traumprinz ist **Toralf**, der nicht offen auf dem Ball erscheint, aber in der Rüstung eines der heldenhaften Ritter des Schlosses steckt, die am Rande des Saals und an den Türen postiert stehen. Carolin ist heimlich in den Sohn des Schmieds verliebt, traut sich jedoch nicht, ihm das zu sagen. Diese Zurückhaltung hat sie in die Figur des Traumprinzen projiziert, so dass dieser nicht wagt, ihr seine Liebe zu gestehen. Sicherster Weg, den Traumfänger aus der Reserve zu locken und einen schönen Traum entstehen zu lassen, wäre es, Toralf dazu zu bringen, sich als Prinz erkennen zu geben und seine Liebe zur Prinzessin einzugestehen. Doch dazu müssen die Abenteurer die heimlichen, sehnsüchtigen Blicke eines der Ritter in Richtung der Prinzessin bemerken.

(*Wahrnehmung* oder *Empathie* mit Schwierigkeit 25)

Auch **Roger** findet sich auf dem Ball wieder. Er ist einer der buntgekleideten Spielleute, die für die Musik sorgen.

Doch wo steckt der Traumfänger? Dieser hat sich geschickt unter die Gäste gemischt und tritt als einer der Diener auf, die den Gästen Getränke und Speisen reichen. Seine Präsenz ist schwer zu erkennen, doch er ist die Quelle des Gerüchts, dass der Prinz offenbar kein Interesse an der armen Carolin habe und sie auch an diesen Abend alleine nach Hause gehen werde.

Einen schönen Traum schaffen

Um den Traumfänger zu enttarnen, sollten die Abenteurer Carolin zu einem Happy End ihres Traums führen. Der sicherste Weg ist, Toralf zu entdecken und dazu zu bringen, sich Carolin zu offenbaren. Wenn den Abenteurern nicht die sehnsüchtigen Blicke des Ritters auffallen, kann das Abenteuer an dieser Stelle schnell in einer Sackgasse enden.

Die Abenteurer können selbst die Rolle des Traumprinzen übernehmen und Toralf (und möglicherweise auch den Traumfänger) so zwingen, sich erkennen zu geben, wenn sie offen um die Prinzessin werben. Abenteurer, die am Abend im Gasthaus besonders spannende Geschichten erzählt oder die besondere Aufmerksamkeit des Mädchens erlangt haben, haben die besten Chancen das Herz der Prinzessin zu gewinnen und die Eifersucht in Toralf hervorzubringen, die ihn veranlasst, seine Zurückhaltung aufzugeben.

Eine weitere, wenn auch ungleich gefährlichere Möglichkeit Toralf aus der Reserve zu locken, wäre einen Angriff auf die Prinzessin zu inszenieren. Hier würde der strahlende Ritter natürlich Carolin zu Hilfe eilen, jedoch verlieren die Abenteurer sämtliche Sympathien der Träumenden und ihrer Traumwesen und es wird sehr schwer werden, sie anschließend davon zu überzeugen, dass der Angriff nur dazu diente, den Prinzen zum Handeln zu zwingen.

Natürlich können die Abenteurer auch darauf verzichten, den Traumprinzen zu finden und sich ganz auf die Entdeckung des Traumfängers konzentrieren. Auf dem Ball machen sich schnell Gerüchte breit, die den Traum in eine unschöne Richtung wenden lassen. Der Traumprinz habe eine andere bevorzugt. Niemand möchte mit der Prinzessin tanzen. Sie werde niemals glücklich werden und ähnliche Geschichten machen die Runde.

Alle haben ihren Ursprung bei einem der Diener, der in Wirklichkeit der Traumfänger ist und von den Abenteurern gestellt werden kann. (*Diplomatie* mit Schwierigkeit 25, um das Gerücht zu seinem Ursprung zu verfolgen)

Ebenso könnte Gudruns hexenartige Erscheinung die Abenteurer auf eine falsche Fährte locken. Sorgen die Abenteurer für Aufsehen, zum Beispiel in dem sie Waffen gegen Gudrun oder den Diener ziehen und einen Kampf beginnen, endet der Ball abrupt. Im folgenden Kapitel ist Carolin nicht an der Seite der Abenteurer, wenn es gegen die Alpträume geht.

Die Traumwelt gegen sich aufbringen

Ein Angriff auf Carolin, auf Gudrun oder den getarnten Traumfänger ist ein Verstoß gegen die Traumwelt.

Während ein Angriff auf Gudrun oder den Diener nur ein geringer Verstoß ist, der mit den gleichen Abzügen bestraft wird, wie unter *Den Traum beeinflussen* beschrieben wurde, ist ein Angriff auf Carolin selbst, auf ihre Eltern oder Toralf ein schwerer Verstoß, der ihnen einen Abzug von 8 Punkten auf alle Proben einbringt.

In den Alptraum

„Can't wake up in sweat, 'cause it ain't over yet.
Still dancing with your demons, victim of your own creation.“
- Avenged Sevenfold, Nightmare

Sorgen die Abenteurer für ein Happy End zwischen Carolin und ihren Traumprinzen oder gelingt es ihnen, den Traumfänger zu stellen, fällt die Maske und die Kreatur nimmt Einfluss auf den Traum. Der Ballsaal füllt sich mit Schatten, die Toralf und die anderen Gäste in die Dunkelheit ziehen. Die Schreckensgestalten, die bereits in der Stadt am Rande der Wahrnehmung lauerten, machen nun Jagd auf Carolin und die Abenteurer. Aus dem unscheinbaren Diener wird eine grässliche Alptraumkreatur, die Furcht in den Herzen der Abenteurer weckt. An seiner Seite sind vier schattenhafte Kreaturen, die die Gestalt von jagenden Wölfen annehmen. Jedem Abenteurer muss eine Probe in *Entschlossenheit* gegen eine Schwierigkeit von 25 gelingen, um gegen die Kreatur kämpfen zu können.

Patzer: Der Abenteurer flieht in Panik, gehetzt von den Schatten. Er erhält den Zustand *panisch*.

Misslungen: Der Abenteurer erhält den Zustand *angsterfüllt*

Gelungen: Der Abenteurer schüttelt seine Furcht ab und stellt sich den Kreaturen

Herausragend gelungen oder Triumph: Der Abenteurer überwindet nicht nur seine Furcht, sein entschlossenes Entgegenstellen gegen die Kreaturen, die es gewohnt sind, dass ihre Opfer vor ihnen fliehen, weckt nun Furcht in den Kreaturen. Ihnen muss nun ihrerseits eine Entschlossenheitsprobe gegen 20 gelingen, um nicht *angsterfüllt* zu sein. Abenteurer, die bei ihrer Probe gescheitert sind, dürfen sofort eine zweite Probe gegen 25 ablegen, um die Auswirkungen des Zustands *angsterfüllt* abzuschütteln.

Stellen sich die Abenteurer den Kreaturen, kommt es zum Kampf. Im Gegensatz zu den bisherigen Situationen in der Traumwelt, besteht hier für die Abenteurer eine ernsthafte Gefahr zu sterben. Zusätzlich müssen die Abenteurer die verängstigte Carolin beschützen, doch das eigentliche Ziel der Angriffe sind sie selbst, da der Traumfänger von einem Tod des Mädchens nichts hat.

Werte Alptraumkreatur (Schattenwölfe)

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	4	4	3	5	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	14	9	15	24	1	23	23
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Körper		17	1W6+4	7	6-1W6	Scharf 3	

Anzahl: 4

Typus: Feenwesen, Monster, Schattenwesen, Hundertiger

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 17, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 18, Jagdkunst 22, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 12, Schattenmagie 13

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schw.21], Vorstürmen), Heimlichkeit

(I: Überraschungsangriff I), Athletik (II: Flinker Verfolger), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger)

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Feenblut, Furchterregend 25, Portalöffner

Beute: Keine

Werte des Traumfängers:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
6	3	4	4	4	4	7	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	12	15	40	28	3	33	36
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Krallen		20	1W6+4	7	4-1W6	Durchdringung 2, Scharf 2	

Typus: Monster, Feenwesen

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 16, Entschlossenheit 21, Heimlichkeit 19, Redegewandtheit 23

Wahrnehmung 16, Zähigkeit 17, Kampfmagie 18, Todesmagie 23, Illusionsmagie 24

Meisterschaften: Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels, Herz des Zerstörers),

Heimlichkeit (II: Hinterhalt, III: Überraschungsangriff III)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Erschöpfungsresistenz 3, Feenblut, Furchterregend 25,

Giftimmunität, Konzentrationsstärke, Portalöffner, Schmerzimunität, Taktiker, Traumfee

Zauber: Kampf: I Magischer Schlag, III: Schadenswelle, Schattenpfeil; Tod: III: Lebensraub, IV:

Todesfluch

Beute: keine

Der Sieg über den Traumfängers

Ist der Traumfänger besiegt, sind auch alle Alptraumkreaturen, die noch existieren sollten, vernichtet. Doch die Kreatur hat noch einen letzten Trumpf im Ärmel, den sie mit letzter Kraft ausspielt.

(zum Vorlesen oder Nacherzählen)

Besiegt! Ihr habt mich besiegt. Sie ist frei. All die köstlichen Träume verloren!

Aber Ihr! Ihr habt nicht gewonnen!

Hahaha! WACH AUF, KIND! WACH AUF UND VERGISS!

Mit diesen Worten stirbt der Traumfänger und in Sekundenschnelle schrumpft die Welt zu einer Kugel um die Abenteurer, als Carolin in ihrem Bett erwacht.

Endstation Sehnsucht – Das Moor der vergessenen Träume

„There’s no time for us, there’s no place for us

What is this thing that builds our dreams

Yet slips away from us?“

- Queen, Who wants to live forever

Augenblicke später platzt die Kugel und die Abenteurer fallen auf den morastigen Boden. Neben ihnen erscheint Charlie, das Rosa Einhorn, als Verkörperung des vergessenen Traums, der sofort versteht, was geschehen ist.

„Vergessen! Sie hat uns vergessen!“ ruft er entsetzt aus. „Dies ist das Moor der vergessenen Träume! Wir sind verloren!“

Trostlosigkeit erfüllt diesen Ort. Unheimliche, verkrüppelte Bäume wachsen aus dem sumpfigen Boden. Überall sitzen oder stehen verzweifelte Wesen, die Verkörperungen der vergessenen Träume, niedergeschlagen, aber mit der verzweifeltten Hoffnung, dass der Träumer sie eines Tages finden und sich an sie erinnern wird. Manche dieser seltsamen Geschöpfe sind bis zum Bauch oder sogar zum Hals im Moor versunken.

Bewohner im Moor der vergessenen Träume

Alle Wesen des Moores haben die Gestalt eines wichtigen Teils des Traumes angenommen, aus dem sie gekommen sind und den der Träumer vergessen hat. Dies können sehr skurrile und absurde Gestalten sein. Allen ist der Wunsch nach Rettung und die Trostlosigkeit ihres Daseins gemein.

- Eine kleine Flimmerfee möchte ihrem Leben ein Ende setzen und sich mit einem Stück Seil am nächsten Baum erhängen. Da sie fliegen kann, scheitert der Versuch und sie setzt sich schließlich in die Schlinge, um traurig vor sich hin zu schaukeln.
- Eine vargische Tänzerin dreht sich auf einem Bein stehend um sich selbst und dabei immer tiefer in den Sumpf
- Ein Suppentopf mit Armen, Beinen und Gesicht bietet den Abenteurern etwas Suppe aus seinem Topf an. Die Suppe schmeckt köstlich, hat aber schnell einen trostlos bitteren Nachgeschmack.
- Der gefundene Traum: Plötzlich ertönt nahe der Gruppe ein lauter Ausruf: „Du hast mich gefunden!“ Ein überglückliches, skurriles Wesen stürmt auf einen der Abenteurer zu und fällt ihm um den Hals. Nach wenigen Augenblicken fängt der Abenteurer langsam an, sich an einen Traum zu erinnern, den er kürzlich hatte und das Wesen beginnt zu verblassen. Die Erinnerung an den Traum bleibt.
- Für wenige Sekunden öffnen sich immer wieder kleine Portale ins Moor, aus denen Blasen von vergessenen Träumen fallen, die sich sofort nach Zerplatzen in entsetzte Feenwesen verwandeln. Die meisten sind weit entfernt, aber andere können mit Geschick und Schnelligkeit erreicht werden (siehe Entkommen aus dem Moor)

Entkommen aus dem Moor

Jeder Bewohner des Moores kann den Abenteurern von der Herrscherin dieser Feenwelt berichten. Asilis, die Blasse lebt in einem Schloss aus vermoderten Holz und von Flechten überwucherten Steinen inmitten des Sumpfes. Ihr Schloss wird von furchterregenden Kreaturen aus den gräßlichsten Alpträumen bewacht.

Suchen die Abenteurer die Herrscherin auf, werden sie sofort zu ihr vorgelassen. Asilis ist bereit, ihnen ein Portal in ihre Heimatwelt zu öffnen, wenn die Abenteurer ihren schönsten Traum opfern. Gehen sie den Handel ein, berührt Asilis die Schläfe des Abenteurers und zieht eine Blase mit der Verkörperung des Traums hervor. Der Abenteurer sieht gerade noch den entsetzten, verratenen Blick des neu erschaffenen Wesens, bevor er vor den Augen der anderen Abenteurer verschwindet und im Diesseits auf einer Wiese nahe Schönbrunn wieder erwacht – ohne Erinnerung an seinen schönsten Traum, aber durchaus im Bewusstsein der übrigen Ereignisse im Moor und in der Traumwelt.

Eine zweite Möglichkeit, dem Traum zu entkommen, sind die Portale, aus denen die vergessenen Träume sich im Moor manifestieren. Mit Geduld, Glück und Geschick können die Abenteurer so in eine andere Traumwelt gelangen. Um rechtzeitig durch das Portal zu gelangen, muss ihnen eine Probe auf *Akrobatik* oder *Athletik* mit Schwierigkeit 25 gelingen.

Eine Flucht durch diese Portale führt nicht direkt ins Diesseits. Doch in der nächsten Traumwelt könnten sie ein Portal in eine bekannte Feenwelt oder ins Diesseits erreichen. Mit etwas Glück treffen Sie auf einen Traumwächter, der sie aus dem Traum, in den sie eindringen, hinauswirft und sie so in ihre Welt zurückkehren können.

Der Spielleiter hat hier die Möglichkeit, eigene Folgeabenteuer zu entwickeln, um die schwierige Rückkehr darzustellen oder die Rückkehr kurz zusammen zu fassen und die Abenteurer nahe Schönbrunn auf der Wiese erwachen zu lassen.

Nachspiel

„Will I ever see them back again or did they all die by my hand?
Or were they killed by the old evil ghost, who had taken
the ocean of all my dreams, which were worth to keep?
Deep Inside my heart I wish I could get them back
from the everflow before they'll fade away!“

- Blind Guardian, Imaginations from the other side

So oder so sollten die Abenteurer irgendwann zurück nach Schönbrunn gelangen, wo nur wenige Stunden seit dem Aufbruch in den Traum vergangen sind.

Carolin ist erwacht und gesund. Sie kann sich natürlich nicht an den Traum erinnern, doch wenn die Abenteurer ihr davon erzählen, kehrt die Erinnerung zurück. Im Moor verblasst der zurückgelassene Charlie, da sich Carolin wieder erinnert.

Friedhelm und Irene sind überglücklich und dankbar, ihre Tochter wieder zurück zu haben. Sie können den Abenteurern keine große Belohnung anbieten, doch solange sie in Schönbrunn bleiben, erhalten sie natürlich Speis, Trank und Unterkunft kostenfrei und wenn sie das Dorf verlassen erhalten die Abenteurer Proviant für mehrere Tage und eine Flasche des besten Weins aus dem Weinkeller.

Der Sandmann kann ihnen berichten, dass der Traumfänger mit dem Erwachen Carolins zerstört wurde. Er erklärt, dass dies wohl bedeute, dass die Abenteurer die Kreatur endgültig vernichtet haben und seine Jagd beendet sei. Dennoch werde er wachsam bleiben und weiter nach den Artefakten suchen.

Jeder Abenteurer erhält 20 Erfahrungspunkte.