

Beitrag zum Drachenzwinge-Abenteuerwettbewerb 2017

Titel des Abenteuers: Die Magie der Träume

Zitat: "Wenn wir träumen, betreten wir eine Welt, die ganz und gar uns gehört." aus Harry Potter und der Gefangene von Askaban von J.K.Rowling

Spielsystem: Beyond the Wall und andere Abenteuer

Autorin: Huhn

Inhalt:

Eine unachtsame Person hat einen Zauberschlaf über sich gebracht, der nicht nur sie selbst in einen tiefen Schlummer fallen ließ, sondern nach und nach auch den Rest des Dorfes befällt. Zudem dünnt der unkontrollierte Zauber die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit aus - Menschen verschwinden und an ihrer statt tauchen groteske Traumgestalten im Dorf auf. Merkwürdige Dinge geschehen und das Dorf versinkt im Chaos. Nur ihr könnt einen Weg finden, den Zauberschlaf zu brechen und alles wieder ins Lot zu bringen!

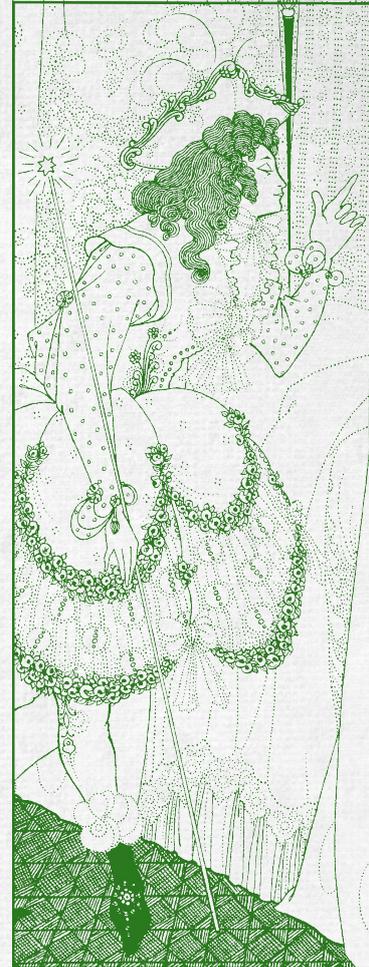
Ein Szenario von Huhn
zum Drachenzwinge Abenteuer-
Wettbewerb 2017

"WENN WIR TRÄUMEN, BETRETEN WIR EINE WELT,
DIE GANZ UND GAR UNS GEHÖRT."

aus Harry Potter und der Gefangene von Askaban von
J.K.Rowling

Eine unachtsame Person hat einen Zauberschlaf über sich gebracht, der nicht nur sie selbst in einen tiefen Schlummer fallen ließ, sondern nach und nach auch den Rest des Dorfes befällt. Zudem dünnt der unkontrollierte Zauber die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit aus - Menschen verschwinden und an ihrer statt tauchen groteske Traumgestalten im Dorf auf. Merkwürdige Dinge geschehen und das Dorf versinkt im Chaos. Nur ihr könnt einen Weg finden, den Zauberschlaf zu brechen und alles wieder ins Lot zu bringen!

Dieses Szenario gibt dir als Spielleiter_in verschiedene Zufallstabellen und Szenenbeschreibungen, die dir erlauben, mit wenig Aufwand ein Abenteuer zu gestalten. Du findest hier unter anderem eine Namensliste und Charakteristiken des Traumes sowie Vorschläge für Wesen, die ihn bewohnen. Obwohl dir viele Improvisationshilfen gegeben werden, ist es von Vorteil, das Abenteuer vor dem Spielabend einmal komplett durchgelesen zu haben.



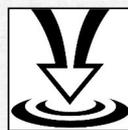
Wenn du schnell Namen für Personen oder Orte benötigst, kannst du die folgenden Tabellen benutzen. Für dieses Szenario werden in erster Linie keltische Namen vorgeschlagen. Du wirst zudem einige Dinge über das Dorf der Charaktere erfahren, während deine Spielrunde die Ereignisse bei der Charaktererschaffung auswürfelt. Unter anderem sind es Informationen über die Leute, die in dem Dorf leben.

Die folgende Tabelle hilft dabei, Namen für die Charaktere oder Nichtspielercharaktere auszuwählen.

1W20	Frauenamen	Männernamen	Neutrale Namen
1	Airell	Albion	Adair
2	Anwnn	Barden	Amhuinn
3	Betha	Cardew	Breck
4	Diwone	Drudwyn	Delaine
5	Edna	Elidor	Emlyn
6	Erea	Fearghus	Erin
7	Fedelm	Fynbar	Fedelmid
8	Gilda	Gildas	Glenn
9	Gwyndolin	Henwas	Keelan
10	Idelisa	Herne	Lea
11	Keelia	Iden	Lynn
12	Lavena	Kendhal	Mackenzie
13	Mabina	Llyr	Meredith
14	Mavis	Macklyn	Morgan
15	Nola	Owin	Odharnait
16	Rowena	Pert	Quinn
17	Selma	Taliesin	Rowan
18	Venetia	Turi	Shannan
19	Ula	Weylin	Sloan
20	Yseult	Wynne	Taithleach

1W6	Dorfname
1	Arden
2	Caernarfon
3	Celemion
4	Guiragon
5	Lerion
6	Mincip

Nicht vergessen!



Platziere einen ORT auf der Karte!



Platziere einen NSC auf der Karte!

Wie kam der Zauberschlaf über das Dorf?

Vor Kurzem hat eine unachtsame Person versehentlich einen Schlafzauber aktiviert. Fülle die folgende Tabelle mit interessanten Menschen aus dem Hintergrund deiner Spielgruppe. Einer von ihnen schnarcht, von dem ganzen Ärger nichts ahnend, selig vor sich hin, unfähig, aus eigener Kraft aus dem Schlaf zu erwachen.

1W8	Wer hat unwissentlich den Zauber gewirkt?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	Ein fremde Person von einem anderen Ort ist für den Ärger verantwortlich.

1W6	Wie hat die obige Person den Zauber aktiviert?
1	Sie hat unwissentlich den Samen des Dämmerbaumes ausgebracht. Nun blüht der Baum und verbreitet seinen einschläfernden Duft.
2	Sie hat nächtens in einem magischen Buch gelesen und ist darauf eingeschlafen.
3	Sie hat sich einen Trunk gegen Schlafbeschwerden von einer Kräuterhexe besorgt, jedoch den vereinbarten Preis nicht gezahlt.
4	Sie hat eine Feenspieluhr aufgezogen und ihrem einnehmenden Lied gelauscht.
5	Sie hat einen hübschen Talisman auf dem Weg gefunden und ihn sich umgehängt und so den darin enthaltenen Fluch freigesetzt.
6	Sie hat einem Kobold aus der Klemme geholfen. Dieser erfüllte ihr zum Dank den nächsten laut geäußerten Wunsch. Hätte der Kobold ihr das vorher mitgeteilt, hätte sich die betreffende Person vielleicht etwas anderes als gewünscht als <i>einmal</i> so richtig lange schlafen zu dürfen.

Der Schlafzauber

Die Magie breitet sich weiter aus, so dass in einem wachsenden Umkreis zur Quelle des Zaubers die Menschen und Tiere des Dorfes ebenfalls einschlafen. Verbleiben sie zu lange diesem Zustand, gelangen sie in die Traumwelt und verschwinden in der Realität gänzlich. Im Gegenzug gelangen immer mehr Traumelemente in das Dorf. Inwiefern die verbliebenen Dorfbewohner_innen die Situation als normal oder außergewöhnlich empfinden, ist deine Entscheidung.

Würfle zu Beginn des Spielabends so oft auf der Ereignistabelle, wie Charaktere in deiner Spielgruppe sind, um herauszufinden, welche Traumwesen und -elemente sich bereits im Dorf befinden. Während die Gruppe dem Geheimnis auf die Spur kommt oder das Chaos eindämmt, kannst du noch weitere dieser Ereignisse geschehen lassen.

1W12	Was entkam aus dem Traum in die Realität?
1	Eine Herde geflügelter rosa Kühe ist von den Weiden geflohen und grast nun friedlich die Äcker vor dem Dorf leer.
2	Die Häuser des Dorfes verändern beständig Größe und Farbe - zum Leidwesen der Menschen darin.
3	Einige Dorfbewohner_innen haben das Fliegen gelernt.
4	Die Geister längst verstorbener Altvorderer schweben lamentierend durch den Ort.
5	Das Wasser im Dorfbrunnen hat sich in Wein verwandelt.
6	Jede spiegelnde Oberfläche zeigt anstelle eines Spiegelbildes eigenartige Traumsequenzen.
7	Ein gigantisches Tentakelmonster entsteigt dem Dorfbrunnen und greift die Umstehenden an.
8	Ein drückender Schatten hat sich über Teile des Dorfes gelegt und lässt dort alles merkwürdig <i>falsch</i> und <i>bedrohlich</i> erscheinen.

9	Alle Menschen im Dorf tragen eine Anzahl an Instrumenten bei sich, auf denen sie ihre Tätigkeiten musikalisch begleiten.
10	Riesige, regenbogenfarbene Gewächse überwuchern zentrale Örtlichkeiten des Dorfes und tragen nach kurzer Zeit eine Auswahl an saftigen Früchten.
11	Spinnenartige Tiere mit extrem langen Beinen fangen an, Häuser im Dorf einzuspinnen und Menschen und Tiere in ihren Netzen zu fangen.
12	Die Tiere im Dorf beginnen zu sprechen.
*	Von den Charakteren wird erwartet, dass sie ein Bühnenstück aufführen, von dem sie noch nie etwas gehört haben. Der Erwartungsdruck ist hoch.
**	Eine Honigkuchengottheit ist herab auf Erden gestiegen. Das Dorf richtet eine pompöse Feierlichkeit ihr zu Ehren aus.
***	Eine hochrangige Fee, begeistert von der chaotischen Umgebung, verlagert ihr Ferienschloss auf den Marktplatz des Dorfes.

Solange die Zauberquelle nicht eliminiert ist, werden stets neue Merkwürdigkeiten das Dorf heimsuchen. Mit fortschreitender Zeit wird es zudem schwieriger, wach zu bleiben. Lass nach einer Weile deine Gruppe als Gemeinschaftsaufgabe insgesamt drei Widerstandspunkten mit steigendem Malus absolvieren. Haben sie keinen Erfolg, schlafen alle Mitglieder der Gruppe ein und finden sich im Kerker des Traumschlusses (siehe unten) wieder. Gelingt es ihnen vorher, die schlafende Person nebst der magischen Quelle des Zaubers zu finden, können sie letztere unschädlich machen, so dass keine weiteren Schäden im Dorf entstehen. Allerdings bleiben alle bis dahin eingetretenen Auswirkungen bestehen und es ist unmöglich, die schlafende Person zu wecken.

Um den Zauber vollständig zu brechen, muss er auch auf der anderen Seite der Barriere, im Traum selbst, eliminiert werden. Zum Betreten des Traums reicht es im Grunde, sich dem Zauber hinzugeben und einzuschlafen. Es ist jedoch von Vorteil, kontrolliert auf die andere Seite zu gelangen. Diese Information kann sich die Gruppe wahlweise erspielen oder mit einer passenden Fertigkeit erwürfeln. Gelingt es ihnen, den Übergang kontrolliert auszuführen, gelangen sie an den Ritualplatz (siehe unten).

1W6	Was hilft den Charakteren dabei, in den Traum zu gelangen?
1	Kobolde haben die aus dem Traum ausströmenden Energien mit Hilfe einer Maschine für sich zu melken versucht. Ein Wartungstunnel führt direkt von hier auf die andere Seite.
2	Etwas von der Quelle des Zaubers unter die Zunge zu legen, öffnet die Augen für den richtigen Übergang.
3	Auf dem Rücken eines Traumwesens wäre der Weg auf die andere Seite am sichersten - allerdings sind die Traumgestalten ungezähmt und eigensinnig.
4	Ein Schlaflied zu singen, das schon die eigenen Eltern an der Wiege sangen, verleiht den Mut und sicheren Schritt, der nötig ist, um das Traumreich nach eigenem Ermessen zu betreten.
5	Ein magisches Ritual öffnet ein Tor auf die andere Seite. Allerdings ist ein Fläschchen voll Schlafsand notwendig, um das Ritual durchführen zu können.
6	Eine spezielle Meditationstechnik lässt die Charaktere sanft ins Traumreich gleiten.

Der Traum

Die Gruppe ist in den Traum der im magischen Schlaf gefangenen Person eingedrungen. Wem dieser Traum gehört, ist leicht erkennbar, denn die grundlegende Gestaltung der Welt ist von der Persönlichkeit des der Träumenden abhängig - der bodenständige Schmied träumt anders als die ehrgeizige Hexenschülerin. Lass deiner Fantasie freien Lauf!

Zur Inspiration kannst du auf der folgenden Tabelle Grundeigenschaften der Traumwelt auswürfeln.

1W6	Wie ist die Traumwelt beschaffen?
1	Die einzelnen Örtlichkeiten der Welt schweben als Inseln im leeren Raum und treffen nach dem Zufallsprinzip aufeinander.
2	Die ganze Welt ist in monochromen schwarz-grau-weißen Farbtönen gehalten; lediglich einzelne Elemente heben sich in bunten Farben ab.
3	Oben und Unten haben hier keine Bedeutung.
4	Alles, wirklich <i>alles</i> in dieser Welt kann sprechen - und tut es auch gerne und ungebeten.
5	Eine Jahreszeit ist hier vorherrschend - such dir aus, ob in dieser Welt klirrender Frost, sengende Hitze, reichhaltige Blüte oder goldene Erntezeit das Leben bestimmen.
6	Die Welt wirkt wie eine große Bühne: die Wesen in ihr scheinen wie Statist_innen in einem Theaterstück, die Umgebung wie Hintergrundmalerei, die Gegenstände wie Requisiten.

Die im magischen Schlaf gefangene Person hat durch den Zauber vorübergehend die Kontrolle über ihren Traum verloren. Eine andere Entität hält den leeren Thron im Traumschloss besetzt und hat damit begonnen, die Welt nach eigenen Vorstellungen zu formen.

1W6	Wer hat die Macht im Traum an sich gerissen?
1	Ein_e verstoßene_r Feenherrscher_in versucht hier zu alter Größe aufzusteigen.
2	Ein verlorener Geist möchte sich hier eine neue Heimat schaffen.
3	Ein Rat aus Traumgestalten steht für eine neue Ära gleichberechtigter Entscheidungsfindung.
4	Der Traummanifestation einer Person aus dem Dorf ist es gelungen, die Herrschaft zu erlangen.
5	Ein übler Schwarzmagier herrscht nun im Schloss.
6	Ein Konsortium von raffgierigen Kobolden versucht, so viele Vorteile wie möglich aus dem Traumland herauszupressen, ehe das Blatt sich wendet.

Regeln der Traumwelt

Magie durchdringt die Umgebung, die die schlafende Person sich erträumt hat. Alle Eindringlinge betreten diese Welt nicht als reale, stoffliche Wesen, sondern als Manifestationen aus Traumsubstanz. Auch die Gegenstände, die sie zuletzt bei sich trugen, werden durch solche Bilder verkörpert. So kann das rostige Real-Schwert im Traum eine strahlende Meisterklinge sein, ebenso wie eine blitzende Waffe aus Sternenlicht. Oder auch bloß ein schnödes Stück Holz. Die Spielwerte von Charakteren und Gegenständen werden durch die Traumumgebung nicht beeinflusst. Schaden aus der Traumwelt verwundet immer auch die leibliche Hülle.

Die Traumwelt ist für die Wünsche und Bedürfnisse aber auch Ängste all derer, die den Traum durchschreiten, empfänglich. Das bedeutet, dass die Charaktere ihre Umgebung bewusst oder unbewusst beeinflussen können. Für die bewusste Beeinflussung könntest du einen erfolgreichen Charisma-Wurf verlangen. Aber Vorsicht - die Magie des Traums legt Wünsche bisweilen sehr eigenwillig aus!

Orte in der Traumwelt

Das Traumschloss

Das Herz des Traums und der Sitz der Herrschaft ist das Traumschloss. Es thront majestätisch und erhaben in der Landschaft und ist von jedem Punkt im Traum aus gut sichtbar. Seine Gestaltung hängt, wie alles in der Umgebung, von der Persönlichkeit des träumenden Menschen ab. In jedem Fall ist es verwinkelt und verschachtelt und in einem verwirrenden Irrgarten gelegen.

Wenn die Charaktere den Traum unkontrolliert betreten, das heißt, wenn sie einfach einschlafen, oder wenn sie innerhalb des Traumes gefangen genommen oder außer Gefecht gesetzt werden, erwachen sie im Kerker des Schlosses. Hier treffen sie die verschwundenen Dorfbewohner_innen wieder. Da die Eingekerkerten während ihres Aufenthaltes die Regeln der Traumwelt begriffen haben, ist der Kerker ein recht komfortabler Ort, ausgestattet mit allem, was die Insass_innen sich nur "erträumen" konnten. Perfiderweise ist es genau das, was sie hier hält. Wieso gehen, wenn es doch hier so viel schöner als da draußen ist?

Der Ritualplatz

Wenn die Charaktere den Traum kontrolliert betreten oder wenn sie innerhalb des Traums ihren Weg hierher gefunden haben, gelangen sie an einen Ritualplatz.

Das Traumselbst der träumenden Person liegt hier gefangen in der eigenen Illusion. Auf einer Art Altar wird es in tiefem Schlaf gehalten von Ketten (Metallketten, Dornenranken, Schlangen...). In der Mitte der sich kreuzenden Ketten befindet sich der Abdruck eines in drei Teile zerborstenen Siegels. Das Siegel ist offensichtlich der Schlüssel zur Erweckung aus dem Traum. Die Bruchstücke des Siegels müssen zusammengefügt werden, um den Zauber zu lösen.



Wo befinden sich die fehlenden Teile des gebrochenen Siegels?

Die drei Teile des Siegels, das die Ketten hält, sind über die Traumwelt verstreut. Ihren Spuren zu folgen, ist leicht - sie einzusammeln hingegen nicht.

1W12	Wo befinden sich die Bruchstücke des Siegels?
1	Einem gewaltigen Golem, geformt aus bösen Worten anstelle von Lehm, steckt ein Siegelbruchstück im Mund.
2	Ein Siegelbruchstück dient den scheuen Wesen des Traumforstes als Licht im Dunkel des finsternen Tanns.
3	Die Gesichtlosen tragen ein Bruchstück des Siegels bei sich. Wer sich ihnen nähert läuft Gefahr, Stück für Stück seine Identität zu verlieren und Teil der grauen Masse zu werden.
4	Auf einer Insel im Sumpf befindet sich eines der Siegelbruchstücke. Feucht glänzende Augen blicken aus schlammigen Tümpeln. Der morastige Boden zieht am Schuhwerk.
5	Das Schöne trägt eines der Siegelbruchstücke als Amulett um den Hals.
6	Ein Siegelbruchstück befindet sich im Horst eines stolzen Flugwesens auf der höchsten Spitze des brüchigen Gebirges, welches Traum und Unterbewusstsein voneinander trennt.
7	Kobolde, die unrechtmäßig in diesen Traum eindringen, nutzen die Kraft eines Siegelbruchstückes für ihre unlauteren Zwecke.
8	Ein Bruchstück glitzert am Grund des bodenlosen Sees mit dem kristallklaren Wasser. Hüte dich, dein Spiegelbild auf der Oberfläche des Gewässers zu betrachten!
9	Ein Siegelbruchstück landete dort, wo sich all die nutzlosen Dinge ansammeln, die wir erträumen und im Laufe der Zeit wieder vergessen...
10	Ein Bruchstück ist aufgestiegen zu den Sternen.
11	Ein Bruchstück ist in den verwinkelten Gassen der großen Metropole verschollen.
12	Das Bruchstück des Siegels in den Scherben der Wüste War-Einmal und dem trockenen Bett des Flusses Wird-Nie-Mehr wiederzufinden, gleicht der Suche nach der sprichwörtlichen Nadel im Heuhaufen.
*	Die Entität, die die Macht im Traum an sich riss, hat eines der Siegelbruchstücke in der Schatzkammer des Traumschlusses einlagern lassen.
**	Ein Siegelstück liegt hinter der immer verschlossenen Tür. Wer weiß, was sich noch dahinter verbirgt?

Das Finale

Sobald die Spielgruppe alle drei Siegelteile zum Ritualplatz gebracht hat, kann sie das Erweckungsritual ausführen, das die drei Bruchstücke vereint und den Zauber löst. Die neuen Mächte des Traums sehen diese Entwicklung allerdings gar nicht gern und werden ihr Möglichstes tun, die Vollendung des Rituals zu verhindern oder die Erweckung zu sabotieren.

1W6	Was behindert die Charaktere beim Ausführen des Erweckungsrituals?
1	Zahllose Mäuler zerreißen mit spitzen Zähnen die Traumschranke und destabilisieren so die gesamte Umgebung.
2	Dicke Ranken beginnen den Platz zu überwuchern.
3	Eine Horde schauriger Alptraumwesen greift den Ritualplatz an.
4	Ein Packst-Du-Nicht-Fluch lässt nagende Zweifel in den Gruppenmitgliedern aufsteigen.
5	Ein wilder Jahrmarkt auf und um den Platz stört das Ritual.
6	Einige der anderen Dorfbewohner_innen wollen den Traum um keinen Preis verlassen und stellen sich gegen die Charaktere.

Gelingt es den Charakteren, das Ritual erfolgreich abzuschließen, löst sich der Schlafzauber und die im Traum Gefangenen kehren zurück in ihre eigene Welt. Die Traumwesen verschwinden - nicht jedoch die durch sie eventuell verursachten Schäden!



... und wenn sie nicht gestorben sind

Falls du deine Spielgruppe nach Abschluss dieser Traumgeschichte in weitere Abenteuer führen möchtest, könntest du folgende Tabelle nutzen, um herauszufinden, welches Traumelement die Gruppe aus der Traumwelt mitgebracht hat.

1W6	Was hat die Spielgruppe aus der Traumwelt mit in die Realität gebracht?
1	Das wiedervereinte Traumsiegel befindet sich nun im Besitz der Spielgruppe.
2	Ein kleines, silbern gesprenkeltes Ei steckt in einem der Rucksäcke.
3	An den Schuhen der Reisenden klebt der Staub der Traumwelt.
4	Eine goldene Sanduhr findet sich in einer der Taschen.
5	Allen Charakteren steckt an einer Stelle ihrer Wahl ein Mondsteinsplitter unter der Haut. Er schmerzt nicht, lässt sich mit mundanen Mitteln aber auch nicht entfernen.
6	Ein Fläschchen mit einer geheimnisvoll schimmernden Flüssigkeit darin befindet sich nun in den Händen der Gruppe.



Vorgeschlagene Monster

Die folgenden Monster könnten im Szenario auftreten und darum sind sie hier, aus praktischen Gründen, noch einmal zusammengefasst. Ohne Probleme können natürlich auch weitere Monster aus dem Bestiarium oder anderen Quellen genutzt werden.

Intelligente Traumwesen

Einige dieser Wesen sind von außen in den Traum eingedrungen und können deswegen autonom handeln. Andere jedoch sind mächtige Wesen, die sich aus der Psyche der schlafenden Person manifestierten und deren Bedeutung für die schlafende Person so immens ist, dass sie im Traum besondere Kräfte erlangen konnten.

Das Schöne

Das Schöne ist die Inkarnation der Schönheit und ihrer Bewunderung. Kein Traumwesen weiß genau, wie das Schöne aussieht - zu weh tut es, dem Anblick standzuhalten. Wer es dennoch wagt, länger hinzuschauen, erhascht eine Ahnung von übermenschlicher Erhabenheit und gleißender Pracht. Aber wie es mit Schönheit häufig ist, so gilt auch hier, dass der Schein nicht alles ist.

Trefferwürfel: keine (wenn enttarnt: 1W4+1)

RK: keine (wenn enttarnt: 14)

Angriff: siehe Besonderheiten (wenn enttarnt: 1W4 (Klauen))

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 3.000

Besonderheiten:

Verzweiflung Das Schöne kann Verzweiflung über andere bringen, indem es ihnen verdeutlicht, wie unvollkommen sie selbst sind. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber verhindert, dass die Charaktere sich selbst mit ihren Waffen oder den bloßen Händen Schaden zufügen (je nach Waffe 1W4/1W6 pro Runde (nicht der volle Waffenschaden)).

Die hässliche Wahrheit Das Schöne lebt von der Illusion. Wer es schafft, hinter die Fassade zu schauen, sieht das hutzelige Wesen, das sich eigentlich hinter der Maskerade verbirgt.

Dorfbewohner_in

Die alten Bekannten der Charaktere aus dem Dorf.

Trefferwürfel: 1W6 (4TP)

RK: 10

Angriff: +0, 1W4 Schaden (Dolch oder etwas Ähnliches)

Gesinnung: Üblicherweise Neutral

Erfahrungspunkte: 15

Feenherrscher_in

Die Mächtigsten unter den Feen haben sich durch List wie Stärke ihren Platz in der Hierarchie ihrer Höfe erarbeitet und den Respekt oder die Furcht ihrer Untergebenen gesichert. Keine zwei Feen sind gleich, so dass die folgenden Werte nur eine grobe Idee davon vermitteln, über welche Mächte die Feenherrscher_innen in dieser Geschichte verfügen könnten.

Trefferwürfel: 6W10 (33 TP)

RK: 17

Angriff: +6, 1W8+3 (Magische Klingenswaffe)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 650

Besonderheiten:

Magiegewandt Die Fee kann bis zu vier Zauber pro Tag sprechen. Für dieses Abenteuer eignen sich besonders die Zauber Befehl, Höhere Illusion und Maske.

Traumaffin Die Fee kontrolliert die Traumumgebung um sich herum mit besonderem Geschick. Würfe auf die bewusste Veränderung des Traums in der direkten Anwesenheit der Fee haben einen Malus von -2.

Verwundbar durch Eisen Die Fee nimmt doppelten Schaden durch Eisen.

Wahrer Name Wer immer den wahren Namen der Fee kennt, hat große Macht über sie.

Gesichtlose

Die Gesichtlosen sind die Inkarnation aller diffusen Ängste. Sie treten als eine Masse in grau gekleideter Personen ohne Gesicht auf. Die Gesichtlosen können nicht mit Waffen besiegt werden, greifen ihrerseits aber auch nicht mit körperlicher Gewalt an. Im Grunde haben sie kein Interesse an ihrer Umgebung.

Trefferwürfel: keine

RK: keine

Angriff: siehe Besonderheiten

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 5.000

Besonderheiten:

Legion Die Gesichtlosen sind viele. Wird einer von ihnen erschlagen, so zerfällt er zu Staub und wird von den nachrückenden Massen ersetzt.

Assimilation Wer sich den Gesichtlosen nähert, läuft Gefahr, Teil der anonymen Masse zu werden. Jeder Charakter, der sich den Gesichtlosen nähert, muss in regelmäßigen Abständen einen Rettungswurf gegen Verwandlung bestehen, ansonsten verliert er temporär einen Punkt Charisma. Wer auf 0 Charisma fällt, wird von der grauen Masse assimiliert.

Kobold

Die Kobolde sind so geschäftstüchtig wie sie hinterlistig sind. Sie bevölkern viele Orte und Welten und versuchen überall, den für sich größten Vorteil herauszuschlagen. Mit ihnen zu handeln ist eine riskante Angelegenheit – zwar ist ihr Wort bindend, ihre Auslegung des Wortlauts jedoch bisweilen fragwürdig.

Trefferwürfel: 1W6 (4 TP)

RK: 14

Angriff: +1, 1W6 Schaden (Kurzschwert)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 15

Besonderheiten:

Redegewandt Die Kobolde sind in der Lage, mit jedem Wesen, das zur Kommunikation fähig ist, zu sprechen - und sie können dabei sehr überzeugend sein!

Schwarzmagier

Einst ein hochrangiges Mitglied der Akademie verfiel der Schwarzmagier auf seiner Suche nach Macht und Reichtum schon vor vielen Jahren den dunklen Mächten. Er ist ein gefährlicher und äußerst fähiger Magiekundiger, der nicht davor zurückschreckt, sich mit den abgründigsten Mächten zu verbünden.

Trefferwürfel: 16W6 (61TP)

RK: 17

Angriff: +6, 1W6+3 Schaden (Zauberstab)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 8.000

Besonderheiten:

Magiegewandt Der Schwarzmagier kann Rituale bis zur 10. Stufe wirken. Die Intelligenz und Weisheit des Schwarzmagiers, für den Fall von Zauberwürfen, haben den Wert 16.

Eitel Der Schwarzmagier hat eine Vorliebe für Rituale, die er für die Königsdisziplin der Magie hält. Zauber und Zaubertricks hält er für unter seiner Würde. Insgesamt ist sein Stolz seine Schwachstelle - wird er in seiner Ehre verletzt, bringt ihn das aus dem Konzept und er verhaspelt seine Rituale.

Instinktgesteuerte Traumwesen

Die meisten Traumgestalten sind aus dem Moment heraus geboren und für diesen geschaffen. Sie handeln nur im Rahmen ihrer begrenzten Möglichkeiten und werden dabei von ihren eingepflanzten Instinkten geleitet.

Fluchgolem

Der Golem ist die Manifestation von Frust und Hass. Er hat eine halb feste Form aus sich bewegenden, bösen Worten. Ein aggressives Flüstern umgibt ihn. Zu seiner jetzigen Größe konnte er nur aufgrund der im Siegelbruchstück enthaltenen Macht anwachsen.

Trefferwürfel: 8W6 (28TP)

RK: 11

Angriff: +11, 2W6 Schaden (Worte)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 1.300

Besonderheiten:

Fremde Macht Der Golem zieht seine Kraft zu einem großen Teil aus dem Siegelbruchstück, das in seinem Mund steckt. Wird es ihm abgenommen, zerfällt er.

Hasserfüllt Der Golem labt sich an Aggressionen. Zugefügten Schaden nimmt er in Form weiterer Lebenspunkte in sich auf.

Spitze Zunge Der Golem fügt körperlichen Schaden durch Worte zu.

Flugwesen

Verschiedene Wesenheiten von Vögeln über Fledermäuse bis hin zu unsäglichem, fliegenden Traumgezücht.

Trefferwürfel: 1W4 (2TP) (Fledermaus) - 5W8 (23 TP) (Riesennadler)

RK: 12 (Fledermaus) - 17 (Riesennadler)

Angriff: +0, 1 Schaden (Biss der Fledermaus) - +5, 1W12 Schaden (Klaue des Riesennadlers)

Gesinnung: Je nach Wesenheit

Erfahrungspunkte: 5 (Fledermaus) - 200 (Riesennadler)

Besonderheiten:

Fliegend Die Wesen können fliegen.

Geist der Altvorderen

Die Altvorderen des Dorfes sind nicht wirklich die Gespenster irgendwelcher Ahnen. Vielmehr sind sie das, was als Idee davon im Traum der schlafenden Person entstand. Die Geister schweben lamentierend durch den Ort und verwickeln hilflose Opfer in langwierige Gespräche über die „gute alte Zeit“. Einige wenige von ihnen haben Spaß daran, Menschen zu erschrecken. Im Allgemeinen sind sie nervig, aber friedlichen Gemüts.

Trefferwürfel: 7W8 (45 TP)

RK: 17

Angriff: +6, 1W8 Schaden (Eiskalte Berührung)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 55

Besonderheiten:

Körperlos Ein Gespenst hat keine körperliche Form und kann nur durch Magie oder Waffen aus Silber verwundet werden.

Spinnenwesen

Riesige Spinnen mit großem Appetit auf alles, was da kriecht und flucht.

Trefferwürfel: 4W8 (18 TP)

RK: 14

Angriff: +4, 1W8 Schaden (Biss)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 160

Besonderheiten:

Spinnenweben Die Spinnen anstelle eines Angriffs können klebrige Fäden verschießen. Wer sich darin verfängt, erhält bis zur Befreiung einen Malus von -2 auf alle kommenden Kampfhandlungen.

Tentakelwesen

Ein schleimiges Wesen mit zu vielen Tentakeln, den unbekanntem Tiefen der See entstieg.

Trefferwürfel: 5W10 (28TP)

RK: 14

Angriff: +5, 1W4 Schaden (Tentakel), 1W8 Schaden (Zerschmettern)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 350

Besonderheiten:

Tentakelangriff Das Wesen greift immer mit drei Tentakeln an und kann entscheiden, ob der Angriff einer oder mehreren Personen gelten soll.

Waldwesen

Merkwürdiges Getier behaust die Traumwälder. Zottiges Fell verbirgt magere Körper. Ihre langen Klauen und spitzen Zähne setzen die scheuen Wesen jedoch nur zur Selbstverteidigung und Nahrungsbeschaffung ein.

Trefferwürfel: 2W8 (9TP)

RK: 13

Angriff: +1, 1W4+1 Schaden (Biss)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 35

Besonderheiten:

Lichtscheu Die Wesen fliehen vor hellem Licht.



Impressum

Schriftart:

font "Philosopher" by Jovanny Lemonad under SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 (<http://www.dafont.com/de>)

Icons:

impact point-icon & person-icon by Lorc under CC-BY 3.0 (game-icons.net)

Bilder:

Architectual ornaments by NadinePau-stock (<http://nadinepau-stock.deviantart.com/>)

"The Dream" by Aubrey Vincent Beardsley; Digital image courtesy of the Getty's Open Content Program (<https://www.getty.edu>)

"The Sleeping Beauty" by Arthur Rackham; public domain (<https://commons.wikimedia.org>)

"View of the Valley of Trippstadt in the Pfalz" by Ferdinand Kobell; Digital image courtesy of the Getty's Open Content Program (<https://www.getty.edu>)

Hintergrundgrafik:

"Cloudy Canvas" by muffet1; free to use (<http://muffet1.deviantart.com>)

Monster:

Die verwendeten Monster entstammen zum Teil dem Bestiarium des Grundregelwerks "Beyond the Wall und andere Abenteuer".

Beyond the Wall erscheint bei System Matters (www.system-matters.de); das englischsprachige Original erscheint bei flatlandgames (www.flatlandgames.com).

Vielen herzlichen Dank für konstruktives Feedback zum Abenteuer gehen an Hellstorm und Nin.

Huhn 2017