

# Die Traumwelt

Die Traumwelt präsentiert sich jedem anders, von vertraut bis Skurriel, wird sie doch von unzähligen Namensgebern beeinflusst. Schläft ein Namensgeber oder ein anderes Wesen ein, so schafft es sich einen kleinen Bereich in der Traumdimension, die ihm während des Schlafes gehört, und den es während Träumt, instinktiv nach seinen Wünschen umgestaltet. Wacht das Wesen auf, so verlässt es automatisch die Traumwelt und sein beanspruchter Bereich verschwindet wieder.

Geografisch liegt die Traumwelt auf einer Halbebene zwischen unserer Welt und dem Astralraum, sie ist also weder ganz Realität noch ganz Astralraum, sondern eine Mischung aus beidem. Aus genau diesem Grund ist es für Namensgeber auch so leicht dorthin zu gelangen, wenn auch unbewusst.

Ungeachtet der leichten Erreichbarkeit durch Träumer, ist die Traumwelt durch Magie aufgrund ihrer "Zwitternatur" nur schwer aufspürbar. Dies führte dazu, dass sie den Forschern lange Zeit verborgen blieb, oder nur als Hirngespinnst der Schamanen abgetan wurde. Erst 150 Jahre vor Beginn der Plage gelang es einigen Spruchzaubern sie zu entdecken. Aufgrund des Drucks der durch den Orichalkumkrieg und den Bau der Caers ausgeübt wurde, kam es aber zu keiner nennenswerten Erforschung der Traumwelt. Ihre Entdeckung geriet während der Plage in Vergessenheit. Erst vor 20 Jahren entdeckte man die alten Aufzeichnungen wieder, welche in der "Grossen Bibliothek" von Throal in einer nicht katalogisierten Schriftensammlung gelagert hatten.

Wechselt ein Namensgeber in den Astralraum, so durchquert er NICHT die Traumwelt. Zauber wie z. B. Geistertor führen direkt in den Astralraum ohne Umweg über die Traumwelt.

## **Reise in die Traumwelt:**

Um bewusst in die Traumwelt zu gelangen, gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Die Älteste und ausgereifteste Methode ist die des "Aktiven Träumers". Dabei hypnotisiert sich der Träumer quasi selbst. Er fügt ein Objekt oder Bild in die Traumwelt ein, bei dessen Anblick er erkennt, dass er träumt. Sobald er dies erkannt hat, kann er Kraft seines Willens aktiv versuchen die Traumwelt zu manipulieren, oder auch nur beobachten. Er kann sich gezielt in der Traumwelt bewegen, und auch den Bereich verlassen, den er während des Schlafes beanspruchen kann. Zusätzlich kann der Träumer steuern, wann er aufwachen will. Die Traumreise startet mit dieser Technik immer in der persönlichen Domäne.

Eine weitere bewusste Zugangsmöglichkeit bietet die Magie. Hat man einen entsprechenden Zauber erlernt, gelangt man in die Traumwelt. Nachteilig dabei ist jedoch, dass man nicht automatisch in einen Bereich gelangt, den man normalerweise während des Schlafes beanspruchen kann. Man muss ihn i. d. R. erst erschaffen, was im Wachzustand schwerer fällt, da der intuitive Zugang fehlt, und alles bewusst erschaffen werden muss. Dies kann kompensiert werden, in dem man zusätzlich die Technik des "Aktiven Träumens" erlernt. Bevor man eine persönliche Domäne erschaffen hat, ist man jedoch den Gefahren der Traumwelt ausgesetzt.

## **Gefahren:**

Gefahren bestehen in der Traumwelt durchaus, denn der Traumreisende ist nicht allein in der Traumwelt. Ist man in seiner eigenen Domäne recht gut geschützt, kann das Verlassen derselben, oder das Betreten einer Fremden Domäne mit Gefahr verbunden sein. So ist man beim Betreten einer Fremden Domäne dem Traum des Besitzers ausgesetzt.

Im Bereich zwischen den Domänen kann man anderen Traumreisenden mit unbekanntem Motiven

begegnen.

Weiterhin gibt es dauerhafte Bewohner der Traumwelt. Dies können z. B. Geister sein, aber durchaus auch Dämonen. Zusätzlich manifestieren sich gelegentlich Phänomene des Astralraums in der Traumwelt.

## **Domänen:**

Erschafft ein Träumer (meistens während er schläft) in der Traumwelt seine Domäne, so umgibt er sich zugleich intuitiv mit einem Schutz, da er unterbewusst ungestört sein will. Dieser bildet sich an der Domänengrenze. Diese ähnelt einer Blase in der sich der Träumer normalerweise aufhält.

Will ein Anderer in die Domäne eindringen, so setzt diese sich mit der **Stufe des Wahrnehmungsattributes des Träumers +1** aktiv zur Wehr. Adepten fügen statt dieses Bonusses ihre Halbmagiestufe als Stufenbonus hinzu. Um in die Domäne einzudringen, macht der Eindringling einen Konkurrenzwurf gegen den Wurf der Barriere. Dafür verwendet er die **Stufe seines Willenskraftattributes + Halbmagie**. **Geister** verwenden als Bonus **statt Halbmagie ihre halbe Machtstufe**. **Dämonen** verwenden für diesen Zweck normalerweise **Speziell für diesen Zweck entwickelte Kräfte**.

Der Erschaffer einer Domäne kann diese nach Belieben verlassen oder betreten, ohne aufgehalten zu werden.

Träumen mehrere Personen den gleichen Traum, so können sie eine gemeinsame Domäne erschaffen. Für die Barriere wird die Höchste Wahrnehmungsstufe, sowie die höchste Halbmagie aller Träumer verwendet. Zusätzlich erhält die Barriere einen weiteren Stufenbonus von +1 pro zusätzlichem Träumer. Umgekehrt gilt jedoch ähnliches für den Fall das mehrere Eindringlinge zusammenarbeiten.

## **Der Raum zwischen den Domänen:**

Der Zwischenraum ist i. d. R. undefiniert und seine Gestalt ähnelt der von mehr oder weniger dichtem Nebel (zumindest wird er von den meisten Traumreisenden so wahrgenommen)

## **Die Traumwächter:**

Einige wenige Traumreisende, die sich des öfteren bewusst in der Traumwelt aufhalten, berichten von einer oder mehreren Präsenzen, von der (oder denen) sie sich beobachtet fühlten. Die Eindrücke waren sehr unterschiedlich, so dass man sich nicht sicher war um was es sich handelt. Manche mutmaßen, das es sich um die Passionen handeln könnte, andere vermuten unbekannte Dämonen oder mächtige Geister, doch genaueres konnte keiner sagen. Man ist sich nicht einmal sicher ob es sich um nur 1 Wesen oder um mehrere handelt.