

# TRÄUMWELT

Humanoiden träumen während des Schlafens. Sie bewegen sich in ihrer erträumten Fantasiewelt, nehmen Gefühle wahr und verarbeiten auf diese Weise das Erlebte ihrer Realität. Es ist möglich, in den Traum einer Person einzudringen, mit Hilfe eines Gehirnlesers oder durch die Psinetik Telepathie – Somnakinese.

## 1. Gerätschaften zur Nutzung der Traumwelt

- **Der Gehirnleser** ist ein Gerät, ein Helm mit vielen Sensoren, die am Kopf angesetzt und somit angeschlossen werden. Der Gehirnleser hat eine eigene analytische Datenbank, mit der neurale Gehirnaktivitäten erkannt und als verständliche Information ausgedrückt werden. Die gesammelten Informationen können von einem externen Display abgelesen und in andere Systeme übertragen werden.
  - Schlafende, Komapatienten oder auch gerade Verstorbene können mit dem Gehirnleser und anderen Personen mit Gehirnlesern direkt miteinander vernetzt werden. Es können neben dem Schlafenden 8 weitere Personen über Gehirnleser und einen Zentralcomputer miteinander vernetzt werden.
  - Der Gehirnleser funktioniert zum Eindringen in die Traumwelt nicht bei Androiden und bei allen Humanoiden nur in der eigentlichen humanoiden Gestalt.
- **Traumotheken:** Traumotheken sind Anbieter, die Gehirnleser einsetzen und Humanoiden dazu einladen, miteinander ihre Träume zu erleben. Es handelt sich um eine kommerzielle Freizeitform, die vor allem für erotische Erlebnisse genutzt wird. Traumotheken dürfen nur von Erwachsenen genutzt werden.
- **Stase-Kammern:** Die Nutzer begeben sich in Stasekammern und werden mit Somnosa narkotisiert. Mittels der Gehirnleser und einem Zentralcomputer werden die Personen dann miteinander vernetzt.
- **Zentralcomputer:** Ein Computer vernetzt die Gehirnleser miteinander und überwacht den Schlaf aller Beteiligten. Über einen Monitor werden, wie in einem Zeitraffer, bruchstückhafte Bilder gezeigt, die vom Somnisten ausgehen.

## 2. Der Somnist

Der Somnist ist die Person, die zuerst einschläft und an die alle anderen Beteiligten vernetzt werden. Alle Mitträumenden sind also Teil des Traumes des Somnisten.

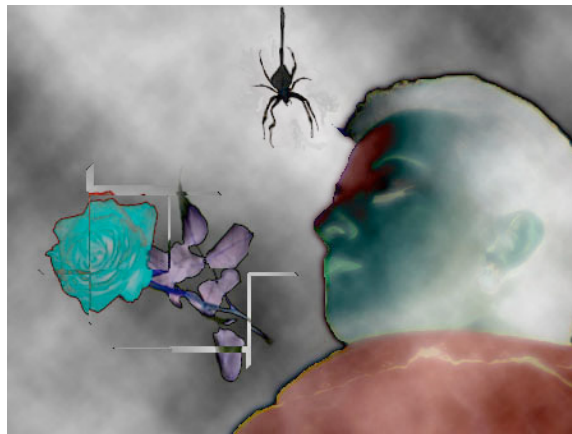
Die Komplexität seiner Traumwelt richtet sich nach seinem Wert in INST.

- Ab 9 spielt sich der Traum nur in wenigen Räumen oder einer begrenzten Gegend ab.
- Ab 13 spielt der Traum in einer komplexen Gegend, z. B. einem riesigen Gebäude oder einem Wald.
- Ab 17 spielt der Traum in einer komplexen Welt, z. B. in einer Stadt oder einer weiten Landschaft.
- Um so höher der SKR-Wert des Somnisten ist, desto grausamer und gruseliger wird der Traum. Auch die PM des Somnisten spielen eine Rolle. Besondere Phobien und Vorlieben treten im Traum immer wieder auf.
- Die Traumwelt ist an die Sprache gebunden, die der Träumende gerade nutzt.

### 3. Somnakese

Somnakese ist die psinetische Fähigkeit, mit der ein Psinetiker in den Traum einer Person eindringen kann.

- Somnakese funktioniert auf mehrere Meter Entfernung, ohne Sichtkontakt und max. eine ¼ Std. lang. Die Anzahl der nötigen PSI-Verluste orientiert sich an der Entfernung zum Somnisten, nämlich je 10 m – 1 PSI. Der Psinetiker muss ungefähr wissen, wo sich die betreffende Person aufhält, um in den Traum eindringen zu können.
- Die Psinetik wird – 4 WM, wenn im Raum des Schlafenden ein geweihter Traumfänger aufgehängt wurde.
- Die Psinetik funktioniert nicht, wenn der Somnist in einem Raum schläft, der von Kratyl oder Protectarea geschützten Wänden umgeben ist.
- Es ist nicht möglich, in Traumwelten von Androiden einzudringen. Ebenso wenig kann man in die Traumwelt eines Humanoiden eindringen, der während des Schlafs eine nicht-humanoiden Gestalt angenommen hat.
- Der Psinetiker kann mit der Psinetik Telepathie mehrere Personen mit in den Traum hineinnehmen. Hierfür nimmt er telepathisch zuerst mit jedem Mitreisenden Kontakt auf. Wenn ihm das gelungen ist, übt er die Somnakese auf den Somnisten aus. Der Psinetiker und seine Mitreisenden fallen dann in eine Art trancehaften Schlafzustand.  
Und umso mehr Leute der Psinetiker mitnehmen möchte, desto mehr kostet ihm das auch an PSI, wenn er die Leute zuvor alle per Telepathie erreichen will.
- Alternativ können der Psinetiker und die Mitreisenden an einem Gehirnleser angeschlossen werden. Dabei werden sie leicht narkotisiert und sie werden alle gedanklich miteinander verbunden. Der Psinetiker muss dann nur noch per Psinetik in den Traum in des Somnisten eindringen. An einem Gehirnleser lassen sich max. 9 Personen anschließen. Mit einem Gehirnleser kann man auch ohne Psinetik in den Traum einer Person eindringen, wenn der Somnist selbst auch an einem Gehirnleser und über den Zentralcomputer verbunden ist. In dem Fall ist also gar kein Psinetiker nötig.



### 4. Die Traumwelt

Humanoiden sind unterschiedlich fantasiereich und sie haben immer wieder neu verschieden viele Informationen im Traum zu verarbeiten. Die Traumwelten sind farblich stets ein wenig düster, das fällt dem Träumenden jedoch nicht auf. Für die Träumenden ist die Traumwelt detailliert und nachvollziehbar. Anders ist das für mögliche Zuschauer, die über die Monitore die Erlebnisse verfolgen. Für die Zuschauer sind es sehr dunkle, vage und konfuse Bilder, die im Zeitraffer aufeinander folgen. Die Welt, in der sich die Träumenden begegnen, ist die Traumwelt des Somnisten. Er nährt den Traum aufgrund seiner vergangenen Erlebnisse und fantasiereichen Assoziationen.

- In der Traumwelt können die Träumenden sich und vielen anderen Personen, Kreaturen und Dingen begegnen. Je nachdem, wie sie zueinander stehen und was sie vor dem Schlaf vereinbart und gedanklich gewollt haben, treffen die Träumenden zu Beginn ihres Traums aufeinander oder sie müssen sich erst finden.

#### 4.1 Die Zeit in der Traumwelt

In der Traumwelt geschieht alles 10 x schneller als in der Realität. Während in der Realität eine ¼ Std. vergeht, haben die Träumenden bereits 2 ½ Std. erlebt.

- Die Psinetik Somnakese dauert nur eine ¼ Std. Bis dahin müssen die Mitträumenden den Traum wieder verlassen haben.
- Mit Gehirnlesern könnten die Träumenden länger in der Traumwelt bleiben. Wie lange die Personen gemeinsam mit Gehirnlesern träumen wollen, wird im Vorfeld vereinbart und so wird auch die medikamentöse Zufuhr bei Gehirnlesern dosiert.

## 4.2 Die Traumwelt beeinflussen

Jeder Gast oder Eindringling weiß in diesem Traum, dass er ein Mitträumender ist und kann die Traumwelt beeinflussen. Der Somnist hingegen weiß das nicht, selbst wenn er sich das in der Realität zuvor bewusst war. Er könnte ein Opfer des Traumangriffs sein und weiß nicht, dass er träumt.

- Geschehen sonderbare Veränderungen, könnte der Somnist merken, dass er träumt. Befreien kann er sich aus dem Traum zwar nicht so einfach, aber er kann seine Traumwelt selbst nutzen. Damit der Somnist erfährt, ob er träumt, muss er erst deutliche Hinweise dafür erhalten und er muss es glauben. Dafür muss ihm der TW auf WS gelingen. Er kann im Traum auch von anderen darauf hingewiesen werden, aber der TW auf WS muss gelingen. Ist ihm der TW gelungen, kann er seine Traumwelt beeinflussen. Er könnte den Traum aber auch versuchen zu beenden.
  - Ab einer WS von mind. 9 kann jeder Träumende gewünschte Gegenstände hervorbringen. Dies kostet – 1 VIT.
  - Ab WS 13 kann jeder Träumende kleine übernatürliche Veränderungen bewirken, z. B. eine Tür oder eine Wand einsetzen oder eine Kreatur herbeirufen (keine übergroßen Kreaturen; keine Zerstörungen herbeirufen). Dies kostet – 2 VIT.
  - Ab WS 17 kann jeder Träumende Naturgesetze außer Kraft setzen, z. B. Regen nach oben laufen lassen, selbst fliegen, durch Wände gehen, übergroße Kreaturen herbeirufen usw. (jedoch keine Zerstörungen herbeirufen). Dies kostet – 3 VIT.
- Umso radikaler die hervorgerufenen Veränderungen sind, desto radikaler verändert sich auch die Traumwelt. Wünscht sich jemand beispielsweise eine Waffe herbei und er zieht sie überraschend aus der Jacke, führt das dazu, dass sich völlig unerwartet hinter einer Tür ein anderer Raum offenbart.
- Außer dem Somnisten können die Träumenden keine Psinetik einsetzen und niemand kann im Traum Personen oder Kreaturen lenken, die ihnen im Traum begegnen. Das Verhalten von Personen und Kreaturen ist nicht beeinflussbar.
- Der Somnist hat außerdem einen leichten Wissensvorsprung: Er ahnt, was sich hinter den Fassaden verbergen könnten und er weiß, wo er was finden kann und wen er fragen kann.

## 4.3 LE und VIT in der Traumwelt

- LE und VIT: Die Träumenden starten im Traum mit ihren aktuellen LE- und VIT-Werten, die sie in ihrer echten Welt zuletzt hatten.
- LE-Abzüge im Traum: Durch Kämpfe oder anderen Formen von Verletzungen erleiden die Träumenden LE-Abzüge, die sie in der echten Welt zwar nicht erhalten, dennoch erleben sie die Schmerzen im Traum wie real. Sollte die LE auf 0 sinken, stirbt der Träumende auch in echt an einem tödlichen Krampf.
- VIT-Abzüge im Traum: Durch Kämpfe, Schocks oder durch das Erzwingen von Veränderungen in der Traumwelt können die Träumenden VIT-Abzüge erleiden. Diese Abzüge erleiden sie nicht in der echten Welt, wohl aber im Traum. Sollte die VIT auf 0 sinken, fällt der Träumende auch in echt in ein Koma.
- Regenerierung von LE und VIT im Traum: LE und VIT können im Traum nach den üblichen Regeln regenerieren. Allerdings ist es den Träumenden möglich, die Traumwelt zu manipulieren und somit auch die eigenen Wunden manipulativ zu behandeln, wofür aber der TW auf WS gelingen muss.

## 5. Das Erwachen aus der Traumwelt

Da sich alle in der Traumwelt des Somnisten befinden, muss jeder für sich selbstständig versuchen aus dem Traum zu erwachen.

- Um den Traum zu verlassen, muss der TW auf WS gelingen. Wenn das misslingt, wird jeder neue Versuch – 2 WM.
- Der Somnist kann auch auf natürliche Art erwachen, weil er genügend geschlafen hat, wenn sein Wecker klingelt oder weil er geweckt wird. Wird der Somnist wach, bricht die Traumwelt zusammen.
- Sofern der Somnist den Traumangriff durchschaut hat, kann er versuchen seinen Traum zu beenden.
- Wurde der Somnist im Traum getötet, bricht die Traumwelt wie eine Naturkatastrophe zusammen.

## 6. Wenn die Traumwelt zusammenbricht

Ist der Somnist im Traum real gestorben oder hat er den Traum verlassen, bricht die Traumwelt in sich zusammen. Die Traumwelt wird dann von Naturkatastrophen heimgesucht und alles bricht in sich zusammen.

- Die Traumwelt ist in W20 Sek. in Echtzeit zerstört. In der Traumwelt dauert es noch 10 x länger.
- Jeder Träumende muss dann möglichst schnell den Traum verlassen.
- Misslingt das Aufwachen vor der Zerstörung der Traumwelt, ist man gestorben.

## 7. Eingreifen von außen

Mögliche Personen, die den Schlaf der Träumenden überwachen, werden bemerken, dass sich die Augäpfel unter den geschlossenen Augen schnell bewegen, wenn der Träumende besondere Erlebnisse im Traum macht oder Gefahren ausgesetzt ist. Der Träumende zuckt dann auch. Diese Bewegungen treten auch auf, wenn die Traumwelt zusammenbricht. Aber der Beobachter wird nicht unbedingt wissen, dass die Traumwelt zusammenbricht.

- Ein Beobachter kann einen Träumenden mit ruhiger Stimme zusprechen. Dies erfährt der Träumende im Traum dann als eine übernatürliche oder helfende Stimme.
- Wenn der Beobachter den Träumenden gewaltsam aufweckt, z. B. indem er ihn wachschüttelt, kann der Träumende einen Wahn erleiden und somit – 1 VIT und – W4 WS.

Vernetzte Gehirnleser können und sollten an Monitore angeschlossen werden. Die Träume lassen sich somit überwachen. Der so genannte Beobachter sieht auf den Monitoren nur schnell aufeinanderfolgende und kaum verständnisvolle Bilder. Es ist ihm aber möglich, den virtuellen LE- und VIT-Status der Träumenden zu kontrollieren. Der Beobachter hat die besondere Aufgabe, die Träumenden rechtzeitig aus ihrem Traum zu retten, nämlich wenn ihr LE- oder VIT-Status zu tief gesunken ist oder wenn die Bilder auf den Monitoren das Zusammenbrechen des Traums wiedergeben.

- Sollte die Traumwelt zusammenbrechen, weil der Somnist gestorben oder aufgewacht ist, wird der Beobachter auf allen Monitoren Sequenzen von katastrophalen Naturereignissen wahrnehmen. Der Beobachter hat dann die o. g. Zeit dafür zur Verfügung, um die Träumenden zu wecken. In der Regel dürfte aber eine Aktion für einen Knopfdruck ausreichen, um die Gehirnleser zu deaktivieren.
- Die Gehirnleser geben ein Warnsignal ab, wenn die virtuelle LE oder VIT auf 4 gesunken ist. Spätestens dann sollte der Beobachter eingreifen.

## 8. Nach dem Traum

- Nach dem Aufwachen müssen alle Beteiligten einen TW auf INTEL machen. Misslingt der TW, können sie sich an nichts mehr erinnern.
- Wurden die Träumenden durch Telepathie in den Traum hineingenommen, muss ihnen der TW auf WS gelingen, sonst erleiden sie – 1 WS.

## 9. Der Alp in der Traumwelt

Der Alp ist eine Kreatur, die direkt in einen Traum eindringen kann. Der Alp beabsichtigt, sein Opfer im Traum zu jagen und zu töten.

- Begegnet der Träumende erstmals einem Alp, muss ihm der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Der Alp besitzt in WS den Wert 13. Er kann zwar keine Schusswaffen verwenden, aber er kann im Traum Türen hervorzaubern und verschließen usw. Der Alp kann jederzeit den Traum seines Opfers verlassen.
- Wacht das Opfer aus dem Traum auf und kann sich nicht recht an den Traum erinnern, wird er lediglich das Gefühl haben, einem Alptraum ausgeliefert gewesen zu sein.