

TRÄUMWELT

Menschen 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 der Psinetik Telepathie – Somnakinese.

1. Der Somnist

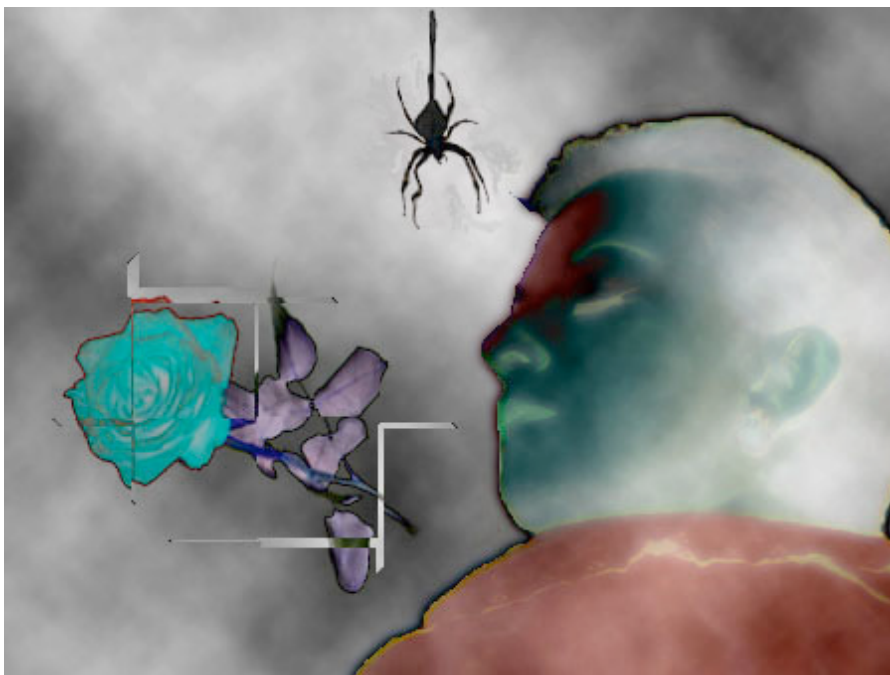
Der Somnist ist die Person, die zuerst einschläft. Alle Mitträumenden sind also Teil des Traumes des Somnisten. Die Komplexität seiner Traumwelt richtet sich nach seinem Wert in INST.

- Bei INST bis 11 spielt sich der Traum nur in wenigen Räumen oder einer begrenzten Gegend ab.
- Ab 12 spielt der Traum in einer komplexen Gegend, z. B. einem riesigen Gebäude oder einem Wald.
- Ab 15 spielt der Traum in einem komplexen Areal, z. B. in einer Stadt oder einer weiten Landschaft.
- Ab 18 spielt der Traum in einer komplexen Welt.
- Um so höher der Wert des Somnisten in SKR 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.

2. Somnakinese

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

- Somnakinese 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 Metall umgeben ist; auch bei Gitterstäben.
- Die Traumwelt ist an die Sprache gebunden, die der Träumende gerade nutzt.
- 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 Somnakinese auf den Somnisten aus. Der Psinetiker und seine Mitreisenden fallen dann in eine Art trancehaften Schlafzustand. Zu beachten ist dabei, dass die Mitreisenden durch den telepathischen Eingriff nach dem Aufwachen einen TW auf WS schaffen müssen, sonst erleiden sie – 1 WS. Und umso mehr Leute der Psinetiker mitnehmen möchte, desto mehr kostet ihm das schließlich auch an PSI, wenn er die Leute zuvor alle per Telepathie erreichen will.



3. Die Traumwelt

Menschen sind unterschiedlich fantasie reich 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. Der Somnist nährt den Traum aufgrund seiner vergangenen Erlebnisse und fantasie reichen 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.

3.1 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.

3.2 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. 12 kann jeder Träumende gewünschte Gegenstände hervorbringen. Dies kostet ihm 1 VIT.
 - Ab WS 15 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 ihm 2 VIT.
 - Ab WS 18 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 ihm 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 Psinetiken 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.
- Wenn ein Träumender auf plötzlich auftretende Gefahren mit neuen übernatürlichen Änderungen entgegenwirken will, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird.

3.3 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.
- Wurde der Somnist im Traum getötet, bricht die Traumwelt wie eine Naturkatastrophe zusammen. Die übrigen Träumenden müssen sofort aufgeweckt werden, sonst sterben sie ebenfalls.

4. 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.

5. 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.

6. 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 zustimmen. 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.

7. Nach dem Traum

Nach dem Aufwachen müssen alle Beteiligten einen TW auf INTEL machen. Misslingt der TW, können sie sich an nichts mehr erinnern.

8. Dämonen in der Traumwelt

Es gibt Dämonen, die direkt in einen Traum eindringen können. Dämonen können das nutzen, um den Schlafenden zu ärgern, ihn zu jagen oder auch um ihn zu töten.

- Begegnet der Träumende erstmals einem Dämon, muss ihm der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- 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.