

Traumregeln für Ilaris

In Träumen herrschen andere Gesetze, so dass die geistigen **Attribute** wichtiger als die körperlichen sein können:

- Die geistigen Attribute (MU, IN, KL, CH) beeinflussen die körperlichen Attribute (KK, FF, GE, KO) und Fertigkeiten: Für je 4 volle Punkte über 4 in einem der geistigen Attribute erhält der Held einen kumulativen Bonus von +2 auf körperliche Attributspalten bzw. einen kumulativen Bonus von +1 auf körperliche Fertigkeitsspalten.
- $WS = MR/2$
- $TP = 2W6 + (MU+CH)/4$ (kein Schadensbonus aus KK)

Zauberproben sind um -4 erschwert, machen normalen Schaden, halbe AsP-Kosten; Illusionszauber sind um +4 erleichtert. Beschwörungen sind nicht möglich.

Liturgien sind nicht erschwert und kosten normale KaP. Liturgien, die mit Träumen zu tun haben, sind um +4 erleichtert.

Es ist möglich, durch pure *Willenskraft* **Einfluss** auf Träume zu nehmen. Dies dauert 1 Initiativephase. Alle diese Proben werden durch die Realitätsdichte modifiziert (siehe nebenstehende Tabelle). Misslungene Proben können den Traumerzeuger auf den Helden aufmerksam machen. Bei einem Patzer auf solch eine Probe kann es passieren, dass der Held im Traum gefangen wird und keinen weiteren Einfluss mehr auf die Traumwelt nehmen kann.

- **SG 12:** Veränderung der eigenen Gestalt, die aber keine Werte verändert.
- **SG 16:** Auch Gegenstände können erträumt werden, allerdings muss es sich dabei um normale Gegenstände handeln, die der Held bei sich tragen oder in der Hand halten kann (magische Artefakte, göttliche Talismane u. Ä. sind nicht „erträumbar“). Zudem kann der Held den Träumer und einen eventuellen Traum-Verursacher erkennen.
- **SG 20:** Außerdem kann der Held die Gestaltung der Umwelt des Traumes beeinflussen. So können z. B. Türen entstehen, wo vorher keine waren, oder das Wetter kann sich verschlechtern. Diese Macht hat aber auch deutliche Grenzen, so kann der Held beispielsweise nicht plötzlich 10 Ritter auftauchen lassen, die für ihn kämpfen.
- **SG 24:** Am schwierigsten ist es die Realitätsdichte des Traumes zu verändern oder den Träumer zu einer handelnden Person im eigenen Traum zu machen.

Ein **Kampf** kann aus besonders beeindruckenden und auch unrealistischen Manövern und Effekten bestehen. Regeltechnisch liegen diesen Aktionen aber immer die Kampfwerte der Handelnden zugrunde, und der Kampf verläuft gemäß den normalen Regeln. Waffen haben keinen Einfluss auf den Kampf bzw. verursachen nicht unterschiedlich viel Schaden. Der Schaden wird immer wie oben bestimmt. AT und VT werden der Einfachheit halber für alle Waffen durch die höchste Kampffertigkeit des Helden bestimmt (Nah- oder Fernkampf, je nach gewählter Waffe).

Fertigkeiten funktionieren wie üblich.

Ausrüstung kann prinzipiell nicht genutzt werden es sei denn, sie wurde erträumt.

Schaden, der in der Traumwelt erlitten wird, ist nur zu einem gewissen Teil echter Schaden. Stattdessen erleidet der Held Traum-Wunden. Diese werden nach dem Aufwachen abhängig von der RD modifiziert. Der Tod im Traum bedeutet, dass der Betroffene erschrocken erwacht (es sei denn die RD beträgt Stufe V, dann ist auch ein Tod im Traum möglich).

Realitätsdichte (RD)

Der SL legt die RD des Traums je nach Auslöser des Traums, Willensstärke des Träumers und ähnlichen Dingen fest. Der Traum eines Zwergs wird eine geringere RD als der eines Elfen oder Borongeweihten haben. Auch die Träume von Zauberern haben üblicherweise eine höhere RD. Träume, die durch Zauber oder bestimmte Drogen ausgelöst wurden, haben genau wie Alpträume ebenfalls eine höhere RD. Zuletzt beeinflusst auch noch die Willenskraft des Träumers die RD.

Es gibt 5 Stufen der Realitätsdichte. In der unten angeführten Tabelle findest du in Klammer die alten Werte für RD aus DAS 4.1 zur Referenz.

Der Traum eines durchschnittlichen Aventuriers wird selten Stufe II überschreiten, während ein von Targunitoth erzeugter Alptraum durchaus Stufe IV bis V haben kann.

<i>RD</i>	<i>Erschwernis der Willenskraftproben</i>	<i>Modifikator der Traumwunden</i>
<i>Stufe I (bis 5)</i>	0	-8
<i>Stufe II (bis 10)</i>	-2	-6
<i>Stufe III (bis 20)</i>	-4	-4
<i>Stufe IV (bis 25)</i>	-8	-2
<i>Stufe V (über 25)</i>	-16	0

Neuer allgemeiner Vorteil Traumgänger:

Die Erschwernis von Willenskraftproben, um Träume zu beeinflussen, sinkt um eine Stufe.

Voraussetzungen: 40 EP

Nachkauf: üblich