



## ALTE FREUND, ALTE FEINDE: DER DUNKLE TRAUM

Ein alternatives Finale für die Saga

erarbeitet von Dietrich Bernhardt  
[robak@phileasson-projekt.de]

© Dietrich Bernhardt



**DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“ und zur Welt Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

# Der dunkle Traum

von Robak robak.dsa@googlemail.com

Über Jahrtausende war Fenvarien der im Rattenpilz fokussierten Namenlosen Macht ausgesetzt die seinen Geist in den Wahnsinn getrieben hat und in einem hochgradig realen Albtraum gefangen hält (Realitätsdichte 35!).

## Der Weg in den Traum

Der ideale Weg um in den Traum einzudringen ist der Zauber Traumgestalt der um die **MR** des Elfenkönigs erschwert ist, die, bedingt durch den Wahnsinn, nur **5** Punkte beträgt.

### Traumland:

In endloser Dunkelheit fliegt umtost von einer giftigen purpurnen Wolke ein kleines etwa zwei Meilen durchmessendes Stück Derekruste von dem beständig kleinere Stücke abbrechen. Die Entgiftung der Wolke erfordert eine um zusätzlich 15 Punkte erschwerte Heilkunde Seele Probe, so dass es schwierig ist dies ohne Niamhs Hilfe zu erreichen.

Etwa  $\frac{3}{4}$  der leicht hügeligen Oberfläche ist von einem dichten sterbenden grauen Wald bedeckt. Im Südwesten befindet sich eine elfische Siedlung auf einer größeren Freifläche. Die verhältnismäßig einfachen Häuser und Hütten der Siedlung wirken vernachlässigt. Neben der Siedlung erhebt sich ein düster und wehrhaft wirkende Kristallfestung.

An der Abbruchkante in der Nähe der Siedlung wurden umfangreiche Stütz- und Sicherungsbauwerke aus Stein und Holz errichtet. Die älteren Teile der Sicherungen sind aus Stein gefügt während die jüngeren aus Holz bestehen. In der Umgebung der Siedlung sind viele noch recht frische Baumstümpfe zu sehen. Die Bewohner der Siedlung verfügen zur Zeit nicht über eine eigene Persönlichkeit.

### Teilentitäten:

Alle Teilentitäten haben eine RS die der RD entspricht, ihre MR ist um die RD erhöht und Zauber gegen sie kosten immer die vollen AsP.

#### 1. Der dunkle Bardenkönig (Namenloser Aspekt: Gnadenlosigkeit, absolute Herrschaft)

Von der Kristallfestung herrscht der dunkle Bardenkönig über die blassen und kränklich wirkenden Elfen der Siedlung. Er zwingt ihnen schweren Frondiensten zur Sicherung der Abbruchkante auf und lässt Bäume roden um so Baumaterial zu gewinnen. Häufig steht er auf den Zinnen der Kristallfeste und entlockt seiner Harfe traurige und real schmerzhaft Klänge. Er gebietet über dunkle seelenlose Ritter (eigentlich leere aber kampffähige Rüstungen) die für ihn in die Schlacht ziehen können aber nicht in der Lage sind die Sicherungsarbeiten zu übernehmen.

Der dunkle Bardenkönig ist als Teilentität des Träumers kaum verletzbar und verfügt über große Zaubermacht die er aber nicht zur Stabilisierung der Abbruchkante nutzt bzw. nutzen kann.

#### 2. Die Königsbestie (Namenloser Aspekt: Zerstörungswille, Verstümmelung, Hass)

In den Wäldern haust eine wolfsähnliche Bestie die die Elfen der Siedlung heimsucht. In ihrer Flanke klafft eine große Wunde in deren tiefe noch die Spitze einer Lanze eines Ritter des Bardenkönigs steckt. Die Königsbestie trachtet danach sich am Volk des dunklen Bardenkönigs dafür zu Strafen dass dessen Ritter ihr die nie heilende Wunde zugefügt haben.

Als Teilentität des Träumers verfügt die Königsbestie über das Traumäquivalent der Eigenschaft Präsenz III. Es ist durchaus möglich die Bestie zu töten, doch sie kehrt immer wieder zurück, wobei weiter die Wunde in ihrer Flanke klafft. Die Bestie lässt sich erlösen indem man ihre Wunde heilt. Aggression (oder Angst) der Helden steigert die Aggressivität der Bestie. Umgekehrt lässt sich die Aggression durch friedliches Vorgehen in Grenzen halten. Die Bestie selbst verfügt über maximal tierische Intelligenz.

Werte: Karmanath

### 3. Der Königsbaum (Aspekt des ursprünglichen Elfenkönigs)

In der Mitte des Dorfes steht ein alter aber nicht herausragend großer, tot wirkender Baum. Dieser Baum ist eine Teilentität des Elfenkönigs. Allerdings ist er passiv solange niemand mit ihm spricht. Nach ersten Kommunikationsanstrengungen der Helden vermag er zu Antworten. Er ist in der Lage mit letzter Kraft (und verbunden mit dem Tod des Baumes) eine Sternenfrucht(Karambole) hervorzubringen mit deren Hilfe man den Dunklen König von seinem Wahn zu erlösen vermag. Der Baum kann recht einfach zerstört werden, was aber weder die Bestie noch der dunkle König von sich aus tun werden/können. Für jeden außer den Helden ist der Baum nicht existent, was den Helden bei längerer Beobachtung auch auffallen kann.

#### Die **Elfen**:

Die Bewohner der Siedlung verfügen ohne Eingreifen der Helden nicht über eine eigene Persönlichkeit. Sie sind sich untereinander sehr ähnlich. Es ist kaum möglich Elfen von Elfinnen zu unterscheiden. Kinder gibt es nicht. Die Elfen fürchten die Bestie die schon viele Elfen getötet hat. (Die Zahl der Elfen hat sich trotzdem nicht verringert). Da die Bestie im Schutz des Waldes aktiv ist fürchten die Elfen inzwischen auch den Wald.

#### Die **dunklen Krieger**:

Massive leere Plattenrüstungen. Werte: Siehe Geisterkrieger.

#### **Pardona**

Pardona bleibt der Versuch den Elfenkönig zu heilen nicht verborgen, so dringt sie aus der Ferne in Gestalt eines Gletscherwurm in den Traum ein sobald die Helden erste Erfolge erringen

#### **Helden im Traum:**

Die Traumgestalt ZfP\* können folgendermaßen genutzt werden:

1. Zur Reduktion der Realitätsdichte: 2 ZfP\* senken die RD um einen Punkt.
2. Zur Verbesserung von Fähigkeiten des Traumgängers: 1 ZfP\* = 1 Eigenschaftspunkt oder 4 GP oder 200 AP zur Verbesserung von Fähigkeiten.

Darüber hinaus ist es möglich den Traum mittels Heilkunde Seele Probe zu beeinflussen.

Diese Probe ist folgendermaßen modifiziert:

- + aktuelle Realitätsdichte des Traumes (35 -> 20 (nach Niamhs Eingreifen))
- - Traumgestalt ZfP\*
- ± 0 mäßige Kenntnis des Träumers
- + 2 Drogen etc.
- Stärke der gewünschten Änderung.

#### **Heilkunde Seele-Probe**

Jede Probe kostet den schlafenden Helden AuP die natürlich nicht durch ausruhen im Traum regeneriert werden können.

*Minimaler Eingriff:* 0 AuP

*kleiner Eingriff:* 1 AuP

*mittlerer Eingriff* 3 AuP

*großer Eingriff* 9 AuP

*sehr großer Eingriff:* 27 AuP

#### **Schaden in Träumen**

RD	real
Bis 5	1/20
Bis 10	1/10
Bis 20	1/4
Bis 25	1/3

#### **Zaubern in Träumen**

RD	Erschwernis	Kosten:
Bis 5	+6	25%
Bis 10	+4	33%
Bis 20	+2	50%
über 20	± 0	100%

Nach Niamhs Eingreifen verfügt der Traum noch über eine RD von 20.

## Ü: Pardona

Beim Eindringen in den Traum mittels TRAUMGESTALT(10 AsP) erreicht Pardona 12 ZfP\*, die sie nutzt um ihre AsP um 48 zu erhöhen. Im Traum zaubert sie ADLERSCHWINGE[Gletscherwurm](10 AsP), ARMATRUTZ[RK+5](19 AsP), INVERCANO[Form, Eigenschaft, Schaden, Einfluss, Herrschaft] (13AsP), OCULUS (14 AsP)

*Kurzcharakteristik:* vollendete Chimärologin, brillante Beschwörerin und Intrigantin aus einem früheren Zeitalter

*Eigenschaften:* MU 17, KL 20, IN 18, CH 21, FF 13, GE 15, KO 16, KK 12, MR 15, AeP 160, LeP 46, RS 0,

*im Traum:* MU 17, KL 20, IN 18, CH 21, FF 20, GE 18, KO 21, KK 17, MR 16, AeP 198, LeP 54, RS 8, TP 1W6+4

als Drache: MU 17, KL 20, IN 18, CH 21, FF 12, GE 18, KO 25, KK 30, MR 16, AeP 198, LeP 170, RS 8

<b>BISS:</b>	<b>INI 12+1W6 AT 15</b>	<b>PA 13</b>	<b>TP 3W6+6</b>	<b>DK HNS</b>
<b>Halsschwenker*:</b>	<b>INI 12+1W6 AT 9</b>	<b>PA -</b>	<b>TP 1W6+1</b>	<b>DK HNS</b>
<b>Schwanzschlag*:</b>	<b>INI 12+1W6 AT 11</b>	<b>PA 4</b>	<b>TP 1W6+5</b>	<b>DK HNSP</b>
<b>Prankenhieb:</b>	<b>INI 12+1W6 AT 8</b>	<b>PA 8</b>	<b>TP 2W6+3</b>	<b>DK HNS</b>
<b>Trampeln*:</b>	<b>INI 12+1W6 AT 6</b>	<b>PA 8</b>	<b>TP 3W6</b>	<b>DK H</b>
<b>LeP 170</b>	<b>AsP 208/142</b>	<b>RS 8/12</b>	<b>GS 3/20</b>	<b>MR 16 WS 13</b>

\*Multiple Ziele

### Besondere Kampfregele:

Flugangriff/Prankenhieb/Niederwerfen(12),

Flugangriff/Umklimmern(6),

Flugangriff/Trampeln/Niederwerfen(9)/Umklimmern(11)

Frosthauch (1 SP pro KR auf 10 Schritt; BF-Test bei mehr als 7 TP, Rüstungen bei TP>10 RS -1)

sehr großer Gegner

Trampeln

Gezielter Angriff(Beißen)/Verbeißen

Gezielter Angriff(Prankenangriff)/Niederwerfen(8)/Umklimmern(11)

Prankenhieb/Niederwerfen(8)

Halsschwenker/Niederwerfen(2)

Schwanzschlag/Niederwerfen(8)

Werte in elfischer Gestalt sowie Zauberfähigkeiten können der Phileasson Saga entnommen werden.