

# DreamCatcher

Design Treatment  
Ingelis Wipfelder  
August 2017





## Inhaltsverzeichnis

Einführung

Vision Statement

Spielziel

Feature List

Genre

Kurzexposé

Zielgruppe & Zielsetzung

Risikoanalyse

Zielplattform

Walkthrough

Gameplay & Story

Setting & World

Charaktere

Spielerführung & Spielertyp

Handlungsoptionen der Figur

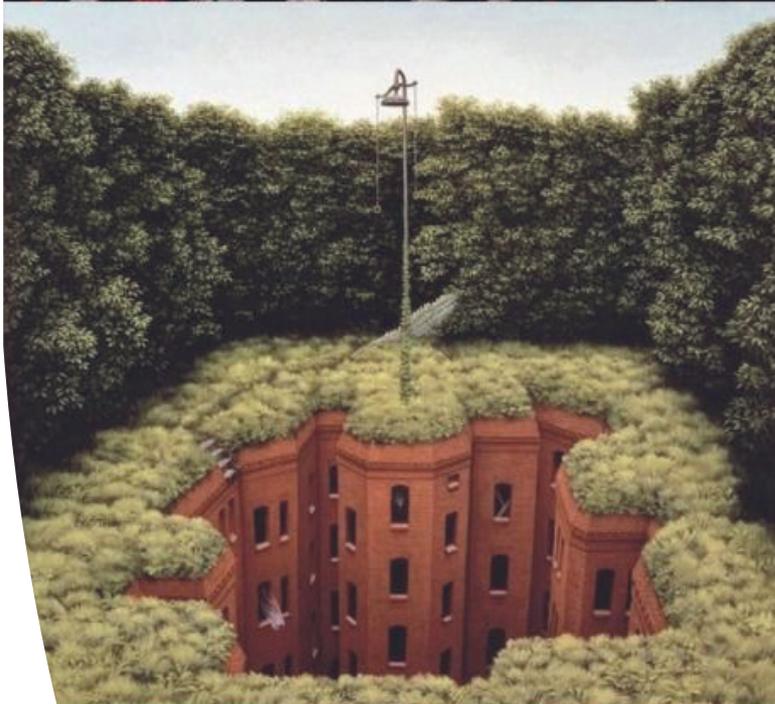
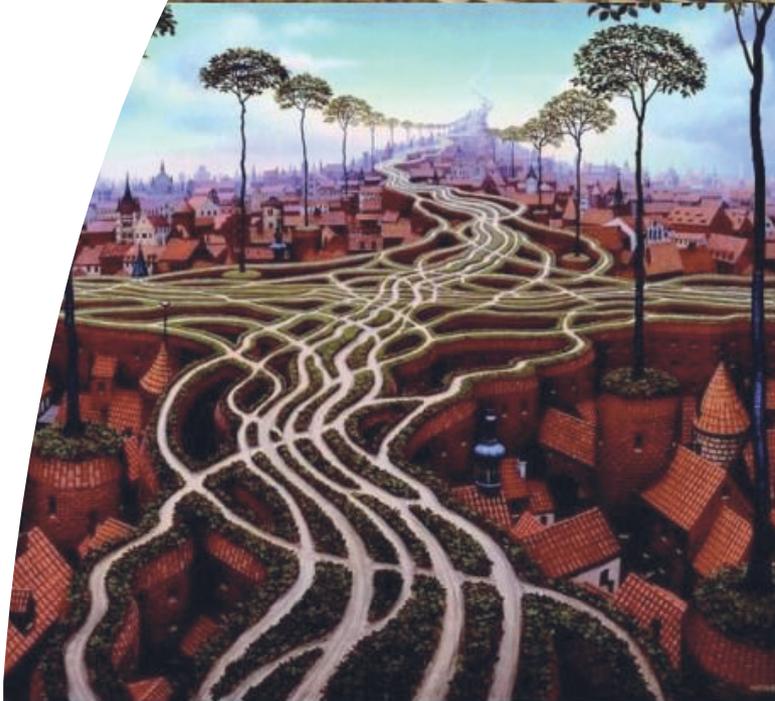
Intro

Inspiration für Traumwelten

Sound

Bildquellen

	04
	04
	05
	05
	06
	06
	06
	07
	07
	08
	12
	13
	14
	15
	15
	16
	17
	17
	18



## Einführung

Bei dem hier angeführten Konzept handelt es sich um eine Zusammenfassung des erdachten Projektes zur allgemeinen Vorstellung und Eingrenzung. Gewählt wurde daher die Form des Design Treatments.

## Vision Statement

DreamCatcher ist ein narratives Pen and Paper Regelsystem. Es spielt in einer nicht näher bestimmten Zukunft, in der es möglich ist, Träume anderer Menschen zu bereisen. Man schließt sich einem Team von so genannten Traumfängern an, welches nachts in diese bildhafte Manifestation des Unterbewussten reist, um verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Hauptsächlich geht es dabei um Informationsbeschaffung der unterschiedlichsten Art. Das Spiel selbst beginnt immer erst mit dem Traum und nicht in der Welt darum, sodass den Spielern große Freiheit bei der Charaktererschaffung zukommt. Es soll hiermit möglich sein, surrealistisch anmutende Welten zu bespielen und Regeln außerhalb der weltlichen Logik zu folgen.



## Spielziel

Natürlich soll hier die Quest erfüllt werden. Stirbt man im Traum, wacht man auf und kann nicht weiter an der Mission teilnehmen, auch bekommt man keine oder weniger Erfahrungspunkte. Insgesamt können aber so viele Traumreisen unternommen werden, wie man möchte. Es ist sogar ratsam, da der Charakter mit jedem Mal dem luziden Träumen etwas näher kommt und somit mehr und mehr in die Umgebungswelt eingreifen kann.

## Feature List

- Der Spieler kann nach und nach immer mehr in die Welt eingreifen, indem er Fähigkeiten durch Benutzung erschafft und weiter verbessert.
- Objekte in der Welt können verwendet werden, um eigene Angriffe zu verstärken oder gegnerische Angriffe zu schwächen.
- Aufgaben können sehr unterschiedlich und kreativ gelöst werden.
- So gut wie jedes Genre ist spiel- und mischbar.
- Theoretisch ist alles möglich, solange man sich in der Traumwelt befindet



## Genre

Da es sich hier um einen Traum handelt, kann die Umgebung von jedem beliebigen Genre sein, diese gemischt werden oder einfach dem Surrealismus freie Hand gelassen werden. Weiter handelt es sich um ein narratives Pen and Paper Rollenspiel, bei dem es viel um das Erleben und Geschichtenerzählen geht. Die Logik und Komplexität wird zugunsten des Spielerlebnisses gebogen.

## Kurzexposé

Die Charaktere befinden sich in einer fernen, nicht näher bestimmten Zukunftsversion unserer eigenen Welt, in der es möglich ist, bewusst in fremde Träume zu reisen und diese zu erkunden. In unserem Szenario geschieht dies meist heimlich, um bestimmte Informationen zu sammeln, Ideen zu pflanzen oder etwas über die Person selbst heraus zu finden. In anderen Quests kann dies aus verschiedenen Gründen auch freiwillig geschehen. Das Spiel beginnt allerdings erst in der Traumwelt des jeweiligen, sodass die Welt darum herum keine große Rolle spielt. Jeder Spieler übernimmt einen sogenannten DreamCatcher bzw. Traumfänger, der aus einem bestimmten Grund ausgewählt wurde, an dieser Mission teilzunehmen. Erst einmal im Team, bleiben die Charaktere in der Regel zusammen, können aber auch nach jeder Mission gewechselt werden.

Jeder Spieler darf seinen Charakter völlig frei gestalten und sich ausdenken, welchen Status, welche Charaktereigenschaften, welche Hobbies, etc. er oder sie hat. In der Traumwelt besitzt jeder eine Form, die der jeweiligen „Welt“ entspricht, kann aber auch verändert werden.

Jede Quest hat ihre eigene Geschichte und kann je nach Vorgehen und Erfolg zu unterschiedlichen Enden kommen. Ansonsten kann das Spiel nach Belieben fortgesetzt werden.

## Zielgruppe & Zielsetzung

DreamCatcher richtet sich vor allem an Rollenspieler mit etwas Spielerfahrung. Da die Welten komplex und unbeständig sind, sowie kreative Ansätze verlangen, wäre ein Neuling rasch überfordert. Insgesamt spricht es eher jüngere Spieler an, etwa von 18 bis 35, ebenso Spieler, die eher kürzere Abenteuer mögen oder auch nur die Zeit für diese haben, wie auch Spielleiter die gewisse Erfahrung mitbringen und solche fantastischen, bizarren Welten bauen können, ohne aus dem Konzept zu geraten. Insgesamt also für Menschen mit viel Fantasie, die die Vielfältigkeit der Möglichkeiten schätzen und gerne in Welten tauchen, in denen sie alle verrückten Dinge tun können, die ihnen sonst die Physik oder die Logik verbietet.



## Risikoanalyse

Pen and Paper Rollenspiele zum Thema Traum gibt es natürlich bereits. Allerdings spielen sie entweder nur mit Elementen einer anderen Welt bei zu langer Schlaflosigkeit, haben ihren Spiel-Fokus nicht auf die Traumwelten ausgelegt oder beschäftigen sich innerhalb der Traumwelten immer mit dem gleichen Thema, wie beispielsweise Aliens. DreamCatcher bietet die Möglichkeit, nur im (mehr oder minder luziden) Traum zu spielen und sich dort mit vielfältigen Themen zu befassen. Regel affine Spieler werden wenig Freude daran haben, da es hauptsächlich um die Geschichte und die lustigen, wie fantastischen und bizarren Erlebnisse geht. Dennoch kann dies auch die größte Schwierigkeit sein, hier einen roten Faden zu behalten und ein Abenteuer kontinuierlich aufzuziehen. Da es sich jedoch nur um längere OneShots handelt, wird diese Schwierigkeit nur bedingt ausgereizt.

## Zielplattform

Das Pen and Paper bietet sich natürlich als koloriertes Buch an, ebenso aber auch zusätzlich als PDF. Ansonsten wird für den Rest die Fantasie verwendet.



## Walkthrough

Die drei Charaktere Lynn, Simon und Cassandra sind in den Traum eines Jungen gereist, der der einzige Zeuge in einem Mord sein könnte. Allerdings ist sein Vater ein wichtiger Politiker und lässt niemanden mit seinem Sohn reden. Der Auftrag ist es, herauszufinden was der Junge gesehen hat (und ob hinter der Sorge des Vaters vielleicht noch mehr steckt). Die Opfer- und Situationsbeschreibung liegt vor. Der Spielleiter beginnt zu beschreiben.

SL: Schon bevor ihr die Augen öffnet, könnt ihr die Kälte spüren, die plötzlich um euch herum herrscht. Schnee fällt und knirscht unter euren Sohlen. Als ihr euch umseht, könnt ihr die Höhe ausmachen, in der ihr euch befindet, denn ihr steht mitten auf dem Gipfel eines Berges. Um euch herum ebenfalls Bergspitzen, die aus dem Schnee und dem Nebel in der Ferne aufragen. Der Wind saust ganz schön um eure Ohren, aber es ist nicht ganz so kalt, wie ihr es an so einem Ort erwarten würdet. Was tut ihr?

LYNN: Ich sehe erst Mal genervt zum Himmel. Warum Schnee? Dann mache mich auf die Suche nach irgendeinem Weg oder Lebenszeichen.

SIMON: Schnee! Offensichtlich freue ich mich etwas mehr über das Wetter und mache mich gleich daran, einen Schneeball zu formen. Achtung Lynn! Und natürlich ziele ich in ihre Richtung, auf den Kopf.

LYNN: Was?

SL: Würfelt.

SIMON: Eine neun!

LYNN: Vier.

SL: Alles klar, als Simon ruft, drehst du dich um, Lynn, und der Schneeball landet genau in dem Moment in deinem Gesicht. Es ist sehr kalt, tut aber nicht weh, da der Schnee sich recht weich anfühlt.

LYNN: Spinnst du?

SIMON: Ich versuche sehr unschuldig auszusehen, muss aber grinsen.

SL: Cassandra, in dem Moment siehst du etwas riesiges durch die Wolkendecke schweben. Es ist mindestens 20 Meter lang und scheint elegant von oben herab zu fliegen.

CASSANDRA: Oh, Shit. Leute! Schaut mal da!

SL: Jetzt wo ihr genauer hin seht, könnt ihr einen Wal ausmachen, der langsam auf euch zu gleitet. Nicht direkt, aber er kommt deutlich näher.

LYNN: Oh, oh. Okay, wir machen lieber, dass wir hier weg kommen, wer weiß was hier sonst noch alles lauert. Ich marschiere jetzt deutlich schneller durch den Schnee in die Richtung, in die ich schon vorher gehen wollte, bevor ich aufgehalten wurde.

CASSANDRA: Ich gehe sehr schnell hinterher.

SIMON: Ich beobachte noch eine Weile den Wal und komme dann auch. Wartet! Ich behalte den Wal hinter mir im Auge, während ich aufschließe.

SL: Ihr geht weiter. Das riesige Tier scheint eine Weile hinter euch her zu gleiten, dann verschwindet es wieder über der Wolkendecke. Es dauert etwas durch den hohen Schnee, aber schon bald könnt ihr etwas anderes vor euch sehen. Das Schneien wird jetzt auch etwas weniger, bis es ganz auf hört und vor euch taucht



ein großes Metallgebilde auf. Es sieht aus wie ein runder Tank, mindestens zwei Meter hoch und vier Meter lang.

LYNN: Ich gehe langsam näher und sehe mich genau um.

SL: Als du schon fast beim Tank angekommen bist, tritt ein Mann in militärisch anmutender Uniform hervor. Guten Tag, ich bin Kommandant Blau. Was kann ich für sie tun?

CASSANDRA: Hallo, mein Name ist Cassandra. Wir würden gerne wissen, wie wir von dem Berg runter kommen.

SIMON: Und wissen, was das für ein Ding ist. Ich deute auf den seltsamen Tank.

SL: Freut mich. Sie müssen einfach nur dem Weg in dieser Richtung folgen, dann kommen sie ins Tal. Er weist in besagte Richtung und tatsächlich könnt ihr dort plötzlich einen schmalen Weg erkennen. Auch, wenn es mehr ein Pfad, als ein richtiger Weg ist. Und was diesen Tank betrifft, er ist gefüllt mit Sahne. Sie muss kalt gehalten werden für die Süßigkeitenfabrik.

LYNN: Süßigkeitenfabrik?

SL: Aber ja, sie ist am Rande des Berges.

SIMON: Ich möchte den Mann überreden, mir etwas Sahne zu geben.

LYNN: Was?

SL: Spiel es aus.

SIMON: Werter Herr Kommandant Blau, wir haben eine lange Reise vor uns und ihr würdet uns wirklich den Abstieg versüßen, wenn ihr uns etwas Sahne mit auf den Weg geben würdet.

SL: Würfel auf überreden.

SIMON: Nur eine fünf.

SL: Er hat weniger gewürfelt. Aber natürlich, mein werter Herr, das kann ich ganz und gar nachvollziehen. Einen Moment! Er zieht seinen Hut, dreht an einem Rad und lässt etwas der bläulichen Sahne in ihn fließen. Er gibt dir den Hut voller Sahne.

LYNN: Urks, blaue Sahne.

SIMON: Ich probiere die Sahne.

SL: Sie ist sehr erfrischend und schmeckt ein bisschen nach Schokolade.

CASSANDRA: Okay, vielen Dank, dann gehen wir jetzt am besten weiter.

SL: Wartet noch mein Herr. Da ihr diesen Gefallen von mir bekommen habt, würde ich euch bitten, dieses Relikt mit hinunter zu nehmen und es wieder an seinen Ort zu stellen. Ihr werdet schon sehen, wo es fehlt. Und er gibt dir eine kleine grüne Steingötze, etwa so lang wie dein Unterarm, die eine aus Stein gemeißelte Maske trägt. Ebenfalls in grün. Alles besteht aus einem Stück Stein und wiegt nicht sehr viel.

SIMON: Alles klar, ich nehme sie. Wird gemacht.

LYNN: Jetzt aber los! Ich gehe in Richtung des Weges.

SIMON: Ich folge Lynn.

CASSANDRA: Ich bedanke mich nochmal und folge dann auch.

SIMON: Oh und ich trinke die Sahne aus und setze mir den Hut auf.

SL: Würfel mal.

SIMON: Okay... Vier.

SL: Schön. Ihr geht weiter und findet den Weg problemlos. Dann folgt ihr ihm eine Weile durch den Schnee, als sich plötzlich der Schnee um euch herum lichtet und es deutlich wärmer wird. Schon nach kurzer Zeit ist keiner mehr zu sehen und der Weg wird breiter, beinahe staubig. Grüne Wiesen erstrecken sich um euch und ehe ihr es euch verseht steht ihr mitten in einem etwas tropisch wirkenden Wald. Er ist recht licht und Sonnenstrahlen scheinen durch das Blätterdach. Auch ist es jetzt angenehm warm. Würfelt mal auf Wahrnehmung.

CASSANDRA: Sieben.

LYNN: Zwei.

SIMON: Fünf.

SL: Alles klar. Lynn und Simon, ihr geht munter den Waldweg lang, ohne etwas besonderes zu bemerken. Cassandra, du bist etwas aufmerksamer unterwegs und hast plötzlich das seltsame Gefühl beobachtet zu werden.

CASSANDRA: Ich versuche auszumachen, woher das Gefühl kommt.

SL: Du bleibst etwas zurück und schaust ganz genau hin, als du etwas kleines und Grünes auf dem Waldboden auftauchen sehen kannst. Möchtest du es dir noch etwas genauer ansehen?

CASSANDRA: Ich gehe langsam hin, um es zu untersuchen. Hey, Leute, seht mal!

SL: Du gehst an den Wegesrand und wartest eine Weile, als sich dir ein grüner Steinkopf entgegen schiebt. Er ist etwa Faustgroß und zwischen den Blättern und Gräsern am Boden kannst du einen grünen Steinkörper ausmachen. Es erinnert dich an etwas.

SIMON: Die Steinstatue vom Sahne-Kommandanten! Ich nehme die Statue heraus und zeige sie den Figuren. Gehört die zu euch?

SL: In dem Moment in dem du die Statue heraus holst, schlägt sie die Augen auf und beginnt sich zu bewegen.

LYNN: Ich schlage sie ihm direkt aus der Hand. Vorsicht du Idiot!

SIMON: Was?! Ich versuche sie fest zu halten!

SL: Würfelt.

SIMON: Eine Eins.

LYNN: Zehn.

SL: Okay, in dem Moment in dem du die Statue schlägst, überraschst du Simon so sehr und schlägst so heftig, dass sie mit voller Wucht auf den Boden knallt. Es gibt einen unschönen Aufschlag. Für einen Moment scheint es ganz still zu sein, dann gibt die Statue am Boden ein seltsam knirschendes Geräusch von sich, das wie ein Schrei klingt.

CASSANDRA: Oh, wir sind am Arsch.

SL: Mit einem Mal seht ihr mehr und mehr dieser kleinen Statuen am Wegesrand.

SIMON: Scheiße, ich versuche sie zu besänftigen. Hey, das tut mir leid und Lynn tut es auch leid, wir wollten nur euren Kameraden zurück bringen. Konnte ja keiner ahnen, dass er lebendig ist.

SL: Würfel.

SIMON: Eine sechs?

SL: Die Steinfiguren kommen jetzt langsam näher, sie scheinen kein besonderes Interesse an deinen Worten zu haben. Alle starren euch an. Es sind mindestens 20 und das sind nur die, die ihr sehen könnt.



CASSANDRA: Ich gehe langsam rückwärts und versuche alle im Auge zu behalten. Kommt, wir hauen besser ab.

LYNN: Jetzt stellt euch nicht so, ihr seid aus Stein, ich wollte nur nicht, dass jemand Simon die Hand abbeißt.

SL: Eine der Steinfiguren wagt sich besonders nah heran, sie legt den Kopf etwas schräg, dann stößt sie sich blitzschnell vom Boden ab und springt auf dich zu, Lynn. Du kannst versuchen, sie abzuwehren.

LYNN: Mist. Ja, ich versuche auszuweichen. Gegen Stein kann ich gerade eh nichts tun. Ich hab eine drei gewürfelt.

SL: Okay, du schaffst es nicht schnell genug auszuweichen und der Kopf des Männchens trifft dich mitten gegen die Brust. Das ist schon ein ganz ordentlicher Treffer und du krümmst dich zusammen vor Schmerz. Du bekommst zwei Schadenspunkte.

LYNN: Scheiße Leute, lasst uns abhauen. Jetzt! Ich versuche mich möglichst zusammen zu reißen und renne den Weg hinunter.

SIMON: Ich renne auch los.

CASSANDRA: Ich schnappe mir noch einen Ast im vorbei gehen und renne dann auch los.

SL: Cassandra, es gelingt dir den Ast zu schnappen, dann rennt ihr alle los und als ihr euch nach ein paar Minuten umschaud, scheinen die grünen Steinstatuen euch nicht zu folgen. Ihr scheint jetzt auch den größten Teil des Weges hinter euch zu haben, denn es lichtet sich der Wald und vor euch erstreckt sich eine weite Ebene. Hier gibt es kaum Bäume, aber eine Menge Gras und Staub. Links von euch könnt ihr ein hohes, buntes Gebäude ausmachen. Es erinnert ein bisschen an ein Pfefferkuchenhaus, aber es ist riesig, mit spitzen Türmen und runden Fenstern. Der Weg führt darauf zu und ihr tretet langsam näher, als du etwas spürst, Simon. Mit einem Mal fühlst du dich ganz warm und kleine bunte Punkte beginnen vor dir zu tanzen.

SIMON: Ich nehme mir Cassandra zur Seite. Kannst du die bunten Punkte auch sehen?

CASSANDRA: Welche bunten Punkte? Simon? Lynn, siehst du bunte Punkte?

LYNN: Simon, was hast du jetzt schon wieder gemacht?

CASSANDRA: Ich möchte einen Gesundheitscheck machen.

SL: Okay, würfel.

CASSANDRA: Eine zehn!

SL: Alles klar, ich bin unter fünf, also ein kritischer Erfolg. Cassandra, du bist dir sicher, dass das nicht normal ist und jetzt wo du darüber nachdenkst, Simon war der einzige, der von der blauen Sahne probiert hat.

CASSANDRA: Du bist echt so ein Idiot, Simon. Du warst der einzige, der die Sahne getrunken hat!

SIMON: Upsi.

SL: Simon, die punkte beginnen langsam zu glitzern und du fühlst dich immer und immer leichter, bis du das Gefühl hast, vom Boden abzuheben. Du bist der festen Überzeugung, dass du fliegst.

Und in diesem Stil würde das Abenteuer weiter gehen.



## Gameplay & Story

Zunächst würfelt jeder seine Lebenspunkte mit drei W10 (zehnseitigen Würfeln). Jedes Ergebnis unter fünf, wird auf diese Zahl aufgerundet, damit die Charaktere überlebensfähig sind. Außerdem erhält jeder drei Punkte, die er auf selbst erdachte Fähigkeiten aufteilen kann – wie etwa Klettern, Zeichnen oder ähnliches (natürlich in Absprache mit dem Spielleiter). Für jede Angst, die einem Charakter zugeschrieben wird, darf ein weiterer Punkt vergeben werden. Allerdings muss dies ein angemessener Tausch sein, ohne die Spielbarkeit des Charakters zu gefährden und daher nur unter der Aufsicht des Spielleiters. Anschließend erhält jeder einen W10 und das Spiel kann beginnen.

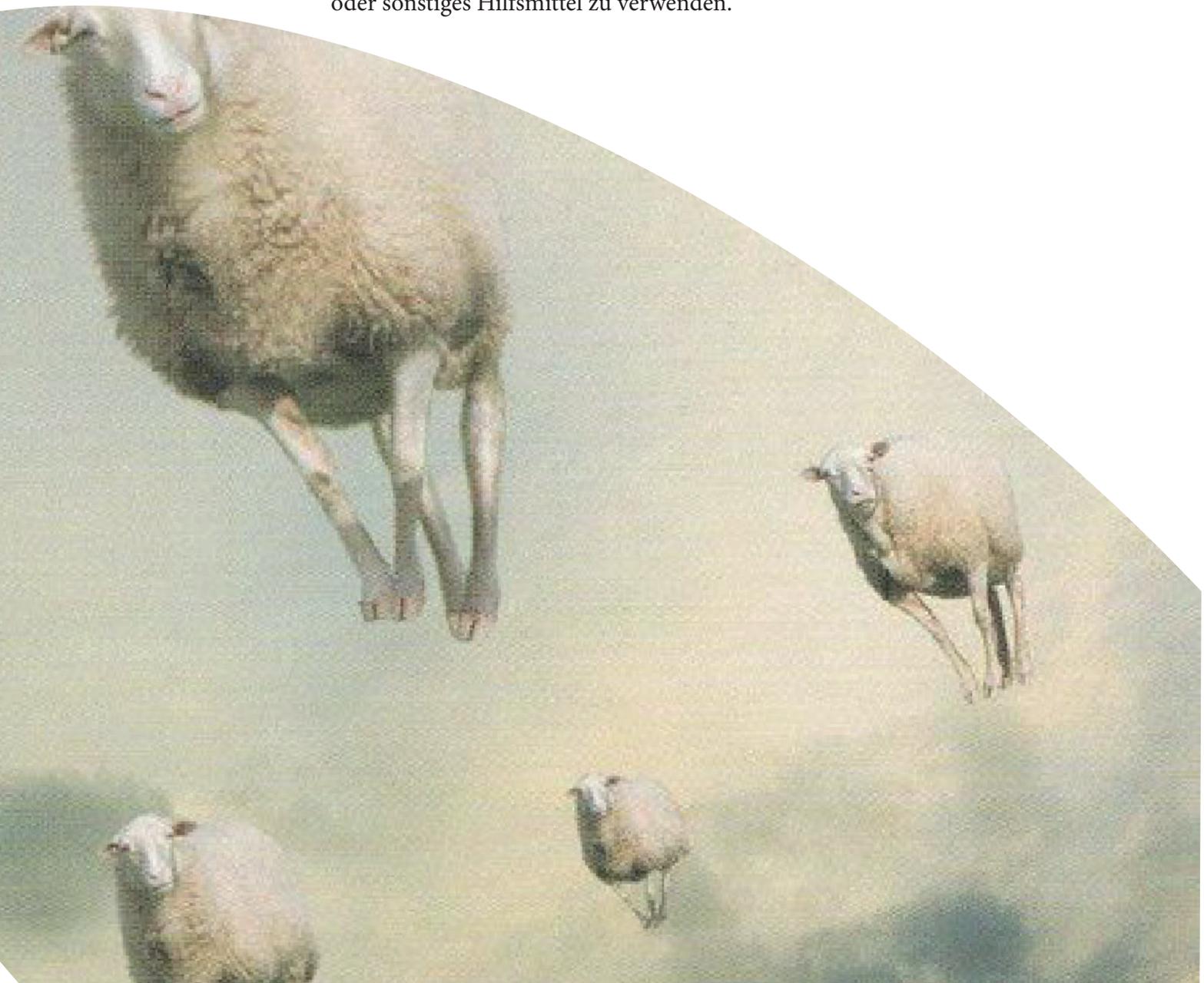
Nun reist der Spieler als sein selbst erschaffener (oder in manchen Fällen auch vom Spielleiter vorgegebenen) Charakter in die Traumwelt eines anderen Menschen oder Wesens. Währenddessen erhalten alle die Informationen zu ihrem Auftrag und eine beschriebene Szene des Spielleiters (SL), wie die Reise von Statten geht. Dann wachen alle in der Traumwelt auf und die Umgebung wird beschrieben. Von da ab ist es an ihnen, den weiteren Weg zu bestimmen. Ob ihre Handlungen von Erfolg gekrönt sind, hängt von ihrem Würfel ab. Jedes Mal müssen sie einen erfolgreichen Wurf gegen den SL bestehen und eine höhere Zahl würfeln als dieser. Würfeln sie eine zehn und der Gegner würfelt unter fünf, ist es ein kritischer Erfolg und etwas besonders gutes passiert. Würfeln sie eine eins und der Gegner würfelt über fünf, ist es ein kritischer Misserfolg und etwas besonders schlechtes passiert. Abhängig von den Fähigkeiten die sie erfolgreich nutzen und wie gut und überzeugend sie ihren Charakter spielen, bekommen sie nach jeder Session Boni auf ihre Fähigkeiten bzw. Punkte für neue Fähigkeiten, die sie während ihrer Abenteuer gelernt haben. So lernen sie eine Art luzides Träumen, mit dem sie in die fremden Träume eingreifen können und das ihnen die Freiheit gibt, sich auf sehr unterschiedliche Weise zu spezialisieren.

Kommt es zum Kampf, wird Schaden mit einer Mengen-Variation von W4 erwürfelt. Sollte einer der Charaktere auf unter Null Lebenspunkte kommen, wacht er auf und kann durch den Schock erst beim nächsten Abenteuer wieder einsteigen. Auch bekommt er für diese Runde keine Erfahrungspunkte. Möglich ist es aber, einen weiteren Charakter zu erstellen und mit diesem (innerhalb eines logischen Kontextes) so lange einzuspringen oder er übernimmt für die Dauer die Rolle eines NPCs. Neben den Lebenspunkten gibt es aber noch eine weitere Ressource: den Verstand (oder sanity points). Jedes Mal, wenn ein Charakter stirbt, aber auch, wenn er besonders großen Ängsten und Gefahren ausgesetzt wird, verliert er etwas von seinem Verstand. Fällt die Zahl unter fünf, kann er nicht mehr gut zwischen Traum und Realität unterscheiden. Fällt die Zahl unter null, verliert er den Verstand und kann bis auf Weiteres nicht mehr an Missionen teil nehmen.

## Setting & World

Diese Form des Rollenspiels ermöglicht natürlich eine offene und freie Welt. Allerdings lässt auch diese sich in der Traumwelt leicht beschränken, um einen gewissen Rahmen zu wahren, der nicht durch einen bestehenden, geographische Rahmen gegeben ist. Mauern können aus dem Boden wachsen, der Untergrund einbrechen, Wassermassen an den unmöglichsten Stellen hervor treten und Straßen im Kreis verlaufen, da Logik und Physik nicht die Grenzen bestimmen. Die Welt kann unterschiedlich groß sein und sich je nach Bedarf verändern, solange man nicht den Überblick verliert. Daher sollte man sich stets die obligatorischen Notizen machen.

So kann man Alles als Inspirationsquelle nutzen: surrealistische Kunst, reale Welten mit kleinen Veränderungen und jede fantastische Idee, die einem in den Sinn kommt. Die Physik kann also in jedem Traum oder auch in jedem Raum, jeder Ebene, eine andere sein. Dies ermöglicht beispielsweise verschiedene Welten mit Flugmöglichkeiten: vom Besen, über Schwimmbewegungen in der Luft, bis hin zum Aufblähen des Körpers wie einen Ballon. Ebenso sind Unterwasserwelten, das All und ähnliche, für Menschen lebensfeindliche Gebiete beispielbar. Auch kann der Spieler sich alles in dieser Welt zu nutze machen und versuchen, es als Waffe, Schutz oder sonstiges Hilfsmittel zu verwenden.



## Charaktere

Zwar kann jeder Spieler seinen Charakter selbst formen, doch braucht er eine Motivation, um ein DreamCatcher zu werden. Es ist ein seltsamer und nicht ganz ungefährlicher Job, der meistens nicht ganz legal ist. Den Opfern - also den Personen, deren Träume gekapert werden sollen - werden vorher (meist heimlich) Drogen verabreicht, die ihr Bewusstsein zugänglich für die DreamCatcher und deren Technik machen sollen. Man arbeitet also für eine Organisation mit nicht unbedingt gutem Ruf. Einige werden vielleicht aus Verzweiflung diesen Weg gehen, andere sehr bewusst aus einer kriminellen Energie heraus und wieder andere wegen des Nervenkitzels. Dies muss sich im Charakter widerspiegeln. Er muss Stärken und Schwächen haben, einen Hintergrund, einen bestimmten Lebensstil, Ziele und vor allem eben eine Motivation. Natürlich kann sich ein Charakter während des Spieles auch entwickeln und so beispielsweise aus der Not heraus, Spaß an der Sache finden.

Auch ist es möglich, den Charakter zu wechseln, falls er nicht mehr gefällt. Dies würde dann in die Geschichte eingebaut als Jobwechsel oder was immer der Spieler als Ende für seinen Charakter passend fände. Es muss auch nicht immer ein Ende als solches sein, sodass der Charakter später zurück kommen könnte. Wieder alles in Absprache mit dem Spielleiter. Dieser übernimmt schließlich den Rest der Welt, mit all seinen Kreaturen. So kann in einer Traumsequenz auch jedes beliebige Wesen auftauchen und manche auch öfters in verschiedenen Welten, da es ja das Unterbewusstsein ist, das entscheidet wer wo ist und nicht die Logik. Der Spieler kann mit den Kreaturen auf unterschiedliche Weise in Kontakt treten und sie werden unterschiedlich darauf reagieren, manche ihn auch gar nicht wahrnehmen. Sie können sich plötzlich verändern, wichtige Hinweise liefern, seltsame Rätsel stellen oder feindlich gesinnt sein und angreifen. Hier gilt es, kreativ zu reagieren.

Wichtig ist, dass alle SCs miteinander kooperieren. Dafür gibt es sehr unterschiedliche Modelle, aber nur zusammen ist es möglich, wirklich erfolgreich zu sein. Jeder spielt dabei nur seinen eigenen Charakter und spricht auch als dieser. Handlungen werden an den SL weiter gegeben, der die Welt entsprechend reagieren lässt.



## Spielerführung & Spielertyp

Das Spiel ist sehr stark anpassbar an die Bedürfnisse des Spielers. Monster können vermehrt oder Werte verändert werden. Selbst während eines Kampfes kann der SL, welcher der einzige ist, der alle Werte kennt und alles leitet und lenkt, Würfelergebnisse zu Gunsten des Spielspaßes verändern und das ohne, dass es die Spieler mitbekommen. Es erfordert etwas Feingefühl, doch in Absprache mit den Spielern können Wünsche hingegen härterer Kämpfe oder mehr sozialer Erlebnisse, jederzeit erfüllt werden. So kann auch nahezu jeder Spielertyp bedient werden. Am geeignetsten jedoch für DreamCatcher, wäre eine Mischung aus Socializer und Explorer. Explorer werden Freude daran haben, die fantastische und immer neue Welt zu erforschen und ihre Geheimnisse zu entdecken. Socializer sind allein schon beim Genre des Rollenspiels gut aufgehoben. Die Gruppe muss zusammen schweißen, wechselt selten die Mitglieder und ist darauf angewiesen, zusammen zu arbeiten. Achiver und Killer können in dieser Welt Kämpfertypen übernehmen und eignen sich auch gut, um den Plot voran zu treiben, müssen sich aber mit dem Vorstellungshorizont der Gruppe arrangieren, da sie sonst die Dynamik stören könnten oder selbst weniger Spaß daran haben. Schnelles Aufsteigen und Erfahrungspunkte sammeln, ist hier eher schwierig. Dennoch ermöglicht es besondere Spezialisierung der Charaktere und kann in Gruppen mit entsprechendem Anspruch in eine andere Richtung angepasst werden.

## Handlungsoptionen der Figur

Da es sich um ein Rollenspiel handelt, ist prinzipiell erst einmal alles möglich. Des weiteren befinden sich die Charaktere oft in sehr speziellen Welten, in denen es beispielsweise auch möglich wäre, unter Wasser zu atmen. Benutzt man eine Fähigkeit besonders oft, kann man sie am Ende der Session verbessern. So ist es in dieser surrealistischen Welt auch möglich, sehr absonderliche Fähigkeiten zu erhalten, wie zum Beispiel Fliegen, auf dem Wasser laufen, durch Wände zu sehen oder ähnliches. Es hängt alles von den bestehenden Umständen und des Einfallsreichtums ab.

Ebenso ist es möglich, alle Gegenstände im Spiel zu nutzen, sie miteinander beliebig zu kombinieren und eventuell sogar große Erfindungen zu machen. Auch hier würfelt man gegen den SL und muss höher würfeln als dieser, damit es gelingt. Im Traum ist schließlich theoretisch alles möglich. Allerdings können einige Dinge auch erschwert werden, da sie in bestimmter Umgebung oder für den Charakter besonders schwierig zu erreichen sind, wie zum Beispiel bei der Konfrontation mit Ängsten und dergleichen. Dies entscheidet der SL, abhängig von den Umständen.



## Intro

SL: Okay, willkommen bei DreamCatcher. Ihr schlüpft nun alle in eure Charaktere und ich werde euch nur noch bei diesem Namen nennen. Also, Lynn, Cassandra und Simon, ihr betretet den Raum der DreamCatcher-Organisation. Er ist völlig mit Metall verkleidet und überall stehen Gerätschaften herum. In der Mitte stehen fünf Kapseln. Eine junge Frau mit schulterlangen, blonden Haaren und spitzen Gesichtszügen tritt euch in weißem Kittel entgegen und verweist mit einem Lächeln auf die Kapseln. Drei davon stehen offen. Willkommen, bitte legen sie sich dort hin. Alle Informationen erhalten sie in Kürze. Ihr seht euch nun zum ersten Mal, beschreibt euch bitte.

LYNN: Also, ich betrete den Raum sehr selbstbewusst, außerdem bin ich recht groß und muskulös. Meine Haare sind kurz. Also, richtig kurz. So ein paar Millimeter und rot-braun. Ich trage dunkle, praktische und enge Kleidung. Ich grüße die Frau nur mit einem Nicken, ohne das Lächeln zu erwidern und setze mich auf den Rand der mittleren Kapsel.

SIMON: Ja, ich trete auch recht beschwingt ein. Hallo! Ich bin allerdings etwas besser gelaunt und begeben mich direkt zur rechten Kapsel. Ich bin so 1,75 Meter groß, trage einen bequemen Pulli und weite Hosen. Mein Gesicht ist etwas rund und man sieht, dass ich ein paar Kilo zu viel wiege, was mich allerdings gar nicht stört. Ich esse nebenbei einen Schokoriegel. Meine Haare sind etwas zottelig, dunkel-braun und sehen aus, als wäre ich seit Monaten nicht beim Friseur gewesen. Ich bin übrigens Simon. Freut mich.

CASSANDRA: Ich bin etwas vorsichtiger und sehe mich genau um. Dann gehe ich langsam zur Kapsel, schaue mir die aber erst mal genau an, bevor ich mich setze. Und das ist auch wirklich sicher? Dabei schaue ich die Frau in dem Kittel an. Ich bin relativ klein, vielleicht so 1,60 Meter. Meine Haare sind sehr lang und in einen Zopf geflochten. Und meine Haare sind so lila-blau. Ansonsten bin ich recht schlank und zierlich und auch relativ hübsch.

SIMON: Schokoriegel?

CASSANDRA: Nein, danke.

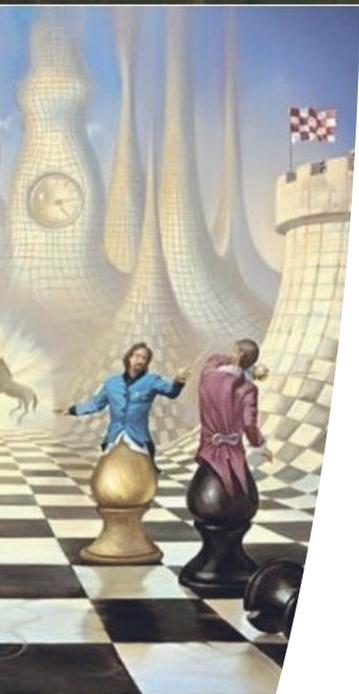
LYNN: Ich rolle mit den Augen.

SL: Die Assistentin lächelt euch allen zu. Die Reise selbst ist absolut sicher und es besteht keine Gefahr, stecken zu bleiben. Selbst, wenn etwas schief gehen sollte, spätestens mit dem Ende des Traumes werdet ihr direkt zurück geschickt. Bitte kein Essen mit in die Kapseln nehmen oder sonstige Gegenstände. Sie schiebt einen kleinen Wagen herbei, auf den ihr all eure mitgebrachten Gegenstände legen müsst.

SIMON: Ich esse ganz schnell meinen offenen Riegel und krame dann fünf weitere aus meinen Taschen, die ich auf den Wagen lege.

SL: Die Frau sieht etwas erstaunt aus, lächelt aber weiterhin. Mister Doe wird gleich zu ihnen kommen und ihnen die Fakten erklären. Damit geht die Frau zu den Gerätschaften an der Wand und drückt einige Knöpfe. Kurze Zeit später kommt Mister Doe herein. Er ist groß, hat graue, streng zurück gekämmte Haare und trägt einen dunklen Anzug. Herzlich Willkommen bei DreamCatcher. Wie ich hörte, sind sie neu. Falls sie Fragen haben, bitte. Der Auftrag ist wie





folgt: Sie steigen in den Traum eines Mannes und versuchen, seine größten Ängste heraus zu finden. Vielleicht können sie ihn sogar selber in seinem Traum ausfindig machen und seine Reaktionen testen. Alles verstanden?

LYNN: Verstanden.

CASSANDRA: Wer ist dieser Mann?

SL: Ein Gangsterboss, mehr müsst ihr nicht wissen.

SIMON: Okidoki.

SL: Mister Doe nickt und die Assistentin kommt zu euch und bittet euch, euch in die Kapseln zu legen. Dann schließt sie einige Geräte an euch an und injiziert euch eine Flüssigkeit. Wir behalten eure Gehirnströme die ganze Zeit im Auge. Und keine Sorge, falls ihr sterben solltet, wacht ihr auf. Allerdings ist das nicht so angenehm. So, bitte schließen sie die Augen und entspannen sie sich. Sie fährt die Kuppeln herunter und drückt auf einige Knöpfe. Ihr spürt, wie die Flüssigkeit euren Körper schwer zu machen scheint. Leere breitet sich in eurem Kopf aus und es fühlt sich wirklich beinahe genau so an, wie einschlafen. Dann spürt ihr ein ganz leichtes Ziehen in eurem Kopf und ihr schlagt die Augen auf. Und wirklich, ihr befindet euch ganz sicher nicht mehr im Labor.

Von da ab beginnt dann das Abenteuer.

### Inspiration für Traumwelten

Die erste und wohl originellste Inspirationsquelle ist und bleibt die eigene Fantasie, das eigene Unterbewusstsein und somit die eigenen Träume. Auch bietet die Kunst stets inspirierendes Material, vor allem der Surrealismus. So ist es ein Leichtes, sich daran zu orientieren. Beispiele sind im Dokument enthalten.

### Sound

Natürlich lebt ein gutes, narratives Rollenspiel auch von verschiedenen Sounds. Hintergrund, je nach Umgebung, aber auch eigene Themen für verschiedene NPCs, Situationen oder Ereignisse. Es gibt bereits einige passende Möglichkeiten, wie Playlists je nach Stimmung, die man als SL wahrnehmen sollte.

## Bildquellen

1. <https://www.behance.net/gallery/28928621/Ocean>
2. <https://www.pinterest.de/pin/338544096980450456/>
3. <http://transparentoctopus.tumblr.com/post/94734090717/max-ernst-the-world-of-the-naive-1965>
4. [http://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/archive/lCTi60zSQUkr-De0jXu8D\\_1082062085.jpeg](http://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/archive/lCTi60zSQUkr-De0jXu8D_1082062085.jpeg)
5. [http://2.bp.blogspot.com/-tkrsucpUT4U/UBb2pjaSWgI/AAAAAAAAAdMI/ddUobQGpUuA/s1600/Daniel+Merriam++\(17\).jpg](http://2.bp.blogspot.com/-tkrsucpUT4U/UBb2pjaSWgI/AAAAAAAAAdMI/ddUobQGpUuA/s1600/Daniel+Merriam++(17).jpg)
6. [http://1.bp.blogspot.com/-YKoyUDS\\_Zus/UBb22m\\_4huI/AAAAAAAAAd-Mo/7a9DJd\\_2460/s1600/Daniel+Merriam++\(22\).jpg](http://1.bp.blogspot.com/-YKoyUDS_Zus/UBb22m_4huI/AAAAAAAAAd-Mo/7a9DJd_2460/s1600/Daniel+Merriam++(22).jpg)
7. <https://www.pinterest.de/pin/338544096980450440/>
8. <https://morbidigliani.tumblr.com/image/150091502104>
9. <https://www.pinterest.de/pin/338544096980450400/>

