

Die Traumlande für DSA

Regelideen und Gestaltungsvorschläge für Spielleiter
von Dennis Schmolk

1. Einleitung
2. Wer sollte die Traumlande bereisen?
3. Welche erzählerischen Möglichkeiten bieten die Traumlande?
4. Wie gelangt man dorthin? - Metaphysische Spekulationen
5. H.P. Lovecraft: Die OT-Hintergründe
6. Die unberechenbare Macht der Magie
7. Wirkende Mächte: Amazeroth, Thargunitoth und Boron
8. Jedem Ort sein eigener Traum
9. Der Spieler als Träumer
10. „Geographie“ und Bewohner
11. Literatur

1. Einleitung

Die Traumlande werden in „Wege der Zauberei“ (S. 69) ins Land der Träume verbannt, sprich: sie gelten als reine Legende ohne Wahrheitsgehalt. Dennoch bietet sich für Sphärenreisende und Traumerkunder an, ein eigenes Traum-Reich zur Verfügung zu stellen. Diese Traumlande können eine sich eigenständig entwickelnde Welt werden, die von SCs bereist wird und völlig andere Abenteuer bietet. Das Land der Träume ist kein Teil einer Sphäre, kein Teil des Limbus und hat nur entfernt Ähnlichkeit mit einer Globule (auch wenn man z.B. mit einem Planastrale oder aus einer anderen Globule dorthin gelangen kann). Dieses Dokument gibt dem Meister vor allem Anregungen an die Hand, wie er seine persönlichen Traumlande ausgestalten kann. Im Zweifelsfalle ist aber natürlich die Auslegung insbesondere der Regelvorschläge reiner Meisterentscheid. Die schriftliche Fixierung einiger „Rahmenregeln“ soll dabei erstens verhindern, dass dies in reine Meisterwillkür oder von Spielern ungewolltes „Storytelling“ ausartet, zweitens aber auch für den „regelfreien Raum“ einen gewissen Rahmen bilden.

2. Wer sollte die Traumlande bereisen?

Die Traumlande sind eine Herausforderung für Spieler wie für den Meister gleichermaßen. Sie laden nicht nur zum „geographischen“ Erkunden ein, sie verändern auch das Wirken karmaler, magischer und körperlicher Kräfte. Daher sollten sich nur Spieler und Meister dorthin wagen, die auf Dere schon viel gesehen haben und regelfest sind – es macht keinen Spaß, Regeln zu brechen, die man nicht kennt und an deren Gültigkeit man sich nicht schon gewöhnt hat.

Zudem sollten die Spieler schon die ein oder andere Begegnung mit Träumen als Spielelement gesammelt haben. Wenn Träume in Ihren Chroniken nicht schon eine Rolle gespielt haben – etwa als Mittel der Prophezeiung oder anderer überderischer Kommunikation – ist es vielleicht besser, diese erst schrittweise einzuführen, bevor man die Spieler damit konfrontiert, dass es ein von ihren eigenen Träumen weitgehend unabhängiges Reich der Träume gibt.

Es bieten sich natürlich insbesondere metaphysisch interessierte, speziell magiekundige Helden an, diese Lande zu bereisen – gerne auch in Begleitung rein weltlicher Kameraden oder karmaler Charaktere. Nach meiner Spielerfahrung ist eher davon abzuraten, die Spieler in die Traumlande zu „werfen“ - sie sollten hier entweder einen Auftrag erfüllen müssen oder durch eigenes Verschulden hier hin gelangen (ein unbedachter Planastrale, ein verpatzter Transversalis oder eine missglückte Thargunitoth- oder Amazeroth-Beschwörung, ein Boronfrevel oder das Traumwelt-Gefängnis eines Druiden auf Geistreise bieten sich hier an).

3. Welche erzählerischen Möglichkeiten bieten die Traumlande?

Grundsätzlich ist der Aufenthalt in den Traumlanden – insbesondere der physische Wechsel in diese Welt – genauso ein Ausbrechen aus den traditionellen Gefügen der DSA-Welt wie Limbus-Reisen oder der Sprung in eine andere als die dritte Sphäre. Selbst ein Besuch des Güldenlands, dessen Magiesystem ja ebenfalls völlig anders funktioniert als die aventurische Spruchzauberei, sollte ein vertrauterer Gefühl hinterlassen als die Erkundung der Traumlande. Im Wesentlichen also gilt: Anything goes. Auch das müssen Spieler wie Meister mögen und beherrschen.

In einer Welt, in der alles irgendwie möglich ist, ist auch alles vorstellbar: So könnten die Traumlande die „Metaebene“ für verschiedene Charaktere Aventuriens aus allen Zeitaltern bieten. Zwar verläuft die Zeit auch in den Traumlanden in eine Richtung – ein Satinavfrevel ist eine der wenigen unmöglichen Dinge auch in den Traumlanden – aber nach einem Abstecher hierhin können in der Realität Aventuriens durchaus nur Sekunden (bei erlebten Jahren in der Traumwelt) oder Jahrhunderte (bei nur wenigen Tagen subjektiv gefühltem Aufenthalt in den Traumlanden) vergangen sein. Es wäre sogar möglich, Charakteren und Ereignissen aus anderen RPG-Systemen zu begegnen – wenn auch in sehr stark verzerrter Form. Wenn man also bereits eine Cthulhu-Chronik in den dortigen Traumlanden erlebt hat oder sich hochstufige Shadowrun-Magier in Reisen zu seltsamen Metaebenen verloren haben – warum sollten sie nicht plötzlich in einer mittelalterlichen Welt landen, die dann auch DSA-Helden zugänglich sind? Die erzählerischen Möglichkeiten sind quasi unbegrenzt, genau deshalb sollte man sich aber als Meister selbst Grenzen setzen, um sich in ihnen nicht zu verlieren. Eine vernünftige Plotlinie kann hier sehr helfen.

4. Wie gelangt man dorthin? - Metaphysische Spekulationen

Im Wesentlichen gibt es drei Möglichkeiten, die Traumlande zu bereisen. Die erste ist die intuitiv am logischsten erscheinende: Man träumt sich hierher. Der Spieler gilt nach WdZ (S. 69f) als aktiver Träumer, seine Attribute sind wie in WdZ, S. 71, beschrieben verändert (also werden seine körperlichen Attribute im Wesentlichen durch geistige ersetzt). Auch die Kampfregeln können dementsprechend geändert werden, was RS, TP und dergleichen anbelangt. Es ist durchaus nicht leicht, sich in „die“ Traumlande zu träumen, und nicht in seiner eigenen „persönlichen“ Traumwelt zu landen. Insbesondere die Hilfe von Traumgängern, Dämonen oder traumgebenden Drogen können dafür sorgen, den Träumer gezielt in die Traumlande zu schicken. Wie dies letztlich regeltechnisch umgesetzt wird, obliegt dem Meister – und eine fast letale Dosis Purpurnohn mag helfen, birgt aber seine eigenen Risiken (vor allem eine folgende Abhängigkeit). Sicherlich hilfreich sind Belkelel- oder Borongefällige Substanzen, etwa Oronische Traumsteine, Schwarzer Wein oder Räucherungen (s. SRD, WdG und dergleichen).

Zauberei, Dämonisches oder karmales Wirken mögen einen freiwilligen oder unfreiwilligen Helden physisch in die Traumwelt bringen können. Schon angesprochen wurde der Planastrale, doch bietet

letztlich jeder Sphärenwechsel eine (wenngleich geringe) Chance, dass es einen in diese Welt verschlägt. Wer Boron entsprechend huldigt und von diesem für würdig befunden wird, kann vielleicht sogar von diesem hierher gebracht werden; gegen einen kleinen Obolus (was ist schon so eine Seele?) sind dazu aber sicherlich Amazeroth oder Thargunitoth bereit. Der physische Übergang in die Traumlande bringt natürlich auch keine Werteverstärkungen wie oben erwähnt mit sich: Man ist vollständig hier, und der „Traum“ hat eine unendliche Realitätsdichte. Wer nur „psychisch“, also vermittels seiner Seele, in die Traumlande zu gelangen wünscht, kann auch mit einem Traumgestalt auf eine bereits dort befindliche Person eindringen. Ob er in dieser Inkarnation aber den Gefahren der Traumlande trotzen kann, ist eine andere Frage ...

Physische Zugänge in die Traumlande mögen je nach Interpretation des Meisters durchaus existieren: So, wie man auch ohne aktives Magiewirken durch ein Tor in eine Feenwelt gelangen kann, sollte es im Herzen von Maraskan, auf den Zyklopen, an Thargunitoth-unheiliger Stelle oder sonst wo in Aventurien (oder auf ganz Dere) möglich sein, durch einen (meist unbedachten) Schritt in die Traumlande überzuwechseln. Fast immer allerdings wird der Rückweg schwierig – und es stehen immer Leib und Leben des Reisenden auf dem Spiel, da er sich physisch hierher gewagt hat. Ähnlich wie beim Wechsel etwa durch Planastrale bleiben eventuelle Werte hier unangetastet.

Egal, welchen Zugang man wählt, die Umgebungsmanipulation mittels Zauber (siehe unten) oder der in WdZ erwähnten HKS-Probe (S. 71) ist stets möglich. Wahre Traummeister sind in keiner Weise an die aus der dritten Sphäre gewohnten Beschränkungen gebunden, und ein wahrhaft Seelenheilkundiger kann es hier vielleicht mit einem Freizauberer aufnehmen. Wer sich physisch in der Traumwelt befindet und dies nicht von Geburt an oder nach langem Aufenthalt gewohnt ist, sollte auf diese Probe aber durchaus deftige Aufschläge kassieren.

Kosmogonisch kann man die Traumlande als Manifestation der kollektiven Träume von Völkern und Wesen betrachten – vielleicht sind sie einfach Ausfluss der Träume des Dämonensultans oder Rurs (je nach Glaube der Charaktere), vielleicht aber auch ein Abbild der herrschenden denkenden (kulturschaffenden) Rasse auf Dere. Demnach könnten die Traumlande im Zeitalter der Echten oder der Trolle völlig anders ausgesehen haben, als sie es heute tun. Hier befassen wir uns zwar mit den von ungeschuppten, humanoiden Zweibeinern „geträumten“ Landen – aber wieso sollten durch entsprechende Zeitmanipulationen nicht auch andere Traumlande zugänglich sein?

Ein Wort noch zu metaphysischen Spekulationen bei Charakteren: Lassen Sie diesen freien Lauf. Das berühmte Sphärenmodell des „Pergaments des Reisenden“ (WdZ S. 364) verzeichnet keine Traumlande als Teil der sieben Sphären, der sie umgebenden Limbusebenen und Globulen. Dies mag aber eher auf eine Wissenslücke des Verfassers zurückzuführen sein als auf deren Nichtexistenz ...

5. H.P. Lovecraft: Die OT-Hintergründe

Die Idee, Spieler in die Traumlande Aventuriens zu schicken, kam mir, als ich eine Zufallstabelle für Sphärensprünge entwarf. (Ich möchte den Leser nicht mit Details langweilen, wie etwa dem, dass die krankheitsgeschwächten Paktierer-SCs mittels eines Planastrale aus dem Sichelstieg vor einer Gruppe von Sonnenlegionären und Bannstrahlern flüchteten. Es war alles einfach zu krude.) Diese sah ungefähr wie folgt aus (mit W100 zu würfeln, aus dem Limbus heraus):

Die Traumlande für DSA – Dennis Schmolk

Wurf	Zielort
1 – 10	Aventurien (von Süd nach Nord je nach Ergebnis, an Orten starker astraler Kraft)
11 – 20	Eine zufällige fremde Nebenglobule nach WdZ 361-363
21 – 25	Eine zufällige fremde Feenwelt nach WdZ 363-366
26 – 35	Eine zufällige, den Spielern schon bekannte Nebenglobule oder Feenwelt
36 – 50	Ein zufälliger Ort irgendwo auf Dere (vermutlich Wasser ...)
51 – 60	Die vierte oder eine andere Sphäre (für Paktierer evtl. auch gleich die Seelenmühle)
61 – 65	Eine alternative Realität (WdZ 363)
66 – 70	Die Traumlande
71 – 80	Beliebiger Ort (nochmal würfeln), aber 10W20 Monate bis 10W100 Jahre später
81 – 100	Meisterentscheid oder nochmal würfeln (bei 100: durchaus Tödliches)

Den Hintergrund improvisierte ich aus meiner Kenntnis der Traumlande, die als Schauplatz aus dem Rollenspiel Cthulhu sehr gut ausgearbeitet sind. Diese basieren auf den Kurzgeschichten von Howard Philipps Lovecraft, namentlich *The Dream-Quest of Unknown Kadath* und *The Silver Key* (siehe auch 11.). Es stehen hier diverse Schauplätze, eine mehr oder minder umfassende Geographie sowie umfangreiche NSC-Ideen zur Verfügung – es bleibt aber natürlich jedem Meister selbst überlassen, eventuell eigene Traumlande passend zu einem Plot oder einer Gruppe zu entwerfen, die vorhandenen Materialien sollen lediglich Zeit sparen. Lovecraft spricht auch explizit von den „Traumlanden der Erde“, sodass die Traumlande Deres völlig anders aussehen können. Eine nähere Besprechung dieses Materials verbietet sich hier aus Platzgründen, das Studium wird aber wärmstens empfohlen.

6. Die unberechenbare Macht der Magie

Das magische Gefüge in den Traumlanden ist ein anderes als im Limbus, in einer normalen Sphäre oder Globule oder gar auf Dere. Optional kann folgende Tabelle verwendet werden, um zu bestimmen, ob und wie Zauber zu nutzen sind. Die Merkmale eines Zaubers sind in verschiedene Kategorien aufgeteilt. Der „+“-Teil bedeutet dabei, dass Proben (teils erheblich) erleichtert sind, weil das Gefüge der Traumwelt sie unterstützt, ein „/“ bedeutet, dass der Zauber für gewöhnlich normal wie auf Dere funktioniert, ein „-“, dass sie teils gar nicht zu wirken oder massiv erschwert sind. Ob ein Zauber mit einem „-“-Merkmal überhaupt gewirkt werden kann, ist immer Meisterentscheid, kann aber auch zufällig ermittelt werden. Dies ist ein mächtiges Werkzeug, das den Spielern Sicherheit nimmt und ihnen klar suggeriert, dass diese Welt anders funktioniert, als sie es gewohnt sind. Die Tabelle sollte daher nur vom Meister in Anspruch genommen werden.

- +: Beschwörung, Form (auch wenn Verformungen drastisch anders als auf Dere wirken können), Hellsicht, Illusion, Kraft, Temporal, Verständigung
- /: Dämonisch, Einfluss, Heilung, Elementar, Herrschaft, Metamagie, Schaden, Umgebung
- -: Antimagie, Eigenschaft, Geisterwesen, Herbeirufung, Limbus, Objekt, Telekinese

Gerade die Unmöglichkeit von Limbus-Zaubern verhindert freilich, dass man, einmal per Planastrale hier gestrandet, durch denselben Zauber einfach wieder die Welt verlässt. Wer physisch in die Traumlande kommt, sollte schnell herausfinden, dass der Ausweg selbst zu einer kleineren

oder größeren Queste werden kann. Den Zwölfen sei Dank, kann man hier aber immer auf die helfende Pfote einer neugierigen Katze zurückgreifen (S. 10.), um die Spieler wieder herauszuholen.

Auch die Repräsentationen sind teils benachteiligt, teils bevorzugt. Intuitives Herangehen oder die Auflösung des Körpers in der Magie sind ein Pluspunkt, strikt rationales Zaubern oder große Erdgebundenheit ein Malus. Natürlich sollten Sie Ihren Spielern nicht den Spielspaß nehmen, indem Sie Gildenmagier schlicht nicht zaubern lassen; Erschwerungen oder chaotische Nebeneffekte dagegen können gerne auftreten. Immerhin hat der Vernunftmagier ja auch Gelegenheit, einmal eine völlig neue Welt zu erkunden und Studien zu betreiben – durchaus auch magische Studien, da Hellsichtsauberei ja leichter zu wirken ist (s.o.).

- +: Bor, Dru, Sch
- /: Elf, Srl, Hex
- -: Mag, Ach, Geo

In jedem Falle sollte auch hier keine Routine einreißen: Die Charaktere praktizieren selbst als Druiden oder Magiedilettanten eine Art von Magie, die hier nicht zu Hause ist. Winzige Änderungen von Gestik oder Formel, die auf Dere nicht ins Gewicht fallen, mögen hier über Gelingen oder Scheitern von Zaubern entscheiden. Nur, weil der Attributo einmal möglich war (wenn auch erschwert um +8), heißt das noch nicht, dass er später – vielleicht an anderem Ort – immer noch möglich ist. Überraschen Sie Magiekundige immer wieder mit spontanen Nebeneffekten, unbeabsichtigten Wirkungen, reduzierten oder erhöhten Kosten, Zaubern durch bloßes Wunschenken etc. Anregungen finden sich in WdZ zu Limbus-Reisen (S. 360). Je länger ein Zauberer hier weilt, desto einfacher wird das Einschätzen von Wirkungen natürlich.

7. Wirkende Mächte: Amazeroth, Thargunitoth und Boron

Die unumstritten stärksten Mächte der Traumlande, wenngleich sie eher selten hier eingreifen, sind Boron und Thargunitoth. Auch der Schenker des Irrsinns ist ein Meister von Traum und Täuschung, zudem der niederhöllische Herr der Magie – aber „Morpheus“ und „Hypnos“, die Aspekte der Meisterin des Yak-Hai und des Herrn der Totenreiche, sind ungleich mächtiger und präsenter. Vielleicht hat sich Amazeroth auch hier gehütet, den Göttern und anderen Dämonen entgegenzutreten, und verdirbt diese Reiche lieber unter der Hand und unsichtbar.

Ein Geweihter des Boron mag diese Lande, die keinen wirklichen Tod kennen und deren Schlaf ewig, aber aktiv ist, für frevlerisch halten; doch seine Kräfte sind hier auch ungleich stärker als in anderen Welten. Dies sollte ihm bedeuten, dass die Traumlande seinem Herren nicht ganz ungefällig sein können – oder er zumindest eine Aufgabe für sie hat. Regeltechnisch heißt das, dass Geweihte und Paktierer, Alveraniare und Diener folgender erzdämonischer oder göttlicher Mächte die folgenden Boni bzw. Mali haben, analog zur o.g. Magietabelle:

- +: Boron, Hesinde, Rahja, Phex // Thargunitoth, Amazeroth, Belkelel, Tasfarelel
- /: Travia, Tsa, Peraine, Firun, Efferd // Lolgramoth, Asfaloth, Belzhorasch, Belshirasch, Charyptoroth
- -: Rondra, Praios, Ingerimm, Der Namenlose // Blakharaz, Belhalar, Agrimoth

Vampire als Geschöpfe des Namenlosen erleiden ebenfalls existenzbedrohende Mali, während die

Belkelel-Daimoniden Lamijah Boni erhalten (wobei es beiden schwer fallen könnte, an Sikaryan zu gelangen – ob Wesen der Traumlande über solches verfügen, muss der Meister entscheiden). Bei anderen Vertretern überderischer Arten muss der Meister die jeweiligen Werte anpassen.

8. Jedem Ort sein eigener Traum

Die allgemeinen Traumlande sind etwas fundamental anderes als die persönliche Traumwelt, in die sich einzelne oder mehrere Personen begeben. Sie sind die gemeinsame Traumwelt, die parallel zu Dere und den anderen Sphären besteht und sich seit Urzeiten parallel dazu (oder schon davor?) entwickelte. Während die Traumwelt eines abergläubischen Mohas einen Urwald voller Tabus und Geisterwesen abbilden mag, ist die des arroganten Gareth Kriegers vielleicht ein Schlachtfeld der Ehre, auf dem er sich endlich beweisen kann. Die Traumlande sind die Summe, oder besser: die Synthese all dieser erträumten Welten, erträumt von mächtigen Schwarzmagiern und großen Drachen, prophezeienden Schamanen und geistreisenden Achaz, Al'Anfanischen Gladiatoren und myranor'schen Katzenmenschen. Stellen Sie die Welt stets so dar, wie Sie (und vor allem Ihre Spieler) sich Dere und andere Sphären als organisches Ganzes vorstellen.

Die Traumlande umfassen aber auch Orte, die sich direkt auf derische Städte und Stätten beziehen: Die Traumwelt-Repräsentation des praiosgefälligen Gareth vor der Schlacht in den Wolken sieht sicher anders aus als danach, wenn der Blakharaz-Splitter die Stadt pervertiert hat. Al'Anfas Version in den Traumlanden spiegelt vielleicht das Gefälle von Reich und Arm noch viel drastischer, als dies das reale Al'Anfa tut, während die Dämonenzitadelle im Land der Träume Schrecken und Gefahren bietet, von denen auf Dere nicht einmal zu träumen ist. Yo'Ghurmak ist vielleicht eine einzige, industrialisierte Esche, Punin dagegen ein Zentrum der Magie, in dem die Träume von hunderten Scholaren die Gildenmagie zur stärksten Repräsentation machen.

9. Der Spieler als Träumer – Tod und Gefangenschaft, Freiheit und Paradies

Egal, ob es sich nun um den purpurmohnsüchtigen Puniner Magier handelt oder den Thargunitothpaktierer im vierten Kreis der Verdammnis: beide sind klassische Besucher der Traumlande. Sie besuchen diese Welt, vielleicht, ohne sich im wachen Leben daran zu erinnern, und fristen hier ein zweites Dasein, erschaffen sich eine neue Identität. Es ist möglich, dauerhaft in den Traumlanden Einzug zu halten: Die Seele wandert nicht in Borons Hallen, nicht nach Alveran, nicht in die Niederhöllen, die Seele eines Wesens, das seine meiste Zeit in den Traumlanden verbracht hat, kehrt auch nach dem Tode hier ein. Für sie mag ein zweites Leben beginnen, ohne wirkliche oder bedeutsame Erinnerung an vorherige Ereignisse, ohne die Bindung an derische Gesetze und Normen. Dieser ewige Traum wird auch von vielen Besuchern der Traumlande angestrebt, wenngleich dies die Chancen deutlich schmälert, ihn wirklich zu erreichen: Wer unschuldig, intuitiv und ohne Hintergedanken hier lebt, wird ewig hier leben.

Gleichsam gibt es freiwillig herübergesiedelte oder hier gefangene Seelen (und Körper), die sich nichts mehr wünschen, als zurückzukehren nach Dere (oder wo immer sie herkamen). Der Herrscher über ein großes Königreich in den Traumlanden will vielleicht eine Möglichkeit finden, wieder in sein heißgeliebtes Punin zurückzukehren (das er 630 BF verlassen hat). Im Austausch hilft er den Charakteren, ihm dorthin zu folgen und wieder in die Heimat zu kommen ...

Motive, hier zu bleiben, gibt es viele: Man kann Dinge nur durch Willenskraft (oder eine Probe auf Heilkunde Seele) erschaffen, Gegenstände verändern sich zum Besseren, es gibt keine

Geldprobleme: Man hat immer genug, um zu bezahlen, was man gerade benötigt, wenn man überhaupt Handel betreiben muss. Gleichzeitig kann auch nur eine kurze wache Phase, die man nicht in den Traumlanden verbringt, dazu führen, dass man Jahrzehnte später in eine völlig andere Traumwelt wieder einsteigen, sich einstigen Ruhm neu verdienen und neue Kontakte knüpfen muss. Manch Traumreisender ist geradezu süchtig nach diesen Landen, deren Entwicklung er nicht verpassen will.

Wer in den Traumlanden stirbt (was regeltechnisch genauso funktioniert wie auf Dere), während er hier physisch anwesend ist, stirbt einen normalen Tod. Eine gottesfürchtige Frau geht nach Alveran oder in Borons Hallen ein, eine PaktiererIn landet in der Seelenmühle. Wer nur mit seiner Seele in den Traumlanden weilt, erwacht in der „realen“ Welt mit einem grauenvollen Alptraum: Dies mag durchaus traumatisch wirken und ihm eine Erhöhung schlechter oder sogar eine Reduktion guter (normaler) Eigenschaften – besonders KL und CH – einbringen. Es ist außerdem zu beachten, dass der reale Körper durch Traumschaden mindestens den halben Schaden real erleidet, da die Realitätsdichte extrem hoch ist. Gerade, weil die in den Traumlanden verlaufende Zeit oft sehr viel schneller verrinnt als die reale, kann dies rasch und in einem Traum zu einer enormen Schadensakkumulation führen, die den Körper töten kann. Ein wacher, erfahrener Träumer kann sich im Moment seines irdischen Todes mit einer erfolgreichen (und deftig erschwerten) HKS-Probe final in die Traumlande flüchten und dort ein „zweites Leben“ beginnen, während ein Träumer, dessen Körper auf Dere stirbt, schlicht in den Traumlanden verbleibt und nicht mehr erwachen (oder anderweitig nach Dere oder in andere Sphären zurückwechseln) kann.

10. Geographie und Bewohner

Basis der Geographie sollte Lovecrafts Schilderung sein. Eine Darstellung der genauen Orte würde hier zu weit führen – die in 11. genannten Quellen helfen weiter.

Die auffälligsten Bewohner der Traumlande und jene, die Spielern eventuell vertraut erscheinen können, sind die Katzen. In den meisten minder bis mäßig gefährlichen Teilen dieser Welt sind sie überall zu finden. Teils sind sie physische Bewohner der Traumlande, teils in der wachen Welt schlafende Katzen, die sich hierher träumen. (Ihre Macht und Freiheit in den Traumlanden mag einer der Gründe sein, warum Katzen so viel schlafen ...) Sie gelten als ungemein mächtige, häufig magiekundige Träumer, die – jedenfalls in den Traumlanden – jede Sprache beherrschen und interessanten Gesprächspartnern mit Rat und Tat zur Seite stehen. Wer jedoch eine von ihnen anrührt oder gar tötet, wird mit dem Zorn aller Katzen zu Recht kommen müssen: Und diese verfolgen einen nicht nur in den Traumlanden an jeden erdenklichen Ort, sondern oft auch weit darüber hinaus. Werte für Katzen in den Traumlanden machen etwa so viel Sinn wie irdische Werte für Feen – sie sind schlicht als pure Magie zu betrachten, die nach ihrem Willen jede Wirkung erzielen und sogar mit einem Atemzug zum Mond springen können, wo ihr angebliches Reich liegt. Siehe zur Feenmagie auch WdZ S. 349F sowie die dortigen Quellen.

Ein Wort zu Aphasmayra (WdZ S. 207f u. 249f): Die kätzische (Erz?-)Dämonin ist hier natürlich ganz in ihrem Element. Wer weiß – vielleicht stammt diese „Dämonin unbekannter Art“ ja aus diesen Landen, als böse-verspielte Herrin der Katzen, die sie auf Dere wie auch hier erträumt haben? Ihre Paktierer genießen unter den Katzen der Traumlande großes Ansehen – vielleicht als Rache dafür, dass sich die Katzen von keinem irdischen Gott wirklich repräsentiert fühlen. Gerade Hexen und alle launischen, verspielten Zauberer (besonders mit dem Seelentier Katze) sollten in den Traumlanden acht geben, nicht ihre Seele an die Katzenhafte zu verlieren.

Doch auch ansonsten haben die Katzen der Traumwelt in der ihnen eigenen Selbstsicherheit kein Problem, mit Paktierern zu handeln. Sie werden aber stets versuchen, Tod und Unheil zu verhindern oder zu begrenzen: Sie wissen nur zu gut, dass andere Lebewesen im Gegensatz zu ihnen nur ein Leben haben und nach dessen Ablauf nicht mehr als interessante Spielgefährten oder exotische Wunder zur Verfügung stehen.

Ebenfalls als frühe Begegnung für Spieler eignen sich die wettergegärbten, narbengezierten Barbaren des verwunschenen Waldes, eines der besten Einstiegsorte für die Traumlande. Sie sprechen eine sehr frühe, exotische Form des Trollischen und verfügen über keinerlei Schrift, dafür aber über unmenschliche Körperkraft (bei einer Durchschnittsgröße von ca. zwei Schritt und zwei Spann). Ihre Schamanen sind weise Heilkundige und mächtige Beschwörer, nutzen ihre Kräfte aber nur, wenn dies unumgänglich ist: Sie wissen um die Gefahren dämonischer Mächte.

Als Gegenspieler eignen sich neben intriganten Katzen und Barbaren, deren Tabus man (unwissentlich und unwillentlich) verletzt hat, insbesondere alle Arten von Untoten, besonders Ghule und lebende Leichname. Sie „leben“ auf unendlich großen Friedhöfen unter der Erde, auf anderen Ebenen der Traumlande, bewachen seit Urzeiten Krypten und Grabmäler und dienen ihren Herren oder schlicht Thargunitoth selbst. Ihre Kampfwerte entsprechen jenen aus WdZ (ab S. 226), nur treten sie in den Traumlanden teils so massenhaft auf, dass diese Werte egal sind.

Auch die Menschen, Elfen und sehr selten auch Zwerge haben in den Traumlanden ihre Siedlungen: Aufgebaut wie derische Städte, Stämme und Bingen, folgen sie doch den hiesigen Gesetzen und wissen sie für sich einzusetzen. Man munkelt, auch Borbarad (oder eher: der Alveraniar des verbotenen Wissens) und Pardona, Rohal und manch verhüllter Meister haben schon große Teile der Traumlande regiert. Vielleicht wissen jene Menschen, die hier seit Jahrhunderten leben, am besten, wie man die Traumlande wieder verlässt. Aber damit mischt sich in die Katzenpolitik und den Umgang mit Barbaren auch wieder ein Element derischer Diplomatie, das nicht leicht zu handhaben ist ...

11. Quellen und Lektürehinweise

- Die wichtigste Quelle des Gesagten ist *Wege der Zauberei*. Die darin enthaltenen Informationen lassen sich aber größtenteils auch den älteren Regelwerken *Mit Wissen und Willen* und *Mit Geistermacht und Sphärenkraft* entnehmen, auf Seitenangaben in diesen Werken habe ich aber der Übersicht halber verzichtet. Beide verfügen über einen guten Index.
- Angaben zu Drogen und Giften finden Sie in *Zoo-Botanica Aventurica* und *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*.
- Zauber sowie die Merkmalszuordnungen finden Sie im *Liber Cantiones*.
- Zur Lektüre empfohlen seien die Traumlande-Geschichten von H.P. Lovecraft *The Dream-Quest of Unknown Kadath* und *The Cats of Ulthar*. Eine exzellente Übersetzung der wichtigsten Geschichten findet sich im Suhrkamp-Taschenbuch 2755 bzw. 625, „Die Katzen von Ulthar“, in der Phantastischen Bibliothek. Der Band enthält auch eine einfache Karte.
- Zur geographischen Ausarbeitung und als Anregung für Charaktere bietet sich der bei Pegasus Press erschienene Band *Die Traumlande* an (leider aktuell vergriffen und dank Limitierung auch nicht als Nachdruck zu erwarten). Dem Band ist eine große Farbkarte mit wesentlichen Orten eines Teils der Traumlande der Erde beigelegt.