TRAUMMODUL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Traummodul 3
- Allgemeines 3
- Die Skala 3
- Einstieg in den Traum 3
- Im Traum 3
- Level 3
- Aufwachen/Den Traum verlassen 4
- Sedativum 4
- Limbus 4

TRAUMMODUL

Allgemeines

Dieses Modul ist für inceptionähnliches Traumsharing gedacht. Es ist grundsätzlich mit einer Skala für das Unterbewusstsein verbunden, um zu erkennen, wie das Unterbewusstsein auf die Angreifer reagiert.

Die Skala

Eine Skala von 0 - 100

0 ist easy 100 ist verkackt

Desto höher die Skala ist, desto stärker arbeitet das Unterbewusstsein gegen die Spieler. Von ignorant über verärgert bis aggressiv.

Einstieg in den Traum

Die reale Ebene beeinflusst die Traumebene, die Skala wird von Taten in der realen Welt beeinflusst:
Beispiele:

- Wenn die Person nicht mitbekommt, dass sie in den Schlaf versetzt wird startet man mit 0
- Stürmt man an und betäubt die Person, ist sie vorbereitet. Man startet mit 50
- Vertrauensverhältnis zur Zielperson wird in den Traum übernommen
  - sowohl positiv als auch negativ
- Die Stärke des Betäubungsmittels beeinflusst die Intensität der Effekte der realen Welt
  - am Ende, wenn das Betäubungsmittel nachlässt, werden die Effekte spürbarer.

Im Traum

- Die reale Welt beeinflusst die Traumwelt (Fallen in der Realen Welt führt zu Zero Gravity)
- Untertauchen des Träumenden führt zur Überflutung des Traums
- Musik von Außen wird Traumweit wahrgenommen

Level

- Ein Spieler/NPC muss als Leveldesigner in den Traum
- Dieser Spieler/NPC sollte als einziger wissen, wie das Level aussieht
- Er wird gewarnt davor, wenn er das Level teilt
- Es kann sein, dass dadurch Informationen mit in den Traum hineingegeben werden und die Skala steigt. Die Wahrscheinlichkeit steigt, desto mehr Informationen geteilt werden.
- Gespräche beim Eintreten des Traums sollten nicht geführt werden.
- extrem Kritisch sind Gespräche über den Traum in der Nähe der Zielperson

Aufwachen/Den Traum verlassen

- Wenn der Träumende aufwacht wachen alle auf

Der Kick:

- muss beim Träumenden passieren
- Ein Sturz muss ausgelöst / simuliert werden
  - hängt von der Stärke des Betäubungsmittels ab

Der Tod:

- stirbt ein Charakter und das Sedativum ist niedrig genug, wacht er auf
- ist das Sedativum zu stark, fällt der Charakter in den Limbus

Sedativum

- Timer oder Würfel um zu messen, wie stark das Sedativum ist.
- Ständige Betäubung (Nachschub an Sedativum):
- Einmalige Betäubung (Sedativum klingt ab)

Limbus

- deutlich höhere Zeitverzögerung
- deutlich höhere Hirnaktivität
- unendliche Baumöglichkeiten
- Man wird verrückt
- Limbus ändert sich nicht
- Realitätsverlust
- Erinnerungen der realen Welt gehen verloren
- nur durch Tod entkommt man dem Limbus
- dauerhafter Nachteil mit durchgehenden Erschwerungen

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Traummodul – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Traummodul&oldid=28051`