Dreamer - Maske

Impressum

Basierend auf Monsterhearts 2

by Avery Alder

Mit besonderer Unterstützung von Jackson Tegu

Powered by the Apocalypse World engine, by D. Vincent Baker and Meguey Baker.
With design support from Ross Cowman and Luke Jordan. The new rules for gaining experience borrowed from ***Dungeon World***, by Sage LaTorra and Adam Koebel.
Titles in Yataghan, body in Fontin and Fontin Sans. 2017.

For more visit www.buriedwithoutceremony.com/monsterhearts

Deutsche Ergänzung

Projektleitung & Produktion
Mannifest Games & System Matters Verlag

Redaktion
Manfred Altenschmidt

Konzeption & Regelentwicklung
Mannifest Games

Lektorat
Manfred Altenschmidt & Jeanette Latus

Illustrationen
Maria Hecher & Manfred Altenschmidt (Dreamer)

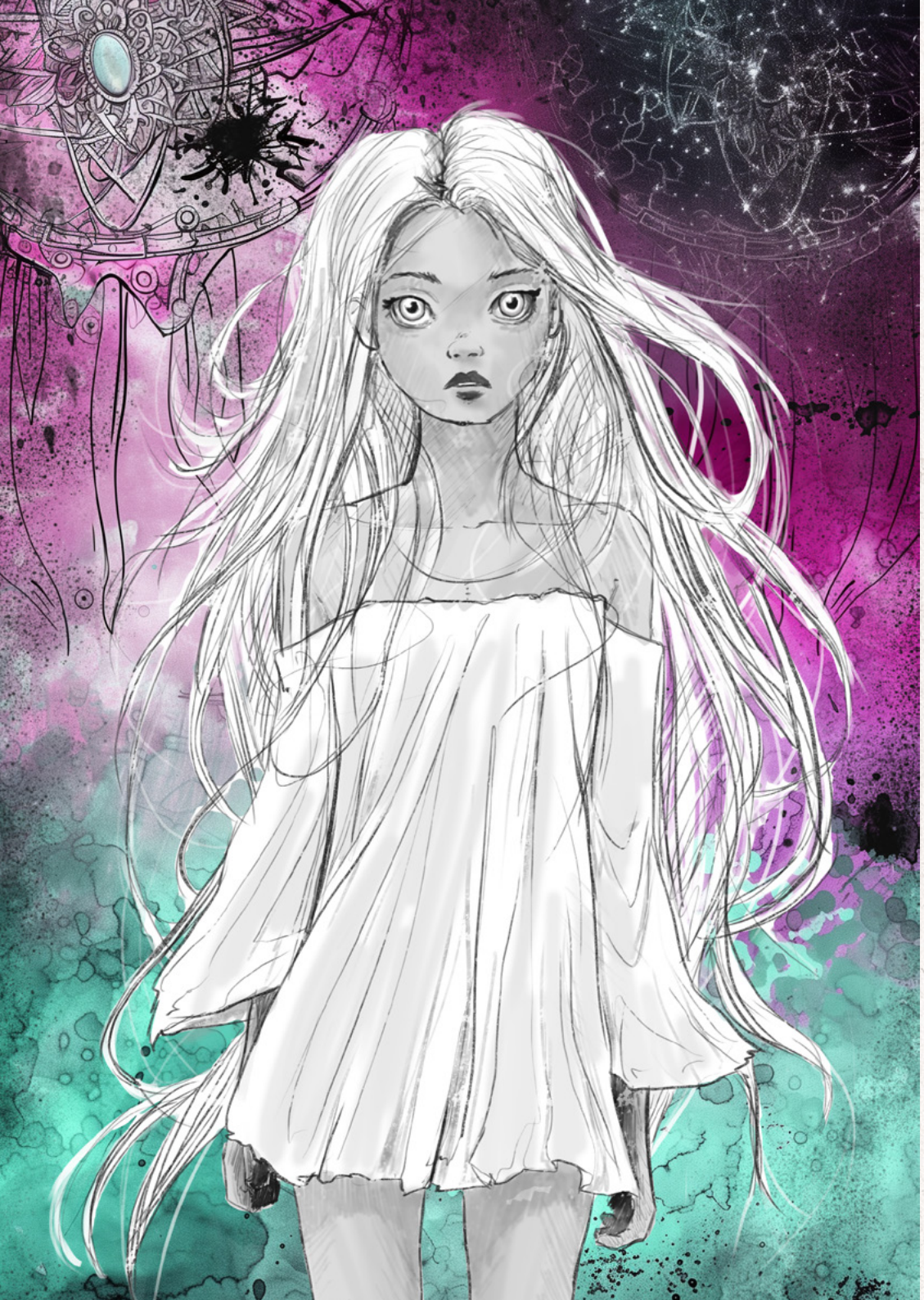
Cover, Design & Layout der deutschen Ergänzung
Manfred Altenschmidt basierend auf Arbeit von Patrick Wittstock

Deutsche Ergänzung von System Matters Verlag & Mannifest Games 2024

Copyright © 2024 System Matters Verlag & Mannifest Games

www.system-matters.de | www.mannifest-games.de | www.buriedwithoutceremony.com
Jedamzik und Neugebauer GbR
Augustastr. 45
45888 Gelsenkirchen

Manfred Altenschmidt / Mannifest Games
Koopmannstraße 51
47138 Duisburg



Der Dreamer

Du bewegst dich durch die Träume anderer, nährst dich von ihren tiefsten Ängsten und Wünschen. In der Welt der Wachenden bist du verloren, ständig auf der Suche nach dem, was real ist und was nicht. Die Grenze zwischen Traum und Wirklichkeit verschwimmt für dich, und manchmal findest du dich in den Träumen anderer wieder, gefangen, unfähig zu entkommen. Deine Existenz ist eine ständige Gratwanderung zwischen dem, was ist, und dem, was sein könnte.

Den Dreamer spielen

Verloren, rätselhaft, verführerisch und gefährlich. Der Dreamer hat die Fähigkeit, in die Träume anderer einzudringen und sie zu manipulieren. Doch diese Fähigkeit ist auch ein Fluch, der ihn ständig an den Rand des Wahnsinns treibt. Der Dreamer ist fasziniert von den Ängsten und Wünschen anderer, aber diese Faszination kann ihn leicht in eine Welt ziehen, aus der es kein Entkommen gibt.

Die Auswahlmöglichkeiten bei den Attributen ermöglichen dir, den Dreamer entweder Verloren und rätselhaft zu spielen (**Düster** 2, **Kalt** 1) oder verführerisch und gefährlich (**Heiß** 2, **Düster** 1). Der verlorene und rätselhafte Dreamer ist mehr introvertiert und in sich gekehrt. Er kämpft ständig mit der Grenze zwischen Traum und Wirklichkeit und wirkt oft abwesend oder gedankenverloren. Diese Version des Dreamers hat Schwierigkeiten, mit der Realität zu interagieren und zieht sich oft in die Sicherheit der Träume zurück.
Der verführerische Dreamer nutzt seine Anziehungskraft, um andere in seine Traumwelt zu locken. Er ist charismatisch und nutzt seine Präsenz, um Menschen zu manipulieren und ihre tiefsten Wünsche zu offenbaren. Das macht ihn gleichermaßen auch gefährlich. Mit einem stets niedrigen Wert in **Reizbar** kann der Dreamer leicht wütend oder gereizt werden, besonders wenn er das Gefühl hat, die Kontrolle zu verlieren. Diese Seite des Dreamers kann bedrohlich wirken und andere in Gefahr bringen, wenn er seine Macht nicht im Griff hat.

Du erhältst den Spielzug **In die Träume gleiten**, um die Traumwelt zu betreten und sie zu beeinflussen. Dies erlaubt dir, Einblicke in das Unterbewusstsein anderer Personen zu gewinnen oder ihre Träume auf subtile Weise zu verändern. Der Dreamer hat eine einzigartige Verbindung zu den Traumwelten, die ihm erlaubt, sich auf verschiedene Weisen mit den Schlafenden zu interagieren.

Als Dreamer solltest du die Faszination und das Rätsel des Träumens in die Spielwelt einbringen. Stelle der Spielleitung und den anderen Spielern Fragen über die Träume, die du betrittst, und sei bereit, auf überraschende Wendungen zu reagieren. Die Traumwelt bietet unendliche Möglichkeiten, Geschichten zu entwickeln und die tiefsten Teile der Charaktere zu erforschen.

Merkmale

Name: Aurora, Morpheus, Erebos, Selene, Aiden, Blake, Damien, Jasper, Lyra

Aussehen: unnahbar, hilfsbedürftig, zerzaust, maskenhaft, verführerisch

Blick: träumerischer Blick, durchdringender Blick, melancholischer Blick, hypnotisierender Blick, leerer Blick

Herkunft: durch einen Fluch entstanden, von den Träumen anderer erschaffen, aus der Realität geflohen, Traumwesen, Einsamkeit

Deine Vorgeschichte

Du hast einmal (unbeabsichtigt) jemanden in einem Traum gefangen gehalten. Diese Person knüpft zwei Fäden zu dir.
Du hast jemandem das wahre Wesen der Traumwelt gezeigt. Diese Person knüpft einen Faden zu dir.

Fäden

Heiß 2	Kalt -1	Reizbar -1	Düster 1
Heiß -1	**Kalt 1**	**Reizbar -1**	**Düster 2**
Heißmachen	Runtermachen	Austeilen	In den Abgrund blicken
	Cool bleiben	Abhauen	

Dunkles Selbst

Du verlierst dich vollständig in den Träumen anderer und findest keinen Weg zurück in die Realität. Du wirst ein Wanderer in einer endlosen Traumwelt, unfähig, zwischen Traum und Wirklichkeit zu unterscheiden. Du versuchst verzweifelt, Verbindungen zu den Träumen anderer aufzubauen, um einen Weg nach Hause zu finden, wo dein schlafender Körper wartet. Du kannst deinem Dunklen Selbst nur entkommen, wenn eine Person in der realen Welt dir körperliche Zuneigung zeigt.

Schaden

Weiterentwicklung

- ○ Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- ○ Suche dir einen weiteren Spielzug des Dreamers aus.
- ○ Suche dir einen weiteren Spielzug des Dreamers aus.
- ○ Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- ○ Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- ○ Erschaffe eine permanente Traumwelt in der du physische Gegenstände lagern und andere Personen einladen kannst.

Zustände

Spielzüge des Dreamers

Jeder Dreamer Spielzug ist auf die einmalige Nutzung in einer Szene limitiert.
Du erhältst **In die Träume gleiten** und einen weiteren Spielzug:

In die Träume gleiten

Du kannst in die Träume einer in der Nähe schlafenden Person eintreten und diese beobachten und eine Kleinigkeit hinzufügen.

Traum-Heilung

Du kannst die beruhigende Energie der Traumwelt nutzen, um emotionale oder mentale Wunden zu heilen. Du kannst einer Person, die schläft oder sich in einem entspannten Zustand befindet, Trost und Heilung bringen, indem du sanft in ihre Träume eingreifst. Die Person heilt einen emotionalen oder mentalen Zustand.

Traumdieb

Du hast die Fähigkeit, in die Träume einer Person einzudringen und ihre Verbindungen zu anderen zu stehlen, indem du ihre tiefsten Ängste und Wünsche manipulierst. Würfle mit **Düster**, um einen Faden von einer Person zu einer anderen zu stehlen.
Bei einer 10+: Die Zielperson verliert den Faden zu der anderen Person, und du erhältst ihn stattdessen.
Bei einer 7-9: Die Zielperson verliert den Faden zu der anderen Person, aber du erhältst ihn nicht.

Albtraum

Du kannst jemandem einen Albtraum schicken. Würfle mit **Düster**. **Bei einer 10+** leidet die Zielperson an Schlaflosigkeit und hat den Zustand „**Verängstigt**“.
Zusätzlich wähle einen der folgenden Effekte:

- ★ Die Zielperson verliert einen Faden zu dir.
- ★ Die Zielperson erhält einen zusätzlichen Zustand wie „**Panisch**“ oder „**Paranoid**“.
- ★ Die Zielperson erleidet einen psychischen Schaden.

Bei einer 7-9 leidet die Zielperson wie bei 10+ beschrieben, aber du ziehst auch negative Auswirkungen davon. Wähle einen der folgenden Nachteile:

- ★ Du erhältst den Zustand „**Erschöpft**“.
- ★ Du ziehst die Aufmerksamkeit einer mächtigen Traumkreatur auf dich.

Traumfänger

Du hast gelernt, dich an Träumen zu laben und kannst, wenn jemand in deiner Nähe schläft, einen physischen Schaden heilen und einen Zustand erhalten, der der Emotion des Traums entspricht.

Traumwandler

Während du schläfst, kannst du dich von deinem Körper lösen und durch die reale Welt wandeln, ohne dass dir Hindernisse im Weg stehen. Während du Traumwandelst, bist du schwer zu bemerken. Schlafende erinnern sich an deine unmittelbare Anwesenheit.

Sex-Spielzüge

Wenn du mit jemandem Sex hast, tauscht ihr unwillentlich Fragmente eurer Träume aus. Du erhältst einen Faden zu dieser Person, und sie erhält einen Faden zu dir. Außerdem erlebst du in der folgenden Nacht einen intensiven Traum, der eine wichtige Erkenntnis über diese Person offenbart.