

SCHATTENMEISTER - Mystery Rollenspiel

SCHATTENMEISTER

Mystery-Rollenspiel

Design:

Axel Hollmann, Marcus Johanus und Jakob Schillinger

Text:

Marcus Johanus

INHALT

DIE ZUKUNFT	2
DER SCHATTENKRIEG.....	2
FOG CITY	4
DIE FRAKTIONEN.....	6
DIE SCHATTENMEISTER	6
<i>Die Orden der Schattenmeister</i>	8
<i>Die Traumpfade der Schattenmeister</i>	9
MORPHEUS	11
DAS KOMBINAT.....	12
MINDWATCH.....	12
DIE SCHATTENKREATUREN	14
KOSMOLOGIE.....	15
DIE SCHATTENREICHE	15
TRÄUME.....	15
TRÄUMER.....	16

Du glaubst, nur einen Text zu lesen, nicht wahr? Aber in Wirklichkeit geschieht gerade etwas ganz anderes.

Vor einigen Augenblicken bist du eingenickt. Das hat es mir möglich gemacht, mit dir Kontakt aufzunehmen. Ich bin ein Schattenmeister, ein Meister der Träume. Es ist mir möglich in den Schattenreichen über die Grenzen von Raum und Zeit hinaus zu reisen und mit dir in deinen Träumen Kontakt aufzunehmen.

Noch klingt das alles für dich bestimmt unglaublich.

Aber ich werde dir alles erklären. Es ist wichtig, dass du Bescheid weißt, denn nur, wenn es mir gelingt, meine Botschaft so vielen Menschen wie möglich zu vermitteln, kann ich vielleicht die Zukunft ändern und das schreckliche Schicksal abwenden, das uns ereilte.

DIE ZUKUNFT

Meine Welt liegt einige Jahrzehnte in deiner Zukunft. Leider kann ich dir nicht genau sagen, wie viele. Nach dem Schattenkrieg ist Vieles im Chaos versunken. So auch die meisten Erinnerungen an die Geschichte. Wir wissen nur noch wenig über unsere Vergangenheit.

Irgendwann - der Zeitpunkt dürfte für dich nicht mehr fern sein - ging die Welt unter. Die Schattenkreaturen brachen aus ihren Gefängnissen jenseits dieser Welt aus. Befreit durch eure unterdrückte Phantasie. Unzählige Realitäten, über die Jahrhunderte verdrängte Möglichkeiten überschwemmten unsere Welt. Vieles, was wir kannten, wurde unter ihnen begraben.

Die Menschheit war einem Sturm ausgesetzt wie nie zuvor. Sie musste einen Krieg führen, für den sie keine Waffen kannte. Nach diesem Krieg war nichts wie vorher.

Die Menschen haben diesen Krieg nicht gewonnen.

Sie haben überlebt.

Es ist nicht vorbei.

Auf den Ruinen von London wurde ein gewaltiger Schutzwall errichtet für Millionen von Menschen. Eingepfercht zwischen meterhohen und -dicken Mauern, die mit allen uns bekannten religiösen und magischen Schutzzeichen versehen sind, kämpfen wir jeden Tag ums Überleben. Tagsüber befinden wir uns in trügerischer Sicherheit. Beinahe könnte man meinen, dass alles wieder normal ist. Die Menschen gehen arbeiten, vergnügen sich, lieben und leben.

Aber nachts regieren die Schattenkreaturen - abnorme Wesen, die aus unseren Alpträumen geboren wurden. Dann patrouillieren wir, die Schattenmeister, durch die Straßen und wachen über den Schlaf der Bürger von Fog City. Ohne uns würde die Welt im Chaos versinken, hätten die Schattenkreaturen längst die Herrschaft über die Träume der Menschen errichtet, um sie zu vernichten.

Doch die schlimmsten Feinde in dieser Welt sind nicht die Schattenkreaturen.

Wir sind es selbst.

DER SCHATTENKRIEG

Es hat mit ganz harmlosen Dingen angefangen. Die Menschen in den großen Städten litten zunehmend unter ihren Alpträumen. Therapeuten und Analytiker hatten Hochkonjunktur. Niemand wollte dies jedoch als Vorboten eines schlimmeren Schicksals wahrnehmen.

Wie auch immer es zum Schattenkrieg gekommen ist. Er traf uns trotz aller Anzeichen vollkommen unvorbereitet: Ein Riss tat sich in der Realität auf. Wann immer ein Mensch zu träumen begann, gab er entsetzlichen Alptraumkreaturen die Gelegenheit, in unsere Welt zu gelangen.

SCHATTENMEISTER - Mystery Rollenspiel

Niemand rechnete mit der Existenz dieser Kreaturen. Und selbst als wir von ihnen erfuhren, wollten die meisten nicht an sie glauben. Zunächst waren es auch nur wenige Vorfälle. Unerklärliche Morde oder Massaker.

Die Alptraumkreaturen (wir nannten sie bald Schattenkreaturen, denn sie halten sich stets nur dort auf, wo es dunkel ist) blieben in unserer Welt. Sie sammelten sich an abgelegenen Orten, nur um darauf zu warten, wieder zuschlagen zu können. Tagsüber ließen sie uns in Ruhe. Nachts krochen sie aus ihren Verstecken heraus, um ihr Werk der Vernichtung zu verrichten. Wir wissen bis heute nicht, ob sie irgendeinen Plan, ein höheres Ziel verfolgen. Für uns sieht es so aus, als würden sie vollkommen unkoordiniert und aus purer Zerstörungswut handeln.

Vielleicht hätten wir Vieles verhindern können, wenn wir die Gefahr rechtzeitig erkannt hätten. Aber wir haben die Wahrheit zu lange ignoriert, weil sie zu phantastisch war. Wir wollten sie nicht sehen. Wollten nicht wahrhaben, dass wir unseren eigenen Untergang verursachten. Mit unseren Träumen. Besser: Durch unseren Wahnsinn.

So kam es zum Krieg.

Als der Feind erkannt wurde, war es bereits beinahe zu spät. Die ländliche Bevölkerung auf allen Kontinenten war so gut wie vernichtet. Zwar tauchten die Schattenkreaturen zuerst in den Städten auf, aber auf dem Land hatten sie leichteres Spiel. Die vielen abgelegenen Siedlungen boten ihnen keinerlei Widerstand. Unter anderem schützten das viele helle Licht die Menschen der Städte. In den Städten sammelten sich die wenigen Überlebenden und begannen den Kampf. Aber wir kannten unseren Gegner nicht - wussten nicht, welche Waffen wir hätten einsetzen sollen.

Normale Waffen waren nutzlos. Selbst chemische. Die Russen zündete sogar die Atombombe und vernichteten weite Teile ihres eigenen Landes - ohne die Hilfe des Feindes. Die Menschen starben wie die fliegen. Nicht so die Schattenkreaturen. Ihrem Vormarsch konnte erst Einhalt geboten werden, als man sich auf die Alten Wege besann.

Esoteriker, Magier und Mentalisten und die Männer und Frauen des Glaubens - zuvor in unserer westlichen Welt eher belächelt -, waren unsere Rettung. Ihr Glauben, ihre Überzeugungen und die Alten Wege, die Mittel der Magie, schienen zu helfen. Schutzzeichen, von den richtigen Menschen angebracht, konnten die Schattenkreaturen fern halten. Besondere Waffen, vom richtigen Menschen geführt, konnten die Kreaturen vernichten.

Dies war die Geburtsstunde der Schattenmeister.

Sie nahmen den Kampf auf, retteten, was zu retten war. Wir hatten längst den Kontakt zum Rest der Welt verloren. Einige Millionen Menschen sammelten sich in der Stadt, die einst London war. Nun wurde sie von allen nur noch Fog City genannt. Mit den letzten Mitteln wurden riesige Mauern um die Stadt gezogen und mit Schutzzeichen versehen.

Keiner weiß, ob es außer Fog City noch andere Städte gibt, die überlebt haben.

Wir haben den Krieg noch nicht gewonnen. Die Schattenkreaturen sind noch da. Tagsüber haben wir nichts vor ihnen zu befürchten. Fast ist es wieder wie früher. Die Menschen

arbeiten. Die Stadt wird wieder auf- und ausgebaut. Familien finden sich, beziehen Wohnungen, Häuser.

Aber nachts tobt der Krieg auf den Straßen.

Und wir Schattenmeister sind seine Soldaten.

FOG CITY

Wir wissen nicht, ob es noch andere Städte gibt, die überlebt haben und dem Feind immernoch trotzen. Wir hoffen es.

London - als riesige, uralte Stadt mit seinen sieben Millionen Menschen - hatte die Kraft, dem anstürmenden Feind zu trotzen. Immer weiter hatten sich die Menschen von den Außenbezirken in die Nähe der Innenstadt zurückgezogen. Immer stärker wurden ihre Reihen dezimiert.

Bis heute.


Heute leben wahrscheinlich noch um die fünf Millionen Menschen in London, das wir nun Fog City nennen. Zwar blieben große Teile der Innenstadt erhalten. Aber viele Stadtteile mussten neu errichtet werden. Und nach dem Schattenkrieg war nichts wie zuvor. Also wollte man auch einen neuen Namen für einen neuen Anfang.

Die Nebel, die nachts und am frühen Morgen aus der Themse und den geothermischen Anlagen aufsteigen, gaben dem neuen London schließlich seinen Namen. Erst war es eher ein Spottname. Schließlich wurde er offiziell.

Dort, wo früher die Außenbezirke von Greater London standen, haben wir eine gewaltige Mauer rund um die Stadt errichtet. Es war das erste, das wir taten, nachdem die Schlachten gegen die Schattenkreaturen gewonnen waren. Natürlich wissen wir, dass die Mauer die Monster nur zu einem geringen Teil aufhält. Sie hält jene ab, die draußen, auf dem Land von irgendwelchen armseligen Träumern in unsere Welt gerufen wurden. Da dies immer wieder geschieht, die Patrouillen auf den Mauern immer wieder die entsetzlichen Laute der Schattenkreaturen aus der Dunkelheit jenseits Fog Citys hören, müssen wir davon ausgehen, dass es da draußen noch Menschen gibt.

Mit der Mauer halten wir auch eventuelle Plünderer und Mörder fern - auch wenn es schon lange zu keinem Übergriff mehr gekommen ist. Sie waren in den Anfangsjahren von Fog City ein großes Problem. Sie raubten und mordeten, um ihr Leben für einen oder zwei Tage zu verlängern. Manche Fremde, die irgendwie auf dem Land überlebt hatten, konnten in die Stadt aufgenommen werden und sind nun gute Bürger. Aber die meisten waren bereits so wahnsinnig, dass sie nur noch vernichten und töten konnten, selbst wie Monster waren. Gegen diese müssen wir uns schützen.

Wir haben viele neue Gebäude errichtet. Aber uns fehlt die Zeit und das Material, um die Stadt vollkommen zu restaurieren. Deswegen gleicht Fog City in den meisten Gegenden noch immer einer Ruinenstadt. Aber die Menschen haben gelernt, mit dem zu leben, was sie haben.



SCHATTENMEISTER - Mystery Rollenspiel



Nur Morpheus hat einige palastartige Wolkenkratzer im Zentrum Fog City errichtet. Sie gleichen heidnischen Kathedralen und sollen ihre monumentalen Ausmaße die Menschen beeindrucken. Morpheus will seine Überlegenheit zeigen und suggerieren, dass seine Mitglieder die Menschen aus dem Elend herausführen können. Niemand weiß, wie sie es geschafft haben, diese Hochhäuser zu errichten. Von außen wirken sie wie die Notre-Dame. Innen sind sie Hight-Tech-Festungen und Luxushotels.

Auf den verwüsteten Straßen herrscht wieder beinahe so etwas wie Normalität. Die wenigen Fabriken, Gewächshäuser und Stromwerke, die sich in den Händen des Kombinats befinden, produzieren wieder, was wir brauchen: Nahrung, Kleidung, Möbel, Radios ... Aber alles ist wertvoller geworden als früher. Alles ist knapp. Dinge werden repariert, bevor man sie wegwirft.

In Gewächshäusern kann genug Nahrung angebaut werden, um alle zu versorgen. Wir haben sogar wieder Tiere - Schafe, Kühe, Schweine. Aber tierische Produkte sind Luxusware.

Unsere Energie wird aus geothermischen Quellen gewonnen. Auf manchen Dächern der hohen Häuser findet man auch Windräder und Solarzellen. An einigen Stellen wird aus der Kanalisation Strom mit Hilfe von Faulgasen gewonnen. Der Strom reicht für das Notwendigste aus, auch wenn wir nicht mehr den Luxus haben, nachts unsere Straßen beleuchten zu können.


Das Kombinat betreibt mit ihren Produkten einen regen Tauschhandel. Meistens wird Ware gegen Arbeitskraft getauscht. Arbeitet man in den Fabriken oder bei der Stromgewinnung, ist man ein Mitglied des Kombinats. Wir beobachten das Kombinat mit Sorge, denn seine Strukturen gleichen denen einer Sekte. Es ist hierarchisch geordnet. Und wir Schattenmeister fragen uns, wozu die Fabrikarbeiter von ihrem obersten Konsul in Kampfsport unterrichtet werden. Das Kombinat hat außerdem ein Bespitzelungssystem entwickelt, so dass jeder jeden kontrolliert.

Und Fog City besitzt auch wieder Zeitungen und sogar einen freien Radiosender (der es - im Gegensatz zu den Zeitungen - geschafft hat, sich gegen sämtliche Versuche zur Übernahme durch das Kombinat oder durch Morpheus zu wehren). Das Papier ist grau vom ewigen Recyclen. Die Sendungen müssen manchmal wegen Stromknappheit unterbrochen werden. Aber langsam normalisiert sich alles wieder.

Auf manchen Strecken kann die U-Bahn wieder fahren, um die Leute morgens zur Arbeit und abends nach Hause zu bringen. Aber wir haben nur sehr wenige Autos. Manche Mitglieder von Morpheus leisten sich noch große, alte Limousinen. Irgendwo müssen sie Benzin versteckt haben. Doch auch das wird bald aufgebraucht sein. Fleißige Ingenieure arbeiten in den Kerkern von Morpheus an alternativen Motoren. Vielleicht haben sie ja längst neue Wege entdeckt und behalten das Wissen für sich.

Wissen ist Macht.

Die meisten Menschen rücken in Fog City eng zusammen. Sie erkennen ihr Elend und helfen sich gegenseitig. Einige verzweifeln oder laufen Amok, bedauern ihr Schicksal, bis sie über ihr Selbstmitleid wahnsinnig werden. Wir haben hier viele gute Kämpfer - Männer, Frauen und sogar tapfere Kinder. Es ist eine Schande, dass es noch Menschen gibt, die sich in Banden zusammenrotten, die Straßen terrorisieren und rauben und plündern, wie es die



Mutanten tun. Die Mutanten hätte man früher eine Straßengang genannt. Heute sind sie einfach nur unsere Feinde. Sie sind Anarchisten, die morden und plündern. Sie leben im Untergrund, verstecken sich vor uns, den Sicherheitsteams von Morpheus, den Patrouillen des Kombinats und schlagen zu, wo wir es am wenigsten erwarten. Manchmal hört man monatelang nichts von ihnen. Aber aus irgend einem Dreckloch kommen sie dann gekrochen und fallen über Unschuldige her.

Die Schattenmeister versuchen dem Einhalt zu gebieten, wo auch immer es ihnen möglich ist.

Aber auch wir sind oft machtlos.

DIE FRAKTIONEN

Die Schattenmeister

Die Schattenmeister sind zugleich Kämpfer, Philosophen, Geistliche, Magier, Richter, Polizisten und Soldaten. Wir werden nicht gewählt, bestimmt oder berufen. Wenn man ums Überleben kämpft, ist keine Zeit für Formalitäten oder Politik.


Während der Schattenkriege stellte sich heraus, dass Menschen, die besonders fest in ihrem Glauben und in ihren Überzeugungen waren, am besten gegen die Schattenkreaturen kämpfen konnten. Dabei spielte es keine Rolle, ob man Christ, Buddhist, Moslem, Philosoph, Magier, Druide, Astrologe oder sonstwas war. Nur die innere Überzeugung zählte.

Viele dieser Menschen erkannten ihre Verantwortung und stellten sich der Herausforderung. Sie nahmen für andere den Kampf auf. Und sie begannen zu lehren. Der gemeinsame Feind ließ keine Konkurrenz unter den Glaubensrichtungen und den verschiedenen Überzeugungen zu. Die ersten Schattenmeister nahmen sich schnell Schüler, um sie in ihren Glauben zu unterrichten. So entstanden die Orden, in die sich die Schattenmeister heute aufteilen. Jeder Schattenmeister gehört einem Orden an. Aber keiner konkurriert mit dem anderen. Wir sind alle darauf angewiesen zu kooperieren.

Die Schattenmeister entwickelten mit den Jahren eine Fähigkeit, die sie von allen anderen Menschen unterscheidet: Sie erkannten, wie sich die Schattenkreaturen den Weg in unsere Welt bahnten. Und sie lernten, diese Wege ebenfalls zu nutzen.

Die Schattenkreaturen lauerten in Welten, die in den Träumen der Menschen entstanden, die tief aus ihrem Inneren geboren wurden. Die Schattenmeister lernten, wie man in diese Welten gelangt. Man nannte sie die Schattenreiche. Jedes Schattenreich besitzt eine eigene Symbolik, ist ein sehr spezielles Reich mit eigenen Gesetzen. Und doch sind sie alle eins, ein Universum, jenseits unserer Realität.

Die Schattenmeister haben gelernt, sich schnell in den Schattenreichen zurecht zu finden. Menschen, die in einem Alptraum gefangen sind, sind Gefangene ihrer eigenen Träume, Gefangene der Schattenreiche. Manche kehren jede Nacht an den gleichen Punkt zurück. Andere können aus ihrem Alptraum nicht mehr erwachen. Man hat gelernt, dass dies die Schattenkreaturen in unsere Welt - die Wache Welt - lässt.



SCHATTENMEISTER - Mystery Rollenspiel

Oft werden wir von den Angehörigen oder den Nachbarn von Menschen gerufen, die in ihren Alpträumen gefangen sind. Dann begeben wir uns in die Träume, um ihre Symbolik zu entschlüsseln und gegen die Schattenkreaturen, die durch den Träumer in unsere Welt dringen, zu kämpfen. Manchmal müssen wir auch erst in der Wachen Welt den Träumer finden, der den Schattenkreaturen den Zugang gewährt. Fast immer riskieren wir dabei unser Leben.

Die Aufgaben der Schattenmeister liegen nicht nur in den Schattenreichen. Auch bei Streitigkeiten zwischen den Menschen werden wir gerufen, da die meisten von uns Gelehrte sind. Zwar gibt es keine niedergeschriebenen Gesetze mehr, aber der Glaube und die Überzeugungen eines Schattenmeisters führen in der Regel zu gerechten Urteilen, denen sich die Menschen bereitwillig unterwerfen - zumindest war dies bis vor Kurzem so.

Manche Schattenmeister leiten auch eine der wenigen freien Fabriken oder bewachen einige der unterirdischen, geothermischen Anlagen zur Stromgewinnung, die noch nicht in den Händen des Kombinats sind. Die meisten von uns patrouillieren jedoch in den Straßen und wachen über die anderen.

Wir haben keine Organisation, kein Hauptquartier. Wir arbeiten zusammen, wo es notwendig ist. Wir handeln alleine, wo es möglich ist. Meistens aber sind wir in Teams von mindestens vier Schattenmeistern unterwegs - zwei im Traum, zwei in der Wachen Welt. Kein Schattenmeister stellt sich den Schattenkreaturen allein entgegen, wenn er es nicht vermeiden kann.

Bisher hat kaum jemand unsere Autorität angezweifelt. Jeder war froh, das wir halfen. Aber langsam geht es den Menschen wieder besser ...

Es werden stimmen laut, die nach unserer Legitimation fragen. Man zweifelt unsere Stellung an, untergräbt unsere Autorität. Und die Quelle dieses Unfriedens sind die anderen Fraktionen: Morpheus, das Kombinat, MindWatch. So geschickt und so durchtrieben sind die Mitglieder der Fraktionen, dass manche Schattenmeister selbst zu zweifeln beginnen. Einige von uns fragen sich bereits, ob wir nicht Wahlen brauchen. Ob die Schattenmeister sich nicht überlebt haben und durch einen ordentlichen Staat mit ordentlicher Polizei und ordentlichen Gerichten ersetzt werden sollten.

Ich weiß es nicht.

Vielleicht ist dies so. Vielleicht sind unsere Tage vorbei. Doch ich sehe noch immer Menschen, die leiden, denen wir helfen müssen. Leute, die sofort unsere Hilfe benötigen, ohne bürokratische Anträge, parlamentarische Diskussionen oder richterliche Entscheidungen. Ich sehe noch immer die Schattenkreaturen, die sofort bekämpft werden müssen. Und ich sehe vor allem, dass die Fraktionen nicht das Wohl der Menschen wollen, sondern das Wohl ihrer Mitglieder.

Sie wollen Macht.

Sie gehen über Leichen.

Vielleicht bin ich aber auch die einzige, die das so sieht. Vielleicht werden die Schattenmeister bald verschwinden. Die Alten Wege, Religionen und Philosophien werden verschwinden. So, wie es vor den Schattenkriegen der Fall war.

Aber ich weiß, dass ich dann nicht mehr leben werde ...

Oft kommt es für die Schattenmeister zum Kampf - sei es mit den Schattenkreaturen oder mit Kämpfern der Fraktionen Fog Citys. Jeder Schattenmeister wählt dabei seinen eigenen Kampfstil. Dabei legt jeder Schattenmeister Wert darauf, in einer Gruppe zu kämpfen - denn jeder von uns weiß, wie wichtig es ist, dass unsere individuellen Kampfstile sich ergänzen.

Traditionell ist ein Schattenmeister aber ein Nahkämpfer. Wurfsterne, Schwere Pistolen, Schrotflinten und fast immer Schwerter oder Katanas sind beliebte Waffen. Viele von uns sind in den verschiedensten Kampfsportarten unterrichtet. Schwere Rüstungen lehnen die meisten von uns ab, den Bewegungsfreiheit ist der wichtigste Faktor, wenn es ums Überleben gilt - wenn sie dich getroffen haben, bist du sowieso tot. Aber manche von uns tragen leichte Kevlar- oder Lederwesten, die unter langen Mänteln verborgen werden. Andere von uns sind auch anachronistisch und kleiden sich wie mittelalterliche Ritter. Viele improvisieren Rüstungen oder Waffen aus dem, was sie in den Straßen finden und gleichen eher Bettlern.

Jeder hat seinen eigenen Weg.

Die Orden der Schattenmeister

Der Ursprung der Schattenmeister liegt in den okkulten und spirituellen Traditionen unserer Vorfahren. Der größte Unterschied zu früheren Zeiten ist jedoch, dass die Orden der Schattenmeister nicht mehr um die einzige Wahrheit konkurrieren. Jeder Orden ist zwar aus einer Religion - oder einer ähnlichen Glaubensrichtung - entstanden, bleibt aber undogmatisch in seiner Lehre.


Da es seit den Schattenkriegen keine kirchlichen Organisationen oder Sekten mehr gibt und die Menschen verstanden haben, dass es überlebenswichtig ist, zusammen zu halten, stehen nun alle Philosophien gleichberechtigt nebeneinander. Dem Schattenmeister des einen Ordens würde nie einfallen, die Auffassungen eines Schattenmeister eines anderen Ordens zu bezweifeln. Die Glaubensauffassungen eines jeden Schattenmeisters dienen nur dazu, ihm Kraft zu verleihen, seine geistige Stabilität zu wahren und vor allem sein Mana zu sammeln.

Da jeder Mensch verschieden ist, besitzt auch jeder andere Wege und Methoden, dies zu erreichen. Aus diesem Grund werden sich auch die Auffassungen zweier Schattenmeister eines Ordens zwar ähneln, aber nie genau übereinstimmen.

Die neuen Apostel

Der größte Orden der Schattenmeister. Auch ich gehöre ihm an. Die neuen Apostel wären früher Pfarrer, Priester oder Mönche gewesen. Aber wir haben alle Hierarchien der alten christlichen Kirche abgelehnt. Wir sind auch keine Missionare mehr, obwohl wir natürlich jeden, der zu uns kommt, mit offenen Armen empfangen.

Wir beziehen unsere Kraft, unseren Willen zum Überleben aus Gott, dessen Wille und dessen Macht sich in dem zeigt, was andere Mana genannt haben. Auch wir haben diesen Begriff übernommen, obwohl Gottes Segen nach unserer Auffassung treffender wäre. Viele Neue Apostel benutzen ihn deswegen auch.



SCHATTENMEISTER - Mystery Rollenspiel

Neues Mana gewinnen wir im Gebet, das in Stille und Zurückgezogenheit erfolgt. Deswegen ist unser Hauptquartier - die Westminster Abbey - auch ein Ort des Schweigens. Hier darf nicht gesprochen werden.

In unseren Reihen findet man einige Anachronisten, Schattenmeister, die sich wie Kreuzritter kleiden und benehmen, die mit Schwertern kämpfen. Aber die meisten von uns kleiden sich normal, tragen Anzüge und Mäntel, gewöhnliche Straßenkleidung, Hüte, kämpfen mit Schusswaffen usw.

Aber eines ist uns allen gemeinsam: Wir kennen die heilige Schrift, lesen, lernen und verwirklichen sie in unserem Leben.

Die Krieger des Halbmonds

Die Diener Gaias

Die Propheten des Nirvanas

Die Schüler der Goldenen Morgenröte

Die Traumpfade der Schattenmeister

Die Schattenmeister begannen über die Jahrzehnte, ihre paranormalen Fertigkeiten, bewusst zu trainieren. Dabei gaben sie ihnen Formen und Namen: Es entwickelten sich die Traumpfade, in denen junge Schattenmeister von älteren unterrichtet werden.

Träumen

Träumen ist der grundlegende Pfad eines jeden Schattenmeisters. Es entscheidet über Leben und Tod in den Schattenreichen. Mit Träumen beeinflusst der Schattenmeister in den Schattenreichen seine Umgebung, kann Gegenstände erschaffen oder verändern. Im Prinzip sind diesem Pfad keine Grenzen gesetzt.

Ist ein erfahrener Schattenmeister in den Traum eines Schläfers eingedrungen, ist dies der Pfad, der meistens dazu benutzt wird, um den Alptraum zu beenden.

Traumresistenz

Wie das menschliche Immunsystem einen Virus, versucht das Gehirn eine Träumers den Schattenmeister aus seinem Traum zu entfernen. Das bedeutet: Der Traum wird auf die Anwesenheit des Schattenmeisters reagieren. Der Schattenmeister muss in einem fremden Traum stets auf der Hut davor sein, sich nicht darin zu verlieren. Viele gute Schattenmeister haben wir an den Feind verloren, weil er ihn einlullen konnte:

Regeltechnisch werden die Traumpfade wie jede andere Fertigkeit auch angewendet. Sie werden mit einem Attribut kombiniert und mit einem Check auf die Probe gestellt. Welches Attribut in welcher Situation zur Anwendung kommt, entscheidet der Spielleiter. Jede Anwendung eines Pfades kostet in der Regel einen Punkt Mana.

Träumen wird immer als vergleichender Check durchgeführt. Da der Schattenmeister ja versucht, den Traum eines anderen Menschen zu verändern, würfelt der Spielleiter bei jeder Anwendung von Träumen einen Check gegen **Willenskraft + Selbstbeherrschung** für den Träumer. Der Schattenmeister muss, um Träumen erfolgreich anzuwenden, nun mindestens einen Erfolg mehr würfeln, als der Träumer.

Wann immer einem Schattenmeister in einem Schattenreich ein Check **von Willenskraft + Traumresistenz** misslingt, verliert er einen Punkt Mana.

Fällt das Mana eines Schattenmeisters in einem Schattenreich auf einen Wert von null oder weniger, spricht man davon, dass er vom Träumer eingelullt wurde: Er akzeptiert den Traum fortan als neue Realität und bleibt in ihm für den Rest seines Lebens. Er ist durch nichts vom Gegenteil zu überzeugen. Für uns gesehen, verfällt er dem Wahnsinn.

Der Schattenmeister hat den Traum nicht mehr als solchen erkannt und ihn als neue Realität akzeptiert. Damit wird ein Schattenmeister stets selbst zum Traum. Mit anderen Worten: Er verfällt dem Wahnsinn.

Traumritus

Über die Jahre haben die Schattenmeister eine Reihe von Riten entwickelt. Sie werden in der Wachen Welt durchgeführt und haben die verschiedensten Funktionen. Zu den Traumriten gehört das Errichten von Bannkreisen oder Schutzzeichen vor den Schattenkreaturen. Aber auch das Binden einer persönlichen Waffe, der Traumwaffe, an den Schattenmeister, ist ein Traumritus.

Vor allem aber dient Traumritus den Schattenmeister dazu in die Träume anderer Menschen einzudringen. Dies ist immer dann notwendig, wenn ein Mensch in seinem eigenen Alptraum gefangen ist. Das bedeutet: Er schläft, kann von eigener Kraft nicht mehr erwachen und gewährt somit den Schattenkreaturen Zugang zu unserer Welt. Die Ursache für die Gefangenschaft des Träumer liegt stets im Traum - man könnte auch sagen im Träumer - selbst. Ein Schattenmeister spürt diese Ursache auf und beseitigt sie, möglichst, ohne den Geist des Träumers dabei zu verletzen.

Traumwissen

Auch die Schattenreiche und Träume besitzen ihre Gesetzmäßigkeiten. Besser gesagt: Wir vermuten, dass sie sie besitzen. So genau, weiß das niemand von uns. Fest steht jedoch, dass es erfahrenen Schattenmeistern viel leichter fällt, sich in Träumen oder den Schattenreichen zurecht zu finden. Es ist eine Form intuitiven Wissens. Je mehr Traumwissen ein Schattenmeister besitzt, desto erfahrener ist er.

Traumwaffen

Jeder Schattenmeister besitzt genau eine Traumwaffe. Sie ist an ihn persönlich gebunden, kann von keinem anderen Schattenmeister oder Menschen benutzt werden und begleitet ihn in die Schattenreiche. Dort ist sie die einzige Waffe, die ihre Wirksamkeit nicht verliert. In gewisser Weise werden Waffen, die mit einem Traumritus an einen Schattenmeister gebunden sind, beseelt. Sie erkennen ihren Schattenmeister und dienen nur ihm. Ein Schattenmeister kann seine Waffe sogar herbeirufen - sie wird auch über große

Versucht ein Schattenmeister in das Reich eines Träumers einzudringen, muss ihm ein Check von Willenskraft + Traumritus vergleichend mit einem Check von **Willenskraft + Selbstbeherrschung** des Träumers gelingen.

Um eine Waffe in einem Ritus zur Traumwaffe zu machen, muss dem Schattenmeister ein Check von Willenskraft + Traumritus gelingen. Dabei sind Klingenwaffen am leichtesten an den Schattenmeister zu binden, weswegen der dazu notwendige Ritus keinen Malus erhält. Schusswaffen erhalten immer einen Malus von zwei.

Außerdem fällt es einem Schattenmeister stets leichter, eine Waffe an sich zu binden, die er bereits eine Weile mit sich führt. Eine vollkommen fremde Waffe bewirkt einen Malus von vier beim Bindungsversuch. Pro Woche, die der Schattenmeister diese Waffe mit sich führt, sinkt dieser Malus um eins, bis er einen Wert von null erreicht.

Ein Schattenmeister kann stets nur eine Waffe an sich binden. Nur diese Waffe ist gegen Schattenkreaturen wirksam und nur diese Waffe kann er in die Schattenreiche oder in das Reich eines Träumer mitnehmen.

Traumwissen dient sowohl zur Orientierung in den Schattenreichen oder Träumen, als auch als "sechster Sinn". Ein Schattenmeister kann in einem Traum versuchen, unmittelbar bevorstehende Ereignisse intuitiv zu erfassen, Dinge die ihn hinter einer Tür erwarten oder Ähnliches.

Er kann mit Traumwissen über Orte und Personen des Traums Bescheid wissen usw. Der Check von **Intelligenz + Traumwissen** des Schattenmeisters erfolgt vergleichend mit einem Check von **Intelligenz + Kreativität** des Träumers. Der Schattenmeisters muss mindestens einen Erfolg mehr würfeln als der Träumer.

SCHATTENMEISTER - Mystery Rollenspiel

Entfernungen zu ihm levitiert (natürliche Hindernisse kann eine Traumwaffe allerdings nicht überwinden).

Versucht ein Schattenmeister oder ein anderer Mensch die Traumwaffe eines Schattenmeisters zu benutzen, wendet sich diese Waffe gegen ihn und versucht ihn zu töten.

Morpheus

Der größte Dorn in unserer Seite ist eine Organisation namens Morpheus, die sich anschickt, immer mehr Menschen unter sich zu vereinen. Morpheus schreibt die Geschichte neu, vereinnahmt die Produktionsmittel, erzählt Lügen und ringt um Macht. Seinen Mitgliedern geht es gut, besser als den anderen. Aber für jedes Mitglied von Morpheus leben viele andere Menschen in Armut und Elend.

Wir wissen nicht genau, woher Morpheus kommt. Die Organisation war einfach da, nachdem die ersten Kämpfe mit den Schattenkreaturen vorbei waren. Vielleicht waren sie zuvor Freimaurer, Illuminaten oder einfach nur der Aufsichtsrat irgendeiner großen Firma.

Vielleicht besteht Morpheus auch aus ehemaligen Anwälten.

Auf jeden Fall besitzt Morpheus eine eigene Armee. Gut ausgerüstete Männer, bis an die Zähne mit dem Besten bewaffnet, das es zur Zeit geben kann. Diese Männer sind gut ausgebildete und gefährliche Kampfmaschinen. Die Menschen sind hin und her gerissen. Manche fühlen sich zu dieser Stärke hingezogen - mehr als zu den wirrköpfigen, philosophischen Schattenmeistern, die auf Fragen keine klaren Antworten geben. Sie klagen an und kritisieren, offenbaren jedoch nie irgendwelche Initiativen.

Andere fürchten sich vor den Männern von Morpheus.

Niemand weiß, wo sie ihren Reichtum hernehmen. Aber jedes Mitglied von Morpheus besitzt Annehmlichkeiten, welche den Zeiten vor den Schattenkriegen entsprechen. Auch ist unbekannt, was genau ein Morpheus-Mitglied für seinen Wohlstand tun muss. Viele Arbeiten in den neuen Medien. Das einzige Fernsehprogramm, das es gibt, das Radio und die Zeitungen werden von Morpheus kontrolliert. Genauso die Nahverkehrsmittel und ein Großteil der Lebensmittelproduktion.

Die bewaffneten Einheiten von Morpheus schicken sich an, die Rolle von Polizisten zu übernehmen, um so die Schattenmeister zu verdrängen. Manchmal kommt es sogar zu offenen Kämpfen. Die Streifkräfte von Morpheus kommen uns oft bei unserer Arbeit in die Quere. Während wir versuchen, mit chirurgischer Genauigkeit die Menschen aus ihren Alpträumen zu retten, neigen die Streitkräfte von Morpheus dazu, Situationen zu "bereinigen", wie sie es nennen. Eine "Bereinigung" endet immer mit dem Tod des Träumers.

Morpheus Kämpfer besitzen Automatikwaffen, Granaten und sind gut gerüstet. Sie verlassen sich stets auf den Fernkampf und technische Tricks, wie Kampfgase oder Blendgranaten. Obwohl sie gut gerüstet sind, versuchen sie alles, um mit ihren Gegnern nicht in den Nahkampf zu gelangen - seien es Schattenmeister, Schattenkreaturen, Mitglieder des Kombinats oder von MindWatch.

Das Kombinat

Die geothermischen Anlagen, die Bio-Kraftwerke und die Solaranlagen befinden sich in den Händen einer Vereinigung Industrieller, die sich das Kombinat nennt. Die Mitglieder des Kombinats sind nicht besonders zahlreich. Aber deswegen sind sie nicht weniger gefährlich als Morpheus. Zu unserem Glück sind das Kombinat und Morpheus damit beschäftigt, sich gegenseitig zu behindern. Sie verwickeln sich in viele kleine Kämpfe um die Vormachtstellung in Fog City.

Beide kontrollieren wichtige Bereiche der Stadt und streben nach mehr Macht.

Morpheus besteht aus Nadelstreifentägern, die im Luxus schwelgen, sich in Herrenclubs vergnügen, dicke Zigarren rauchen, während andere für sie schufteten. Das Kombinat besteht aus einer emsigen Ansammlung von Menschen, fleißig wie die Ameisen und ebenso gleichgeschaltet. Alle Mitglieder des Kombinats tragen einfach, graue Uniformen und Mützen. Sie vergnügen sich nie in ihrer Freizeit, sondern sind ständig darum bemüht, sich selbst zu verbessern, zu lernen und noch mehr zu arbeiten. Das Kombinat bildet eine enge Gemeinschaft, deren Mitglieder sich gegenseitig kontrollieren und bespitzeln.

Für Vergehen innerhalb des Kombinats gibt es harte Strafen. Folter und Hinrichtungen sind nicht unüblich. Ich habe noch nie ein Mitglied des Kombinats lachen sehen.

Den Schattenmeistern gegenüber ist das Kombinat ausgesprochen feindselig eingestellt. Jeder Schattenmeister besitzt seine eigene Philosophie, eine individuelle Weltsicht. Zu den Gemeinsamkeiten der Schattenmeister gehört die gegenseitige Toleranz - die Erkenntnis, dass sich die Wahrheit auch im Andersartigen verbergen kann. Das Kombinat lehnt jede Form von Philosophie kategorisch ab. Sinn und Zweck des Menschen ist es, zu arbeiten.

Gegen die Schattenkreaturen geht das Kombinat vor, indem es die Gedanken der Mitglieder mit Gehirnwäschen zu kontrollieren versucht. Glaubensbekenntnisse, welche den Großen Bruder, den Anführer des Kombinats, als Befreier lobpreisen, werden zu jeder Gelegenheit heruntergebetet. Verfällt ein Mitglied des Kombinats trotz alledem in Alpträume, wird es in ein "Trainingslager" geschickt. Mit Folter und Gehirnwäsche versucht man dort schließlich die Emotionen des Opfers zu kontrollieren, so dass die Alpträume ausbleiben. Um Schlimmeres zu verhindern, schreckt das Kombinat auch nicht davor zurück, seine Mitglieder zu töten.

Die Kombinatleute sind gefürchtete Nahkämpfer. Zu den körperlichen Ertüchtigungen, an denen sich jedes Kombinatmitglied regelmäßig beteiligen muss, gehören auch exzessive Übungen im Kampfsport. Die üblichen Waffen der Kämpfer des Kombinats sind Schlagstöcke, Messer und Pistolen - oder die bloße Faust. Eine Kampfeinheit des Kombinats setzt in Auseinandersetzungen vor allem auf Masse.

MindWatch

MindWatch hat sich ebenso dem Kampf gegen die Schattenkreaturen verschrieben wie wir. Aber während wir eingreifen, nachdem es zu einem Zwischenfall gekommen ist und versuchen, Schlimmeres zu verhindern, versucht MindWatch das Auftauchen der Schattenkreaturen präventiv zu unterdrücken.

SCHATTENMEISTER - Mystery Rollenspiel

MindWatch besteht aus einer Vereinigung von Psionikern. Nach dem ersten Schattenkrieg tauchten viele Telepathen auf. Niemand weiß, warum das so war.

Schon in den ersten Jahren nach den Schattenkriegen gründete sich MindWatch unter einem anderen Namen. Anfangs ging es darum, die Telepathen vor sich selbst zu schützen. Sie waren besonders Anfällig gegen Alpträume. Oftmals schlichen sich fremde Gedanken in ihre Köpfe und richteten Verheerendes an. Ein ungeübter Telepath stellt eine Art Verstärker für die Energien dar, welche die Schattenkreaturen herbeirufen.

Anfangs sahen die ersten Schattenmeister deswegen die Vereinigung der Telepathen und ihr Training, die Gegenseitige Hilfe mit großem Wohlwollen. Aber mit der Zeit entwickelten sich in der Organisation faschistische Strukturen. Man kontrollierte sich nicht nur gegenseitig. Die Mitglieder von MindWatch begannen gezielt nach Telepathen zu suchen. Sie nahmen sich einen Menschen nach dem anderen vor, durchforsteten seine Gedanken. Anfangs geschah dies nur, um eventuell vorhandene telepathische Fähigkeiten zu entdecken.

Aber mit der Zeit versuchte MindWatch die Gedanken der Menschen zu kontrollieren. Auch in dieser Phase der Entwicklung erhielten sie von den Schattenmeistern Unterstützung. Wenn es einen telepathischen Weg gegeben hätte, die Tore für die Schattenkreaturen zu verschließen, dann hätten wir ihn gerne gewählt. Aber MindWatch verzweifelte an dieser Aufgabe.

Schließlich durchforstete man die Gedanken nur noch, um eine Form von Frühwarnsystem zu begründen. Ab diesem Punkt trennten sich die Wege von MindWatch und den Schattenmeistern. Die permanente Überwachung der Menschen kann nicht in unserem Interesse liegen - egal wie groß die Bedrohung durch den Feind ist. Oft schlägt MindWatch zu, bevor es irgendwelche Anzeichen für die Aktivitäten der Schattenkreaturen gibt. Und das "Eliminieren von Gefahrenherden", wie MindWatch sich ausdrückt, meistens endet bestenfalls mit dem Wahnsinn der Betroffenen. Die Gehirne der Menschen werden zerstört, bis sie schließlich auf dem Bewusstseinsniveau von Pflanzen sind.

Zu unserem Glück besitzt MindWatch nur wenige Mitglieder. Telepathen treten zwar viel häufiger als Früher, machen aber immer noch einen geringen Prozentsatz der Bevölkerung aus. Von allen Feinden der Schattenmeister, ist MindWatch der ebenbürgigste.

In kämpferischen Auseinandersetzungen verlässt sich MindWatch oft ganz auf seine telepathischen oder auch telekinetischen Fähigkeiten. Viele MindWatch-Agenten sind auch Pyrokinetiker und können mit der Kraft ihrer Gedanken schreckliche Dinge anrichten. Ansonsten benutzen sie Gewehre und seltener Sprengstoff, um ihre Gegner auf Abstand zu halten. MindWatch-Leute tragen nie Rüstungen. Sie scheinen ihre PSI-Kräfte zu blockieren.

Die Mutanten

Wie krank muss man sein, um sich selbst Mutant zu nennen?

Anfangs glaubte jeder, die Mutanten seien eine Form der Jugendbewegung, eine Art Trotzreaktion der jungen Menschen auf den Schattenkrieg. Wer konnte es ihnen verübeln. Die Jahre ihrer Kindheit, ihrer Jugend verbringen die jungen Menschen heute mit Kampf und Angst. Niemand weiß, ob der den nächsten Tag überleben wird - alle fürchten sich vor dem Schlaf.

Kein Wunder, dass einige der Kinder dem Wahnsinn verfallen.

Die Mutanten fangen diese auf. Sie sind wie Tiere. Viele von ihnen feilen ihre Zähne zu messerscharfen Spitzen, rasieren sich die Schädel und leben wie die Ratten im Untergrund von Fog City. Eine Weile haben wir versucht sie aufzuspüren. Aber der Kampf gegen sie ist beinahe genauso gefährlich wie der gegen die Schattenkreaturen. Das Leben im Untergrund hat die Mutanten stark gemacht. Ja, viele von ihnen scheinen sogar Wege gefunden zu haben, gegen die Schattenkreaturen zu kämpfen - mit bloßen Händen!

Vielleicht schaffen sie das, weil sie selbst beinahe wie diese Schattenkreaturen geworden sind - von blinder Zerstörungswut und purem Hass erfüllt.

Wir wissen es nicht.

Wir haben Mitleid mit ihnen und doch bekämpfen - und töten - wir sie.

DIE SCHATTENKREATUREN

Wir wissen so gut wie nichts über die Natur unseres Feindes. Wir wissen nicht, woher er kommt, woraus er besteht, ob er intelligent ist, vom Instinkt getrieben, ob er sich organisiert, ob er Ziele verfolgt ... Wir wissen nur, wie man sich vor ihm schützt und wie man ihn bekämpft.

Die Schattenkreaturen tauchen nachts auf. Dort, wo es am dunkelsten ist. Sie erscheinen plötzlich, ohne Vorwarnung. Sie können groß oder klein sein. Vereinzelt Jäger oder Schwärme. Keine gleicht der anderen. Ihre Physis ist wahrhaftig den schlimmsten Alpträumen der Menschen entsprungen. Bizarr und unbegreiflich, allen Naturgesetzen widersprechend.

Sie haben alle gemeinsam, dass man sie mit normalen Waffen nicht verletzen kann. Aber Kreuze, Weihwasser, magische Zeichen und Symbole und alles, was einem Menschen im wahrsten Sinne des Wortes heilig ist, kann sie verletzen. Jeder Schattenmeister besitzt eine persönliche Waffe, die in einem bestimmten und einzigartigen Ritual an ihn gebunden wurde. Mit ihr - nur mit ihr - wagt er sich in einen Kampf gegen die Bestien.

Besonders willensstarke, selbstbewusste Menschen können die Schattenkreaturen sogar mit bloßen Händen bekämpfen. Aber das ist nur selten vorgekommen. Selbst die mächtigsten Schattenmeister würden sich nie darauf verlassen. Kein Mensch würde je freiwillig in den Nahkampf gehen. Aber manchmal muss man es.

Ihre furchtbarsten Eigenschaften sind nicht ihr Äußeres - das allein meist schon Grund genug ist, ihre Opfer in den Wahnsinn zu treiben -, ihre Unverletzbarkeit gegenüber normalen Waffen oder ihre tödliche Kampfkraft. Das Schlimmste an ihnen ist ihre Fähigkeit, einfach überall plötzlich auftauchen zu können. Der einzige Hinweis, den wir haben, ist ein anderer Mensch, der sich in einem Alptraum befindet. Diese scheinen sie oft herbeizurufen. Oder sie entstehen erst in den Träumen der Menschen. Wir wissen es nicht. Hält dieser Traum zu lange an, können die Schattenkreaturen aus ihm sich ihren Weg in die Realität bahnen.

Deswegen wachen die Schattenmeister über die Träume der Menschen.



KOSMOLOGIE

Lange haben viele Schattenmeister über ihre Sicht des Kosmos diskutiert, philosophiert und auch gestritten. Jeder von uns besitzt seine eigene Interpretation der Dinge, niemand kann für sich beanspruchen, die Wahrheit zu kennen. Wir Schattenmeister sind in gewisser Weise Pragmatiker: Wir tun, was wir tun. Das Warum und Wie interessieren uns nicht. Aber trotzdem entwickelt jeder von uns früher oder später seine eigene Weltsicht, seine eigene Kosmologie, sei es aus Forschungsdrang, aus einem gewissen Spieltrieb heraus oder einfach nur, um nicht dem Wahnsinn zu verfallen.

Würde man einen Querschnitt aus den verschiedenen Ansätzen, den Kosmos zu erklären, bilden, könnte er vielleicht so aussehen:

Die Schattenreiche

Die Welt wie wir sie kennen ist nur ein Blase aus Realität. Sie schwebt frei in einer anderen, größeren Welt - einem ganzen Universum, wenn man so möchte. So wie die Seifenblase in der Luft schwebt, schwebt auch unsere Realität im Mana dieses Universums. Um die Blase herum und in der Blase existiert also der gleiche Stoff - nur sieht er auf beiden Seiten ein bisschen anders aus.

Jenseits unserer Seifenblase nennen wir das Universum die Schattenreiche. Niemand weiß so genau, ob es sich dabei nur um ein Reich oder um mehrere Reiche handelt. Aber da jenseits unserer Blase ein Chaos zu herrschen scheint, das kein Mensch verstehen kann, spielt dies wohl auch keine Rolle. Fest steht nur, dass aus diesen Schattenreichen die Schattenkreaturen kommen. Das Betreten der Schattenreiche ist den meisten Schattenmeistern möglich - auch wenn es nie jemand gewagt hat. Zumindest kann niemand davon erzählen, dass er es je gewagt hätte.

Träume

Schläft ein Mensch, der besonders viel Mana in sich aufgenommen hat (das bedeutet, er ist gefühlsmäßig besonders aufgewühlt, empfindet große Schmerzen oder ist ein Künstler oder Wissenschaftler mit herausragender Kreativität), kann es passieren, dass er unbewusst Mana zu Formen beginnt. Außerhalb unserer Seifenblase formt er, ohne dass er dies ahnt, eine neue.

Diese neue, kleine Seifenblase heftet sich alsbald an unsere große Realität und bildet dabei gleichzeitig eine Art Kanal oder besser Portal für die Schattenkreaturen. Die schwache Willenskraft der meisten Menschen ermöglicht es den Schattenkreaturen, in ihre kleine Blase einzudringen und durch sie unsere Welt zu betreten. Da die Schattenkreaturen selbst reines Chaos sind, werden sie nur von Alpträumen angezogen.

Vielleicht gibt es ja auch das Gegenteil, vielleicht gibt es irgendwo jenseits unserer Blase Wesen, die von schönen Träumen angezogen werden und auf die gleiche Weise unsere Welt betreten können, wie es die Schattenkreaturen tun. Aber wenn dies so ist, dann sind wir Schattenmeister zumindest solchen Wesen noch nicht begegnet.

Das Fatale an Träumen ist, dass sie meistens viele Tore besitzen, die direkt in die Schattenreiche führen. Diese Tore ermöglichen den Schattenkreaturen den Zugang zu unserer Welt. Ein Schattenmeister kann aber auch - falls ihn sein Traumwissen nicht davor bewahrt - versehentlich in die Schattenreiche wechseln. Dies ist eine große Gefahr für Leib und Seele des Schattenmeisters. Meistens endet sie mit seinem Tod.

Träumer

Nicht jeder Mensch der schläft oder träumt, wird von uns als Träumer bezeichnet. Ein Träumer ist ein Mensch, der in seinem Traum gefangen ist. Menschen, die in ihrer eigenen Gedankenwelt versinken, werden oft zu Träumern. Sie verlieren den Bezug zu ihrer Realität und flüchten sich während ihrer Schlafperioden in andere Welten - bewusst oder unbewusst. Dies ist für unsere Wirklichkeit fatal.

Denn meistens sind diese flüchtenden Menschen auch Menschen, die viel Mana in sich aufgenommen haben. Und dieses Mana wird von ihnen unbewusst im Traum geformt. Wenn dieser Vorgang weit genug vorangeschritten ist und der Mensch so viel Gefallen an seinem Traum gefunden hat, dass er ihn - willentlich oder nicht - nicht mehr verlassen möchte, sprechen wir davon, dass ein Mensch in seinem Traum gefangen ist.

So ein Traum kann die unterschiedlichsten Formen annehmen: Der Träumer kann sich in ihm beispielsweise als Herrscher über eine mittelalterliche Welt manifestieren. Oder er kann in seinem Traum in einem Gefängnis sitzen. Die Welt, die sich der Träumer schuf, kann auch gar nichts mit der unseren zutun haben und vollkommen phantastisch sein.

Für einen Schattenmeister ist es deswegen sehr gut, so viel wie möglich über einen Träumer in Erfahrung zu bringen, bevor man in sein Reich aufbricht, um ihn zu retten. Aber meistens bleibt nicht viel Zeit für aufwändige Recherchen.

Immerhin dringen durch jeden Träumer Schattenkreaturen in unsere Welt. Meistens teilen sich die Schattenmeister, die auf einen Träumer angesetzt sind, die Arbeit: Die eine Hälfte des Teams verfolgt und bekämpft die Kreaturen in unserer Welt, die andere Hälfte dringt in die Welt des Träumers ein und rettet ihn. Nur in sehr seltenen, sehr schwierigen Fällen, wechselt das ganze Team in den Traum und ignoriert zunächst die Zerstörung und den Horror, den die Schattenkreaturen verbreiten. Und nur, wenn es sich nicht vermeiden lässt, wird das Abbild des Träumers in seinem Traum getötet. Dies bedeutet stets den Wahnsinn des Träumers in der Wachen Welt.

Die schwierigste Aufgabe ist für den Schattenmeister stets, den Träumer zu finden. In der Regel machen zwar die Zerstörungen der Schattenkreaturen auf einen Träumer aufmerksam - aber wo er sich befindet ist meistens schwierig festzustellen.