

Theatre of the Mind: Das Traumnetz

Inhalt

Psionisches Theater im Mirranischen Imperium.....	3
Variationen.....	3
Kulturelle Rolle im Mirranischen Imperium	4
Gefahren und Herausforderungen.....	4
Das Traumnetz.....	4
Geschichte und Ursprung.....	6
Mitglieder und Hierarchie.....	6
Lyara Luirin.....	6
Eryndor Shaeloran	8
Talya Tanival.....	9
Rollen und Mitglieder im Theater.....	10
Denkweber (Kernteam).....	10
Erzähler/Regisseur.....	10
Schattenweber (Visuelle Performer).....	10
Komponist/Musiker.....	10
Kristalltechniker.....	11
Bühnenbildner	11
Verwalter/Koordinator.....	11
Archivare	11
Hausmeister & Empfang.....	11
Kostümbildner	11
Verbindungen zu Externen.....	11
Ziele und Philosophie.....	11
Rolle in der Gesellschaft.....	12
Das Herz des Traumnetzes: Der Lichtfaden.....	12
Im Hier und Jetzt: Dramen jenseits der Bühne.....	13
Legenden um die Höhle.....	13
Gefährlicher Künstler.....	13
Psionischer Unfall.....	13
Das verschwundene Artefakt.....	13
Ein gefährlicher Neuzugang.....	13
Die Höhle erwacht	13

Die Geister der Vergangenheit: Plot hooks mit Tradition.....	14
Das verlorene Gründungsstück.....	14
Zwei Bühnen, ein Erbe.....	14
Das verlorene Licht.....	14
Der verlorene Meister.....	14
Die verbotene Aufführung.....	15
Schmuggel und Schweigen.....	15
Das verstummte Echo.....	15
Göttliches Zeichen.....	15
Das Kristallrätsel.....	15
Die verschollenen Prinzipien.....	16

Psionisches Theater im Mirranischen Imperium

Das Mirranische Imperium war vor seinem Fall nicht nur die mächtigste und reichste Nation der Kristallsphäre, sondern auch eine Hochkultur, die weit in den Bekannten Sphären für ihre Errungenschaften in Magie, Psionik, vor allem aber Kunst und Kultur berühmt war. Der Fall des Reiches vor mehr als vier Jahrhunderten hat dieses Land abrupt verstummen lassen, aber selbst heute noch gibt es in Mirrorspace Echos des Leuchtenden Imperiums, die denen anderer Hochkulturen in nichts nachstehen.

Mirrorspace ist ein Ort, wo psionische Kräfte deutlich weiter verbreitet und mächtiger sind als in den meisten anderen der Bekannten Sphären, in denen Psionik oft von arkaner und klerikaler Magie überschattet wird. Nicht so in den Welten von Mirrorspace: Psionische Kräfte und Phänomene sind deutlich weiter verbreitet und haben schon immer viele Aspekte des Lebens beeinflusst, unter anderem auch die Kultur. Im Mirranischen Imperium war Psionik Teil des Alltags: Selbst wenn bei weitem nicht jeder über diese Kräfte verfügte, so würde kein Mirraner davon sonderlich überrascht sein.

Kunst, Kultur und Unterhaltung hatten im wohlhabenden Imperium einen sehr hohen Stellenwert, und natürlich wurde auch hier Psionik eingesetzt. Psionische Theaterstücke, auch Gedankenstücke genannt, sind eine der angesehensten und beeindruckendsten Unterhaltungsformen des Mirranischen Imperiums. Diese Vorführungen gehen weit über traditionelle Theaterkunst hinaus, da sie nicht nur visuell und auditiv erlebt werden, sondern direkt in die Gedanken und Gefühle der Zuschauer projiziert werden. Psionische Künstler, bekannt als Denkweber, schaffen eine immersive Erfahrung, bei der jeder Zuschauer die Geschichte aus einer einzigartigen Perspektive erlebt.

Ablauf

Vorbereitung: Die Denkweber treten auf einer Bühne auf, die oft mit psionisch aktiven Kristallen und magischen Verstärkern ausgestattet ist, um ihre Kräfte zu kanalisieren. Vor der Aufführung erhalten die Zuschauer eine kurze Einführung in die Geschichte, jedoch ohne alle Details zu kennen, um Überraschungen zu bewahren.

Projektion: Sobald die Vorstellung beginnt, projizieren die Denkweber die Handlung direkt in die Gedanken der Zuschauer. Diese erleben die Handlung aus der Perspektive eines Charakters, einschließlich seiner Emotionen, Erinnerungen und Gedanken. Die Umgebung, Stimmen und sogar physische Empfindungen wie Kälte oder Wärme werden durch psionische Signale simuliert.

Interaktivität: In vielen Aufführungen hat das Publikum die Möglichkeit, den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen. Durch kollektive psionische Rückmeldung können sie Entscheidungen treffen, die die Handlung in verschiedene Richtungen lenken.

Nachwirkung: Nach der Aufführung bleibt oft eine schwache psionische Verbindung bestehen, die die Zuschauer noch Stunden später über die erlebten Emotionen reflektieren lässt.

Variationen

Kollektive Perspektive: Das Publikum erlebt die Geschichte als kollektives Bewusstsein, wobei sie alle denselben Charakter verkörpern. Jede Handlung wird durch die Mehrheit der psionischen Rückmeldungen entschieden.

Beispiel: Ein Publikum verkörpert einen legendären Helden, der schwierige moralische Entscheidungen treffen muss.

Individuelle Perspektiven: Jeder Zuschauer sieht die Handlung aus der Perspektive eines anderen Charakters. Denkweber nutzen diese Technik, um komplexe Erzählungen zu präsentieren, bei denen jede Figur ihre eigenen Geheimnisse, Motivationen und Wahrnehmungen hat.

Beispiel: Ein politisches Drama, bei dem Zuschauer als Politiker, Diener und Spione agieren.

Emotionale Stücke: Anstatt einer linearen Handlung projizieren die Denkweber starke emotionale Eindrücke oder Fragmente, die die Zuschauer interpretieren müssen.

Beispiel: Eine Darstellung des Falls des Imperiums, vermittelt durch die Gefühle von Angst, Stolz und Verlust.

Kulturelle Rolle im Mirranischen Imperium

Gesellschaftliche Bedeutung: Psionische Theaterstücke gelten als Ausdruck höchster Kunstfertigkeit und sind besonders bei der Elite des Imperiums beliebt. Aufführungen sind oft zentrale Höhepunkte großer Feste oder politischer Veranstaltungen. Beispielsweise könnte der Geburtstag eines Herrschers durch die Aufführung seiner größten Siege gefeiert werden.

Religiöse Verbindungen: Viele Denkweber widmen ihre Werke Apollo, dem Gott des Lichts und der Inspiration. Einige Stücke gelten als heilig, da sie angeblich Visionen von Apollo selbst übermitteln.

Bildung: Historische Theaterstücke werden oft genutzt, um wichtige Ereignisse des Imperiums zu lehren. Kinder und Jugendliche erleben diese Stücke in Bildungshäusern, um die Vergangenheit ihres Volkes aus erster Hand zu „erfahren“.

Gefahren und Herausforderungen

Psionische Überladung: Unerfahrene Denkweber können das Publikum überfordern, was zu mentaler Erschöpfung oder sogar Verwirrung führen kann.

Manipulation: In seltenen Fällen könnten Denkweber ihre Kräfte nutzen, um subtile Botschaften oder Propaganda in den Geist der Zuschauer einzupflanzen.

Mentale Blockaden: Zuschauer mit starken mentalen Abwehrmechanismen oder psychischen Traumata könnten die Projektionen anders wahrnehmen oder unerwartet reagieren.

Das Traumnetz

Soviel zur Theorie. Getreu dem Motto „*Show, don't tell*“ beschäftigt sich der Rest des Buches mit dem Traumnetz, einem Theater auf der Welt Melodya, in dem Psionik eine wichtige Rolle spielt. Die Organisation wird dargestellt, wie sie ca. 450 Jahre nach dem Fall des Imperiums existiert. Gegründet wurde sie vor ca. zwei Jahrhunderten und ist damit ein Beispiel für die Echos der Vergangenheit: Das Traumnetz soll zeigen, wie groß der Einfluss des Mirranischen Imperiums nach so langer Zeit immer noch ist.

Das Traumnetz, ein Gemeinschaftstheater psionischer Künstler in der Küstenstadt Luinara, hat sich der Bewahrung und Weiterentwicklung der psionischen Bühnenkunst verschrieben. Der Name symbolisiert die verbindende Kraft ihrer Geschichten, die Gedanken und Seelen des Publikums wie in einem Netz vereinen.

Lage und Beschreibung

Das Traumnetz befindet sich im Herzen von Luinara, einer Küstenstadt auf Melodya, die für ihre weiß gekalkten Fassaden und die weichen, abgerundeten Kanten ihrer Gebäude bekannt ist. Von außen wirkt das Traumnetz unauffällig, wie ein Teil des alltäglichen Stadtbildes. Zwei kleine Gebäude, deren Fassaden und Formen sich perfekt in die Umgebung einfügen, bilden den sichtbaren Teil des Theaters.



Der Hauptkomplex des Traumnetzes liegt verborgen in einer weitläufigen Höhle unterhalb der Gebäude. Die Höhle ist über geschickt versteckte Treppen erreichbar und beherbergt die Bühne sowie die technischen und psionischen Einrichtungen. Hier befinden sich schimmernde Kristalle, die psionische Energien kanalisieren, sowie eine gewölbte Decke, die als Projektionsfläche dient. Das Innere ist minimalistisch, aber funktional gestaltet und bietet Platz für große Zuschauerzahlen. Das Theater hebt sich bewusst vom Prunk des Mirranischen Reiches ab, der nach Meinung der Gründer von den Aufführungen ablenken würde.



Geschichte und Ursprung

Vor etwa 200 Jahren wurde das Traumnetz von den Schaustellerfamilien Luirin, Shaeloran und Tanival gegründet. Inspiriert von den alten Traditionen des psionischen Theaters im Mirranischen Imperium, verbanden sie die klassischen mirranischen Erzählungen mit den Mythen und Legenden ihrer Heimatstadt Luinara, aber auch anderer Orte auf Melodya und jenseits davon. Das Traumnetz wurde zu einem kulturellen Wahrzeichen von Luinara, das Besucher aus der gesamten Kristallsphäre anzieht.

Mitglieder und Hierarchie

Ein Rat aus den aktuellen Oberhäuptern der drei Gründungsfamilien leitet das Traumnetz. Dieser Rat bezieht bei wichtigen Fragen alle anderen Mitglieder mit ein, behält sich aber das letzte Wort vor:

Lyara Luirin

Psionikerin (Telepathin), Stufe 12

Eine hochgewachsene Frau mit schulterlangem, schimmernd silbernem Haar und auffällig hellen, fast weißen Augen. Sie kleidet sich schlicht, oft in blassen Blau- und Weißtönen, die ihre Aura von Ruhe und Autorität unterstreichen.



Charakter und Verhalten: Lyara ist eine stoische und besonnene Persönlichkeit, die selten ihre wahren Emotionen zeigt. Sie behandelt die SC höflich, aber reserviert, bis sie Vertrauen in sie gefasst hat. Für sie steht die Kunst über allem, und sie erwartet, dass andere das Traumnetz mit derselben Hingabe behandeln.

Motivation: Lyara sieht das Traumnetz als ein Vermächtnis, das geschützt und bewahrt werden muss. Ihre oberste Priorität ist die Sicherheit des Lichtfadens, den sie als Herz des Theaters betrachtet. Sie ist bereit, radikale Entscheidungen zu treffen, um das Traumnetz zu verteidigen.

Besonderheiten

- Beherrscht die seltene psionische Fähigkeit Gedankensymphonie, mit der sie mehrere Gedankenstränge harmonisch projizieren kann.
- Trägt das Artefakt „Kristallfokus“, einen psionischen Anhänger, der ihre Telepathie verstärkt und Gedanken blockieren kann.

Plot Hooks

- Lyara bittet die SC, einen potenziellen Verräter im Theater aufzuspüren.

- Sie möchte ein verloren gegangenes psionisches Manuskript wiederbeschaffen, das die Gründungsfamilien inspirierte.

Eryndor Shaeloran

Barde (Psionische Variante), Stufe 10

Eryndor ist ein Mann mittleren Alters mit einem schlanken, eleganten Auftreten. Sein glattes, schwarzes Haar ist zu einem Zopf gebunden, er trägt stets ein Lächeln, das sowohl charmant als auch verschlagen wirken kann. Sein Kleidungsstil ist auffällig, mit weiten Umhängen und bunten Akzenten.



Charakter und Verhalten: Eryndor ist ein Charmeur und Showman, der stets das Rampenlicht sucht. Er behandelt die SC wie potenzielle Zuschauer und ist immer bereit, seine Fähigkeiten vorzuführen. Hinter seiner lockeren Fassade steckt jedoch ein geschickter Taktiker, der seine Pläne im Hintergrund schmiedet.

Motivation: Eryndor will das Traumnetz modernisieren und seine Popularität in ganz Mirrorspace steigern. Er sieht in den SC eine Möglichkeit, neue Kontakte zu knüpfen und seine Vision durchzusetzen, auch wenn er dafür Traditionen brechen muss.

Besonderheiten

- Verfügt über die Fähigkeit Emotionale Resonanz, mit der er starke Gefühle in einem Raum verstärken oder dämpfen kann.
- Besitzt die magische Laute „Traumklang“, die psionische Visionen bei Zuhörern hervorruft.

Plot Hooks

- Eryndor heuert die SC an, um ein konkurrierendes Theater in einer benachbarten Stadt auszuspionieren.
- Ein Zuschauer behauptet, durch Eryndors Aufführung psionisch verletzt worden zu sein, und er bittet die SC, die Wahrheit herauszufinden.

Talyna Tanival

Klerikerin von Apollo, Stufe 11

Eine zierliche Frau mit feinem, goldblondem Haar, das sie zu einem Kranz flechtet. Ihre tiefblauen Augen haben einen durchdringenden Blick, der gleichzeitig beruhigend und einschüchternd wirkt. Sie trägt stets helle Gewänder mit goldenen Verzierungen.



Charakter und Verhalten: Talyna ist gütig, aber unerbittlich in ihrem Glauben. Sie begegnet den SC mit ehrlicher Freundlichkeit, prüft jedoch stets ihre Motive. Ihre Ruhe kann schnell in Entschlossenheit umschlagen, wenn es um den Schutz des Traumnetzes oder ihrer Glaubensprinzipien geht.

Motivation: Talyna sieht das Traumnetz als heiligen Ort, an dem Apollos Licht durch die Kunst erstrahlt. Sie will sicherstellen, dass das Theater nicht nur künstlerisch, sondern auch spirituell rein bleibt.

Besonderheiten

- Kann das seltene Wunder Strahlender Geist wirken, das psionische und göttliche Energien kombiniert, um mentale Wunden zu heilen.
- Führt den „Lichtstab von Elaris“, der ihre Heilkräfte verstärkt und Lichtillusionen projizieren kann.

Plot Hooks

- Talyna beauftragt die SC, ein gestohlenes Relikt von Apollo zurückzubringen, das für eine bevorstehende Aufführung entscheidend ist.
- Eine Serie mysteriöser Unfälle lässt Talyna vermuten, dass das Traumnetz von dunklen Kräften beeinflusst wird, und sie bittet die SC um Hilfe.

Rollen und Mitglieder im Theater

Offen für Talente: Trotz der familiären Struktur ist das Traumnetz offen für neue Mitglieder: Talentierte Künstler von außerhalb können aufgenommen werden, sofern sie außergewöhnliche Fähigkeiten oder Kreativität in die Bühne einbringen. Der Nachwuchs wird von Mentoren innerhalb der Gemeinschaft ausgebildet.

Besondere Rollen und Aufgaben: Neben den für Theater typischen Aufgaben, beschäftigt das Traumnetz nicht nur Handwerker und Künstler für Bühnenbilder und Schneider für die Kostüme, sondern auch Psioniker und sogar Gelehrte und Forscher.

- Denkweber: Psionische Künstler, die die Gedankenwelten der Stücke projizieren.
- Erzähler: Verantwortlich für die dramaturgische Gestaltung und Regie.
- Bewahrer: Historiker, die die Mythen und Legenden bewahren und interpretieren.

In einer kleinen Organisation wie dem Traumnetz übernehmen Mitglieder oft mehrere Rollen. Zum Beispiel könnte ein Denkweber auch als Erzähler arbeiten oder ein Bühnenbildner gleichzeitig als Hausmeister agieren.

Denkweber (Kernteam)

- Verantwortlich für die psionische Projektion der Geschichten.
- Benötigen hohes Talent und Training in Psionik.

Erzähler/Regisseur

- Zuständig für die dramaturgische Gestaltung und Regie.
- Koordiniert die Denkweber und andere Künstler.

Schattenweber (Visuelle Performer)

- Unterstützen die Denkweber durch tänzerische oder gestische Darstellungen.
- Oft auch für Requisitenbewegungen auf der Bühne zuständig.

Komponist/Musiker

- Erstellen und spielen Musik, die die psionischen Projektionen begleitet.

- Können auch externe Musiker beauftragen.

Kristalltechniker

- Wartung und Einrichtung der psionischen Kristalle und der Projektionstechnik.
- Arbeiten oft eng mit den Denkwebern zusammen.

Bühnenbildner

- Entwerfen Kulissen, die mit psionischen Projektionen harmonieren.
- Einige Aufgaben, wie das eigentliche Handwerk, können ausgelagert werden.

Verwalter/Koordinator

- Plant Aufführungen, verwaltet Finanzen und organisiert den Ticketverkauf.
- Steuert die Zusammenarbeit mit externen Auftragnehmern.

Archivare

- Bewahren die Geschichte des Traumnetzes und seine bedeutenden Aufführungen.
- Pflegen ein Archiv psionischer Manuskripte und Relikte.

Hausmeister & Empfang

- Verantwortlich für die Instandhaltung der Höhle und der oberirdischen Gebäude.
- Begrüßt Besucher, verkauft Eintrittskarten und koordiniert den Einlass.

Kostümbildner

- Schaffen und pflegen Kostüme, die oft mit magischen oder psionischen Akzenten versehen sind.

Verbindungen zu Externen

Einige Aufgaben werden an Fachkräfte ausgelagert, das Theater verfügt über beste Kontakte zu vielen Handwerkern und Künstlern in der Stadt.

- Handwerker: Für Bühnenkonstruktionen, Reparaturen oder Requisiten.
- Magische Experten: Für temporäre Zauber oder besondere Effekte werden gelegentlich örtliche Magier und Psioniker engagiert. Einige von ihnen übernehmen diese Aufgaben sogar unentgeltlich, einfach weil sie Spaß daran haben. Das sorgt für Unmut unter denjenigen, die auf die Gage angewiesen sind – dieser Konflikt ist Generationen alt und sorgt oft für Zwist in der Stadt.
- Händler: Für die Beschaffung von Spezialmaterialien wie Kristallen oder magischen Artefakten.

Ziele und Philosophie

Die Mitglieder des Traumnetzes teilen die Mission, die Kraft der psionischen Bühne nutzen, um Geschichten zu erzählen, die die Herzen und Gedanken der Zuschauer berühren und Gemeinschaft schaffen. Die Künstlernaturen, die sich hier zusammengefunden haben, wollen die Vergangenheit zu ehren, die Gegenwart zu inspirieren und die Zukunft zu formen. Kunst und Kultur sollen sowohl elitäre als auch einfache Gemüter ansprechen.

Rolle in der Gesellschaft

Das Traumnetz ist ein Symbol für die kulturelle Exzellenz Melodyas und wird von Einheimischen und Touristen gleichermaßen geschätzt. Obwohl es von den Reichen und Mächtigen der Stadt unterstützt wird, ist es kein exklusiver Club für die gesellschaftliche Elite: Das Traumnetz bietet regelmäßig vergünstigte und komplett kostenlose Vorstellungen für alle an. Es dient als Ort der Zusammenkunft und Inspiration.

Neben den regelmäßigen Vorstellungen ist das Traumnetz berühmt für seine Spezialität: Seltene und besonders aufwändige Vorstellungen, bei denen die Eintrittspreise sündhaft teuer sind. Diese Aufführungen sind oft lange im Voraus ausgebucht und weit über die Stadt hinaus berühmt – zu diesen Anlässen kommen oft Besucher von anderen Welten der Kristallsphäre.

Das Herz des Traumnetzes: Der Lichtfaden

Ein psionisches Artefakt, das unter der Bühne verborgen ist und die Kräfte der Denkweber verstärkt. Seine Herkunft ist ein wohlgehütetes Geheimnis der Gründungsfamilien, über seine Existenz gibt es viele Gerüchte und Legenden.

Die Ausarbeitung der Details des Lichtfadens bleiben dem Spielleiter überlassen, hier einige Ideen zur Anregung. Es folgen 10 Vorschläge für mögliche Kräfte des Lichtfadens, die dem Spielleiter als Inspiration dienen können:

- 1. Verstärkung der psionischen Kräfte:** Lichtfaden verstärkt alle psionischen Fähigkeiten im Umkreis von 30 Metern erheblich, wodurch Denkweber ihre Projektionen klarer, lebendiger und mit größerer Reichweite erschaffen können.
- 2. Emotionale Resonanz:** Der Lichtfaden erzeugt eine unsichtbare Verbindung zu den Zuschauern, verstärkt Emotionen und erlaubt den Denkwebern, Gefühle wie Trauer, Freude oder Angst gezielt hervorzurufen.
- 3. Psionische Heilung:** Der Lichtfaden kann mentale Verletzungen oder psionische Erschöpfung bei den Denkwebern regenerieren. Einmal pro Tag heilt er zudem alle psionischen Energiereserven vollständig.
- 4. Schutzschild:** Wenn das Theater bedroht wird, kann der Lichtfaden eine schimmernde psionische Barriere aktivieren, die das Gebäude und alle darin befindlichen Personen schützt.
- 5. Erinnerungsarchiv:** Der Lichtfaden speichert Fragmente vergangener Aufführungen, die Denkweber in ihre Projekte einfügen oder für Inspiration nutzen können. Das Artefakt enthält zudem uralte Geschichten, die anderswo verloren gegangen sind.
- 6. Illusionäre Realität:** Der Lichtfaden kann Projektionen so real erscheinen lassen, dass Zuschauer sie berühren und riechen können. Dies kann eine intensive Erfahrung schaffen, aber auch gefährlich sein, wenn Illusionen außer Kontrolle geraten.
- 7. Verbindung zu anderen Psionikern:** Der Lichtfaden ermöglicht eine mentale Kommunikation zwischen allen Denkwebern, unabhängig von der Entfernung. Diese Verbindung kann auch genutzt werden, um psionische Nachrichten an entfernte Orte zu senden.
- 8. Energietransformation:** Der Lichtfaden kann eine begrenzte Menge von psionischer Energie in arkane Energie oder umgekehrt umwandeln, was ihn für magische und psionische Kooperationsprojekte unverzichtbar macht.

9. Gedankenschleier: Der Lichtfaden kann das Theater und seine Umgebung vor psionischer und magischer Wahrnehmung schützen, wodurch Spione oder magische Sensoren keinen Zugang zu den Aufführungen erhalten.

10. Resonanz der Sterne: Der Lichtfaden hat eine Verbindung zu den Sternen und kann kosmische Energien kanalisieren. Dies erlaubt Denkwebern, Geschichten von fernen Welten oder uralten Himmelsphänomenen mit nie zuvor gesehener Detailtreue zu projizieren.

Im Hier und Jetzt: Dramen jenseits der Bühne

Das Traumnetz ist mehr als nur ein Ort der Unterhaltung – es birgt faszinierende Besonderheiten und wohlgehütete Geheimnisse, die es zu einem einzigartigen Schauplatz machen wo die Echos des Mirranischen Imperiums nachhallen. Hinter den Kulissen wartet eine Welt voller Geschichten, Rätsel und Abenteuer, die die kühnsten Träume übersteigen. Diese verborgenen Aspekte prägen nicht nur die Aufführungen, sondern bieten auch Raum für spannende Abenteuer.

Das Traumnetz eignet sich hervorragend als Mittelpunkt einer Kampagne, kann aber auch als Auftraggeber für Charaktere verwendet werden, die bislang nichts mit dem Theater zu tun hatten. Eine wichtige Voraussetzung ist natürlich, dass die SC vorher Kontakt zu Mitgliedern des Theaters hatten und einen so guten Eindruck hinterlassen haben, dass die Künstler sie für vertrauenswürdig halten, um ihnen wichtige Missionen anzuvertrauen.

Die folgenden Ideen sind bewusst vage gehalten, denn so lassen sie sich besser an bestehende Kampagnen anpassen.

Legenden um die Höhle

Es wird gemunkelt, dass die Höhle einst von psionischen Wesen geformt wurde, die noch immer in den Tiefen lauern. Über die Identität dieser Wesen gibt es genauso viele Gerüchte wie über ihre Ziele.

Gefährlicher Künstler

Ein Denkweber wird verdächtigt, in seinen Aufführungen politische Intrigen zu manipulieren. Die SC sollen seine nächste Vorstellung infiltrieren, um Beweise zu finden.

Psionischer Unfall

Während eines berühmten Theaterstücks geraten die Gedanken der Zuschauer außer Kontrolle und verschmelzen. Die SC müssen herausfinden, was schiefgelaufen ist, und die Betroffenen retten.

Das verschwundene Artefakt

Der Lichtfaden wird gestohlen, und die SC müssen ihn zurückholen, bevor die psionischen Aufführungen zusammenbrechen.

Ein gefährlicher Neuzugang

Ein neuer Künstler scheint dunkle psionische Kräfte einzubringen, die das Traumnetz und seine Mitglieder gefährden.

Die Höhle erwacht

Mysteriöse Phänomene deuten darauf hin, dass die Höhle unter dem Theater lebendig wird. Die SC müssen die Ursache finden, bevor ein Unglück geschieht.

Die Geister der Vergangenheit: Plot hooks mit Tradition

In 200 Jahren Theatergeschichte kann viel passieren: Manchmal wird das Traumnetz von seiner Vergangenheit eingeholt. Die folgenden Abenteuerideen gründen in teils lange zurückliegenden Ereignissen und eignen sich besonders gut, um die ereignisreiche Geschichte des Theaters zu betonen.

Das verlorene Gründungsstück

Ereignis: Während der ersten Generation führte ein Streit über die kreative Ausrichtung des Traumnetzes dazu, dass ein Denkweber ein unvollendetes Manuskript mitnahm, das als das Gründungsstück bekannt ist. Es sollte die Geschichte der ersten psionischen Künstler erzählen, wurde jedoch nie aufgeführt.

Nachwirkung: Gerüchte besagen, dass das Manuskript auf einer fernen Welt existiert, möglicherweise als Grundlage für eine rivalisierende Theatertradition.

Plot Hook: Die SC werden angeheuert, um das Manuskript zurückzuholen, da das Traumnetz es als bedeutenden Teil seines Erbes ansieht. Der Rücktransport könnte auf Widerstand derer stoßen, die das Manuskript für sich beanspruchen.

Zwei Bühnen, ein Erbe

Ereignis: Einer der ursprünglichen Gründer, Karyon Tanival, verließ das Traumnetz und gründete das Sternengarn, ein Theater, das für dramatische Aufführungen bekannt ist. Karyon beschuldigte das Traumnetz, Traditionen zu verraten.

Nachwirkung: Die Beziehung ist angespannt, aber nicht feindselig. Beide Organisationen messen sich regelmäßig bei kulturellen Veranstaltungen auf verschiedenen Welten.

Plot Hook: Das Sternengarn lädt das Traumnetz zu einem Wettbewerb ein, bei dem beide Organisationen ihre künstlerischen Fähigkeiten messen. Doch im Hintergrund geschehen Sabotageakte, die eine dritte Partei orchestrieren könnte.

Das verlorene Licht

Ereignis: Vor 150 Jahren wurde das erste Spelljammer des Traumnetzes, die Aurora's Glanz, nach einer Reihe von mysteriösen Vorfällen und Anschuldigungen in Verruf gebracht. Es wird gemunkelt, dass ein alter Fluch oder eine psionische Fehlfunktion das Schiff heimsucht. Ein neues Schiff, die Sternenseele, wurde beschafft, aber Gerüchte über die Aurora's Glanz halten sich hartnäckig.

Nachwirkung: Das Schiff verschwand spurlos, aber kürzlich wurde es an einem abgelegenen Ort gesichtet.

Plot Hook: Die SC werden beauftragt, die Aurora's Glanz zu bergen und herauszufinden, ob der Fluch real ist oder jemand das Schiff für dunkle Zwecke nutzt.

Der verlorene Meister

Ereignis: Ein Meister-Denkweber des Traumnetzes, Eryas Luirin, verschwand vor 80 Jahren spurlos während einer Aufführung auf einer fremden Welt. Manche behaupten, seine Seele sei in psionischen Energien gefangen.

Nachwirkung: Ein Artefakt mit seiner Signatur taucht auf, was auf seine Rückkehr oder ein psionisches Echo hinweisen könnte.

Plot Hook: Die SC untersuchen das Artefakt, das auf einer abgelegenen Welt gefunden wurde, und entdecken Spuren des Meisters – oder eine gefährliche Täuschung.

Die verbotene Aufführung

Ereignis: Vor 120 Jahren führte das Traumnetz ein Stück auf, das angeblich die Geister einer zerstörten Welt heraufbeschwörte. Es wurde verboten, doch einige Fragmente des Textes sind erhalten geblieben.

Nachwirkung: Anhänger eines dunklen Kultes nutzen Teile des Stücks, um psionische Rituale durchzuführen.

Plot Hook: Die SC müssen die Fragmente finden, bevor sie für ein gefährliches Ritual missbraucht werden.

Schmuggel und Schweigen

Ereignis: Das Traumnetz kooperierte einst mit einem Spelljammer-Kapitän, der psionische Kristalle schmuggelte. Als der Schmuggel aufflog, konnte das Traumnetz seine Beteiligung vertuschen, aber der Kapitän verschwand mit einem Teil der Einnahmen, die dem Traumnetz zustanden.

Nachwirkung: Der Nachfahre des Kapitäns nutzt das Wissen um den Vorfall, um das Traumnetz zu erpressen und droht, das Geheimnis zu enthüllen, falls seine Forderungen nicht erfüllt werden.

Plot Hook: Die SC müssen entweder das Geheimnis neutralisieren oder den Nachfahren in einen Kompromiss zwingen.

Das verstummte Echo

Ereignis: Das Traumnetz gründete vor ungefähr 100 Jahren die Partnerorganisation Echoweber auf einer anderen Welt in Mirrorspace. Die Echoweber wurden jedoch durch Intrigen der Händlergilde des Sternenlotus-Konsortium ruiniert, die die Ressourcen der Partnerorganisation für sich beanspruchen wollte.

Nachwirkung: Das Sternenlotus-Konsortium existiert bis heute und überwacht streng alle Versuche, die Organisation wieder aufzubauen.

Plot Hook: Die SC begleiten ein Mitglied des Traumnetzes, das versucht, die Echoweber an ihrem ursprünglichen Standort oder anderswo wiederzubeleben.

Göttliches Zeichen

Ereignis: Während einer besonderen Aufführung erschien vor ungefähr 20 Jahren ein leuchtendes Symbol von Apollo über der Bühne, das als Segen gedeutet wurde. Doch ein Teil der Zuschauer fiel in einen psionischen Schlaf, aus dem einige nie wieder erwachten.

Nachwirkung: Das Symbol beginnt plötzlich wieder aufzutauchen, oft in den Träumen der heutigen Mitglieder des Traumnetzes.

Plot Hook: Die SC untersuchen die Verbindung zwischen dem Symbol und den jüngsten Vorfällen, die sowohl eine göttliche Botschaft als auch eine Gefahr darstellen könnten.

Das Kristallrätsel

Ereignis: Ein ungewöhnlicher psionischer Kristall wurde einige Jahrzehnte nach der Gründung in die Höhlen des Theaters eingebaut. Niemand weiß, wer ihn schuf oder warum, aber er beeinflusst die psionische Energie der Aufführungen.

Nachwirkung: Der Kristall beginnt, eigenartige Effekte zu erzeugen, die Aufführungen und Mitglieder gleichermaßen beeinflussen.

Plot Hook: Die SC müssen das Geheimnis des Kristalls lösen und entscheiden, ob er zerstört oder bewahrt werden soll.

Die verschollenen Prinzipien

Ereignis: Ein psionisches Manuskript, das die ursprünglichen Prinzipien des Traumnetzes darlegt, wurde während des Bruchs in der Gründungsgeneration versteckt.

Nachwirkung: Die Entdeckung dieses Textes könnte entweder Frieden oder erneute Konflikte zwischen den heutigen Fraktionen bringen.

Plot Hook: Die SC werden angeheuert, um das Manuskript zu finden – und müssen entscheiden, wem sie es übergeben.