# Alpha 1.0

**Belastungstypen:**

* Seelenwunden (Fernkampf)
* Ohnmacht (Nahkampf)

**Innere Stärken:**

* Seelenheilung (Fernkampf)
* Gestaltungskraft (Nahkampf)

**Items:**

**Consumables:**

* **Lebenstrunk (füllt HP auf)**
* **Sanityserum (füllt Sanity auf)**
* **Seelenboost (stärkt temporär Seelenheilung)**
* **Gestaltungsboost (stärkt temporär Gestaltungskraft**)

**Artifakte:**

**Questitems:**

* **Rostiger Hammer**
* **Verblasste Rose**
* **Ewige Sanduhr**

**Texte:**

**Prolog:**

Es beginnt oft ohne Vorwarnung.  
Etwas zerbricht.  
Etwas verändert sich – und zieht dir den Boden weg.  
Manchmal ist es laut, manchmal kaum hörbar.  
Aber es trifft dich.  
Von innen, wo niemand es sieht. Oder von außen, wo du machtlos zusiehst, wie etwas entgleitet.  
Du versuchst weiterzumachen.  
Aber du merkst, wie die Belastung immer größer wird.

Wenn die Nacht kommt, öffnet sich das Tor zu deinen Träumen.  
Dort ist nichts mehr versteckt.  
Die Dinge nehmen Gestalt an.  
Die Angst. Die Leere. Die Überforderung.  
Etwas in dir beginnt sich zu regen.  
Etwas, das heilt, was innen zerbrochen ist.  
Etwas, das gestaltet, wo draußen nichts mehr hält.

**Akt 1-3:**

**1.**

**Ereignisname: Verlust des Arbeitsplatzes *(Ohnmacht)***

**Ereignisbeschreibung in der Wachwelt:**

**„Die Nachricht kommt plötzlich. Das Unternehmen schließt. Keine Erklärungen, keine Übergangszeit. Dein Schreibtisch wird geräumt, dein Zugang gesperrt. Die vertrauten Gänge, die tägliche Routine – alles endet innerhalb weniger Stunden. Was über Jahre dein Alltag war, löst sich auf, ohne dass du etwas dagegen tun kannst.“**

**Übergang Wachwelt → Traumwelt:**

**„Manchmal fällt einem der Boden unter den Füßen weg. Als wäre er nie wirklich da gewesen. Alles, was sicher schien, zerbricht. Und in dieser Leere öffnet sich ein Tor, das den Weg in eine andere Welt weist. Eine Welt, in der die Schatten der Ängste und Zweifel ihre eigene Form annehmen.“**

**Questtexte:**

* **Quest 1: "Verlassenen Maschinen"  
  „Reaktiviere die stillgelegten Maschinen.“**
* **Quest 2: "Neue Wege finden"  
  „Finde den versteckten Kompass.“**
* **Quest 3: "Der ???"  
  „Stelle dich dem Geist des Vorarbeiters. Besiege ihn, um den alten Weg zu ehren.“**

**Drop: Rostiger Hammer**

**2.**

**Ereignisname: Tod des Lebenspartners *(Seelenwunden)***

**Ereignisbeschreibung in der Wachwelt:**

**„Ein Anruf aus dem Krankenhaus. Ein Unfall, unerwartet und endgültig. Dein Lebenspartner ist tot. Keine Möglichkeit, sich zu verabschieden. Die gemeinsamen Träume bleiben zurück – farblos, stumm. Der Platz an deiner Seite bleibt für immer leer.“**

**Übergang Wachwelt → Traumwelt:**

**„Der Moment des Verlusts ist wie ein stiller Sturm. Alles, was zuvor lebendig war, verblasst und wird von der Zeit hinweggetragen. In dieser Stille öffnet sich ein Tor, das den Weg zu den tiefsten Schmerzes weist. Eine Welt, in der Erinnerungen und Schatten die einzige Wahrheit sind.“**

**Questtexte:**

* **Quest 1: "Verwelkte Erinnerungen"  
  „Sammle die verblassten Blumen.“**
* **Quest 2: "Gebrochene Versprechen"  
  „Finde das Medaillon und bringe es zum vergessenen Altar.“**
* **Quest 3 : "Verblasste Liebe"  
  „Begegne dem Geist deines Partners und besiege ihn, um den Schmerz loszulassen.“**

**Drop: Verblasste Rose**

**3.**

**Ereignisname: Vergänglichkeit *(Seelenwunden + Ohnmacht)***

**Ereignisbeschreibung in der Wachwelt:**

**„Die Diagnose fällt klar aus. Keine Heilung, nur Zeit – begrenzt und unaufhaltbar. Arzttermine, Untersuchungen, neue Routinen bestimmen deinen Alltag. Alles, was selbstverständlich schien, verliert an Gewicht. Dein Körper, einst verlässlich, wird zum Mahnmal der eigenen Endlichkeit.“**

**Übergang Wachwelt → Traumwelt:**

**„Die Zeit fließt unaufhaltsam, zerrinnt wie Sand zwischen den Fingern. Was bleibt, ist der schmerzhafte Blick auf die Endlichkeit. Doch erst in diesen Momenten der Erkenntnis, ist der wahre Frieden zu finden.“**

**Questtexte:**

* **Quest 1: "Endliche Zeit"  
  „Setze die verstreuten Uhrwerke wieder zusammen, bevor die Zeit dich überholt.“**
* **Quest 2: "Den Kreislauf durchbrechen"  
  „Entkomme einer sich wiederholenden Schleife, indem du 3 Fokuspunkte aktivierst.“**
* **Quest 3: "Der Namenlose Schatten"  
  „Stelle dich dem riesigen Schatten, der alles verschlingt. Besiege ihn, um das Ende zu überwinden.“**

**Drop: Ewige Sanduhr**

**Epilog:**

**Die Reise endet dort, wo alles begann: in der formlosen Dunkelheit.  
Kein Schmerz, keine Freude mehr.  
Nur das leise Verschwinden dessen, was einst geglaubt wurde, ewig zu sein.  
Und auch diese Erinnerung wird irgendwann schweigen.**