

Das große Erwachen

Tanelorn Setting-Challenge 2009

Mystix

Das Große Erwachen

Von Andreas Paland

Beitrag zur
Tanelorn Setting Challenge 2009

für Angie

Inhalt

Exposé

Einleitung

Vom Träumer ... zum Erwachten

In den Türmen

Towers Ebene

Plaza Ebene

Konstrukt

Jenseits dieser Sphären

Spuren der Wilden

Elementare Bekanntschaften

Wege des Schicksals

Panel-Crawling

Architektur

Ausrüstung

Klettern

Einbettung in Mystix

Nachweise

Exposé

Das große Erwachen ist ein Fantasy-Setting in den Kulissen gewaltiger Wolkenkratzer, die über Kopf an einem Stück Felsen in den Himmel gezogen werden. Die Spieler-Charaktere befinden sich im obersten Stockwerk der Stadt Dreamhaven und müssen versuchen, auf die andere Seite des Felsbrockens zu gelangen, bevor die Stadt auf immer zerstört wird.

Jedoch spielen die Spieler nicht ein Elite-Kommando aus der Regierung, sondern einfache Leute wie dich und mich, die durch ihr Handeln im richtigen Moment zu Helden der Geschichte werden, zu Erwachten, Menschen, die aus der Wohlstandsgesellschaft der alten Welt mit klarem Kopf hervorgegangen sind und die Menschheit in Sicherheit führen.

Die Erwachten beschützen die Menschheit vor dem Waldfürsten, dem Gott der Natur und des Lebens, der – betrogen von der technisierten und lebensfeindlichen Menschheit – versucht, diese auszulöschen. Doch sein Widersacher, der Erbauer, hat die Zentren seiner Kinder zu sich in den Himmel gehoben, um sie zu retten. Dabei sind die schweren Wolkenkratzer jedoch nach unten gekippt und hängen nun wie Tropfen an dem Felsbrocken. Da der Waldfürst mit seinen Ranken versucht, die Wolkenkratzer zu sich in die Tiefe zu reißen, bleibt den Menschen nichts anderes, als sich durch das Labyrinth der Türme zu kämpfen, bis sie die andere Seite des Felsens erreichen.

Doch die Reise ist nicht einfach, denn die umgedrehten Räume mit den schwer erreichbaren Treppen, den unbenutzbaren Aufzügen, den Türen in 2,5m Höhe und den übrigen Fallen der Innenarchitektur machen es den Erwachten nicht einfach. Außerdem treffen die Charaktere auf merkwürdige Kreaturen und Pflanzen, Räume ohne Schwerkraft, schwebende Wassermassen und gewaltige Feuerbälle, die die Türme umkreisen.

Gleichzeitig haben manche Erwachte immer wieder Träume, die sie scheinbar kontrollieren können. Sie treten ein in ihre Vergangenheit vor der Katastrophe und füllen somit rätselhafte Gedächtnislücken. Doch diese Traumreisen verraten noch mehr: Denn plötzlich erkennen die Spieler Dinge, die sie vorher nie beachtet haben. Merkwürdige Sekten bewegen sich in der Stadt. Wandschmierereien verraten Dinge über die Zukunft und immer wieder sehen sie einen braunen Widderkopf an den Wänden.

Werden die Träume sie eines Tages auf die Oberseite führen oder hüten sie noch ein ganz anderes Geheimnis?



Einleitung

Vom Träumen...

Dreamhaven war eine Welt der Träume, in der Wolkenkratzer bis zu 1,8km in die Höhe schossen und in der man schon lange nicht mehr von Stockwerken sprechen konnte. Die Welt von Dreamhaven war unterteilt in sogenannte Floorpanels, Ebenen, die zwischen 2 und 6 traditionelle Stockwerke verschiedener Höhe enthalten konnten. Das höchste Floorpanel FP-135 ist nun nach der Katastrophe zum tiefsten geworden und Decken zu Böden. Dennoch verwenden alle immer noch die alten Begriffe, um sich daran zu erinnern, dass damals alles anders war.

Damals hatten die Menschen, so dachten sie, den Höhepunkt ihrer Gesellschaft erreicht, man lebte, um sich selbst zu verwirklichen, und genoss die vielen Annehmlichkeiten des Wohlstands und die vielen Helfer, die dafür sorgten, dass man das ertrug, was man selbst ein gutes Leben nannte. Unter dieser „Traumwelt“ gab es noch die Welt, die man ignorierte: die kaum noch vorhandene Natur und die Menschen, die nicht eingeladen waren, den Traum mitzuträumen.

Doch die alte Welt war nun zerstört, denn der Waldfürst, der Gott der Natur, war wieder erwacht und hatte sein hartes Urteil gefällt. Aber der Waldfürst hatte nicht an den Erbauer gedacht. Sein ewiger Widersacher hatte einen Teil der Menschen zu sich in den Himmel gehoben und drohte, die Vernichtung doch noch zu verhindern. Und während nun die entfernten göttlichen Kräfte um die Existenz der Menschheit ringen, geht das Leben der Menschen weiter.

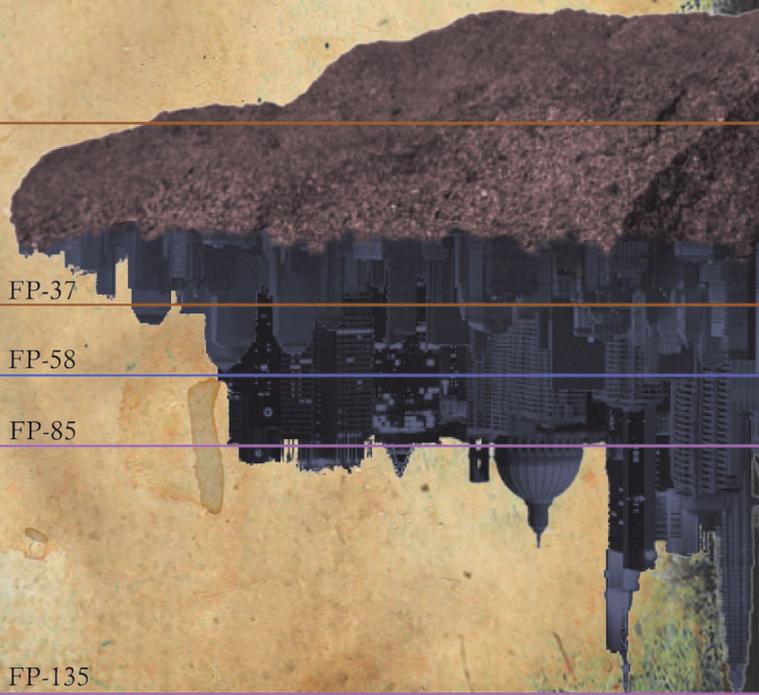
Oberseite

Construct FP-37

Plaza Ebene FP-58

Towers Ebene FP-85

Cavil & Rome FP-135



...zum Erwachten

In einer völlig lebensfeindlichen Umgebung erwachen die Helden unserer Geschichte. Ohne jede Orientierung befinden sie sich in einem der gewaltigen Wolkenkratzer und der Waldfürst versucht gerade, dessen Spitze in die Tiefe zu ziehen. Es heißt also fliehen, es heißt klettern ...

Auf dieser Reise treffen sie auf völlig neue Gefahren. Die einst schöne Innenarchitektur zwingt ihnen ganz andere Wege auf, elektrische Geräte scheinen nicht mehr zu funktionieren und alles, was man braucht, um sich zu verteidigen, sich fortzubewegen und die Grundlage des Lebens zu sichern, muss erst neu improvisiert werden. Hunger, Durst, Kälte und Dunkelheit sind für die Spieler-Charaktere ganz ungewohnte Herausforderungen, und jeder Tag ist ein Kampf ums Überleben.

Allerdings sind die Charaktere Erwachte, Personen, die die Menschheit in eine neue Zukunft führen: Sie finden kreative Lösungen für all die neuartigen Probleme, führen die ersten Gruppen an auf der Reise in die Tiefe und beschützen diese auf dem Weg zu den Zufluchten, den neuen Städten innerhalb des Labyrinths der Türme. Von den Zufluchten aus arbeiten sie als Panel-Crawler, als Menschen, die die Türme wieder betreten, um Nahrung, Material und Hinweise zu finden und einen Weg, die alte Welt für immer zu verlassen. Auf dieser Suche treffen sie die unterschiedlichsten Gestalten, Parteien, die ihre eigenen Ziele verfolgen, und seltsame Kulte, die im Chaos der Türme aufblühen und mal gefährlich sind und mal den Panel-Crawlern zu neuen Kräften verhelfen. All diese Gruppierungen stellen mögliche Auftraggeber oder Gegenspieler dar. Die Charaktere können diesen schon zu Beginn nahe stehen und eine Karriere im Auftrag einer Gruppe einschlagen, aber sie können auch ihren ganz eigenen Weg durch die Türme machen und lediglich mit diesen interagieren. Wie ihr Weg auch sein wird, er ist lang und geht stets dorthin, wo damals unten war.

In den Türmen



Siberius Cavil

Die Reise durch die Türme beginnt bei den eigentlich tiefsten Stockwerken über Kopf, die jedoch für die Menschen in den Türmen immer noch die höchsten Stockwerke heißen: Z.B. im Cavil-Center im linken der Twin-Towers im FP-135.

Siberius Cavil, cholertisch, düster und unberechenbar, ist Inhaber der Cavil-Corporation, einer der beiden großen Konzerne von Dreamhaven. Die andere ist Charlotte Rome von Rome Enterprises, verwöhnt, launisch, aber ebenso ergeizig. Beide hatten enormen Einfluss in den Türmen, kontrollierten fast die komplette Produktpalette und Dienstleistungen und steuerten insgeheim die Scheinregierung der Stadt.



Charlotte Rome

Außerdem hatten beide über die Jahre ein enormes Interesse an alten Schriften und seltenen Artefakten entwickelt, die sie aus Angst vor einem Diebstahl durch den jeweils anderen an zahlreichen Orten in der Stadt verteilten, wo sie nun von den Charakteren gefunden werden können. Cavil fand etwa ein Jahr vor dem großen Erwachen Schriften über den Waldfürsten und erkannte die drohende Katastrophe. Seitdem legte er alles daran, den Waldfürsten ruhig zu stimmen und ist zu einem gewissen Grad schuld daran, dass die Schergen des Fürsten, die Wilden, die Stadt beim Aufsteigen betreten konnten. Ob der Waldfürst Cavil allerdings verschonen ließ oder ihn als Verursacher vieler Umweltprobleme zur Rechenschaft zog, ist unbekannt. Wenn er noch lebt, befindet er sich jedenfalls auf der Seite des Waldfürsten und unterstützt die Wilden.

Charlotte Rome hingegen ist im Besitz eines mysteriösen sechsseitigen Schlüssels und vermutet, dass man mit

diesem die Halle der Säulen öffnen kann, einen Ort, an dem alte Prophezeiungen den Weg auf die Oberseite zeigen sollen. Eifersüchtig hat diese ebenfalls ihre Schriften und Artefakte über die Türme verteilt und sucht mit einer Gruppe loyaler Angestellter einen Weg zur Halle.

Dem Waldfürsten gegenüber steht die Kirche des Erbauers, von der aber niemand wirklich etwas weiß. Stattdessen glauben die meisten Menschen an den Schöpfer und die "Heilige Kirche", eine Kirche, die die alten Kulturreligionen vereinte und unter der Leitung von Fernsehprediger **Reverend Jeffrey Nokes** Eingötterglauben der Vergangenheit, Arbeitsamkeit und Patriotismus vereint. Niemand in der Welt weiß, dass Reverend Nokes' seine Predigten aus dem „Bericht des Schmiedes“ bezog, einer Prophezeiung des Erbauers, und ein heiliger Hammer im Glockenturm des Holy Manor den Segen des Erbauers auf die Menschen hinab sendet. Durch dieses Artefakt erkennt der Erbauer – der Gott der Zivilisation, Arbeitsamkeit und Ordnung – seine Kinder. Sollte der Hammer jedoch in der Zeit des großen Erwachens nicht die andere Seite erreichen, droht der Erbauer die Kontrolle über den Felsen zu verlieren, und die Türme sind verloren. Doch der charismatische Reverend wurde vom Erbauer gewarnt und hat eine Söldnertruppe angeworben, die sogenannten Hammerträger, die den Hammer und natürlich ihn selbst sicher auf die andere Seite bringen sollen.

Auf dem Weg nach unten müssen die Menschen jedoch durch die Unterstadt, besser bekannt als „**Das Konstrukt**“. Das Konstrukt ist eine spezielle Stahlkonstruktion, ein Gerüst, das über die alten Hochhäuser und Wolkenkratzer gelegt wurde, als man nicht die Zeit hatte, alte Gebäude abzureißen und die Bewohner zu vertreiben. Stattdessen baute man auf ein gigantisches Gerüst neue Wolkenkratzer und stülpte diese über die alten Gebäude. Unter den Wolken wohnten jedoch nur Arme und Ausgestoßene, die Verlierer der Wohlstandsgesellschaft. Zwischen Industrie und Armenvierteln lebten sie im Smog des Vergessens und arbeiteten unermüdlich unter schlimmsten Bedingungen auf ihr frühes Lebensende hin.

Ausgestoßen von der Traumwelt jenseits des Konstrukt haben sie sich jedoch mit den Gewerkschaften und den verschiedenen Untergrundorganisationen ein Sprachrohr geschaffen, das sie vertritt.

Die größte und einflussreichste Gewerkschaft ist die Stimme, die den Handel zwischen Konstrukt und „der heilen Welt“ regelt. **Jimmy Baltimore**, Sprecher der Stimme, hat es innerhalb des Konstrukts weit gebracht und gilt als geschwätziger aber knallharter Verhandlungspartner. Gewöhnlich traten nur Sprecher mit der Oberstadt in Kontakt und die Bewohner der Unterstadt reagieren schon etwas abwertend, wenn ein Whitey, ein Bewohner der Oberstadt, sich traut,

einmal das Konstrukt zu betreten. Da mit dem großen Erwachen allerdings die Wolkendecke fiel und die Menschen von Dreamhaven im Konstrukt Schutz suchen, treffen dort Welten aufeinander, und man muss lernen zusammenzuarbeiten, um gemeinsam zu überleben.

Da die Menschen nach unten ins Konstrukt fliehen, finden sich vor allem dort, in besonders gesicherten Bereichen, in stabilen und gut zu verteidigenden Gebäuden, vermehrt sogenannte **Zufluchten**, markiert mit einem großen 'Z'. Dort wo die Menschen halbwegs normal weiterleben können, sind die Zufluchten die Reste der einstigen Zivilisation und der sicherste Ort für die Flüchtlinge. Jede Zuflucht besitzt dabei ihre eigene Lebensstruktur, eigene Regeln und eine eigene Regierung.

Jimmy Baltimore leitet die größte Zuflucht der Unterstadt, **den Tanker**. Er befindet sich auf FP-3 im alten Kanal. Er ist ein uralter Öl-Megatanker, der nach Aufgabe des Hafens unter der Stadt liegt und eng verwoben mit dem Konstrukt über 5000 Menschen Lebensraum bietet; Menschen, die bereit sind, den Tanker um jeden Preis zu verteidigen.



Reverend
Jeffrey Nokes

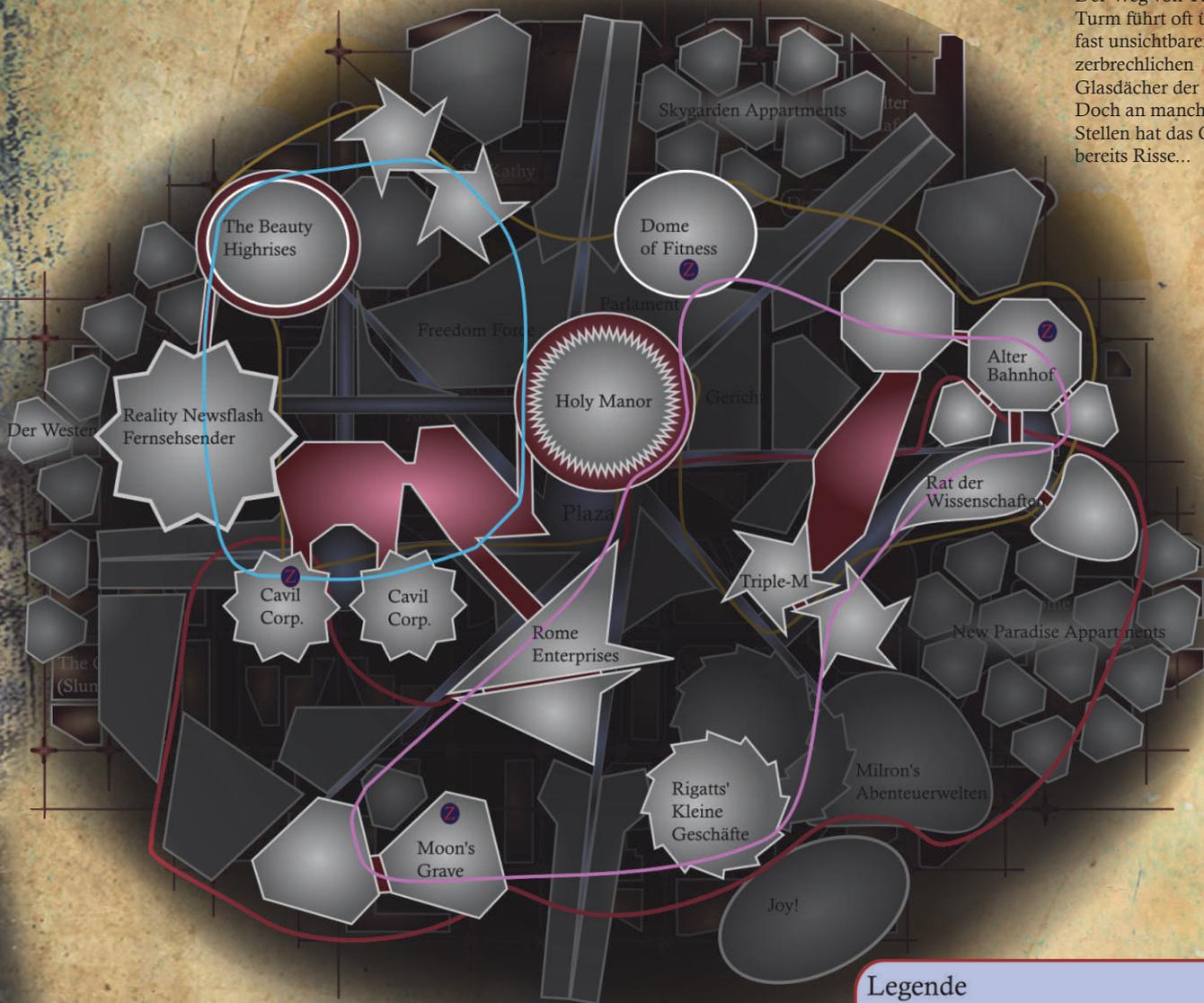


Jimmy Baltimore

Towers Ebene

Glasebene

Der Weg von Turm zu Turm führt oft über die fast unsichtbaren, zerbrechlichen Glasdächer der Plätze. Doch an manchen Stellen hat das Glas bereits Risse...



Legende

- Towers Ebene - Plätze und große Brücken, überdacht.
- Plaza Ebene - Plätze und große Brücken, überdacht.
- ✦ Metall-Stützen des Konstrukts
- Der alte Kanal, trocken gelegt, Hseimat alter Schiffe.
- ⚡ Bekannte Zufluchten

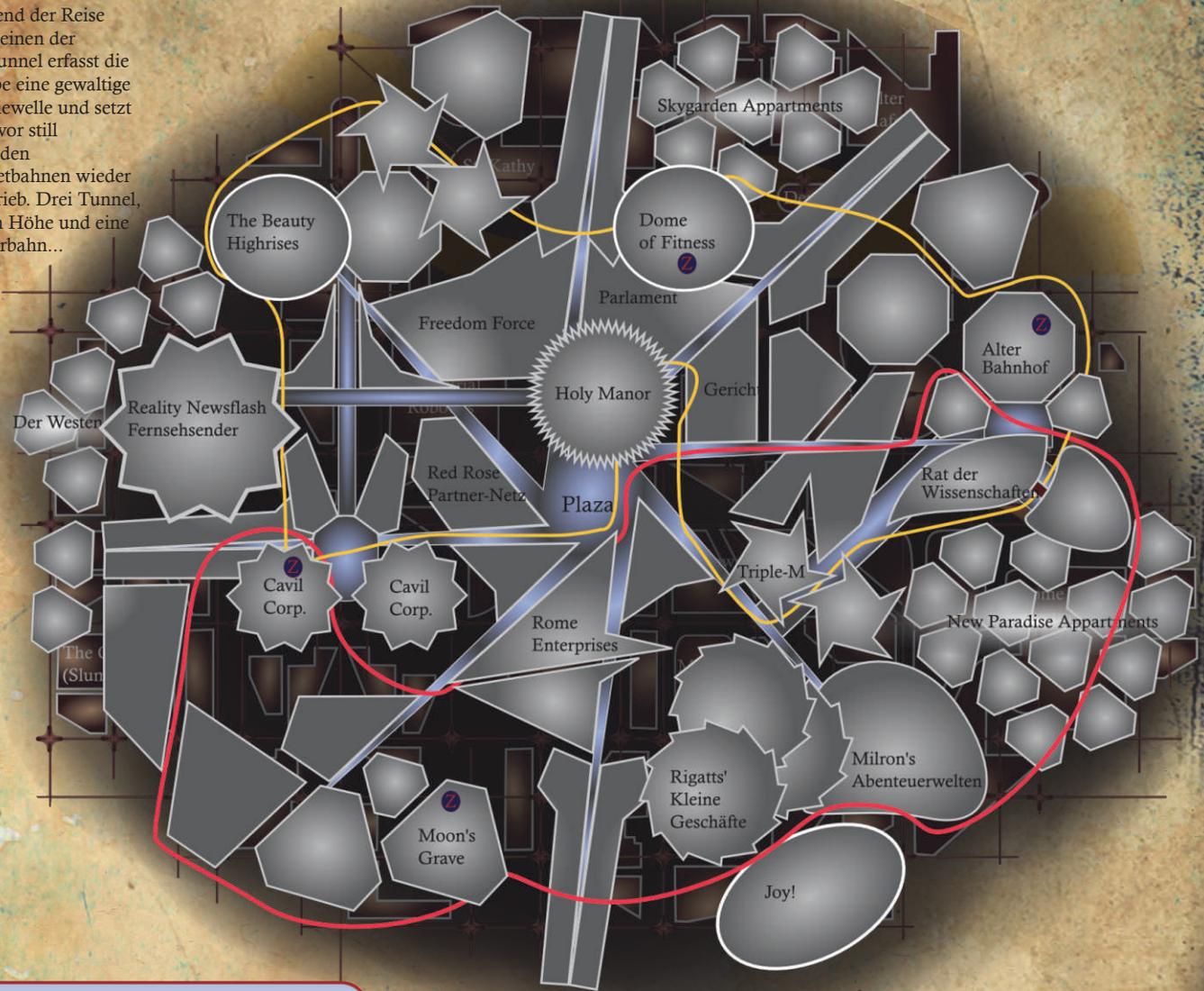
Powertubes - Magnetröhren-Bahn

- Rome Circle (Towers Ebene)
- Cavil Line (Towers Ebene)
- Sundays Line (Plaza Ebene)
- Moon Line (Plaza Ebene)

Plaza Ebene

Geisterfahrt

Während der Reise durch einen der Bahntunnel erfasst die Gruppe eine gewaltige Energiewelle und setzt die zuvor still stehenden Magnetbahnen wieder in Betrieb. Drei Tunnel, 1000m Höhe und eine Geisterbahn...



Legende

- Towers Ebene - Plätze und große Brücken, überdacht.
- Plaza Ebene - Plätze und große Brücken, überdacht.
- Metall-Stützen des Konstrukts
- Der alte Kanal, trocken gelegt, Hseimat alter Schiffe.
- Bekannte Zufluchten

Powertubes - Magnetröhren-Bahn

- Rome Circle (Towers Ebene)
- Cavil Line (Towers Ebene)
- Sundays Line (Plaza Ebene)
- Moon Line (Plaza Ebene)

Konstrukt

Wolfskind

Eine hochschwängere Frau muss einen Schacht hinauf transportiert werden, um der Verfolgung der Wilden zu entkommen. Das ungeborene Kind, das eine besondere Kraft in sich trägt, soll von den Wilden dem Fürsten geopfert werden. Nur ein ritueller Zweikampf nach dem Gesetz der Natur kann es retten...



Legende

- Towers Ebene - Plätze und große Brücken, überdacht.
- Plaza Ebene - Plätze und große Brücken, überdacht.
- ★ Metall-Stützen des Konstrukts
- Der alte Kanal, trocken gelegt, Hseimat alter Schiffe.
- Bekannte Zufluchten

Jenseits dieser Sphären

Spuren der Wilden

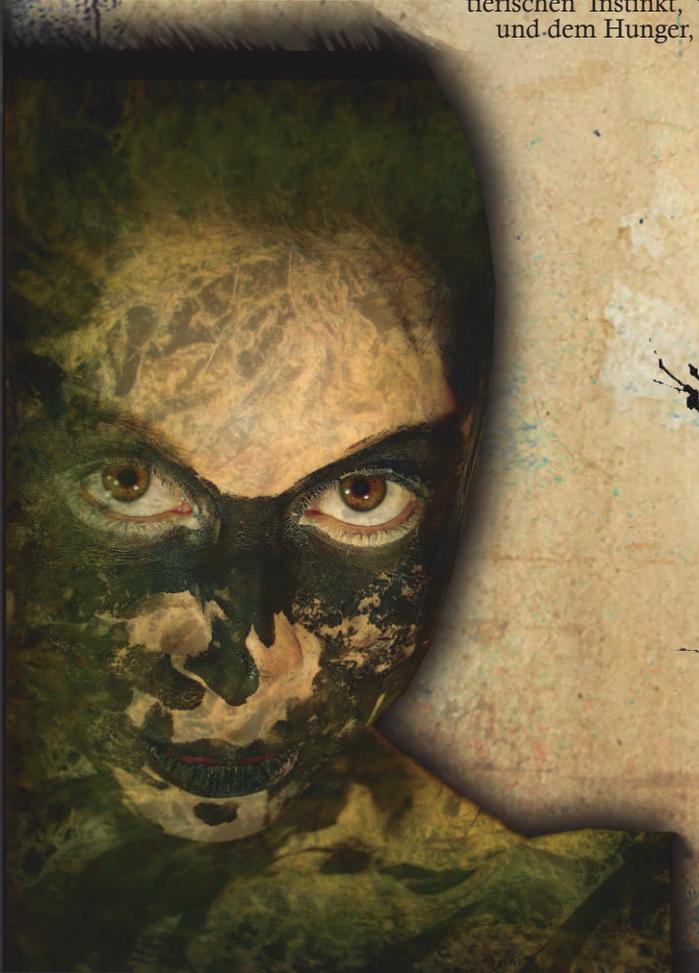
„Ich hatte ursprünglich nicht glauben wollen, was ich sah: **Wilde** Menschen, bedeckt von Pflanzen und Tierhäuten, hatten mein altes Arbeitszimmer betreten. Efeu umrundete ihre athletischen Körper, es schien fast, als ob die Pflanzen in ihrer Umgebung aus ihnen selbst zu wachsen schienen. Sie sprachen eine mir unverständliche Sprache, doch später fand ich heraus, dass sie lediglich unsere Wörter umgekehrt aussprachen. Der Waldfürst hatte wohl ihre Zunge verdreht. Zuerst war es schwierig, die Worte wieder zu entziffern, doch einen Satz auf diese Art werde ich niemals vergessen, „gnaf nhi!“, denn dann heißt es rennen!

Das nächste Mal, als ich die Wilden traf, hatten sie sich in der Nähe von **Moonsgrave** eingenistet. Sie standen in der Mitte einer Vertiefung, die früher einmal die Decke eines Theaters gewesen war, und vergossen ihr Blut auf der steinernen Decke: der Stein zerplatzte und aus den neu entstandenen Rissen wucherten nach Steinen lechzende Schlingpflanzen – der ganze Ort war im Nu überwuchert und Tage später hörte ich von kopfgroßen Eiern und einer seltsamen Brut, die Moonsgrave überrannt hatte.

Erst Wochen später traf ich eines dieser **Biester**: Sie hatten nichts Menschliches, sondern sahen aus wie Tiere, andere Wesen, die es vor Jahrzehnten einmal gegeben hatte. Als ich später im alten Bahnhof mit einem Greis sprach, der diese Wesen in seiner Kindheit noch erlebt hatte, sagte dieser, es schien, als würde die Natur endlich zurückschlagen. Er sprach von riesigen Tieren mit Klauen, die er Löwen nannte, von kleinen vielbeinigen Tieren, die giftig seien, und vom tierischen Instinkt, von ihren Gewohnheiten und dem Hunger, der sie alle verband.

Bestiarium

Verwende beliebige Tiere von der Urzeit bis heute aus Tierlexika für das Setting.





Doch viel schlimmer als die offensichtlichen **Gefahren** durch die Tierwesen waren die vielen verborgenen Gefahren, die im schillernden Grün der **Pflanzen** lauerten:

Blumen, die lähmenden Blütenstaub versprühen, wenn man sich ihnen nähert.

Schlingpflanzen, die ahnungslose Erwachte packen und würgen.

Baumstämme mit kaum sichtbaren Löchern, die giftige Dornen verschießen.

Leuchtend grüne Gräser, die die Toten reanimieren.

Frösche, die auf Berührung explodieren.

gelbe Knospen, die leicht entflammbare Gase erzeugen.

Insekten, die halluzinogene Substanzen verbreiten und Menschen dazu bringen, sich in Abgründe zu stürzen.

In den Zufluchten werden deswegen immer häufiger grüne Geschichten erzählt und jedes Kind weiß, dass nicht mehr rot sondern grün Gefahr bedeutet.

Als ich eine Weile als Panel-Crawler unterwegs war, wurde mir jedoch die wahre **Rolle der Wilden** bewusst: Denn hinter all der Verbundenheit mit der Natur, hinter den Ritualen und magischen Kräften steckte eine einfache Wahrheit: Sie waren ebenfalls normale Menschen. Von Urzeiten an hatten sie ihm gedient und über ihn gewacht, als ihr Meister im Zeitalter der Türme geschlafen hatte. Als er erwachte, hatten sie zuerst seinen Zorn zu spüren bekommen, hatten sich jedoch seinem Urteil gefügt. Dennoch verband sie eine tiefe Trauer, dass der Waldfürst über die Menschen gerichtet hatte und gerade sie, die treuen Diener, das schreckliche Urteil vollstrecken mussten.

Doch später hörte ich von einem Panel-Crawler, der Kontakt zu den Wilden aufgenommen und einen Weg gefunden hatte, mit dem Waldfürsten zu verhandeln. Tief im Inneren von Moonsgrave, wo die Wilden dem Fürsten einen neuen Tempel errichtet hatten, soll er mit einer besonderen Geste das Herz des Fürsten erweicht haben. Seitdem stehen die Menschen wieder unter dem Gesetz der Natur. Wie lange die Gnade des Fürsten andauern wird, ist jedoch ungewiss.“



Elementare Bekanntschaften



„Damals hatte ich noch Drain geraucht, den blauen Dunst, der Klarheit verspricht im Chaos der Wirklichkeit. Doch erst, als ich langsam verdurstete, meine Gedanken nur noch auf eines gerichtet waren, meine Sätze unverständlich wurden und meine Knie weich, wusste ich, was wirklich Klarheit ist.“

Ein Mensch kann höchstens **drei Tage ohne Wasser** auskommen, doch was es wirklich bedeutet, kein Wasser zu haben, kann man nur ermessen, wenn man es selbst erlebt hat. Wir hatten in der ersten Woche nach der Katastrophe schnell unsere Reserven verbraucht, die man so bei sich hatte, und auch der Supermarkt auf dem nächsten Panel hatte nichts mehr zu bieten für die knapp 50 Menschen, die es ins **Triple-M** geschafft hatten. Einige hatten versucht, das Panel zu verlassen, doch viele scheiterten an der großen Empfangshalle. Ich war einer von ihnen, ich hatte mir beim Abstieg das Bein gebrochen und war nicht in der Lage weiterzugehen. Doch als ich beinahe schon aufgegeben hatte, hatte ich eine ungewöhnliche Begegnung.



Die Halle füllte sich langsam mit Wasser – es schien von außen zu kommen. Und als wir zur Glasfassade blickten, erkannten wir eine mehrere Meter hohe Wasserfassade zwischen den Türmen. Es war, als wäre das Meer mit den Türmen gewandert und existiere nun als schwebende Ebene aus Wasser, die sich langsam parallel zur Decke die Türme entlang bewegte. Wir hatten wieder Wasser!

Ein göttliches Wesen hatte uns dieses Wasser geschickt, doch es war nicht der Schöpfer gewesen, ein Wesen, das ich finden würde und dem ich ewig dankbar war.

Etliche Wochen später hatte ich herausgefunden, dass Wasser, Feuer und Luft von uralten **Elementarwesen** zu kommen schienen. Schwebende Meere hatten uns immer wieder vor dem Verdursten gerettet, gewaltige Feuerelementare flogen zwischen den Inseln und spendeten Licht und verhinderten, dass wir in der Kälte des Alls erfroren. Und als die Luft zu dünn zum Atmen wurde, legte sich eine Wolke aus reinster Luft über die Türme. Wenn ich damals gewusst hätte, wie wirklich frische Luft riechen würde, ich hätte niemals auch nur eine Hülse Drain geraucht, doch die Vergangenheit ist vorbei. Was bleibt, ist ein Leben bei den Elementaren.



Seltsame Kulte

Während des Spiels wird man immer wieder verschiedene Kulte treffen:

Die Wilden

Die Kinder der Kräfte (Wanderer)

Die Hüter

Die Hammerträger (Hammeriten)

Jeder Spieler kann sich während des Spiels offen oder verborgen einer dieser Kulte zuordnen und erhält ab Stufe 5 die Möglichkeit, die entsprechenden Mystix-Gilden-Zauber bis Zauberstufe 6 zu lernen und anzuwenden. Die Glaubensinhalte entsprechen denen aus dem Mystix-Regelwerk.

Zunächst war unsere Gemeinschaft klein und ungeordnet, doch später trafen wir Menschen, die schon vor der Katastrophe den Elementaren gefolgt waren. Sie nannten sich selbst „Kinder der Kräfte“, geführt von **Michael de Render**. Sie hatten zuvor nur wenig Beachtung gefunden, denn sie wirkten in ihren beigefarbenen Kutten im Kontrast zum bunten Dreamhaven wie verrückte Sektenanhänger. Doch Michael hatte ihnen schon früh Struktur gegeben, ihnen gezeigt, wie sie die Elementare erkennen konnten, und manchen von ihnen wurde sogar die Magie der Elemente verliehen, Kräfte, mit denen sie die einfachen Elemente kontrollieren können. De Render war derjenige gewesen, der am längsten mit den Elementaren in Kontakt stand, und er wusste viele Dinge über sie, geheime Dinge, und er hatte für „die Kinder“ einen Plan. Er war auf der Suche nach einem „unbekannten Bruder“ der Elementare, einer Kraft, die aus der Katastrophe heraus entstand und alles eines Tages zusammenführen wird ...“
...dem Flow.

Wege des Schicksals

„Der Namenlose Blinde verändert das Schicksal, indem er eine Kugel ins Rollen bringt und sie ins Zeitgefüge wirft. Was aber, wenn er gerade mit Murmeln spielt?“

Das große Erwachen hat auch das Raum-/Zeit-Gefüge durcheinandergebracht, und so haben alle Menschen dieser Zeit ein scheinbar lückenhaftes Gedächtnis, einen Filmriss, den jeder für sich behalten hatte, in der Angst, er selbst könnte nicht der Norm entsprechen. Doch seit dem Beginn der neuen Welt und der Zerstörung der alten, träumen die Menschen immer wieder von Momenten aus ihrer Vergangenheit, wo zuvor eben diese Lücken waren.

Ob nun in der Größenordnung einer Arbeitspause oder eines ganzen Abends, an den früher scheinbar direkt der Nächste angeknüpft hatte, die Gedächtnislücken sind allgegenwärtig und schreien nach Vervollständigung. Zunächst beachten die Menschen die Träume nicht weiter, aber mit der Zeit erkennen sie, dass sie nicht Erinnerungen vervollständigen sondern die Vergangenheit selbst – in einem gewissen Rahmen.

Denn die Vergangenheit lässt sich nicht beliebig manipulieren und die bisherigen Erinnerungen und die schon erlebten Träume geben den Rahmen für die nächsten Reisen. Entsteht dennoch einmal eine Erinnerung, die nicht in den **Strom des Schicksals** passt, dann korrigiert sich das Schicksal selbst und die jeweils letzte Reise geht als Alltagsepisode ohne Wirkung in den Strom des Schicksals ein.

Nicht jeder ist in der Lage, eine solche **Schicksalsreise** zu erleben, und die meisten, die es im Schlaf erleben, erreichen zufällig verschiedene Lücken der Vergangenheit und genießen diese Erinnerungen an die „heile Welt“. Jene wenigen, die jedoch gelernt haben, durch Meditation zu kontrollieren, wann sie in die Vergangenheit



夢

運命保護者

eindringen und welchen Zeitpunkt sie ansteuern, können diese Zeitreisen in den Träumen gezielt nutzen, um Informationen zu beschaffen und Kleinigkeiten zu verändern. Dabei ist jedoch zu beachten, dass kein Zeitpunkt zweimal besucht werden kann, selbst wenn das Schicksal diesen Moment verworfen hat und der Eingriff keine Folgen hatte. Deshalb begeht man mit jeder bewussten Traumreise immer einen Balanceakt zwischen Achtung der Schicksalslinie und den persönlichen Motiven.

Um dies in **Mystix simulieren** zu können, benutzt jeder Spieler den Drama-Anteil des Charakterbogens, um die Lebensgewohnheiten und Alltagskonzepte in der alten Welt festzuhalten und entwirft zusätzlich noch einen tabellarischen Alltagsplan eines normalen Tages, um dem Spielleiter die Einstiegspunkte in die Traumreise zu erleichtern. Außerdem füllt jeder Spieler noch einen **Tageskalender** eines Monats mit 10 besonderen Ereignissen aus, die als erste Fixpunkte in der Erinnerung dienen und an dessen Inhalt sich die übrige Wirklichkeit der Vergangenheit orientieren muss. Werden nun Traumreisen unternommen, so füllt jeder Spieler die Zeitpunkte im persönlichen Kalender aus und markiert die Zeit, die schon bespielt wurde. Der Spielleiter andererseits ergänzt einen oder mehrere Kalender, wenn wichtige Dinge verändert wurden. So empfiehlt sich für den SL ein Mythologie-Kalender, in dem die zu erlangenden Hinweise eingetragen sind und erkenntnisgewinnende Ereignisse erwähnt werden, genauso wie ein NSC-Kalender und ein Kalender für Eingriffe der NSCs aus der Gegenwart.

Die NSCs können schließlich auch in die Vergangenheit reisen und haben in der Regel ganz andere Absichten als die Spieler und stellen manchmal Widersacher, undurchschaubare Gestalten oder Verbündete. Ist eine Person gerade in der Vergangenheit und eine weitere Person betritt die Traumwelt, dann wirkt diese für die erste Person im Moment des Eintritts verzerrt und wird als Zeitreisende erkannt, Gleiches gilt beim Verlassen der Vergangenheit. Die normalen Personen der Vergangenheit bekommen allerdings die Reisen ausschließlich durch merkwürdiges Verhalten und

柱
の
心
間
希
望

unterschiedliche Wissensstände der Reisenden mit, denn das Gedächtnis wird jedes Mal komplett transferiert. Das bedeutet, dass ein Reisender während der Traumreise die Erinnerungen der Vergangenheit überlagert und mit dem Bewusstsein der Gegenwart die Vergangenheit erlebt und somit das Kurzzeitgedächtnis aus der Gegenwart mitgebracht hat und am Ende der Reise auch wieder mitnimmt.

Jemand in der Vergangenheit, der also vor der Kontrolle durch den Spieler vorhatte einzukaufen und dann in der Traumreiselücke eine versteckte Botschaft sucht, wird sich am Ende der Reise höchstens wundern, dass er an einem anderen Ort ist und einfach das Geschäft zum Einkaufen erneut aufsuchen.

Da die großen Fraktionen von Dreamhaven schnell die Traumreisen für sich entdeckt haben, hat sich um gewisse Informationen ein regelrechter **Traumkampf** entwickelt und man führt regelrecht Geheimoperationen in der Vergangenheit durch und nutzt die Möglichkeit, gewisse Orte einfach zu erreichen und verschollene Informationen immer noch vorzufinden.

Charlotte Rome versucht mit der neu gegründeten **Organisation der Hüter**, das Mysterium der Halle der Säulen zu entschlüsseln, dabei suchen sie und ihre Verbündeten sowohl die eigenen Archive als auch die des Konkurrenten Cavi auf und betreibt einen regelrechten Kampf um das Rätsel. Ob dies jedoch die einzigen involvierten Parteien sind, ist ungewiss. Doch die Hüter selbst gehen noch einen Schritt weiter als Rome. Sie sehen das Schicksal selbst als heilig an und begreifen die Einblicke in die Vergangenheit als Prozess des Lernens. Nach den Hütern sollen die Menschen die Träume nutzen, um sich im Jetzt ein besseres Leben zu schaffen. Cavi, die Wilden und andere Interessengruppen versuchen jedoch, die Suche nach der Halle zu unterbinden, sei es, um den Exodus zu verhindern, oder um die Informationen vor anderen zu bekommen und sich eine besondere Machtstellung zu sichern.

Es ist also stets die Frage, wer mit in den Träumen steckt und was diese vorhaben. Ein Arbeitskollege, der Pizzabote, die Dame von nebenan, alle könnten Agenten der anderen sein, mit einer anderen Agenda, einem anderen Plan.



Panel-Crawling

Architektur

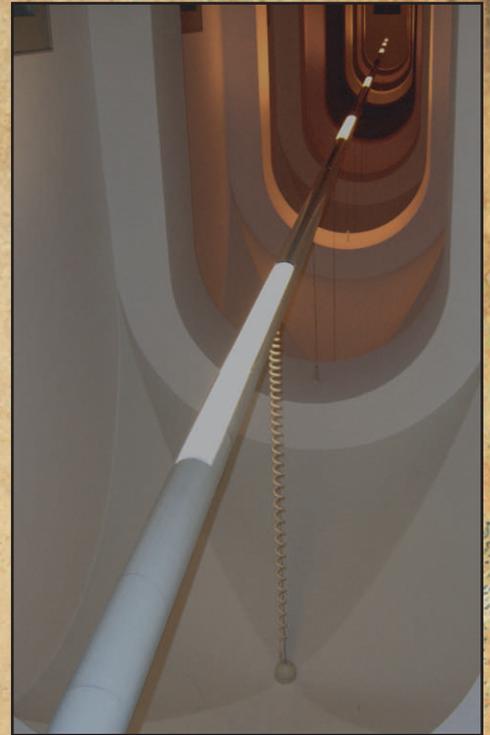
„Always Hope – Never Fall“, Grußformel der Zuflucht.

Der wichtigste Ort in einer Mission ist der **Safe-Spot**: ein bekannter Ort, der bereits gesichert wurde, ein guter Fluchtweg, ein Tunnel, in den man sich fallen lassen kann und von einem Netz aufgefangen wird oder eine schwere Metalltür, die zwei Abschnitte trennt. Denn in einer Welt, deren gewöhnliche Struktur völlig auf den Kopf gestellt wurde, in der alltägliche Wege unpassierbar werden, schön gestaltete Decken zur tödlichen Falle werden, und bislang unbekannte arkane Gefahren lauern, kann man nicht vorsichtig genug sein. Wird ein Floorpanel neu erkundet, dann sucht man sich meist zuerst einen solchen Safe-Spot, den man um jeden Preis verteidigen kann oder der den Rückzug deckt, und arbeitet sich dann vorsichtig in das unwegsame Terrain.

Büroebenen sind in der Regel die angenehmsten Panels, da sie aus kleinen und vor allem flachen Räumen bestehen, unkomplizierte Decken besitzen und die Türen in der Regel nur etwa 0,5-1m über der Decke hängen und man keine besondere Kletterausrüstung braucht, um diese zu passieren. Außerdem besitzen diese Panels in der Regel fortlaufende Treppen, sogenannte **Easy-Steps**, bei der man die Treppe, die eigentlich in den jeweils nächsten Stock führt, von der anderen Seite benutzen kann. Existieren keine Easy-Steps, dann sind Treppen in der Regel unbenutzbar und man muss sich auf die Kletterausrüstung verlassen oder **Scraper-Caves** nehmen.

Scraper-Caves sind Höhlen innerhalb der Wolkenkratzer: Lüftungsschächte, Wartungsbereiche, Hohlräume für elektrische Leitungen oder Bereiche in Decken und Wänden, die für eine besondere Innenarchitektur hohl gelassen wurden. Diese modernen Höhlensysteme ziehen sich durch die gesamte Turmlandschaft und können manchmal sehr groß, aber manchmal auch sehr eng sein. In jedem Fall bieten sie oft ein gutes Versteck, sind jedoch nur recht langsam zu passieren, wenn man verfolgt wird.

Die gefährlichsten Orte der Türme sind jedoch die



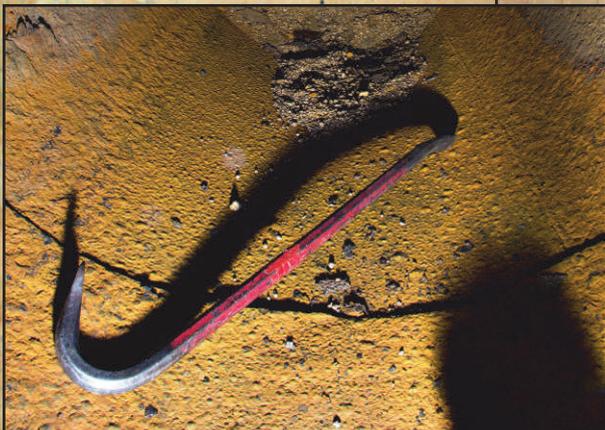
Großraumanlagen wie Supermärkte, Hallen, Empfangsräume und Promenaden. Diese sind meist unwegsam, da die üblichen Treppen und Gänge kaum zu nutzen sind. Es gibt reichlich schwer erkennbare Abgründe, komplizierte Deckenstrukturen und ein nur schwer zu überblickendes und zu kontrollierendes Terrain, das so unüberschaubar ist, dass man schnell von Kreaturen des Waldfürsten überrascht werden kann. Doch gerade diese Orte sind es, die immer wieder das Interesse der Charaktere wecken, denn sie beheimaten oft Nahrungsvorräte, spezielle Gegenstände und Informationen und sind oft die einzigen Bereiche, durch die man schnell größere Menschengruppen führen kann, die über keine besondere Ausrüstung verfügen.



Ausrüstung

Da sich Dreamhaven ausschließlich auf elektrische Geräte verließ, aber seit dem großen Erweichen **Elektrizität knapp** ist und große elektrische Felder jedes etwas kompliziertere Gerät unbrauchbar machten, sind die meisten komplexeren Ausrüstungsgegenstände nicht sofort zu verwenden, sondern müssen ihrer „Intelligenz“ beraubt werden. Deswegen ist klar, dass zu Beginn die einfachsten Gegenstände zweckentfremdet werden. Stangen und Küchenmesser werden zu Waffen, Kabel zu Seilen und das Parkett der guten Stube zu Feuerholz.

Später, wenn man die Läden plündert, findet man jedoch bessere Gegenstände. Jedoch ist die Gruppe niemals in der Lage, moderne Feuerwaffen zu reanimieren, da diese zu komplizierte Elektronik enthalten. Stattdessen werden Gegenstände anhand von Erinnerungen **improvisiert und verbessert**. So findet man Aluminiumbögen, metallverstärkte Küchenmesser, explosive Überraschungseier, Kohlestücke zum Markieren des Weges und Stuhlbeine als Fackeln.



Papier ist ebenfalls nicht mehr das Medium der Wahl und die meisten digitalen Informationen sind verloren gegangen. Die wenigen Aufzeichnungen, die es noch in geschriebener Form gab, befinden sich im Konstrukt und auch der Informationsaustausch zwischen den Zufluchten funktioniert mittels Papier und Boten. Findet man jedoch in Dreamhaven Papier, so enthält es meist besondere Informationen.

Klettern

Zu Beginn der Reise müssen die ersten **Kletterutensilien improvisiert** werden. Kleidung und andere Stoffe sowie Stromkabel werden zu notdürftigen Kletterseilen, und aus spitzen Metallstücken werden Wurfanker. Metallstücke werden zu Haken angespitzt und Bretter, Kunststoffstücke und Stoffe zu Leitern verarbeitet und alles, was man wiederverwenden kann, dient als Baustoff für das wenige, das man hat.

Doch sobald man die ersten Einkaufsstätten geplündert hat, ändert sich einiges. Professionelle Kletterseile, Gurte und Haken werden aus **Sportgeschäften** entwendet und durch improvisierte Gegenstände aus anderen Bereichen ergänzt. So ausgerüstet kann man sich gegenseitig beim freien Klettern sichern, kann mit speziellen Haken an den Seilen selbst heraufklettern und auf besonderen „Straßen“ Strickleitern und improvisierte Seile zurücklassen, so dass andere Erwachte ebenfalls die Zuflucht finden können.

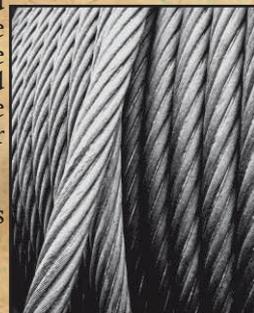
Ist man schließlich ein Panel-Crawler geworden und es geht um Spezialaufträge in gefährlichen Gebieten, dann geht eigentlich nichts ohne **Hyperwinden, Rollen, Seilbolzen, Netze und Harpunen**. Mit den Harpunen werden Seilbolzen in die früheren Böden geschossen, an denen man dank Hyperwinden in Windeseile hochgezogen wird. Durch die Rollen ist



einen auffängt.

Somit entwickelt man sich vom improvisierten Kletterer, der sich mit Angstschweiß auf der Stirn ein Treppenhaus hinaufmüht, bis zum Kletterprofi, der von Seil zu Seil hechtet, über Kopf in die Tiefe abgeseilt wird, um gezielt etwas zu bergen, und dessen Safe-Spot immer in der Mitte des Raumes liegt, wo einst der Boden war. Geschwindigkeit, Improvisationsfähigkeit und der kreative Einsatz der Kletterutensilien sind gefordert, wenn man in den Türmen überleben will.

Unterstützt man hingegen eine große Gruppe ohne Kletterausrüstung, dann herrschen noch einmal andere Bedingungen und selbst gebaute Leitern, Aufzüge für Babys und Alte und große Strickleitern für mehrere Personen ergänzen das Repertoire.



Einbettung in Mystix

Als Systemgrundlage wird Mystix empfohlen. Das Setting ist also dafür gedacht, regelarm, dramaorientiert, storytellerisch und kampfarm gespielt zu werden. Andere Spielweisen sind jedoch auch möglich und stehen natürlich jedem frei.

Charakter-Erstellung

Man verwendet dieselbe Charakter-Generierung wie bei Mystix, benutzt dabei die Gilden-Charaktertypen als Fähigkeits-Schablone und ersetzt vergünstigte Zauberfähigkeiten durch normale Fähigkeiten.

Sinnvolle Charaktertypen sind **Anführer, Bastler, Alchemist, Schleicher, Kämpfer und Gelehrter**. Besondere Charaktere entstehen jedoch erst in Kombination mit der **Persönlichkeit aus der alten Welt** (siehe Traumreisen) und der späteren Kultzugehörigkeit.

Magie kann später unverbilligt hinzugewählt werden, wenn die Charaktere Kontakt mit den entsprechenden Kulturen hatten und diese genügend kennen (üblicherweise Stufe 1-5 von 20). Danach können alle Zauber des Kultes bis Schwierigkeit 6 von 9 gelernt und verwendet werden.

Kälte, Durst, Hunger und andere Umwelteinflüsse werden, sobald diese den Charakter schädigen, ähnlich wie eine Vergiftung in einen großen expandierenden Wundslot eingetragen, jedoch expandieren diese auch über einen Slot hinaus, sodass man auch ausschließlich an Hunger usw. sterben kann.

Alle weiteren Mystix-Regeln gelten ebenfalls mit verändertem Setting-Inhalt. Gegenstände können wertemäßig ebenfalls abgeleitet werden. Die Mythologie ist kompatibel und ergänzt die Informationen hier, spielt jedoch 2500 Jahre später.

夢

Nachweise

Konzept

Titelbild

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Torres_Petronas_Mayo_2004.jpg

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Tycho_crater_on_the_Moon.jpg

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Whirl_in_air_map.jpg

Hintergrund

<http://www.flickr.com/photos/65667607@N00/2526565056>

Stadtübersicht

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Petronas_Towers_at_sunset.JPG

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Skyline_Frankfurt_am_Main_\(jha\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Skyline_Frankfurt_am_Main_(jha).jpg)

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Toronto_skyline.jpg

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Valletta_skyline.jpg

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brisbane_Skyline.jpg

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:NYC-Skyline-s.jpg>

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:GabbroRockCreek1.jpg>

Details

Cavil:

<http://www.flickr.com/photos/revjim5000/1510677940/sizes/o/>

Baltimore:

<http://www.flickr.com/photos/distortiondotus/3382389129/>

Wilde:

<http://www.flickr.com/photos/lanuiop/3083378333/sizes/o/>

<http://www.flickr.com/photos/kotomi-jewelry/2892694748/in/set-72157607360974268/>

<http://www.flickr.com/photos/sutherlandviolin/2217500966/sizes/o/>

Nokes:

<http://www.flickr.com/photos/macjewell/2304749811/sizes/o/>

Rome:

<http://www.flickr.com/photos/72213316@N00/3334941043/sizes/o/>

Elementare:

<http://www.flickr.com/photos/peasap/1752872124/>

<http://www.flickr.com/photos/lachlanhardy/236723058/sizes/o/>

<http://www.flickr.com/photos/pkeleher/2153373438/sizes/1/>

Schicksal:

<http://www.flickr.com/photos/lorcano/3278757666/sizes/o/>

Japanische Kanji von Arianna

Crawling:

Foto Histinst

<http://www.flickr.com/photos/oimax/1729917832/sizes/o/>

Werkzeuge:

<http://www.flickr.com/photos/amagill/3383817853/>

<http://www.flickr.com/photos/randomurl/472641366/sizes/o/>

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Recurve_samick_az_hg.jpg

Klattern:

<http://www.flickr.com/photos/cptspock/2557842978/>

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/70/Kalymnos_2005_022.jpg

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Gewickelttes_Bergseil.JPG&filetimestamp=20080103202658

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Steel_wire_rop.png&filetimestamp=20050826152203

Rückseite:

<http://www.flickr.com/photos/vatsug/113737398/>

Mystix

Das Große Erwachen

Von Andreas Paland

Beitrag zur
Tanelorn-Setting Challenge 2009

Die Hoffnung fällt zuletzt...