

Mystix

STORYORIENTIERTE STEAMFANTASY

TEXT: ANDREAS PALAND

ZEICHNUNGEN: ALFAR WOLF (MEHOAIDO)

Das Zeitalter der Wächter beginnt ...

Jede Gilde, auf ihre Weise stark, wird einen Streiter entsenden. Sie alle haben viele Zeitalter lang gerüstet, um den gerechten Krieg gegen die anderen Gilden, die Ungläubigen zu führen. Und nun, da der Krieg naht, müssen sie erkennen, dass nicht die Ungläubigen, sondern der Krieg selbst ihr Untergang sein wird.

Denn obwohl jede Gilde viele Errungenschaften vorweisen kann, die der Gemeinschaft dienen, so steckt in jeder Gilde der Wunsch, ihren Glauben zu verbreiten und die anderen zu unterwerfen. Dieser Wunsch, der in jedem steckt, der von ganzem Herzen glaubt, ist der Fluch, der jeden Diener der Geister befallen hat ...

Mystix ist ein storyorientiertes Steamfantasy-Rollenspiel in einer Welt aus schwebenden Inseln, die zwischen Ordnung und Chaos dahin treiben. Die Inseln von Myriad sind Spielball der alten Geister, der Götter der neuen Welt. Sie verleihen den religiösen Gemeinschaften, den Gilden, ihre Kräfte, sind aber zugleich auch Auslöser des Extremismus, der alle Gilden heimsucht. Doch die Gilden haben ihre Kräfte im Rat von Myriad vereint und ein gemeinsames Inselreich geschaffen. Aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis diese Gemeinschaft wieder auseinanderbricht. Aus diesem Grund wurden vom Rat die Wächter berufen.

Die Spieler verkörpern diese Wächter, Mitglieder verschiedener Gilden, Individuen, die ihre Vorurteile gegenüber einander und den

anderen Gilden überwinden müssen, um das Inselreich vor seiner Selbstzerstörung zu bewahren. Es gibt keinen typischen bösen Gegner, sondern nur die Versuchung, die in jedem steckt. Einstige Freunde werden zu fest entschlossenen Extremisten und die



Wächter sind die Einzigen, die sie aufhalten können.

In ihren Spezialaufträgen arbeiten sie mit allem, was die Gilden zu bieten haben: Hammer schwingende Ordnungshüter sind genauso unter ihnen wie Pflanzenmagier aus Nublien und Alchemisten mit explosiven Pulvern und betäubenden Halluzinogenen. Immer begleitet von den cubischen Artefakten – Blitzbomben, Minen, Richtmikrofonen, Bildspeichern und vielem mehr – suchen die Wächter nach der Wahrheit hinter den Intrigen des Reiches.

Im Auftrag des Rates von Myriad handeln sie im verborgenen gegen übermächtige

Gegner und stets in der Unterzahl. Offene Kämpfe sind in der Regel ihr Tod. Aber ihre Talente sind vielfältig und ihre Tricks schlagkräftiger als jede direkte Konfrontation. Während der eine Charakter gerade einen Verdächtigen beschattet, arbeiten die anderen im Labor oder in der Bibliothek an besonderen Gadgets und suchen Hinweise über die Verschwörer. Stets im Mittelpunkt der Krise, ist ein Wächter dennoch niemals ein Held. Stets im Verborgenen agierend ohne Zuspruch und Verehrung unterliegt er demselben Fluch der Gilden und wartet nur auf den Tag, da er selbst den Gaben der Geister nicht mehr widerstehen kann. Mögen ihn seine Freunde vor diesem Tag bewahren.

Mystix ist ein sehr kooperatives Rollenspiel mit einer Vielzahl von spielwichtigen Rollen in der Gemeinschaft. Im Zentrum stehen stets die Kreativität der Gruppe und das Erleben der Spielhandlungen und weniger Werte und Simulation der Spielwelt.

Doch zunächst mehr zu den Inseln von Myriad.

EINE REISE DURCH DIE INSELWELT

„Tretet ein in die Underwater-Inn, die Taverne im Zentrum des Cubikums, wo pechschwarze Wände die Formeln der Thesis tragen und frisches Wasser seinen Weg durch das Höhlensystem nimmt, um im unteren Teil des Würfels, hier in der Taverne, unsere Gläser zu füllen.“

Die Underwater Inn ist die viel gerühmte Taverne von Darkenfall, einer Stadt, die

in einen perfekten Würfel gebaut wurde. Darkenfall steht im Zentrum des Cubikums, des Zentrums der Wissenschaftler, wo die Cubiker, eine der Gilden, gemeinsam an der Thesis forschen und ihre Ergebnisse in einem Netz aus schwarzen Tafeln sammeln, die alle- samt aus den schwarzen Würfeln gebrochen wurden, die sie im Geiste vereinen. Die Cubiker sind der Quell der meisten technischen Errungenschaften und Ursprung der operativen Medizin. Jedoch haben sie es beizeiten zu weit getrieben und selbst gesunden Körpern mechanische Erweiterungen eingepflanzt, die sie benötigen, um mit ihren Maschinen zu reden.

Nördlich von Darkenfall liegt die Hauptstadt des Reiches, die Stadt Myriad. Auf fünf Ebenen ist sie in einen riesigen roten Felsen gebaut und nur der Spalt, der vom Rand der Insel her reicht, gibt einen Überblick darüber, wie tief die Menschen im Felsen leben.

Myriad ist die Hochburg der Hammeriten, dem Kriegerorden der Kirche des Erbauers. Der Erbauer ist der Gott der Zivilisation und Ordnung, dem die meisten Städter huldigen. In seinem Namen bauen die Hammeriten riesige Städte, vertreiben widernatürliche Kreaturen von den Städten und setzen das Gesetz des Erbauers durch: Ordnung und Arbeitsamkeit sind höchste Tugenden. Und wer diese nicht erfüllt, missachtet die Lehren des Erbauers.

Arme, Bettler, Künstler und Gauner fallen in der Regel nicht in das Bild des Erbauers vom perfekten Menschen und so leben diese als Ausgestoßene in den Ghettos der Stadt, in den Minen oder vor den Mauern der Städte und unerreichbar für den langen Arm der Hammeriten. Stattdessen stehen sie unter

dem Schutz der Cigány, der Vertretung der Ausgestoßenen aller Städte. Im Rat bekannt als die „Stimme der Vergessenen“ treten die Rädelsführer der Cigány für ihre Rechte ein. Meist hochgebildete Gewerkschaftsführer, trickreiche Gauner oder Illusionsmagier wissen sie, wie man die Massen bewegt, und kennen die Schlupflöcher der städtischen Gesetze besser als die Priester der Hamme-



riten.

Doch auch die Wilden verstehen sich nicht unbedingt gut mit der Zivilisation. Als Vertreter der wilden Natur beten sie zum Waldfürsten, der einst seinen Samen gab, auf dass alles wachse und gedeihe. Die merkwürdige Ordnung und das Anhäufen von Steinen sind ihnen zuwider und stattdessen nutzen sie die Gaben der Pflanze, gehen Seelenbünde mit Tieren ein und singen dem Waldfürsten die alten Lieder vom Anbeginn der Zeit. In Arbreth, am Stumpf des großen Baumes züchten sie ihre magischen Blüten, Dornen,

Ranken und Kräuter und hören, was das Orakel spricht.

Doch die Kontrolle über die Zukunft über die Prophezeiungen und Vorhersagen besitzt die zwielichtigste aller Gilden: Die Hüter halten sich stets im Schatten verborgen und nur wenige jenseits des Rates wissen, dass sie überhaupt existieren. Überall im Reich verteilt findet man ihre verborgenen Bibliotheken, in denen sie alles Wissenswerte zusammentragen, damit entschieden werden kann, welche Prophezeiung sich erfüllen muss. Tief in den Schatten zeichnen sie ihre magischen Glyphen und suchen nach den Pfaden des Schicksals.

Doch die Inseln wären niemals zu einem Reich vereint worden, gäbe es die Gilde der Wanderer nicht. Diese Gilde ist die Gilde der Sternfahrer und Elementaristen. Da zur Zeit des großen Erwachens Sonne, Mond und Sterne zerstört worden sind und die Inseln frei im All schweben, konnten die Menschen nur mit Hilfe der Elementare überleben. Gigantische Feuerelementare umkreisen in regelmäßigen Abständen die Inseln und schenken ihnen das Wunder des Tages. Wasserelementare, riesige schwebende Meere, legen sich um die Inseln und spenden ihnen Wasser. Manche Wasserelementare reisen sogar

zwischen den Inseln und ermöglichen so in geringem Umfang Schifffahrt.

Die Gilde der Wanderer hat ein ganz besonderes Verhältnis zu den Elementaren. Sie meditieren auf ihren Kreiselschiffen in der Nähe der Geister und warten darauf, dass ein Elementargeist ihren Geist durchfährt. Durch diese Einheit mit den Geistern erreichen sie eine philosophische Klarheit, die nur wenige andere Menschen kennen. Außerdem erhalten sie so die Macht über die minderen Elemente, die Elementarmagie. Da die Elementare jedoch immer unterwegs sind, reisen

ihnen die Wanderer ständig durch das All hinterher.

Dazu benutzen sie metallene, kreiselförmige Schiffe, die wie ein Surfer auf den Strahlen des Flow umhergleiten. Der Flow ist ein Energiefeld, das seit dem großen Erwachen die entgegengesetzten Kräfte verbindet und dessen Feldlinien zu Strahlen gebündelt werden können, auf denen die Kreisschiffe von Insel zu Insel reisen. Die meisten Handelsrouten der Wanderer gehen von Nublien aus, die fast komplett vom Dschungel durchzogen ist. Von dort transportieren sie vor allem Nahrungsmittel im Auftrag des großen Häuptlings an die übrigen Inseln, an Myriad die Hauptinsel aber auch an Tamos und Galamond. Tamos ist eine Insel, die so unabhängig ist wie der Geist ihrer Bewohner. Ausgehend von der Hammeritenakademie Tamolan, die die Elitekrieger des Reiches ausbildet, gibt es eine starke Unabhängigkeitsbewegung, die Myriad ständig neue Privilegien abtrotzt. Galamond ist hingegen eher rückständig und war bis vor Kurzem noch eine unabhängige Monarchie. Cubischen Artefakten steht man dort abergläubisch gegenüber und legt stattdessen eher Wert auf die Galamondschen Tugenden Mut und Ehre. Eine bis vor Kurzem im großen Flowsturm verborgene Insel ist Mondian. Einst Heim einer großartigen Zivilisation bietet sie Forschern und Grabräubern noch viel Spielraum, wenn man einen Weg findet, mit den Piraten zu verhandeln. Denn die Piraten von Mondian, die Sternfahrer-Elite der Wanderer, befinden sich auf Mondian und niemand schaffte es bisher, ohne ihr Einverständnis die Insel zu betreten. Denn ihre Künste im Flugkampf der Kreisschiffe sind unübertroffen, und so wurde schon manches Frachtschiff ein leichtes Opfer für die Piraten. Hat man es jedoch einmal geschafft, das fliegende Atoll Mondian zu betreten, dann bietet sich dem Besucher ein ganz besonderer Anblick: Der Flowsturm, der die Insel umrundet, tüncht die Insel immer wieder in ein Meer aus farbigen Blitzen und kleineren Entladungen: Wunderschön und tödlich zu gleich.

WIE MAN MYSTIX SPIELT

Mystix ist sehr regelarm und stellt das Erleben der Szene und die freien und kreativen Handlungsmöglichkeiten der Spieler in den Vordergrund anstelle einer detaillierten Simulation durch Werte und Regeln. Zahlreiche Mechanismen versuchen die Spieler

zu ermutigen, kreativ zu werden und in die Handlung einzutauchen. Auch die Kooperation der Spieler ist extrem wichtig. Jeder hat eine besondere Aufgabe innerhalb der Gruppe, und wenn es mal nicht weiter geht, dann können die anderen Spieler mit ihren Fähigkeiten einspringen oder die Gruppe plant von vornherein eine gemeinsame Aktion.

Erreicht wird die hohe Kreativität vor allem durch das Fördern von Ingame-Denken selbst bei Herausforderungen. Denn warum soll man nur die Dialoge ausspielen und den Rest durch Werte und Regeln abhandeln, wenn man sich auch alles gemeinsam vorstellen kann? So werden Dinge, die sonst durch Regeln und Werte simuliert werden mussten, einfach in eine Ingame-Lösung verwandelt.

Das wird dadurch erreicht, dass alles auf eine Würfelprobe reduziert wurde, die extrem schnell abläuft und lediglich die Erfahrung des Charakters ins Spiel bringt. Anstelle von unzähligen Werten bei Waffen, Rüstungen, Werkzeugen und Tabellen für Spezialfälle gibt es zu fast allen Handlungsmöglichkeiten Pseudowissenschaften ähnlich der Technik bei Star Trek, die glaubhaft ist, aber völlig erfunden, die man sich aber wunderbar merken kann. Innerhalb dieser vereinfachten Pseudowissenschaften für Kampf, Alchemie, Technik, Stealth, Recherche, Magie, usw. können sich die Spieler frei bewegen und je besser sie die Pseudowissenschaft kennen desto mehr Anregungen haben sie für ihre eigenen Ideen.

Und anstelle eines Manövers Wuchtschlag innerhalb einer Schritt für Schritt simulierten Spielsituation tritt ein leicht gelenkter, beinahe freier Kampf, bei dem der Zusammenhang entscheidet, ob es Sinn macht, besonders kraftvoll zuzuschlagen. Der Kontext und die Ingame-Logik entscheiden. Auf diese Weise treten die Spieler trotz gelegentlichen Würfels niemals aus der Szene aus und kümmern sich ausschließlich um ihre Ingame-Inhalte und nicht um ihre Werte auf dem Charakterbogen. Das führt dazu, dass Kämpfe extrem intensiv werden und selbst Inhalte, die manche Spiele kaum unterstützen, wie Alchemie, Technik und Recherche, zur Ingame-Aktion werden, die Spaß macht. Denn die Spieler können ständig frei basteln und nur die leicht zu merkende Pseudowissenschaft und die eigene Kreativität beschränken das Leben als neuer MacGyver.

An die Stelle vieler Regeln tritt stattdessen eine Anleitung, wie man besondere Situationen spielen kann. Tipps beim Bilden einer

Gruppe sind genauso vorhanden, wie Hilfen, um eine Spielfigur wirklich zum Charakter werden zu lassen, und Hilfen zum Gestalten von Konfliktsituationen und Gruppenverflechtungen.

Im Spielleiterkapitel gibt es eine Fülle von Hilfsmitteln zum Leiten von Spielrunden. Konzepte wie selektive Wahrnehmung und die Herausforderungslisten, die das Improvisieren vereinfachen, gehören ebenfalls zum Programm genauso wie ein Kapitel zum Präsentieren von besonderen Inhalten und eines zur Plotsteuerung. Letzten Endes läuft also alles darauf hinaus, dem SL zu helfen, einen komplexen Plot zu präsentieren, und trotzdem dafür zu sorgen, dass die Spieler nicht eingeeengt werden, sondern die Handlung mit ihren eigenen Entscheidungen mit Leben füllen können.

Ein Regelsystem, das sowohl geeignet ist für Abenteuerspiel, Geheimagentenmissionen als auch für Charakterspiel und Charakter-Drama.

Ich hoffe, es wird euch gefallen!

WO KANN ICH MYSTIX SPIELEN?

Mystix ist noch nicht völlig fertig und wird sehr wahrscheinlich 2010 das Licht der Welt erblicken. Bis dahin kann man jedoch unter WWW.MYSTIX-RPG.DE immer wieder neue Vorabinhalte runterladen. So sind die Gildenbeschreibungen bereits online. Außerdem kann Mystix auch auf ein paar größeren CONs in NRW schon angespielt werden. Wer schon einmal einen Vorgeschmack haben möchte, wie Mystix werden könnte, kann sich – ebenfalls auf der Homepage – das Mystix-Subsetting „Das große Erwachen“ ansehen, das mit vergleichsweise aufwendiger Gestaltung aber mit einer Begrenzung auf 5000 Worte im Rahmen der Tanelorn Setting-Challenge entstanden ist. Es ist als vollwertiges zweites Setting für Mystix geschrieben worden und wird nach dem Erscheinen von Mystix ebenfalls weiter ausgebaut werden. Das große Erwachen beschreibt die Entstehung der Mystix-Welt und lässt gewaltige Wolkenkratzer, die nun versteinert unter den Inseln hängen, zum Schauplatz eines Überlebenskampfes werden, bevor die Menschen die Oberseite erreichen und die Welt aufbauen können, die 2500 Jahre später zum Hauptsetting von Mystix wird.