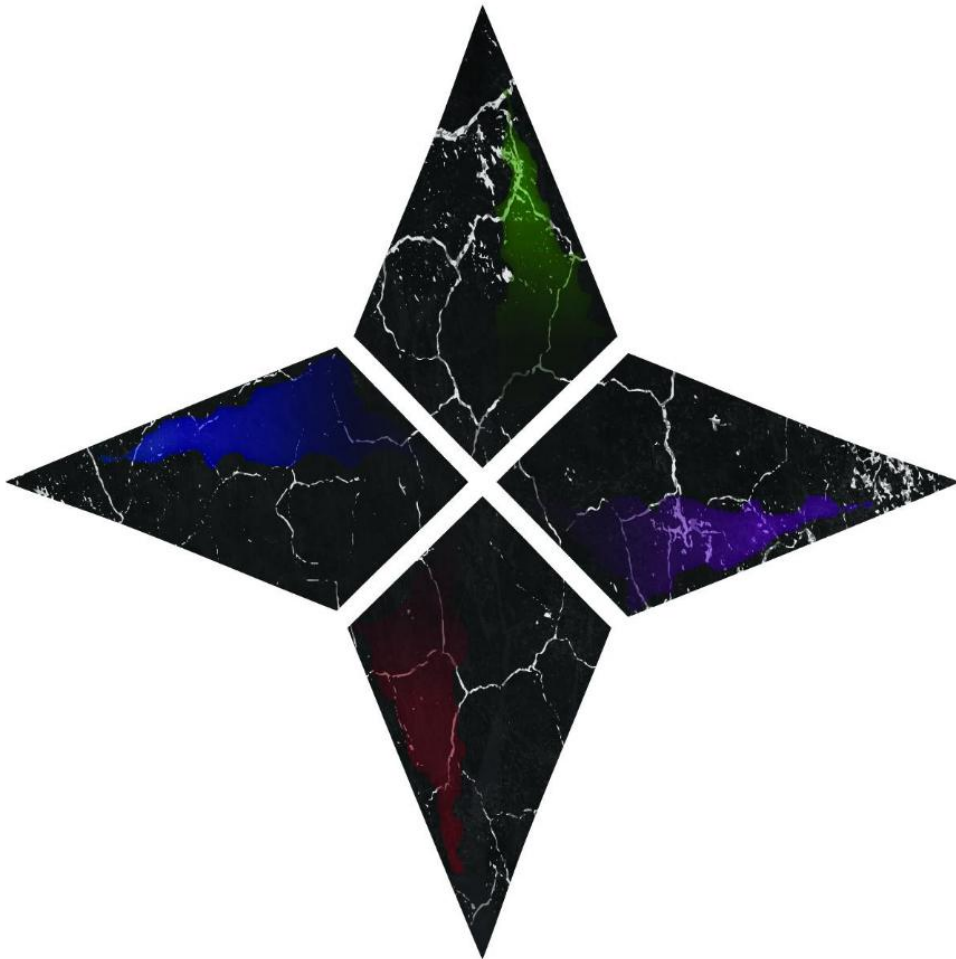




REGELWERK DER SPLITTERWELT

Ver. 0.3.3



11. JULI 2025



Disclaimer:

Dieses Regelwerk dient als Leitfaden und Anhaltspunkt um die LARP-Veranstaltungen des Saga-Vereins, also den Vier-Wege-Cons, besuchen zu können. Jede/r Spieler/in (SC sowie GSC/NSC) ist angehalten dieses Regelwerk zu lesen und sich zu verinnerlichen, sich daran zu halten und im Zweifel zu Rate zu ziehen. Das Regelwerk wird stetig aktualisiert und auf dem neuesten Stand gehalten. Gravierende Änderungen werden per Nachricht mitgeteilt oder kurz vor der Con noch einmal erwähnt. Das Regelwerk ist die Verantwortung jeden Spielers, wir übernehmen nicht den Ausdruck oder Ähnliches.

© Copyright 2025: Verein SAGA – Kunst- und Kulturverein für gelebtes Rollenspiel - Alle Rechte vorbehalten.

Es ist nicht zulässig, Teile dieses Dokuments elektronisch oder in gedruckter Form zu reproduzieren, duplizieren oder zu übertragen. Die Aufzeichnung dieser Publikation ist strengstens untersagt.



Wichtige Codewörter & Abkürzungen für unsere Spiele

OT – Out Time – das reale Leben betreffend

IT – Intime – das Spielleben betreffend

STOP – sofortiger Spielabbruch aufgrund eines Vorfalls, Fehlverhaltens, Verletzung

Time Out – Eine schwache Form des STOP.

Aus-X-en – Arme wie ein X überkreuzen bedeutet du bist gerade OT z.B.

SANI(-TÄTER) – wir brauchen OT einen echten Sanitäter

HEILER – wir brauchen IT einen Heiler

SC – Spielercharakter

NSC – Nebenspielcharakter

GSC – Gescipteter-Spielcharakter

SL – die Spielleitung

ORGA – die Organisatoren und Verantwortlichen

Plot – Geschichten und Storystränge die es zu erleben gilt

Telling – ein Element das zum Erzählen von Auswirkungen oder Erlebnissen

Freeze – Sehr selten aber doch: alle frieren ein. Nur SL oder ORGA!

OT-Bubble – eine Blase in der ein OT-Gespräch stattfindet (abseits von IT!)

Meine Mutter hat gesagt...ich darf nicht – signalisiert ich kann/möchte OT nicht

Wirklich wirklich – signalisiert „das hat jetzt OT-Gründe“



Wichtige Codewörter & Abkürzungen für unsere Spiele	2
1. Unsere Wertecharta	5
2. Das Verhalten am Spiel.....	7
3. Umgang mit Waffen, Kämpfen, Duellen und Co.....	9
4. DKWDDK.....	13
4.1. Diebesregel & roter Beutel - oder auch EMERBSE.....	14
4.2. Loot & Plündern – Der schwarze Beutel.....	15
5. Spiritualität & Glaube.....	16
5.1 Wunder der Wege.....	16
5.2 Rituale der Wege	17
6. Alchemie	17
7. Seelen-Splitter, -Scherben und -Fragmente.....	18
8. Artefakte, Reliquien & Instrumentarien	18
9. Erlernen von Magie – Die Wege des Erwachens.....	19
10. Die vier Magieschulen	20
10.1 Norden – Schule der Erdung (Erdmagie, Winter)	21
10.2 Osten – Schule des Wandels (Wassermagie, Frühling).....	22
10.3 Süden – Schule der Inspiration (Feuermagie, Sommer).....	23
10.4 Westen – Schule der Ordnung (Luftmagie, Herbst).....	24
11. Der Weg zum Magier.....	25
11.1. Der Ruf – Der erste Blick in den Abgrund.....	25
11.2. Die Lehre – Der Weg durch das Labyrinth	25
11.3. Das Ritual der Bindung – Der Augenblick der Wahrheit.....	25
11.4. Die Konsekration – Das Zeichen der Verbindung	25
11.5. Der erste Zauber – Die Gabe der Stufe Eins.....	26
11.6. Wechsel oder Mehrfachbindung.....	26
11.7. Der Wechsel – Das Wasser der Lethe	26
12. Magische Progression – Stufen 1 bis 5	27
12.1. Der Aufstieg – Ein innerer Ruf.....	27
12.2. Der Magier/innen-Codex – Spiegel und Legitimation des Pfades.....	28
12.3. Der Magier/innen-Fokus – Ein Schlüssel zum Tor.....	28
13. Dunkle Kanäle – Flüstern aus der Leere.....	28
14. Die ersten Schritte – Zauber der Stufe Eins.....	29
14.1. Schule der Erdung (Norden – Winter – Erde)	29



14.2.	Schule des Wandels (Osten – Frühling – Wasser)	29
14.3.	Schule der Inspiration (Süden – Sommer – Feuer)	30
14.4.	Schule der Ordnung (Westen – Herbst – Luft)	30
15.	Das Stadtkonzept Genesia.....	31
16.	Spielerideen,- & Vorschläge	31
17.	Besondere Rollen und Figuren (was bisher bekannt ist).....	32
	Allgemeine Informationen und Kontaktmöglichkeiten.....	33



1. Unsere Wertecharta

Eine Positionierung von uns als ORGA und Kunst- und Kulturverein.

Ein Ruf durchdringt die Splitterwelt – nicht nur zum Spiel, sondern zu einem Miteinander, das geprägt ist von Respekt, Würde und Gemeinschaft. Als veranstaltender Verein SAGA – Kunst- und Kulturverein für gelebtes Rollenspiel verpflichten wir uns, mit dieser Charta grundlegende Werte festzuhalten, die unser gemeinsames Spiel möglich, sinnvoll und erfüllend machen. Diese Charta richtet sich an alle, die Teil von Vier Wege sind – ob als Spieler/in, NSC, GSC oder Unterstützende im Hintergrund.

1. Respekt ist unteilbar. Jeder Mensch wird mit Würde behandelt – unabhängig von Herkunft, Geschlecht, Alter, äußerer Erscheinung, Weltanschauung oder Lebensweise. Wir achten einander, im Spiel wie außerhalb.
2. Vielfalt ist Reichtum. „Vier Wege“ ist ein Ort des gelebten Spiels. Wir treten hier ein, um gemeinsam Geschichten zu schreiben, nicht um politische Weltanschauungen zu vertreten. Öffentliche politische Debatten – gleich welcher Couleur – haben im Spiel keinen Platz.
3. Kein Ort für Extremismus. Jeglicher Extremismus, ideologische Vereinnahmung oder symbolische Provokation widersprechen den Werten unserer Veranstaltung und unseres Vereins und führen zum Ausschluss.
4. Fantasie braucht Sicherheit. Wir setzen uns dafür ein, dass unser Spiel ein sicherer Raum für alle ist – in dem niemand belächelt, bedrängt oder ausgeschlossen wird. IT-Konflikte enden vor der Zeltplane.
5. LARP ist Gemeinschaft. Wir ehren das Miteinander, den gegenseitigen Respekt, das Zusammenspiel von NSC, SC und Orga. Wir tragen Verantwortung füreinander – und für unser gemeinsames Erlebnis.
6. Wir sind Gäste in einer anderen Welt. Wer in die Splitterwelt eintritt, betritt eine Welt aus Mythos, Magie und uralten Kräften. Realpolitische Themen bleiben draußen. Wir begegnen einander als Spielende – nicht als Vertreter weltlicher Strömungen.
7. Verantwortung für Sprache und Handlung. IT darf hart sein – OT bleiben wir fair. Diskriminierende, herabwürdigende oder grenzüberschreitende Sprache hat OT keinen Platz.
8. Tradition verpflichtet zur Menschlichkeit. Wir berufen uns auf die humanistischen Werte Europas: Würde, Vernunft, Maß und Ehre. Wir achten das Alte – und öffnen Raum für Neues, solange es dem Spielgeist dient.
9. Ein Ort für Ideal und Spiel. Wir wollen Träumen Raum geben, Archetypen erleben, Rollen verkörpern – frei von Zynismus, ohne Agenda. Jeder ist eingeladen, ein Teil dieses großen Spiels zu sein.
10. Vier Wege – ein Versprechen. Wir als Orga und als Verein SAGA – Kunst- und Kulturverein für gelebtes Rollenspiel setzen uns ein für ein phantastisches, sicheres und menschenfreundliches Miteinander. Unsere Spielwelt soll ein Spiegel edler Ideale sein – nicht der Schauplatz irdischer Konflikte.

In einer Welt, in der immer mehr Menschen Gräben ziehen, in der jedes Wort auf eine Seite gezogen, jedes Verhalten politisch interpretiert wird, sagen wir ganz bewusst: *Vier Wege ist kein politisches Projekt – sondern ein Freizeitangebot.* Von Menschen, für Menschen. Von uns, für euch.



Wir sind ein LARP. Kein kommerzielles Produkt. Vier Wege ist ein Herzensprojekt. Organisiert von Freiwilligen, in unserer Freizeit, Ohne Bezahlung. Ohne Marketingabteilung. Ein Spiel, ein Traum, ein Raum – kein Unternehmen mit PR-Strategie.

Wir sehen keinen Sinn darin, uns – wie viele konsumorientierte Firmen – künstlich politisch zu profilieren, nur um irgendeiner Zielgruppe besser zu gefallen. Wir bekennen uns nicht zu Parteien, nicht zu Ideologien, nicht zu Trends.

Aber ja – wir bekennen uns zu Werten. Unsere Werte? Menschlichkeit. Miteinander. Gemeinschaft. Liebe. Freundschaft. Frieden.

Wir stehen für:

- Respekt
- Ehre
- Freiheit
- Verantwortung
- Demokratischen Wertepluralismus
- Ein Europa des Dialogs & Miteinanders

Wir glauben: In einem Ort des Miteinanders, in einem Spiel mit vielen Perspektiven, muss man manchmal auch Meinungen aushalten können, die nicht in die eigene Bubble passen. Das ist nicht immer leicht – aber genau das macht echtes Miteinander aus. Vier Wege ist eine Einladung – Jede und jeder, der oder die sich mit unserem Prinzip des gegenseitigen Respekts, der Anerkennung und der Freiheit identifizieren kann, ist in bei uns herzlichst willkommen. Egal woher du kommst, wie du denkst, was du tust, woran du glaubst – solange du mit offenem Herzen, mit Spielwillen und mit Respekt kommst, bist du bei uns willkommen.

Aber: Wer kommt, um zu stören, zu provozieren, zu trollen oder Konflikte zu suchen – hat bei uns keinen Platz. Punkt.

Wir haben weder die Zeit noch die Lust, unsere Freizeit mit politischen Grabenkämpfen zu verschwenden. Unser Alltag ist voll genug davon. Medien, Debatten, Plattformen, Kommentare – alles fordert Haltung, alles verlangt Labels. Vier Wege ist ein Ort ohne politischem Etikett – aber mit Haltung. Ein Ort der Begegnung. Eine Oase der Gemeinschaft. Ein Spielplatz für Ideen, Charaktere, Fantasie – frei von Labels, frei von Zuschreibungen.

Und: Ein Ort der Freiwilligkeit.

Niemand wird gezwungen, hier mitzumachen. Wer mit uns geht, geht freiwillig. Und wer ein Problem damit hat, dass wir nicht politisch positioniert sind – ist frei, zu gehen. Ohne Groll. Ohne Debatte. Ohne Shitstorm.

Denn unser Angebot ist klar: Eine gemeinsame Welt für alle, die mit Respekt, Würde und Liebe fürs Spiel kommen.

Vier Wege ist kein Statement. Es ist eine Einladung - für alle, die einen Ort des Miteinanders suchen. Einen Ort der Freundschaft, des Respekts, des Dialogs.

Und wir freuen uns auf jeden Menschen, der diese Einladung annehmen möchte.

Die VIER WEGE ORGA



2. Das Verhalten am Spiel

EINE ABHANDLUNG DER REGELN DIE ES ZU BEACHTEN GIBT. DIE EINHALTUNG DIESER REGELN STELLT EIN SCHÖNES MITEINANDER SICHER UND BRINGT GLEICHZEITIG EINE WUNDERBARE ERFAHRUNG SOWIE EIN GROßARTIGES SPIEL MIT SICH.

- 1) Der Umgang miteinander: Sollte freundlich, höflich, menschlich und respektvoll sein – siehe unsere Wertecharta. Wir dulden keine beleidigende Sprache, Gewalt, Rassismus, Sexismus oder die Verherrlichung und Äußerung unmenschlicher und verachtender Gedanken. Wir nehmen uns die Freiheit Menschen mit extremistischen Ansichten/Äußerungen von unserem Spiel zu verbannen und zur Not zur Anzeige zu bringen.
- 2) Alkohol, Rauchen und Drogenkonsum: Alkoholkonsum sollte im Maße des Normalen konsumiert werden. Menschen tendieren dazu ab einem gewissen Pegel ein Neandertaler-Verhalten an den Tag zu legen, unkluge Entscheidungen zu treffen oder Dinge zu tun die im nüchternen Zustand ganz klar an Idiotie grenzen. Jeder Mensch kennt seine Grenzen, darauf berufen wir uns auch: Achtet auf euch und eure Mitspielenden in dieser Hinsicht. Das Kämpfen im berauschten Zustand ist verboten. Rauchen am Gelände ist grundsätzlich erlaubt. Wir bitten euch allerdings keine Zigarettenstummel oder gar ganze Aschenbecher in den Wiesen und wahllos am Gelände zu werfen. Es gibt für jedes Lager Aschenbecher, macht euch das bei der Lagerplanung aus wo ihr raucht. Zum Thema Drogenkonsum halten wir uns an das Suchtmittelgesetz (SMG) der Republik Österreich.
- 3) Verhalten am Gelände: Da wir Gäste des Pfadfinderzentrums St. Georgen sind, halten wir alle Teilnehmenden an sich an die Verhaltensregeln der Pfadfinder/innen Österreich zu halten. Dies erleichtert uns nicht nur den Aufenthalt, sondern stellt sicher, dass wir noch viele Jahre diese wunderbare Location (das Scout Camp Austria) nutzen können. Wichtig ist auch die Sauberkeit, Hygiene und die Ordnung zu erwähnen. Wir bitten alle Teilnehmenden der Veranstaltung die Toiletten, Duschräume und Aufenthaltsräume sauber zu halten.
- 4) Umgang mit den GSCs / NSCs am Spiel: Die GSCs bzw. die NSCs haben viel Freude dabei den Spielern schönes und immersives Rollenspiel zu bieten. Abgesehen von den Schlachten und Gemetzeln bieten die GSCs / NSCs den Spielern tiefes und emotionales Rollenspiel welches nicht nur die Welt, die wir bespielen bereichert, sondern auch euren Charakteren Erfahrungen und emotionale Achterbahnen geben können. Sie sind also keine Haudrauf-Rollen oder als reine Bespaßung am Spiel. Sie sind ein integraler Bestandteil der Vier Wege / der Splitterwelt und nehmen viel Arbeit auf sich, um ein schönes Spiel bieten zu können. Daher erwarten wir Wertschätzung und einen respektvollen Umgang mit den GSCs / NSCs im Spiel!
- 5) Die SL – Die Spielleitung: Die SL ist nicht nur die Hauptanlaufstelle für die Spieler/innen sollten Fragen auftauchen, sie sind ebenso diejenigen die die Regeln beobachten und bei Fehlverhalten die Autorität besitzen einzelne Spieler aus dem Spiel zu nehmen bis etwaige Vorfälle geklärt sind. Zudem können sie auf Nachfrage kleine Aufgaben und Plots vergeben und sich gleichzeitig ein Sprachrohr zwischen ORGA und Spielerschaft.
- 6) Die ORGA: Die höchste Instanz des Spiels begibt sich in interessante Rollen, um euch nicht nur Möglichkeiten im Spiel zu bieten, sondern euch auch Bestandteil der Welt werden zu lassen. Sie haben die Hauptverantwortung über die Veranstaltung, arbeiten ununterbrochen auch abseits einer Con ehrenamtlich für dieses wunderbare Projekt und versuchen euch ein LARP zu bieten welches unvergleichliche Erlebnisse in sich birgt. Die ORGA hat über jede Entscheidung am Spiel das letzte Wort – sei es, um Rauswürfe zu handhaben, Regeln durchzusetzen, Spielpausen einzuführen oder Plot Inhalte zu bewilligen/freizugeben.
- 7) Ab 18: Alle Vier Wege/Splitterwelt-Veranstaltungen sind strikt ab 18 Jahre. Sollte der Verdacht bestehen, dass eine minderjährige Person das Spiel betritt, so sind wir angehalten nach einem Ausweis zu verlangen und sollte der Verdacht sich bestätigen wird diese Person aus dem Spiel und der Veranstaltung ausgeschlossen und aufgefordert das Gelände zu verlassen.
- 8) Sensible Inhalte: Das Spiel beinhaltet IT sensible Inhalte wie Gewalt, Mord, Intrigen, Sklaverei, Tod, Erotik und vieles mehr. Sollten Teilnehmende mit diesen Inhalten, aus diversen Gründen, Probleme haben dann bitten wir, dass diese Personen reflektieren, ob sie im Stande sind dies zu ertragen. Wir haben nicht die entsprechende Infrastruktur, um psychische oder seelische Betreuung zu leisten. Zudem sind wir nicht voll im Stande zu kontrollieren wann, wo und wie solche Inhalte gespielt werden. Da unser Spiel (u.a. auch genau aus diesen Gründen 18+ ist, ersuchen wir euch darum, mit solchen Situationen erwachsen und reif umzugehen. Frei nach dem Motto: Du bist Gast auf dieser Veranstaltung,



such' dir dein eigenes Spiel – du bist nicht hier um „bespaßt zu werden“. Manche suchen gezielt „extremes“ Spiel und in unserem Spielen ist eben auch Platz für diese Art von Spiel.

9) Ruhezeiten & Lautstärke: Wir bitten um Verständnis, dass es sich hier um LARP-Veranstaltungen handelt. Dies bedeutet Feste, Gelage und Feiern gehören einfach zum Spiel und zu den Welten dazu. Das bedeutet: nehmt euch entsprechende Ausrüstung mit oder platziert die Zelte, so dass euch dies unter Umständen nicht stört.

10) Sexualität, Erotik und Freizügigkeit: Am Spiel kann es zu Inhalten kommen in denen Erotik, Sex oder Freizügigkeit eine wichtige Rolle einnehmen (z.B. Süden). Wir versuchen diese Inhalte in gewissen Zonen abspielen zu lassen doch wie in Abschnitt 9) erwähnt, gehört auch „extremes“ Spiel zu unserem Larp. Wichtig: Sexuelle Inhalte und Spielangebote unterliegen Auflagen und Regeln die die Personen welche Charaktere darstellen, die mit diesen Impulsen arbeiten festlegen und klar kommunizieren. Sex und sonstige Handlungen, die real stattfinden (möchten) aber eben IT sind dürfen nur bei ausdrücklichem Einverständnis beider Seiten stattfinden – sexuelle Belästigung (OT) unterliegt einer 0,0 Toleranz und führt zum Spielausschluss. Sexuelle Belästigung (IT) bitte absprechen damit es nicht zu Missverständnissen kommen kann. Sexuelle Belästigung OT die als Sexuelle Belästigung IT getarnt ist, ist durchaus erkennbar.

11) Haus- & Menschenverstand: Wir appellieren grundsätzlich an den Haus- & Menschenverstand eines jeden Teilnehmers. Stellt euch selbst immer mal die Fragen: Macht es Sinn? Ist das schlau? Passt das? Dann sollte einem großartigen Miteinander nichts im Wege stehen. Gemeinsamer Spaß und da gemeinsame Erleben dieser Leidenschaft sollten im Vordergrund stehen.



3. Umgang mit Waffen, Kämpfen, Duellen und Co.

1) **Waffenchecks:** Jede/r Teilnehmer/in ist für ihre/seine Waffen selbst verantwortlich. Das bedeutet checkt die Waffen vorm Einpacken, nach jedem Kampf und vor jedem Kampf. Seid euch bewusst, dass es hier um die OT-Sicherheit eures Gegenübers aber auch euch selbst geht. Hat die Waffe Risse, poröse offene Stellen, schaut der Kernstab raus dann bitte nehmt diese Waffe nicht für den Kampf und lasst sie reparieren. Zudem bitten wir nur dezidierte LARP-Waffen, also Schaumstoffwaffen zu verwenden.

2) **Waffen und Schilde:** In der Splitterwelt sind Waffen und Schilde weit mehr als bloße Requisiten – sie sind Verlängerungen des Charakters, Ausdruck von Rang, Herkunft, Stil und innerer Haltung. Ob zierlicher Dolch, massiver Schild oder kunstvoll gestaltete Klinge – jede Waffe erzählt eine Geschichte. Damit diese Geschichte sicher, glaubwürdig und eindrucksvoll bleibt, gelten einige wichtige Grundsätze.

Der wichtigste technische Aspekt beim Umgang mit Waffen ist die Beschaffenheit des Kernstabs – also des tragenden Elements im Inneren einer Waffe.

◆ **Kernstablose oder auch „geschraubte“ Waffen:** Diese bestehen vollständig aus Schaumstoff und sind besonders gut zum Darstellen von Stichen geeignet. Sie sind leicht, flexibel und sicher – z. B. bei Dolchen, Brieföffnern oder Ritualklingen. Neuerdings gibt es auch spezielle stichfähige, geschraubte Waffen (z.B. Dreki Megin). Diese sind speziell für den „Stich“-Kampf entwickelt worden (z.B. Phalanxkampf, Hellebardentrupps, Landsknechte, etc.)

◆ **Waffen mit Kernstab:** Diese sind primär für Schläge und Bewegungen mit Klinge oder Schlagfläche gedacht. Hier gilt: Zustechen ist ausdrücklich untersagt, da Verletzungsgefahr besteht.

Schilde sind bei Vier Wege nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht. Sie bieten Schutz – ja – doch darüber hinaus sind sie wichtige Spielträger: Statussymbol, Clanzeichen, Insignie der Ehre. Ob rund oder eckig, hölzern oder mit Leinwand bespannt (oder beides?) – sofern sie gestalterisch zum Charakter passen und verantwortungsvoll geführt werden, sind sie willkommen. Natürlich heißen wir weiterhin alle Larpschild-Träger/innen willkommen - wir wollen nur eine zusätzliche Alternative, ein neues Spielangebot ermöglichen. Doch: Körperchecks, Rempler und Schildschläge sind nicht erlaubt. Vollmetallschilde sind nicht zugelassen. Große Schilde (über 100 cm Höhe) sollten nur eingesetzt werden, wenn sie die Dynamik szenischer Kämpfe nicht behindern - und das tun sie meistens – aber wir lassen uns gerne mit Argumenten vom Gegenteil überzeugen ;).

Regel für Schilde mit einem Durchmesser von über 100cm: Nach reiflicher Überlegung und intensiver Diskussion mit Spieler/innen, Kampferfahrenen und der Orga haben wir folgende Regelergänzung beschlossen: Schilde mit einer Höhe oder Breite über 100 cm dürfen ab sofort nur noch als sogenannte „Pavesen“ verwendet werden. Pavesen sind stationäre Schilde und dürfen nicht aktiv im Kampf (z. B. in einem Duell, Schildwall oder Formationsgefecht) mitgeführt werden. Eine Pavesen muss deutlich sichtbar „abgestellt“ werden (z. B. am Boden aufgestellt oder an einer Barrikade angelehnt), um ihre Funktion als mobile Deckung oder Verteidigungsobjekt zu erfüllen. Das Herumtragen oder Verwenden wie ein normales Schild im Zweikampf ist nicht gestattet.

Warum diese Regel? Wir lieben filmische, dynamische, darstellerisch starke Kämpfe – mit Bewegung, Spieltiefe und sichtbar erzählten Szenen. Übermäßig große Schilde behindern solche Kämpfe oft – sie fördern statische Duelle, nehmen kleineren Spieler/innen die Sicht, schränken Beweglichkeit ein und führen oft zu unästhetischen „Block“-Momenten. Unser Ziel sind schöne, glaubwürdige und spielbare Kämpfe – keine Schildkrötenpanzer, keine Waffenkiller, kein Wettblocken. Pavesen können dafür wunderbar genutzt werden, um Deckung auf dem Schlachtfeld zu simulieren, Positionen zu halten oder visuelle Verteidigungslinien darzustellen – aber eben als Objekt, nicht als Waffe. Diese Regel dient dem gemeinschaftlichen Spielspaß und der Ästhetik. Wer sich unsicher ist, ob sein Schild als Pavesen zählt oder wie es eingesetzt werden darf, kann sich jederzeit an die SL oder Lagerkoordination wenden.

Wir möchten keine statischen Blockschlachten – sondern lebendige, cineastische Duelle mit Bewegung, Eleganz und Ausdruck. Ein guter Schildkampf erinnert an eine Filmszene – nicht an ein Wettrüsten im Sportverein.

Ob als stille Bedrohung am Spieltisch, als Ritualgegenstand oder als letzter Ausweg im Kampf – Dolche und Messer haben ihren festen Platz im Spiel von Vier Wege. Die meisten sind kernstablos und somit für Zustiche geeignet. Besonderheit: Einige Dolche (insbesondere große oder ungewöhnliche Designs) enthalten einen Kernstab.



→ In diesem Fall gilt: Nicht stechen – lieber schlitzen oder druckfrei führen. Und ja: Auch Brieföffner aus Schaumstoff gibt es – sie können Teil großartiger kleiner Szenen werden.

Grundregel: Sicherheit vor Stil – aber nie ohne Stil Wir wünschen uns szenische, elegante Kämpfe – nicht rohe Kraftakte. Führt eure Waffen mit Bedacht, eure Schilde mit Rücksicht, und achtet auf den Fluss der Szene, nicht auf den Sieg. Eine gute Waffe glänzt nicht durch Schaden – sondern durch die Geschichte, die sie erzählt.

3) Rüstungen: Rüstungen sind so einzigartig wie die Trägerinnen und Träger, die sie schmücken. Ob kunstvoll verziertes Leder oder ehrfurchtgebietender Stahl – jede Rüstung erzählt eine Geschichte und erfüllt ihren ganz eigenen Zweck im Spiel. Lederrüstungen sind leicht, beweglich und vielseitig. Sie bieten nur begrenzten Schutz, lassen sich dafür aber hervorragend individualisieren: Ob in gedeckten Naturtönen oder leuchtenden Farben – sie sind Ausdruck des Charakters, den ihr verkörpert. Bitte beachtet: Auch wenn ihr eine Rüstung tragt, achtet darauf, eure Schläge kontrolliert zu führen – bremst vor dem Auftreffen ab und spielt mit Rücksicht. Metallrüstungen – liebevoll „Dosen“ genannt – beeindrucken durch Präsenz. Sie poltern, blitzen, klirren – und flößen Respekt ein. Doch auch sie haben ihre Tücken: Sie sind schwer, schränken Sicht und Bewegung ein und können bei Hitze oder längeren Kämpfen belastend werden. Bitte achtet beim Spiel mit (oder gegen) Plattenträger/innen auf Folgendes:

- Keine Schläge auf den Kopf – auch nicht bei Helmträgern!
- Achtet auf eure Füße – in voller Rüstung ist das Blickfeld oft eingeschränkt, versehentliche Tritte auf Zehen sind schnell passiert.
- Keine stumpfen Prügelattacken auf den Bodenliegenden – auch unter Rüstung spürt man Schmerzen.

Wichtig: Eine schwere Rüstung schützt deutlich besser als eine leichte oder gar keine – aber sie macht niemanden unverwundbar. Wer eine Rüstung trägt, übernimmt auch Verantwortung: Zählt eure Treffer mit, spielt den Schaden realistisch und geht zu Boden, wenn es dramaturgisch und regelgerecht an der Zeit ist.

Die Spielleitung achtet auf faires Spiel. Wer zu viele Treffer ignoriert oder seine Rüstung als Vorwand nutzt, um „unbesiegbar“ zu sein, muss mit einer Verwarnung rechnen.

4) Bögen, Armbrüste & Ballisten: Hier gibt es besondere Hinweise zu beachten. Bogenschießen sollte man können, bevor man dies in der Schlacht einsetzt. Auch wenn die Pfeile mit entsprechenden Schaumstoffköpfen präpariert sind so können sie doch Verletzungen, Schmerzen oder Hämatome herbeiführen. Das bedeutet: Lernt das Bogenschießen und setzt das verantwortungsvoll ins Spiel um. Zudem sollte man auch darauf achten wen schieße ich denn wo an. Keine Kopfschüsse, umgerüstete Personen vielleicht weniger stark Niederschießen, bitte auch nicht absichtlich auf Intimbereiche zielen und offensichtlich aus dem Spiel gegangene Personen oder bereits am Boden liegende Personen sollten vielleicht auch von einem Pfeilhagel verschont werden. Wichtig zu erwähnen: es gibt keine dezidierten LARP-Bögen, es gibt sozusagen ein Stärke-Kriterium. Diese wird per Pfundanzahl berechnet (lbs). Bei einem Auszug von 28 Zoll darf/soll nicht höher als 25 bzw. 30 lbs sein. Bei Recurvebögen reichen 25lbs vollkommen. Bei Armbrüsten, auch Kreuzbögen genannt, gelte dieselben Regeln wie bei den normalen Bögen. Die Bolzen sind ebenso mit schaumstoffköpfen versehen. Die Armbrust ist im Grunde eine Weiterentwicklung des normalen Bogens und besitzt im normalen Fall eine stärkere Durchschlagskraft (Ausspieltechnisch). Die Balliste ist im Gegenzug eine überdimensionale Armbrust die mit langen Schaumstoffnudeln (die Bolzen) ausgestattet ist. Sie ist eine Waffe die Getroffene beinahe immer tötet oder sehr schwer verletzt. Die Pfeile/Bolzen anderer Spieler sind und bleiben die Pfeile/Bolzen anderer Spieler. Auf keinen Fall nimmt man dieses fremde Eigentum an sich. Pfeile könnten beschädigt sein, Pfeile könnten verschwinden (und Pfeile sind nun einmal an Schwindsucht erkrankt), und sollte etwas geschehen so trägt die fremde Person die Verantwortung für das verantwortungslose Verhalten eines anderen. Die Pfeile, die sich wahllos am Schlachtfeld sammeln legt man auf einen Haufen damit die Bogenschützen diese nach dem Kampf leichter finden und aufheben können.

5) Schlachtreihen: Grundsätzlich obliegt es jeder kämpfenden Einheit wie sie ihre Schlachtreihen organisieren, allerdings sollte jeder, auch zu seiner eigenen Sicherheit, ein bisschen Hirn verwenden. Die leichtesten gerüsteten einer Fraktion sollten vielleicht nicht ganz vorne neben den Platten stehen. Bogenschützen sollten geschützt sein aber genug Sichtweite haben. Magier und Hexer sollten gut geschützt werden. Klare Kommandos, schönes Auspielen und standhafte Linien bieten ein unschlagbares stimmiges Bild. Sollten Fraktionen versuchen Schlachtreihen zu durchbrechen so bitten wir auch hier das Hirn zu verwenden!



6) Meucheln, eliminieren und Attentate: Hier gelten die Opferregel und das Vorhandensein von Absprachen. Sollten Spieler intern solche Dinge planen so bitten wir euch, dass ihr das gut plant und klar kommuniziert. Sollten wir so etwas planen oder gebeten werden einen Plot darum zu bauen werden entsprechende Leute kontaktiert.

7) Das Ausspielen von Tod, Sterben und Verletzungen: Macht es schön. Macht es groß. Nutzt die Möglichkeit. Das Ausspielen von Verletzungen obliegt euch. Wir können euch nur sagen: Es macht euch und den anderen sicherlich viel mehr Spaß, wenn da etwas ist an dem man arbeiten kann. Emotionen, Schmerz, der Prozess der Heilung...das sind alles wunderbare Augenblicke, die man auskosten darf und soll. Das Sterben unterliegt bei unseren Cons der Opferregel. Das bedeutet, wenn ihr nicht bereit seid eure Charakter sterben zu lassen dann muss er das auch nicht. Wir im Vier Wege Universum bitten euch hierbei das Angebot der Unterwelt anzunehmen. Dies dient nicht nur als Ort der Gefallenen, sondern hier kann das Spiel weitergehen. Handelt euch euer Leben heraus, versucht dem Tod zu entkommen und kehrt als vermeintlich Gestorbene wieder zu euren Gefährten zurück. Dies kann hohes emotionales Spiel fördern und eurem Charakter Erfahrungen zuteilwerden lassen, die er entweder nie für möglich gehalten hat, die ihn verändern oder die ihn für immer heimsuchen werden.

8) Duelle & Herausforderungen: Waffenduelle sind oftmals ähnlich dem Infight. Man macht sich klar aus wer gegen wen, was ist der Sinn, wie soll es ablaufen. Dann versucht man durch schönes Ausspielen nicht nur für sich, sondern auch für andere eine schöne Show zu gestalten.

9) Die Magie am Schlachtfeld: Kampfmagie ist immer ein schwieriges Element. Als Magiewirkende Person darf man am Schlachtfeld nicht eingeschnappt sein, wenn manche Zauber keine Wirkung entfalten (oftmals überhört man oder übersieht man eine magische Aktion). Wichtig: Mach es groß, mach es laut und mach es ordentlich. Die DKWDDK-Philosophie sagt genau das aus. Was du kannst, wird gesehen was du nicht kannst, kann nicht gesehen werden. Hilfreiche Gadgets und Accessoires sind große Zauberstäbe, werfbare Props (Feuerbälle), Stofffäden (etwas dicker und fester aber ohne Schmerzen zuzufügen) und große Fächer, die auch etwas Lärm machen. Oftmals ist es gut klar auszusprechen was der Zauber macht „Schmerz“ – „kochendes Blut“ – „Versteinern“. Eine schöne Zauberformel ist zwar gut, aber du kannst nicht erwarten, dass ein „Arash men i Koron“ verstanden wird. Grundsätzlich haben Magier auch die Möglichkeit Duelle zu führen. Auch hier gilt wieder klare Kommunikation, schönes Ausspielen und viel Wetter machen. Seit jeher tragen manche Magiewirker im LARP „Schärpen“, die eine magische Rüstung darstellen. Dies erlauben wir grundsätzlich unter bestimmten Voraussetzungen. Die Schärpen müssen mit magischen Runen sichtbar verziert sein. Sie müssen sich farblich von der Gewandung ordentlich abheben (ansonsten besteht die Gefahr diese nicht als Schutzschilder zu erkennen) und sie müssen durchaus Schwächen haben. (Nach dem 20. Schlag eines Schildbrecher auf einen Magus wäre es dann doch mal an der Zeit umzufallen...)

10) Immersionen des Kampfes (Gewicht, Trägheit, Handling): Was macht den Kampf beim LARP so besonders? Disziplin und Konsequenz. LARP-Waffen haben natürlich nicht die Gewichtsklasse wie eine echte historische Waffe. Daher wird das Spiel dann spannend für alle, wenn jeder seine Waffe und deren Gewicht, deren Design, deren Trägheit so realistisch wie möglich darstellt. Dies macht das Spiel nicht nur immersiv und echt, sondern führt auch zu großartigen Situationen.

11) Infight: Der Infight beschreibt das Phänomen des Kämpfens mit Körperkontakt. Hierbei unterscheiden wir den Nahkampf ohne Waffen (Schlägereien z.B.) oder aber den Nahkampf mit Waffen (oftmals in Schlachten während Duellen). Es ist wichtig, dass klare Zeichen befolgt und erkannt werden, bevor man in einen Infight geht. Weit verbreitet ist die Aussage „Aufs Maul“. Wird auf diese Aussage mit denselben Worten geantwortet so können beide Parteien einen Infight starten (schön und förderlich ist es sich dann noch etwas abseits zu stellen und noch zu besprechen und dann die Show beginnen zu lassen).

12) Schleifenregelung: Seit 2025 gibt es eine Schleifenregelung auf unseren Cons. Die Farbe Weiß symbolisiert: unter keinem Umstand möchte ich kämpfen! Das bedeutet weder mit Waffen noch in einem Handgemenge noch sonst. Dies ist zu respektieren. Personen mit dieser Schleife werden dann aber gebeten sich nicht am Schlachtfeld aufzuhalten.

Die Farbe „Pink“ symbolisiert, dass man offen für Infight ist. Achtung: Wir als Veranstalter übernehmen ABSOLUT keine Haftung für Beschädigungen oder Verletzungen.

13) Das Ausführen von Schlägen und Waffen-Manövern:

- Stakkato-Schläge oder „Fuchteln“ ist ein Graus anzusehen und führt zu Frust.
- Abbremsen ist ein Muss!



- Keine Schläge auf Kopf, Genitalien, Verletzte und am Bodenliegende
- Schönes Ausspielen der Waffenschwere und der Größe
- Keine Schläge auf die Hände, Hälse, oder nackte Zehen/Füße
- Kein im Kreisdrehen mit der Waffe
- Lieber etwas langsamer als zu schnell

14) Heilung: Eine Heilung kann auf verschiedene Arten dargestellt und ausgespielt werden. Mondäne Heilung, also die Heilung durch das Handwerk einer Medici z.B. ist grundsätzlich im Moment länger andauernd als eine magische Heilung, wobei magische Heilungen immer das Risiko des „nicht ganz korrekt“ Heilens bergen, bei Knochenbrüchen als Beispiel. Zusätzlich gibt es dann noch die alchemistische Heilung, diese kommt auf die Tränke und die Art des Alchemisten an. Nehmt euch die Zeit und spielt dies schön aus – dadurch ergeben sich neue Möglichkeiten. Wir sehen davon ab Zeitlimits oder Ähnliches vorzuschreiben da dies ohnehin schwer kontrollierbar ist.

15) Das Kämpfen in den Lagern: Dies darf nur in den dafür vorgesehenen Bereichen in den Lagern geschehen! Niemals zwischen den Zelten oder an Engstellen oder nahe einem Abgrund.

16) Keine Paraden gegen Pfeile mit Waffen: Pfeile dürfen nicht mit Schwertern, Äxten, Speeren oder anderen Nahkampfwaffen pariert oder abgeschlagen werden. Diese Aktion ist realistisch unplausibel, und birgt zudem die Gefahr, dass der Pfeil beschädigt wird oder unkontrolliert abprallt.

→ Erlaubt ist das Abblocken mit Schilden, sowohl frontal als auch seitlich. Auch das passive Abprallen eines Pfeils – z. B. an einer geschlossenen Formation oder einer Phalanx – ist natürlich möglich und spielerisch willkommen.

Wenn du getroffen wirst: Spiele den Treffer bitte glaubwürdig aus – auch wenn es "nur gestreift" war. Fernkämpfer freuen sich über sichtbare Wirkung!

17) Verantwortung der Bogenschützen: Auch für Fernkämpfer gilt: Spielt mit Rücksicht und Beobachtung. Besonders bei stark gerüsteten Figuren (z. B. Träger/innen von Vollplatten) kann es passieren, dass ein Treffer akustisch oder körperlich kaum spürbar ist – oder im Lärm der Szene untergeht. Das ist kein absichtliches Ignorieren, sondern schlicht ein Nebeneffekt der Darstellung. Zielt also bewusst, meidet Überdistanzen, und bringt euch aktiv ins Spiel ein: Zieht sichtbar, lasst den Schuss als Bedrohung spürbar werden, und nehmt auch mal Kontakt auf, wenn ihr merkt, dass euer Spiel gerade untergeht.



4. DKWDDK

DKWDDK – DU KANNST, WAS DU DARSTELLEN KANNST, IST DIE SPIELPHILOSOPHIE, AN WELCHES WIR UNS HAUPTSÄCHLICH ANLEHNEN. BEI UNS WERDEN KEINE PUNKTE GEZÄHLT ODER SOGENANNT „STATS“ ABGEFRAGT. WIR SETZEN AUF REALISMUS, IMMERSION UND SCHÖNES SPIEL. DIES AUSZULEBEN, ERFÜLLT DEN ZWECK DES LARPS: IN EINE ANDERE WELT EINTAUCHEN UND DIESE WAHRlich ZU ERLEBEN.

Die Darstellung deines Charakters: Das Herzstück eines jeden Larpers ist eine Figur, die er darstellt. In diese fließt meist über Jahre viel Liebe, Arbeit und das Sammeln von Erinnerungen hinein. Die Splitterwelt ist, was Charaktere und Konzepte betrifft, sehr offen und wir lassen beinahe alles zu. Wichtig ist uns in Erster Linie, dass ihr euch wohlfühlt. Das Konzept von Vier Wege lässt es zu, dass sich alle möglichen Figuren aus den verschiedensten Ländern/Religionshintergründen auf der Splitterwelt sammeln.

Uns ist wichtig, dass die Figuren im Fantasy-Antike/Mittelalter-Setting angesetzt sind. Also keine Science-Fiction-Chars, Steam-Punk-Chars, Western-Chars oder Ähnliches. Habt ihr ein besonderes Konzept so bitten wir euch, dass ihr mit uns, der ORGA, in Verbindung tretet damit wir uns gemeinsam ansehen können, inwieweit wir den Char sinnvoll einbinden und einbauen können, ohne dass es die Immersion zerstört. Für Werwesen, Vampire, ätherische Entitäten, Feenwesen, Elementare und sonstige Monster gibt es einen eigenen Guide, den man auf Nachfrage von der ORGA erhält. Dieser beinhaltet nicht nur Regeln, sondern auch einen Tipps-Tricks-Gewandung-Abschnitt.

Denn die DKWDDK-Philosophie ist nun einmal genau das: Was du darstellen kannst, werden andere sehen und aufnehmen, die anderen können nicht sehen, was du darstellst, wenn die Darstellung nicht gelingt. Wir sehen vom Telling mehr oder wenig ab da dies oftmals den Spielfluss oder die Immersion bricht und stört. Also: Nehmt euch Zeit und denkt nach welcher Char sich fürs Vier Wege eignet, was ihr gerne darstellen möchtet und was es braucht. Für Neulinge, die gerade frisch ins Hobby steigen haben wir ein besonderes Angebot:

Eine Neulingsbetreuung. Diese kümmert sich nicht nur darum, dass ihr den richtigen Start ins Hobby habt, sondern auch dass ihr vorbereitet seid, einen ersten Char erstellt und die euch mit Tipps, tricks, Anleitung sowie Rat und Tat zur Seite steht. Erreichbar ist diese Neulingsbetreuung unter der Mail: samuel.raser@outlook.com

GSCs / NSCs unterliegen strengen Regelungen, was die Darstellung der Charaktere betrifft, daher haben diese einen eigenen Leitfaden und werden von der Unterwelt-ORGA persönlich kontaktiert, um einen reibungslosen Einstieg in die dunkle und düstere Seite unserer Welt zu erleben. Solltet ihr generell Inspirationen suchen so zögert nicht unsere Bildergalerie auf unserer Website aufzusuchen und dort ein wenig nach Inspiration zu suchen.

ACHTUNG: Das Tragen von OT-Kleidung jeglicher Art ist untersagt. Wir möchten keine Jeans, Polos, Turnschuhe oder ähnliche Kleidungsstücke, welche klar als OT-Kleidung zu erkennen sind, am Spiel sehen. Dies stört die Immersion und trägt nicht zu einem schönen Spiel bei!



4.1. Diebesregel & roter Beutel - oder auch EMERBSE

In der Splitterwelt wird nicht nur gekämpft. Es wird getäuscht, geschlichen, geflüstert und gestohlen. Gerade das „Dieben“ ist für viele Charaktere ein reizvolles Element – voller Spannung und erzählerischer Möglichkeiten. Doch weil die Grenzen zwischen Spiel und OT-Eigentum heikel sein können, braucht es eine klare, faire und für alle nachvollziehbare Regelung:

EMERBSE: Es muss ein roter Beutel sein

Ab sofort gilt: Nur Gegenstände in einem eindeutig mit "X / KREUZ" gekennzeichneten, roten Beutel, dürfen „gediebt“ werden.

EMERBSE im Detail:

- Jeder Spielcharakter (SC, GSC, NSC) kann einen roten Beutel mitführen – sichtbar, gut zugänglich am Körper befestigt (z. B. Gürtel, Schultertasche).
- Der Beutel muss ein deutlich sichtbares X oder Kreuz tragen – gemalt, gestickt oder anderweitig angebracht.
- Der Beutel darf keinen unnötigen Schmuck oder Schnickschnack aufweisen, der die Eindeutigkeit von EMERBSE verwässert.
- Der rote Beutel mit X soll so zugänglich sein, dass der "Dieb" es eindeutig als "Spieleinladung" aufgreifen kann.
- Sollte der rote Beutel mit X nicht klar, offensichtlich genug, eindeutig genug zugänglich sein, wird kein "Dieben" stattfinden.
- Nur Gegenstände in diesem Beutel dürfen ohne OT-Absprache entwendet werden.
- Typische Inhalte: Münzen, Tränke, Amulette, Schriftstücke etc.

Alles andere: nur nach Absprache.

IT-relevante Gegenstände außerhalb des roten Beutels (Waffen, Schmuck, Artefakte, etc.) dürfen (wie bisher) nur nach OT-Zustimmung gestohlen werden – und müssen zur Veranstaltung zurückgebracht werden. Keine Beutel, kein Diebstahl. Wer keinen roten Beutel trägt, signalisiert klar: „Ich möchte nicht bestohlen werden.“

Die EMERBSE-Regel ist eine Einladung zum Spiel, kein Freibrief. Ein guter Dieb erkennt das Einverständnis nicht nur am Beutel – sondern auch an:

- Körpersprache
- Ablenkung
- Blickkontakt
- Deutlicher Inszenierung,

Wenn etwas nicht eindeutig ist – wird nicht gediebt. Punkt. Im Zweifel: nicht greifen, sondern fragen.

Ein Beispiel: Du hast einen roten Beutel, gut sichtbar, mit X. Du beugst dich über einen Marktstand, dein Blick wandert, deine Schultern entspannen. Der Dieb liest das – und handelt.

Das ist Diebesspiel. Das ist EMERBSE.

Was nicht geht:

- Roter Beutel mit schwarzem Stoff ohne X/Kreuz = Nein,
- Schwarzer Beutel mit rotem Band wo ein X/Kreuz drauf ist = Nein,
- Rot ohne X = Nicht eindeutig genug,
- X irgendwo am Körper = Zählt nicht,
- Roter Beutel gut versteckt unterm Mantel = Kein Spielangebot,

EMERBSE ist glasklar. Ohne Ausnahmen.

Die Splitterwelt belohnt Stil, nicht Trickseriei. Ein guter Dieb lässt sich erwischen. Ein guter Diebstahl ist eine Geschichte. Und gute Geschichten beginnen mit einer klaren Einladung. Noch einmal zum Mitschreiben: Es. Muss. Ein. Roter. Beutel. Sein. EMERBSE.



4.2. Loot & Plündern – Der schwarze Beutel

Kämpfe in der Splitterwelt sind keine reinen Wettkämpfe. Sie sind Geschichten. Tänze aus Stahl. Begegnungen, die in Erinnerung bleiben sollen – für beide Seiten. Darum führen wir eine neue Mechanik ein, die Schönspiel, Fairness und gegenseitige Wertschätzung belohnt:

● Der schwarze Beutel – Belohnung durch schönes Spiel (Schönes Kämpfen, Ausspielen, Sterben...)

Unsere GSCs und NSCs erhalten im Spiel einen kleinen schwarzen Lootbeutel, den sie nach einem schönen, stimmig ausgespielten Kampf – also nach dem Tod ihres Charakters – sichtbar fallenlassen oder übergeben können.

Dieser Beutel enthält symbolischen Loot, zum Beispiel:

- Eine kleine Süßigkeit
- Eine Spielmünze
- Ein Amulett
- Ein beschriftetes Schriftstück
- Oder ein kleiner Hinweis auf etwas Größeres

Dieser Beutel ist kein Schatz – sondern ein Zeichen. Ein Zeichen von Respekt. Von Dankbarkeit. Von Anerkennung.

"Danke für diesen Kampf. Es war schön, für dich zu sterben."

Natürlich können auch SCs schwarze Beutel mitführen – und sie im Umkehrschluss an gefallene NSCs oder GSCs übergeben, wenn eine Szene besonders beeindruckend oder berührend war.

So entsteht eine beidseitige Feedbackkultur: Eine stille Geste, ein kleiner Dank, der das Spiel aufwertet und unmittelbares positives Feedback auf das Kampfverhalten gibt. Worum geht es wirklich? Nicht um Gold. Nicht um „Was krieg ich jetzt?“ Sondern um das, was Vier Wege besonders macht:

- Epische, filmische, intensive Kampfszenen
- Würdige Tode und erinnerungswürdige Siege
- Ein Spiel, das getragen ist von gegenseitigem Respekt
- Der schwarze Beutel ist kein Werkzeug zum Plündern – sondern ein Geschenk. Ein Schlussakkord nach einer großen Szene.

Das Fallenlassen oder Übergeben eines schwarzen Beutels ist freiwillig – aber ausdrücklich erwünscht und erwünscht zu beachten. Die Inhalte sind rein symbolisch, aber können mitunter IT-Wert haben – etwa als Hinweis, Artefaktfragment oder spielrelevantes Objekt. Loot ist nicht einklagbar. Wer nur auf Beute aus ist, hat das Prinzip nicht verstanden.

Der schwarze Beutel ist nach den Kämpfen an eine SL/Orga (bzw. an den GSC/NSC/SC) zu retournieren.



5. Spiritualität & Glaube

SPIRITUALITÄT, GLAUBE UND MORAL SOWIE ETHIK ZIEHEN SICH DURCH EIN GELUNGENES ROLLENSPIEL HINDURCH. HIER EIN KLEINER EINBLICK WIE DIESE THEMEN AM VIER WEGE GEHANDHABT WERDEN. GLEICH VORWEG: DIES MACHT EINEN DURCHAUS GROßEN TEIL DES SPIELS AUS UND SORGT FÜR VIEL INPUT. NATÜRLICH IST DIES KEIN MUSS, UM EIN SCHÖNES VIER WEGE ZU ERLEBEN.

Sobald die Spielercharaktere die Splitterwelt betreten, verlieren sie jeglichen klerikalen Kontakt zu ihrer ursprünglichen Gottheit, ihrem ursprünglichen Pantheon, sowie zu den ursprünglichen Zugängen ihrer göttlichen Magie.

Die Götter der Splitterwelt tragen Titel und keine Namen. Sie spiegeln Attribute, Elemente und Aspekte wieder, wodurch die Spieler ihre eigenen Götter in den Göttern der Splitterwelt wiederfinden können. Durch die Anrufung des neuen Beinamens ankern sie sich damit an vorhandene Pantheons in der neuen und andersartigen Welt. Oftmals weil Parallelen zwischen Göttlichkeit auf der Splitterwelt und der eignen Gottheit herrscht. Durch das langsame kennenlernen der Götter, der Welt und ihrer Werte – dem Bewussten entscheiden für eine Gottheit oder Pantheon werden die Gefühle und Verbindungen zu ihnen stärker. Man fühlt sich oftmals intensiver zu einem Pantheon zugehörig und kann Höhepunkte der eigenen Spiritualität erleben. Jede Fraktion lebt ihren Glauben etwas anders aus. Jeder hat seinen Fokus auf andere Aspekte der selben Gottheit gerichtet. Hier gilt Individualität – dies ist erwünscht und zu fördern. Priester, Altardiener, Gläubige, Fanatiker, Zweifler,... jeder hat in der Splitterwelt seinen Platz.

In der Splitterwelt kann der Pfad zu Glauben und Erleuchtung ein steiniger sein. Voll von Überwindungen, Prüfungen, und Verzweiflung. Manche werden sich auf den verworrenen Pfaden verirren, manche werden durch den langen Weg wachsen. Die harte Arbeit wird belohnt werden. Wer die Prüfungen meistert und sich selbst den Göttern hingibt, der erntet Unterstützung, Macht und Erleuchtung.

5.1 Wunder der Wege

Wenn der Glaube zu einem Pantheon und oder einer Gottheit bei einem Spieler so stark vorhanden ist, besteht die Möglichkeit sich dem Wunder des Weges zu unterziehen. Jeder Weg hat hierbei sein eigenes Wunder. Wie vermutlich schon geahnt wird handelt es sich bei diesen Wundern um Prüfungen. Es sind Prüfungen, die die Unwürdigen aussortieren und die Würdigen ehren sollen.

Das Wunder der Stärke – die Prüfung des Nordens

Das Wunder der Ehre – die Prüfung des Südens

Das Wunder des Wahnsinns – die Prüfung des Ostens

Das Wunder der Logik – die Prüfung des Westens.

Alle Wunder sind individuell auf den Gläubigen zugeschnitten. Möchte man ein Wunder begehen und sich beweisen so muss man dies zuerst dem Kind oder dem Herold seines Weges vorschlagen. Anschließend findet ein Findungsgespräch mit dem Herold statt in dem der Herold zuvor prüft, ob der Glaube stark genug ist und ob der Prüfling es auch wert ist das Wunder zu beginnen.

Nach insgesamt 3 Etappen, welche zu unterschiedlichen Zeiten stattfinden kann, erwartet einen die Kammer der Offenbarung. In dieser wird das Urteil der Götter gefällt. Ist man würdig so erhält man den Stein des Wunders. Ist man unwürdig so wird man unendliche Qualen leiden und es kann auch geschehen, dass das Leben unweigerlich ausgelöscht wird (hier nehmen wir starke Unterscheidungen wahr und werden dies entsprechend individuelle entscheiden. Sollten wir uns für letzteres entscheiden dann nehmen wir Abstand von der Opferregel, dies soll verhindern, dass es zu einem „lustig das probiere ich“-Spiel kommt). Wir nehmen aber Anfragen OT vor dem Spiel dafür entgegen und dann können wir mit euch darüber reden wie ihr euch das vorstellt. Play to win, play to loose, play to struggle...).

Mit dem Stein des Wunders hat man nun die Berechtigung sich einer Weg-Weihe zu unterziehen. Mehr dazu unter „Rituale der Wege“.



5.2 Rituale der Wege

Die Weihe: Die Weihe ist wohl das höchste Maß an Macht, dass ein Charakter zum jetzigen Zeitpunkt erreichen kann. Gleichzeitig gehen damit eine hohe Bürde und Verantwortung für seinen Weg einher. Wenn man ein Wunder der Wege erfolgreich absolviert hat, erhält man zum Abschluss der Prüfung den Stein des Wunders. Mit diesem Stein, 2 Splittern und einem Gelübde kann man sich nun im Namen seines Pantheons weihen lassen. Sofern der Herold dem zustimmt. In einem aufwendigen, sehr individuellen Ritual müssen die Splitter sowie der Stein geopfert werden. Man muss sich zuvor ein individuelles Gelübde überlegen, dass nicht nur dem Pantheon seine Treue schwört, sondern auch eine selbstgegebene Aufgabe beinhaltet (hierzu berät einen der Herold sehr gerne). Wenn nun das Ritual startet, wozu der Altar der Alten benötigt wird, beweist man sich erneut. Man badet in den Attributen seines Weges, nimmt die Vielschichtigkeit derer auf, verinnerlicht sich seinen Weg. Auch hier besteht die Möglichkeit des Scheiterns, welches darin enden würde, dass man in der Unterwelt landet. Wenn man dem Ritual allerdings die Stirn bietet, und als erfolgreicher Geweihter hervorgeht so ist man ein freier Diener seines Weges. Ansehen, Glorie und Verantwortung stehen einem nun zu. Und mit diesen Dingen geht eine mächtige, wegspezifische, Fähigkeit einher welche wir hier nicht auflisten werden – dieses Rätsel wird mit viel Zeit und den ein oder anderen Geweihten gelüftet. Die Art der Fähigkeit entscheidet der Herold – und du wirst einen neuen Namen erhalten, welcher dich an deine Pflicht dem Weg gegenüber erinnert. Dieser kann zusätzlich oder exklusiv verwendet werden. In alter Sprache bedeutet Geweihter „Quanar“. Somit ergibt sich der Titel Quanar und dein neuer Name. Achtung: Bereits geweihte Rollen beiben geweiht!

Die Segnung: Eine sehr schwache Variante der Weihe. Diese sollte im Moment von Priestern durchgeführt werden. Dies stärkt den Draht zum Herold und zum Pantheon, es ergibt sich daraus allerdings nicht mehr Macht oder eine besondere Position im Weg. Als Gesegneter wirst du einfach auf dein Pantheon eingestimmt, um dich auch selbst in ihm wieder zu finden. Gleichzeitig kann es den Glauben stärken und ab und an auch als Vorstufe zum Wunder anerkannt werden. Für eine Segnung bedarf es die Zustimmung des Herolds sowie eine Scherbe. Das Ritual ist eher ruhig, der Tod stellt keine Gefahr da. Entweder du kannst es spüren, wie du dich auf das Pantheon einstellst oder nicht. Bei Zweiterem ist die Segnung gescheitert aber keine Konsequenzen folgen.

Die Verbannung: Sollte jemand seinen Weg oder seine Fraktion oder sein Pantheon schwer verraten so kann dieser vom Herold verbannt werden. Der Verbannte wird mit einem Mal versehen welches magisch ist. Dies hindert ihn daran Kontakt zu seinem Pantheon oder zu seinem Herold aufzunehmen. Weitere Strafen obliegen dem Herold persönlich.

Die Beschwörung: Ist ein Tranceähnlicher Zustand, der es dem Herold erlaubt das Pantheon durch ihn sprechen zu lassen. Dies ist kein leichtes Ritual und die Voraussetzungen sind Situationsabhängig. Der Herold leitet seinen Weg an sollte es je so weit kommen.

6. Alchemie

Wie funktioniert das mit der Alchemie am Vier Wege? Grundsätzlich sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Alchemie ist eine Wissenschaft und eine Kunst zugleich. Man kann sich viel Ausrüstung und Gadgets dafür zulegen, sich mit Farbenlehre und chemischen sowie physikalischen Reaktionen auseinandersetzen und so nicht nur für eine großartige Show sorgen, sondern gleichzeitig etwas für sein Allgemeinwissen tun. Alchemie ist nicht nur das Brauen von Tränken. Alchemie beschäftigt sich auch mit Pflanzenkunde, also der Aufzucht, dem Ernten, dem Sammeln und dem Verwenden von Pflanzen, Kräutern und sonstigen Dingen in dieser Kategorie. Am Vier Wege LARP werden immer wieder interessante und Weltspezifische Pflanzen auftauchen – eine genaue Abhandlung davon wird beim Check-In aufliegen. Diese Pflanzen sind zum einen zu ernten und daraus können dann gewisse Tränke gebraut werden. Wichtig: Eine Spielleitung muss bei der Zubereitung anwesend sein – dadurch kann entschieden werden ob diese mächtigen Zaubetränke und Elixiere gelungen sind oder nicht, für einen gelungenen Trank erhält man 1 Fragment. Zusätzlich wird es einen sehr besonderen NSC geben, welcher nachts durch die Lager spaziert, und gewisse besondere Pflanzen feilbietet.

Die Rezepte zu den Elixieren und Tränken werden ebenso von diesem besonderen NSC angeboten. Zudem kann man diese Rezepte verdienen, indem man Aufgaben erfüllt oder die Bibliothek des Westens durchsucht. Wenn ihr Ideen für Tränke oder Elixiere habt gebt uns die Ideen und wir schauen ob wir sie ins Spiel einbauen können.



7. Seelen-Splitter, -Scherben und -Fragmente

Etwas, was die Vier Wege Con besonders macht sind die Seelensplitter, -Scherben, & -Fragmente. Sie sind die Belohnung und gleichzeitig das merkbare Gewinnkriterium des Wettstreits. Durch Aufgaben, Manöver und Bewerbe kann man sich Splitter verdienen. Bei Manövern sind es 2 Splitter für die Siegerfraktion, bei Bewerben sind es jeweils 1 Splitter für die Gewinnerfraktion. In der Traumwelt kann man sich sogenannte Fragmente erarbeiten – zu jedem Weg gibt es ein Fragment (farbliche Unterscheidung). Hat man also 5 Fragmente gesammelt ergibt das 1 Splitter.

Zusätzlich gibt es nun auch Scherben. Scherben sind Splitter, welche in 2 Hälften zerbrochen sind. Hat man zwei Scherben so zählt dies als 1 Splitter. Diese Scherben sind zufällig auftauchende Gegenstände, welche man sich nicht verdienen kann.

8. Artefakte, Reliquien & Instrumentarien

ARTEFAKTE UND RELIQUIEN SOWIE INSTRUMENTARIEN SIND URALTE GEGENSTÄNDE. IN IHNEN WOHT DIE ENERGIE DER ALTEN WELT INNE. MANCHE DIESER GEGENSTÄNDE FUNKTIONIEREN, MANCHE NICHT.

Artefakte: Artefakte sind verzauberte Gegenstände. Sie wurden einst durch Magie geformt und für einen bestimmten Zweck erschaffen oder genutzt. Diese Gegenstände haben eine weiße Farbe und wirken, als ob sie ausgesaugt wären. Doch hier gilt es Vorsicht walten zu lassen – nicht alles das schläft möchte geweckt werden. Sie zu finden und zu reaktivieren, verleiht dem Pantheon und dem Herold sicher viel Stärke. Man kann sie mithilfe eines geweihten Gefährten eines Weges und mit mind. 4 Splittern reaktivieren. Eine Ausnahme bildet der Stab des Wanderers.

Reliquien: Reliquien hingegen sind Gegenstände des Glaubens. Sie wurden einst zur Anbetung, Anhörung und zur Opferung verwendet. Sie waren durchzogen von göttlicher Energie und je nach Pantheon hatten sie ihre ganz eigene Verbindung zu den Leylinien (den magischen Adern der Welt). Durch die Jahrhunderte, in denen die Splitterwelt schlief und die Götter schwächer wurden, wurden auch diese Reliquien schwächer. Sie warten nur darauf wieder dafür verwendet zu werden, für was sie einst geschaffen wurden. Sie sind weiß und wirken schwach und alt. Sie zu finden und zu reaktivieren, verleiht dem Pantheon und dem Herold sicher viel Stärke. Man kann sie mithilfe eines geweihten Gefährten eines Weges und mit mind. 4 Splittern reaktivieren. Die Reliquien sind in ihrer jeweiligen Weg-Farbe gehalten.

Instrumentarien: Instrumentarien sind antike Waffen. Sie wurden einst in der alten Zeit verwendet – Als Utensil des Kriegs oder aber als Standarte in den Händen mächtiger Herren und Damen. Sie haben mehr Schlachten geschlagen als es Sandkörner gab, haben mehr Leben genommen als je Wörter gesprochen wurden und haben mehr Macht verliehen als je guttäte. Diese Waffen sind das Ebenbild ihrer Erschaffer – ihrem Pantheon dienend versiegten sie, nachdem die alte Zeit den langen Schlaf angetreten hat. Sie zu finden und zu reaktivieren, verleiht dem Pantheon und dem Herold sicher viel Stärke. Man kann sie mithilfe eines geweihten Gefährten eines Weges und mit mind. 4 Splittern reaktivieren. Die Instrumentarien sind in einer Kombi aus grau und weiß eingefärbt.



9. Erlernen von Magie – Die Wege des Erwachens

In der Splitterwelt ist Magie kein Geschenk, das einem bei der Geburt zufällt, kein Talent, das man mit leichtem Willen entfaltet wie ein Handwerk. Sie ist kein Werkzeug, das man greift, sondern ein Weg, den man geht. Ein schwerer, suchender, manchmal einsamer Weg – aber auch einer voller Sinn und Tiefe. Denn wahre Magie ist eine Errungenschaft. Sie muss verdient werden. Sie erwächst nicht aus Worten allein, sondern aus Hingabe, Zweifel, Versuch und Darstellung. Wer Magie wirken will, muss zuerst verstehen, was es heißt, sich zu öffnen – und was es heißt, Verantwortung zu tragen.

EIN JEDER MAGIER BEGINNT IM STAUB.

In der Splitterwelt erwacht kein Mensch mit einer Schule. Er mag fühlen, dass in ihm etwas ruht – ein Sog, ein Knistern, ein Drängen. Aber das ist nicht Magie. Das ist nur Möglichkeit. Und Möglichkeiten sind flüchtig. Erst durch Erfahrung, durch Ingame-Geschehen, durch Ritual und Hingabe wird aus Potenzial ein Kanal – aus Ahnung ein Weg.

„DU GLAUBST, DU HÄTTEST MAGIE GESPÜRT? VIELLEICHT WAR ES NUR DEIN HERZ. ODER HUNGER. ODER WAHNSINN.“

Die vier Schulen der Magie – Erdung, Wandel, Inspiration und Ordnung – sind mehr als Wissensgebiete. Sie sind Pfade des Seins. Niemand kann sie lernen wie das Schreiben eines Liedes. Man muss eins mit ihnen werden. Die Aufnahme in eine Schule geschieht nicht durch Unterweisung, sondern durch Erlebnis und Erfahrung:

- Ein Schüler des Ostens mag nächtelang von Visionen heimgesucht werden, bis er sich zitternd vor einer Wasserfläche wiederfindet und dort, unter fremden Sternen, ein erstes Zeichen malt.
- Ein Suchender des Nordens mag mit gebrochener Stimme am Steinkreis der Ahnen stehen, den Boden küssen und erkennen, dass es nicht Worte braucht, sondern Stille.
- Ein Funke der Inspiration kann in einem einzigen Blick entflammen – in einem Lied, das zur Träne führt, in einem Tanz, der Götter ruft.
- Im Westen wird es vielleicht das Ziehen einer perfekten Linie auf kaltem Marmor sein, das Öffnen eines uralten Plans oder ein mathematisches Erwachen in der Struktur der Welt – und der Herold nickt.

So geschieht das Erwachen:

- durch ein Ritual, das den Körper fordert
- durch ein Lehrer-Schüler-Verhältnis, das über- bzw. „weitergetragen“ wurde
- durch eine Offenbarung, die den Charakter erschüttert
- durch das bewusste Anrufen eines Kanals – mit Risiko und Konsequenz

Jede neue Schule verlangt eine neue, noch härtere Prüfung: Wer eine zweite Schule lernen will, muss sich ihrer Philosophie stellen – und dabei vielleicht sich selbst verlieren. Denn keine Schule duldet Gleichgültigkeit. Der Westen verzeiht keinen emotionalen Rausch. Der Süden wird dich verbrennen, wenn du kalt bleibst. Der Osten zerrt an deinem Verstand. Und der Norden prüft deine Ausdauer. Ein Magier mit mehreren Schulen ist selten – und oft ein Wesen, das zerrieben wird zwischen gegensätzlichen Kräften. Wer jedoch das Gleichgewicht meistert, kann zu einem Leuchtfeuer werden – oder zu einem Sturm.

„ERLEUCHTUNG IST, WENN DER HEROLD NICHT MEHR SPRECHEN MUSS – WEIL DU IHN SCHON LÄNGST HÖRST UND SEIN PANTHEON IM HERZEN TRÄGST.“

- Magie ist eine *Errungenschaft*, keine Selbstverständlichkeit. Sie muss verdient, erarbeitet und *darstellerisch* entwickelt werden.
- Magier beginnen *ohne Schule* – und „erwachen“ erst durch Rituale, Lehrer, Offenbarungen oder Bindungen an einen Kanal.
- Das Erlernen einer neuen Schule muss *Ingame rituell, emotional und erzählerisch* sein.



10. Die vier Magieschulen

Jeder Weg besitzt seine eigene Form der Magie, verwoben mit Element, Jahreszeit, Philosophie und göttlicher Ordnung. Die Magie ist Ausdruck dieser inneren Welten – keine „Disziplin“, sondern ein Pfad der Erkenntnis.

„VIER WEGE FÜHREN ZUR QUELLE – DOCH KEINER GLEICHT DEM ANDEREN.“

Die Splitterwelt ist keine homogene Schöpfung. Sie ist zerrissen, zerfurcht, durchwoben von uralten Kräften und den Spuren göttlicher Ordnung. Und ebenso wie die Welt selbst sind auch die Ströme der Magie fragmentiert – sie fließen nicht beliebig, sondern in vier klaren Bahnen. Diese Bahnen nennen wir die Magieschulen – doch dies ist ein unzureichendes Wort. Denn sie sind mehr als Lehrsysteme.

Sie sind Weltanschauungen, spirituelle Bindungen, offenbarte Pfade, auf denen sich der Geist eines Magiers mit dem Willen der Götterpaare vereint. Jeder der Vier Wege – Norden, Osten, Süden, Westen – trägt in sich die Essenz eines der vier Elemente. Erde, Wasser, Feuer, Luft. Doch damit nicht genug: Jeder dieser Wege verkörpert zugleich eine Jahreszeit, eine Philosophie, ein göttliches Paar, ein Pantheon, einen Herold – und einen Kanal, durch den alle Magie fließt.

Die Magie jedes Pfades ist kein Werkzeug – sie ist ein Spiegel des inneren Selbst, ein Echo der göttlichen Ordnung, eine Manifestation des Vertrages zwischen Sterblichem und Ewigkeit.

Ein jeder dieser Pfade ist anders:

- Der eine ruhig und fest wie Fels.
- Der andere fließend, fordernd wie ein Rätsel im Wasser.
- Der dritte lodernd wie ein Traum, der schreit.
- Und der vierte so scharf und klar wie ein Gedanke aus Stahl.

Wer Magie wirkt, wählt nicht bloß eine Schule – er verpflichtet sich. Er lässt zu, dass sich sein Geist nach einem dieser Rhythmen richtet. Er tanzt im Takt einer höheren Ordnung – oder er scheitert. Denn keine dieser Schulen duldet Gleichgültigkeit. Jede verlangt Hingabe, Form, Stil, adäquate Darstellung und Repräsentation.

„DER SÜDEN VERLANGT FEUER IM HERZEN. DER OSTEN FORDERT DEN WANDEL DES EIGENEN VERSTANDES. DER NORDEN RUFT NACH ERDUNG – UND DER WESTEN NACH VOLLKOMMENER KONTROLLE UND ORDNUNG.“

Diese vier Schulen sind nicht gleichwertig im Stil, aber gleichwertig in Macht. Jede auf ihre Weise.

- Die Schule der Erdung lehrt Ruhe, Kraft und Standhaftigkeit.
- Die Schule des Wandels fordert Bewegung, Erkenntnis und Offenheit für Wahnsinn.
- Die Schule der Inspiration entfacht Feuer, Mut, Kunst und Leidenschaft.
- Die Schule der Ordnung verlangt Präzision, Struktur, Disziplin und schmerzhaft Klarheit.

Nur wer eine dieser Schulen durchlebt – durch Darstellung, durch Ritual, durch Erfahrung – wird erkennen, dass Magie nicht aus dem Willen kommt, sondern aus der Übereinkunft. Zwischen dir – und der Welt, wie sie einst gemeint war.



10.1 Norden – Schule der Erdung (Erdmagie, Winter)

Im kalten Atem des Winters, wenn das Leben schläft und die Stimmen der Tiere schweigen, spricht die Erde am deutlichsten. Sie ruft nicht mit donnerndem Klang, sie ruft mit Stille. Mit Frost, mit Stein, mit dem Knacken alter Äste. Ihre Magie ist kein helles Leuchten, kein tanzender Funke – sie ist Tiefe, Druck, Beharrlichkeit. Wer sie spüren will, muss still werden. Wer sie verstehen will, muss loslassen. Die Schule der Erdung ist keine Kunst. Kein Handwerk. Kein Werkzeug. Sie ist Erinnerung. Eine Rückkehr. Denn in jedem von uns schlummert noch der Staub der ersten Steine, das Wispern alter Wurzeln, das Zittern jener ersten Knochen, aus denen die Welt geformt wurde. Es ist kein Zufall, dass die Kinder des Nordens ihre Toten in die Erde legen. Dort kehren sie heim. Dort beginnt alles. Die Erdung verlangt nichts als das, was du bereits bist. Dein Gewicht. Deinen Atem. Deinen Schritt. Du musst dich nicht erheben, um sie zu finden – du musst sinken. In den Boden. In dich. In das, was war. Wer diesen Pfad geht, spricht nicht laut. Seine Rituale sind einfach: Ein Kreis aus Stein. Ein Lied, das nur aus Atem besteht. Hände, die den gefrorenen Boden berühren, bis die Finger taub sind. Doch wenn der Kanal sich öffnet – wenn der Pantheon des Nordens seinen Blick auf dich richtet – dann wird dein Körper schwer wie Eisen und deine Seele still wie Schnee. Und wenn du einmal gefallen bist – wenn alles in dir nach Flucht schreit – wird es die Erde sein, die dich hält.

Die Schule der Erdung kennt keine Hast. Ihre Schüler brauchen Jahre, um einen Schritt zu verstehen. Doch wenn sie gehen, bebt der Boden. Der Magier des Nordens ist kein Wirker von Blitzen oder Feuerbällen – er ist ein Flüsterer der Erde, ein Träger der Erinnerung an Gestein, Moos und Frost. Seine Magie lebt in Gesängen, Tänzen am Feuer, dem Zeichnen mit Asche, dem Stampfen auf gefrorenem Boden.

Beispielhafte Stufe-I-Wirkung: Ein Ritual des Erdsegens, bei dem sich der Magier mit Lehm bemalt, verbindet ihn mit dem Boden. Für einen Moment wirkt sein Körper fest wie Stein – nicht mechanisch, sondern durch Darstellung: unbewegt, entschlossen, standhaft.

- **Werte:** Stärke, Natur, Beständigkeit, Kampfgeist
- **Symbolik:** Stein, Tierknochen, Holz, Felle, Runen in Erde geritzt
- **Rituale zum Erwachen (Beispiele):**
 - Fasten in der Wildnis für 24h
 - Eine Nacht in einem Steinkreis oder unter freiem Himmel
 - Kampf gegen eine „innere Bestie“ (symbolisch)
- **Lehrform:** Überlieferung durch Geschichten, Stammälteste, Ahnenrufe
- **Stil:** Ritualistisch, körpernah, archaisch



10.2 Osten – Schule des Wandels (Wassermagie, Frühling)

Im Osten ist nichts fest. Nicht der Gedanke, nicht das Wort, nicht die Gestalt. Dort, wo der Frühling alles Alte aufbricht und die Flüsse die Grenzen verwischen, beginnt der Pfad des Wandels. Keine andere Schule der Magie ist so flüchtig, so schwer zu greifen – und doch ist keine so wahr. Die Schule des Wandels ist keine Disziplin. Sie ist ein Strom. Ein Rinnsal im Sand, das sich in den Ozean ergießt. Ihre Schüler nennen sich nicht Meister. Sie nennen sich Suchende, Tropfen im Gewebe der Wirklichkeit. Wer diesen Pfad beschreitet, muss bereit sein, sich aufzulösen – in Zweifeln, in Möglichkeiten, im Spiegelbild fremder Gedanken. Magie ist im Osten keine Formel. Sie ist ein Traum, der sich an den Rand des Wachens schmiegt. Sie ist ein leises Flüstern in der Bibliothek der Erinnerung, ein Schatten, der durch den Nebel tanzt. Wer den Kanal des Ostens öffnen will, muss zuerst die eigene Stimme zum Schweigen bringen – denn Wissen spricht nicht zu jenen, die glauben, bereits zu wissen. Die Rituale des Wandels sind so verschieden wie die Geister des Frühlings: eine Schale klares Wasser, in der sich das Bild der Wahrheit kräuselt. Ein Gedicht, rückwärts gesprochen. Ein Tropfen Tinte auf schneeweißem Stoff, beobachtet bis zur völligen Erkenntnis. Manchmal genügt ein einziger Blick in die Augen eines Fremden – und das Tor öffnet sich. Das Pantheon des Ostens sendet keine Zeichen. Es sendet Fragen. Und wer nicht bereit ist, daran zu zerbrechen, wird niemals verstehen. Manche sagen, die Magier des Ostens seien verrückt. Und vielleicht sind sie das. Vielleicht sind sie jene, die zu lange in den Spiegel geschaut haben. Doch in ihrem Wahnsinn liegt eine Klarheit, die keine andere Schule kennt: Die Welt ist Wandel. Die Wahrheit ist ein Fluss. Und alles, was wir sind, ist ein Tropfen – schimmernd, flüchtig, voller Tiefe.

Ostmagier sind Sucher. Ihre Rituale erinnern an Träumerei, Trance und das Streuen von Bedeutung in bewegte Formen. Ihre Magie spiegelt das Unfassbare: flackernde Spiegelbilder, tanzende Tropfen, Worte, die sich im Klang verlieren.

Beispielhafte Stufe-I-Wirkung: Durch das Eintauchen der Hände in eine silberne Wasserschale kann der Magier „sehen“, ob jemand kürzlich eine magische Handlung begangen hat – dargestellt über Spiegelungen, Stimmveränderungen oder Symbolsprache.

- **Werte:** Wissen, Magie, Erkenntnis, Transformation
- **Symbolik:** Spiegel, Wassergefäße, Kristalle, Tinte, Schriftrollen
- **Rituale zum Erwachen:**
 - Meditation mit Wasser / Spiegelblick
 - Enträtseln eines magischen Textes / Labyrinth
 - „Wortopfer“ – ein altes Wissen wird der Quelle zurückgegeben
- **Lehrform:** Akademien, Geheimbünde, visionäre Träume
- **Stil:** fließend, verspielt, visionär



10.3 Süden – Schule der Inspiration (Feuermagie, Sommer)

Im Süden, wo das Licht niemals flackert, sondern stets strahlt – dort floriert die Inspiration. Dies ist nicht der Weg der Zweifler oder der Zögernden. Es ist der Weg der Mutigen, der Brennenden, derer, die mit offenem Herzen und funkelnden Augen in die Welt treten und rufen: Ich bin! Die Schule der Inspiration ist kein stilles Studium, keine Sammlung von Schriften in dunklen Archiven. Sie ist Tanz. Sie ist Klang. Sie ist das Auflodern eines Gedankens, der so schön ist, dass er brennt. Ihre Magier sind keine Versteckten – sie treten auf mit stolzer Haltung, denn sie wissen: Wer entzündet, wird gesehen. Magie im Süden ist Ausdruck. Ein Lied, das das Blut in Wallung bringt. Ein Schrei, der Mut weckt. Ein Kuss, der Träume entfacht. Die, welche diesen Weg gehen, lernen nicht nur Formeln – sie lernen, ihre ganze Existenz zum Gefäß der Flamme zu machen. Rituale der Inspiration sind ein Schauspiel. Ein Solo auf der Bühne der Götter. Vielleicht steht der Magier mit offenen Armen im Schein der aufgehenden Sonne und lässt goldenen Staub über seine Haut rieseln. Vielleicht zerschlägt er einen Spiegel mit bloßen Händen und tauft die Scherben mit Rosenblut. Vielleicht tanzt er drei Nächte um ein loderndes Feuer, bis der Funke in seinem Innersten zur Glut geworden ist. Das Pantheon des Südens ruft nicht leise. Es ruft mit Trommeln und mit Ruffhörnern. Es fragt nicht, ob du bereit bist – er erwartet, dass du bereit wirst. Denn in jedem Menschen liegt ein Feuer, und es ist das Geschenk der des Kaisers sowie der Herrin, dieses Feuer zu nähren, bis es leuchtet. Die Schule der Inspiration lehrt keine Mäßigung. Sie lehrt Kraft in der Geste, Wahrheit im Blick, Magie im Moment – im Hier und Jetzt. Im Sein. Ihre Schüler sind nicht die Stillen in der Ecke – sie sind die Fackeln auf dem Platz, die Stimme im Chor, das Leuchten in der Dunkelheit. Und wenn sie wirken, dann sieht es jeder. Dann spürt es jeder. Dann bleibt es – als Glanz im Auge, als Hitze in der Erinnerung, als ewiges Echo im Herz.

Die Magier des Südens sind auch Dichter, Tänzer, Kämpfer. Sie rufen keine Flammen, sondern entfachen sie im Herzen der Sterblichen. Ihre Rituale ähneln eher Theaterszenen als Zauberformeln. Ein Blick, ein Ruf, ein Tanz kann mehr wirken als jede Geste.

Beispielhafte Stufe-I-Wirkung: Ein inspirierender Monolog in der Arena entflammt die Kampfeslust der Umstehenden. Für einen Moment wirken sie furchtlos, stolz – das Spiel selbst verändert sich, durch Haltung, Worte und Blick.

- **Werte:** Ehre, Mut, Leidenschaft, Kunst
- **Symbolik:** Kerzen, Fackeln, Tanz, Gold, rote Stoffe
- **Rituale zum Erwachen:**
 - Ein Soloauftritt (Musik, Schauspiel, Kampf)
 - Entzünden einer rituellen Flamme, die „nicht brennt“
 - Öffnen des Herzens – ein Geheimnis, ein Gefühl
- **Lehrform:** Meister-Schüler-Beziehungen, Dramaturgie
- **Stil:** dramatisch, leuchtend, symbolträchtig



10.4 Westen – Schule der Ordnung (Luftmagie, Herbst)

Im Westen fällt das Licht nüchtern durch hohe Fenster. Dort knistern keine Feuer, dort tanzen keine Farben – dort liegt das Pergament glatt und die Feder schweigt, bis der Gedanke vollkommen ist. Die Schule der Ordnung beginnt nicht mit einem Gefühl. Sie beginnt mit einer Frage. Und sie endet – wenn sie endet – in Struktur. Die Luft des Herbstes ist kühl und wach. In ihr reifen die Gedanken, wie Äpfel am letzten Tag der Sonne. Wer den westlichen Pfad beschreitet, tut dies nicht aus Laune, sondern aus Notwendigkeit. Denn wo Chaos wuchert, muss Ordnung gesetzt werden. Wo Kräfte sich überlagern, braucht es ein System. Magie ist für jene, die den Willen haben, ihr Form zu geben. Die Schüler der Ordnung wirken nicht durch Glanz. Sie wirken durch Klarheit. Ihre Rituale sind keine Feste, sondern Formeln – gebaute Wahrheit in einer Welt, die sich zu oft in Gefühlen verliert. Ein Kreis, exakt gezogen. Ein Symbol, mit kaltem Eisen auf Granit geritzt. Drei Worte, gesprochen in gleichem Tonfall, zur gleichen Stunde, an drei aufeinanderfolgenden Tagen – und das Tor öffnet sich. Nicht durch Willkür, sondern weil es muss. Das Pantheon des Westens ruft nicht. Es ist ein Beobachter. Es wartet, bis du vorbereitet bist – bis dein Geist geschärft, dein Plan vollständig, dein Wesen in sich ruhend ist. Und dann, mit einem leisen Nicken, öffnet es dir den Kanal – nicht aus Gnade, sondern aus Einsicht. Denn die Ordnung schenkt nichts. Sie gibt nur, was verdient ist. Die Schule der Ordnung verlangt Disziplin. Sie duldet keine Abkürzung, kein prahlerisches Flackern. Sie prüft dich mit Schweigen, und nur wer darin denken kann, wird gehört. Ihre Magier sprechen wenig, doch ihre Worte wiegen schwer. Wenn sie wirken, dann verändert sich nicht nur ein Moment – sondern das Muster darunter. Ein westlicher Magier ist Architekt – nicht nur von Mauern, sondern von Wirklichkeit. Wer von ihm berührt wird, spürt keinen Rausch – er spürt Struktur. Und wo andere mit Flammen schreien, spricht er mit Zahlen.

Im Westen ist ein Zauber kein Moment des Rauschs, sondern ein Konstrukt – durchdacht, aufgebaut, stabilisiert. Rituale gleichen Studien, Pläne, Modellen. Magie ist eine Formel, und der Magier ihr Architekt.

Beispielhafte Stufe-I-Wirkung: Durch das korrekte Setzen dreier geometrischer Zeichen auf dem Boden (z. B. mit Kreide, Sand, kleinen Runentafeln) „beruhigt“ der Magier eine magische Störung – nicht durch Macht, sondern durch Struktur. Darstellung durch klare Sprache, stilles Handeln, messerscharfe Logik.

- **Werte:** Struktur, Disziplin, Logik, Erkenntnis
- **Symbolik:** Geometrische Zeichen, Uhren, Ketten, Schriftrollen
- **Rituale zum Erwachen:**
 - Konstruktion eines magischen Geräts oder Diagramms
 - Schweigeübung für 12 Stunden
 - Aufnahme in einen Orden oder Zirkel
- **Lehrform:** Prüfungen, Rituale, Kodex-Eide
- **Stil:** exakt, präzise, geometrisch



11. Der Weg zum Magier

Der Pfad zur Magie ist kein Gang durch eine Tür – es ist eine Pilgerreise. Kein Moment des Aufleuchtens, sondern ein Ringen, ein Reifen, ein Wandel. Wer glaubt, er könne Magie einfach *wollen*, hat bereits versagt. Denn Magie will dich – mit Haut, Herz und Geschichte. In der Splitterwelt wird niemand als Magier geboren. Jeder beginnt als Staub im Wind, als Fragment einer Möglichkeit. Erst durch Offenbarung, Ritual und Hingabe wird daraus eine Wahrheit. Und selbst diese Wahrheit ist flüchtig, wenn man sie nicht ehrt. Der Weg zum Magier ist kein Lehrpfad – es ist ein Ruf, eine Prüfung und ein Pakt.

„DU KANNST NICHT LERNEN, WAS DU NICHT BEREIT BIST ZU VERLIEREN. UND DU KANNST NICHT WIRKEN, WENN DU NICHT BEREIT BIST, GESEHEN ZU WERDEN.“

11.1. Der Ruf – Der erste Blick in den Abgrund

Bevor ein Spruch gesprochen, bevor ein Zeichen gezogen wird, steht das *Warum*. Magie sucht keine Willkür – sie sucht Sinn. Jene, die sie berührt, erleben diesen ersten Kontakt auf vielfältige Weise:

- Ein wiederkehrender Traum, in dem die Stimme eines Herolds flüstert.
- Ein Zeichen in der Natur – ein Hirsch, der nicht flieht. Ein Stein, der blutet.
- Ein inneres Drängen, das Worte formt, bevor man sie denkt.

Dieser Ruf kann gespielt, beschrieben, erlitten oder gefeiert werden. Doch er muss erzählt werden – von dir, durch dich, für andere. Denn nur wer sich öffnet, kann Teil des Stroms werden.

11.2. Die Lehre – Der Weg durch das Labyrinth

Ein Ruf allein genügt nicht. Die Kanäle der Magie öffnen sich nur jenen, die bereit sind, zu *lernen*. Und Lehre heißt nicht nur hören – sie heißt *tun*, *scheitern*, *zweifeln*. Oft sind es andere Magier, die einen Neuling führen – sei es als Mentor, als Spiegel oder als Prüfstein. Die Lehre kann Tage dauern, oder Wochen. Sie kann durch Rituale, Gespräche, Prüfungen, Meditation, Tänze oder das Ablegen alter Bindungen erfolgen. Der Suchende lernt dabei nicht nur über die Schule – sondern über sich. Denn die wahre Kunst besteht nicht darin, Magie zu wirken – sondern sie zu *tragen*, ohne sich zu verlieren.

11.3. Das Ritual der Bindung – Der Augenblick der Wahrheit

Am Ende der Lehre steht ein Moment, den niemand vergessen wird. Die *Anrufung des Kanals* – der Moment, in dem der Suchende seinen Körper, seine Stimme, seine Seele dem Kanal seines Weges darbietet. Dieses Ritual kann vielfältig sein – eine Rede an den Herold, ein Opfer an einen der Altäre, eine Nacht im Freien, im Feuer, im Labyrinth. Es kann allein geschehen oder vor Zeugen. Doch es muss gespielt werden. Und es muss ein Risiko bergen – denn nur wer etwas setzt, kann etwas gewinnen. Wenn der Herold den Ruf erhört, wenn der Kanal sich öffnet – dann spürt man es. Im Körper. Im Blut. In der Welt.

11.4. Die Konsekration – Das Zeichen der Verbindung

Wer den Kanal berührt, bleibt nicht unverändert. Viele tragen seither ein Zeichen – als Erinnerung, als Warnung, aber auch aus Stolz. Eine Rune auf der Haut. Ein Splitterstein, der leuchtet, wenn Magie fließt. Ein Amulett, das nur der Träger entziffern kann. Oder ein Symbol, das auf der Stirn erscheint, wenn der Kanal erneut angerufen wird.

Diese Zeichen müssen nicht sein – aber sie *dürfen* sein. Und sie erzählen von einem Schritt, den nicht viele wagen.



11.5. Der erste Zauber – Die Gabe der Stufe Eins

Ist das Ritual vollzogen, erhält der Magier seine erste Gabe – einen **Zauber der Stufe Eins**, einen Ausdruck seiner neu geborenen Verbindung. Diese Gabe ist schlicht, aber bedeutsam – sie zeigt: *Du bist nun Teil des Stroms*. Von hier aus beginnt der Weg nach innen – zu weiteren Stufen, zu tieferer Verbindung, zu größerer Verantwortung. Doch nichts davon ist garantiert. Jeder neue Zauber muss verdient, erzählt, gespielt werden. Und wer seine Darstellung vernachlässigt, spürt bald, wie der Kanal sich schließt – wie das Flüstern der Magie verstummt.

„DER ERSTE ZAUBER IST WIE DAS ERSTE WORT EINES KINDES – UND JEDER WEITERE WIE EIN GEDICHT, DAS DICH BESCHREIBT.“

11.6. Wechsel oder Mehrfachbindung

Die Bindung an einen Magiekanal ist keine leichte Gnade – sie ist ein Pakt, ein Abdruck im Innersten eines Wesens. Wer einmal den Weg zur Schule der Magie gefunden hat, trägt ihre Stimme, ihren Rhythmus, ihre Handschrift im Herzblut. Doch es gibt jene, deren Geist weiterdrängt. Jene, denen ein einziger Strom nicht genügt – oder deren Pfad sich verändert hat. Der Wechsel oder die Mehrfachbindung an eine weitere Schule ist möglich, doch sie ist gefährlich, selten und womöglich folgenreich.

„DIE FLÜSSE DER MAGIE SIND STARK, DOCH WO SIE SICH KREUZEN, ENTSTEHEN STRUDEL.“

Ein Magier, der eine zweite Schule beschreitet, muss sich erneut den Prüfungen unterziehen – so vollständig und aufrichtig wie beim ersten Mal. Doch diesmal ist der Weg steiniger. Denn bereits ein Strom fließt durch ihn, bereits ein Herold spürt seine Schritte. Eine zweite Bindung bedeutet: Zwei Stimmen sprechen nun im Inneren. Und sie sind nicht immer einig. Die meisten Kanäle dulden andere nur, wenn sie nicht widersprechen. So gelingt es vereinzelt, beispielsweise in manchen Bereichen Erde und Luft zu verbinden – Struktur und Standfestigkeit ergänzen einander. Doch wer versucht, zwanghaft Feuer und Wasser zu vereinen, Tanz und Stille, Glut und Wandel – der tanzt vielleicht auf Messers Schneide, falls das Herz des Wirkers nicht gefestigt ist, oder der Wille zweifelt. Viele Magier, die sich mehreren Schulen öffnen, wirken seltsam entrückt – als ob in ihnen stets ein innerer Streit lodert. Nicht selten verlieren sie sich selbst, oder geraten in einen Zustand, den die Gelehrten Resonanzbruch nennen: Ein inneres Beben, ein Verlust der magischen Stimme.

„DIE WELT IST ZERSPLITTERT. SEI SICHER, DASS DU NICHT ZERBRICHST, WENN DU SIE SPIEGELST.“

Eine Mehrfachbindung ist daher kein Beweis für Macht – sondern für Mut. Oder Übermut.

11.7. Der Wechsel – Das Wasser der Lethe

Für jene, deren Weg sich gewandelt hat – oder die durch Versagen, Zweifel oder Scheitern aus ihrer Schule gefallen sind – gibt es eine einzige Möglichkeit, den Pakt zu lösen: das Wasser der Lethe. Es ist keine Substanz, die man einfach findet. Es ist eine zeremonielle Essenz – gewonnen aus Vergessenheit, aus Stille, aus dem Opfer des eigenen Lichts. Nur unter Führung eines Herolds, eines Wanderers oder durch das Ersuchen an die Tiefe des Kanals selbst kann es gereicht werden. Und nicht jeder wird erhört. Das Trinken des Wassers bedeutet, die Verbindung zu einem Kanal vollständig zu lösen. Alle Zeichen verblassen. Die Zauber verfallen. Das Ritual wird vergessen – wortwörtlich. Denn die Lethe nimmt mehr als nur Magie. Sie nimmt die Erinnerung an das Feuer, an den Fels, an das Lied oder die Formel. Zurück bleibt Leere. Und eine neue Chance.

Erst nach diesem symbolischen Tod kann der Magier einen neuen Pfad betreten – und selbst dann ist nicht sicher, ob ein anderer Kanal ihn je wiederaufnehmen wird.

„EIN HERZ, DAS ZU VIELEN GÖTTERN DIENT, HAT KEINE EIGENE STIMME MEHR.“

Der Wunsch, alles zu lernen, ist menschlich. Doch in der Splitterwelt ist nichts ohne Preis. Der Wechsel der Schule, die Vereinigung von Wegen – all das zeugt von Tiefe, aber auch von Gefahr. Die Kanäle sind empfindlich. Ihr Gleichgewicht ist fragil. Und sie sind nicht blind.



12. Magische Progression – Stufen 1 bis 5

„NICHT JEDER, DER DAS FLÜSTERN DER KANÄLE HÖRT, WIRD JEMALS IHRE SPRACHE SPRECHEN. UND NICHT JEDER, DER EIN WORT SPRICHT, DARF EINEN SATZ FORMEN.“

Magie ist in der Splitterwelt kein Zustand – sie ist ein Weg. Ein Werden. Ein innerer Strom, der sich nur jenen offenbart, die bereit sind, ihn zu gehen. Wer einmal einen Kanal berührt hat, wer sich durch Ritual, Offenbarung und Bindung mit der Essenz einer Schule vereint hat, beginnt seine Reise – auf Stufe Eins. Doch darüber hinaus liegen Stufen, die nicht nur Macht geben, sondern auch Opfer verlangen. Jede neue Stufe ist nicht das Ergebnis von Zeit oder Wunsch – sondern von Erkenntnis, Darstellung, Verantwortung. Denn je tiefer man in den Strom eintaucht, desto stärker verändert er einen.

Stufe 1 – Das Erwachen: Die erste Gabe. Eine einfache, meist passive oder subtil darstellbare Wirkung. Sie dient nicht der Macht, sondern dem Zeichen: Du bist nun Teil des Stroms. **Beispiel:** Magische Aura, Erdverbundenheit, inspirierender Blick, Erkenntnis in Reflexion.

Stufe 2 – Die Wirkung: Kleine aktive Effekte. Ein sichtbares Eingreifen in eine Szene. **Beispiel:** Kurzzeitige Ablenkung, leichten Schmerz bannen, eine Wunde beruhigen, eine Stimme dämpfen.

Stufe 3 – Das Zusammenspiel: Rituale mit mehreren Personen. Magie wird zur Gemeinschaft. Zu einem Tanz aus Symbolen, Worten, Bedeutungen. **Beispiel:** Reinigung eines Ortes, Segnung einer Klinge, Lügenentlarvung durch kollektives Zeichen.

Stufe 4 – Die Formgebung: Magie beeinflusst größere Szenen, verankert sich in Gegenständen oder Orten. Die Kanäle beginnen, sich durch den Magier in die Welt einzuschreiben. **Beispiel:** Verzauberung eines Gegenstands, magischer Schutzraum, kanalgebundene Barrieren.

Stufe 5 – Das Wunder: Dies ist kein Zauber – es ist ein Ereignis. Stufe 5 steht nicht mehr im freien Spiel. Sie ist selten, einzigartig und stets mit tiefgreifenden Konsequenzen verbunden. Sie verändert. Den Wirker. Die Szene. Die Welt. **Beispiel:** Ein Herold wird wiedererweckt. Eine uralte Erinnerung der Welt wird entfesselt. Eine Seelensplitterstruktur verändert sich.

12.1. Der Aufstieg – Ein innerer Ruf

Jede neue Stufe muss erspielt werden. Und zwar nicht durch Punktesammeln, sondern durch Tiefe. Ein Magier muss:

- sich mit seiner Schule weiterentwickeln,
- ihre Philosophie verkörpern,
- in Ritualen bestehen oder scheitern,
- Spuren in der Welt hinterlassen – oder an sich selbst.

Die Entscheidung, ob ein Magier zur nächsten Stufe aufsteigen darf, liegt stets bei SL, oder einem Herold. Ingame kann dies durch ein Zeichen, eine Prüfung, eine Vision oder eine spezielle Szene erfolgen.

„WENN DU GLAUBST, BEREIT ZU SEIN – DANN WARTE. WENN DU ZWEIFELST, DANN SPRICH. WENN DU LEIDEST – DANN WIRST DU BALD BEREIT SEIN.“



12.2. Der Magier/innen-Codex – Spiegel und Legitimation des Pfades

Jeder Magier, der sich bewiesen hat im See der Elemente zu schwimmen verpflichtet sich einem Kodex, dem Magier-Kodex. Dieser Kodex ist individuell und ehrt nicht nur den Herold, sondern ist unumstößlich ein Beweis für die Loyalität zur Magie des Weges. Es ist ein moralischer Kompass, ganz individuell, und gleichzeitig ein Versprechen. Ein Versprechen, das man aus vollem Herzen bereit ist zu geben, zu wahren und zu hüten.

„DER CODEX IST KEIN BESITZ. ER IST EIN VERSPRECHEN – AN DIE GÖTTER, AN DIE WELT, AN DICH SELBST.“

12.3. Der Magier/innen-Fokus – Ein Schlüssel zum Tor

In alten Tagen waren die Wesen dieser Welt auf natürliche Weise mit den Kanälen und Linien, den sogenannten Leylinien – also den magischen Adern, verbunden. Sie konnten ohne große Umschweife rohe Magie beziehen, sie formen und daraus etwas entstehen lassen. Dies nennt man unter anderem „antike Magie“ oder „die wilde Magie“. Doch diese Tage sind längst vorbei und nur noch die Überbleibsel dieser alten Welt sind in der Lage diese Form der Magie zu nutzen. Bis vor dem Kataklysmus war es auch den Neuankömmlingen gestattet und möglich die Leylinien auf diese Art anzuzapfen, doch nun ist dieser Zugang für die Siedler versiegt. Es braucht nun einen sogenannten „Fokus“ (im Plural Foki).

Dieser Fokus ist ein Stein/Kristall welcher nicht nur individuell ist und sein muss, sondern welcher auf diese Welt eingestimmt ist. Man sagt auch der Fokus sucht sich seinen Magier. Mithilfe dieser Foki ist es einem Magier gestattet und möglich den Zugang zu den Leylinien und somit zu den Kanälen aufzusperren und dann Zauber zu wirken.

13. Dunkle Kanäle – Flüstern aus der Leere

Im Schatten der vier Schulen, in den Rissen zwischen den Fragmenten, dort, wo Splitter versickern und Götter schweigen, existieren Gerüchte. Flüche. Fragmente. Einige behaupten, es gäbe weitere Kanäle – nicht aus Licht geboren, sondern aus Eigensinn, Verzweiflung, Hunger. Niemand weiß, ob diese Kräfte noch aus den letzten eingesperrten Urgewalten stammen – oder aus etwas ganz Anderem.

„NICHT ALLE STRÖME MÜNDEN INS LICHT.“

Dieser „fünfte“ Weg ist streng verboten, ihr Wirken ist Ketzerei. Und doch ... hin und wieder taucht ein Zeichen auf. Eine Handlung, die nicht in das Netz der Herolde passt. Eine Magie, die sich nicht melden lässt. Ein Ruf, der kein Echo kennt. Wer auf diese Kanäle zugreift, begeht Verrat – an sich, an der Welt, an den Göttern. Und dennoch flüstert es im Dunkeln:

„ES GIBT MEHR ALS VIER WEGE. ABER MANCHE PFADE FÜHREN NICHT ZURÜCK.“



14. Die ersten Schritte – Zauber der Stufe Eins

Die Zauber der ersten Stufe sind keine Werkzeuge der Zerstörung, sondern Zeichen einer neuen Verbindung. Sie sind klein, symbolisch, darstellungstark – kleine Tropfen im großen Strom. Und doch: In ihnen liegt bereits der Keim der Macht. Alle Zauber der Stufe Eins sollen möglichst ohne komplexer-technische Hilfsmittel, mit klarer Darstellung und im Sinne von DKWDDK gespielt werden. Oft genügen Haltung, Requisite, Symbolik in Kombination mit einigen Sätzen zur Darstellung. Die Wirkung selbst liegt stets im gemeinsamen Spiel und in der Einwilligung der Mitspielenden.

„MAGIE BEGINNT NICHT MIT MACHT – SONDERN MIT WAHRNEHMUNG.“

Zauber kennen kein richtig oder falsch. Der/Die Zaubernde allein entscheidet, wie sie/er die magische Energie formt und was daraufhin geschehen soll. Das bedeutet, jede/r Magier/in muss sich nach seinem moralischen Kompass richten und diesen anhören. Natürlich gelten die entsprechenden, weggefallenen Attribute oder Verhaltensregeln, und schlussendlich muss sich jeder dem Herold stellen sollte etwas Grausames passieren. Aber grundsätzlich gibt es kein „richtig“ oder „falsch“. Es gibt allerdings verantwortungsvoll und unverantwortlich. Überlegt selbst welche Art von Zauberwirker ihr sein wollt.

14.1. Schule der Erdung (Norden – Winter – Erde)

„Felshaut“: Der Magier streicht sich mit Erde, Asche oder Lehm über die Haut. Für die Dauer des Spiels spüren Umstehende eine symbolische „Unerschütterlichkeit“.

Darstellung: Körperspannung, ruhige Stimme, langsames Atmen.

„Wurzelblick“: Durch meditative Stille erkennt der Magier innere Unruhe oder Lügen bei anderen (nur bei Zustimmung!).

Darstellung: Langsames Auflegen der Hand auf den Boden oder an einen Baum.

„Kältesiegel“: Ein Stein wird mit Runen versehen und symbolisiert Ruhe, Schutz oder Stille.

Darstellung: Der Stein wird aufgestellt oder übergeben – seine Präsenz wirkt wie eine magische Barriere gegen Streit oder Hektik.

„Spur des Bären“: Durch Nachahmung eines Tierverhaltens (z. B. Brummen, Gehen wie ein Bär) wird Mut geweckt – im Magier oder einem Verbündeten. *Darstellung:* Spielerisch, theatralisch – aber ernsthaft ausgeführt.

„Atem der Mutter“: Eine einfache Atemübung führt den Magier in Einklang mit dem Ort.

„Erdgrube“ – Der Versuch, eine andere Person durch Erdmagie festzusetzen oder zu lähmen.

„Knochenruf“ – Das Sprechen mit toter Materie, z. B. Knochen oder Leichenteilen.

14.2. Schule des Wandels (Osten – Frühling – Wasser)

„Tropfenwissen“: Ein Tropfen Tinte oder Wasser auf Papier gibt dem Magier ein intuitives Gefühl für die Bedeutung eines Textes.

Darstellung: Meditatives Auftragen + konzentriertes Lesen.

„Spiegelsinn“: Mit einem Handspiegel kann der Magier symbolisch „verborgene Seiten“ einer Person erkennen (nur mit OOC-Zustimmung).

Darstellung: Spiegelritual, langsames Kreisen um das Ziel.

„Traumtinte“: Geschriebene Worte auf Pergament entwickeln eine symbolische magische Wahrheit – z. B. werden sie „heller“ oder „klarer“.

Darstellung: Spieler beschreibt den Effekt kreativ im Spiel.

„Gedankenschimmer“: Der Magier murmelt flüsternd Worte – eine Idee, ein Impuls springt auf jemanden über.

Darstellung: Flüstern + Blickkontakt.



„Rinnal der Erinnerung“: Der Magier bringt eine andere Person durch Gesten dazu, eine längst vergessene, kleine Erinnerung ins Spiel zu bringen.

Darstellung: Wassgeräusche, Kreisen mit Fingern, ruhige Sprache.

„Kettenfluss“ – Das willentliche Eindringen in den Geist eines anderen, um Kontrolle zu übernehmen, bzw. Gedanken bei ihm auszulösen.

„Tränenraub“ – Das Sammeln oder „Verzehren“ von Emotionen anderer zur Machterhöhung.

14.3. Schule der Inspiration (Süden – Sommer – Feuer)

„Funke des Mutes“: Durch einen aufrichtigen Aufruf oder eine kleine Szene inspiriert der Magier Verbündete mit Zuversicht.

Darstellung: Rede, Berührung, dramatischer Blick.

„Schattenlicht“: In einem dunklen Moment bringt der Magier Licht durch eine Handlung – z. B. das Entzünden einer Fackel, ein Lied, ein Lächeln.

Darstellung: Symbolisches Tun – Wirkung durch Szene.

„Herzensflamme“: Beim Auflegen der Hand auf die Brust einer Person erkennt der Magier ihre leidenschaftlichste Emotion.

Darstellung: Mit ruhiger Stimme fragen: „Was brennt in dir?“

„Ruf der Bühne“: In einer Szene, einem Tanz oder einer künstlerischen Aktion entfacht sich ein Zauber, der Aufmerksamkeit bindet.

Darstellung: Theatralisches Spiel, Musik, Tanz – Zuschauer werden symbolisch „verzaubert“.

„Glanz der Herrin“: Durch ein aufgetragenes Symbol (z. B. Goldpuder, Farbe) wirkt der Magier besonders charismatisch für kurze Zeit.

Darstellung: Schminke auftragen, Pose einnehmen.

„Lodernde Fessel“ – Zwingt andere durch magische Lust, Ehre oder Stolz zu Handlungen.

„Flammenhunger“ – Verzehrt Lebenskraft, um einen Effekt zu verstärken.

14.4. Schule der Ordnung (Westen – Herbst – Luft)

„Formel der Stille“: Mit einem bestimmten Zeichen (z. B. erhobener Finger, Handzeichen) wird eine Szene beruhigt – symbolisch tritt kurz Ruhe ein.

Darstellung: Geste + klarer, ruhiger Befehl.

„Analyseblick“: Der Magier betrachtet ein Objekt und benennt eine Schwäche oder Struktur.

Darstellung: Konzentriertes Betrachten, dann ruhige Erklärung.

„Sigille der Klarheit“: Ein auf Papier gezeichnetes Zeichen beruhigt Emotionen – z. B. bei einem Streit.

Darstellung: Zeichnen + Übergabe oder Aufkleben.

„Zahlenruf“: Durch rhythmisches Zählen ordnet der Magier eine Szene – etwa bei Chaos, Kampf oder Durcheinander.

Darstellung: Deutliches Sprechen, ggf. Trommeln.

„Linie der Trennung“: Ein mit Kreide oder Sand gezogener Kreis grenzt symbolisch eine Zone ab – für Ordnung, Schutz, Fokus.

Darstellung: Kreis ziehen, ruhiger Vortrag, Positionierung der Beteiligten.

„Verstandsschloss“ – Sperrt den freien Willen einer Person durch starre Struktur aus.

„Schnitt der Wirklichkeit“ – Hebt die physische Realität auf, um einen Zustand durch „Logik“ zu erzwingen.



15. Das Stadtkonzept Genesia

Das Konzept einer Stadt ist eine Vision, die wir mit der Spielerschaft teilen. Eine neutrale Zone in welcher gefeiert, gehandelt, politisiert und gerichtet werden kann. Es stellt den Mittelpunkt der Fraktionslager dar und dient jedem Weg als Ort des Zusammenkommens und des Kennenlernens.

Nicht nur werden dort die Magistrate, Schiedsrichter und derzeitige Verwalter der Stadt, ihren Platz finden. Sollte es einmal einen Bürgermeister geben, interessierte Händler, Gewerke und sonst etwas, dann finden auch diese Dinge ihren Platz im Kern der Stadt. Neben einem Freudenviertel, welches ein Bordell, ein Theater, ein Badehaus sowie eine Kneipe beherbergen wird, wird es einen zentralen Tempel der Wege geben. Dort hat jeder Weg die Möglichkeit gemeinsam mit den anderen Wegen den Pantheons zu dienen.

Möglichkeiten für kleine Aufträge, Miniplots und Co. soll die Stadt in Zukunft auch bieten. Dies alles wird auf jeden Fall eine Begutachtung und eine Erkundung vor Ort Wert sein. Nicht zuletzt, weil man ja vielleicht auch die Magistrate kennenlernen möchte, oder man sein eigenes Gewerbe dort anbieten könnte. Aber vielleicht will man auch eine Stadtwache gründen? Alles ist möglich.

ACHTUNG: Die Wege sind bis auf weiteres eigene Fraktionen, die sich eigens organisieren. Einzig die Stadt Genesia, welche in der Mitte der Fraktionslager liegt, ist die neutrale Begegnungszone, welche sich rund um den Wettstreit entwickelt hat. Dort verwalten die Magistrate, für jeden Weg eist einer zuständig, und die Fraktionsinternen „Hierarchien“ haben nur bedingt Macht und Spielraum. Da dies aber nicht nur ein Platz für den Wettstreit ist, sondern auch für Politik und Sonstiges, wird es dort sicherlich nicht langweilig.

Es liegt in euren Händen wie sich diese kleine Stadt entwickeln soll. Wird sie ein großes Zentrum? Wird sie klein bleiben? Wird sich die Stadt auf die Fraktionen ausdehnen? Was auch immer geschieht – ihr seid diejenigen die die Fäden ziehen. Also zieht sie ordentlich und zieht sie straff.

16. Spielerideen,- & Vorschläge

Wir von der ORGA gehen dem Prinzip des Sandboxing nach. Das bedeutet nicht nur wir allein entscheiden wie sich diese Welt und der Hintergrund entwickelt, sondern ihr als Spieler habt einen enormen Einfluss darauf, was wir basteln.

Das betrifft nicht nur das Ausarbeiten von Dingen, die am Spiel geschehen sind, sondern auch Ideen und Vorschläge die ihr habt. Das bedeutet, wenn ihr irgendetwas besonderes zur Infrastruktur beitragen möchtet dann gebt uns Bescheid und wir besprechen das gemeinsam mit euch.

Wenn ihr eine Plot Idee habt und wollt, dass dieser offiziell von uns geführt wird und ihr dabei mitspielen könnt. Gebt uns Bescheid und wir schauen, wo wir dies reinpacken können, um auch diesen Plot bestens umzusetzen.

Wenn ihr einen Vorschlag zur Verbesserung habt, egal welche Art, sagt uns Bescheid. Wir leben von konstruktiver Kritik und dem Feedback von euch. Je mehr wir da also wissen, desto besser können wir danach handeln und agieren.



17. Besondere Rollen und Figuren (was bisher bekannt ist)

Die Herolde der vier Wege: Die Herolde symbolisieren nicht nur die göttliche Intervention auf der Splitterwelt, sondern sie sind auch ein Wegweiser und eine Verkörperung ihres jeweiligen Weges. Sie strahlen die Attribute ihres Weges aus und dienen dem Pantheon, von dem sie erschaffen und erfüllt wurden. Sie sind die Obersten einer jeden Fraktion, eines jeden Weges.

Der Wanderer: Eine Entität dessen Art, Herkunft und Aufgabe unbekannt ist. So viel kann man aber sagen: In ihm wohnt unendliche Macht und Weisheit inne und er hat die Stärke selbst die Herolde in die Knie zu zwingen. Er ist Schlichter und Richter, Meister und Schüler, Täter und Opfer.

Die Halbgötter Bromus und Stagyx: Die beiden Halbgötter Bromus und Stagyx verweilen aktuell auf der Splitterwelt, im Lager des Nordens bzw. des Südens. Die beiden verbindet eine lange Geschichte.

Die Fragmentarier: Die Fragmentarier sind die Wesen der Unterwelt. Sie organisieren sich in verschiedene Ränge und haben verschiedenen Namen und Titel. Sie sind oder waren Teil der alten Welt und sind die Diener der Zerstörung, des Todes und des Verfalls. Sie sind alle unterschiedlich, gefährlich, nahbar, liebenswert und gleichzeitig abscheulich.

Die Traumwesen: Sie sind Wesen, die in der Traumbene leben. Sie können nachts die Träume der Spieler betreten und mit diesen interagieren, ihnen Aufträge geben oder sie verwirren. Sie sind schräge Figuren, die unter anderem in der Lage sind, Splitterfragmente zu vergeben.

Safadan die Goldzunge: Eine Gestalt die sehr undurchsichtig wie die Nacht ist. Man hat Sagen und Geschichten gehört, doch ob diese der Wahrheit entstammen? Was sind die wahren Absichten dieser Gestalt und woher bezieht sie ihre Macht die Herolde und selbst den Wanderer manipulieren zu können?

Die Servitoren: Wesen die in ihrer gewaltig gebauten Form nicht nur eine kämpferische Herausforderung darstellen sondern auch mit der Psyche und dem Wahnsinn ihrer Opfer spielen. Erkennbar sind sie an ihren Spiegelgesichtern – tretet diesen Wesen mit Vorsicht gegenüber.



Allgemeine Informationen und Kontaktmöglichkeiten

Die ORGA

Manu: Obfrau des SAGA-Vereins, interimistisch zuständig für den Norden, Social Media, Fotos, Logos und Banner

Lukas: Obfrau-Stellvertreter des SAGA-Vereins, zuständig für den Süden, Homepage, Werbung, Verträge, Finanzen, Anmeldungen und Regelwerk

Irene: Zuständig für den Osten, Weltenbau, Lore, Propbau, Plots, Regelwerk und Illustrationen

Sam: Zuständig für die Unterwelt, Weltenbau, Lore, Plots, Regelwerk, GSCs & NSCs und Traumwelt

Löschi: Zuständig für die Team-Kommunikation, SL-Besetzung, Orkkolonie und Koordination Auf- & Abbau

Maria: Zuständig für den Westen, Kummerkasten, und Wissenssammlung

Alex: Zuständig für die Infrastruktur, Kämpfe- & Schlachten und Koordination Auf- & Abbau

Erreichbar ist die ORGA:

auf Discord über den offiziellen Vier Wege LARP Discordserver: <https://discord.gg/8YsSx2jHsq>

Oder über die Homepage per Kontaktformular: www.vier-wege.at

Oder direkt über E-Mail: saga-verein@gmx.at oder info@vier-wege.at

