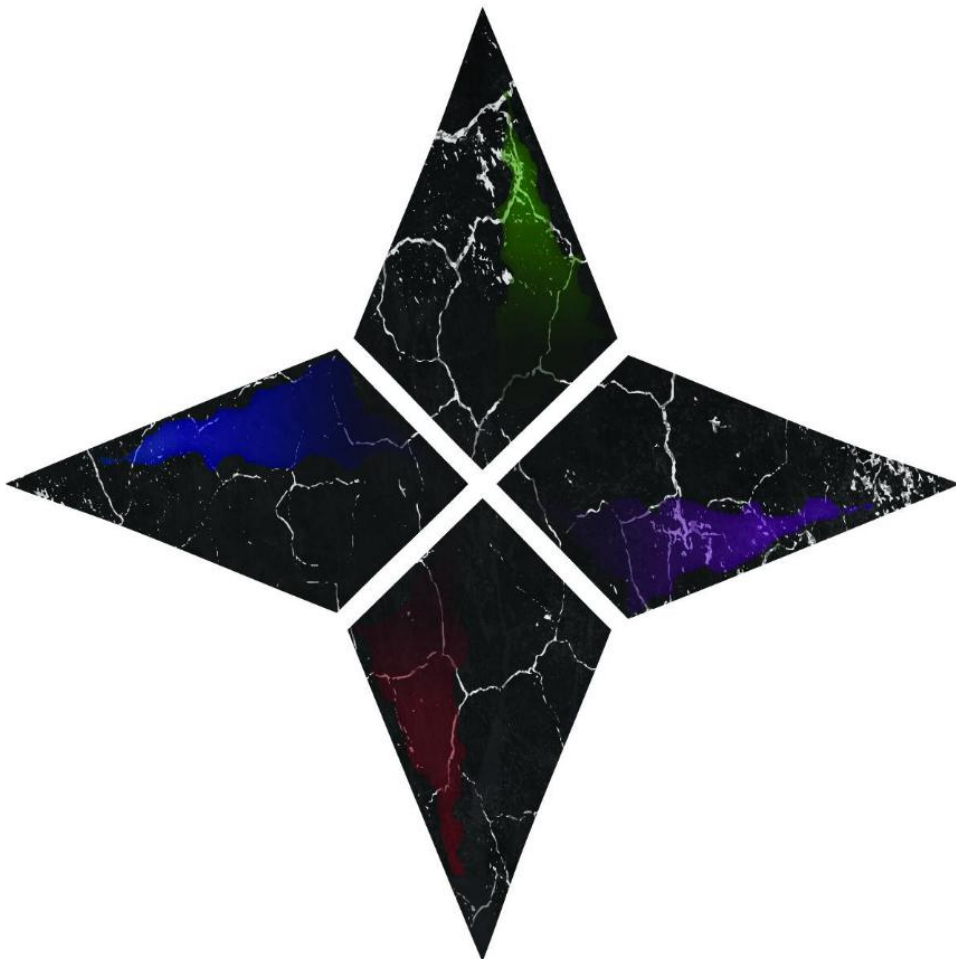




Vier Wege 2025

GENESIA: Kapitel II – Spieler/innen-Infos V.1.0



23. MAI 2025

Inhaltsverzeichnis

Der Atem des Zerfalls – Der Kataklysmus der vierten Schöpfung	2
Tagebuch des Magister Atheron Valen – Magietheoretiker der Korrischen Akademie	3
Tagebuch der Magistra Seréne Thalyra – Magietheoretikerin der Korrischen Akademie	4
Tagebuch des Magister Atheron Valen – Magietheoretiker der Korrischen Akademie	5
Tagebuch der Magistra Seréne Thalyra – Magietheoretikerin der Korrischen Akademie	6
Feldjournal von Magister Caelen Dhraivos	7
Des Wanderers letzte Reise	8
Das Team	10
Lageraufteilung	10
Der Check-In	11
Frühreise, OT-Zeit & Aufbau	11
Parksystem- und Regeln	12
Plots	12
Kontakt	12



Der Atem des Zerfalls – Der Kataklysmus der vierten Schöpfung

Etwas Unsichtbares zerfrisst die Welt.

Die Splitterwelt, ein Reich aus unberührten Landmassen, tiefen Schluchten und uralten Mächten, taumelt dem Ende entgegen. Es begann ohne Warnung. Ein Flimmern am Horizont, ein Windstoß, der nach verbrannter Erde roch. Dann kam der Vortex – ein gigantisches, brodelndes Sturmauge aus Wind, Staub, Licht und Leere, das sich ringförmig um den Kontinent legte wie ein wütender Mahlstrom, der selbst den Himmel zerschnitt. Wo der Vortex vorbeizieht, bleibt nichts. Ganze Häfen, einst lebendige Knotenpunkte des Handels und der Entdeckung, sind zu verkrümmten Ruinen geworden. Docks zersplittert, Schiffe auf trockenem Grund gestrandet wie tote Tiere. Die Gezeiten gehorchen keinem Mond mehr. Der Ozean flieht vor seiner eigenen Oberfläche.

Noch schrecklicher jedoch ist das Verstummen der Leylinien – jener uralten Ströme reiner Magie, die einst unter der Oberfläche pulsierten. Magier, Gelehrte, Schamanen – alle spürten es zur gleichen Zeit: ein Riss im Fluss, ein plötzlicher Schnitt. Kein Zauber entfaltet mehr Wirkung, kein Runenkreis schimmert, kein Artefakt summt. Die Welt ist stumm geworden. Ihre Adern sind trocken.

Die Natur selbst scheint zu wanken. Pflanzen welken trotz Regen, Tiere verhalten sich wie in ständiger Flucht. Der Himmel wirft mit Wetter, das nicht zusammenpasst: Gewitter ohne Wolken, Schnee bei sengender Hitze, Stürme ohne Wind.

Und dann ist da Genesia.

Eine Stadt, mittig auf dem Kontinent gelegen, unberührt vom sichtbaren Zorn des Vortex. Kein Chaos, kein Fluch, kein Sturm. Die Straßen sind sicher, die Mauern stehen. Menschen leben – vorsichtig, misstrauisch, aber sie leben. Und doch... auch hier: keine Magie. Kein Licht im Runenstein, kein Wispern im arkanen Kreis. Nur Leere. In den Tavernen flüstert man bereits: „Was so still ist, muss nicht sicher sein.“

Der Vortex zieht sich enger. Die Ränder der Welt beginnen zu bröckeln. Zeit und Raum scheinen an manchen Orten zu verrutschen, als würde etwas versuchen, die Splitterwelt Stück für Stück auszulöschen – nicht aus Hass, sondern aus Notwendigkeit. Es gibt kein Gebet, das helfen kann. Keine Gottheit, die antwortet. Kein Zauber, der das Blatt wendet. Nur Fragen. Und ein letzter Funke Hoffnung – der Wettstreit. Er wurde dennoch ausgerufen und die Wege haben sich um Genesia versammelt in der Hoffnung doch noch das Schicksal zu wenden und die Splitterwelt zu retten. Hoffnung. Wird sie euch dienen? Oder wird sie gemeinsam mit der Welt untergehen? Ihr habt das Schicksal der Welt in euren Händen.



Tagebuch des Magister Atheron Valen – Magietheoretiker der Korrischen Akademie

Eintrag 247 – Tag 19 seit dem Verstummen der Leylinien

Es ist still.

Nicht die Art von Stille, die nach einem Sturm zurückbleibt oder die zwischen zwei Pulsen liegt. Es ist eine Stille, die sich in jede Faser der Welt frisst. Eine Stille, in der selbst Gedanken schwerfallen, als müsste man sich durch unsichtbares Wasser bewegen. Seit neunzehn Tagen haben wir keinen Zugang mehr zur Magie. Die Leylinien – versiegt, unterbrochen, ausgelöscht. Ich weiß es nicht.

Niemand weiß es.

Der Vortex ist noch immer da draußen. Von den höchsten Stellen Genesias kann man ihn am Horizont sehen, wie er sich windet, wie er sich krümmt und bebt. Ein ständiges Leuchten, das mehr Schatten wirft als Licht. Er bewegt sich nicht, und doch verändert er alles. Ganze Küste sind gefallen.

Was der Sturm nicht nahm, wurde von etwas Anderem gefressen: Strukturen zusammengebrochen, Pflanzen verdorrt, Tiere verschwunden.

Es ist, als ob die Welt selbst sich gegen ihre eigene Schöpfung auflehnt. Aber das ist Philosophie. Ich suche Fakten. Und die Fakten sind grau, brüchig, leise. Genesia... Genesia hält. Die Mauern stehen, die Brunnen sprudeln, das Wetter bleibt mild. Kein Flackern, keine Anzeichen für ein Eindringen des Chaos. Und doch ist auch hier die Magie tot. Kein einziger Zauber funktioniert. Nicht einmal ein Lichtfunken aus einem Kristall. Ich habe gestern versucht, ein einfaches Levitationsmantra zu wirken. Mein Körper wusste noch, wie es sich anfühlen müsste – aber es kam nichts. Nur Leere. Kalte, absolute Leere.

Und das beunruhigt mich mehr als alles andere.

Man sagt, dass diese Katastrophe keinen Ursprung hat. Kein Ritual, kein Bruch, kein Bann. Es ist, als würde das Gewebe der Realität selbst sich langsam auflösen – und wir sind bloß Passagiere in einem sinkenden Schiff aus Staub und Trug. Aber für so etwas muss es einen Ursprung geben. Es muss einfach.

Ich werde weiter aufzeichnen. Solange noch Seiten bleiben. Solange noch Worte kommen. Vielleicht werden eines Tages andere diese Zeilen lesen und verstehen, warum es geschah. Oder dass es überhaupt geschah.

Und vielleicht... ist Genesia kein Zufluchtsort, sondern ein Käfig.

- Atheron



Tagebuch der Magistra Seréne Thalyra – Magietheoretikerin der Korrischen Akademie

Eintrag 253 – Sechs Tage nach Atherons letztem Bericht

Ich höre ihn nachts manchmal murmeln.

Atheron. Mein alter Freund. Er denkt, ich schlafe, doch seine Stimme schleicht durch die Ritzen der Zelte wie kalter Nebel. Worte, die er nie laut sagen würde. Angst, die er nicht zeigen will. Ich kann es ihm nicht verübeln. Ich selbst habe seit Tagen nicht mehr in den Spiegel geschaut. Irgendetwas in mir weigert sich, mein eigenes Spiegelbild zu sehen. Ich fürchte, ich könnte dort erkennen, was ich längst spüre:

Ich bin nicht mehr vollständig. Seit das Netz der Leylinien verstummt ist, fühlt es sich an, als hätte mir jemand das Rückgrat entfernt. Kein Summen mehr unter der Haut, kein Wispern in den Gedanken. Wo früher ein inneres Licht brannte – mal sanft, mal lodernd – ist jetzt nur noch Stille.

Und Leere. Es ist nicht wie das Erschöpftsein nach einem Ritual oder der Verlust der Konzentration. Es ist, als hätte die Welt mich vergessen. Ich habe heute meine alten Foki überprüft: den Knochendolch aus Morvain, die Bernsteinperle aus dem Ritus des dritten Siegels, selbst den Splitter aus der Zeitkammer – nichts. Kein Echo, kein Widerhall, keine Antwort. Die Artefakte sind tot. Wie ich.

Manche der Jüngeren in dem Gefolge der Akademie versuchen noch, alte Formen zu rekonstruieren – Rituale, die auf reinem Willen basieren, losgelöst von den Leylinien. Doch das ist gefährlich. Zwei haben sich gestern verletzt. Ein Dritter hat geschrien, als würde ihm das Fleisch verbrennen, obwohl es keine sichtbaren Wunden gab. Keine Revolten, kein Chaos. Nur dieses eigentümliche Gleichmaß. Als wäre die Magie selbst betäubt. Vielleicht ist es das, was mir am meisten Angst macht. Die Ordnung ohne Ursache. Die Ruhe, die nicht echt wirkt. Als würde etwas – oder jemand – uns davon abhalten, zu fühlen, was wirklich geschieht.

Atheron schreibt in seinem Tagebuch. Ich schreibe in meines. Wir sammeln Wissen, obwohl wir nicht mehr sicher sind, ob wir selbst noch in der Lage sein werden, es zu lesen, wenn sich der Vortex weiter nähert. Ich vermisse das Flüstern der Magie. Ihre Hitze, ihre Wildheit, ihre Weigerung, sich ganz verstehen zu lassen. Ich vermisse sie wie einen Geliebten, der eines Nachts verschwand – ohne Abschied, ohne Spur. Wenn ich die Augen schließe, spüre ich manchmal... etwas. Nicht Magie. Etwas anderes. Kälter. Glatter. Wie ein Blick, der von sehr weit oben auf uns herabschaut. Ohne Urteil. Ohne Zorn. Nur... registrierend. Ich weiß nicht, was das bedeutet. Aber ich fürchte, dass wir in Genesis keine Zuflucht gefunden haben.

Sondern die letzte Bühne einer Welt, die langsam vergessen wird.

– Seréne



Tagebuch des Magister Atheron Valen – Magietheoretiker der Korrischen Akademie

Letzter Eintrag – Datum unklar, mit Bleistift nachgezogen

Ich schreibe diese Zeilen in der Morgendämmerung, obwohl der Himmel über Genesia sich nicht mehr verändert.

Wir brechen heute auf.

Seréne hat es in der Nacht gespürt, ich sah es in ihren Augen. Dieses leise Wissen, das wir Magier einst erkannten, bevor die Worte da waren. Jetzt ist es nur noch Intuition – aber sie reicht. Ich habe nicht gefragt, was sie geträumt hat. Ich will es nicht wissen. Ich habe selbst genug gesehen, wenn ich zu lange auf den Vortex starre.

Wir gehen nicht mit einem Plan. Wir gehen mit einem Versuch. Ich nehme dieses Tagebuch nicht mit, aber ich weiß nicht, ob ich es je wieder öffnen werde. Vielleicht werden unsere Schritte im Staub verwehen. Vielleicht wird niemand je wissen, was wir taten. Aber ich kann nicht hierbleiben.

Ich kann nicht weiterzusehen, wie die Welt um uns zerfällt – und nichts tun. Die Leylinien sind stumm, ja. Aber ich glaube nicht, dass sie tot sind. Ich glaube, sie hören zu. Ich glaube, sie warten.

Ich frage mich, ob es Mut ist, der mich jetzt gehen lässt. Oder einfach das Unvermögen, weiter still zu bleiben. Vielleicht ist das dasselbe.

Genesia wird überleben – oder es wird vergehen wie alles andere. Ich hoffe nur, dass mein letzter Gedanke nicht Reue sein muss.

Seréne steht draußen. Sie hat ihren Mantel an, obwohl der Wind längst nicht mehr weht. Sie sieht ruhig aus. Fast friedlich. Aber ich kenne sie. Wir haben nichts mehr – keine Magie, keine Gewissheit.

Nur ein Ziel.

Wenn wir nicht zurückkehren, und jemand findet dieses Buch... wisset: Wir haben versucht, die Welt nicht im Schweigen sterben zu lassen.

Und vielleicht – ganz vielleicht – hört uns etwas da draußen.

– Atheron



Tagebuch der Magistra Seréne Thalyra – Magietheoretikerin der Korrischen Akademie

Letzter Eintrag – Datum unvollständig / Tinte verwischt

Ich hätte nie gedacht, dass ich diesen Band noch einmal aufschlage. Ich wollte kein letztes Wort. Keine Abschiedszeile. Aber... der Gedanke lässt mich nicht los. Vielleicht wird dies niemand lesen. Vielleicht kehren wir zurück – verändert, gebrochen oder siegreich. Vielleicht auch gar nicht.

Atheron steht draußen. Er spricht nicht viel. Sein Blick ist fester geworden in den letzten Tagen. Nicht hoffnungsvoller – nur klarer. Wir wissen beide, dass dies kein wissenschaftlicher Ausflug ist. Es ist ein Sprung in die Leere. Vielleicht in das Herz des Vortex selbst. Ich habe letzte Nacht Magie geträumt. Nicht wie früher – kein Licht, kein Lied. Nur ein Gefühl.

Ein Flackern... wie Erinnerung. Wie etwas, das fast da war. Und dann war da ein Ton. Tief. Tragend. Als hätte die Welt selbst geatmet – und dann aufgehört. Ich weiß nicht, ob es ein Zeichen war. Oder nur mein Verstand, der langsam bricht. Wir nehmen nur wenig mit. Keine Zauberei. Keine Waffen. Nur Wissen, alte Notizen, die Karten, den Kompass – und das letzte Fragment eines Resonanzkristalls. Er flackert schwach. Manchmal glaube ich, er spürt, dass wir aufbrechen.

Vielleicht... vielleicht lässt sich das Netz der Welt doch noch flicken. Vielleicht hat der Riss einen Kern. Eine Ursache. Etwas, das man verstehen kann. Oder opfern muss.

Wenn wir scheitern... soll dies hierbleiben. Als Zeugnis.

Nicht von Heldenmut. Sondern von dem, was wir versuchten, zu bewahren.

Und von der Stille, die uns begleitete. Ich spüre den Wind. Er weht anders heute Nacht. Nicht aus Richtung des Vortex – sondern zu ihm.

Als würde die Welt selbst uns bitten, endlich zu kommen.

Atheron ruft.

Ich komme.

– Seréne



Feldjournal von Magister Caelen Dhraivos

Eintrag 317 – Irgendwann nach dem Aufbruch von Atheron und Seréne

Sie sind nicht zurückgekehrt. Drei Wochen. Oder vier? Ich habe das Zählen aufgegeben. Die Zeit rinnt hier wie feuchter Sand durch gebrochene Finger. Niemand spricht es laut aus, aber alle wissen es: Atheron und Seréne werden nicht zurückkehren. Wir haben gewartet. Länger, als es klug gewesen wäre. In der Hoffnung, dass irgendein Zeichen kommt – ein Licht, ein Ruf, ein Riss in der Stille. Aber da war nichts. Kein Wind, kein Flackern, nicht einmal ein Geräusch in der Nacht. Nur das stetige, kreisende Leuchten des Vortex am Horizont. Er scheint näher zu rücken. Oder wir sind es, die schrumpfen. Heute früh haben wir beschlossen, Genesia zu verlassen. Wir. Was für ein großes Wort, für eine so kleine Gruppe von Menschen, die nur noch ihre Angst und ein paar Kisten trockener Vorräte gemeinsam haben. Das Projekt Besiedelung der Splitterwelt, wie es so pompös in den Hallen der Heimatinstitution ausgerufen wurde, ist gescheitert. Und zwar gründlich.

Ich stelle mir schon die kühle Miene der obersten Magistra vor, wenn ich ihr den Bericht überreiche – falls wir es überhaupt so weit schaffen. Vielleicht wird sie mich anschauen wie einen Schuldigen. Vielleicht wie ein Werkzeug, das stumpf geworden ist. Vielleicht gar nicht.

Vielleicht...Vielleicht sterben wir vorher. Ein Teil von mir hofft es fast. Es wäre einfacher. Keine Rechtfertigungen, keine Berichte, keine Blicke, die fragen: "Warum habt ihr nichts verhindert?" Als ob wir hätten irgendetwas verhindern können. Als ob diese Welt je gezähmt, je verstanden werden wollte. Atheron hat geglaubt, er könnte sie retten. Seréne... bei ihr weiß ich es nicht. Vielleicht folgte sie ihm aus Pflicht. Vielleicht aus Liebe. Vielleicht, weil sie wusste, dass es keinen Sinn hat, zu bleiben. Sie waren klüger als ich. Und mutiger. Oder törichter. Wir werden morgen aufbrechen.

Zurück zur Küstenstation – wenn sie noch steht. Wenn das Schiff noch dort ist. Wenn der Vortex uns nicht zuvor verschlingt. Wir sind nicht die Herren dieser Welt. Wir sind Gäste. Und ungebetene dazu. Jetzt bleibt mir nur noch die Nacht. Und der leere Stuhl neben dem Feuer, auf dem Atheron immer saß, wenn er dachte, niemand sieht ihn. Ich habe ihn gesehen. Und ich werde ihn nicht vergessen.

– Caelen



Des Wanderers letzte Reise

Die Leylinien, magische Adern, die sich durch die Welt und die Dimensionen ziehen, wurden abgeschnitten und das magische Lied der Welt verstummte. Die Jahreszeiten tauschten ihre gewohnte Tracht, die magischen Wesen fühlten eine plötzliche Leere und Blumen wurden so staubig wie die Asche eines ausgebrannten Feuers. Das Gras wurde trüb, das Wasser nicht länger erfrischend, sondern schal und die Wolken waren Vorboten des Untergangs.

Hinzu gesellte sich der Wind, welcher mit schneidender Klarheit das Verderben ankündigte. Der Untergang der Welt war gekommen.

Der Kataklysmus drohte alles zu verschlingen und niemanden zu verschonen. Fliehen? Übers Meer wegsegeln? Diejenigen die es versuchten haben vermutlich nicht überlebt, denn auch das Meer beehrte Widerstand und spiegelte die Angst und den Zorn der Splitterwelt. Die sonst so ruhige See wurde unruhig und schlug mit ihrer gewaltigen Kraft um sich. Wellen so groß wie Türme bäumten sich vor Schiffen und dem Festland auf, und rissen mit sich, was ihnen in den Weg kam. Der Hafen der Stadt Genesisia zersplitterte in eine Ruine und Schiffe kenterten, das Überleben war plötzlich die Herausforderung.

Der Wanderer, eine Entität, welche die Seele der Splitterwelt symbolisiert und in sich trägt, musste erneut mitansehen, wie diese Welt vor dem Abgrund stand.

Nur dieses Mal war er ohne Beistand, keine Geschwister, die dies mit ihm durchmachten und niemand der sein wahres Wesen verstand. Er fühlte sich allein, denn er war allein.

Die Herolde waren für den Wanderer in dieser Situation keine Hilfe. Ihre Streitigkeiten und Unstimmigkeiten haben schon zuvor für Unruhen gesorgt und zudem waren sie noch zu jung, um solchen Katastrophen ins Auge zu sehen. Die Unterwelt war noch nie sonderlich daran interessiert in der Stunde der Not zu helfen und die Wesenheiten der zweiten Schöpfung konnten ihre Domäne nicht verlassen. Die Siedler, Sterbliche wohlgerne, wären niemals in der Lage diese Welt zu retten. All dies ging dem letzten Wanderer durch den Kopf.

Erneut sah er sich gegen unausweichliches kämpfen und langsam hatte er das Gefühl, dass das Ende dieser Welt wohl etwas ist das sich nur verschieben und niemals aufhalten lässt.

Während um ihn herum die Welt ihre Atemzüge verlangsamte, sank der Wille und der Mut des Wanderers. Er konnte nicht zulassen, dass diese Welt nun kurz nach dem Erschließen der vierten Schöpfung zu Grunde geht, zu viele Jahrtausende hat er um das Wohl der Welt gekämpft, zu viele Opfer musste er bringen und zu viele Leben standen auf dem Spiel. Er konnte es nicht zulassen.

Aber er hatte auch nicht länger die Kraft sich dagegenzustellen.

Der Wanderer gab auf.

Und mit dem Klarwerden dieses Gedankens zeichnete sich ein leichtes und sanftes Lächeln auf den Lippen des Wanderers ab.

Nein - er hat nicht aufgegeben, er nimmt nur den Lauf des Schicksals an.

So machte sich der Wanderer auf seine letzte Reise durch diese Welt, nicht um sie zu retten, sondern um sie ein letztes Mal zu spüren und sie ein letztes Mal zu sehen. Dort wo der Wanderer hinging, stabilisierte sich zumindest das Gefüge. Es war keine Heilung, aber es war etwas das den Übrigen der Splitterwelt Zeit verschaffte.

Der Wanderer nahm Abschied.

Nahm Abschied von Eiche, Bach und Hügel. Jedes Vogelzwitschern und jedes Grillenzirpen war ein Lied des Abschieds. Jedes Blatt und jeder Grashalm tanzten dankbar und wehmütig. Das Bekannte, welches sich doch im Laufe der Zeit veränderte, erweckte ein Gefühl der Nostalgie im Wanderer, als ob man sein Kind in einer schnell verlebten Existenz aufwachsen sieht. Und es war eine Reise, die den Wanderer mit Stolz erfüllte, er hatte lange genug dafür gekämpft das all dies bestehend bleibt. Nun war die Zeit gekommen sich in die ewige Umarmung des Nichts zu bewegen.



Am Ende seiner Reise stand er vor dem peitschenden Meer, doch mit seinen Worten und dem daraus entstehenden Dialog beruhigte sich das Meer – es hörte dem Wanderer zu und war fassungslos ob seiner Bitte. Doch das Meer tat was von ihm erbeten, es tilgte sich in zwei hohe Wände, ließ den Wanderer passieren und begleitete ihn auf seinen letzten Weg. Zeigte Bilder von Dingen die einst gewesen, gab Preis was es in den Jahrtausenden verschlungen hat, und erlaubte es dem Wanderer sich von den Kreaturen des Meeres zu verabschieden.

Am Ende des Weges erwartete den Wanderer ein steinernes Monument. Es war kein Teil einer verschlungenen Ruine oder ein vergessenes Relikt. Es war ein wohlgehütetes Geheimnis zwischen dem Meer und dem Wanderer. Es war die letzte Rast der Geschwister. Hier wurden die drei anderen Wanderer, welche so lange den Weg mit dem Vierten gegangen waren, sicher vor Blicken und Entweihung zur Ruhe gebettet.

Alle vier waren sie nach so langer Zeit wieder vereint, was dem Wanderer eine Träne ins Auge steigen ließ, welche sich langsam und fast zeitlos die Wange hinuntergleiten ließ.

Der Wanderer kniete vor seinen Geschwistern, vor dem Monument. Sie alle waren darin dargestellt – in gravierten Zeichnungen. Nun würde er Teil davon werden können. Und mit einem kurzen Gebet stand er auf, kehrte dem Monument den Rücken und signalisierte dem Meer, dass er bereit war.

Das Meer, einwilligend, ließ die hohen Wände einstürzen und prusste auf den Wanderer mit seiner gewaltigen Macht und einer unglaublichen Wucht ein.

Und der Wanderer nahm es dankend an.

Das Meer, nun nicht länger an seine Ruhe gebunden begann wieder zu wüten und mit dem Verschlingen des Wanderers bildete sich ein Vortex um die Splitterwelt welcher drohte diese zu verschlingen.

Das Ende des Wanderers.

Das Ende?

Nein - es war der Anfang. Ein neuer Anfang.

Der Wanderer, als letzter ein Träger der Seele der Welt, konnte nicht sterben.

Durfte nicht sterben. Die Welt ließ dies nicht zu. Die Seele der Welt ließ es nicht zu. Die Hülle des Wanderers war vergangen – er fand sich nun auf der Gravur des Monuments wieder, die Geschichte der vier Wanderer war zu Ende geschrieben, doch damit wurde ein neues Buch begonnen.

Die Seele verließ die Hülle und suchte sich eine Neue. Die See forderte bereits genügend Opfer, und unter ihnen war ein junger Kapitän eines Handelsschiffes. Sein Schiff konnte den Wogen des Meeres keinen Widerstand leisten. Und gerade als der junge Mann fühlte, wie sich seine Lungen mit Wasser füllten und das Leben seine Adern verließ, spürte er eine gewaltige Wärme in ihn fahren. Die Seele hatte ihn auserkoren als neue Hülle zu dienen. Mit einem Mal war der junge Kapitän verschwunden und ein neuer Wanderer geboren. Das Meer erkannte dies und unterstützte den neuen Wanderer dabei an Land zu kommen, nun konnte er beginnen bei der Rettung der Welt zu helfen, so wie die Wanderer es bereits Jahrtausende zuvor getan hatten...



Das Team

Das Team 2025 setzt sich aus der ORGA und den SLs zusammen. Hierbei wird auf große Professionalität und Flexibilität Wert gelegt.

Jedes Wege Lager wird in Form eines Herolds von der ORGA direkt betreut. Zusätzlich hat jeder Weg ein Kind der Splitterwelt zur Seite gestellt – dies sind die zuständigen Lager-SLs. Zusätzlich werden wir vier besondere GSCs in den Rollen der Magistrate vorfinden. Lernt sie kennen, nutzt das Angebot der Stadt und erkundet, was das Zeug hält. Sie werden neben ihrer Aufgabe die Stadt zu verwalten bis ein Bürgermeister gefunden ist die Manöver und Bewerbe des Wettstreits als unabhängige Richter bewerten. Sie sind im vollen Umfang gebrieft. Mehr dazu gerne im Regelwerk unter Stadtkonzept nachlesen.

Die GSCs der Unterwelt bereichern auch 2025 das Spiel. Wie wird die Unterwelt auftreten? Was für Geheimnisse hat diese verborgen und welche Ziele mag sie wohl haben? Findet es heraus.

Die Traumwelt wird auch 2025 mit NSCs besetzt sein. Versinkt in eure Träume und lernt diese eigenwilligen und schrägen Figuren kennen. Eventuell besteht die Möglichkeit die ein oder andere Belohnung von dort zu ergattern. Wir setzen auch dieses Jahr auf Schlachten SLs. Diese werden im vollen Umfang an das Regelwerk des Kampfsystems eingeschult und beäugen mit strengem Blick, dass am Schlachtfeld alles mit rechten Dingen zugeht.

Das Auf- & Abbauteam setzt sich aus SCs, GSCs und NSCs zusammen. Sie helfen der Orga und den SLs alles für das Event rechtzeitig und im vollen Umfang aufzubauen und am Ende des Events wieder abzubauen.

Das Reinigungsteam setzt sich aus SCs und GSCs zusammen die dafür sorgen, dass die Ordnung und Sauberkeit in den Sanitärbereichen eingehalten wird – dies ist kein Freifahrtsschein für schweinisches Verhalten!

Lageraufteilung

Die Lageraufteilung für Vier Wege 2025 - Genesis: Kapitel II ist unverändert zum Vorjahr. Das bedeutet alle Wege und Lager befinden sich an denselben Stellen wie bereits zuvor. Lagergrenzen werden nach Bedarf abgesteckt – sollte ein Lager mehr Platz benötigen und ein anderes hat sehr viel leere Fläche so nehmen wir uns die Freiheit die Lager zu beschneiden die ungenutzte Spielfläche "besetzen".

Neu: Die Orkkolonie. Diese wird in der Nähe der Unterwelt platziert.

Achtung: Das Sanitärhaus neben der Unterwelt ist für Spieler verboten. Dies ist nicht nur das Sanitärhaus für die Unterwelt und die Orks, sondern dort wird sich auch deren Rückzugsort und OT-Bereich der Unterwelt befinden. Wir bitten dies zu respektieren. Zudem bitten wir euch auch den Bachzugang in der Nähe der Unterwelt zu meiden, auch die bösen Gestalten des LARP möchten sich einmal abkühlen, ohne dass dort Spiel stattfindet oder sie die Ruhe nicht genießen können.

Die Spieler können die anderen Bachzugänge ohne Probleme verwenden. Die Stadt wird beim Haupthaus aufgebaut sein. Dies stellt das Zentrum der Lageraufteilung dar und kann somit als zentrales Gut für den Wettstreit verwendet werden. Wiesen, Schatten, kühle Plätze ... all das kann dort geboten werden.

Das Freudenviertel wird ein Bordell, ein Theater (eine leere Bühne, welche nur auf eure Bespielung wartet) sowie das Badehaus beinhalten. Es wird etwas abseits bespielt, damit sind Feiern und sonstigem Nightlife-Style nichts mehr im Weg. Ob es eine Kneipe geben wird, kann erst sehr kurzfristig vor dem Spiel mitgeteilt werden.

Die Lorandiri werden dieses Jahr in einem Zelt untergebracht sein – allerdings ziemlich an derselben Stelle wie im Vorjahr.

Der Altar der Alten sowie die Ritualgrube werden ihren Standort beibehalten.

Bezüglich Lageraufbau- und Koordination bitten wir euch dies mit eurer ORGA, SL und Lagerverantwortlichen zu klären.



Der Check-In

Dieser wird in einer designierten Zone am Parkplatz vor dem Haupthaus stattfinden. Bevor ihr nicht beim Check-In wart dürft ihr das Spielgelände weder befahren noch betreten. Hier geht es um die Übersicht, welche wir wahren müssen. Am Check-In werdet ihr ein „Teilnehmer-Band“ erhalten welches euch die Freiheit gibt jederzeit das Gelände zu verlassen und zu betreten.

Bitte nehmt zur Kenntnis, dass wir versuchen, den Check-In während der Anmelde-Zeiten immer besetzt zu halten – manchmal ruft aber vielleicht eine kleine Pause den Zuständigen zu. Dann mal kurz warten. Danke.

Check IN Zeiten:

Montag (Frühanreise): von 10:00 bis 19:00

Dienstag (Spieltag): von 10:00 bis 17:00

Mittwoch (Spieltag): von 10:00 bis 17:00

Ausnahmen diesbezüglich müssen vorher mit der ORGA abgehandelt werden!

Frühanreise, OT-Zeit & Aufbau

Montag: Die Frühanreise kostet einen kleinen Mehr-Preis, welchen ihr Vorab bereits bei der Anmeldung und dem darauffolgenden Einzahlen geleistet habt. Mit dieser Frühanreise könnt ihr bereits am Montag ab 10:00 das Gelände betreten, euch einchecken und euren Lagerplatz einrichten. Solltet ihr spontan entscheiden am Montag eintreffen zu wollen so könnt ihr die Frühanreise dann vor Ort in Bar einzahlen. Am Montag Abend werden wir wieder eine OT-Party organisieren (Wir feiern Lukas' Geburtstag) – also nicht wundern, wenn es lauter wird – Südgefällig halt.

Dienstag: Die OT-Zeit, also montags und Dienstag (bis zum Abend) kann man nicht nur zum Aufbau nutzen. Man kann auch Leute kennenlernen, alte Bekannte treffen und auch den LARP-Flohmarkt vor Ort besuchen und dort ein wenig durch gustieren. Wir bieten außerdem die Möglichkeit eines „Anreiseplots“ an. Solltet ihr Interesse an diesem haben so bitten wir, dass ihr euch diesbezüglich bis spätestens 01. August 2025 bei der Plotorga meldet (Sam und Irene). Diese kann euch alle weiteren Details geben und euch dann entsprechend dazu einplanen. Es wird ein Anreiseplot anhand der IT-Einführung, perfekt um sich einzustimmen und bereits davor etwas zu erleben.

Eine OT-IT-Ansprache wird um 19:00 Uhr beim Ritualkreis stattfinden. Das offizielle TIME-IN erfolgt gegen 20:00 Uhr. Hier beginnt das Leben in den Lagern der Fraktionen und in der mittig gelegenen Stadt. Feste, Wiedersehen und Gespräche sowie Gerüchte werden hier die Runde machen. Die Herolde werden zu diesem Zeitpunkt noch abwesend sein und es ist reines Ambiente Spiel geplant. Der Wettstreit beginnt erst am Mittwochabend.

Mittwoch: Findet hauptsächlich im IT statt – da wir allerdings einige Anreisende haben, welche an diesem Tag erst ankommen bitten wir um Verständnis, dass diese ihr Zeug in die Lager tragen werden und noch Aufbauen müssen. Hier sei gesagt, dass die ORGA, SLs und das Aufbau/Abbauteam in Bereitschaft ist euch dabei zu helfen die Sachen ins Lager zu räumen. Mit dem PKW oder sonstigen Fahrzeugen darf das Spielgelände nicht mehr befahren werden (dies gilt ab Dienstag 19:00Uhr).

Das Aufbauen des Lagers organisiert sich jeder Weg selbst, dafür gibt es die Rollen der Lagerverantwortlichen. Diese sind zum einen für die Ästhetik zuständig, zum anderen aber auch für die Durchsetzung der Location-Nutzungsbedingungen und dass der Auf und Abbau entsprechend koordiniert ist.



Parksystem und -Regeln

- 1) Check-In, anschließend ist es gestattet das Gelände (Montag 10:00-19:00; Dienstag 10:00-19:00) mit dem Fahrzeug zu betreten.
 - 2) Keine Wege blockieren! Fahrt an den Rand!
 - 3) Ausladen, Zumachen und ab zum Parkplatz
 - 4) Die Einweiser des Parkplatzes sagen euch wo und wie ihr parken könnt.
 - 5) Und dann gehts auch schon zu Fuß wieder zurück zum Spielgelände.
- CAVE: Die genaue Parksituation kann erst vor Ort evaluiert werden.

Plots

Die Stimmen Genesias: IT sind die Stimmen Genesias verstummt. Dies bedeutet nicht nur dass diese „IT-Zeitung“ nicht mehr erscheinen wird, sondern dass wir euch hier eine Möglichkeit geben möchten, eine eigene IT-Zeitung zu gestalten. Wie ihr dies angeht, bleibt euch überlassen.

WICHTIG: Es handelt sich um eine reine IT-Zeitung fürs Spiel, die Stimmen Genesias werden nicht länger erscheinen. Relevante IT-Dinge erfahrt ihr auf den Spielen oder aber kurz davor.

Das Ankommen durch den Kataklysmus: Die Charaktere, die jedes Jahr erneut zum Wettstreit anreisen, werden einer Herausforderung ins Auge sehen. Ihr werdet durch einen Dungeon mit viel Glück und etwas Können Genesia erreichen können. Hierzu bitten wir, bis 01.08.2025, eine Voranmeldung per Mail oder Discord an uns zu senden. In diesem Dungeon werdet ihr nicht nur Entdeckungen wiederfinden. Ihr werdet euren Ängsten gegenüberstehen, Kreaturen wahrnehmen und den letzten Walzer von Leben und Tod erkennen.

Das Regelwerk der Vier Wege: Dieses wurde evaluiert und beinhaltet nun alle Aspekte des Vier Wege LARP. Alchemie, Magie, Kampf, OT-Verhalten und vieles mehr ist in diesem festgehalten. Wir bitten euch dies vor dem Spiel zu lesen und zu verstehen. Sollten dabei Fragen oder Verbesserungsvorschläge auftauchen so zögert nicht die ORGA zu kontaktieren!

Kontakt

www.vier-wege.at, info@vier-wege.at oder saga-verein@gmx.at

Oder einfach unser Discord ☺

