

Zehn Wege des Lebens

~

Der Pfad zum Ziel

Erster Weg

Der Weg des Gelehrten - Der Weg der Bildung und der Neugier

Der Weg des Gelehrten ist der Weg der Bildung und der Neugier. Der Gelehrte folgt stets seiner Wissbegierde und findet den Schlüssel, der den Weg weist zu Antworten. Doch jede Antwort wirft stets neue Fragen auf und der Pfad führt weiter, er endet nicht an der einmal beschrittenen Pforte. Hinter der Mauer des beschränkten Geistes öffnet sich eine Welt voller weiterer Erfahrungen. Getrieben von seiner Neugier ist er begierig, mehr und mehr Wissen anzusammeln und dieses auch weiterzugeben und zu teilen. Denn es ist für ihn eine Schande, das Wissen alljenen, die es brauchen, nicht zu lehren und zu vermitteln. Er macht auch vor gut gehüteten Geheimnissen und dunklem Wissen nicht Halt, denn nur wer alles kennt, besitzt auch die Macht des Geistes. Die Fragen und das Studium sind der Schlüssel, doch manchmal muss man auch mit dem Kopf durch die Wand, um alle Antworten zu erhalten.

Zweiter Weg

Der Weg des Astronomen - Der Weg der beobachtenden Geduld und der Zeit

Der Weg des Astronomen ist der Weg der beobachtenden Geduld und der Zeit. Ein gutes Auge ist dem Astronomen unabdingbar und das genaue Beobachten ist seine wichtigste Aufgabe, um die Rätsel zu lösen, die an seinem Firmament kreisen. Verstreichende Zeit spielt ihm dabei keine Rolle, denn sie ist der Schlüssel zur Lösung und zur Wahrheitsfindung. Mit stoischer Geduld wartet er und prüft seine Arbeit wieder und wieder, sucht nach Mustern. Niemals ist er sich ganz sicher und immer wieder entdeckt er Neues, stellt Altes in Frage und ändert seine Ergebnisse. Er berechnet und überlegt. Doch nicht nur sein Geist, sowie Papier und Stift sind ihm zu Hilfe, zahlreiche fantastische Gerätschaften unterstützen seine Forschung und werden von ihm sorgsam gehegt. Sorgfalt weist ihm den Weg. Der Astronom beobachtet die kleinsten Details, ohne aber das große Ganze aus den Augen zu verlieren.

Dritter Weg

Der Weg des Spielers - Der Weg der Geschicklichkeit und des Glücks

Der Weg des Spielers ist der Weg der Geschicklichkeit und des Glücks. Der Spieler sieht das ganze Leben als ein Spiel, das es zu gewinnen gilt und der Spaß steht ihm an erster Stelle. Neue Herausforderungen, die sich ihm in den Weg stellen, meistert er wie kein anderer. Dabei ist sein Einsatz oft hoch und er vertraut auf das Glück. Doch das Glück ist oft trügerisch und verlässt gerne jenen, dem er eben noch zulachte. Der Spieler weiß dies und geht das Risiko nur zu bereitwillig ein. Dieser Reiz, auch mal verlieren zu können, ist sein eigentliches Ziel und hinter jeder gewonnenen Tür wartet daher eine neue Aufgabe auf ihn. Oftmals überlässt er aber nichts dem Zufall, denn seine Augen sind gut, seine Sinne wach und scharf und seine Finger flink. Dank seiner Geschicklichkeit lenkt er sich zielsicher durch das Labyrinth des Lebens. Auch wenn er einmal verlieren sollte, so steht er doch wieder auf, bereit für das nächste Spiel.

Vierter Weg

Der Weg des Diebes - Der Weg der Vorsicht und der leisen Sohlen

Der Weg des Diebes ist der Weg der Vorsicht und der leisen Sohlen. Der Dieb schlängelt sich gekonnt durch finstere Gassen und Gänge, immer auf der Hut. Er rechnet stets mit Fallen und seine Vorsicht schützt ihn vor jeglicher Unbill. Naivität und Leichtgläubigkeit sind ihm fremd. Misstrauen ist sein ständiger Begleiter auf der Suche nach der Pforte zu den Schätzen. Sein größter Schatz ist jedoch der an Erfahrung, der ihn lehrt, auch dem sichersten Pfad nicht zu trauen und Obacht zu geben. Getrieben von dem Versprechen nach Reichtum und Abenteuer, begibt er sich in Gefahr, doch tritt er sicher, denn er kennt das Risiko. Er ist ein guter Beobachter mit lauschenden Ohren, stets hat er einen Plan und nichts kann ihn unerwartet treffen. Er schleicht auf leisen Sohlen und man hört ihn nicht kommen und schneller als man glaubt, steht er vor der Türe, um sich zu holen, was er begehrt.

Fünfter Weg

Der Weg des Einsiedlers - Der Weg der Einsamkeit und der Demut in Stille

Der Weg des Einsiedlers ist der Weg der Einsamkeit und der Demut in Stille. Der Einsiedler weiß, wann er zu schweigen hat und findet seine innere Ruhe durch das Horchen in sich selbst hinein. Allein das Lauschen in sein Inneres gibt den Takt seines Handelns an. Die Stille ist der Begleiter zu der Tür in sein Selbst. Gesellschaft bringt ihn aus seinem inneren Takt und versperert ihm den Weg zu seinen Zielen. Einsam bestreitet er seine Bahnen und einsam trifft er auch seine Entscheidungen. Er muss vor niemandem als sich selbst eintreten. Was Demut bedeutet, weiß er, denn er beugt sich dem höheren Willen, den Vorgaben seiner Umwelt und erfüllt seine Pflichten und Aufgaben, die das Leben ihm auferlegt. Er gibt sich seinem Schicksal hin und kämpft nur, um seine inneren Schwächen zu überwinden. Doch die kann er nur hören, wenn er sich in Stille nur sich selber widmet.

Sechster Weg

Der Weg des Hauptmannes - Der Weg der Führung und der Voraussicht

Der Weg des Hauptmannes ist der Weg der Führung und der Voraussicht. Der Hauptmann hat die Kraft und die Willensstärke, Befehle zu geben und strahlt die Selbstsicherheit aus, nach der sein Wort auch befolgt wird. Er trifft die Entscheidungen nach bestem Wissen und Gewissen und er sieht genau voraus, wo er seine Männer hinführt. Er besitzt auch den Mut, seine Männer in schwierige Situationen oder ins Verderben zu schicken, wenn die Situation es erfordert. Er alleine trägt die Verantwortung auf seinen Schultern. Aber er kennt auch jene, die ihm folgen und versteht es, ihnen zu geben, was sie antreibt. Er hat den Blick fürs Wesentliche, erkennt Hindernisse und er umgeht sie mit Kniffen. Nichts überlässt er dem Zufall, stets hält er alle Fäden in der Hand.

Siebter Weg

Der Weg des Mönches - Der Weg der nachdenklichen Ruhe und der Reinheit

Der Weg des Mönches ist der Weg der nachdenklichen Ruhe und der Reinheit. Seine Seele ist so rein wie klares Wasser und mit Hilfe der sprudelnden Quelle seiner Tugenden wäscht er die Laster des gemeinen Lebens von sich ab. Kein schlechter Gedanke trübt seine Sicht. Sein Leben fließt oft ruhig dahin wie ein frischer Bach und selbst Stromschnellen oder Hindernisse können ihn nicht vom Fließen abhalten. Denn beherrscht und sinnend läßt er sich nicht von seinem Weg abbringen, auch wenn er manchmal einen Umweg gehen muss, wie ein Fluss, der sein Bett verlegt, um an sein Ziel zu kommen. Mit Gelassenheit und Ruhe geht er die Probleme an, vor die er gestellt wird und vertraut dem Fluß des Lebens. Nachdenken ist seine große Stärke dank der inneren reinen Klarheit und hilft ihm bei der Bewältigung jedweder Aufgabe. In der Ruhe liegt die Kraft auf dem Weg zu neuen Ufern.

Achter Weg

Der Weg des Königs - Der Weg der schlaunen Allwissenheit

Der Weg des Königs ist der Weg der schlaunen Allwissenheit. Der König steht an oberster Stelle und trifft die meisten Entscheidungen, mit seiner Schläue lenkt und waltet er und lässt sich durch kein Hindernis aufhalten. Er hat seine Augen überall, er weiß alles und kennt alles. Doch heißt es auch, man muss nicht alles kennen, sondern nur wissen, wo es geschrieben steht und woher man die Antwort auf eine Frage bekommt. Die Schlaueheit des Königs besteht darin, zu wissen, wen er fragen und wo er nachschauen muss, um zu erhalten, was er benötigt. Er beauftragt die richtigen Leute für die Lösungsfindung, denn er hat ein Gespür für Menschen. Er kennt sein Land, sein Volk und seine Geschichte. Er ist ein Führer und Hüter, der sich pflichtbewusst seinen Aufgaben stellt, um den Weg für sein Volk zu beschreiten und weitere Türen zu öffnen.

Neunter Weg

Der Weg des Philosophen - Der Weg der richtigen Wahl

Der Weg des Philosophen ist der Weg der richtigen Wahl. Der Philosoph sieht die Probleme des Lebens, ja er sucht sie sogar, nur, um sie Stück für Stück auseinander zu nehmen. Er ist nicht einfältig und geht einfach geradeaus, der Weg ist für ihn das Ziel. Er erkennt, daß es immer mehr als einen einzigen Weg gibt, der zur nächsten Pforte führt. Die Diskussion liebt er ganz besonders und betrachtet die Dinge gerne aus verschiedenen Blickwinkeln. Dabei wägt er ganz genau ab und trifft somit immer die richtige Wahl, denn er versteht es, die Dinge so zu behandeln, daß seine Wahl nur die richtige sein kann. Es gibt für ihn kein Falsch oder Richtig, alles ist ihm eine Sache des persönlichen Standpunktes. Der Geist des Philosophen ist frei, er fühlt sich eingeeengt durch Regeln, hütet sich vor einem Tunnelblick und schaut gerne über den Tellerrand hinaus. Er ist den anderen immer einen Schritt voraus.

Zehnter Weg

Der Weg des Magiers – Der Weg der überlegenen Intelligenz und der Kraft

Der Weg des Magiers ist der Weg der überlegenen Intelligenz und der Kraft. Der Magier benötigt keinen Weg, er ist überall und allezeit, ihm stehen alle Türen offen. Als Meister über Geist und Elemente hält er den Stein der Weisen in seinen Händen. Seine pulsierende Kraft ist unbändig, doch steht ihm nicht nur seine eigene zur Verfügung, er kann sich aller Kräfte bedienen, wenn er achtsam genug ist. Dabei muss er sich der Verantwortung bewusst sein, dann wird er seine Energien auch in die richtigen Bahnen lenken können. Seine Intelligenz steht über allem, sie und sein wacher Geist bringen ihm die nötige Überlegenheit, jegliche Schwierigkeiten zu meistern. Es existiert kein Puzzle, das er nicht zusammensetzen kann und er versteht es, stets seine Lösung zu finden. Der Magier wandelt nicht in der Welt, er beherrscht sie.

OT: die Wege zum Ziel

(Dungeonhilfe – einzeln aufgedröselt)

Die Hindernisse beim Weiterkommen zum Ziel:

Tür: Schlüssel zum Eingang der geheimen Bibliothek

Tür: Zeitschloss (Tür hinterm Regal, die nicht mehr zum Zeitschloss ausgebaut werden konnte)

Raum: Kubb-Spiel

Raum: Fallengang (der leider mangels Zeit nicht mehr mit Fallen gespickt wurde)

Raum: Meditation

Raum: Golem

Raum: Wasserraum

Raum: Quizshow

Tür: Tunnel

Raum: Fokusstein

1. Weg: **Der Weg des Gelehrten** - Der Weg der Bildung und der Neugier
(das Finden des Schlüssels der Bibliothekarin und Gelangen in die „geheime Bibliothek“ im Keller)
2. Weg: **Der Weg des Astronomen** - Der Weg der beobachtenden Geduld und der Zeit
(das Öffnen der Tür zum Dungeon mit Zeitschloss – das nicht mehr angebracht werden konnte)
3. Weg: **Der Weg des Spielers** - Der Weg der Geschicklichkeit und des Glücks
(das Kubb-Spiel gegen Olli und Jan)
4. Weg: **Der Weg des Diebes** - Der Weg der Vorsicht und der leisen Sohlen
(der Gang mit den Fallen – die nicht mehr aufgestellt werden konnten)
5. Weg: **Der Weg des Einsiedlers** - Der Weg der Einsamkeit und der Demut in Stille
(der Raum zur Meditation)
6. Weg: **Der Weg des Hauptmannes** - Der Weg der Führung und der Voraussicht
(der Golem-Raum)
7. Weg: **Der Weg des Mönches** - Der Weg der nachdenklichen Ruhe und der Reinheit
(das Wasser weiterleiten)
8. Weg: **Der Weg des Königs** - Der Weg der schlaun Allwissenheit
(die Quizshow)
9. Weg: **Der Weg des Philosophen** - Der Weg der richtigen Wahl
(der richtige Tunnel)
10. Weg: **Der Weg des Magiers** – Der Weg der überlegenen Intelligen und der Kraft
(den Fokusstein reparieren und die Kraftlinie auf die Lu ausrichten)