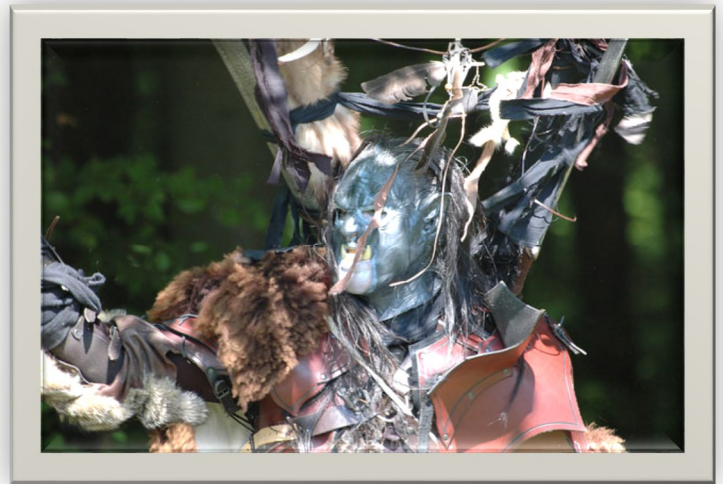


## Infos zum Wald Vhnbrosir 5

### Was ist Neu? Was solltest du unbedingt wissen, wenn du mal in den Wald gehst?

- **Tagsüber** geht man mit **höchstens 5** Gefährten in den Wald. Diese Info wissen die meisten aber nur OT. Heißt, vielleicht ziehen einige am Freitagmorgen bewusst mit mehr als fünf Leuten los. Nur um dann die Auswirkungen ausspielen zu können. :)
  - o Falls es mal mehr als fünf sein sollten, entscheidet jeder SC für sich selbst, was passiert. Sicher ist: Chaos! Zum Beispiel könnte man seine Freunde angreifen, seinen Verstand verlieren, ohnmächtig werden (langweilig), sich selbst verstümmeln, seelischen Schaden etc. Überlegt Euch, was zu Eurem Char passen könnte!
  - o Erklärung: man sagt, der Wald mag es nicht mehr, wenn zu viele Menschen **friedlich** miteinander reden / umherziehen. Der Kronesit – ein zeckenartiges Geister-Wesen – befällt dann den Geist der Waldbesucher.
  - o Fünf Menschen, die z.B. gegen zwei Phalwargs kämpfen ist kein Problem.
  - o Wenn also zwei Spielergruppen aufeinandertreffen und auf Sichtweite sind, sagen wir ca. 50 Schritt entfernt voreinander sind, haben sie kein Problem. Es sei denn sie brüllen durch den Wald, um sich miteinander zu unterhalten. Jeder Spieler entscheidet, ab wann es zu viel oder zu laut wird. 20 Schritt ist sicherlich zu nah.
- Falls du von einer **schwarzen Wasserbombe** erwischt wirst:
  - o IT kannst du dir eine schwarze Glaskugel vorstellen, die am Boden zerplatzt. Wir verzichten lieber auf echtes Glas...
  - o Fall 1: dich treffen nur wenige Wasser-Spritzer:
    - Du bekommst extreme Schmerzen und brüllst los. An Kampf ist nicht zu denken. Deine Haut sieht verbrannt aus, obwohl die Flüssigkeit kühl war. Du brauchst dringend einen Heiler!
  - o Fall 2: du hast schon richtig viel abbekommen:
    - Wie Fall 1, nur zusätzlich: je nach Konstitution verlierst du manchmal dein Bewusstsein. Nachdem man dich geheilt hat, suchst du trotzdem noch eine Orga auf, die ein weiteres Briefing geben wird.
- Es gibt vier Orte – in der Regel sind das **Heiligtümer** - an denen du „sicher“ bist. Allerdings nur so lange du dort andächtig bist: also betest, flüsterst...manche Lieder zählen auch dazu.
  - o Es ist meist überhaupt nicht klar, mit wie vielen Menschen man dort kurz verweilen kann. Meist sind es maximal 5. Vielleicht findest du es im Spieler heraus...
- Wichtig: **Spiele die Bedrohung, deine Angst und deine Schmerzen aus!** Möchtest du einen furchtlosen Char spielen? Dann wollen wir dich nicht aufhalten, es gibt viele coole Cons, die sich über dich freuen würden. Bei uns gibt es nur Helden der zweiten Reihe. Beim letzten Mal ist Folgendes nachts passiert: „Mist! Der grüne Jäger hat mich erwischt, aber nur am Bein. Ich ruhe hier kurz aus...noch einer ne Zigarette?“ Dem NSC, der sich das im Dunkeln angehört



hatte, ist die Kinnlade runtergefallen. Keine Angst zeigen, also besonders „cool“ sein, ist immer langweilig für alle anderen Spieler und NSC. Macht das Gegenteil, bringt Feuer in die Szene! Spielt Emotionen voll aus! Das rockt auch alle stillen Beobachter!

- Manche Sachen im Wald kannst du nicht einfach mitnehmen. Ließ erst den Zettel vor Ort. Kisten kann man in der Regel nie mitnehmen! Schau dich erst um, ob du einen **Zettel** findest. Falls du mal nicht alles verstehen solltest: bleibt It und spiele schön. Du kannst später noch eine Orga aufsuchen und fragen, ob alles so richtig war. Erst die Szene und das Gefühl für die anderen, dann die Logik und der „Realismus“.
- Die meisten Monster sind stärker als Menschen. Ein **Phalwarg** ist etwa so stark wie drei Kämpfer oder fünf Festünder.
- Wir verzichten auf **Telling**. Im Grunde gibt es kein „Pömpf“. Spiele den Schlag aus: „So, nimm dies! Das hat weh getan, he?“... und hoffe darauf, dass dein gegenüber toll reagiert.
- Triffst dich ein **Phalwarg-Blasrohr Pfeil**, hast du nicht nur Schmerzen, die bist so vergiftet, dass du nicht mehr zurück ins Dorf kannst /nicht über den Triuns-Wall kannst
- Triffst dich nachts eine **leuchtende Peitsche**, bekommst du sofort eine Wunde und kannst schlechter laufen. Wirst du nochmal getroffen, spiel etwas noch Schlimmeres aus und suche später eine Orga auf.
- Nachts im Wald braucht ja Spieler eine Leuchtquelle. Was wir nicht wollen: LED Kerzen oder generell Licht, was zu schwach leuchtet. Auch kein gerichtetes Licht, was fast wie eine Taschenlampe den Weg ausleuchtet. Wenn Ihr unsicher seid, zeigt euer Licht vorher eurer Hausorga. Wir wünschen uns: **Laterne mit einer echten Kerze**. Bei elektrischen Licht ist die Versuchung einfach zu groß, mal eben das Licht an und aus zu machen. Und eine Kerze kann beim Rennen auch mal ausgehen...



### Was kennt Ihr noch vom letzten Mal?...und ist neu für die Neu-Vhinbrosier?

- **Träume:** Vergesst, was Ihr sonst von Träumen auf Larp gewöhnt seid! Wenn Ihr bemerkt, dass eine Gruppe SC/NSC in einem Traum wandeln, so seht Ihr diesen. Es gibt kein: „Ne, die sind gerade OT!“ Ihr seht, was Ihr seht und könnt auch Einfluss nehmen. Risiko: Wenn Ihr Kontakt mit den Träumenden aufnehmt, könnt Ihr auch in die Traumwelt „fallen“. Wie Ihr wieder daraus kommt und welche Folgen das haben kann, erspielt Ihr Euch. Ein Indiz dafür, dass jemand gerade in einem Traum wandert, ist eine blaue-leuchtende Laterne. Eigentlich gibt es nicht nur Träume im Wald, sondern auch im Dorf.
- **Wald nachts:** Dies braucht man nur zu lesen, wenn man sich auch nachts in den Wald traut
  - o Sobald es dunkel wird (ca. 22:00 Uhr)...
  - Kann der Wald **nur noch mit einer Lichtquelle** betreten werden. Erlischt die Lichtquelle, kann sich die Gruppe **nicht mehr fortbewegen** (bis eine

Lichtquelle entzündet wurde oder Hilfe naht). IT Erklärung dazu: Wenn ein SC keine Lichtquelle hat bzw. seine Lichtquelle ausgegangen ist, umschlingen die Wurzeln des Waldes seine Füße. Er kann nur befreit werden, wenn er oder ein anderer SC eine Lichtquelle entzündet.

- Der Abstand zur Lichtquelle beträgt max. 2m
  - Bei Waldbrandgefahr: sofern der Wald trocken sein sollte, ist offenes Feuer (Fackeln...) nicht erlaubt. Dann bitte Öllampen, Kerzen im Glas
  - Eine Gruppe sollte nur mit höchstens **drei Leuten** in den Wald gehen.
  - Bei vier Personen (Geister, Schatten etc. zählen nicht dazu, Tehanier, Phalwarg und Grimwolds schon) entscheidet der größte/längste SC, wann er die Gruppe heimtückisch angreift (der Kronesit, ein zeckenartiges Geisterwesen konnte sich für 5 – 10 Minuten in seinen Verstand einnisten und diesen beherrschen)
  - Ab fünf Personen kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ein SC ein IT Signal geben („Oh, wir sind zu viele!“), dann rennen alle Personen, welche eine Lichtquelle bei sich tragen, ca. 100m desorientiert weiter in den Wald hinein (die anderen SC müssen stehen bleiben, da sie ja verwurzelt sind). Nach ca. 5 Minuten können sich die Gefährten wieder aufsuchen.
  - Worst Case: eine Person bleibt, ohne Licht, im Wald zurück. Tja, er muss dann stehen bleiben, bis jemand mit Licht auftaucht oder die Sonne aufgeht.
- **Grünes Licht auf deinem Körper:** Falls du von einem grünen Licht angeleuchtet wirst, heißt das erst einmal nur, dass du dich beobachtet fühlst. Falls **zusätzlich** ein markanter, lauter Schrei zu hören ist, wurdest du von einem Pfeil getroffen. Je nach Trefferregion entscheidest du, was mit dir passiert. Du hast auf jeden Fall extreme Schmerzen und eine offene Wunde (und brauchst einen Heiler). Den Pfeil konnte man nur in dem Moment sehen, wenn er auf deinem Körper trifft. Der Pfeil durchdringt Rüstung und Schilde, allerdings keine Bäume und keine anderen Wesen. Nochmal: Schrei oder grünes Licht am Körper allein macht kein Problem, nur die Kombination. Es gibt noch weitere negative Auswirkungen. Wenn du dir unsicher bist, suche eine Orga auf.
  - Wer der **Blutleeren** direkt ins Gesicht schaut, hat entweder Pech oder großes Pech. Man kann sie von hinten oder auch von der Seite anschauen, aber man sollte nicht das Gesicht erblicken. Falls dies dummerweise passieren sollte, gehe direkt auf die Blutleere zu und sag: „Ich habe dir ins Gesicht geblickt.“ Sie wird dann über dein Schicksal richten und dich „briefen“.
  - Falls die **Tehanier** (erkennt man an den weißen Masken) anfangen tief zu brummen und dabei mit dem Finger auf dich zeigen, verspürst du unheimliche Schmerzen, lässt alle Gegenstände aus deinen Händen fallen und fällst selbst völlig erschöpft zu Boden, bleibst aber ansprechbar.

Trotz aller Bedrohung: Habe Spaß und spiele Deine Angst, Deine Unsicherheit und Deine Verletzungen aus. Es wird sich auf andere auswirken und Du wirst sehen, dass daraus tolles Spiel entsteht.

Eure Wdl Orga