

Hallo Neu-Vhinbrosier!

Schön, dass du zum Vhinbrosir kommst! :)

Um dir deine Vorbereitung und deinen Einstieg zu vereinfachen, fassen wir für dich noch ein paar Werte, Infos und Rahmenbedingungen zusammen:

Am besten vergisst du gleich alles, was du bisher im Larp kennengelernt hast. Beim Vhinbrosir ist sehr viel...anders:

Die **Orga** trägt weder eine Schärpe am Arm, noch hat sie Funken. Alle Orgas sind permanent in Rolle (außer sie sind gerade im Orgaraum und hecken wieder Dinge aus).

Falls du eine Orga brauchst (was so gut wie nie der Fall sein wird),

Achtung, falsches Verhalten: ...ruft man bei normalen Larps: „Spieleitung!“ oder „SL!“ oder so etwas.

Bei uns nicht!

Gewünschtes Verhalten: Du gehst IT zur Orga und schilderst mit gesenkter Stimme OT dein Anliegen. So wird das Ambiente bzw. das Spiel der anderen nicht gestört.

Wir haben **24h IT**. Falls du mal deine Ruhe brauchst, kannst du dich natürlich zurückziehen. Wichtig nur: **störe niemals das Spiel der anderen!** Wenn du also unbedingt OT gehen musst, mache es so, dass andere nichts davon mitbekommen. Eine sehr hohe Prio hat immer das Spiel der anderen bzw. die Szene oder das Ambiente. Vor kurzem meinte eine Orga: „ich kann mich an keinen einzigen Stopp-Befehl bei uns erinnern...“ Wir legen großen Wert darauf, als Orga die Spielszene möglichst nie zu stören. Von den Spielern erwarten wir dieselbe Einstellung. Geh nur in einer Szene OT, wenn es ein Notfall ist! Ein umgeknickter Knöchel oder eine Schramme im Gesicht sind **keine** Notfälle! Lass dir helfen, ohne das Spiel der Anderen zu stören.

Ausnahme: wenn du merkst, dass ein andere Spieler Regeln verletzt. Wenn dein Mitspieler z.B. viel zu hart kämpft, ins OT fällt oder die Szene anders stört, nimm ihn zur Seite (so dass die Spielszene für andere weiterlaufen kann) und gib ihm ein **respektvolles Feedback** zur Szene: „Sorry, ich muss dir kurz ein Feedback geben: Mir war das gerade zu hart. Versuch mal entspannter zuzuschlagen. Vielleicht indem du...usw.“ Wir brauchen Feedback, oft weiß man gar nicht, was man falsch gemacht haben soll. Lieber direkt bzw. nach der Spielszene klären. So können wir alle wachsen und besser

werden. Das heißt auch: Wenn Du selbst ein Feedback bekommst, nimm es an und verfall nicht in schlechte Stimmung (die totsicher auf andere abfärbt). Auch wenn es keinen Spaß macht, etwas Kritik zu bekommen, ist es notwendig, um sich zu verbessern. In Vhimbrosir wird Dich niemand kritisieren, nur um sein Ego zu stärken.

Um den Kick bzw. das Gefühl von Bedrohung im Wald zu erhöhen, gehen Vhimbrosier nur in kleinen Gruppen in den Wald. Nachts braucht jeder eine **Lichtquelle** und die Gruppen bestehen maximal aus drei Leuten. Das Gefühl von Bedrohung kommt erst so richtig auf, wenn die Gruppe klein ist. Warum ist eine Lichtquelle im Wald Pflicht? In Büchern und in Filmen können die Geister die Menschen auch im Dunklen wahrnehmen. Die Orks und die Zombies können die Menschen riechen. Leider können unsere NSC das noch nicht. Das Licht unterstützt also das OT Bedrohungs-System für die fiesen Kreaturen des Waldes...Muhaaaaahaaa! Nimmt ein Licht, welches gut sichtbar ist, aber noch für Ambiente sorgt (Kerze in IT Laterne).

Der Wald ist gefährlich, und ja, Charaktere können dort auch sterben. Wer Treffer und vor allem seine **Angst ausspielt**, hat höhere Überlebens-Chancen, als „coole“ Superhelden oder Ego-Spieler (die niemandem Spaß bereiten). Sobald Ihr aber im Dorf seid, gilt der **Triunsfrieden**. Dann seid Ihr sicher. Zum einen heißt das, dass kein Dörfler eine Waffe erheben würde. Falls dies aber trotzdem passieren sollten, scheinen Wunden in Vhimbrosir äußerst gut zu heilen. Bisher sind nur die Elderfrauen bzw. Eldermänner bei der Zeremonie gestorben.

Wenn da nicht die **Unterstadt** wäre...dies ist eine Grauzone. In der Unterstadt scheint der Triunsfrieden nur so halb zu gelten. Auf der einen Seite gibt es dort einige Messerstechereien und Faustkämpfe. Sogar Folter und Morde: sieben tote Grimwolds und ein erschlagender Herk ist die Bilanz der letzten Jahre. Auf der anderen Seite scheinen Schatten, Geister, Phalwargs, ja, sogar die Blutleere nicht in die Unterstadt eindringen zu können...

„Sich **unsichtbar** machen“. Auf normalen Larps sieht man häufig NSC (manchmal sogar Spieler), die die Arme kreuzen und sich so OT machen können. Das passiert bei uns wahnsinnig selten (eigentlich nie)! In der Regel siehst du alles, was auch da ist. Gib dir Mühe alles zu geben, auf das Kreuzen der Arme zu verzichten und finde eine andere Lösung! Warum? Es stört das Gefühl von IT und den Spielfluss der anderen, wenn sie erst etwas sehen und dann merken: „Ach, der ist ja unsichtbar!“ Wenn ein Spieler bei uns die Arme kreuzt, heißt das, dass sein Char soeben im Wald verstorben ist (oder er massive OT Probleme hat und unter keinen Umständen weiterspielen könnte).

Nachts kann es passieren, dass Ihr einen **Traum** beobachten könnt. Ihr erkennt das an einem blauen Licht. Auf Cons heißt das ja eigentlich, man sieht das nicht. Ihr könnt hier alles sehen! Aber vorsichtig: wenn Ihr zu nah an den Traum herangeht, kann man in den Traum hineinfliegen! Wie man dann wieder herauskommt, müsst Ihr im Spiel herausfinden...

Helden: auf normalen Larps tragen SC dicke Rüstungen, können mächtig zaubern, haben viele Skills und fühlen sich als Helden. In der Regel ist ein SC stärker als ein Ork oder Räuber. Nicht bei uns! Ein Spieler meinte mal: „Hier gibt es nur **Helden der zweiten Reihe...**“ Denke also nicht in Power-Fähigkeiten und lass deine Rüstungen und Schilde zu Hause. Zauberer, Paladine, Drows...passen noch weniger ins Dorf.

Dies heißt aber auch, dass die meisten „**Monster**“ oder Räuber im Wald **stärker sind** als die Spieler. Ein Phalwarg ist so stark wie drei Kämpfer aus dem Dorf. Wenn dich so ein Ungetüm nur einmal trifft, fliegst du im hohen Bogen. Ein Infight mit so einer Bestie macht Spaß...bereite dich aber darauf vor, dass du verlierst.

Wer kämpft ist offen für **Infight**. Infight wird bei uns nicht angesagt. Dies gilt insbesondere in der Unterstadt (dort sind Schwerter sinnlos). Hast du Probleme mit Infight? Dann halte dich aus Kämpfen und Abenteuer fern. Zum Thema Infight und Kampf allgemein bieten wir am Donnerstag einen **Workshop** an. Offen für jeden, aber Pflicht für die, die in der Unterstadt oder im Wald kämpfen möchten.

Kampfsystem: haben wir nicht. Auf die Einstellung und die Szene kommt es an. Auf Eure Empathie! Wir holen schön aus, lassen uns treffen, spielen den Schmerz und die Angst theatralisch aus, und sind bereit jederzeit zu verlieren. Eigentlich ist das auf normalen Larps die Ansage an die NSC, oder? Naja, alle Spieler sind bei uns zu einem großen Anteil auch NSC. Jeder Teilnehmer hat die Einstellung: Wie kann ich dazu beitragen, damit alle eine schöne Szene haben? Nochmal: wir zählen nicht, wir machen auch kein Kampfsport oder messen uns, wer schneller mit dem Schwert zuschlagen kann. Nicht Effektivität oder Wettkampf, sondern **Schauspiel** ist der Fokus! Schwere Waffen werden weit ausgeholt, Treffer toll ausgespielt, damit ein Gefühl (eines spannenden Kampfes) beim Kämpfer, aber auch beim „Publikum“ entsteht. Mit der Einstellung machen sogar Stangenwaffen Spaß! Und vorsichtigere Menschen trauen sich so mehr und haben sogar beim Infight Freude!

Kann man **sterben**? Klar! Der Reiz wäre sonst ja irgendwie weg. Habt aber OT nicht zu viel Angst davor, das lähmt das Spiel nur. IT will euer Char überleben, OT seht Ihr das entspannter. Im worst case habt Ihr einen schönen, epischen Char Tod, bekommt ein Begräbnis (*Schluchz*), ein Grab und spielt dann mit einer anderen Rolle weiter. Für andere Spieler eine tolle Bereicherung! Falls Ihr unsicher seid, ob Ihr gerade gestorben seid oder wie es jetzt weitergeht, kommt in den Orga Raum.

Normal ist es auch, dass man mit seinen Leuten spielt und auch zusammen lagert. Dies ist zwar grundsätzlich bei uns möglich, aber nur, wenn Ihr im selben „Haus“ also im selben Viertel spielt. Wenn sich OT **befreundete Spieler in unterschiedlichen Häusern** angemeldet haben, dann ist es uns wichtig, dass Ihr nicht kurz mal OT geht, um bei den anderen zu schlafen oder während des Spiels

Dinge OT auszutauschen. Spielt IT miteinander. Das Ambiente leidet, wenn beispielsweise OT befreundete Spieler zu Hauf entspannt bei Ihren Freunden in der Unterstadt abhängen, weil sie wissen, „wir sind gerade eh halb-OT hier“. Dreht es um! Das ist die Chance Euren Freunden reizvolle Szenen und Plot zu schenken!

Bereite dich vor! Du bist Teil des Dorfes und des Spielsystems. Stöber auf der Seite, lese die FAQ, überlege dir Fragen (die du deiner Hausorga stellen kannst), schau mal im Forum vorbei und poste einen Beitrag. Es lohnt sich! Überlege dir Stärken und vor allem Schwächen und Geheimnisse für deinen Char. Brainstrome mit deiner Hausorga nach möglichen Verbindungen zu anderen Spielern (...Schulden bei, Freund von..., verliebt in..., Schwester, Handelsbeziehungen etc.) Erfahrungsgemäß haben die Spieler den meisten Spaß, den größten Kick, die sich am besten vorbereiten, am meisten einbringen und vor Ort am meisten mitmachen.

Vhinbrosir ist zwar ein riesiger IT-Spielplatz, wo du eine Menge entdecken kannst, aber es lebt vor allem von der **Einstellung** der Spieler. Viele Spieler bringen eigenen, kleinen Plot mit, wodurch sich neue Vernetzungen ergeben. Erwarte keine lineare Plotführung der Orga. Am besten erwartest du nichts, was du von normalen Larps kennst (es gibt weder ein Endschlacht, noch ein Ritual um 18 Uhr, noch gehen alle SC Samstagabend so langsam ins Off...). Ein Beispiel gefällig? :) Bei einem Vhinbrosir wollte eine kleine SC-Gruppe mal „in Ruhe nachts in den Wald gehen“ und mal nicht von Geistern, Schatten oder der Blutleere „gestört“ zu werden. Daher gingen sie Samstagabend um 2 Uhr (während es bei den Festündern ein Fest mit Freibier gab) in den Wald, mit der OT Vorstellung: „NSC und Orgas werden sicher auch feiern. Hier sind wir jetzt endlich mal sicher und können uns die beleuchteten Orte in Ruhe anschauen...“ Pustekuchen! Die drei waren nicht lange im Wald, als sie was Kriechendes auf dem Boden gesehen haben, während das Knacken hinter ihnen verriet, dass sich etwas angeschlichen hatte...

Nach dem Con: Habt Ihr tolle Geheimnisse während des Spiels herausgefunden? Achtung, **Spoiler Alarm!** Überlegt erst, was Ihr wirklich weitererzählt. Jede Info hat Auswirkungen auf das Spiel der anderen. Nach dem Vhinbrosir ist vor dem nächsten! :) Entzaubert nicht das Spiel, indem Ihr zu viel verrätet! Auch wenn es einem sehr auf der Seele brennt. Nutzt Euer Wissen lieber, um anderen Spielern Spaß zu bereiten, denn Ihr habt ja einen Wissensvorsprung.

Was ist die **Kernphilosophie**?

Sei empathisch! Nicht auf dein Ego, sondern auf den Spielspaß der anderen kommt es an! Frage dich stets: Wie kannst du dich einbringen? Was dazu beitragen, das Spiel oder auch nur eine Szene für andere schöner zu machen? Dann wird es ein großartiges Erlebnis für alle...vielleicht wird es der Beste Larp der Welt für dich werden!

In der Vergangenheit haben wir einige Spieler wieder **ausgeladen**, auch wenn sie schon ein paarmal bei Vhinbrosir dabei waren. Und zwar genau dann, wenn Sie gegen unsere Kernwerte verstoßen hatten (zu sehr gestört, zu egoistisch, Probleme produziert, kein Feedback angenommen, sich nicht vorbereiten wollten...). Das Ausladen macht weder dem SC noch uns Spaß... Allerdings funktioniert Vhinbrosir nur mit besonderen Spielern. Daher haben wir jetzt eine andere Regel: **Grundsätzlich wird kein Neu-Vhinbrosier wieder eingeladen, es sei denn, er bekommt eine Empfehlung (von Stamm-Spielern bzw. Orgas, NSC)**. Wenn du wieder dabei sein willst: Sei positiv, empathisch, bereite dich vor, bring dich ein, bring anderen Spaß, sei Teil der Lösung, nicht des Problems! :) Wenn du dir damit gerade unsicher bist, sprich uns lieber an!

Let`s rock! Und viel Spaß beim Vhinbrosir!

Euer WdL Team