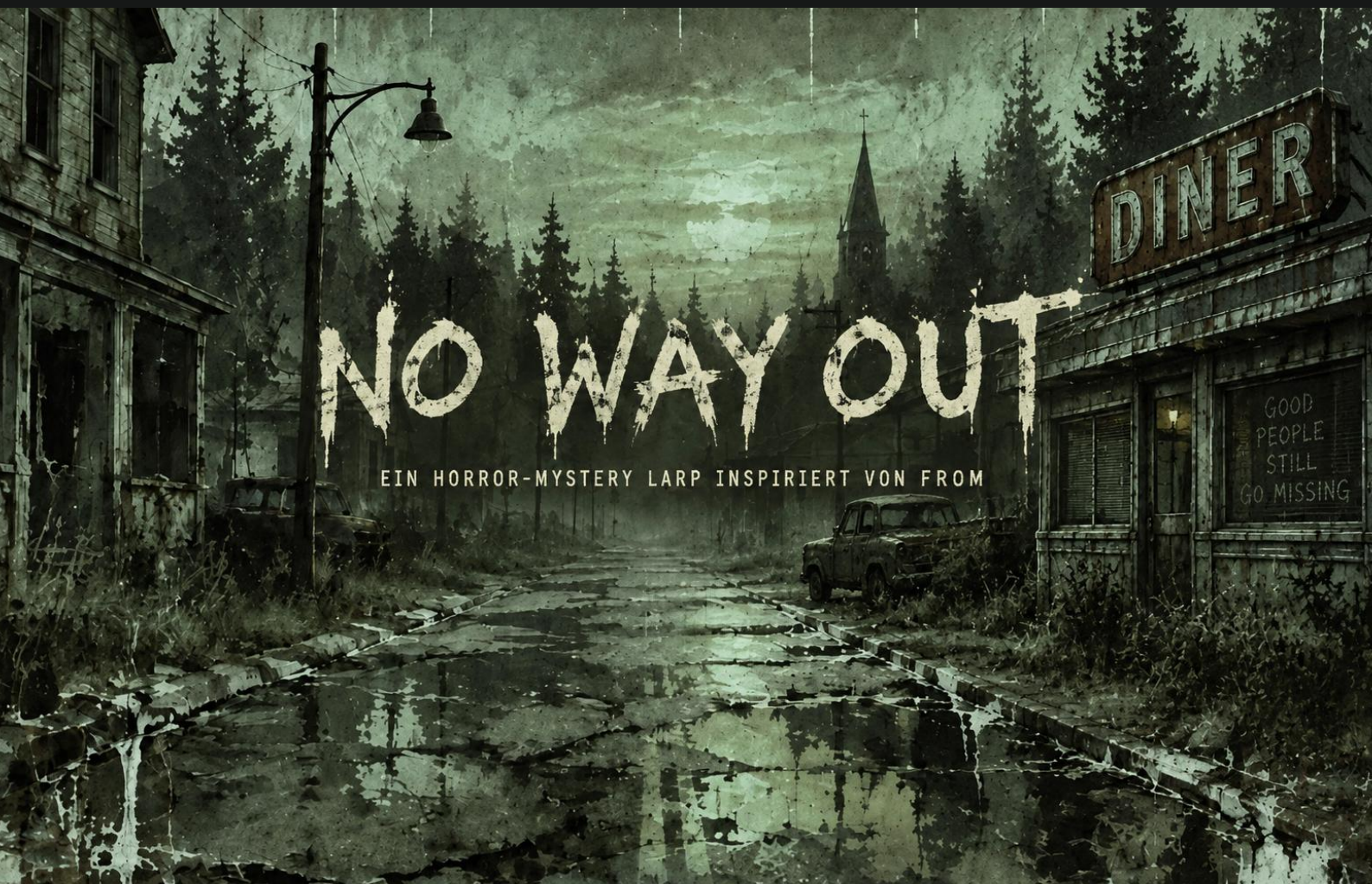


WALDRITTER E.V. PRÄSENTIERT



Er lässt dich hinein – aber er lässt dich nicht wieder gehen.

DESIGNDOKUMENT UND REGELWERK v1.0

23.–25. Oktober 2026 · Waldritter Bildungszentrum Saar

no-way-out-larp.de

Willkommen im Ort

Du erinnerst dich an den umgestürzten Baum, die Abzweigung. Nicht an das Schild – da war kein Schild. Nur an dieses kurze Zögern, diesen halben Herzschlag, in dem du dachtest: Das ist der falsche Weg. Und dann bist du trotzdem weitergefahren.

Zu diesem Ort, den keine Karte kennt. Er hat eine Hauptstraße, Häuser, ein Diner mit ausgeblischener Speisekarte. Er sieht aus wie hundert Orte, an denen du schon einmal getankt hast. Er lässt dich hinein – aber er lässt dich nicht wieder gehen.

Und wenn die Sonne fällt, kommt etwas aus dem Wald, das gelernt hat, wie Menschen aussehen. Es lächelt. Es weiß deinen Namen. Es klopft nicht – es wartet, dass du aufwachst. Und irgendwann macht immer jemand auf ...

In diesem Dokument findest du alles, was du zum Mitspielen wissen musst: die Idee hinter dem Spiel, den Ablauf, die Location, die Regeln und die Sicherheitsmechaniken. **Es gibt vor dem Spiel keinen Workshop.** Du fährst auf das Gelände und bist sofort im Spiel. Bitte lies dieses Dokument deshalb vollständig und sehr aufmerksam – auch wenn du schon viele LARPs gespielt hast. Wenn etwas unklar ist, schreib uns vorher.

Auf einen Blick	
Was	NO WAY OUT – ein Horror-Mystery-LARP, inspiriert von der Fernsehserie „From“
Wann	Freitag, 23. Oktober, bis Sonntag, 25. Oktober 2026
Wo	Waldritter Bildungszentrum Saar, Zeltlagerplatz 1, 66649 Oberthal
Teilnahmebeitrag	99 Euro für Spieler:innen, kostenlos für Helfer:innen und NSC
Plätze	Begrenzte Spieler:innen-Plätze
Unterkunft	Beheizte Hütten für je etwa 5 Personen, bei der Anmeldung wählbar [Wir stellen eine Hütte für FLINTA-Personen zur Verfügung. Meldet euch dort bitte nur an, wenn ihr zu einer dieser Personengruppen gehört: Frauen, Lesben, intergeschlechtliche, nicht-binäre, trans oder agender Personen.]
Veranstalter	Waldritter e.V.
Kontakt	dirk.springenberg@waldritter.de
Webseite	no-way-out-larp.de

1. Das Spiel

1.1 NO WAY OUT ist ...

- ein LARP über normale Menschen, die an einem Ort gefangen sind, den es nicht geben dürfte.
- ein LARP über persönlichen Horror, über Schuld, Erinnerung und die Frage, wem man trauen kann.
- ein LARP, das mit der Angst vor dem Unbekannten und vor der Dunkelheit spielt.
- ein LARP über eine Gemeinschaft unter Druck, die zusammenhalten muss, um zu überleben – und daran zerbrechen kann.
- ein LARP, das zu großen Teilen draußen, im Wald und in der Nacht stattfindet.

1.2 Du solltest teilnehmen, wenn ...

- du Horror nicht nur ansehen, sondern selbst erleben und anderen Angst machen willst.
- du intensives und herausforderndes Rollenspiel in einem sicheren Rahmen suchst.
- du bereit bist, deine Figur scheitern, zweifeln und verzweifeln zu lassen.
- du Lust hast, ein Geheimnis gemeinsam mit anderen Stück für Stück aufzudecken.

1.3 Bitte melde dich nicht an, wenn ...

- du Probleme mit einem gruseligen Setting hast.
- du Probleme mit Dunkelheit oder mit dem Wald bei Nacht hast.
- dich Schockmomente, plötzliche Geräusche oder das Gefühl, beobachtet zu werden, stark belasten.
- du Themen wie Tod, Verlust, Schuld oder psychische Manipulation im Spiel nicht aushalten möchtest.

Niemand muss hier etwas beweisen. Wir möchten, dass alle wissen, worauf sie sich einlassen, und das Spiel mit der Angst genießen können. Wenn du unsicher bist, ob ein Thema bespielt wird, das dich belastet, frag uns vor der Anmeldung. Wir behandeln deine Frage vertraulich. Die Teilnahme ist ab 18 Jahren möglich.

1.4 Das Setting

Das Spiel beginnt in der Gegenwart. Eure Figuren sind Reisende: Familien auf dem Weg in den Urlaub, Paare, Arbeitskolleg:innen auf Dienstreise, Menschen, die jemanden am Straßenrand mitgenommen haben. Irgendwo auf einer Landstraße liegt ein Baum quer, es gibt eine Abzweigung, und dann seid ihr hier.

Was dieser Ort ist, wer schon vor euch hier war, was nachts aus dem Wald kommt und ob es einen Weg hinaus gibt, erfahrt ihr im Spiel. Wir verraten vorab bewusst nichts davon. Die Angst vor dem Unbekannten ist eines der wichtigsten Spielelemente.

1.5 Deine Rolle

NO WAY OUT ist ein gecastetes Spiel: Wir schreiben dir deine Figur. Du erhältst vor dem Spiel einen Charakterbogen mit Namen, Beruf, einer kurzen Lebensgeschichte, dem, was deine Figur weiß, und dem,

was sie mit sich herumträgt. Jede Figur hat eine Wunde, ein Zögern an einer Kreuzung ihres Lebens, und einige haben Geheimnisse. Als Anregung geben wir dir Ängste mit, die du im Spiel entdecken kannst.

Wen du kennst: Im Spiel kennst du zu Beginn nur die Menschen, mit denen du anreist. Ausnahmen gibt es nur, wenn deine Hintergrundgeschichte etwas anderes sagt oder du jemanden von einem Foto erkennst, das wir dir vorab schicken.

Wie ihr zueinander steht, entscheidet ihr: Gib bei der Anmeldung an, mit wem du anreist und in welchem groben Verhältnis eure Charaktere stehen sollen – Familie, Paar, Freundeskreis, Arbeitskolleg:innen, Anhalter:in oder etwas ganz anderes. Es reicht auch zu sagen, ob eure Spielfiguren enge, positive, negative oder neutrale Beziehung zueinander haben sollen. Wir passen eure Figuren daran an.

Geheimnisse bleiben vor dem Spiel geheim: Jede Rolle hat einen anderen Einblick in das, was geschieht. Bitte erzählt vor dem Spiel niemandem von den Geheimnissen, die in eurem Charakterbogen stehen, auch nicht den Menschen, mit denen ihr anreist. Nur dann kann das Unbekannte im Spiel wirken. Sobald ihr im Spiel seid, sucht nach einer passenden Gelegenheit, eure Geheimnisse effektiv in die Geschichte einzubringen.

2. Spielphilosophie

2.1 Miteinander statt Gegeneinander

NO WAY OUT ist kein Spieler-gegen-Spieler-Erlebnis. Es beruht darauf, dass alle Teilnehmenden gemeinsam eine düstere und spannende Geschichte erleben wollen. Eure Figuren können und sollen schwere Konflikte miteinander haben. Aber spielt diese Konflikte miteinander, um des Dramas willen und um die Erfahrung für alle zu intensivieren – nicht, um „erfolgreich“ zu sein oder gegen andere zu gewinnen.

2.2 Play to lose

Hier gewinnt niemand im klassischen Sinn. Deine Figur darf und soll versuchen zu überleben und einen Ausweg zu finden. Du als Spieler:in hast aber dann gewonnen, wenn du eine starke Geschichte erlebt hast – und die entsteht oft gerade dann, wenn eine Figur scheitert, falsch entscheidet, die Tür öffnet, die sie hätte geschlossen halten sollen. Nicht jede Figur wird den Ort verlassen. Plane das „schöne“, dramatische Scheitern von Anfang an mit ein.

2.3 Du bist nicht deine Figur

Niemand wird dich für die Taten deiner Figur verurteilen, so misstrauisch, feige oder grausam sie auch sein mag. Sorge dich nicht darum, ob deine Figur im Spiel gehasst wird. Behandelt euch im Spiel so, wie eure Figuren es tun würden – und lasst es außerhalb des Spiels keinen Einfluss auf eure Beziehungen haben.

2.4 Konsequenzen im Spiel

Es gibt kein Sicherheitsnetz, das deine Figur vor den Folgen ihrer Entscheidungen schützt. Wer nachts allein in den Wald geht, muss mit dem Schlimmsten rechnen. Wer andere belügt, darf nicht erwarten, dass ihm geglaubt wird, wenn es darauf ankommt. Gehe davon aus, dass jedes Handeln Konsequenzen haben wird.

2.5 Respektvolles Miteinander

Diskriminierung aufgrund von Herkunft, Hautfarbe, Geschlecht, sexueller Orientierung, Religion, Aussehen, Fähigkeiten oder Ähnlichem ist kein Teil unseres Spiels – weder IT noch OT. Sexualisierte Gewalt ist ebenfalls kein Spielthema. Wir bauen sie weder in die Hintergründe der Figuren noch in Szenen ein, auch nicht als Drohung, und erwarten dasselbe von euch. Wer diese Grenzen missachtet, wird von der Veranstaltung ausgeschlossen.

2.6 Spiel mit Grenzen

NO WAY OUT soll dich an emotionale Grenzen bringen und spielt bewusst mit Angst. Deshalb gibt es klare Sicherheitsmechaniken (Kapitel 8), mit denen du jederzeit dein Spiel anpassen, entschärfen oder verlassen kannst. Achte auf dich und auf die Menschen um dich herum. Lass dich nur auf Situationen ein, die du auch zulassen möchtest.

3. Wie der Horror entsteht

3.1 Den Horror erschafft ihr

Wartet nicht darauf, dass der Horror zu euch kommt – werdet selbst zum Horror. Wir als Spielleitung setzen Impulse: Wesen, Geräusche, Licht, Dunkelheit, Fundstücke und Ereignisse. Doch das Gefühl, mitten in einem ausweglosen Horrorfilm zu stehen, entsteht in erster Linie durch euch. Nur wenn ihr dem Szenario und dem inneren Schrecken eurer Figur folgt und Einfluss von außen zulässt, wird NO WAY OUT ein tiefgreifendes Erlebnis. Greift die Stimmung auf, tragt sie weiter, verstrickt euch selbst immer tiefer in die Geschichte und macht euren Mitspielenden eigene Angebote: ein Geräusch, das nur du gehört hast, ein Schatten am Fenster, ein Streit darüber, wer die Tür zuletzt geöffnet hat.

3.2 Ernsthaftigkeit

Stimmungsvoller Horror lebt von einer gewissen Ernsthaftigkeit. Wir wissen, dass sich nicht jeder trockene Spruch vermeiden lässt, und ein wenig Galgenhumor gehört zu Menschen in Extremsituationen dazu. Aber NO WAY OUT ist kein Ort für Klamauk und Komik. Wenn eine Szene kippt, weil jemand sich lustig macht, ist die Angst für alle weg.

3.3 Die Gruselemente

- **Sounddesign:** Geräusche aus dem Wald, Stimmen, Musik, Stille.
- **Licht und Dunkelheit:** Große Teile des Spiels finden bei Nacht und im Freien statt.
- **Die Wesen der Nacht:** Sie sind anders als alles, was ihr kennt. Sie sind nicht laut. Sie sind geduldig.
- **Gezielte Unberechenbarkeit:** Den Figuren wird das Gefühl von Sicherheit entzogen – überall, auch in den Hütten.
- **Das Unbekannte:** Hinweise, Visionen und Geschichten, die nicht zusammenpassen wollen, bis sie es plötzlich tun.

3.4 Die Stufen der Angst

Als Anregung für dein Spiel beschreiben wir, wie sich eine Figur im Ort verändern könnte. Du entscheidest selbst, ob und wie schnell und wie weit deine Figur diese Stufen durchläuft – und ob sie wieder zurückfindet.

Stufe	So kann es sich zeigen
Unglaube	„Das ist ein Scherz.“ Suche nach rationalen Erklärungen, Wut, Aktionismus, Fluchtversuche.
Angst	Schreckhaftigkeit, Schlaflosigkeit, Rituale, Nähe zu anderen suchen, Dunkelheit meiden.
Misstrauen	Wer hat die Tür offen gelassen? Wer sagt die Wahrheit? Gruppen bilden sich, Schuldige werden gesucht.
Verzweiflung	Resignation, riskante Entscheidungen, Verhandeln mit dem, was draußen wartet.
Entschlossenheit	Die Figur hört auf, nur zu überleben, und beginnt, gegen den Ort zu kämpfen – koste es, was es wolle.

4. Ablauf

4.1 Vor dem Spiel

- **Anmeldung:** Die Anmeldung erfolgt über unser Ticketsystem. Gib an, mit wem du anreist, in welchem groben Verhältnis eure Charaktere zueinander stehen sollen und welche Hütte ihr beziehen möchtet. Beantworte noch ein paar weitere Fragen im Anmeldeformular.
- **Bezahlung:** Den Teilnahmebeitrag kannst du bei der Anmeldung über PayPal oder Banküberweisung bezahlen.
- **Foto:** Schicke uns ein aktuelles Foto von dir.
- **Charakterbogen:** Vor dem Spiel schicken wir dir deine Figur, gegebenenfalls mit Fotos von Menschen, die deine Figur kennt.
- **Vorbereitung:** Lies dieses Dokument und deinen Charakterbogen gründlich. Da es keinen Workshop gibt, melde dich bei allen Fragen vorab unter dirk.springenberg@waldritter.de.
- **Kostüm und Gepäck:** Stelle deine Kleidung und dein IT-Gepäck zusammen (siehe 5.4).

4.2 Freitag, 23. Oktober – Die Ankunft

Ihr reist bereits in euren Rollen und in passender Kleidung an. Ihr kommt IT mit eurem eigenen Auto und mit den Menschen, mit denen eure Figur unterwegs ist. Wenn ihr OT aus unterschiedlichen Orten kommt mit unterschiedlichen Fahrzeugen, aber gerne für die IT-Anreise eine Gruppe bilden möchtet, dann trifft euch auf dem Weg vor der Location, stellt ein Fahrzeug außerhalb ab und steigt für die letzte Strecke gemeinsam in ein Auto.

Der **Check-in** findet an der Zufahrt zur Location statt. Sobald euer Ticket gescannt ist und ihr weiterfahrt, **seid ihr sofort IT**. Euer OT-Gepäck bleibt im Auto. Mit eurem IT-Gepäck bezieht ihr im Laufe des Freitagabends die Hütte, die ihr gebucht habt. Die Hüttennummern stehen deutlich an den Türen.

Gebt bei der Anmeldung an, wann ihr anreisen werdet. Das hat Auswirkungen auf euer Rollencasting.

Die Nacht von Freitag auf Samstag wird durchgespielt. Es gibt keine Spielpause. Die Hütten sind IT und können in der Nacht von NSC betreten werden. Wie du trotzdem schlafen kannst, steht in Kapitel 7.3.

4.3 Samstag, 24. Oktober – Der Tag und die zweite Nacht

Der Samstag ist Spieltag. Im Laufe des Tages könnt ihr eure Schlafplätze wechseln und freie Plätze in anderen Hütten belegen, wenn es sich im Spiel so ergibt (eine Ausnahme ist hier der safe space der FLINTA Hütte). Am Samstagabend und in der Nacht steuert die Geschichte auf ihren Höhepunkt zu.

4.4 Sonntag, 25. Oktober – Epilog und Abschied

Am Sonntagvormittag folgen ein kurzer Epilog und eine optionale Nachbesprechung, in der wir euch helfen die Rollen hinter euch zu lassen und Erlebtes zuteilen. Anschließend räumen wir gemeinsam auf. Bitte verlässt das Gelände erst, wenn eure Hütte abgenommen ist. Wer früher fahren muss, meldet sich bei der Spielleitung. Jede helfende Hand beim Aufräumen macht den Abschied für alle leichter.

Achtung Zeitumstellung: In der Nacht von Samstag auf Sonntag endet die Sommerzeit. Um 3 Uhr werden die Uhren auf 2 Uhr zurückgestellt.

5. Die Location

5.1 Waldritter Bildungszentrum Saar

Das Spiel findet im Waldritter Bildungszentrum Saar statt: **Zeltlagerplatz 1, 66649 Oberthal.**

Das Bildungszentrum ist ein Ort der Bildung für Kinder und Jugendliche. Bitte behandelt Gelände, Gebäude und Ausstattung mit entsprechendem Respekt und hinterlasst alles so, wie ihr es vorgefunden habt.

5.2 Die Hütten

- Die Hütten sind einfache, beheizte Nurdach-Zelthäuser die wir jeweils mit etwa 5 Personen belegen.
- In jeder Hütte gibt es ein einfaches Matratzenlager, aber keine Möbel und keine sonstige Ausstattung.
- Welche Hütte du beziehst, wählst du bei der Anmeldung. So entscheidet ihr selbst, mit wem ihr zusammen seid. Wir stellen eine Hütte speziell für FLINTA-Personen zur Verfügung. Meldet euch dort bitte nur an, wenn ihr zu einer dieser Personengruppen gehört: Frauen, Lesben, intergeschlechtliche, nicht-binäre, trans oder agender Personen.
- Bettwäsche (Laken, Kissen, Decke und Bezüge oder alternativ Laken und Schlafsack) und Handtücher bringst du bitte selbst mit.
- Die Hütten sind IT. Sie sind die Häuser in denen eure Charaktere im Ort Unterschlupf gefunden haben.

5.3 Besondere Bereiche

- **Spielleitung:** Du findest uns im Diner. Geh hinein und hinten rechts den Gang entlang. Die Tür, hinter der wir sitzen, ist eindeutig gekennzeichnet. Dort sind wir während des gesamten Spiels erreichbar – für Fragen, Ideen, Probleme oder wenn du eine Pause brauchst.
- **Dusch- und Sanitärbereiche** sind OT. Dort wird nicht gespielt, und niemand wird auf dem Weg dorthin oder zurück aufgehalten oder abgefangen.
- **Dein Auto** ist IT (siehe Kapitel 6). Dein OT-Gepäck darin darfst du jederzeit holen, zum Beispiel Medikamente.

5.4 Was du mitbringen solltest

- Kleidung für deine Figur: Alltagskleidung von Reisenden aus der Gegenwart, so wie man eine längere Autofahrt antritt.
- Warme und wetterfeste Kleidung und festes Schuhwerk. Ihr seid viel draußen unterwegs, auch bei Kälte, in der Nacht und womöglich bei Regen.
- Wechselkleidung und warme Socken.
- Bettwäsche (Laken, Kissen, Decke und Bezüge oder Laken und Schlafsack) und Handtücher.
- Eine Taschenlampe oder Stirnlampe. Sie dir bei der Sicherheit auf dem Gelände – benutzt sie aber nur in Notfällen. Für die Nutzung im Spiel bekommt ihr von uns Taschenlampen.
- IT-Gepäck: Koffer, Reisetasche, Rucksack mit dem, was deine Figur auf ihrer Reise dabei hätte.

- Persönliche Medikamente (bleiben erreichbar im Auto oder bei dir). Im Diner gibt es bei Bedarf eine Kühlmöglichkeit
- Leergut und Müll nimmst du bitte am Ende wieder mit.

5.5 Verpflegung

Das Diner versorgt den ganzen Ort. Zu den Essenszeiten am Morgen, am Mittag und am Abend bekommst du eine einfache vegetarische Mahlzeit. Mineralwasser in Flaschen, Tee und Kaffee stehen kostenlos bereit.

Wenn du etwas anderes brauchst

Möchtest du spezielles Essen, bring es bitte selbst mit. Zubereiten kannst du es in der Küche des Diners. Andere alkoholfreie Getränke darfst du ebenfalls gern mitbringen.

Alle packen mit an

So ein Ort führt sich nicht von allein. Die Leitung des Diners teilt euch zu Diensten ein: spülen, Tische decken und Ähnliches. Das ist Teil des Spiels – und einer der Momente, in denen die Gemeinschaft zusammenkommt.

Bier im Diner

Im Diner gibt es Bier zu günstigen Preisen.

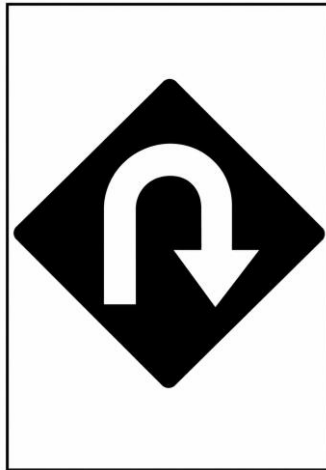
Trinkt in Maßen und ausschließlich im Diner. Bringt bitte keinen anderen Alkohol mit. Wer trinkt, fährt an diesem Abend kein Auto mehr (siehe 6.2) und geht nicht mehr allein ins nächtliche Gelände.

6. Autos im Spiel

6.1 Die Straße führt zurück

Eure Figuren sind mit dem Auto in den Ort gekommen – und sie werden versuchen, mit dem Auto wieder hinauszufahren. Das ist ausdrücklich erlaubt. Ihr dürft IT euer eigenes (!) Auto benutzen und in angemessener Geschwindigkeit versuchen, das Gelände zu verlassen.

An den Stellen, die mit diesem Schild gekennzeichnet sind, **müsst ihr wenden und zurückfahren**:



IT seid ihr die ganze Zeit gradeaus gefahren. Die Straße hat euch einfach wieder in den Ort zurückgeführt. Egal wie oft ihr es versucht: Der Ort lässt euch nicht gehen.

6.2 Sicherheitsregeln für Autos

Ein Auto ist kein Requisit. Die folgenden Regeln sind verbindlich. Wer gegen sie verstößt, darf sein Auto nicht mehr im Spiel benutzen oder wird von der Veranstaltung ausgeschlossen.

- Es gilt die Straßenverkehrsordnung. Fahren darf nur, wer einen gültigen Führerschein besitzt und nüchtern ist. Wer im Diner getrunken hat, fährt an diesem Abend nicht mehr.
- Fahrt langsam und vorsichtig. Auf dem Gelände und überall dort, wo Menschen unterwegs sein könnten, fahrt ihr Schritttempo.
- Nachts fahrt ihr immer mit Licht. Rechnet jederzeit mit Menschen auf und neben der Straße, auch mit dunkel gekleideten NSC.
- Niemand fährt auf dem Dach, auf der Motorhaube, im Kofferraum oder außen am Auto mit. Alle sind angeschnallt.
- Autos werden nie als Waffe oder Drohung eingesetzt. Niemand wird angefahren, verfolgt oder mit dem Auto bedrängt – auch nicht die Wesen der Nacht.
- Fahrt niemals über die Umkehrschilder hinaus.
- Parkt nur an den dafür vorgesehenen Stellen und blockiert keine Wege und Rettungszufahrten.
- Nur dein eigenes Auto darfst du fahren. Fremde Autos werden weder gefahren noch geöffnet.

7. Regeln

7.1 Die Spielleitung

Die Spielleitung trägt die Verantwortung für den Ablauf des Spiels und muss manchmal Entscheidungen zum Wohle aller treffen. Sie kann Regeln ändern, ergänzen oder aufheben. Wie im Sport sind ihre Entscheidungen während des Spiels endgültig; diskutiert wird danach. Den Anweisungen der Spielleitung und der von ihr beauftragten Personen ist immer Folge zu leisten. Du findest uns im Diner (siehe 5.3).

7.2 Grundverhalten

Eigentlich gibt es nur eine Grundregel: vernünftiges Verhalten. Dazu gehören Fairness, Rücksichtnahme, Verhältnismäßigkeit und Selbstbeherrschung. Bleibt während der Spielzeit in euren Rollen und führt keine OT-Gespräche in der Nähe anderer. Wer kurz Ruhe braucht, frustriert oder verärgert ist, zieht sich zurück, ohne andere in ihrem Spiel zu stören. Die Sicherheit aller geht immer vor.

7.3 Die Nacht und die Hütten

Die Nacht von Freitag auf Samstag wird durchgespielt. Die Hütten sind IT und können nachts von NSC betreten werden. Nichts im Ort ist wirklich sicher.

Schlafen trotz Spiel: Wenn du schlafen möchtest, befestige gut sichtbar ein rotes Tuch oder einen roten Stoff an deinem Schlafplatz. Menschen mit rotem Tuch werden weder angesprochen noch berührt, geweckt oder in Szenen einbezogen. Die Hütte selbst kann trotzdem betreten werden, und es kann Geräusche geben. Wenn du garantiert ungestört schlafen musst, sprich uns vor dem Spiel an.

7.4 Türen, Fenster und Schutzzeichen

- Türen, die geschlossen sind, sind auch im Spiel geschlossen. Offene Türen dürfen geöffnet werden, außer sie sind als OT gekennzeichnet.
- Türen werden niemals real abgeschlossen, verkeilt, verbarrikadiert oder mit Körperkraft zugehalten. Jeder Mensch muss einen Raum in einem echten Notfall jederzeit verlassen können. Wer eine Tür zuhalten will, sagt es („Ich halte die Tür zu!“) oder stellt sich davor. Im Zweifel gebt nach, bevor etwas passiert. Ein Wesen der Nacht kann man nicht mit physischer Kraft hindern, eine Tür zu öffnen!
- Im Ort werdet ihr Zeichen an Türen und Fenstern finden. Was sie bedeuten, findet ihr im Spiel heraus. OT gilt: Diese Zeichen dürfen abgenommen, versteckt und wieder aufgehängt, aber niemals beschädigt werden.
- Ob eure Figur nachts die Tür öffnet, entscheidet ihr. Denkt daran: Es klopft nicht. Es wartet.

7.5 Begegnungen mit den Wesen der Nacht

- Die Wesen der Nacht werden von NSC dargestellt. Sie rennen nicht. Wenn ihr flüchtet, seid vorsichtig – rennt nur, wo der Weg sicher und beleuchtet ist, niemals querfeldein durch den dunklen Wald.

- Die Wesen lassen sich mit gewöhnlicher Gewalt nicht aufhalten. Kämpfe mit ihnen sind sinnlos. Sie sind übernatürlich stark und es wird nicht gelingen, sie physisch zu besiegen oder mit Körperkraft sie am Eindringen in einen Raum zu hindern.
- **Gepackt werden:** Ein Wesen packt dich, indem es eine Hand oder beide Hände auf deine Schultern legt und sagt: „Ich hab dich.“ Dein Charakter ist dann gefangen und kann dem Griff nicht entkommen. Was mit dir geschieht, klärt das Wesen mit dir – du bist ihm ausgeliefert.
- Wenn du dir nicht sicher bist, ob ein Wesen dich gepackt hat, dann hat es dich gepackt. Spiel für das Drama.

7.6 Konflikte, Kämpfe und Waffen

- Es gibt keine realen physischen Kämpfe, auch nicht mit Absprache. Schubsen, Packen oder Schläge werden mit höchstens angedeutet. Wer in einem Konflikt echte Muskelkraft einsetzt, macht etwas falsch.
- Eigene Waffen jeder Art – auch Messer, Softair- oder Deko-Waffen – dürfen nicht mitgebracht werden. Waffenrequisiten werden ausschließlich von der Spielleitung gestellt und ins Spiel gebracht.
- **Bedrohen statt kämpfen:** Wer eine Person in direkter Reichweite mit einer Waffenrequisite bedroht, hat Kontrolle über sie. Der bedrohte Charakter flieht nicht und tut aus Angst um ihr Leben alles, was ihr gesagt wird. Eine Verletzung wird durch auslösen der Waffe bzw. mit einer vorsichtigen Berührung mit der flachen Seite der Requisite angedeutet und muss vom Opfer ausgespielt werden. Wer weiter als etwa zwei Meter von einem Aggressor mit einer Nachkampf Waffenrequisite entfernt ist, kann fliehen. Wenn du unsicher bist, ob du in Reichweite bist, dann bist du in Reichweite.
- Ungepolsterte Gegenstände werden niemals als Waffe eingesetzt.

7.7 Verletzungen und Tod

- Spielt Verletzungen ernst aus. Es gibt keine spontane Heilung. Verletzungen werden dich bis zum Ende des Spiels begleiten. Also nimm dich in Acht.
- Jede Figur kann sterben. Ob deine Figur tot oder nur schwer verletzt ist, entscheidest du selbst.
- Stirbt deine Figur, bleib einen Moment liegen, lass die Szene wirken und geh dann im Anschluss zur Spielleitung im Diner. Dort besprechen wir, wie es für dich weitergeht.
- Spieler:innen töten keine anderen Spielfiguren gegen den Willen des betroffenen Spielers bzw. der betroffenen Spielerin. Tod ist ein dramatisches Angebot, über das die betroffene Person entscheidet.

7.8 Gefangenschaft und Aussperren

- In einer Gemeinschaft unter Angst kann es passieren, dass Menschen eingesperrt – oder ausgesperrt – werden. Beides wird nur gespielt: Türen bleiben real unverschlossen, Fesseln werden nur angedeutet.
- Als Wärter:in lässt du Gefangene nie allein, außer um bewusst eine Fluchtszene zu ermöglichen, und sorgst für Wasser und Wärme.
- Soll ein Charakter als Konsequenz des Spiels nachts auf Dauer aus seiner Hütte ausgesperrt werden, informiert bitte sofort die Spielleitung im Diner.
- Wird eine Gefangenschaftsszene langweilig, beendet sie: durch Freilassung, Flucht, ein Geständnis oder ein Angebot.

7.9 Nähe und Intimität

Menschen in Angst suchen Nähe. Die Grenze für Nähe mit Menschen, die du nicht kennst, sind Umarmungen und Berührungen an Schultern, Armen und Rücken. Wollt ihr eine romantische Annäherung spielen, sprecht ihr das vorher diskret OT ab. Die Darstellung von Vergewaltigung oder Missbrauch ist ausdrücklich verboten.

7.10 Alkohol und Drogen

Im Diner gibt es Bier zu günstigen Preisen (siehe 5.5). Anderen Alkohol bringt bitte niemand mit, und getrunken wird ausschließlich im Diner.

Im Spiel werden Autos gefahren und es wird viel nachts im Wald gespielt. Wer Alkohol getrunken hat, fährt an diesem Abend kein Auto mehr und geht bitte nicht mehr allein ins Gelände. Wer die Kontrolle verliert, wird ins Bett geschickt; am nächsten Morgen ist ein neuer Tag. Wer übergriffig oder aggressiv wird, wird vom Gelände verwiesen.

- Marihuana ist im Walddritter Bildungszentrum nicht erlaubt. Das Gelände ist ein Bildungsort für Kinder und Jugendliche.
- Illegale Drogen führen zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung und zu einer Anzeige.
- Rauchen ist nur an den ausgewiesenen Stellen erlaubt, niemals in den Hütten oder Gebäuden.

7.11 Handys und Fotos

- Im Ort gibt es keinen Empfang – zumindest für eure Charaktere. Tut IT so, als würde euer Handy nicht funktionieren.
- Haltet euer Handy lautlos und nutzt es nur in echten Notfällen oder für Kontakt zur Spielleitung.
- Fotografiert oder filmt keine anderen Teilnehmenden ohne deren ausdrückliche Zustimmung – und selbst dann nur diskret.

8. Sicherheit

Bei einem Spiel über Horror, Dunkelheit und Verlust sind Sicherheitsmechaniken von großer Bedeutung. Wir wollen dich herausfordern, aber du sollst dein Spiel jederzeit entschärfen oder verlassen können. Da es keinen Workshop gibt, präge dir diese Mechaniken bitte vor der Anreise gut ein.

8.1 Die Mechaniken

Mechanik	Bedeutung und Anwendung
„STOPPI!“ mit vor der Brust gekreuzten Armen	Reale Gefahr oder Verletzung, zum Beispiel ein Sturz, eine verlorene Brille, ein Auto in der Nähe von Menschen. Alle in der Umgebung unterbrechen sofort das Spiel und helfen. Nur die Person, die „Stopp“ gerufen hat, hebt es mit „Weiter“ wieder auf.
„ROTES KREUZ!“	Ruf nach einer echten Ersthelferin oder einem echten Ersthelfer bei einem realen medizinischen Notfall. Wird im Spiel nie für gespielte Verletzungen verwendet – dafür ruft man IT nach einem Arzt oder um Hilfe.
Arme vor der Brust gekreuzt	Ich bin gerade nicht im Spiel. Die Person wird nicht angespielt, zum Beispiel nachts auf dem Weg zu den Sanitäranlagen oder wenn sie eine Szene verlässt.
„Cool down“	Die Stimme senken, eine beschwichtigende Geste machen und „Cool down“ sagen: Die Umstehenden fahren die Härte der Szene sofort zurück. Du musst nichts erklären und darfst die Szene jederzeit verlassen.
„Wirklich, wirklich“	Szenen abfragen, drosseln oder steigern: „Schrei nicht, es tut mir wirklich, wirklich in den Ohren weh.“ Oder: „Ist das wirklich, wirklich alles, was du drauf hast?“
Daumen hoch mit fragendem Blick	Kurzer Check, ob es deinem Gegenüber gut geht. Daumen hoch zurück heißt: alles in Ordnung. Keine Antwort oder Daumen runter heißt: Szene beenden und nachfragen.
Rotes Tuch am Schlafplatz	Ich schlafe OT. Nicht ansprechen, nicht berühren, nicht wecken.

Benutzt die Techniken bitte nur zu eurer OT-Sicherheit und nicht, um Vorteile im Spiel zu erlangen oder euren Charakter vor Nachteilen zu schützen.

8.2 Aufeinander achten

Horror funktioniert nur, wenn sich alle sicher fühlen. Achtet im Spiel auf euer Gegenüber, besonders nachts, bei Kälte und nach intensiven Szenen. Wenn jemand eine Sicherheitsmechanik benutzt hat, fragt kurz nach, ob alles in Ordnung ist. Niemand muss erklären, warum er oder sie eine Szene verlässt. Wenn es dir oder jemand anderem nicht gut geht, kommt jederzeit zur Spielleitung im Diner.

8.3 Nach dem Spiel

In der Nachbesprechung am Sonntag legen wir gemeinsam die Rollen ab, teilen, was uns bewegt hat, und lassen das Spiel hinter uns. Intensive Horrorerlebnisse können auch Tage später noch nachwirken. Wenn du danach das Bedürfnis hast, darüber zu sprechen, melde dich gern bei uns.

Checkliste vor der Abfahrt

- Dieses Dokument und deinen Charakterbogen gründlich gelesen?
- Sicherheitsmechaniken eingeprägt?
- Ggf. mit deinen Mitreisenden einen Treffpunkt vor der Location vereinbart?
- In Rolle und passender, warmer, wetterfester Kleidung mit festen Schuhen?
- Bettwäsche, Handtücher, Taschen- oder Stirnlampe eingepackt?
- OT-Gepäck im Auto, IT-Gepäck griffbereit?
- Führerschein dabei, Tank voll, nüchtern?
- Fragen vorab geklärt unter dirk.springenberg@waldritter.de?

Wir sehen uns an der Abzweigung.

Du wirst dich erinnern: Da war kein Schild.