

FALLOUT – Regelwerk

Inhalt

Vorwort	3
Das Spielkonzept	4
Das Spielsystem - DKWDDK.....	4
Grundlagen	4
Sicherheitseinweisung.....	5
Die BASTA Regel & Wirklich Wirklich	5
Gebäude / Gebäudeteile	6
Ruhepausen	6
Lager	6
Barrikaden und Deko	6
Ordnung und Sauberkeit	6
Kampf, Verwundung und Tod:	7
Verwundung:	7
Bewusstlosigkeit:	7
Strahlung	7
Die Heiler:	8
Ausrüstung – Medizin / Drogen	8
Lautlose Attentate / Meuchelangriff.....	8
Tot:	8
Opferregel	9
Hollywood-Prinzip	9
Wiederbelebung:.....	9
Kampf- / Treffersystem	9
Infight / Nahkampf	9
Gefangenschaft	9
Waffendarstellung:.....	10
Airsoftwaffen.....	11
Langwaffen	11
Kurz Waffen	11
Bögen.....	11

Wurf Waffen	12
Körperschutz / Körperpanzerung:	12
Leichte Rüstungen (grüne Markierung).....	12
Mittlere Rüstungen (gelbe Markierung).....	12
Schwere Rüstungen (rote Markierung)	12
Fusionskern	13
Plündern und Stehlen:.....	13
Kisten, Türen und Schlösser:	13
Szenarioeffekte.....	14
Farbiger Rauch.....	14
Nachtsichtgeräte & Co	14
Fahrzeuge	14
Handelssystem	15
Händler	15
Bank.....	15
Kronkorken	15
Verpflegung:	15
Getränke – Alkohol:.....	16
Sauberes Wasser:	16
FAQ.....	16

Vorwort

Willkommen im Ödland.

Dieses Regelwerk dient ausschließlich der spieltechnischen Orientierung während des postapokalyptischen Live-Action-Rollenspiels (LARP). Es beschreibt die fiktive Spielwelt, Spielmechaniken, Sicherheitsvorgaben und immersive Elemente unseres Events.

Es handelt sich nicht um einen rechtsverbindlichen Vertrag oder eine allgemeine Geschäftsbedingung (AGB), sondern um ein rein internes Dokument für die Teilnehmer.

Die Teilnahme an diesem Event ist ausschließlich volljährigen Personen vorbehalten (Mindestalter 18 Jahre). Weitere rechtliche und sicherheitsrelevante Informationen sind den Teilnahmebedingungen zu entnehmen.

Alle in diesem Regelwerk beschriebenen Situationen, Begriffe und Handlungen – wie etwa „Verwundung“, „Plündern“, „Sterben“, „Gefangenschaft“ oder „Kampf“ – sind rein fiktiv und spielintern zu verstehen. Es handelt sich um Rollenspielelemente zur Darstellung eines Endzeitszenarios.

Echte körperliche oder psychische Gewalt, sexuelle Übergriffe, Diskriminierung, Waffenmissbrauch oder der Einsatz realer Gewaltmittel sind untersagt und führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.

Dieses Event findet unter Beachtung aller geltenden Gesetze, insbesondere des Waffengesetzes (WaffG), Jugendschutzgesetzes (JuSchG), Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) sowie der Sicherheitsvorgaben der Veranstaltungsleitung statt.

Die Verwendung von Softair- bzw. LARP-Waffen, pyrotechnischen Gegenständen oder alkoholischen Getränken erfolgt ausschließlich im Rahmen der ausdrücklich geregelten Spielmechaniken und Sicherheitsregeln.

Die in diesem Regelwerk erwähnten Begriffe wie „Fallout“, „Stalker“ oder „Mad Max“ sind geschützte Marken ihrer jeweiligen Rechteinhaber. Dieses Event steht in keinerlei kommerzieller oder rechtlicher Verbindung zu diesen Marken. Das hier beschriebene Spieluniversum ist eine eigenständige, nicht kommerzielle Fan-Interpretation, die sich thematisch an gängigen postapokalyptischen Genres orientiert.

Wir danken allen Teilnehmern für die Einhaltung der Regeln und freuen uns auf ein intensives, faires und immersives Spielerlebnis.

Die Spielleitung (Orga)

Das Spielkonzept

Fallout ist ein 100 Std. durchgehendes Larp Event mit Airsoft Elementen und basiert auf dem DKWDDK System. Der Schwerpunkt des Spiels wird, im Larp liegen um die Spieler tiefer in die Welt von Fallout eintauchen zu lassen.

Das Spielsystem - DKWDDK

Die Basis für das Spiel stellt das DKWDDK dar => Du-Kannst-Was-Du-Darstellen-Kannst. Die oberste Regel in diesem Spielsystem lautet Fairplay. Behandelt die anderen im Spiel so wie auch Ihr behandelt werden wollt. In diesem Spiel geht es in erster Linie nicht darum wer gewinnt oder verliert; in diesem Spiel soll es in erster Linie darum gehen Spaß am Spiel zu haben. Jeder sollte seinen Charakter so ausspielen, dass es für den Gegenüber ein auch Spaß bringt dem Spiel zu zuschauen. Wir gehen hier von einer gesunden Mischung Realismus und fairem Spiel miteinander aus.

Es bringt nichts den Treffer einfach zu ignorieren und weiter zumachen, ausser das Euer Gegenüber schnell frustriert und ärgerlich wird, was dann zu unschönen Situationen kommen kann. Das Gleiche gilt für Gegenstände, die ihr mit in das Spiel bringt und denen man einfach eine von Euch erdachte Funktion nicht abnehmen kann. Eine Gasmasken ist und bleibt eine Gasmasken und eine Brille ist erstmal eine Brille usw. Weder kann die Brille Laserstrahlen verschießen, noch hat sie die Fähigkeit durch Röntgenstrahlen andere in Flammen aufgehen zu lassen.

Grundlagen

- Jeder Spieler ist verpflichtet, die Spielmechanik zu kennen und zu respektieren.
- Die Orga kann während des Spiels neue Regeln einführen.
- Anweisungen der Orga (z. B. bei Story Elementen) setzen die Spielmechanik außer Kraft.
- Das Spiel wird ohne Pause fortgesetzt, beginnend mit der Ankündigung seines Anfangs bis zur Ankündigung seines Endes.
- Der Spieler ist verpflichtet, folgende Gegenstände bei sich zu haben (die Teilnahme am Spiel ist ohne sie nicht gestattet):
 - ein postapokalyptisches Outfit,
 - Airsoft Schutzbrille
 - eine gelbe reflektierende Weste

Folgende Gegenstände können optional mitgeführt werden:

- eine Uhr
- Taschenlampe
- Handy (**nur für Notfälle und sollte ingame nicht genutzt werden**)
- Kompass
- Rotes Knicklicht für die Nacht

Der Spieler erhält vom Veranstalter zum Spielstart:

- spezielle Währung, die im Spiel verwendet wird
- Munition (50 BBs)
- Geländekarte

Abhängig von der gespielten Figur oder dem ausgeübten Beruf kann der Spieler zusätzliche Anweisungen oder Handlungsgegenstände erhalten.

Jeder Spieler muss ein post-apokalyptisch gestaltetes Outfit haben, das an die Realität des Spiels angepasst ist. Eine volle Militäruniform oder saubere Alltagskleidung gilt nicht als geeignete postapokalyptische Kleidung. Die Spielwelt basiert lose auf Fallout, Stalker und / oder Mad Max und wurde im Rahmen eines postapokalyptischen Universums geschaffen

Der Spieler ist verpflichtet, sein postapokalyptisches Aussehen jederzeit aufrechtzuerhalten, es sei denn, er befindet sich im Geistermodus (Out Time).

Im Falle einer offensichtlichen Verbiegung der Regeln dieser Mechanik, der Verwendung von Schlupflöchern und Fehlern in einer Weise, die der eigentlichen Konzeption des Spiels widerspricht und andere Spieler negativ beeinflusst, behalten sich die Organisatoren das Recht vor, den Spieler für seine Handlungen zur Verantwortung zu ziehen zum Tod oder sogar zum Ausschluss aus dem Spiel führen.

Die Organisatoren behalten sich das Recht vor, die Mechanik während des Spiels zu ändern, insbesondere wenn dadurch die Sicherheit der Teilnehmer erhöht wird.

Sicherheitseinweisung

Die Regel und Sicherheitseinweisung folgt auf dem Gelände vor Ort. In einem Briefing vor Spielbeginn werden die Spielfeldgrenzen und mögliche Positionen gezeigt und erklärt. Es handelt sich um eine ehemalige Sprengchemie aus dem zweiten Weltkrieg. Daher ist das unerlaubte, unautorisierte Passieren oder Überklettern der Absperrung und/oder Spielfeldgrenzen strikt untersagt. Entsprechend gekennzeichnete Gebäude oder Orte dürfen keines Falls betreten werden. Hier herrscht Lebensgefahr! Verstöße gegen die geltenden Sicherheitshinweise und Anweisungen der leitenden Spieler (Spieleleiter) oder der Orga können zum sofortigen Ausschluss vom Spielbetrieb führen.

Jede verwendete Waffe muss vor Spielbeginn gechront werden. Danach dürfen keine Steigerungen an der Schussleistung der Waffen vorgenommen werden. Ansonsten droht der Spielverweis der jeweiligen Person und / oder des kompletten Teams.

Jede Person hat die Spielfeld- und Safezonebegrenzungen zu beachten und nicht zu übertreten oder zu durchbrechen.

Das Tragen einer zum Spielen geeigneten Schutzbrille / Maske auf dem Spielfeld ist Pflicht! Und gilt für die gesamte Spieldauer.

Eine reale Verletzung wird mit den Worten: **BLAULICHT** angezeigt. Bei einem Real Ausfall sind mit sofortiger Wirkung alle Kampf- und Spielhandlungen einzustellen. Die Orga ist sofort zu benachrichtigen.

Durch die Besonderheit des Geländes sowie die regelmäßig hohe Waldbrandstufe ist das Verwenden von pyrotechnischen Effekten und offenem Feuer auf dem gesamten Gelände verboten.

Die BASTA Regel & Wirklich Wirklich

Sollte einem Spieler das Spiel zu sehr zusetzen und dieser möchte aus welchen Gründen auch immer aus dem aktuellen Spielgeschehen aussteigen, so kann diese mit den Worten **BASTA** angezeigt werden. Der Spieler hat dann unverzüglich seine Warnweste überzuziehen und seinen Markierer mit dem Lauf nach unten über Kopfhöhe zuhalten. Dieser Spieler befindet sich nicht weiter im Spiel und darf weder beschossen noch sonst in irgendeiner Form attackiert werden. Der Spieler begibt sich unverzüglich zu der OT Zone in seinem Lager oder dem Dorf.

Sollte einem Mitspielenden eine IT Situation zu viel werden, aber man möchte das Spiel nicht hart cutten/unterbrechen, so kann er/sie mit dem Vorsatz „wirklich, wirklich“ seinem Gegenüber anzeigen, dass es langsam zu viel ist oder man sich generell in der Situation nicht wohl fühlt.

Bsp. Zwei Spieler streiten sich IT miteinander, einer von beiden wird verbal immer verletzender und dem Anderen ist es zu viel. Daraufhin sagt dieser: „Ich denke wir sollten diesen Streit jetzt wirklich, wirklich beenden!“

Jegliche Form von physischer oder psychischer Gewalt ist verboten. Die einzige Ausnahme davon gilt, wenn es dem Rollenspiel dient und vorher Zwischen den jeweiligen Teilnehmer

abgesprochen ist. Zu diesem Zweck sind GESTELLTE "Gewalt-Handlungen" erlaubt. Es ist darauf zu achten, dass weder Menschen, Tiere, die Natur oder vorhandenes Gerät zu Schaden kommen.

Gebäude / Gebäudeteile

Gebäude, welche als **ROT** Gebäude auf der Taktikkarte gekennzeichnet sind, dürfen weder betreten noch bespielt werden. Aufgrund erhöhter Gefährdung und Gefahrenquellen wurden diese gesperrt und / oder verschlossen.

Der Aufenthalt in gesperrten Gebäuden, Dachvorsprüngen und Dächern sowie Balkonen, Terrassen oder Ähnlichem ist verboten.

Gesperrte Gebäude werden mit rot/weißem Absperrband und/oder Gefahrenschildern als solche ausgewiesen oder speziell gekennzeichnet (in polnisch: UWAGA).

Keller und / oder unterirdische Gebäudeteile dürfen bespielt werden. Allerdings könnte es in unterirdischen Gebäudeteilen aufgrund eventuell übersehener herabhängender Rohre und Kabel etc. zu erhöhter Gefährdung der Spieler kommen. Die betroffenen Abschnitte werden dann gesperrt. Sollten den Spielern Gefahrenquellen auffallen, sind diese einem Spielleiter oder der Orga zu melden.

Für tatsächliche Unfälle oder Schäden gelten ausschließlich die Teilnahmebedingungen und die gesetzlichen Regelungen.

Ruhepausen

Fallout ist ein 100Std durchgehendes Spiel, feste Ruhezeiten oder ähnliches wird es im Spiel nicht geben. Wer dennoch einmal eine Ruhepause, aus welchen Gründen auch immer, braucht oder die Sanitäranlagen auf dem Battleground besuchen möchte, befindet sich auf dem Weg dorthin und zurück, IT und kann weiterhin angespielt werden bis er sich am Haupthaus des Battlegrounds befindet. Für OT Ruhephasen kann der Spieler die OT Zonen nutzen.

Lager

In den Lagern dürfen ausschließlich Larp/Polsterwaffen Waffen eingesetzt werden. Auch schlafende Spieler können / dürfen in diesen Zonen ausschließlich mit den genannten Waffen angegriffen werden. Im Lager beseht eine Masken- / Brillenpflicht!

Es darf nicht in Lager rein-, noch aus diesen rausgeschossen werden.

Ausnahmen bilden hier die mit dem Schild OT gekennzeichneten Bereiche, diese sind nicht zu betreten.

Barrikaden und Deko

Alles was Ihr an Baumaterial für Barrikaden, an Einrichtungsgegenständen oder Dekorationen für Euer Lager mitbringt, muss auch wieder von **EUCH** zu Spielende mitgenommen werden.

Ordnung und Sauberkeit

Jeder Spieler ist verpflichtet seinen Müll den er produziert in Müllsäcken zu sammeln und das Lager zum Ende des Spiels sauber zu hinterlassen. Müllsäcke werden durch die Orga gestellt. Lager die vermüllt hinterlassen werden, werden mit € 10,- / Spieler zur Kasse gebeten.

Kampf, Verwundung und Tod:

Bei fallout gehört die Gefahr, den Charakter durch eine IT-Verwundung zu verlieren, zum Spiel dazu. Um die Störung im Spielfluss möglichst wenig zu stören, haben wir uns für einen weniger oder nur in den seltensten Fällen tödlichen Weg entschieden.

Einige Kämpfe werden hart und gefährlich sein. Einige Verwundungen werden zu einem schnellen Ausfall führen, aber kritische wird es für den Spieler erst nach einer Weile ohne medizinische Versorgung und nur in den Extremfällen tödlich. Kopfschüsse waren früher ein ohne Frage tödlicher Treffer, aber durch den fallout und die daraus resultierenden genetischen Veränderung, bleiben alle Kugeln stecken und dringen nicht in das Hirn ein. Allerdings fällt der Getroffene kurzzeitig in ein Koma ähnlichen Zustand. Erst nach einiger Zeit ohne eine nötige OP zur Entfernung des Geschosses oder die Wundversorgung verblutet und stirbt der Spieler.

Körpertreffer werden je nach Region unterschiedliche bewertet. Wird der Arm getroffen, so kann der Spieler zwar weiterkämpfen, seinen Arm allerdings nicht weiter benutzen, ebenso alle anderen Körperteile, Beine, Hände, etc. Wird der Torso oder Kopf getroffen kann der Spieler solange nicht weiterkämpfen, bis diese Treffer auf dem Feld erstversorgt worden sind. Der Spieler ist bei Treffern im Torso Bereich bei Bewusstsein und kann um Hilfe rufen, sich aber nicht mehr bewegen oder agieren. Bei Kopftreffern ist der Getroffene bewusstlos und kann nicht agieren oder reden.

Verwundung:

Auf dem Feld kann der Charakter erstversorgt werden, so dass dieser nicht mehr an der Verwundung sterben kann. Jeder Spieler hat die Möglichkeit an sich eine Erstversorgung zu leisten. Allerdings kann er bis zum Aufsuchen eines Heilers/Heilerin das getroffene Körperteil nicht mehr nutzen, zudem führen unbehandelte Verwundungen nach 30 Min. (durch Verbluten) zum Tod.

Spieler mit einem Treffer am Kopf oder Torso kann sich nicht selbst behandeln und muss von einer zweiten Person auf dem Feld erstversorgt werden. Bei einem Treffer in diesem Bereich fällt der Spieler für ca. 2 Min in eine Art Schockzustand und ist handlungsunfähig. In dieser Zeit kann der Spieler geplündert/geklootet werden.

Mit einem IT – Verband o. Stimpack kann man Erste Hilfe leisten und so die Zeit bis zum Tod des Charakters auf 60 Min. erhöhen.

Alle Spieler sollten Kunstblut bei sich haben, um das angebotene Spiel zu intensivieren.

Der Verband / die Bandage muss dort angebracht werden wo es zum Treffer gekommen ist. Die Wunde muss beim Heiler gereinigt werden und gilt dann als geheilt. Der Körperteil erlangt dadurch seine volle Funktion zurück. Wurde eine Bandage verwendet, kann diese nicht ein zweites Mal verwendet werden. Neu Bandagen können bei Heiler gekauft, eingetauscht oder in der Welt gefunden werden.

Bewusstlosigkeit:

Bei einem Körper oder Kopftreffer fällt der Spieler für ca. 2 Min in eine Art Schockzustand und ist handlungsunfähig. In dieser Zeit kann der Spieler zum Beispiel geplündert werden. Nach den 2 Min muss sich der Spieler bei einem Heiler behandeln lassen (**siehe Punkt Verwundung**).

Strahlung

Irgendwann erwischt es jeden. Zonen die entsprechend auf der Karte markiert sind, roter Rauch, gelbe Knicklichter oder Gegenstände, in denen ihr Strahlungstoken findet, sorgen dafür, dass ihr verstrahlt werdet.

Jeder Spieler erhält zu Beginn einen kleinen Karabinerhaken, den man bitte sichtbar trägt. An diesem können dann die Strahlungstoken angebracht werden, um anderen zu zeigen, wie stark ihr verstrahlt seid.

(Dies ist ein Spielangebot, solltest du absolut keine Lust auf das Strahlungsspiel haben, trägst du den

Karabinerhaken einfach verdeckt und entscheidest selbst, ob du das Spielangebot annehmen willst oder nicht.)

Es wird an einigen Orten Messgeräte geben, die euch sagen, wie schlimm es wirklich um euch steht.

- gelber Token – 10 RAD
- orangener Token – 40 RAD
- roter Token – 120 RAD

Die Auswirkungen der Strahlung staffeln sich wie folgt,

- 10 – 40 RAD Übelkeit und Schwächegefühl
- 40 – 100 RAD starkes Erbrechen, gelegentliche Ohnmacht/Schockanfall, Haarausfall, Blutungen
- 120 – 150 RAD starkes Erbrechen, Ohnmacht/Schockanfall, Haarausfall, Blutungen, unbehandelt führt dies innerhalb von 3 Stunden zum Tod.

Radaway, Decon oder eine Blutwäsche sind die einzigen Möglichkeiten Strahlung abzubauen.

Die Heiler:

Im Ödland gibt es zwei Anlaufstellen, um sich “ärztlich” versorgen zu lassen. Vom kleinen Splitter, über das ein oder andere Trauma, bis hin zu schwersten Verletzungen.

- Die medizinische Station im Dorf New Hope
- Die Schamanen beim Volk des roten Wolfs

Ausrüstung – Medizin / Drogen

- Stimpaks und Bandagen sind einmalig zu verwenden und verlängern die Zeit des Ausblutens auf 60 Min.
- Radaway muss von medizinischem Personal verabreicht werden. Da hier die richtige Dosis vorher bestimmt werden muss.
- Blutwäsche heilt Strahlung ebenfalls und kann nur im Dorf vorgenommen werden.

Lautlose Attentate

Bei lautlosen Attentaten oder Meuchelangriffen ist der angegriffene Spieler für ca. 15 Min außer Gefecht gesetzt. Der Angreifer muss von hinten ungesehen an sein Opfer herantreten und diesen mit „**gemeuchelt**“ über das erfolgte und erfolgreiche Attentat informieren. Der betroffene Spieler darf weder reden oder anderweitig kommunizieren, noch sich von seiner ursprünglichen Position wegbewegen. Er verbleibt an dem Ort, an dem er von dem Angreifer niedergestreckt oder abgelegt worden ist. Nach 15 Min erlangt er das Bewusstsein wieder und kann wieder aktiv weiterspielen. Der bewusstlose Spieler kann jederzeit vorzeitig durch eine zweite Person wieder ins Spiel zurückgeholt werden, ohne dass es medizinischer Hilfe bedarf. Es reicht wenn der bewusstlose Spieler von einem weiteren Spieler angesprochen und einige Sekunden „wach gerüttelt wird“. Der bewusstlose Spieler darf während dieser Phase geplündert werden (**siehe Punkt: Plündern und Stehlen**)

Tot:

Sollte ein Spieler widererwartend, **nach der Erstversorgung**, nicht medizinisch versorgt werden oder andere Krankheiten nicht behandeln lassen, so stirbt dieser und kann nur noch von den Schamanen des roten Wolfs zurückgebracht werden. Sollten keine Mitspielenden anwesend sein, hat eine Karawane oder ein Rudel streunender Hunde den Körper zum roten Wolf gebracht.

Opferregel

Opferregel meint, dass Du als „Opfer“ einer Handlung selbst entscheidest, welche Konsequenzen diese hat. Schlussendlich muss aber immer eine Reaktion erfolgen. So solltest Du z.B. als Opfer eines Angriffs mindestens mit verbissenem oder schmerz erfüllttem Gesichtsausdruck ankämpfen, um dem Mitspieler zu zeigen, dass Du den Angriff wahrgenommen hast.

Umgekehrt kannst Du von Deinem Opfer nicht erwarten, dass es Dinge genauso ausspielt wie Du es möchtest. Die Freiheit der Opferregel gilt immer in beide Richtungen.

Dieses Spielprinzip auf zwei simple Regeln heruntergebrochen bedeutet:

Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.

Hollywood-Prinzip

Unsere Erwartung und die Deiner Mitspieler an Dich: „Spiele die Szene aus, wie in einem guten Film!“ – Der Fokus liegt auf dem Ausspielen einzelner Situationen. Dazu gehören lautes Brüllen, Stöhnen und Taumeln bei Treffern, schmerzende Schreie bei Verwundungen – einfach alles was eine Szene intensivieren kann und echt werden lässt.

Wiederbelebung:

Gestorbene Spieler können sich bei einem der drei GSC Charaktere (Schamane, Technokraten, Arzt) wiederbeleben lassen. Die Wiederbelebungsphase dauert je nach Zustand. Wird ein Spieler wiederbelebt erhält er für eine bestimmte Zeit eine Nebenwirkung die Folgen der Wiederbelebung sind. Diese werden euch vom jeweiligen Heiler näher gebracht.

Kampf- / Treffersystem

- Jeder Treffer zählt
- Wird die Waffe getroffen, so ist dieser unbrauchbar und muss beim Waffenhändler wieder instand gesetzt werden.
- Stichwaffen durchdringen keine Splitterschutzwesten oder Körperpanzerungen wie zum Beispiel MK4 Schutzplatten. Ausgenommen sind Meuchelangriffe von hinten. **(siehe Punkt: Lautlose Attentate / Meuchelangriff)**
- Wird ein Körperteil mit einer Klingenwaffe verletzt, so gilt dies als verwundet und kann bis zur ärztlichen Behandlung nicht mehr genutzt werden.
- Treffer mit Klingenwaffen müssen wie Schusstreffer behandelt werden. **(Siehe Punkt: Verwunden)**
- **Schläge auf den Kopf oder Hals, sowie der Genitalbereich sind nicht zulässig bzw absolut tabu!**
- Wurfaffen durchschlagen keine Rüstung und zählen als normaler Treffer bei ungeschützten Regionen.

Infight / Nahkampf

Infights müssen grundsätzlich mit allen involvierten Spielern abgesprochen werden. Riskante oder gefährliche Aktionen sollten nur mit vertrauten und / oder erfahrenen Kämpfern erfolgen.

Gefangenschaft

Es kann durchaus sein das Ihr einmal in Gefangenschaft geratet. Es gibt hier kein zeitliches Limit wie lange die Gefangenschaft dauert. Allerdings gibt es hierfür Verhaltensregeln für den Gefangen und die festsetzende Fraktion welche strikt eingehalten werden müssen.

- **Echte angewandte Gewalt, sowohl psychische, als auch körperliche Gewalt führen zum sofortigen Ausschluss des Spiels und die Orga behält sich im weiteren rechtlichen Schritte gegen den / die Täter vor!**
- **Der Gefangene darf weder körperlich, psychisch oder seelischen Schaden nehmen.**
- **Der Gefangene darf weder geschlagen, getreten, noch in sonst irgendeiner Art und Weise verletzt werden.**
- **Der Gefangene darf nicht bloßgestellt oder gedemütigt werden.**
- Im Rahmen des Larp darf der Gefangene spielerisch Verhört und /oder angedeutet gefoltert / misshandelt, getreten oder geschlagen werden.
- Der Gefangene muss für die Dauer der Gefangenschaft durch die festsetzende Fraktion mit verpflegt werden. Das bedeutet min. 1 – 2 Liter Wasser am Tag und 2 vollwertige Mahlzeiten pro Tag (morgens & abends)
- Bei einer länger als eine Std. Gefangenschaft muss die festsetzende Fraktion dies der Orga und dem Fraktionsführer umgehend mitteilen (welcher Spieler wurden gefangen genommen und wo wird er festgehalten).
- Dem Gefangen dürfen zu keiner Zeit persönlichen Gegenstände abgenommen werden
- Die Waffen des Gefangen dürfen ihm abgenommen werden, müssen aber immer in Sicht- / und Reichweite des Gefangen verbleiben. Magazine mit Munition dürfen nicht abgenommen werden.
- Es muss /müssen immer mindestens eine weitere Person(-en) beim Verhör oder ähnlichem anwesend sein.
- Der Gefangene kann zu jederzeit versuchen zu fliehen und darf dann auch nach dem er Zugriff auf seine Waffen hat diese wieder benutzen.
- Zur Befreiung kann auch die Nahkampfwaffe des Wärters verwendet werden um diesen zu überwältigen (**siehe Punkt: Meuchelangriff**). Die Waffen des Wärters verbleiben anschließend beim Wärter
- Der Wärter ist dann für ca. 5 Min ausser Gefecht und darf nicht mit anderen Spielern kommunizieren.
- Rollenspielerische Darstellungen von Übergriffen erfolgen nur in ausdrücklichem gegenseitigem Einverständnis. Physische Darstellungen von Gewalt, auch im Spiel, sind untersagt.
- Sollte einem der beteiligten Spieler die Situation zu stressig oder unangenehm werden, kann die jeweilige Person / der Gefangene mit den Worten **BASTA** das aktuelle Spielgeschehen abbrechen und die Situation wird umgehend aufgelöst. Der Gefangene erhält alle abgenommen Gegenstände zurück (ausgenommen IT Gegenstände), muss sich seine Warnweste überziehen und sich auf direktem Weg in sein Lager oder das Dorf begeben. Er darf während dieser Zeit nicht mit anderen Spielern IT kommunizieren.
- **Etwasige Verstöße dieser Regeln sind umgehend der Orga zu melden!**

Waffendarstellung:

Fallout ist ein LARP Event mit Airsoftwaffen. Neben den üblichen Airsoftwaffen dürfen hier auch jegliche üblichen, zum Setting passenden, LARP-Polsterwaffen für den Nahkampf eingesetzt werden. Wir wünschen uns entsprechend zum Setting angepasste Waffen. Ein mittelalter Zweihänder wirkt logischerweise etwas fehl am Platz.

Eine Nahkampfwaffe muss aus sicherem Material bestehen. Jeder mögliche steife Stabkern muss sicher mit weichem Material umwickelt sein.

- Die Waffe muss der von ihr repräsentierten Waffe visuell ähneln. Zum Beispiel muss eine Nachbildung einer Waffe, die als Dolch fungiert, einem Dolch ähneln.
- Eine Waffe, die optisch wie ein mit Isolierband umwickelter Schaumstoff (die sogenannte Silberwurst) aussieht, wird nicht zum Spiel zugelassen.
- Jede Nachbildung der Nahkampfwaffe wird bei der Registrierung streng geprüft. Nur Nachbildungen von Waffen, die von den LARP-Organisatoren registriert wurden, sind für die Verwendung im Spiel zugelassen, da sie sowohl die Sicherheitsanforderungen als auch die visuellen Anforderungen erfüllen müssen.
- Wenn die Replik einer Polsterwaffe physisch beschädigt wird (Bruch der weichen Schicht, gebrochener Kern usw.), funktioniert die Waffe nicht mehr. Es ist strengstens verboten, eine beschädigte Waffe zu benutzen, wenn sie aus dem Veranstaltungsbereich entfernt werden. Reparaturen von Nahkampfwaffenrepliken müssen den Organisatoren im Infopunkt gemeldet und von diesen genehmigt werden.
- Nur Waffen in drei Längen (einschließlich Griff) sind im Spiel erlaubt:
 - bis zu 50 cm - sehr kurze Waffe (die einzige Waffe, die zum Attentat verwendet werden kann)
 - bis zu 120 cm - einhändige Waffe
 - bis zu 200 cm - zweihändige Waffe, für deren Bekämpfung zwei Hände erforderlich sind
- Gummi / Trainingsmesser sind nur für Attentate zugelassen und nur nach Absprache für einen offenen Infight.

Alle Polsterwaffen müssen vor Spielbeginn von der Orga abgenommen / überprüft werden.

Airsoftwaffen

Fallout ist ein LARP Event mit Airsoftwaffen. Es sind nur reine Airsoftwaffen zugelassen die den gesetzlichen Bestimmungen entsprechen.

Nachtkampf

Wer in der Nacht seine Airsoft Waffe nutzen möchte, muss ein Muzzle-Flash verbaut haben. Dies dient dazu, dass der Schütze in der Nacht auch auszumachen ist. Und schafft eine bessere Immersion.

Langwaffen

Gewehre mit bis zu 0.8 Joule

Kurzwaffen

Pistolen mit bis zu 0.5 Joule

Bögen

Paintballbögen dürfen verwendet werden, sofern diese nicht die maximal zulässige FPS überschreiten oder ein Bogen mit einer Zugkraft von nicht mehr als 15,5 kg für die Standardgröße 28 dürfen im Feldspiel verwendet werden.

Folgende Bögen sind für die Verwendung im Spiel nicht zulässig:

- Blockbögen
- Bögen, die eine Einstellung der Zugkraft ermöglichen, ohne dass der Bogenfaden ausgetauscht werden muss
- Bögen mit hervorstehenden Elementen (z. B. Stabilisatoren), die eine potenzielle Gefahr darstellen können,
- Bögen, deren technischer Zustand Bedenken aufwirft. Dies gilt insbesondere für Eigenanfertigungen und Bögen, die insbesondere Reparaturspuren aufweisen.
- Die Sehne ist ein integraler Bestandteil der Waffe und unterliegt auch der Akkreditierung und Kennzeichnung. Sie werden auf nichtinvasive Weise markiert.

Paintballbögen dürfen nur außerhalb von IT / OT Safezonen genutzt werden (siehe Punkt: IT & OT Zonen)

Der Spieler, der nicht anerkannte oder beschädigte Ausrüstung für das Bogenschießen verwendet, wird sofort aus dem Veranstaltungsbereich entfernt.

Wurfwaffen

Sichere Wurfwaffen sind für die Verwendung im Spiel erlaubt. Die Waffe muss sicher sein, das heißt, sie hat keinen Kern und ist weich, sieht aber dennoch realistisch aus.

Alle Regeln für die Nahkampfwaffenreplikationskämpfe gelten auch für die Wurfwaffen.

Es ist verboten, andere Waffen außer den Wurfwaffen zu werfen. Wurfwaffen haben denselben Effekt wie Nahkampfwaffen.

Die Wurfwaffe wird von den Organisatoren bei der Waffenakkreditierung so gekennzeichnet, dass sie die Gesundheit der Spielteilnehmer nicht gefährdet.

Wichtig: Die Verwendung aller Arten der zugelassenen Waffen erfolgt eigenverantwortlich und jeder Teilnehmer hat selbstständig den einwandfreien und sicheren Zustand seiner Waffen und seiner Ausrüstung zu gewährleisten. Die Verwendung von Painballmarkierern ist nur in den ausgewiesenen Zonen erlaubt und in allen anderen Bereichen hat eine 100%ige Selbstsicherung des Painballmarkierers zu erfolgen! Alle ins Spiel gebrachten Markierer müssen gesetzkonform nach deutschem / polnischem Recht sein und dürfen keine illegalen Modifikationen aufweisen.

Die Zulassung einer sicheren Waffe zum Spiel ist eine subjektive Entscheidung der Verantwortlichen und unterliegt keiner Diskussion.

Körperschutz / Körperpanzerung:

Es gibt verstrahlte Gebiete in fallout die nur mit entsprechender Schutzkleidung betreten werden sollten, um Strahlungsvergiftungen zu vermeiden. Nur eine entsprechende Schutzkleidung aus Gasmasken und Strahlenschutzanzug schützt in diesen Zonen. Die jeweiligen Gebiete werden ingame markiert.

Körperpanzerungen sind in 5 Klassen unterteilt und werden entsprechend farbig markiert. Wird der Spieler getroffen, so muss er seiner Rüstung entsprechend die Markierung entfernen. Defekte Rüstungen müssen beim Waffenhändler wieder instandgesetzt werden. Für die Entandsetzung müssen entsprechende Kronkorken zahlen oder entsprechende Ersatzteile gestellt werden.

Rüstungen

Leichte Rüstungen (grüne Markierung)

Leichte Rüstungen bestehen aus Leder, mehrlagigem Stoff (Linothorax), dünne Bleche etc. Diese halten einen Treffer aus Schusswaffen aus und schützen ansonsten nur gegen Angriffe mit Nahkampfwaffen und halten 3 Treffer aus.

Mittlere Rüstungen (gelbe Markierung)

Mittlere Rüstungen sind zum Beispiel Plate Carrier mit Sepa Platten oder ähnlich realistischem Gewicht, Rüstungen aus Autoreifen, 3mm Blech oder 10mm EVA (Schaumstoff). Plate Carrier ohne Einlagen oder Schaumstoffplatten bieten keinen mittleren Schutz und gelten als leichte Rüstung. Mittlere Rüstungen halten 2 Treffer aus Schusswaffen aus und werden nicht von Nahkampfwaffen beeinflusst.

Schwere Rüstungen (rote Markierung)

Schwere Rüstungen sind mechanisch erweiterte Rüstungen (Powerrüstungen). Powerrüstungen müssen im Vorfeld mit der Orga abgeklärt und angemeldet werden. Gruppengröße und Gruppenkonzept muss dem technologischen Stand entsprechen.

Jede Powerrüstung darf nur mit einem Knappen außerhalb des Lagers bewegt werden, um den Träger der Rüstung OT zu schützen.

Es ist absolut untersagt, Träger von Powerrüstungen anzuspringen oder umzutackeln. Hier besteht enorme Verletzungsgefahr des Trägers, da einige in der Rüstung auf Stelzen laufen.

Powerrüstungen müssen zusätzlich über einen Fusionskern verfügen, welcher leicht aus der Rüstung zu entfernen ist. Vorbild ist hier das PC-Game/ Serie Fallout.

Diese Rüstungsklasse ist nur durch das Entfernen des Fusionskerns auszuschalten, Treffer könne es im besten Fall verlangsamen. (so der Träger diese überhaupt mitbekommt). Bitte nehmt an dieser Stelle Rücksicht darauf, dass es sehr schwer ist innerhalb dieser Rüstungen die Einschläge der Kugeln immer wahrzunehmen.

Fusionskerne sind zum Betreiben der Rüstungen notwendig und halten 1 Stunde. Hierfür sollte eine Eieruhr o.Ä. mit akustischem Signal mitgeführt/angebracht werden.

Fusionskern

Fusionskerne müssen im Spiel erarbeitet/erspielt werden.

Diese können bei den Technokraten als Plot angespielt werden und sind nur über diesen Weg zu erlangen. Details im Spiel bei den Technokraten.

Plündern und Stehlen:

Diese Regeln sind absolut zu befolgen. Stellt sicher dass Ihr immer nach diesen Regeln plündert oder stiehlt. Das Beweisen im Nachhinein nichts OT stehlen gewollt zu haben ist eher schwer, bis unmöglich.

Es dürfen nur nicht intime Bereiche wie Arme, Schultern, Bein durchsucht werden. Intime Bereiche sind logischerweise tabu, somit dürfen dort auch keine IT Gegenstände versteckt werden. Möchte ein Spieler nicht durchsucht werden, so muss er dies mitteilen und nach Aufforderung alle plünderbaren IT Gegenstände offen legen.

- **Persönliche Ausrüstung darf NIEMALS geplündert oder gestohlen werden!**
- Spieler dürfen während des Ausblutens und nach erfolgreichen Attentaten geplündert werden.
- Wer einen Spieler plündert, kann folgende im Spiel befindlichen Gegenstände plündern:
 - Bandagen, Stimpaks
 - IT – Nahrungsmittel
 - IT – Wasser(-flaschen)
 - alle Chemikalien
 - Kronkorken
 - Munition (auch aus den Magazinen)
 - Einzelne Zigaretten (nicht aus der OT – Schachtel) und nicht die ganze Packung
 - Jede andere Art an IT Gegenständen die sich in der Lootbag befinden.
 - Es darf schleichend von anderen Spielern und Händlerläden gestohlen (Infusionen, Medis, Pillen, etc. (max. 2 Teile) und einmal pro Stunde (für jedes Ziel) werden. **Der Händler entscheidet was gestohlen werden darf.**

Der Spieler entscheidet wie er geplündert / gelootet werden möchte. Der Gegenspieler fragt das Opfer beim Plündern ob dieser hart oder weich geplündert werden möchte.

- Entscheidet sich der Spieler für weich, so muss dieser alle Sachen auspacken die dieser bei sich trägt.
- Entscheidet sich der Spieler für hart, so darf der Gegenspieler das Opfer von Kopf bis Fuß durchsuchen.

Kisten, Türen und Schlösser:

Grundsätzlich ist Auf- und Einbrechen von Kisten, Safes, Türen, Schränke, Käfige und Zellen erlaubt. Diese Gegenstände sind in der Regel mit Übungsschlössern oder einfachen Zahlenschlössern versehen, welche ohne Zerstörung geknackt werden können. Die Schlösser sollten / dürfen nicht gewaltsam zerstört werden.

- Safes und Schlösser benötigen zum Öffnen ein entsprechendes Werkzeug
- Entsprechendes Werkzeug gibt es beim Händler in der Stadt zu erwerben.
- Tresore sind unbeweglich und an der Oberfläche gesichert.
- Einige Safes können mit einem grünen Leuchtstab oder ähnlichem versehen sein. Wird ein solcher Safe geöffnet werden die oder der Spieler in unmittelbarer Nähe tödlich bestrahlt und beginnen zu bluten. Radaway ist das einzige Heilmittel. Werden die Spieler nicht innerhalb von 6 Std. behandelt sterben diese. Bestrahlte oder vergiftete Spieler bekommen eine grüne Armbinde.

Szenarioeffekte

Rauchgranaten die ein gültiges BAM Zertifikat besitzen sind zulässig. Eigenbauten oder Eigenumbauten sind strikt verboten.

Die Benutzung von Airsoftgranaten ist erlaubt. Zugelassen sind Granaten welches über ein gültiges BAM Siegel verfügen. Granaten welche beim "detonieren" einen lauten Knall von sich geben ohne BAM sind verboten. Selbstverständlich sind selbstgebaute Rauch- und Sprengkörper jeglicher Art und Weise streng verboten.

Farbiger Rauch

Es dürfen alle Farben an Rauch verwendet werden. Einzige Einschränkungen sind gelber und grüner Rauch. Dieser simulieren giftige Stoffe.

- **Roter Rauch** simuliert radioaktive Gase oder Zonen die nur mit entsprechender Schutzausrüstung betreten werden können.
- **Grüner Rauch** simuliert giftige Gase oder Zonen die nur mit mindestens einer Gasmaske betreten werden können.

Sollten diese Zonen ohne die jeweilige Schutzausrüstung betreten wird, so leidet der Spieler bis zur Behandlung durch einen Facharzt an einer Strahlenkrankheit bzw. einer Vergiftung.

Nachtsichtgeräte & Co

Durch den Fallout der letzten 100 Jahre haben jegliche Nachtsichtgeräte, Wärmebildkameras und sonstige Geräte, bis auf Taschen- und / oder Kopflampen, die bei Nacht die Sicht verbessern oder einen taktischen Vorteil bieten ihre Funktion verloren. Einfache Ferngläser sind davon nicht betroffen.

Lediglich einige NPCs oder die Orga dürfen diese aus Story-technischen Gründen verwenden.

Fahrzeuge

Beim fallout werden vereinzelt Fahrzeuge eingesetzt. Die Fahrzeuge dürfen aus Sicherheitsgründen ausschließlich von der Orga oder durch die Orga bestimmten Personen gefahren werden. Eigene (Spieler-) Fahrzeuge ohne eine gültige Straßenzulassung dürfen aus versicherungstechnischen Gründen, während der Veranstaltung, leider NICHT auf dem Spielfeld bewegt werden, da es sich hier teilweise um öffentliches Gelände handelt.

Es dürfen in die Fahrerkabine keine Rauch-, Flashbang oder andere Granaten geworfen oder hineingeschossen werden. Auch das Aufreißen der Türen der Fahrerkabine im Zuge von Kampfhandlungen ist aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt. Die Spieler befinden sich in der Regel ausschließlich im hinteren Teil der Fahrzeuge. Ausgenommen von dieser Regel sind offene Fahrzeuge wie zum Beispiel Buggys oder ähnliches.

Fahrzeuge können durch Barrikaden gestoppt und überfallen werden

Fahrzeuge können nicht von Spielern übernommen werden.

Handelssystem

Die Fallout Währung sind spezielle Kronkorken. Neue Spieler erhalten zu Spielbeginn eine bestimmte Anzahl an Kronkorken als Startgeld. Wiederkehrende Spieler behalten Ihren Kronkorkenbestand vom Vorjahr von der Bank ausgezahlt. Diese müssen natürlich bei Eventende vorher auch wieder eingezahlt werden. Im weiteren Spielverlauf kann der Spieler weitere Kronkorken verdienen oder finden.

Dem Setting entsprechend werden die Überlebenswichtigen Dinge in dieser Welt nicht für alle reichen. Stellt Euch auf Missgunst, Neid und Ungerechtigkeit ein. Die Chance einen der begehrten Gegenstände zu erhalten ist gering, aber nicht unmöglich. Angebot und Nachfrage bestimmen wie heute auch den Preis, nur halt etwas extremer. Um das Handelssystem und die damit verbundene Mangelwirtschaft nach Möglichkeit langfristig stabil zu halten, achtet bitte darauf nicht alles im Übermaß mitzubringen.

Knüpft „Luxusgüter“ bitte an entsprechende Plots und meldet diese Waren vorher an.

Händler

In fallout wird es die unterschiedlichsten Händler geben. Grundsätzlich darf jeder Spieler einen Händler spielen oder handeln. Für ingame gefundene oder erworbene Gegenstände darf kein echtes Geld verlangt werden, sondern ausschließlich Kronkorken. Ausgenommen von dieser Regel sind Gegenstände / Waren, welche während des Spiels hergestellt oder im Vorfeld von Euch eingekauft wurden. Für diese Waren darf zur Kostendeckung, zusätzlich zu den Kronkorken, echtes Geld verlangt werden. Den Preis für diese Waren bestimmt der jeweilige Händler selbst. Diese Waren sind KEINE ingame Waren und dürfen behalten bzw. verbraucht werden

Bank

Es gibt in New Hope eine Bank. Hier können die Spieler ihre Kronkorken leihen oder sicher verwahren lassen. Natürlich gegen eine Gebühr. Die Bank speichert den Kontostand und verwahrt die Kronkorken der Spieler zwischen den Veranstaltungen selbstverständlich gebührenlos.

Kronkorken

Kronkorken sind die neue Währung. Es wird zwei Arten von Kronkorken geben die farblich unterscheiden. Um es für Euch möglichst einfach zu halten und damit Ihr ein Gefühl für den Gegenwert der Kronkorken bekommt, versuchen wir das Handelssystem so zu gestalten 1 Kronkorken = 1,- bzw. 2,- entspricht. Es gibt für IT Handelswaren keine Preisbegrenzung. Lediglich Nahrungsmittel bei den Händlern im Dorf haben einen über die Dauer der Con festgelegten Preis. Getränke, ausgenommen Wasser, müssen an der Bar in Vorkriegsgeld / uro bezahlt werden. Für bestimmte Waren muss zusätzlich zu den Kronkorken echtes Geld bezahlt werden.

- **Rote Kronkorken:** rote Kronkorken sind die Währung die Ihr für das tägliche Leben braucht (Essen, Trinken, Ingame Belohnungen etc.). Diese Währung könnt ihr nur im Spiel erhalten und nicht für Vorkriegsgeld kaufen. Mit diesen könnt Ihr euch IT Dinge wie Nahrung, Munition, Medizin etc. kaufen.
- **Blaue Kronkorken:** blaue Kronkorken sind rarer und doppelt so viel Wert wie ein roter Kronkorken. Quasi wie 1,- und 2,- Stücke. Für blaue Kronkorken bekommt Ihr dieselben ingame Waren wie für rote.
- **Grüne Kronkorken:** grüne Kronkorken sind die aktuell wertvollsten Kronkorken und haben einen Gegenwert von 5 roten Kronkorken.
- **Tauschwaren:** Ihr habt die Möglichkeit IT mit allen möglichen Waren zu tauschen oder zu handeln, welche ingame gefunden werden können. (alte Waschmaschinen, Toaster oder ähnlichen Müll oder Elektroschrott können nicht gehandelt werden und müssen wieder mitgenommen werden).

Verpflegung:

Spiele dürfen sich selbst verpflegen. Alles was über Eier, Mehl, Brot, Wurst, Käse, Marmelade, Butter, Nudeln, Reis und Dosenfutter geht, muss vorher bei der Orga angemeldet und von dieser genehmigt werden.

Getränke – Alkohol:

Schnaps und auch die Zutaten dafür, sowie größere Mengen Bier müssen vorher bei der Orga angemeldet und von dieser genehmigt werden.

Luxusgüter müssen teuer mit Kronkorken erkauft werden und immer mit einem schönen Plot/Quest versehen werden.

Alkoholische Getränke, sowie Tabakwaren werden IT von uns kontrolliert und werden je nach Menge IT besteuert. Der Konsum von eigenen IT selbstgebrannten berauschenden Mitteln erfolgt auf eigene Gefahr. Sollte während des Spiels ein Spieler volltrunken angetroffen werden, behält sich die Orga vor diesen Spieler bis auf weiteres vom Spiel auszuschließen und ihn einer unserer Ausnüchterungszellen zu verwahren.

Getränke sind während des Spiels vorhanden und werden gegen OT Währung an unserer Bar ausgeschenkt.

Sauberes Wasser:

Nach dem letzten sauren Regen sind die umliegenden Wasserquellen stark verunreinigt. Ihr braucht IT Wasser zum Überleben. (OT wird natürlich immer genug vorhanden sein)

Jeder Spieler braucht pro Tag 2,5 Liter sauberes IT Wasser

Dieses kann durch drei Arten erspielt werden.

1. Mit einem leerem Kanister(erhältlich in New Hope) zum See runter wandern und kostenlos im Dorf filtern lassen.
2. Mit einem leeren Kanister(erhältlich in New Hope) zu den Schamanen und aus dem Brunnen pumpen. Dieses kostet jedoch eine Gebühr bei den Schamanen. Anschließend muss es dann im Dorf gefiltert werden.
3. Direkt im Dorf fertig gefiltert kaufen.

Selbstverständlich lassen wir hier niemanden verhungern/verdursten, aber wollt Ihr gut essen, müsst Ihr es euch verdienen, erarbeiten oder teuer mit Kronkorken bezahlen.

FAQ

Hier werden noch einmal die wichtigsten Fragen geklärt.

Dies ist ein FP(bzw. BBs)O Event. Kauf ich die BBs dann vor Spielbeginn auf dem Battleground oder direkt im Spiel?

Die Munition ist im Ticket inbegriffen und wird von der Orga ausgegeben.

BBs sind FPO. Was ist mit Granaten und wie viele darf ich mitnehmen?

Rauch-, Bang-, Granaten etc. Dürft Ihr selbst mitbringen. Allerdings solltet Ihr hier nicht das Scenario aus den Augen verlieren und nicht 100 St. Mit euch rumschleppen. Auch diese Dinge sind Mangelware. Aber hier bauen wir auf Eure Vernunft und Euren Verstand. Zudem behält sich die Orga vor je nach Waldbrandstufe die Verwendung dieser zu untersagen.

Gibt es im Laufe des Spiels Nachschub an Munition BBs beim Waffenhändler?

Ja, allerdings nur in begrenzter Menge und diese muss entsprechend im Spiel erspielt werden. Die Preise werden aber dem Setting entsprechend je nach Bedarf variieren. Stichwort Angebot und Nachfrage. Es kann also passieren das ein Patrone BBs dann mal 20,- Kronkorken oder mehr kostet,

da wir nur so einen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen können, was den Mangel der Munitionsrationierung angeht, andernfalls müssten wir diese Quelle streichen.

Nahkampf mit Waffen: Warum sind Gummi-Messer nicht erlaubt? Müssen es Waffen sein die echte LARP-Waffen sind oder gehen auch welche die als LARP-Waffen deklariert sind.

Auch hier ein ja/ein. Gummi Messer sind erlaubt, aber nur für den abgesprochenen Infight, bzw um jemanden zu Messern / zu Meucheln. Wofür die Trainingswaffen nicht erlaubt sind, ist das man mit diesen Messern oder ähnlichem richtig zuschlägt.

Es soll die Möglichkeit geben, wenn man zum Beispiel keine Munition mehr hat, einen Gegner auch so außer Gefecht zu setzen. Wenn Dir jemand mit einem Trainingsamuraischwert aus Hartgummi eins überbrät kommt das eher weniger gut an, daher sind für solche Aktionen ausschließlich Larp, also Polsterwaffen, erlaubt.

Um das Ganze noch einmal in kurz auszudrücken: **Hartgummi = Trainingswaffen** und **NUR** zum Messern, **Schaumstoff = Larpwaffen** für den Nahkampf um jemanden ordentlich eins überzuziehen.

Laut Regelwerk gibt es Waffenhändler, einen Arzt und diverse andere Spiel relevanten Charaktere. Werden die durch Orga gespielt oder können / werden diese durch Spieler besetzt?

Nein, diese Positionen werden durch die Orga besetzt. Wenn du Lust auf eine solche Rolle hast, bewirb dich gerne.