

Belohnungstoken & Kopfgelder

(englisch below)

Informationen für Spieler und NSC

Während der Veranstaltung existiert ein System aus Kopfgeldtoken, Belohnungstoken und Lootbeuteln. Dieses System dient dazu, schönes Spiel, besondere Leistungen, gute Darstellung und aktives Mitwirken auf der Veranstaltung sichtbar zu machen und zu belohnen.

Verantwortlich für die Verwaltung dieses Systems ist der Kopfgeldoffizier.

Diese Aufgabe übernimmt SL Gunnar.

Der Kopfgeldoffizier führt während der gesamten Veranstaltung eine Liste über die abgegebenen Token und die damit verbundenen Leistungen. Zu bestimmten Zeiten am Tag öffnet der Kopfgeldoffizier sein Zelt und nimmt dort die gesammelten Token entgegen. Die genauen Zeiten werden vor Ort bekanntgegeben.

Jeder kämpfende NSC trägt mindestens eines der folgenden Elemente bei sich:

- einen roten Lootbeutel
- und/oder ein Kopfgeldtoken in Form einer kleinen Holzscheibe

Die Kopfgeldtoken sind sichtbar an Kleidung oder Ausrüstung befestigt.

Wird ein NSC im Spiel besiegt, dürfen die Spieler diese Token an sich nehmen. Die roten Lootbeutel dürfen nach dem ausgespielten Sieg direkt geplündert werden. Die Spieler dürfen die Beutel samt Inhalt behalten.

Da es sich um eine Ü18-Veranstaltung handelt, können sich in den Lootbeuteln beispielsweise Süßigkeiten, Snacks, Lebensmittel, Getränke oder alkoholische Getränke befinden. Sämtliche Lebensmittel und Getränke befinden sich ausschließlich in original verschlossenen Verpackungen.

Die Lootbeutel müssen nicht beim Kopfgeldoffizier abgegeben werden.

Anders verhält es sich mit den Kopfgeldtoken. Diese können beim Kopfgeldoffizier abgegeben werden. Dort werden sie registriert und gegen entsprechende Belohnungen eingetauscht. Kopfgeldtoken müssen dabei nicht zwingend von der Person eingelöst werden, welche sie ursprünglich erbeutet hat. Die Weitergabe von Kopfgeldtoken zwischen Spielern ist ausdrücklich erwünscht.

Dies hat einen einfachen Hintergrund. Nicht alle Spieler nehmen regelmäßig an Kämpfen teil. Manche Charaktere verbringen den Großteil ihres Spiels im Lager und übernehmen dort wichtige Aufgaben. Dazu gehören beispielsweise Heiler, Feldscher, Priester, Magier, Gelehrte oder andere Trosscharaktere.

Diese Spieler leisten häufig einen wichtigen Beitrag für die Gemeinschaft, erhalten jedoch deutlich seltener die Gelegenheit, selbst Gegner zu besiegen und Kopfgelder zu sammeln. Aus diesem Grund dürfen Spieler ihre erbeuteten Kopfgeldtoken nach eigenem Ermessen an andere Spieler weitergeben.

Auf diese Weise können Kopfgeldtoken auch genutzt werden, um das Spiel anderer Charaktere zu honorieren.

Wer beispielsweise durch besonderes Heilerspiel, eindrucksvolle Rituale, hilfreiches Verhalten oder außergewöhnliches Rollenspiel auffällt, kann von anderen Spielern mit Kopfgeldtoken bedacht werden.

Neben den Kopfgeldtoken erhalten die Spieler bereits beim Check-In eigene Belohnungstoken für NSC. Diese unterscheiden sich durch ihren Aufdruck von den gewöhnlichen Kopfgeldtoken.

Die Belohnungstoken sind dafür vorgesehen, von Spielern an NSC vergeben zu werden. Jeder Spieler kann selbst entscheiden, welchem NSC er seine Belohnungstoken überreichen möchte. Neue NSC Belohnungstoken gibt der Kopfgeldoffizier aus, falls Bedarf besteht. Gedacht sind sie als Anerkennung für besonders schönes Spiel, beeindruckende Darstellung, außergewöhnlichen Einsatz oder besonders gelungene Interaktionen.

Dadurch erhalten die Spieler die Möglichkeit, selbst Einfluss darauf zu nehmen, welche NSC für ihre Darstellung und ihren Einsatz gewürdigt werden. Umgekehrt können auch NSC Kopfgeldtoken an Spieler auch ohne Kampf und Kill vergeben. Dies geschieht nach eigenem Ermessen.

Besonders schönes Rollenspiel, eindrucksvolle Kampffaktionen, mutiges Verhalten oder außergewöhnliches Engagement können auf diese Weise direkt gewürdigt werden. Sowohl Kopfgeldtoken als auch Belohnungstoken werden beim Kopfgeldoffizier gesammelt und erfasst.

Jeder kann Token sammeln.

Jeder kann Token vergeben.

Und jeder kann dazu beitragen, dass gutes Spiel auf beiden Seiten der Veranstaltung wahrgenommen und gewürdigt wird.

Reward Tokens & Bounties

Information for Players and NPCs

During the event, a system of bounty tokens, reward tokens, and loot bags will be in use. The purpose of this system is to recognize and reward good roleplay, outstanding performance, great portrayal, and active participation throughout the event.

The person responsible for managing this system is the Bounty Officer.

This role is fulfilled by GM Gunnar.

Throughout the event, the Bounty Officer keeps a record of all submitted tokens and the achievements associated with them. At certain times during the day, the Bounty Officer will open his tent and collect the tokens that have been gathered. The exact times will be announced on site.

Every combat NPC carries at least one of the following:

- a red loot bag
- and/or a bounty token in the form of a small wooden disc

The bounty tokens are visibly attached to the NPC's clothing or equipment.

When an NPC is defeated in play, players may take these tokens. The red loot bags may be looted immediately after a properly played-out victory. Players may keep both the bags and their contents.

As this is an 18+ event, loot bags may contain items such as sweets, snacks, food, beverages, or alcoholic drinks. All food and drinks will be provided only in their original sealed packaging.

Loot bags do not need to be turned in to the Bounty Officer.

Bounty tokens, however, can be handed in to the Bounty Officer. They will be recorded and exchanged for appropriate rewards.

A bounty token does not necessarily have to be redeemed by the player who originally obtained it. The transfer of bounty tokens between players is explicitly encouraged.

There is a simple reason for this. Not all players regularly participate in combat. Some characters spend most of their time within the camp, fulfilling important duties. This includes, for example, healers, surgeons, priests, mages, scholars, and other camp-following characters.

These players often make valuable contributions to the community but have far fewer opportunities to defeat enemies and collect bounties themselves. For this reason, players may freely pass their bounty tokens on to other players at their own discretion.

In this way, bounty tokens can also be used to recognize the play of other characters.

For example, players who provide excellent healing roleplay, perform impressive rituals, offer valuable assistance, or contribute exceptional roleplay can be rewarded by fellow players with bounty tokens.

In addition to bounty tokens, players receive special NPC reward tokens during check-in. These tokens can be distinguished from normal bounty tokens by their markings.

These reward tokens are intended to be given by players to NPCs. Each player may decide for themselves which NPC they wish to reward. Additional NPC reward tokens may be issued by the Bounty Officer if required.

These tokens are intended as recognition for exceptional roleplay, impressive portrayal, extraordinary commitment, or particularly memorable interactions.

This allows players to directly influence which NPCs are recognized for their performance and dedication.

Likewise, NPCs may award bounty tokens to players, even when no combat or kill is involved. This is done entirely at the NPC's discretion.

Outstanding roleplay, impressive combat actions, courageous behaviour, or exceptional commitment can all be recognized in this way.

Both bounty tokens and reward tokens are collected and recorded by the Bounty Officer.

Everyone can collect tokens.

Everyone can award tokens.

And everyone can help ensure that good play on both sides of the event is recognized and appreciated.