

Looten von Spielercharakteren

(englisch below)

Informationen für Spieler und NSC

Während der Veranstaltung kann es vorkommen, dass Spielercharaktere von NSC gefangen genommen werden. Für diesen Fall existiert ein klar geregelter Ablauf, der sicherstellen soll, dass Gefangenschaft, Entwaffnung und Plünderung ausgespielt werden können, ohne dass Ausrüstung verloren geht.

Wird ein Spielercharakter gefangen genommen und überlebt die Situation, können die NSC den Charakter entwaffnen und ausplündern, wenn es sich ergibt. Dabei werden von Spielercharakteren ausschließlich Waffen geplündert. Andere Ausrüstungsgegenstände werden grundsätzlich nicht gegen den Willen des Spielers entnommen.

Die geplünderten Waffen werden nicht direkt von den NSC mitgenommen.

Stattdessen erfolgt die Sicherstellung immer im Beisein einer Spielleitung. Hierfür sind SL Micha und SL Falco zuständig. Die betroffenen Waffen werden gemeinsam mit dem Spieler in einen dafür vorgesehenen Sack gelegt. Der Sack wird anschließend verschlossen und deutlich mit dem Namen des Spielers beschriftet. Danach wird der Sack durch die Spielleitung zum Kopfgeldoffizier gebracht. Diese Aufgabe übernimmt SL Gunnar (Kopfgeldoffizier). Dort werden die Waffen sicher verwahrt, bis der Spieler sie wieder abholt.

Sollte ein Spieler seine Gefangenschaft besonders stimmungsvoll ausspielen wollen, kann er selbstverständlich freiwillig weitere Ausrüstungsgegenstände in den Sack legen. Beispielsweise kann ein Spieler entscheiden, seine Rückkehr ins Lager als völlig ausgeplünderter, verwundeter oder halb nackter Gefangener darzustellen. Dies geschieht ausschließlich freiwillig. Niemand ist verpflichtet, weitere Gegenstände abzugeben.

Da der Kopfgeldoffizier sein Zelt nicht dauerhaft geöffnet hat, kann es sein, dass ein Spieler seine Ausrüstung nicht sofort zurückerhält.

Bis zur nächsten Öffnungszeit des Kopfgeldbüros muss der Charakter daher ohne die abgegebenen Gegenstände auskommen. Dies ist ausdrücklich Teil des Spiels.

Wichtig ist dabei:

Dieses Verfahren gilt ausschließlich für Gegenstände, die im Rahmen einer Gefangennahme und anschließenden Ausplünderung durch NSC sichergestellt wurden.

Unabhängig davon bleibt jeder Teilnehmer selbst für seine Ausrüstung verantwortlich. Verlorene oder achtlos liegen gelassene Gegenstände werden nicht automatisch eingesammelt oder zurückgeführt. Insbesondere in Kämpfen fallengelassene Waffen, Schilde oder Ausrüstungsteile gelten nicht als durch die Spielleitung gesichert. Jeder Spieler bleibt dafür verantwortlich, auf seine Ausrüstung zu achten und diese nach dem Spiel wieder an sich zu nehmen.

Das System dient ausschließlich dazu, Gefangenschaft und Entwaffnung glaubwürdig ausspielen zu können, ohne dass Ausrüstung verloren geht.

Looting Player Characters

Information for Players and NPCs

During the event, it is possible that player characters may be captured by NPCs. For such situations, a clearly defined procedure exists to ensure that captivity, disarmament, and looting can be played out without any equipment being permanently lost.

If a player character is captured and survives the situation, NPCs may disarm and loot the character if the situation allows for it.

Only weapons may be looted from player characters.

Other pieces of equipment will not be taken against the player's wishes. The looted weapons are not taken away directly by the NPCs. Instead, all confiscation is carried out in the presence of a Game Master. This process is handled by GM Micha and GM Falco. The weapons in question are placed into a designated sack together with the player. The sack is then sealed and clearly labelled with the player's name.

Afterwards, the Game Masters transport the sack to the Bounty Officer. This role is performed by GM Gunnar (Bounty Officer). The weapons are safely stored there until the player comes to reclaim them. If a player wishes to portray their captivity in a more atmospheric way, they may voluntarily place additional items of equipment into the sack.

For example, a player may decide to return to camp as a completely looted, wounded, or half-naked prisoner.

This is entirely voluntary.

No player is required to surrender any additional items.

As the Bounty Officer's tent is not open at all times, it is possible that players will not immediately regain access to their equipment. Until the next opening period of the Bounty Office, the character must continue without the surrendered items. This is explicitly part of the game.

It is important to note:

This procedure applies only to items that have been confiscated as part of a capture and subsequent looting by NPCs.

Regardless of this system, every participant remains responsible for their own equipment.

Lost or carelessly abandoned items will not automatically be collected or returned. In particular, weapons, shields, or other pieces of equipment dropped during combat are not considered secured by the Game Masters. Each player remains responsible for keeping track of their belongings and recovering them after the game. This system exists solely to allow captivity and disarmament to be played out in a believable manner without the risk of equipment being permanently lost.