



Inhalt

Einführung.....	3
Die Grundlagen.....	3
Sicherheitsanweisung.....	5
Die BASTA Regel & Wirklich Wirklich.....	6
Gebäude / Gebäudeteile.....	7
FUNK.....	7
Lager IT & OT.....	7
Barrikaden, Deko und Sauberkeit.....	8
Plot Ideen.....	8
Kampf- / Treffersystem.....	8
Verwundung.....	9
Heiler.....	9
Verbluten / Erstversorgung.....	9
Tod.....	10
Wiederbelebung & Seelenwanderung.....	10
Infight / Nahkampf.....	10
Opferregel.....	11
Ausrüstung – Medizin / Drogen -.....	11
Strahlung.....	12
Mutation.....	13
Gefangenschaft.....	13
Waffen.....	14
Airsoftwaffen.....	14
Nachtkampf.....	15
Bögen/Armbrüste.....	15
Wurfaffen.....	16
Körperschutz / Körperpanzerung.....	16



Rüstungen.....	16
Fusionskern.....	18
Plündern und Stehlen.....	18
Diebstahl und der Geist in der Nacht.....	19
Farbiger Rauch & offenes Feuer.....	19
Nachtsichtgeräte & Co.....	20
Fahrzeuge.....	20
Einflussgebende Elemente.....	21
Handelssystem.....	21
Kronkorken & Geld.....	22
Bank.....	23
Munition.....	23
Händler.....	23
Verpflegung.....	24
Getränke – Alkohol.....	24
Sauberes Wasser (IT).....	25
FAQ.....	26



Einführung

Rust and Dust ist ein 24 h / Tag durchgehendes Larp (*live action role play*) Event mit Airsoft Elementen und basiert auf dem Du-Kannst-Was-Du-Darstellen-Kannst System (DKWDDK). Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf *immersivem Rollenspiel*.

Das Rust and Dust ist eine FSK18 Con. Achtung, Triggerwarnung.

Die Veranstaltung ist als Endzeitevent sehr fordernd und schließt unter anderem folgende Punkte mit ein: Gestellte Gewalt, Blut, Tod, Diskriminierung einzelner Gruppen innerhalb des Spiels, Ausgrenzung, Diskriminierung, Hass, Nacktheit, Darstellung von Drogenkonsum. Alle diese Punkte sind ausschließlich IT und im OT absolut untersagt. Wie zum Beispiel Anspielungen auf reale Diskriminierungen (Ethnie, Sexualität, Religion, Geschlecht oder Behinderung)

Unsere wichtigste Regel lautet: Fairplay. Behandle andere im Spiel so, wie du auch behandelt werden möchtest.

Im Larp geht es nicht um gewinnen oder verlieren – es geht um das Erleben. Spiele deinen Charakter so, dass auch deine Mitspielerinnen und Mitspieler Freude daran haben. Die Welt besteht nicht aus Milliarden von Rittern in schillernder Rüstung, es sind die Helden aus der zweiten Reihe, mit ihren Herausforderungen und Problemen, die die wahre Geschichte schreiben.

Das Spiel findet zwar anliegend am Gelände des Battleground (Paintball) statt, liegt aber außerhalb des regulären Paintball-Spielbetriebes des Grundstückinhabers

Die Grundlagen

Alle Spielenden sind verpflichtet, das Regelwerk sowie die AGB gelesen und verstanden zu haben.

Die Orga kann während des Spiels neue Regeln einführen. Den Anweisungen der Orga ist Folge zu leisten.

Anweisungen der Orga setzen die Spielmechanik außer Kraft.

Das Spiel wird ohne Pause fortgesetzt, beginnend mit der Ankündigung seines Anfangs bis zur Ankündigung seines Endes.



Spielende sind 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 (als OT-Marker)
- Taschenlampe (warmweißes Licht, keine UV-Strahler, kaltweiße LED, etc.)

Folgende Gegenstände können optional mitgeführt werden:

- eine Uhr
- Handy (nur für Notfälle und darf Ingame (IT) nicht genutzt werden)
- Kompass
- Geländekarte (Auf der HP zum Download)

Die/der Spieler/in erhält vom Veranstalter zum Spielstart:

- spezielle Währung, die im Spiel verwendet wird
- Munition (das Mitbringen eigener Munition ist nicht erlaubt)

Abhängig von den gespielten Figuren oder dem ausgeübten Beruf können Teilnehmende zusätzliche Anweisungen oder Handlungsgegenstände erhalten.

Alle Spielenden müssen ein post-apokalyptisches Outfit tragen, das an die Realität des Spiels angepasst ist. Eine Militäruniform oder saubere Alltagskleidung gilt nicht als geeignete postapokalyptische Kleidung. Die Spielwelt basiert lose auf Fallout, Stalker, Mad Max und Co.

Im Falle einer/es offensichtlichen Verletzung oder Missbrauchs der Regeln oder eines absichtlichen Verstoßes dagegen, der Verwendung von Schlupflöchern und Fehlern in einer Weise, die der eigentlichen Konzeption des Spiels widersprechen, behalten sich die Organisatoren das Recht vor, die Person für ihre Handlungen zur Verantwortung zu ziehen (was auch zum Ausschluss aus dem Spiel führen kann).



IT-Währung und Medikamente der RAD Orga können und dürfen nicht Gefälscht werden. (Ausnahme: Es wurde der Orga vorab ein passendes, nicht Balance-gefährdendes Konzept vorgelegt und durch diese genehmigt.)

Das Fälschen von IT-Währung und oder das Mitbringen eigener Softair-Munition führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

Die RAD-Orga behält sich das Recht vor, die Mechanik während des Spiels zu ändern.

Sicherheitsanweisung

Die Regel- und Sicherheitseinweisung erfolgt auf dem Gelände zu Beginn der Veranstaltung. Es handelt sich um eine ehemalige Sprengchemie-Fabrik aus dem zweiten Weltkrieg. Daher ist das unerlaubte, unautorisierte Passieren oder Überklettern von Absperrungen und/oder Spielfeldgrenzen strikt untersagt. Entsprechend gekennzeichnete Gebäude oder Orte dürfen keinesfalls betreten werden. Hier herrscht Lebensgefahr!

Achtung, das polnische Wort für Zutritt verboten heißt „**UWAGA**“! Verstöße gegen die geltenden Sicherheitshinweise und Anweisungen der Orga können zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen.

Jede verwendete Airsoft Waffe wird von der Orga vor Spielbeginn gechront. Danach dürfen keine Steigerungen an der Schussleistung vorgenommen werden. Ansonsten droht der Verweis von der Veranstaltung

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. Wir haben uns hier bewusst gegen das sonst gängige „Stopp“ wie bei einigen anderen Events entschieden, da das Wort Stopp häufiger im regulären Sprachgebrauch Platz findet und so zu Unklarheiten führen kann.

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



Es wird einen Aushang mit den IT und OT-Namen der Ersthelfer geben und wo diese zu finden sind. Außerdem ist jeder der Orga bei Notfällen ansprechbar.

Das Buddy-System – Aufgrund der Größe und Beschaffenheit des Geländes ist es wichtig, dass bei Unternehmungen, die euch tief ins Ödland führen, immer mindestens zu zweit seid (eine Empfehlung, besser wäre es zu dritt). Es gibt einige Löcher, Abrisskanten etc. bei denen es viele Meter tief runter geht. Falls euch etwas dort draußen passiert, ist so immer jemand bei euch um Hilfe zu holen. Sofern es dunkel ist und keine ausreichenden Leuchtmittel/Taschenlampen mitgeführt werden, sind die befestigten Wege auf dem Spielgelände zu nutzen und nicht zu verlassen!

Die BASTA Regel & Wirklich Wirklich

Sollte einem Spielenden das Spiel zu sehr zusetzen und man möchte, aus welchen Gründen auch immer, aus dem aktuellen Spielgeschehen aussteigen, so kann dieses mit den Worten BASTA angezeigt werden. Spielende haben dann unverzüglich die Warnweste überzuziehen und die Airsoft Waffe mit dem Lauf nach unten zuhalten. Diese befinden sich dann nicht weiter im Spiel und dürfen weder beschossen noch sonst in irgendeiner Form attackiert werden. Sie begeben sich dann unverzüglich zu der bevorzugten OT-Zone.

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 Spielende 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 Teilnehmenden 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.

Der Missbrauch der Basta-Regel, um den Character aus brenzligen IT-Situationen zu retten kann Konsequenzen (spielerisch/organisatorisch) nach sich ziehen.



Gebäude / Gebäudeteile

Gebäude, welche als ROTE 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 von Spielenden kommen. Sollten jemandem Gefahrenquellen auffallen, sind diese der Orga zu melden.

Für tatsächliche Unfälle oder Schäden gelten ausschließlich die Teilnahmebedingungen und die gesetzlichen Regelungen.
Sondengänge sind nicht erlaubt.

FUNK

Die Kanäle 1 bis 3 sind ausschließlich der RAD-Orga vorbehalten.

Auf Kanal 1 erreicht ihr die Orga in Notfällen. Bitte dies auch nur für echte Notfälle verwenden, welche eine Gefahr für Leib und Leben darstellen.

Lager IT & OT

In den Lagern dürfen ausschließlich Larp/Polsterwaffen Waffen eingesetzt werden.

In den Lagern besteht keine Schutz-Masken- / Brillenpflicht! Da nicht in die Lager hinein-, noch aus diesen hinausgeschossen werden darf, dazu zählt auch das Dorf.

Auch das Abfeuern der ungeladenen Air-Soft-Waffe, um beispielsweise damit zu drohen, ist aus spieltechnischen Sicherheitsgründen im Lager verboten.

Eine weitere Besonderheit sind die mit einem OT-Schild gekennzeichneten Bereiche, diese sind von Dritten nicht zu betreten.

Ein Rettungsweg von 1,0m ist bei Lagern einzuhalten



Wenn ihr Benzin/Diesel betriebene Generatoren mitbringen wollt, müsst ihr dies vorher bei der Orga anmelden. 1-2 Feuerlöscher mit dem entsprechenden Löschmittel sind dabei Pflicht.

Barrikaden, Deko und Sauberkeit

Alles was Ihr an Baumaterial für Barrikaden, an Einrichtungsgegenständen oder Dekorationen für Euer Lager mitbringt, muss auch wieder zu Spielende mitgenommen werden. Ausgenommen davon sind Gegenstände, die ihr vorher mit uns abgesprochen habt. Bitte sprecht die Orga an, wenn ihr eigene Aufbauten errichten wollt!

Alle Spielenden sind verpflichtet ihren Müll in Säcken zu sammeln und das Lager zum Ende des Events sauber zu hinterlassen. Müllsäcke werden durch die Orga gestellt. Personen, die ihr Lager vermüllt hinterlassen, werden mit € 20,- / Spieler zur Kasse gebeten. Wir führen zum Ende des Events Platzabnahmen durch. Bitte helft uns und der Umwelt, indem ihr euren Müll einsammelt.

Plot Ideen

Reicht uns gerne eure Idee und Vorschläge vorher ein. Es gibt einiges, dass vorher besprochen, angepasst und oder ggf. genehmigt werden muss. Ein gutes Beispiel dafür sind das Heilspiel sowie Bars. Beides Dinge, die im Übermaß eher zu weniger Spiel führen, als denn zu mehr.

Kampf- / Treffersystem

- Stichwaffen durchdringen keine kugelsicheren Westen oder Körperpanzerungen der Stufe II - VI.
- Wird ein Körperteil verletzt, so kann dieser 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!
- Wurfwaffen durchschlagen keine Rüstung und zählen als normaler Treffer bei ungeschützten Regionen.
- Treffer müssen IMMER ausgespielt werden
- Leerschüsse aus Airsoft-Waffen zählen nicht als Treffer



Verwundung

Schusswaffen- und auch Nahkampftreffer werden je nach Region bewertet. Wird der Arm getroffen, so kann die Person zwar weiterkämpfen, den Arm allerdings nicht weiter benutzen. Gleiches gilt für alle anderen Körperteile wie Beine, Hände, etc.

Wie immer ist Hollywood hier ein guter Ratgeber, je dramatischer der Treffer ausgespielt wird, desto besser.

Diese Verwundungen müssen schnellstens erstversorgt werden. Spielende können sich bei Treffern in den oben genannten Regionen selber Erstversorgen, müssen aber trotzdem zwingend einen Heiler aufsuchen, da sie sonst verbluten. (siehe Verbluten)

Wird der Torso getroffen kann die Person nicht weiterkämpfen und wird bewusstlos. Sollte man nicht innerhalb von 15 Minuten von anderen erstversorgt werden stirbt die Person.

Sollte der Kopf getroffen werden, tritt der Tod direkt ein.

Bitte steht dann nicht sofort auf und geht, sondern spielt auch euren Tod aus. Alle Spielenden müssen Kunstblut bei sich haben, *um das angebotene Spiel zu intensivieren.*

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. (Solltet ihr selbst eine heilende Person spielen wollen, muss dies zwingend vorher mit der Orga besprochen werden.)

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

Verbluten / Erstversorgung

Jegliche Treffer, welche die Rüstung durchdrungen haben, führen nach 15 Minuten durch Verbluten zum Tod. Sollten diese Verletzungen Erstversorgt werden, erhöht sich die Zeit auf 30 Min. Innerhalb dieser Zeit müssen die Verletzungen von einem Heiler versorgt werden. (siehe Heiler)

Spielt fair, so dass es für jeden einen Mehrwert hat („play to loose“).



Tod

Sollte eine Person doch mal den Tod finden, so ist das beim Rust and Dust nicht das Ende des Charakters. Hier gibt es die Möglichkeit der Wiederbelebung, diese kann jedoch nur von den Schamanen des roten Wolfs durchgeführt werden. Die tote Person muss von anderen Mitspielenden zum Lager des roten Wolfs gebracht werden, sollte dies einmal nicht möglich sein, (da die Person allein auf weiter Flur gestorben ist) so ist davon auszugehen, dass eine Karawane oder ein Rudel streunender Hunde den Kadaver zum roten Wolf geschleppt hat.

Wiederbelebung & Seelenwanderung

Tote Spielende können sich ausschließlich bei den Schamanen wiederbeleben lassen.

Die Wiederbelebungsphase dauert zwei Stunden, in denen die Person sich in einen gesonderten Bereich des Lagers setzen muss und für die Dauer der Zeit OT ist. Diese Downtime kann aber in etwas interessantes verwandelt werden, so man sich für die Option der Seelenwanderung entscheidet. Zusätzlich erfolgt durch jede Art der Wiederbelebung eine zufällig gezogene Nebenwirkung. Dauer und Auswirkung werden euch von den Schamanen nähergebracht.

Bei der Seelenwanderung bekommt man für eine Stunde eine NSC-Rolle zugewiesen, inkl. Kostüm. Hier schlüpft man in die Rolle eines Wildtiers, welches sich in einem ausgewiesenen Bereich aufhält. So haben andere Teilnehmende die Möglichkeit diese Tiere zu jagen und sich somit Fleisch zu verdienen (Mehr Details zur Jagd siehe Regelpunkt „Wildtierjagd“).

Infight / Nahkampf

Infights müssen grundsätzlich mit allen Involvierten abgesprochen werden. Riskante oder gefährliche Aktionen sollten nur mit vertrauten und / oder erfahrenen Kämpfenden erfolgen.



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 schmerzerfülltem Gesichtsausdruck ankämpfen, um dem Mitspielenden 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.

Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber daraus macht.

Ausrüstung – Medizin / Drogen -

Bitte spricht jeder Art von medizinischem Angebot (vom Verband bis zur Blutwäsche) vorher mit der Orga ab.

- Verbände sind einmalig zu verwenden und verlängern die Zeit des Ausblutens auf 30 Min.
- Stimpaks verhindern sofort das Verbluten und heilen das getroffene Körperteil soweit, dass es bedingt einsetzbar ist. Achtung, Torso Treffer machen Bewusstlos)

Stimpaks dürfen ausschließlich nach vorheriger Absprache mit ins Spiel gebracht werden. Es wird während des Events Stimpaks zu erspielen geben. Stimpaks sind einmalig zu verwenden und nach Gebrauch in New Hope bei der Bank abzugeben.

- Radaway muss ab einer Kontamination von über 50 RAD von medizinischem Personal verabreicht werden. Da hier die richtige Dosis entsprechend bestimmt werden muss.
- Blutwäsche und Dekon kann nur im Dorf (und in von der Orga bestimmten Bereichen) vorgenommen werden und hilft bei Verstrahlung/Kontamination.



Strahlung

Irgendwann erwischt es jeden. Zonen die entsprechend auf der Karte markiert sind, gelbe Knicklichter oder Gegenstände, in denen ihr Strahlungstoken findet, sorgen dafür, dass ihr verstrahlt (Kontamination) werdet. Die Höhe der erhaltenen Dosis ist abhängig von der Dauer der man der Strahlung (Kontamination) ausgesetzt war.

Jede Person hierfür eine Befestigungsmöglichkeit, wie z.B. einen kleinen Karabinerhaken haben. An diesem sind die Strahlungstoken (Kontamination mit radioaktivem Material) anzubringen/sammeln. Bei Personen mit Strahlungsmessgeräten, müssen diese vorgezeigt werden und dazu angesagt werden, wie lange man den Token ungefähr trägt, um ein entsprechendes Dekon-Strahlungs-Arztspiel zu ermöglichen.

(Dies ist ein Spielangebot, du entscheidest selbst, ob du es annehmen willst oder nicht.)

Je länger man einen Token trägt desto höher die erhaltene Dosis.

- gelber Token – 1 RAD pro Stunde
- orangener Token – 10 RAD pro Stunde
- roter Token – 100 RAD pro Stunde

Beispiel: Man erhält im Ödland aufgrund einer Kontamination einen orangefarbenen Token. Nach einer Stunde ohne Dekon hat man 10 RAD an Dosis aufgenommen. Nach zehn Stunden ohne Dekon demzufolge 100 RAD. Und aus dem orangefarbenen Token wird bei der nächsten Kontrolle ein roter Token.

Die Auswirkungen einer aufgenommenen Strahlungsdosis staffeln sich wie folgt:

- 100 RAD leichtes Unwohlsein
- 200-250 RAD gelegentliche Übelkeit, unbehandelt Nasenbluten Ohrenbluten, Haarausfall, Hitzewallungen
- 400-500 RAD Alle vorherigen Symptome intensivieren sich, zusätzlich: starkes Erbrechen, Blut Husten, Ohnmacht/Schockanfall
Unbehandelt führt dies zu absterbendem Gewebe, deutlichen Geschwülsten, dem Gefühl innerlich zu verbrennen und ständiger Durst, bis irgendwann Ohnmacht/Schockanfall eintritt
- Ab 700 RAD Alle vorherigen Symptome, es führt zu sofortiger Bewusstlosigkeit und innerhalb von 3 Stunden unbehandelt, tritt der Tod ein



Eine Strahlungs-dosis bis 50 RAD kann mit Radaway selbst behandelt werden, der Token darf selbstständig entfernt werden.

Die Blutwäsche beseitigt eine Strahlungs-dosis ab 200 RAD. Bei einer letalen Dosis von über 700 RAD ist die Blutwäsche mindestens noch einmal zu wiederholen. Eine Strahlungs-dosis unter 200 RAD verschwinden irgendwann von selbst, spätestens zur nächsten Veranstaltung ist alles weg.

ACHTUNG: Eine Dekon ist immer durchzuführen, sonst verschwindet die Kontamination nicht und die/der Träger/in der Kontamination wird weiter verstrahlt. Lediglich die erhaltene Dosis und die damit verbundenen Auswirkungen werden auf null gesetzt

Die behandelnden Personen/Gruppen (Ärzte, Dekon-Betreiber etc.), dürfen nach erfolgter Behandlung die Token entfernen.

Eine Wiederbelebung entfernt nicht die Kontamination. Lediglich die Strahlungsschäden können dabei verschwinden.

Mutation

Die Darstellung von Mutationen bleibt euch selbst überlassen, sie sollte allerdings sichtbar sein und gerne ein Spielangebot darstellen.

Gefangenschaft

Es kann durchaus sein das Ihr einmal in Gefangenschaft geratet.

Sollte jemandem die Situation zu stressig oder unangenehm werden, kann die jeweilige Person mit den Worten BASTA das aktuelle Spielgeschehen abbrechen und die Situation wird sofort aufgelöst, alternativ kann auch die „wirklich, wirklich Variante“ angewandt werden. (Siehe dazu den Regelpunkt Die Basta Regel & wirklich wirklich)

Bei einer längeren Gefangenschaft (mehr als 1 Stunde) muss die festsetzende Fraktion dies der Orga mitteilen. Dem Gefangenen dürfen zu keiner Zeit persönlichen OT-Gegenstände abgenommen werden

Es muss immer mindestens eine weitere Person beim Verhör oder ähnlichem anwesend sein.

Die/der Gefangene kann zu jederzeit versuchen zu fliehen.

Ein „echtes“ fesseln, sowie ein einsperren in Räume ohne OT-Fluchtmöglichkeit ist verboten.



Rollenspielerische Darstellungen von Übergriffen erfolgen nur in ausdrücklichem gegenseitigem Einverständnis.

Sexuelle Gewaltdarstellungen wie z.B. Vergewaltigungen, das entblößen Anderer, etc. sind STRIKT verboten und führen zum sofortigen Ausschluss der Veranstaltung.

Waffen

Rust and Dust ist ein LARP-Event mit Airsoftwaffen. Zusätzlich dürfen hier auch zum Setting passende LARP-Polsterwaffen für den Nahkampf eingesetzt werden.

(Ein mittelalter Zweihänder wirkt logischerweise etwas fehl am Platz)

Eine Nahkampfwaffe muss aus sicherem Material bestehen. Jeder mögliche steife Kernstab muss sicher mit weichem Material (EVA / Schaumstoff) gepolstert sein.

Es sind ausschließlich LARP-Polsterwaffen erlaubt. Wenn du sie dir nicht selbst über den Schädel ziehen willst, lass sie zu Hause. Bitte geht hier mit gesundem Menschenverstand vor.

Außerdem werden Selbstbauten, die optisch wie ein mit Isolierband umwickelter Schaumstoff (die sogenannte Silberwurst) aussehen, nicht zum Spiel zugelassen.

Beim Check In werden die Polsterwaffen einer Sichtprüfung unterzogen, dies ist kein Sicherheits-Check.

Kaputte Larp Waffen (z.B. mit sichtbarem Kernstab) müssen augenblicklich aus dem Spiel genommen werden.

Larp/ Polsterwaffen mit einem Kernstab dürfen nicht zum Zustecken verwendet werden.

Gezielte Schläge auf den ungeschützten Kopf, Hals und in den Intimbereich sind verboten.

Airsoftwaffen

Es sind nur Airsoftwaffen zugelassen, die den deutschen gesetzlichen Bestimmungen entsprechen.

- Langwaffen - Gewehre mit bis zu 0.8 Joule
- Kurzwaffen - Pistolen mit bis zu 0.5 Joule
- Vollautomaten - Schwere Maschinengewehre und Co. Bis zu 0,5 Joule

High-Cap Magazine und schwere MGS müssen vorher bei der Orga angemeldet und genehmigt werden. Durch die Munitionsknappheit sind 20 Schuss bereits viel.



Granaten & Minen

Airsoft-Granaten und Minen dürfen nur nach vorheriger Absprache mit der Orga verwendet werden. Diese dürfen (wie Airsoft Waffen) nicht in Schutzbrillenfreien Zonen eingesetzt werden.

Alle Granaten, die in irgendeiner Form pyrotechnisch (brennen) betrieben werden, sind aufgrund der hohen Waldbrandstufe strikt untersagt.

Flash und Sonic Granaten sind ebenfalls nicht gestattet. Diese Technologie ist leider mit dem Untergang der alten Welt verschollen.

Nachtkampf

Wer in der Nacht seine Airsoft Waffe nutzen möchte, darf gerne ein Muzzle-Flash verbauen, um die Immersion in der Nacht zu erhöhen. Bitte gewöhnt euch an diesen Aspekt, in den Folgejahren könnte dies zur Pflicht werden.

Bögen/Armbrüste

Es dürfen Bögen mit einer Zugkraft von nicht mehr als 30LBS / 13,62KG im Spiel verwendet werden. Als Pfeile sind ausschließlich IDV-Pfeile zugelassen.

Dies wird auch geprüft, bitte bringt ebenfalls den Bogen mit zum Chronen euer Airsoft Waffen. Auch hier gilt, ein nachträgliches Verändern der Leistung führt zum sofortigen Ausschluss.

Bögen und Armbrüste zählen als Nahkampfwaffe/Polsterwaffe und durchdringen keine Rüstung über Stufe I.

Folgende Bögen sind für die Verwendung im Spiel **nicht** zulässig:

Blockbögen, Bögen mit Umlenkrollen, Armbrüste mit Umlenkrollen, Bögen, deren technischer Zustand Bedenken aufwirft.

Eigene Anfertigungen müssen der Orga vorher gezeigt werden, wir behalten uns das vor, „fragwürdige“ Bögen und Armbrüste nicht zu zulassen, falls wir darin eine Gefahr für die Gesundheit sehen. Beschädigte Bögen und Armbrüste müssen aus dem Spiel entfernt werden.



Wurfaffen

Wurfaffen müssen kernlose Polsteraffen aus weichem Material (EVA) sein.

Es ist verboten, andere Waffen außer den Wurfaffen zu werfen. Diese haben denselben Effekt wie Nahkampfaffen.

Die Verwendung aller Arten zugelassener Waffen erfolgt eigenverantwortlich und jede teilnehmende Person hat selbstständig den einwandfreien und sicheren Zustand seiner/ihrer Waffen und Ausrüstung zu gewährleisten. Am besten einmal an sich selbst testen.

Körperschutz / Körperpanzerung

Es gibt verstrahlte Gebiete beim Rust and Dust, 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.

Reine Körperpanzerungen sind in 5 Klassen unterteilt. Wenn eine Rüstung im Kampf Treffer aufhält, gilt diese als beschädigt und muss repariert (ausgespielt) werden.

Defekte Schwere- Überschwere- und Power-Rüstungen müssen bei einem Rüstungsschmied im Dorf wieder instandgesetzt werden.

Auch bei Rüstungen gilt, DKWDDK. Bereiche die nicht von einer Rüstung geschützt werden, werden nicht von einer Rüstung geschützt.

Die Wucht von Nahkampftreffern muss ausgespielt werden, auch wenn sie keinen echten Schaden anrichten.

Wurfaffen durchschlagen keine Rüstung.

Rüstungen

Leichte Rüstungen

Leichte Rüstungen bestehen aus Leder, mehrlagigem dickem Stoff, dünne Bleche etc. Diese halten einen Treffer aus.



Mittlere Rüstungen

Mittlere Rüstungen sind zum Beispiel Plate Carrier, klassische Kugelsichere Westen oder Westen mit Metallplatten.

Diese halten 2 Treffer aus und werden nicht von Nahkampfwaffen und Pfeilen beeinflusst.

Schwere Rüstungen

Schwere Rüstungen sind zum Beispiel dicke Panzerwesten, Rüstungen die aus mehreren Schichten bestehen und den Träger nicht nur im Brustbereich sichtbar schützen.

Diese halten 5 Treffer durch Schusswaffen aus und werden nicht von Nahkampfwaffen und Pfeilen beeinflusst.

Überschwere Rüstungen

Überschwere Rüstungen sind massive Ganzkörperpanzer und müssen die folgenden Bereiche abdecken. Oberkörper, Beine, Arme und Kopf. (z.B. Sprengschutzanzüge) Diese halten 6 Treffer durch Schusswaffen aus und werden nicht von Nahkampfwaffen und Pfeilen beeinflusst. Außerdem halten diese die Explosion einer Sprengladung aus.

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 umzutakeln. Hier besteht enorme Verletzungsgefahr des Trägers, da einige in der Rüstung auf Stelzen laufen. Ein Infight ist vorher mit dem Träger der Powerrüstung unter allen Umständen abzusprechen.

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. Ausnahme sind RPG / Panzerfäuste. Treffer können die Rüstung im besten Fall verlangsamen. (so die/der Träger/in dieses überhaupt mitbekommt). Bitte nehmt an dieser Stelle Rücksicht darauf, dass es sehr schwer ist innerhalb der Rüstung die Einschläge der Kugeln wahrzunehmen.



Seht bitte davon ab mit Gewalt auf diese Leute einzuschlagen, bloß weil Sie aufgrund der Rüstung einen Nahkampftreffer nicht sofort bemerken. Es steckt immer noch ein Mensch in der Rüstung.

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

Fusionskern

Fusionskerne müssen im Spiel erarbeitet/erspielt werden und dürfen NICHT als Handelsware mitgebracht werden.

Diese können derzeit im Dorf als Plot angespielt werden und sind Ausschließlich über diesen Weg zu erlangen.

Leere Fusionskerne können derzeit ausschließlich im Dorf geladen werden.

Plündern und Stehlen

Es dürfen nur nicht intime Bereiche (hier ist nicht IT gemeint, lest bitte das deutsche Wort) durchsucht werden. Versteckt also auch keine Gegenstände in diesen Bereichen. Fragt am besten vorher kurz nach, ob es Ok ist, wenn ihr eure „Opfer“ durchsucht, das beugt Missverständnissen vor.

Möchtest du nicht durchsucht werden, teile es direkt mit. In diesem Fall müssen alle plünderbaren Gegenstände offengelegt werden. Wer möchte kann sich gerne einen Lootbag an die Klamotte hängen.

Folgende Dinge dürfen geplündert werden:

IT-Medikamente, IT-Verbände, IT-Nahrungsmittel, IT-Wasser (siehe (Punkt sauberes Wasser IT), Kronkorken, Munition, Quest Gegenstände, Golden Goose Jetons und alles was sich im Lootbag befindet.

Bitte kennzeichnet OT-Gegenstände ggf. mit einem Aufkleber, ansonsten geht beim Plündern mit Menschverstand an die Sache ran.

Persönliche Ausrüstung darf nicht geplündert oder gestohlen werden!

Bei Händlern darf NIEMALS gestohlen werden, da einige Waren für OT- Geld verkauft werden.

Plündern aus den OT-Bereichen ist verboten.



Diebstahl und der Geist in der Nacht

Es kommt vor, dass sich „der Geist“ in der Nacht in eurer Lager schleicht und IT-Dinge entwendet. OT-Gegenstände bitte Kennzeichen, bzw. diese im OT-Bereich aufbewahren.

Auch abseits des Geistes kann es vorkommen, dass Personen IT Gegenstände aus Lagern entwenden. Hierbei sind drei Dinge zu beachten.

1. Es muss für jeden entwendeten Gegenstand ein Notizzettel (sichtbar) platziert werden. Manche Gegenstände fallen gar nicht auf, dass sie weg sind. Durch den Zettel ist sichergestellt, dass nichts dauerhaft verschwindet.
2. Auf dem Notizzettel muss der Gegenstand, ein Hinweis und der OT-Name stehen. Im Falle des Geistes wird es klar erkennbare Visitenkarten geben.
3. Es muss im Rahmen bleiben und ein Spiel bieten. Einfach nur etwas verschwinden lassen ohne Sinn, führt über kurz oder lang nur zu Unmut. Denkt euch einen Plot dazu aus und macht es nicht inflationär.

Farbiger Rauch & offenes Feuer

Farbiger Rauch wird nur von der Orga ausgegeben. Durch die Besonderheit des Geländes sowie die regelmäßig hohe Waldbrandstufe ist das Verwenden von Rauch und offenem Feuer verboten.

- Roter/orangener Rauch simuliert Plot-relevante Gase, Effekte oder Zonen.
- Grüner Rauch simuliert giftige Gase oder Zonen, die nur mit mindestens einer Gasmaske betreten werden können.
- Achtung, es gibt auch verstrahlte Zonen. Diese sind aber nur auf Karten, durch Schilder oder Infos (Gossip) zu identifizieren. In der Regel ist Strahlung nicht sichtbar.

Sollten diese Zonen ohne die jeweilige Schutzausrüstung betreten werden, wird die Person verstrahlt und/oder vergiftet. (siehe Strahlung) Bei einer Vergiftung muss innerhalb von 30 Min. ein Heiler aufgesucht werden, sonst führt dies zum Tod.



Nachtsichtgeräte & Co

Durch den Fallout der letzten 100 Jahre haben jegliche Nachtsichtgeräte, Wärmebildkameras und sonstige Geräte, bis auf Taschen- und / oder Kopflampen, ihre Funktion verloren. Kurz und knapp, diese Gegenstände sind spieltechnisch verboten und werden ggf. von der Orga konfisziert.

Bitte achtet auch bei euren Taschenlampen auf die Lichtfarbe Warmweiß und vermeidet kaltweiße Stadionflutlichter.

Fahrzeuge

Beim Rust and Dust werden vereinzelt Fahrzeuge eingesetzt. Die Fahrzeuge dürfen aus Sicherheitsgründen ausschließlich von der Orga oder durch von der Orga bestimmte Personen gefahren werden. Eigene Fahrzeuge ohne eine gültige Straßenzulassung dürfen während der Veranstaltung leider nicht auf dem Spielfeld bewegt werden.

Fahrzeuge müssen unbedingt vorher bei der Orga angemeldet werden.

Es darf nicht in die Fahrzeuge hineingeschossen werden. Auch das Aufreißen der Türen während einer Kampfhandlung ist aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt.

Das Herausschießen aus Fahrer Kabinen ist im Umkehrschluss ebenfalls untersagt.

Fahrzeuge können durch Barrikaden gestoppt und überfallen werden.

Fahrzeuge können nicht von Spielenden übernommen werden.

Fahrzeuge dürfen unter keinen Umständen OT manipuliert werden.

Fahrzeuge dürfen nur nüchtern (in jeglicher Form) bewegt werden. In Polen gelten 0,00 Promille.

Maximale Geschwindigkeit 10-15 km/h

Wenn ihr Fahrzeuge IT manipulieren wollt, sprecht dies bitte vorher mit der Orga ab, um sicherzustellen, dass es den richtigen Rahmen hat.

Fahrzeuge sind ein absoluter Luxus in der Endzeit. (Benzin, Wartung, etc.)



Einflussgebende Elemente

Einflussgebende Elemente sind Spielanweisungen, die den Charakter eines Spielenden beeinflussen, seine Gesinnung ändern oder seinen Zustand. Diese Elemente, werden in Form von Zetteln oder Anweisungen während des Spiels ausgegeben. Nur von der Orga genehmigte Personen dürfen und werden diese Elemente ausgeben.

Nicht betroffen hiervon sind kurzfristige Eingaben (bis max. 15 Min Dauer), wie beispielsweise die Nebenwirkungen der Rauschmittel aus der Opiumhöhle. Bitte teilt diese der Orga vorher mit.

Wir wollen mit dieser Neuerung bestimmten Plots mehr tiefe geben und die Spielenden so stärker involvieren. Lasst euch gerne darauf ein und genießt das Unvorhersehbare.

Natürlich gilt auch hier, wenn ihr euch einen tollen Plot ausgedacht habt und von diesem Element dabei Gebrauch machen wollt, kommt auf die Orga zu und besprecht es mit uns. Dann schauen wir gemeinsam, wie wir es umsetzbar machen.

Handelssystem

Die Rust and Dust Währung sind spezielle Kronkorken. Neue Spielende erhalten zu Spielbeginn eine bestimmte Anzahl an Kronkorken als Startgeld. Wiederkehrende Teilnehmende bekommen Ihren Kronkorkenbestand vom Vorjahr von der Bank ausgezahlt.

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. 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.



Kronkorken & Geld

Kronkorken sind die Wahrung der Region „New Hope“. Es gibt mehrere Arten von Kronkorken, die sich farblich unterscheiden.

- Rote Kronkorken: 1 Kronkorken
- Blaue Kronkorken: 2 Kronkorken
- Grune Kronkorken: 5 Kronkorken

Wertbeispiel: Widerbelebung 16 Kronkorken, leichte Verletzung 4 Kronkorken, schwere Verletzung 8 Kronkorken. Der aktuelle Mindestlohn betragt 4 Kronkorken die Stunde.

Zusatzlich gibt es im Vergnugungsviertel die Moglichkeit eure Kronkorken gegen Jetons (Chips in verschiedenen Farbcodes) zu Tauschen. Nebst euren Einsatzen beim Gluckspiel lassen sich auch die Getranke dort bezahlen. Jeder der den Wert der Jetons kennt, wird sie sicher auch als Zahlungsmittel annehmen.

Die Jetons mussen am Ende der Veranstaltung ebenfalls bei der Bank eingelagert werden.

Nahrungsmittel und Getranke bei der Essensausgabe, sowie der Bar im Dorf haben einen uber die Dauer der Con festgelegten OT-Preis.

Getranke (ausgenommen Wasser) mussen an der Bar in Vorkriegsgeld / Euro bezahlt werden. Fur bestimmte Lebensmittel muss zusatzlich zur Vorkriegswahrung eine gewisse Menge an Kronkorken gezahlt werden.

Um wahrend der Veranstaltung kein Geld mit sich rumtragen zu mussen, kann man bei der Bank und in der Golden Goose OT-Wertmarken kaufen. Dies gilt nur fur Essen und Trinken. Wertmarken konnen auch wieder zuruckgegeben werden.

Die Waren, die bei den Handlern mit Vorkriegsgeld/Euro bezahlt werden mussen, konnen nicht mit den Wertmarken verrechnet werden.

Tauschwaren: Ihr habt die Moglichkeit IT mit allen moglichen Waren zu tauschen oder zu handeln, welche Ingame gefunden werden konnen.



Bank

Es gibt in New Hope eine Bank. Hier können die Spieler ihre Kronkorken leihen oder während des Events sicher verwahren lassen. Natürlich gegen eine Gebühr.

Zum Ende des Events müssen die Kronkorken sowie die Jetons bei der Bank eingezahlt werden (selbstverständlich gebührenlos). Dies stellt sicher, dass ihr zum nächsten Event eure Kronkorken nicht vergessen könnt und wir haben immer einen Überblick, wie viele im Umlauf sind. Bitte kommt dem nach, ihr helft uns damit sehr.

Die Bank und das Casino sind IT nicht überfallbar, plünderbar, etc. (Also einbruchssicher). Dies würde sonst das Wirtschaftssystem crashen, versucht es also bitte erst gar nicht.

Munition

Die Farbe der Munition ändert sich mit jedem Event zufällig. Diese kann ebenfalls zum Eventende bei der Bank eingezahlt werden. Nicht eingezahlte Munition verfällt. Innerhalb eines IT-Jahres (Zeit zwischen den Veranstaltungen) kann viel passieren. Um diesem Rechenschaft zu tragen, wird die Munition wie folgt ausgezahlt:

Für je 10 Schuss wird ein Würfel (W10) beim Waffenhändler/Munitions-Schmiedt gewürfelt. Die Summe der Augen ergibt die Anzahl der Kugeln, welche man zurückerhält.

Munition kann nur in geringem Maße gekauft werden, vorrangig gibt es hier entsprechende Spielangebote zur Erstellung der Munition im Dorf.

Händler

Beim Rust and Dust wird es die unterschiedlichsten Händler geben. Grundsätzlich darf jede Person einen Händler/in spielen oder handeln. Für ingame gefundene oder erworbene Gegenstände darf kein Vorkriegs-Geld verlangt werden, sondern ausschließlich Kronkorken. Ebenfalls dürfen IT-Medikamente / Kronkorken / Munition (BBs) zu keinem Zeitpunkt für OT-Geld verkauft/ gekauft werden.

Ausgenommen von dieser Regel sind Gegenstände / Waren, welche im Vorfeld von Euch eingekauft und oder zu Hause hergestellt wurden. Für diese Waren darf zusätzlich zu den Kronkorken, Vorkriegsgeld/Euro verlangt werden. Den Preis für diese Waren bestimmt der jeweilige Händler selbst.



Die Waren der Händler dürfen nicht geklaut, noch die Händler am Stand überfallen werden.

Verpflegung

Das R.A.D. ist primär eine Selbstverpflegungs-Con. Ihr habt vorab die Möglichkeit (mit eurem Ticket) eine Vollverpflegung hinzu zu buchen. Diese enthält Frühstück, Mittag und Abendessen. Softdrinks & Alkoholika sind nicht im Preis enthalten.

Trinkwasser ist im Preis enthalten und wird euch im Dorf (in 3-5 Liter PET ausgegeben).

Luxusgüter sollten teuer mit Kronkorken erkaufte werden / mit einem schönen Plot/Quest versehen werden. (siehe z.B. Seelentierwanderung)

Bitte achtet auf eine korrekte Lagerung eurer Nahrungsmittel, nicht nur die Hitze, auch Schädlinge und Tiere haben ein gesteigertes Interesse daran. Die Orga kann euch leider keine Kühlmöglichkeiten anbieten.

Getränke – Alkohol

Schnaps und andere Alkoholika in größeren Mengen gelten auch als Luxusgut.

Zusätzlich werden alkoholische Getränke während des Spiels in der Bar gegen Vorkriegs-Geld sowie einen Kronkorken als Service-Pauschale ausgeschrieben. Besondere Alkoholika können mehr als einen Kronkorken kosten.

Alkoholische Getränke, sowie Tabakwaren werden IT von den Sheriffs kontrolliert und je nach Menge IT besteuert. Der Konsum von eigenen, selbstgebrannten, berauschenden Mitteln erfolgt auf eigene Gefahr. Sollte während des Spiels jemand volltrunken angetroffen werden, behält sich die Orga vor, diesen bis auf weiteres vom Spiel auszuschließen.

Bitte konsumiert gewissenhaft!

Stark alkoholisierte/berauschte Personen verderben anderen das Spiel und wir werden in diesen Fällen definitiv aktiv werden.

Achtung, in Polen ist der Konsum von Marihuana streng verboten.



Sauberes Wasser (IT)

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

Jede Person braucht pro Tag 2 Liter sauberes IT-Wasser. Dieses kann auf drei Arten erspielt werden.

1. Mit einem leerem (gekennzeichneten) Kanister (erhältlich in New Hope) zum See runter wandern und kostenlos im Dorf filtern lassen.
2. Mit einem leeren (gekennzeichneten) 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. (teuerste Version)

Falls ihr eine Idee habt eine Filteranlage zu bauen und zu bespielen, sprecht dies bitte vorher mit der Orga ab, ob diese genehmigt wird. Diese muss natürlich entsprechend dargestellt werden.



FAQ

Hier werden noch einmal die wichtigsten Fragen geklärt.

Kauf ich die BBs vor Spielbeginn auf dem Battleground oder direkt im Spiel?

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

Was ist mit Granaten und wie viele darf ich mitnehmen?

Rauch-, Bang- und andere Pyro-Granaten sind nicht erlaubt. Airsoft Granaten und Minen müssen angemeldet und genehmigt werden.

Gibt es im Laufe des Spiels Nachschub an Munition (BBs)?

Ja, allerdings nur in begrenzter Menge und diese muss entsprechend erspielt werden.

Ich habe bei AliExpress /Temu eine günstige Plastik Axt gefunden, darf ich die benutzen?

In der Regel sind diese Waffen nicht für Larp Veranstaltungen geeignet, sucht hier lieber bei den gängigen Larp Webshops nach etwas Vernünftigerem.

Laut Regelwerk gibt es Waffenhändler, einen Heiler und diverse andere spielrelevante Charaktere. Werden diese durch die Orga gestellt oder durch Spieler besetzt?

Diese Positionen werden von der Orga bestimmt, wenn du Lust auf eine solche Rolle hast, bewirb dich gerne.