

# Rollen spiel-Regeln

Dieses Dokument beschreibt die Regeln, welche das Rollenspiel und die verschiedensten Interaktionen zwischen Teilnehmenden des Rittergames betreffen. Wie die Kampfregeln müssen auch die Rollenspiel-Regeln von allen gelesen und eingehalten werden.

## Personen und Rollen

### Nicht am Rollenspiel beteiligte Personen

- Fotografen, Filmer, Sanifahrer und andere Helfer tragen ausserhalb der Nichtkampfzonen **Leuchtwesten**, damit sie gut sichtbar ihren Aufgaben nachgehen können.
- Bitte lasst euch von ihnen so wenig wie möglich ablenken und ignoriert sie einfach.
- Spezielle OK-Figuren oder Halbspieler auf dem Weg zu ihrem Einsatzort tragen zum Teil ebenfalls Leuchtwesten. Diese dürfen nicht beachtet oder verfolgt werden. Man muss weiterspielen, als wären diese nicht da.

### Nichtkämpfende Rollen / Nichtkämpfende Spieler

- Es gibt am Rittergame Leute, die nicht kämpfen wollen.
- Wird eine nichtkämpfender Person angegriffen, muss sie sich ergeben. Man darf den/die SpielerIn dann theatralisch „abstechen“, damit er/sie in die Todeszone kann.

### Hauptfiguren / wichtige Persönlichkeiten

- Es gibt eine Reihe von zentralen Figuren, welche durch verschiedene OK-Leute, Halbspieler oder – im Falle der Gruppenchefs – Spieler dargestellt werden können.
- Gruppen-Chefs/Hauptfiguren können besiegt aber nicht einfach umgebracht werden: Sie können sich wie alle andern Teilnehmenden im Lager wiederbeleben lassen.
- Hauptfiguren können unter Umständen von verschiedenen OK-Leuten oder Halbspielern dargestellt werden. Unabhängig davon, wer in der Verkleidung steckt, handelt es sich immer um die gleiche Figur.

## Kampfzonen / Nichtkampfzonen

Am Rittergame darf in gewissen Zonen nicht gekämpft werden. Die Gründe dafür sind einerseits, dass wir heikles (und teures) Material wie z.B. die Zelte schützen wollen, andererseits soll es allen Teilnehmenden möglich sein sich von den Anstrengungen und Aufregungen der Kämpfe in sichere zonen zurückzuziehen.

- Es versteht sich von selber, dass die Nicht-Kampfzonen **nicht** dazu benutzt werden dürfen sich unmittelbare taktische Vorteile zu erschaffen! Also zum Beispiel kein „Verstecken“ mitten im Kampf, oder kein Fernkampf aus Nicht-Kampfzonen.

Bitte entnehmt der folgenden Tabelle wo das Kämpfe möglich respektive verboten sind:

Ort	Ist Kampf erlaubt?
Parkplatz (Absperrung)	Niemals
Ökostreifen	Niemals
Im innern von Zelten	Niemals
Stadt (Arena)	Nur im „Schlachtfeld“ um die Arena
Stadt (bei Privatzelten, Aufenthaltszelt, Hotpot, ...)	Niemals
Arena (in der Nacht mit Fackel-Beleuchtung)	Immer
Wiese zwischen Wald und Stadt	Immer
Wald	Immer
Unmittelbar bei den Toiletten/der Waschstelle	Niemals

# Leben und Tod

## Plündern

Am Rittergame ist es möglich im Kampf besiegte Gegner zu „plündern“, d.h. Gegner, welche entweder „getötet“ wurden, oder die sich ergeben haben.

Generell gilt:

- Wer etwas plündert, **trägt die Verantwortung** für den Gegenstand und haftet bei Beschädigung oder Verlust. Plündert also nur das, was ihr wirklich gerade brauchen könnt! Es ist verboten Material im Wald zu verstecken oder über längere Zeit zu deponieren.
- Es ist **verboten Leute zu durchsuchen**. Deshalb ist aber Fairness geboten, es ist ebensowenig erlaubt Gegenstände z.B. unter den Kleidern zu verstecken, sondern man muss diese bei einer Plünderung herausrücken.

Es gibt am Rittergame verschiedene Modi zum Plündern von Ausrüstung, die in verschiedenen Situationen Anwendung finden:

- **Questblöcke/„Aufrüstungsszenario“**
  - **Quest-Material:** Wird jemand während eines Quest-Blocks „getötet“, dürfen ihm die anderen das mitgeführte Quest-Material abnehmen.
  - **Geld:** Bei Geld wird die 2-Beutel-Methode angewendet. Dabei verteilen alle Spieler ihr Geld auf zwei Beutel, welche sie auf sich tragen. Wird man geplündert, präsentiert man beide Beutel und der/die Plündernde, darf sich den Inhalt *eines* des Beutels nehmen. (Hat man keine zwei Beutel dabei verteilt man das Geld zwischen zwei Händen.)
  - Es darf **keine persönliche Ausrüstung** geplündert werden.
  - Angeschraubtes im Wald darf **nicht** entfernt werden.
- **Kampf-Szenarien**
  - Jegliche **persönliche Ausrüstung** wie Waffen oder Schilde **ausser Schusswaffen und Schwert**, darf geplündert werden. (Also z.B. Schilde, Speere, Äxte, etc.)
  - Am Ende des Szenarios (bzw. der Schlacht) muss alles wieder an den rechtmässigen Besitzer zurückgegeben werden. Dies gilt insbesondere auch für Pfeile und Bolzen.
  - **Quest-Material** und **Geld** können nicht geplündert werden (dazu bleibt meist auch keine Zeit).

## Tod und Wiederbelbung

Es gelten am Rittergame verschiedene Regeln zur Wiederbelbung, die vom jeweiligen aktuellen Szenario respektive Programm-Block abhängen:

### Tod während der Quests

- Wer während einem Quest-Blocks (also ausserhalb einer Schlacht) „getötet“ wird, kehrt ins Hauptlager zurück.
  - Geht zum OK-Zelt, nimmt ein Dübeli aus dem Pot eurer Gruppe und legt es in den Pot „Gefallene“. (So behält sich die Spielleitung eine Übersicht über die Zustände der einzelnen Gruppen.)
- **Wichtig:** Bei der Rückkehr in die Stadt muss das Schwert umgekehrt (wie ein Kreuz) getragen werden, damit die anderen sehen, das man ausgeschieden ist. Dies auch, wenn keine Beobachter sichtbar sind (vielleicht wird man ja aus einem Versteck beobachtet). Andere Waffen werden hoch über dem Kopf getragen.
- Natürlich dürfen die „Toten“ **nicht mit dem Lebenden interagieren**: Also keine Gespräche, keine Zeigen wo sich der Feind versteckt hält, etc.

### Tod während den Kampf-Szenarien

Während den Kampf-Szenarien gelten andere Regeln zur Wiederbelebung. Diese werden vor den Szenarien jeweils mit den spezifischen Szenario-Regeln erläutert.

# Magie

## Philosophie

Am Rittergame gilt der Grundsatz «Du kannst, was du kannst» und dem wollen wir uns auch bei der Magie annähern.

- In diesem Sinne wird die Magie am Rittergame **fühlbar-wahrnehmbar** dargestellt.
- Wir verzichten auf jegliches „Telling“ (Telling wäre zum Beispiel jemandem zuzurufen „Hey, ich bin unsichtbar und ihr seht mich jetzt alle nicht“).

Beim Kampf legen wir Wert auf Fairness und achten darauf, dass unsportliches oder gefährliches Verhalten verhindert werden. Genauso **respektieren wir eine überzeugende Zauberdarstellung** und spielen den Effekt nach eigenem Gutdünken theatralisch aus.

- Die Bezauberten sind genauso Teil der Magie wie der Zauberer selbst. Lasst euch drauf ein und erlebt das Rittergame auf eine fantastische, andersartige Weise.
- Auf der anderen Seiten sollen die Zauber für die Zaubernden aber auch keine unbeschränkten Vorteile bringen. Die Kräfte aller magiekundiger Charaktere sind begrenzt und brauchen, wenn erschöpft, eine gewisse Zeit um sich wieder zu erholen.

## Anmeldung als magiekundiger Charakter

Magiekundige Charaktere können gewisse Zauber/Rituale/magische Sprüche wirken, allerdings nur in Absprache mit der Spielleitung.

- Alle Teilnehmenden, die am Rittergame Magie wirken wollen, müssen sich vorgängig (nicht erst am RG!) mit der Spielleitung in Verbindung setzen.
- Dabei werden sowohl die regeltechnischen Auswirkungen, wie auch das Ausspielen/ggf. Special Effects diskutiert.

Meldet euch bei: [jiri.neustupny@gmx.ch](mailto:jiri.neustupny@gmx.ch)

## Symbole

In Kisten, in Büchern etc. können sich Zauber verbergen. Diese werden durch einen grossen roten Zettel symbolisiert. Wer einen roten Zettel erblickt, muss die Anweisungen auf dem Zettel befolgen. Danach muss die magische Wirkung möglichst glaubhaft ausgespielt werden. Zusätzlich existiert eine magische Rune, die ankündigt, dass in der Umgebung eine magische Macht präsent ist.



## Zauber und Effekte

Um die Dinge einfach zu halten, gibt es **vier Arten von Zaubern**. Diese können in ihrer Gestaltung und Wirkung leicht variieren, sind aber auf vier Grundtypen zurückzuführen.

Jede Fraktion hat ihren eigenen Stil und ihre Magier/Druidinnen/etc. schmücken ihre Zauber entsprechend aus. Ein Elementarist der Flammgarde wirkt einen Furchtzauber mit einem lauten Knall und dem Aufsagen alchemistischer Formeln während eine Druidin der Frostraben drohend die Hand emporhebt und dabei ein schreckliches Windgeheul entfacht.

*Darstellung/Effekt:*            *Daran erkennst du den Zauber wenn er gewirkt wird.*  
*Wirkung:*                        *Die Regeltechnische Wirkung auf die Zaubernenden respektive deren Opfer.*  
*Ausspiel-Beispiel:*            *Ein Beispiel wie der Zauber oder seine Wirkung ausgespielt werden könnte.*

Klasse	Beschreibung
<b>Schutzschild</b>	<p><b>Darstellung/Effekt:</b> Waberndes Geräusch / blaues Licht</p> <p><b>Wirkung:</b> Die/die Zaubernde und diejenigen, die ihn/sie direkt berühren sind unverwundbar. Man kann sie für die Dauer des Zaubers weder treffen noch berühren.</p> <p><b>Ausspiel-Beispiel:</b> <i>Der/die Zaubernde kauert sich nieder und bildet mit seinen Armen einen unsichtbaren Schutzschild oder Umhang um sich und seine Mitstreiter.</i></p>
<b>Heilung, Belebung, Erstarkung</b>	<p><b>Darstellung/Effekt:</b> Kälte / Hitze / rotes oder grünes Licht</p> <p><b>Wirkung:</b> Beeinflusst befreundete Mitstreiter, z.B.: Ein verletzter Mitstreiter wird komplett von seinen Wunden geheilt. Eine gefallende Mitstreiterin wird wiederbelebt. (Ggf. wird der/die Zaubernde der verzauberten Person die Wirkung erklären.)</p> <p><b>Ausspiel-Beispiel:</b> <i>Der/die Zaubernde kniet sich über der Person nieder, legt die Hände auf und sagt die nötigen magischen Formeln und Beschwörungen.</i></p>
<b>Furcht</b>	<p><b>Darstellung/Effekt:</b> Knall / unheiliges Gekreisch / violetter Licht</p> <p><b>Wirkung:</b> Feinde werden vertrieben, gelähmt oder aufgehalten.</p> <p><b>Ausspiel-Beispiel:</b> <i>Opfer: Könnte vor Furcht erstarren und sich gewisse Zeit nicht bewegen, könnte sich vom Zaubernenden zurückziehen oder auch schreiend das Weite suchen.</i></p>
<b>Schaden</b>	<p><b>Darstellung/Effekt:</b> Stickiger Rauch / ätzender Schleim / gelb</p> <p><b>Wirkung:</b> Verursacht rüstungsbrechenden Schaden</p> <p><b>Ausspiel-Beispiel:</b> <i>Rauch-Opfer: Könnte sich röchelnd und stolpernd aus dem betreffenden Gebiet zurückziehen. Oder könnte unter Krämpfen zu Boden gehen und liegen bleiben.</i></p>

# Verschiedenes

## Heilung

Neben der magischen Heilung gibt es am Rittergame auch die profane/weltliche Heilung, die zum Beispiel von Kräuterkundigen, DoktorInnen oder Feldschern praktiziert wird. Während der regeltechnische Effekt identisch ist, gelten für die Anwendung andere Regeln:

- Nur wer sich als Heiler oder Heilerin angemeldet hat, darf heilen. Die Plätze sind begrenzt.
- Wer einen Heiler darstellen will braucht ein Heil-Set. Es können Heil-Sets ausgeliehen werden, oder aber man kann sein eigenes mitbringen:
  - Grobe Nadel (z.B. „Strick-Nadel“, am besten Stumpf), dazu passender grober Faden
  - Verbands-Streifen (mind. 10 Stück oder so)
- Zum Heilen muss der/die Heilerin mit den im Heil-Set enthaltenen Nadel und Faden **irgendwo an der Gewandung** des Verletzten 10 Nadelstiche aufbringen. Danach muss über der Naht ein Verband angebracht werden. Ist dies geschehen ist der Verletzte nun wieder **komplett** geheilt, muss den Verband aber noch eine Weile weiter tragen.
- Verlorene Rüstungspunkte können auf diese Art nicht geheilt werden.
- Übrigens: Die Heiler, welche von der Spielleitung ausgerüstet werden haben eine **reale Apotheke** dabei. Man kann sich bei ihnen einfache Wunden versorgen lassen (Pflaster, Desinfektion, Zecken ziehen, ...).

## Tränke

- Heiltränke sind **rot** (Sirup). Die trinkende Person wird komplett geheilt. (Orks und Zwerge erhalten ihre Zusatztreffer zurück.)
- Rüstungs-Flick-Tränke sind **grün** (Sirup). Die Rüstung der trinkenden Person wird komplett geflickt. (Helmtragende erhalten ihren Zusatztreffer zurück.)
- Ein Trank-Fläschlein enthält nur **eine Portion** (unabhängig von der Grösse), und kann deshalb nicht aufgeteilt werden.

## Gifte

Vergiften ist **nur ausserhalb der Mahlzeiten** möglich - schliesslich möchten wir alle die tollen Gerichte der Rittergame-Küche in Ruhe geniessen können.

- Falls man in den Quests oder Szenarios etwas **schrecklich Salziges oder Bitteres** zu sich nimmt wurde man vergiftet.
- **Der Tod tritt sofort ein**, und soll **theatralisch ausgespielt** werden! Ein paar letzte Worte sind dabei noch möglich, allerdings keine komplexen Handlungen mehr.

## Fesseln

- Falls es für das Rollenspiel erforderlich ist, jemanden zu fesseln, darf dies **nur dargestellt** werden. (Zum Beispiel mit einem losen Strick um die Hände, o.Ä.)
- Es darf **niemand real gefesselt** werden. Gefesselte müssen sich im Notfall innerhalb von Sekunden selbst befreien können.
- Im Gegenzug dürfen Gefesselte sich regeltechnisch **nicht selbst befreien**, solange das Rollenspiel nicht unterbrochen wird.

## Geld

Nach der Fall von Reythwal und dem folgenden Dämonenwinter haben die Gulden viel von ihrem Wert verloren. Viele Leute handeln nur noch in Realien, anstelle von schnödem Geld, und neue Münzen wurden seit Jahren keine mehr geprägt. Die bestehenden Währungen existieren aber immer noch und werden auch noch gehandelt:

- Glatte Muschel = 1 Gulden
- Gerillte Muschel = 5 Gulden
- Hölzerne Gold-Münze = 10 Gulden
- Silberne Metallmünze = 50 Gulden