

Rollenspielregeln

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

Terminologie

- **OT** = «out time» bezeichnet alle Phasen **ausserhalb des Rollenspiels** (z.B. Mahlzeiten, Nachtruhe).
- **IT** = «in time» bezeichnet alle Situationen, wo Rollenspiel stattfindet (Quests, Szenarien, Story). Hier befinden sich die Teilnehmenden **in ihrer Rolle**, und sprechen z.B. nicht über die moderne Welt.

Personen und Rollen

Nicht am Rollenspiel beteiligte Personen

- Fotografen, Filmende, Sanifahrerinnen und andere Helfer tragen ausserhalb des Lagers **Leuchtwesten**, damit sie gut sichtbar ihren Aufgaben nachgehen können.
- Bitte lasst euch von ihnen so wenig wie möglich ablenken und ignoriert sie einfach.
- Spezielle Figuren auf dem Weg zu ihrem Einsatzort (OT) tragen z.T. ebenfalls Leuchtwesten. Diese dürfen nicht beachtet oder verfolgt werden. Man muss weiterspielen, als wären diese nicht da («unsichtbar»).

Nichtkämpfende Personen und Rollen

- Es gibt am Rittergame Teilnehmende (IT), die nicht kämpfen möchten.
- Wird eine nichtkämpfende Person angegriffen, muss diese sich ergeben. Man darf den/die TeilnehmerIn theatralisch „abstechen“, damit er/sie in die Todeszone kann.

Hauptfiguren / wichtige Persönlichkeiten

- Es gibt eine Reihe von zentralen Figuren, welche durch verschiedene OK-Mitglieder, Halbspieldende oder auch SpielerInnen dargestellt werden können. Dies geschieht immer in Absprache mit der Spielleitung.
- Die **Verkleidung** bestimmt die dargestellte **Figur**. Figuren können unter Umständen von verschiedenen OK-Mitgliedern oder Halbspieldende dargestellt werden.
- Spielerrollen können besiegt aber nicht ohne Weiteres endgültig umgebracht werden: Sie können sich wie alle andern Teilnehmenden im Lager wiederbeleben lassen.

Kampfbereiche / Nichtkampfbereiche

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

Es versteht sich von selbst, dass Nichtkampfbereiche **NICHT** dazu benutzt werden dürfen, sich unmittelbare taktische Vorteile zu erschaffen! Also zum Beispiel kein „Verstecken“ mitten im Kampf, und kein Fernkampf aus Nichtkampfbereichen. Bitte entnehmt der folgenden Tabelle, wo Kämpfe möglich respektive verboten sind:

Kämpfen erlaubt	Kämpfen NICHT erlaubt
Wald	Parkplatz (Absperrung)
Wiese zwischen Wald und Stadt	Ökostreifen (Waldeingang)
Arena (Nachts nur mit Fackel-Beleuchtung)	Im Innern von Zelten
	Stadt (inkl. Privatzelte, Taverne, Hotpot, ...)
	Unmittelbar bei den Toiletten/der Waschstelle

Leben und Tod

Plündern

Am Rittergame ist es möglich, besiegte Gegner zu „plündern“, d.h. Gegner, welche entweder im Kampf «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**. Umgekehrt ist es nicht erlaubt, Gegenstände z.B. unter den Kleidern zu verstecken; man muss diese bei einer Plünderung herausrücken. Achtet auf Fairness!

Das Plündern von Ausrüstung am Rittergame hängt von der jeweiligen Situation ab:

Plündern während Questblöcken:

- **Questmaterial:** Wird jemand während eines Questblocks „getötet“, dürfen ihm die anderen das mitgeführte Questmaterial abnehmen (z.B. Schatzkarte, Artefakt, magischer Gegenstand).
- **Währung:** Bei Währungen wird die Zwei-Beutel-Methode angewendet. Dabei verteilen alle Spieler ihre IT-Währung 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 nicht zwei Beutel dabei, verteilt man die Währung zwischen zwei Händen.)
- Es darf **keine persönliche Ausrüstung** geplündert werden (Kleidung, Schmuck, Rüstung, Waffen, Schild).

Plündern während Szenarien:

- **Persönliche Ausrüstung** (z.B. Waffen oder Schilde) darf geplündert werden. Ausgenommen sind Schusswaffen, Schwert, Kleidung und Rüstung.
- Am Ende des Szenarios (bzw. der Schlacht) muss alles wieder an den rechtmässigen Besitzer zurückgegeben werden. Dies gilt insbesondere auch für Pfeile und Bolzen.
- **Questmaterial** und **Währungen** können nicht geplündert werden (dazu bleibt meist auch keine Zeit).

Tod und Wiederbelebung

Die Regeln zur Wiederbelebung hängen vom jeweiligen Programmblock ab:

Tod während Questblöcken

- Wer während einem Questblocks (also ausserhalb einer Schlacht) „getötet“ wird, kehrt ins Hauptlager zurück und kann sich bei seinem Gruppenzelt wiederbeleben.
- **Wichtig:** Bei der Rückkehr in die Stadt, muss das Schwert umgekehrt (wie ein Kreuz) getragen werden, damit die anderen sehen, dass man ausgeschieden ist. Dies auch, wenn keine Beobachter sichtbar sind (vielleicht wird man ja aus einem Versteck beobachtet). Andere Waffen werden über dem Kopf gehalten.
- Natürlich dürfen die „Toten“ **nicht mit dem Lebenden interagieren**: Also keine Gespräche, keine Hinweise wo sich der Feind versteckt hält, etc.

Tod während Szenarien

Während Kampfszenarien gelten andere Regeln zur Wiederbelebung. Diese werden vor den Szenarien jeweils mit spezifischen Szenarioregeln erläutert.

Verschiedenes

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. Es darf **niemand real gefesselt** werden.
- Gefesselte müssen sich im Notfall (OT) innerhalb von Sekunden selbst befreien können.
- Im Gegenzug dürfen Gefesselte sich regeltechnisch (IT) nicht selbst befreien, solange das Rollenspiel nicht unterbrochen wird.

Heilung

Neben der magischen Heilung gibt es am Rittergame auch die profane/weltliche Heilung, die zum Beispiel von Kräuterkundigen, DoktorInnen oder Feldschern praktiziert wird.

- Wer eine Heiler oder eine Heilerin darstellen will, braucht ein Heilungsset.
 - Grobe Nadel (z.B. Stricknadel, am besten stumpf), dazu passender grober Faden
 - Lange Verbandstreifen (min. 10 Stück)
- Zum Heilen muss der/die Heilerin mit den im Heilungsset enthaltenen Nadel und Faden **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 «repariert» werden.
- Elfen dürfen sich selber heilen, indem sie für 15 Sek einen Baum umarmen.

Rüstungsreparatur

Das Reparieren der Rüstung kann von Feldschmieden oder Sattlerinnen am Rande des Schlachtfeldes ausgeführt werden. Die Handwerkenden können aber nur einen Rüstungspunkt pro Zeiteinheit wieder herstellen. Die Zeiteinheiten werden mit Sanduhren oder Ähnlichem (in Absprache mit der Spielleitung) gemessen.

- Wer eine Handwerkerin darstellen will, braucht entsprechendes Werkzeug:
 - Grobe Nadel (z.B. Stricknadel, am besten stumpf), dazu passende Lederschnur o.ä.
 - Hammer mit Amboss (muss nicht echt sein), altertümliche Nietzange o.ä.

Tränke

- Heiltränke sind **rot** (Sirup). Die trinkende Person wird komplett geheilt. (Orks und Zwerge erhalten ihre anfänglichen Zusatztreffer zurück – siehe Kampfregeln.)
- Rüstungs-Reparaturtränke sind **grün** (Sirup). Die Rüstung der trinkenden Person wird komplett repariert.
- Tränke **anderer Farbe** sind mit einem Zettel versehen, der nach dem Trinken gelesen werden muss und die Wirkung des Trankes offenbart. Diese muss entsprechend ausgespielt werden!
- Ein Trank enthält genau **eine Portion** (unabhängig von der Grösse) und kann nicht aufgeteilt werden.

Gifte

Das «Vergiften» von Teilnehmern ist **nur ausserhalb der Mahlzeiten** möglich.

- Wer während Quests/Szenarien etwas **schrecklich Salziges oder Bitteres** zu sich nimmt, ist «vergiftet».
- **Der Tod tritt sofort ein**, und soll **theatralisch ausgespielt** werden! Ein paar letzte Worte sind dabei noch möglich, allerdings keine komplexen Handlungen.

Währungen

Seit dem 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. Neue Münzen wurden seit Jahren keine mehr geprägt, allerdings finden die **magischen Kristalle**, die seit dem Ende des Dämonenwinters vermehrt aufzufinden sind, Gebrauch als Währung in bestimmten Kreisen. Andere verwenden letzte Reste früherer Währungen auch heute noch.

- 1 Gulde = Muschel (glatt oder gerillt)
- 10 Gulden = Goldene Holzmünze
- 50 Gulden = Silberne Metallmünze

Diebstahl innerhalb der Stadt

Einzig der Diebstahl von IT-Währung und markiertem Questmaterial ist erlaubt. Was nicht zur Spielwährung gehört und nicht entsprechend gekennzeichnet ist, ist tabu. Der Diebstahl soll heimlich geschehen. Wer beim Stehlen ertappt wird, sieht sich mit IT-Konsequenzen konfrontiert.

- Jegliche **IT-Währung** kann gestohlen werden.
- Nur **Questmaterial**, welches als solches markiert wurde, darf gestohlen werden.
 - Die Markierung ist ein auf dem Gegenstand oder Dokument angebrachtes **P**.
 - Die Markierung ist bewusst nicht immer offensichtlich platziert. Potentielles Diebesgut muss daher genau inspiziert werden.
- **Schutz vor Diebstahl**
 - Zum Schutz von Währung und wichtigen Dokumenten erhält jede Gruppe eine kleine Truhe.
 - Diese Truhe kann von Gruppenmitgliedern jederzeit geöffnet werden.
 - Gruppenfremde benötigen einen spezielles Dietrichset, um diese Truhe zu öffnen.
 - Das Dietrichset muss innerhalb des Spiels (IT) erspielt werden.

Magie

Philosophie

Beim Kampf legen wir Wert auf *Fairness* und achten darauf, dass unsportliches oder gefährliches Verhalten verhindert wird. Genauso **respektieren wir eine überzeugende Zauberdarstellung** und spielen den Effekt nach eigenem Gutdünken theatralisch aus. (Dies sollte allerdings passend zur jeweiligen Gruppe sein.)

- Bezauberte Personen sind genauso Teil der Magie wie die zaubernde Person selbst. Lasst euch darauf ein und erlebt das Rittergame auf eine fantastische Weise.
- Andererseits soll Magie für Zaubernde keine unbeschränkten Vorteile bringen. Die Kräfte aller Zaubernden sind zudem begrenzt – wenn erschöpft, brauchen sie eine gewisse Zeit um sich zu erholen.

Magische Symbole



In Kisten, Büchern etc. können sich Zauber verbergen. Diese werden durch einen **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 (links), welche ankündigt, dass in der Umgebung eine magische Macht präsent ist.

Schriftrollen

Schriftrollen sind vereinfachte Zauber und **können von allen genutzt** werden. Die Anwendung und Wirkung ist dabei auf der Schriftrolle beschrieben und muss wie beschrieben ausgeführt werden.