

Rollenspiel-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 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 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.

Nicht-kämpfende Rollen / Nicht-kämpfende Spieler

- Es gibt am Rittergame Teilnehmer, die nicht kämpfen möchten.
- Wird eine nicht-kämpfende Person angegriffen, muss sie 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, Halbspieler oder auch Spieler dargestellt werden können.
- Die **Verkleidung** bestimmt die dargestellte **Figur**. Figuren können unter Umständen von verschiedenen OK-Mitgliedern oder Halbspielern dargestellt werden.
- Spielerrollen können besiegt aber nicht ohne Weiteres endgültig umgebracht werden: Sie können sich wie alle anderen Teilnehmenden im Lager wiederbeleben lassen.

Kampfbereiche / Nichtkampfbereiche

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 selbst, dass die Nicht-Kampfbereiche **NICHT** dazu benutzt werden dürfen sich unmittelbare taktische Vorteile zu erschaffen! Also zum Beispiel kein „Verstecken“ mitten im Kampf, oder kein Fernkampf aus Nicht-Kampfbereichen. Bitte entnehmt der folgenden Tabelle, wo Kämpfe möglich respektive verboten sind:

Ort	Ist Kampf erlaubt?
Parkplatz (Absperrung)	Niemals
Ökostreifen	Niemals
Im Innern von Zelten	Niemals
Stadt (bei Privatzelten, Aufenthaltszelt, Hotpot, ...)	Niemals
Arena (in der Nacht mit Fackel-Beleuchtung)	Immer
Wiese zwischen Wald und Stadt und im Trümmerfeld	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**. 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 Quest-Blöcken:

- **Quest-Material:** Wird jemand während eines Quest-Blocks „getötet“, dürfen ihm die anderen das mitgeführte Quest-Material abnehmen.
- **Währung:** Bei Währung wird die 2-Beutel-Methode angewendet. Dabei verteilen alle Spieler ihre 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.

Plündern während Kampf-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.
- **Quest-Material** und **Währung** können nicht geplündert werden (dazu bleibt meist auch keine Zeit).

Tod und Wiederbelebung

Die Regeln zur Wiederbelebung hängen vom jeweiligen Szenario respektive Programm-Block ab:

Tod während der Quests

- Wer während einem Quest-Blocks (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 den Kampf-Szenarien

Während den Kampf-Szenarien gelten andere Regeln zur Wiederbelebung. Diese werden vor den Szenarien jeweils mit den spezifischen Szenario-Regeln 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 innerhalb von Sekunden selbst befreien können.
- Im Gegenzug dürfen Gefesselte sich regeltechnisch 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 einen Heiler darstellen will, braucht ein Heil-Set.
 - 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 «repariert» werden.
- Elfen dürfen sich selber heilen, indem sie für 15 Sek einen Baum umarmen.

Rüstungsreparatur

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

- Wer einen Handwerker darstellen will, braucht entsprechendes Werkzeug:
 - Grobe Nadel (z.B. „Strick-Nadel“, am besten stumpf), dazu passender grober Faden
 - Hammer mit Amboss (Muss nicht echt sein)

Tränke

- Heiltränke sind **rot** (Sirup). Die trinkende Person wird komplett geheilt. (Orks und Zwerge erhalten ihre anfänglichen Zusatztreffer zurück – siehe Kampfgeln.)
- Rüstungs-Reparatur-Tränke 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 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.

Währung

Nach 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 = Muscheln (Glatte sowie gerillte)
- 10 = Hölzerne Gold-Münze
- 50 = Silberne Metallmünzen

Diebstahl innerhalb der Stadt

Einzig der Diebstahl von IT Währung und markiertem Quest-Material ist erlaubt. Was nicht zur Spielwährung gehört und nicht entsprechend gekennzeichnet ist, ist Tabu.

Diebstahl soll heimlich geschehen, wer beim stehlen ertappt wird, sieht sich mit IT-Konsequenzen konfrontiert.

- Jedwede **IT-Währung** kann gestohlen werden.
- Nur **Quest-Material**, welches als solches markiert wurde darf gestohlen werden.
 - Die Markierung ist ein auf dem Gegenstand oder Dokument angebrachtes **D**.
 - 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 ein spezielles Dietrich-Set um diese Truhe zu öffnen.
 - Das Dietrich-Set muss 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. (es sollte allerdings passend zu der jeweiligen Gruppe sein).

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

Magische 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 (links), die ankündigt, dass in der Umgebung eine magische Macht präsent ist.

Schriftrollen

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