

IV - Türen und Tore

Regel

Türen und Tore sind grundsätzlich bewacht oder geschlossen, ausser sie sind explizit anders gekennzeichnet. Wer also in einem Thema zu einer Tür oder einem Tor schreibt, muss auf eine Antwort warten, bevor er weiter geht.

Das gilt insbesondere für die Wachen des Stadttores von Rom, wo dieser Fehler besonders oft passiert. Gehe nicht einfach hindurch und vermeide es, den wachhabenden Soldaten anzudichten, dass sie dich durchlassen würden, da dies als übergriffig empfunden wird. Es ist durch die Spielregeln und das Spielhandbuch festgelegt, dass man nur seine eigene ID beschreiben soll und nicht beschreiben soll, wie eine andere ID darauf zu reagieren hat:

- Jeder Spieler entscheidet alleine, was seine ID unternimmt oder unterlässt. Beachte dabei aber die Gegebenheiten der Situation und der Rolle. ([Link](#))
- Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht. ([Link](#))

Achte an folgenden Orten besonders auf Türen und Tore:

Jede Stadt hat ein Stadttor, wo man vor dem Betreten der Stadt anhalten soll. Dort erhält man eine erste Spielgelegenheit und erfährt simON von den Wachen gewisse Eigenheiten der Stadt. (z.B. In Rom herrscht tagsüber, von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang, absolutes Fahr- und Reitverbot.)

Militärkomplexe, gewisse öffentliche Gebäude und auch der Palast des Kaisers haben ebenfalls bewachte Eingänge und können nicht ohne sich an diesen zu melden betreten werden.

Die Wohnhäuser der Gentis sind ebenfalls üblicherweise mit einer Tür versehen, welche meist durch einen Ianitor, einen Türsteher bewacht und bespielt wird. Auch hier gilt, dass man ein Haus nur durch die Tür betritt.

Wer sich nicht an diese Regel hält, riskiert als unerwünschter Eindringling oder Einbrecher behandelt zu werden.