

# I - Allgemeine Regeln

## Rollenspiel

Das Rollenspiel ist ein Spiel bzw. eine Methode, mit denen die Spieler - abweichend von ihrem normalen Leben - für begrenzte Zeit, spielgemäße Denk- und Handlungsmuster einnehmen und diese in der von ihnen mitgestalteten Spielwelt ausleben. Im IR beruht das Rollenspiel fast ausschließlich auf schriftlicher Kommunikation. Daher kann auch jeder alles nachlesen und jede Handlung nachschauen. Das heißt aber nicht, dass jede ID alles wissen kann:

### Regel

Deine ID weiß nur das, was sie selber miterlebt oder von anderen IDs berichtet bekommen hat.

Um Missverständnisse zu vermeiden, eignen sich erfahrungsgemäß die folgenden Verhaltensweisen:

### Empfehlung

- Sage immer, wo sich deine ID gerade befindet, ob sie zu einer Szene hinzukommt oder ob sie sie verlässt.
- Unterscheide deutlich zwischen wörtlicher Rede, Gedanken und beschriebenen Handlungen.
- Mache dich mit den Rechten und Pflichten deiner ID vertraut und nimm sie ernst. Oder simuliere nur solche Teile des römischen Lebens, die du dich zu überschauen traust.
- Gestalte Handlungen lebendig aus, indem Du z.B. die Atmosphäre und das Umfeld eines Schauplatzes beschreibst und nicht nur Beiträge mit ein wenig wörtlicher Rede schreibst.
- Benutze passende Wortwahl und Anredeformen.
- Versuche, auf freundliche Weise während des Spiels Wissen über die Antike zu vermitteln.
- Stelle dir den Weg deiner ID bildlich vor und denke deshalb auch an Türen, Wachen, Warteschlangen oder ähnliches.

Im Verlauf des Rollenspiels kann es vorkommen, dass IDs gegeneinander agieren sollen oder müssen. Wir rufen alle Spieler auf, dieses mögliche Gegeneinander von IDs in einem fröhlichen Miteinander der Spieler auszutragen und auf jegliche persönliche Einflussnahme, auch über unbeteiligte dritte Personen oder Angebote in der WiSim, zu verzichten.

Bei aller Sorgfalt kann es immer passieren, dass sich eine Handlung nicht so entwickelt, wie du dir das vorgestellt hast. Es ist jedoch nicht im Sinne eines fairen Spiels, dann auf die Fortsetzung der Handlung einfach zu verzichten.

Regel

Siehe Handlungen auch dann zu Ende, wenn sie sich nachteilig für deine ID entwickeln und nicht zu dem Ziel führen, welches du dir vorgestellt hast.

Die größten Nachteile sind für deine ID ohnehin durch die Regeln ausgeschlossen.

## **SimON und SimOFF**

Regel

Im Anmeldeforum, den Boards des SimOFF-Bereichs und allen als "SimOFF" gekennzeichneten Absätzen findet kein Rollenspiel statt. Umgekehrt findet im SimON-Bereich nur Rollenspiel statt.

Manchmal kann es nötig sein, auch innerhalb des SimON-Bereichs nicht als Charakter, sondern als Spieler eine Bemerkung fallen zu lassen. Dafür gibt es einen speziellen Formatierungs-BBCode namens [SimOFF].

## Empfehlung

Nutze die Kennzeichnung von Absätzen als SimOFF sparsam.

Solche Kennzeichnungen eignen sich für kurze "Regieanweisungen" oder Hinweise auf Zusammenhänge, die sich innerhalb der Simulation nicht klären lassen. Führe längere Absprachen besser über eine private Konversation durch.

Grundsätzlich gilt: Innerhalb des Rollenspiels gibt es nur unabhängige Charaktere, außerhalb des Rollenspiels nur die einzelnen Spieler. Beachte letzteres unbedingt bei der Teilnahme an Diskussionen im SimOFF-Bereich des Forums. Hier sprichst Du als Spieler, nicht deine ID.

## Regel

In einer SimOFF-Diskussion darfst du nicht mehrere eigenen IDs einsetzen, um dich selbst in deiner Meinung zu unterstützen, verschiedene Meinungen zu vertreten oder ein Thema künstlich aktiv zu halten.

Es ist sinnvoll, im SimOFF-Bereich immer dieselbe ID zu nutzen, um deine Mitspieler nicht zu verwirren.

## Regel

Auch wenn für Betriebe der WiSim ein Standort angegeben wird, darf jede ID unabhängig von ihrem Aufenthaltsort bei jedem Betrieb einkaufen. Für alle weiteren Geld- oder Warentransfers in der WiSim gilt jedoch die Trennung von SimOFF und SimON, d.h. du darfst nur solchen IDs Geld oder Waren übergeben, mit denen deine ID in der Simulation in Kontakt steht. Ebenso müssen Betriebsübertragungen und Einstellungen von Angestellten SimON ausgespielt werden.

Eine nicht ausgespielte Hintergrundgeschichte, die bei der Anmeldung einer ID angegeben wurde, reicht zur Begründung von Geld- oder Warentransfers und Betriebsübergaben nicht aus. Die beteiligten IDs müssen sich entweder treffen oder per Brief zueinander in Kontakt treten.

## Ereignismonopol

Regel

Für Aktivitäten oder Geschehnisse größeren Ausmaßes bedarf es der Genehmigung der Spielleitung.

In dieses Kapitel fallen z.B. Naturkatastrophen, Inkarnationen eines Gottes, Stadtbrände, Aufstände, Feldzüge oder vergleichbare militärische Aktionen usw. Wenn du dir nicht sicher bist, ob eine von dir erdachte Story unter diese Regelung fällt, wende dich unbedingt vor ihrem Start an die Spielleitung.

Regel

Jeder Spieler entscheidet alleine, was seine ID unternimmt oder unterlässt. Beachte dabei aber die Gegebenheiten der Situation und der Rolle.

Beispielsweise darfst du eine andere ID ohne die Zustimmung ihres Spielers nicht töten, schwer verletzen oder entführen. Sollte deine ID jedoch beispielsweise von einem Prätorianer verhaftet und in den Kerker gesperrt werden, kannst Du dich nicht auf diese Regel berufen, um jederzeit fliehen zu können. Ebenso musst du, wenn du einen Sklaven spielst, damit rechnen, von deinem Besitzer wie eine Sache behandelt zu werden. Moderatoren und die Spielleitung können regelwidrige Handlungen für nichtig erklären.

# Historie

Da an dieser Simulation Spieler mit ganz unterschiedlichem Grundwissen über die römische Antike teilnehmen, sind häufig auch im Detail Kompromisse im Bezug auf die Historizität nötig, um Missverständnisse zu vermeiden.

Regel

Römische Gesetze gelten im IR nur dann, wenn sie explizit zum gültigen Recht erhoben wurden.

Wenn du ein antikes Gesetz kennst, das im IR noch nicht genutzt wird, aber das in der Geschichte des IR auch nicht aufgehoben wurde, dann kannst du dies gerne als Gesetzentwurf einbringen. Vorher hat es keine Gültigkeit, weil es nicht allgemein bekannt ist. Die historisch unabhängige Geschichte des IR beginnt im Jahr 99 n.Chr. und ist in der Chronik nachzulesen.

# Fehler in Inhalt und Technik

Regel

Offensichtliche inhaltliche oder technische Fehler in allen Teilen des IR dürfen nicht zu Gunsten oder Ungunsten einer ID ausgenutzt werden, sondern müssen der Spielleitung gemeldet werden.

Wenn Du Fehler bewusst ausnutzt, musst Du mit einer Verwarnung rechnen. Die Spielleitung kann darüber hinaus beispielsweise falsche Einträge im Tabularium jederzeit korrigieren und ein WiSim-Konto nach der Ausnutzung eines Fehlers zurücksetzen.