I - Einführung zu den Regeln

Wir schreiben hier das Jahr 117 nach Christus (870 ab urbe condita) und wir leben (in) Rom. Das bedeutet, dass wir auf diesen Seiten versuchen, das Leben im alten Rom zu simulieren.

Unser Name: Imperium Romanum.

Unser Imperator: Tiberius Aquilius Severus Augustus (der kürzlich die vorangegangene Kaiserwahl für sich entscheiden konnte).

Unsere Intention: Ein wenig Spaß haben und Interesse an Rom damit verbinden.

Damit dies so reibungslos wie möglich vonstatten geht, müssen wir (leider) ein paar Regeln aufstellen. Nur so können wir gewährleisten, dass alle Teilnehmer hier ihre Freude haben.

Eines vorweg: Wie bereits gesagt, ist dies eine Simulation des alten Roms zu Anfang des 2. Jh. nach Christus. Das Leben hier spielt sich fast durchweg in verschiedenen Foren ab. Es ist daher unmöglich, absolut genau das Leben im alten Rom nachzuzeichnen - schon alleine deswegen, weil selbst die Historiker nie genau die Geschichte beschreiben können. Gleichwohl sind wir aber bemüht, es so gut wie möglich zu machen, dennoch müssen und mussten wir einige Zugeständnisse an die heutige Zeit eingehen.

Der Aufbau des Regelwerks

In der langen Zeit, die es diese Simulation nun schon gibt, sind die Regeln recht umfangreich geworden. Um dir die Orientierung zu erleichern, sind die Texte auf drei Arten formatiert:

Rote Kästen:

Regel

In roten Kästen findest Du in kurzer Form die eigentlichen Spielregeln. Indem Du gegen eine dieser Regeln verstößt, machst Du das Spiel für andere höchstwahrscheinlich unfair oder weniger interessant. In diesem Fall musst Du mit einer Ermahnung oder Verwarnung rechnen.

Grüne Kästen:

Empfehlung

In grünen Kästen findest Du Empfehlungen der Spielleitung. Sie sind nicht verbindlich und Du machst nichts falsch, wenn Du dich nicht an sie hältst. Wir glauben aber, dass das Befolgen dieser Empfehlungen das Spiel für dich und deine Mitspieler interessanter oder angenehmer macht.
Wenn Du in einer Situation nicht weisst, wie Du dich verhalten sollst, ist es sicher eine gute Idee, dich an eine solche Empfehlung zu halten.

Andere Texte:

Jeder andere Text ohne farbige Gestaltung ist von untergeordneter Bedeutung. Es handelt sich dabei um Erläuterungen zu den Regeln, die z.B. angeben, wie wir sie in Streitfällen auslegen würden, oder um historische Hintergründe zu den Regeln oder Empfehlungen. Es ist sicherlich hilfreich, auch diese Texte alle einmal gelesen zu haben, aber Du kannst am Spiel auch ohne sie problemlos teilnehmen.

Der Aufbau des Regelwerks

IR	Abkürzung für "Imperium Romanum". Dazu gehört grundsätzlich alles, was unter den Adressen http://www.imperium-romanum.info und pages.imperium-romanum.info zu finden ist.
ID	Kurzbegriff für einen Charakter im Rollenspiel.
Sim-On	Das Geschehen innerhalb der Simulation.
Sim-Off	Das Geschehen außerhalb der Simulation.
Wiki	Kurzbegriff für die "Theoria Romana", unser selbst erstelltes historisches Nachschlagewerk, an dem sich jeder Spieler beteiligen kann.
WiSim	Wirtschaftssimulation; neben dem Rollenspiel der zweite Hauptbestandteil der Simulation.

Eine Einordnung zwischen "Micronation" und "Rollenspiel"

Das IR ist weder ein reines Rollenspiel noch eine reine Micronation. Möglicherweise hängt der große Erfolg des IR damit zusammen, dass dadurch viele Spieler mit unterschiedlicher Ausrichtung einen Platz bei uns finden. Das bedeutet aber auch, dass diese unterschiedlichen Ausrichtungen aufeinander treffen und sich miteinander arrangieren müssen.

Wir rufen daher die Freunde virtueller Politik auf, das Rollenspiel nicht zu vernachlässigen und als eines der tragenden Elemente des IR zu akzeptieren. Absprachen zwischen IDs sollten soweit es geht SimOn durchgeführt werden. Die meisten IDs sind, auch wenn sie hauptsächlich politisch agieren, durch ihre Familien, ihre Herkunft oder andere Merkmale in ein Geflecht eingebunden, das es zu berücksichtigen gilt. Wer nur nach politischen Interessen spielt, erzeugt schnell unglaubwürdige Charaktere.

Wir rufen daher die Freunde des Rollenspiels auf, die politischen Anteile im IR als wichtigen Spielantrieb zu akzeptieren und darauf einzugehen. Jeder Inhaber eines Postens, der durch Wahl besetzt wird, muss damit rechnen, nicht nach der Stimmigkeit seines Spiels, sondern nach politischen Meinungen und Stimmungslagen beurteilt und ggf. abgewählt zu werden. Politische Intrigen, die auch ahnungslose IDs treffen können, sind Bestandteil der Simulation so wie sie Bestandteil des römischen Lebens waren.