

Regeln - SWTOR:RP

Das aktuelle SWTOR:RP Regelwerk

[Trennung oben.png](#)

SW:TOR RP Regelwerk

[Trennung unten.png](#)

Allgemeine Regeln

§ 1. Jegliches RP welches **Jugendgefährdend** ist, ist **untersagt** !

§ 2. Ein **Respektvoller Umgang** ist **Pflicht**.

§ 3. **OOC im IC** ist Verboten

§ 4. Das nutzen von Informationen welche man nicht im RP sondern über OOC Quellen (TS³, OOC-Chat, PM's etc) bekommen hat

sind Verboten -> **Metagaming**

§ 5. **Fail-RP** , Handlungen die nicht ins RP Passen z.B. Bunnyhopping, Taschenlampen Klickern oder grundloses Rungeschreie sind verboten,

§ 6. Random Deathmatch, heißt andere Spieler ohne jeglichen Grund zu töten, kurz **RDM** ist untersagt !

§ 7. **Powergaming** ist verboten dazu zählen Sachen wie z.B. "/me tötet seinen Gegenüber" oder als Schüler die Gedankenbombe erlernen, also Sachen die deinen Charakter unrealistisch Stark machen oder deinem Gegenüber keine Möglichkeit bieten sich zu wehren, grundsätzlich muss alles "versucht" werden solange die Person nicht Gefesselt oder Ohnmächtig ist.

§ 8. Sobald man getötet und nicht per Medic-RP (von Sanitätern oder Jedi Gelehrten/Sith Hexern) wieder hochgeholt wird greif die **NLR**, wenn die NLR greift vergisst man unwiderruflich die letzte für das folgende RP relevante RP Situation und darf ebenso nicht am selben Kampf etc. Teilnehmen.

§ 9. **Fear-RP** ist abhängig vom RP und der Situation des Bedrohten. Wenn du die Möglichkeit siehst, den Kampf zu gewinnen oder zu fliehen, darfst du sie nutzen.

§ 9.1 Außerhalb von Raids, ist das Provozieren als Gruppe/Einzelperson von Kämpfen gegenüber anderen Gruppen von einer Überzahl von 4 Leuten oder mehr untersagt.

§ 10. **Bugusing** ist untersagt, ebenso sind Bugs nach Möglichkeit direkt einen Teammitglied oder im Forum zu melden.

§ 11. Es ist **verboten** sich als **Teamlers dieses Servers auszugeben**.

§ 12. Vom **Server zu disconnecten** um Konsequenzen/Supportgesprächen o.ä. zu entgehen gilt als **Offlineflucht**.

§ 13. Den **Charakter zu wechseln** oder **vom Server zu gehen** um **Konsequenzen** oder **etwaigen RP-Situationen** zu entgehen gilt als **RP-Flucht**.

§ 14. **PACs** dürfen **keinen Schaden** an anderen Spielern machen, noch die **Performance** oder die **Sicht** anderer Spieler **negativ beeinflussen**.

Chat Regeln

§ 1. Beleidigungen, Provokation, niveaulose und unangebrachte Kommentare als auch Kommentare zu Warns, Kicks, Banns sind im OOC Chat verboten. Im RP hingegen sind Beleidigungen etc. erlaubt, solange sie keinen OOC Ursprung haben, sprich: Ich kann jemanden OOC nicht ab und beleidige ihn deswegen permanent im RP.

§ 2. Im IC-Chat sind Smileys untersagt.

§ 3. /advert's sind als Sprachkommunikation zu behandeln, eine Ausnahme findet dann statt wenn es gekennzeichnete Weise eine

Textnachricht oder ein Datentransfer ist.

§ 4. Hacks müssen im globalen Funk angefangen und beendet werden, die Zwischenschritte sind zur Vermeidung von Chatspam im /advert zu erledigen!

Support Regeln

§ 1. Dem Wort des Supportleitenden Teamlers ist folge zu leisten.

§ 2. Sollte sich ein User bei Warns, Kicks oder Bans ungerecht behandelt fühlen, so kann er eine

Beschwerde im Forum einreichen oder einen Admin+ im Teamspeak ansprechen. Dies gilt auch, wenn man eine Beschwerde gegen einen

anderen User oder Teamler hat.

§ 3. Das Team behält sich das Recht vor, Strafen für einen Regelbruch nach eigenem Ermessen zu verhängen.

§ 4. Das Lügen im Support ist untersagt und kann mit einem Warn bestraft werden.

§ 5. Sofern es zur Erfüllung administrativer Tätigkeiten notwendig ist, können sich Administratoren über bestehende Regeln hinwegsetzen.

§ 6. Die Administration darf Sanktionen für Vergehen erteilen, die nicht im aktuellen Regelwerk vorhanden sind, aber den Spielablauf auf dem Server behindern oder sonstige Regelbrüche beinhalten.

Klassen Regeln

Machtnutzer

§ 1. **Jeder** Lichtschwertgriff (außer Raidgriffe welche nur Gewonnen werden können) muss im RP gebaut werden solange man nicht irgendwie anders einen Erlangt, heißt Diebstahl oder Geschenk etc.

§ 2. Das **Spammen** von gleichen Angriffen mit Lichtschwertern hintereinander oder der gleichen Machtfähigkeiten ist verboten. Als Spam gilt die Anwendung des gleichen Angriffes / der gleichen Machtfähigkeit mehr als 2-3 mal hintereinander ohne ein Pause von mindestens 2 (bei Machtfähigkeiten 5) Sekunden, in denen ein anderer Angriff/Fähigkeit ausgeführt werden soll.

§ 3. Telepathie anzuwenden muss im RP erlernt werden und funktioniert nur lokal nicht von Planet zu Planet.

§ 4. Machtkräfte dürfen nur mit Grund benutzt werden. (Machtsprung & Levitate zu abusieren und als Grund schneller voranzukommen zu nennen zählt nicht.)

§ 5. Machtnutzer dürfen keine Blasterpistolen verwenden und Explosiva nur auf Detpacks und Thermaldetonatoren beschränkt.

§ 6. Wenn eine Person die Machtnutzer-Fraktion verlässt, sei es Sith oder Jedi müssen diese vom Rang "Schüler/Padawan" anfangen. Wenn eine Person früher in diesen Orden war, dürfen sie den Rang eines vollwertigen Mitgliedes annehmen.

§ 7. Das Nutzen von Machtblitzen ist 15 Sekunden am Stück und dann nach Ablauf eines 10 Sekündigen Cooldowns und/oder anderen Aktionen wieder gestattet.

§ 8. Ultis dürfen während eines Raids nur einmal genutzt werden.

§ 9. Als Gesetzloser kann man keine Ränge aufsteigen. Auch nicht durch die Ausbildung eines Meisters etc.

Nicht Machtnutzer

§ 1. Als Nicht Machtnutzer ist das Nutzen von Lichtschwertern im PvP untersagt.

§ 2. Als Gesetzloser kann man keine Ränge aufsteigen (Ausgenommen sind Schmuggler auf Schurke/Revolverheld).

Roleplay Regeln

Die Regeln

§ 1. Serious RP wird immer eingehalten, es gibt also keine Freizonen. Ausnahmen sind Supportgespräche, Rekruten-Ausbildungen (OOC Ausbildung) und Events (wenn diese als OOC Event gekennzeichnet sind).

§ 2. Mitglieder verfeindeter Fraktionen dürfen nicht ohne strategischem Ziel oder aus "langweile" auf dem Planeten des Feindes sein.

§ 3. Raumstationen oder Schiffe die aus Props bestehen, sind nur mit einem Raumschiff erreichbar und dürfen nicht mit Greifhaken oder Jetpack betreten werden.

§ 4. Die Administrative nimmt sich das Recht raus Namen welche im Zusammenhang mit bekannten Franchises stehen, unseriös oder unpassend sind in Absprache mit dem User (bei unzureichender Kooperation auch ohne) zu ändern.

§ 4.1 Des weiteren ist es Pflicht, insofern man kein Droide ist, einen Darth Titel, Codenamen etc. trägt einen Vor -und Nachnamen zu haben.

§ 5. Die maximale Haftzeit beträgt 45 min. Wenn das RP zu schlimm ausgestaltet wird, behält sich das Team das Recht vor, Sanktionen durchzuführen.

§ 6. Es darf mit Fahrzeugen nicht direkt auf andere Spieler außerhalb von Fahrzeugen geschossen werden.

§ 7. Es ist verboten, Roleplay in jeglicher Form mit einem anderen eigenen Charakter zu betreiben.

Gütersystem

§ 1. Der Inhalt der Kisten darf nur an Mitglieder der Fraktion verteilt werden. Ausgeschlossen sind Machtnutzer.

§ 2. Es darf aus den Kisten jeweils nur eine Waffe aus den Gewehr **oder** Handfeuerwaffenkisten als auch **ein** Gadget **und** Sprengstoff an einen einzelnen vergeben werden.

§ 3. Waffen und Sonstiges dürfen nur von CPT+ verteilt und nur von Teammitgliedern gespawnd werden.

§ 4. Es darf nur 1/Tag versucht werden, Kisten zu stehlen. Dabei ist egal ob der Versuch gelingt oder nicht. Ausnahmen bilden nur Events, bei denen welche erlangt werden können.

§ 5. Der RPS-6 als auch der T-7 (Taser) darf nur an Heavy Trooper verteilt werden.

§ 6. Für alles aus den Güterkisten gelten die stehenden Regeln.

§ 7. Gewehrkisten müssen von mindesten Zwei Personen oder einem Jedi (in Verbindung mit der Macht) getragen werden.

§ 8. Es können nur Prototyp-Güterkisten zurück gestohlen werden. Der Rest ist sicher.

User-Fraktionen

§ 1. Eine User-Fraktion ist erst als Fraktion anerkannt wenn sie (1) einen entsprechenden Beitrag im Forum hat und (2) vom Team in der Teambesprechung abgesegnet wird.

§ 1.1 Der Fraktionsbeitrag sollte mindestens eine Mitgliederliste und Verhaltensregeln enthalten als auch den Hintergrund der Fraktion erläutern.

§ 1.2 Es sollten mindestens vier Leute zum Zeitpunkt der Erstellung in der Fraktion sein.

§ 1.3 Dazu muss mindestens eine Person als Ansprechpartner/Fraktionsleitung für das Team fungieren.

§ 2. Bevor (2) nach § 1. nicht erfüllt wurde, darf die Fraktion keinen Raid durchführen.

§ 3. Nachdem (1) nach § 1. erfüllt ist, kann beim Bauteam eine Basis angefordert werden.

§ 4. Wird die User-Fraktion angenommen stehen der Fraktion eine eigene Zusatzfraktion zu. Jedoch werden keine Jobs extra erstellt oder vorhandene (ausgenommen von RP-Chars (mit entsprechender Absprache)) geändert.

Raids

Regeln für die Eroberung von Planeten

§ 1. Für die Eroberungen greifen § 1, § 2.2, § 3.1, § 3.1.2, § 3.2, § 4, § 4.1, § 6 und § 8 der gängigen Raidregeln. Nicht erwähntes, ist nicht erlaubt (z.B. die Einnahme einer Basis durch Agenten o.ä.).

§ 2. Ist der Planet erfolgreich eingenommen/verteidigt, kann dieser für zwei Wochen nicht eingenommen werden. Die zwei Wochen fangen an dem Tag der Eroberung an.

§ 2.1 Schafft es die amtierende Fraktion den Planeten erfolgreich zu verteidigen, ist dieser für zwei weitere Tage vor der Eroberung geschützt.

§ 3. Während ein eigener Stützpunkt angegriffen wird, besteht die Möglichkeit diesen ggf. Fallen zu lassen und auf einen Planeten der gegnerischen Fraktion einzufallen und diesen zu Besetzen um z.B. einen Handel mit der angreifenden Fraktion um Friedensverträge, die Basen o.ä. einzugehen.

§ 1. Raids müssen von mindestens 1 Teammitglied überwacht werden.

§ 1.1 Söldner der Exchange sind bei Durchführung der Attentate auf gezielten Personen oder dessen Entführung, von §1 ausgeschlossen.

§ 1.2 Agenten sind für Fall (1),(2) & (3.1) nach § 3, von § 1 Ausgeschlossen. Das Team muss dennoch in Kenntnis gesetzt werden. Ist kein Teammitglied da, gilt diese Regel nicht.

§ 2. Mitglieder von, oder Fraktionen dürfen nicht ohne strategischem Ziel oder aus "langweile" Raiden

§ 2.1 Raids haben eine allgemein Abklingzeit von 1 Stunde und 30 Minuten. Ausnahmen bilden die Befreiung von Gefangenen/Geiseln.

§ 3. Als Raid gilt (1) gezielter Gegenstands/Datenraub (z.B. Holocrons), (2) Befreiung von Geiseln / Gefangenen oder Anschläge/Attentate auf mit von Fraktionen mit mindesten 3 Leuten Geschützte Personen als auch (3) Angriffe - in Form des gezielten Suchen nach einem Kampf - oder (3.1) Anschläge auf den Hauptplaneten oder Stützpunkte einer Fraktion.

§ 3.1 Die Teilnehmer des Raids (Angreifer und Verteidiger) müssen mit jeweils mindestens 4 Leuten besetzt und die Angreifer (dazu Zählen auch z.B. Gesetzlose) dürfen nicht mehr als eine Überzahl von +3 sein.

§ 3.1.1 Bei Privathäusern/Grundstück/höhlen etc. müssen, bei mehr als, oder 2 und bis zu 6 Einwohnern, mindestens 2 Einwohner Online sein.

§ 3.1.2 Es müssen bei der Angreifenden Fraktion mindestens 4 aktive Angreifer am Angriff teilnehmen. Als Fraktion gelten anerkannte Parteien wie das Imperium etc. oder vom Team abgesegnete Userfraktionen.

§ 3.2 Von der Mindestanzahl bei [Fall § 3.1] der Angreifer als auch Verteidiger sind Schmuggler, Bürger, Kinder, Anwärter/Akolythen davon ausgeschlossen. Alle anderen der Fraktionen müssen die Mindestanzahl als auch Überzahl beachten.

§ 3.3 Das am Anfang dem Teamler mitgeteilte Raidziel ist einzuhalten. Ein Wechsel des Raidziels während des Raids ist nicht erlaubt.

§ 4. In Raids darf man den Spawn nicht verlassen egal ob der Spawn zu ist oder nicht. Dies Gilt ab dem Moment wo ein Teamler beginnt den Raid zu überwachen oder wenn sich der Angreifer auf dem Planeten befindet (bezogen auf § 1.1). (Für Teamler ist er zu versperren)

§ 4.1 Wenn alle Vorarbeiten für den Raid getätigt wurden, darf der Raid begonnen werden. Der Raid beginnt im RP, wenn die Gegner sich auf dem feindlichen Planeten befinden.

§ 5. Bei einem Holocron Raid dürfen maximal 4 Holocron entwendet werden.

§ 6. Bei Raids als auch Angriffen, darf pro Fraktion nur einmal der Orbital Strike verwendet werden.

§ 7. Sollte ein Raid bei z.B. einer Geiselnahme, durch sofortiges eingreifen (direktes Verfolgen nach einer Gefangennahme) gestartet werden, dann muss dieser nicht von

einem Teammitglied bewacht werden.

§ 8. Veteranen als auch Flottenmitglieder (Jedi/Sith Ausgeschlossen) dürfen nicht Aktiv an Angriffen/Raids teilnehmen, ausgeschlossen sind Verteidigungen und bei den Flottenmitgliedern Handlungen mit und auf der Flotte.

§ 9. Es darf nur 1 mal am Tag versucht werden, Kisten zu stehlen. Dabei ist egal ob der Versuch gelingt oder nicht. Ausnahmen bilden nur Events, bei denen welche erlangt werden können.

Anfang/Ende einer Kampfsituation

§ 1. Der Kampf beginnt mit dem Schlagen/Schießen auf oder in die Richtung einer Person.

§ 2. Der Kampf endet wenn man 50 Sekunden keinen Schaden erleidet oder nicht mehr in die unmittelbare Richtung des Verfolgten geschossen wird bzw. nicht mehr mit dem Lichtschwert verfolgt wird, oder wenn beide Seiten die Waffen voreinander niederlegen.

§ 3. Im Kampf darf man keine Portale aktivieren, darf aber durch aktive hindurchgehen.

§ 4. Im aktiven Nahkampf darf man nicht ein Fahrzeug einsteigen welches man selbst anschließend Steuern würde d.h. In Fremdgesteuerte Mehrsitzer (Truppentransporter etc.) einzusteigen ist erlaubt. Als aktiver Nahkampf zählt, dass man vor/unter/neben/über dem Fahrzeug von einer Person im direkten Umfeld angegriffen wird. Sei es mit einem Blaster oder Nahkampfwaffen.

Medic RP

§ 1. Damit eine Person mit der QW-Spritze wiederbelebt werden kann müssen ihre Wunden behandelt und die Vitalwerte (Puls etc.) stabilisiert werden.

Für Gelehrte/Hexer gelten folgende mindest Rollwerte (Bonuswerte sind mitzuberechnen) bei jeweiligen Verletzungen:

§ 3. Trotz "0 (siehe Bonuswerte)" muss immer noch ein /me folgen der diese Aktion beschreibt.

§ 3.1 Lichtschwert/Disruptorwunden sind automatisch schwere Verletzungen.

[/]	<u>Gelehrter</u>	<u>Meister</u>	<u>Gelehrter</u>	<u>Großmeister</u>	<u>Gelehrter</u>
	<u>Hexer</u>	<u>Hexer Lord</u>		<u>Dunkler Hexer</u>	<u>Lord</u>

Schwere Verletzungen:

Zellregeneration starten	75 +	60 +	50 +
Vitalwerte stabilisieren	65 +	55 +	45 +
Personen aufwecken	55 +	45 +	0 (siehe Bonuswerte)

Leichte Verletzungen:

Zellregeneration starten	50 +	40 +	0 (siehe Bonuswerte)
Personen Aufwecken	45 +	35 +	0 (Siehe Bonuswerte)

Tod und Respawn

§ 1. Wer im Deathscreen landet ist für die dort angegebene Zeit bewusstlos und je nach Situation verletzt. (Ausnahmen bilden Hinrichtungen, egal ob endgültig oder nur mit NLR verbunden)

§ 2. Wenn man in der Zeit über einen /me getötet oder weiter offensichtlich auf die Leiche geschossen oder mit einer Waffe eingeschlagen wird ist man tot und es greift die NLR.

§ 3. Wenn bei Ablauf der Zeit keine Behandlung im Gange ist erliegt man an seinen Verletzungen und es greift die NLR.

§ 3.1 Man kann durch Lebenserhaltungssysteme oder Infusionen über die angegebene Zeit am leben gehalten werden.

§ 4. Wenn man durch eine Explosion stirbt kann man nicht wiederbelebt werden.

§ 5. Man darf erst respawnen wenn das RP mit dem Körper (egal ob tot oder lebendig) abgeschlossen ist.

Waffen/Tool spezifische Regeln

§ 1. Gegenstände aus dem Kit dürfen nicht an andere weitergegeben werden. Ausnahmen bilden Handfeuerwaffen und Gadgets, mit Absprache eines Teamlers.

§ 1.1 Waffen, Gadgets und Sonstiges aus den Waffenkisten, darf nicht mit diesen dupliziert werden.

Schusswaffen

§ 1. Blasterwaffen als auch der Taser darf nicht im Wasser verwendet werden.

§ 2. Die Anti Vehicle Cannon darf nicht gegen Spieler außerhalb von Fahrzeugen benutzt werden.

Jetpack

§ 1. Es darf beim fliegen mit dem Jetpack (nur im Hovermode) und mit dem Jumppack nur mit Blasterpistolen und Handgelenk Waffen (Auch B2-Armcannon und Flammenwerfer) geschossen werden.

Defi, Heal/Armortools, Kolto/Bacta Granaten

§ 1. Darf nur außerhalb des Kampfes benutzt werden. (Siehe "Anfang/Ende einer Kampfsituation") außer Kolto oder Bactanades

§ 2. Kolto- und Bactanades dürfen im Kampf nur außerhalb des Kampfbereiches verwendet (15 - 20m) werden.

Unsichtbarkeit

§ 1. Unsichtbare/Getarnte können bemerkt werden wenn sie einen Berühren oder sich anderweitig Bemerkbar machen. (Dazu zählen keine Fußspuren)

§ 2. Unsichtbar/Getarnt darf nicht mit Gegenständen interagiert werden, dazu zählt nicht das durchtreten eines Portals.

§ 2.1 Es dürfen unsichtbar andere Gegenstände in der Hand gehalten werden, dürfen getarnt aber nicht genutzt werden um schaden zu machen, dazu zählen auch Lichtschwert Fähigkeiten (Außer Shadowstrike).

§ 2.1.1 Auch darf man Unsichtbar nicht meditieren.

§ 2.2 Unsichtbar/Getarnt dürfen auch keine Leute beeinflusst werden.

§ 3. Das Tarnmodul darf nur außerhalb des Kampfes verwendet werden.

§ 4. Unsichtbar/Getarnt werden nur Gegenstände die man bei sich trägt getarnt, aber keine Personen die man berührt oder trägt o.ä.

Greifhaken

§ 1. Darf nur mit /me an Personen und Droiden befestigt werden, wenn

§ 1.1 Die Person gefesselt ist und nicht kooperiert oder sich nicht bewegen kann.

§ 1.2 Wenn die Person am Boden ist und abtransportiert werden muss.

Explosiva

§ 1. Der RPS-6 darf nur gegen Fahrzeuge und Türen benutzt werden.

§ 2. Die B2-Armcannon darf maximal 3er Salven im Abstand von 30 Sekunden schießen.

§ 3. Der M202 darf maximal ein Magazin in 30 Sekunden abfeuern.

§ 4. Der explosive Bowcaster kann keine Wände oder Türen zerstören.

§ 5. Detpacks sollten in Realistischen mengen Platziert werden. Auf einer Person sind mehr als 3 überflüssig.

§ 5.1 Es dürfen maximal 3 Detonatoren für eine Sprengung Platziert werden, insgesamt 6 bevor man sich im RP neue holen muss.

§ 6. Sprengstoffe sollten im realistischen Verhältnis gegen Türen und Wände eingesetzt werden (Je dicker die Wand desto mehr Sprengstoff ist von Nöten).

Insta Kill Weapons

§ 1. Das Nutzen der Instant Kill Funktion von dem Hidden Blade und dem Climb SWEP ist verboten.

Magnetplatten

§ 1. Es darf sich nicht zu Models getarnt werden welche kleiner sind als man selbst.

Lichtschwert(-kristalle)

§ 1. Dark inner können nur in Raids gewonnen werden.

§ 2. Rote Kristalle sind den (Abtrünnigen) Sith vorbehalten.

§ 3. Der Grüne Kristall bei dem Botschafter Pfad und der Blaue bei dem Ritter Pfad ist Pflicht.

§ 3.1 Eine Ausnahme bildet das Rollen einer welche über oder genau 90 ist, dann kann ein Gelber Kristall erlangt werden. (nur bei den Jedi)

§ 4. Das nutzen der Lichtschwertklinge in oder Unterwasser ist Untersagt, das nutzen der Machtfähigkeiten jedoch nicht.

§ 4.1 Machtblitze dürfen im Wasser nicht verwendet werden.

§ 5. Sith außer dem standardmäßigen Rot dürfen die Sith die folgenden schwarz umkreisten Farben verwenden (dabei wird an den Werten nicht rum gespielt, es werden die vorgegebenen Farben benutzt):



Handschellen

§ 1. Man kann sich nicht selbstständig aus Handschellen befreien, es sei denn [...]

§ 1.1 [...] es sind Tactical Handcuffs und Rope Cuffs, aus diesen kann man versuchen sich jede Minute zu befreien. Das geht über einen /me welcher den Versuch beschreibt und einen Roll von 75+.

§ 1.2 [...] es sind Police Handcuffs aus denen kann man nur von der Person die einen Festgenommen hat befreit werden, oder von einer dritten Person, welche die Fesseln entweder (A) mit einem Blaster durchschießt oder (B) mit einem Messer oder Lichtschwert durchtrennt. ((A),(B) auch bei Tactical Handcuffs und Rope Cuffs möglich)

§ 2. Handschellen dürfen nur bei einer Person genutzt werden die ihre Waffe nicht draußen hat, oder diese erst kurz davor gezogen hat. Rekruten ausgeschlossen.

§ 3. Nur Fraktionsleiter, Ratsmitglieder, Generäle + und Geheimdienst/SID- Leiter haben Zugriff auf Machtfesseln.

§ 3.1 Diese werden über einen /me zusätzlich angelegt und unterstehen den gleichen Regeln wie alle anderen Handschellen.

§ 3.2 Diese sind eine erweiterte Form der Police Handcuffs und unterdrücken jegliche Form von Machtfähigkeiten (auch Telepathie).

§ 4. Gefesselt darf man sich mit dem /roll Befehl nur gegen Versuch direkter physischer/psychischer Einflussnahme wehren, z.B. K.O. schlagen oder Beeinflussung des Geistes. Nicht dazu zählen u.a. Durchsuchungen auf Kommunikationsgeräte, Waffen o.ä.

Machtwürgen

§ 1. Darf nur außerhalb des Kampfes benutzt werden. (Siehe "Anfang/Ende einer Kampfsituation")

Hände der Macht

§ 1. Mit den Händen der Macht dürfen keine Schiffe festgehalten werden, die bereit am Fliegen sind. Startende Schiffe dürfen jedoch angehalten werden.

Hinrichtungen, lebenslange Haftstrafen & Duelle um Leben und Tod

§ 1. Hinrichtungen und Abtransporte müssen, insofern einer da ist von einem Admin+ überwacht werden, ist das nicht der Fall muss das nächst höchste Teammitglied Überwachen.

§ 2. Hinrichtungen und Abtransporte müssen in inkl. Zeit in Gefangenschaft mindestens 20 Minuten dauern.

§ 3. Hinrichtungen und Abtransporte dessen Grund nicht alleinig Verrat ist können nur von Fraktionsleitern der Republik, des Imperiums und der Mandalorianer durchgeführt werden.

§ 3.1 Zwei Ratsmitglieder oder ein Ratsmitglied + General (oder höher) oder GHD/SID Leiter haben die Befugnis Hinrichtungen und Abtransporte durchzuführen wenn die Gründe plausibel sind.

§ 3.1.1 Der überwachende Teamler entscheidet selbst, ob die Gründe plausibel sind oder nicht.

§ 3.2 Der General oder höher hat die Befugnis Verräter, welche in seinem Militär sind oder waren, Hinrichtungen oder Abtransporte durchzuführen.

§ 4. Hinrichtungen und Abtransporte müssen mit einen (1) /advert (mindestens an die eigene Fraktion) angekündigt und mit einen (2) /me und einen (3) /advert abgeschlossen werden.

Beispiele:

(1) /advert *Fraktionsleitung XY an Fraktion XY* Person XY wird aufgrund von XY lebenslang Eingesperrt/Hingerichtet.

(2) /me richtet ihn mit einem Schwerthieb/Blasterschuss hin , /me schließt die Tür des Transporters und gibt das Zeichen zum starten

(3) /advert *Person XY Körper fällt leblos zu Boden* , /advert *Der Transporter springt in den Hyperraum nach Planet XY*

§ 5. Dem Duell auf Leben und Tod müssen beiden Seiten zustimmen und er muss ohne aktive Fremdeinwirkung im Kampf ablaufen.

§ 6. Als Folge einer Hinrichtung, eines Abtransports oder einer Niederlage eines Kampfes auf Leben und Tod folgt die Charakterlöschung, diese erfolgt entweder

durch den User oder das Team.

§ 6.1 RP-Chars können 3 Mal ein Duell verlieren, abtransportiert oder Hingerichtet werden bevor der Char endgültig verloren geht.

§ 6.1.1 Verlassen RP-Chars die Fraktion mit negativen Hintergrund und oder gehen gegen diese Fraktion vor, verlieren diese ihr Anrecht auf die vorher genannten drei Leben im Falle einer Hinrichtung durch jene Fraktion.

§ 6.2 Sollte ein RP-Charakter Hingerichtet oder Abtransportiert werden und noch unter seiner 3. Hinrichtung liegt, dann vergisst er alle Informationen, welche zur Hinrichtung geführt haben.

Machbrechungen und Verstümmelungen

§ 1. Machtbrechungen müssen von Großmeister Gelehrten und Dunklen Lord Hexern durchgeführt und Verstümmelungen von Generälen+, GHD/SID Leitern und dem Compeer verordnet werden. Die Exekutive bei der Verstümmelung, darf vom General+ , GHD/SID Leiter und dem Compeer bestimmt werden.

§ 2. Machtbrechungen/Verstümmelungen werden von einem unbeteiligten Teammitglied überwacht und der Grund dafür abgesegnet oder abgelehnt.

§ 3. Nach einer Verstümmelung/Machtbrechung werden 25% der Level des Opfers abgezogen, zur Not wird aufgerundet.

§ 4. Die Verstümmelungen/Psychischen Schäden sind Permanent und müssen im Roleplay eingebaut werden, es besteht jedoch die Möglichkeit zur Behandlung durch Prothesen o.ä.

§ 5. Es muss gewährleistet werden dass das Opfer die Prozedur überlebt.

§ 6. Bei der Machtbrechung wird nach dem Reiter "Geistmanipulation" vorgegangen und der Geist mit eingesetzten Gefühlen oder Erinnerungen etc. gebrochen.

Selbstmord

§ 1. Selbstmord darf nur ohne Fremdeinwirkung geschehen und setzt in jeglicher Form die Löschung des Charakters voraus.

§ 2. Nach dem Selbstmord mit Sprengkörpern in einer Kampfsituation kann man nur von den Gegner wiederbelebt werden. Außerdem wird dabei die eigene Ausrüstung zerstört, was die Nutzung dieser in jeglichen Rahmen verbietet.

Machtinteraktionen

Bonuswerte der Machnutzer

Diese Bonus werte gelten bei allen Machtaktionen sowohl als Resistenz und Angriffswert.

Nicht aufgelistete Lore Chars haben den Wert der ihren Rang entspricht.

<u>Rang</u>	<u>Bonuswert</u>
Anwärter / Akolyth	0
Padawan / Schüler	5
Ritter / Krieger	10
Botschafter / Inquisitor	15
Wächter & Hüter	15
Marodeur & Juggernaut	
Schatten	20
Attentäter	
Gelehrter	25
Hexer	
Wächter & Hüter Meister	20
Marodeur & Juggernaut Lord	
Schatten Meister	25
Attentäter Lord	
Gelehrter Meister	30
Hexer Lord	
Wächter & Hüter Großmeister	25
Marodeur & Juggernaut Dunkler Lord	
Schatten Großmeister	30
Attentäter Dunkler Lord	
Gelehrter Großmeister	35
Hexer Dunkler Lord	
Tempelwache	25
Tempelwachen Meister	30
Meister des Ordens	40
Sith-Imperator	

Resistenzwerte/Bonuswerte der Nicht-Machtnutzer

<u>Rang</u>	<u>Resistenzwert</u>
Mandalorianer:	
Mandalorianer	10 (als Clanmitglied +5)
Militär:	

Imp / Rep Private	5
Imp / Rep Sergeant (allse SGT Ränge)	10
Imp / Rep Lieutenant	15
Imp / Rep Captain	20
Imp / Rep General	25
SID / Imperialer (Ziffer-) Agent	25
Rep / Imp Spezialeinheit	
Wächter / Vize Direktor SID	30
SID / Imperialer GHD Leiter	35
Rep / Imp Spezialeinheit Commander	
Lehrling (Garde)	10
Gardist	25
Lehrmeister der Garde	30
Kommandant der Garde	35
Exchange:	
Dieb / Spitzel / Rohling	5
Hehler / Schläger / Spion	10
Vollstrecker / Schmuggler / Agent / Attentäter / Söldner	15
Unterwelt Bosse / Eximus	20
Compeer	30

§ 1. Die Werte der Machtnutzer gelten bei jeder Interaktion mit der Macht. Die Resistenzwerte nur, wenn wer versucht einen zu beeinflussen.

§ 1.1 Bis zu 10 Sek nach dem Beeinflussungsversuch kann den Beeinflussenden mit einem "/me hilft ihn bei der Beeinflussung" + anschließenden /roll geholfen werden.

§ 1.1.1 Es kann jedoch dem Beeinflussten nicht mit dem gleichen Vorgehen geholfen werden die Beeinflussung abzuwehren.

§ 2. Diese Werte gelten auch für die Gesetzlosen Gegenstücke der Jobs.

§ 2.1 Droiden können nicht mit der Macht beeinflusst werden.

§ 3. Es ist **nicht** möglich als Machtnutzer, einen anderen Machtnutzer welcher im Rang über einen steht (z.B. Hexer -> Hexer Lord oder auch andere Klassen) zu beeinflussen. Es sei denn [...]

§ 3.1 [...] man ist zu dritt. Dann kann man jemanden der **einen** Rang über einen Steht versuchen zu beeinflussen. Es zählt nur der Roll von der Person welche die Beeinflussung auf den Ranghöheren gestartet hat.

§ 3.1.1 Ein Gelehrter/Hexer kann die Anzahl an benötigten Personen, auf zwei Personen verringern.

§ 4. Die Bonuswerte der Nicht -Machtutzer gelten nur im Zusammenhang mit Körperlichen Tätigkeiten wie dem Nahkampf (z.B. beim K.O Schlagen). Sie gelten nur gegen andere Nicht-Machtnutzer und nicht gegen Machtanwender wie Jedi oder Sith.

Veranschaulichung:

1. Alpha Company Sergeant versucht Heavy Sergeant K.O zu hauen -> beide haben +10 zum Roll

2. Alpha Company Sergeant versucht Sith Schüler K.O zu hauen -> Keine Bonuswerte auf beiden Seiten

Einsetzen/Ersetzen/Erschaffen von Gedanken/Erinnerungen

§ 1. Nur Gelehrte/Hexer + sind in der Lage dazu im Geist einer Person dinge zu verändern.

§ 2. Es kann nicht gezielt nach Gedanken/Erinnerungen gesucht werden, wenn man an bestimmte Erinnerungen gelangen will kann man,

(1) die Person lange genug foltern bis sie es einem sagt oder,

(2) nach Gefühlen suchen die mit der Erinnerung verbunden sind.

§ 3. Erinnerungen können NICHT gelöscht werden, sie können verschleiert werden oder die Person kann dazu gebracht werden sie zu vergessen.

Beispiele zu § 3 :

"Scar Karesh: /me lässt ihn die Erinnerungen an die beiden vergessen, indem er einen Dunklen Nebel über sie legt, selbst wenn er kurz davor ist sich zu erinnern kann er alleine nicht dort hindurch sehen"

"Scar Karesh: /me schlängelt sich weiterhin durch den Geist von Brook, vorbei an seinen Erinnerungen durch die Dunkelheit seines Verstandes wo nun seine geliebte Delta ist. Getrieben von Hass, angezogen von dem Licht in Brooks Erinnerungen,

versucht er den Rest der Familie zu finden"

"Scar Karesh: /me betrachtet Brooks Gesicht, während er die Erinnerungen an seine Geliebten nimmt und langsam verdunkelt, wie er langsam vergisst wer sie sind, wieso er sie liebt"

Wiederherstellen von Erinnerungen

§ 1. Damit einer Erinnerung wiederhergestellt werden kann, muss:

- (1) Die neue Erinnerung zerstört werden, dafür muss [...]
- (2) [...] Der Heiler wissen dass der Beeinflusste war vergessen hat und danach suchen in dem er, [...]
- (3) [...] Den Nebel finden der die Erinnerungen verschleiert (Beeinflusste hat +35 Rollwert, sollte die Person gewinnen wird der Nebel dicker und er bekommt +5). Anschließend wird, [...]
- (4) [...] Die Dunkelheit die seinen Geist umgibt beseitigt damit die verschleierte Erinnerungen zum Vorschein kommen. (Betroffene Person erneut +35 Rollwert) und zuletzt [...]
- (5) [...] Die Erinnerung reinigen und diese dorthin zurückführen wo sie einst war (Einmal alle 12H möglich)

Erschaffen und Heilen von Machtkrankheiten

§ 1. Krankheiten können nur durch Sith-Alchemie von dunklen Hexer Lords erschaffen/entfernt werden und nur durch Großmeister Gelehrte geheilt werden.

Es gibt folgende Arten von Krankheiten:

- (1) Gifte
- (2) Krankheiten die den Geist der Person schwächen und angreifen
- (3) Krankheiten die eine Bindung zu dunklen Seite erschaffen
- (4) Krankheiten die sich von Wirt zu Wirt übertragen können (Seuchen/Epidemien)

§ 2. Krankheiten müssen entdeckbar sein, können aber erst nach dem Ausbruch der Symptome entdeckt werden.

§ 3. Die Krankheit muss heilbar sein und darf nicht Sofort töten (innerhalb von 2 Stunden)

§ 4. Die Krankheit darf nicht ohne größeres Ziel erschaffen werden.

§ 5. Die Krankheit darf sich von Wirt zu Wirt übertragen, Infektionswege müssen aber Definiert sein.

Portale und Blockaden

§ 1. Die Boden-Portale werden im RP als Fähren angesehen.

§ 2. Generäle + / Ratsmitglieder können Blockaden um ihre Hauptplaneten errichten lassen, diese brauchen 10 Min. (Reise + Formationsbildung etc.) Das führt dazu das keines der Portale nicht mehr benutzt werden darf.

§ 2.1 Wenn die gegnerische Partei mit ihrer Flotte angreift können die Blockaden beidseitig passiert werden.

§ 4. Es ist auch möglich die Boden-Portale zu sprengen (mindestens 3 Detonatoren / 6 Detpacks), diese sind dann für den Rest des Raids oder 30 Minuten gesperrt und dürfen (ob aktiviert oder deaktiviert) nicht genutzt werden.

Hacken von Türen und Schiffen

§ 1. Jede Tür welche nicht durch ein Keypad gesichert ist, muss nicht gehackt werden und kann auch nur mit dem Keycard-Cracker gehackt werden.

§ 1.1 Ausnahmen bilden dabei das Sprengen von Türen. Dort muss je nach Material und dicke der Tür mit entsprechendem Sprengstoff und Sprengstoff Menge gearbeitet werden.

§ 2. Jedes Schiff welches du nicht gekauft hast oder dir von der Fraktion zugewiesen wurden, müssen gehackt werden. Dabei muss in 10 % Schritten mit jeweils 5 Sekunden Abstand gehackt werden.

Anfang und Ende müssen im /advert und der Rest im /ladvert verfasst werden.

Planeten und Gebiete
Phenomenal Galaxy Map

§ 1. Korriban, der Luftraum um das Imperiale Schiff, das Imperiale Schiff selbst und der imperiale Außenposten auf Tatooine mit unmittelbaren Gebiet drum Herum sind gehören dem Imperium bzw. sind Imperial.

§ 2. Tython, der Luftraum um das Republikanische Schiff, das Republikanische Schiff selbst und der republikanische Außenposten auf Tatooine mit unmittelbarem Gebiet drum herum sind gehören der Republik bzw. sind Republikanisch.

§ 3. Rishi ist neutrales, Piraten besetztes Gebiet. Ausgeschlossen davon ist das Gebiet, welches von der Bergkette, den zwei Toren und dem Map-Rand umkreist wird. Dieses Gebiet gehört den Mandalorianern.

§ 4. Tatooine ist bis auf die Außenposten, welche dem Imperium/ der Republik gehören und dem Hauptgebäude der Exchange ein neutrales Gebiet.

Planeten Map

§ 1. Der Planet Korriban und der Kreuzer gehören dem Imperium bzw. sind Imperial.

§ 2. Der Planet Tython und Hoth sind unbesetzt und unter keiner aktiven Kontrolle.

§ 3. Der Waldplanet Alderaan ist republikanisches Gebiet und gehört der Republik. (Insofern der Planet nicht über die Planeteneroberung eingenommen ist)

§ 4. Der Planet Tatooine ist neutrales Gebiet und gehört niemandem.

§ 5. Der Planet Illum wird zwar von den Jedi genutzt gilt jedoch als umkämpft. Das Imperium als auch die Republik haben durch Ihre gesicherten Standorte. (Insofern der Planet nicht über die Planeteneroberung eingenommen ist)

§ 6. Raxus Prime und die Fabrik darunter sind imperiale und gehören dem Imperium. (Insofern der Planet nicht über die Planeteneroberung eingenommen ist)

§ 7. Die Raumstation gehört der Exchange und wird auch von dieser betrieben.

§ 8. Kleine Basen o.ä. auf den nicht besetzten Planeten müssen mit dem Team bzw. der Administrative+ abgesprochen werden. Sonst kann die Basis jederzeit abgerissen werden.

Alles was nicht unter diese Regeln fällt (z.B. Grauzonen oder das ausnutzen vom freien RP) wird von den Teammitgliedern nach eigenem Ermessen geahndet