

# Combat Regelwerk | SWTOR:RP

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Player Combat](#)

Hier findet ihr alle relevanten Informationen für einen Kampf auf SWTOR.

## **1 Player Combat**

### **§ 1 [Gültigkeit]**

Dieses Regelwerk gilt für die Gameserver und die dazugehörigen sozialen Plattformen der Community. Es kann im Einzelfall auch auf sonstige Belange der Community und ihrer Mitglieder Anwendung finden.

### **§ 2 [Was ist ein Kampf?]**

(1) Ein Kampf beginnt, sobald eine Person in die Richtung oder auf eine andere Person schlägt oder schießt.

(2) Der Kampf endet sobald nach 60 Sekunden....

(2.1)... nicht mehr in die Richtung oder auf die Person geschossen wird

(2.2)... nicht mehr aktiv, mit entsicherter Waffe | ausgefahrenem Lichtschwert die Person verfolgt wird

(2.3)... wenn beide Seiten sich aktiv dazu entscheiden, dass der Kampf beendet ist.

### **§ 3 [Allgemeine Combat Regeln]**

(1) Während eines Kampfes darf kein Transportschiff [zum Wechsel der Planeten] verwendet werden.

(2) Innerhalb der Sichtweite des Kampfes ist es verboten, verletzte Personen auf dem Boden zu behandeln, sich selber oder andere zu heilen und die Verwendung von Medikamenten zum Stärken der eigenen Stats.

(3) Sobald man getötet, der Death-Timer abgelaufen ist oder man per Medic-RP nicht hochgeholt wird, gilt NLR.

(4) Das Erzwingen von NLR durch das Schießen oder Schlagen auf eine bewusstlose Person ist verboten.

(5) Man darf erst respawnen, wenn das RP mit dem bewusstlosen Körper | der Leiche beendet worden ist.

(6) Selbstmord führt zum sofortigen Charakter Löschung, insofern sie nicht durch Außeneinwirkungen geschehen ist. [Macht-Beeinflussung oder Drogen]

#### **§ 4 [Machtnutzer Regeln]**

(1) Die Tarnfähigkeit darf nur außerhalb des Kampfes verwendet werden.

(1.2) Ausnahme bildet der Cloak, der notwendig für den Shadowstrike ist.

(2) Man darf das Lichtschwert Unterwasser nicht verwenden. Machtfähigkeiten jedoch schon.

(3) Force Choke darf nur außerhalb des Kampfes verwendet werden.

(4) Stun-Machtfähigkeiten dürfen nicht im Kampf verwendet werden.

#### **§ 5 [Nicht-Machtnutzer Regeln]**

(1) Munition sowie Granaten dürfen während eines Kampfes nicht aufgefüllt werden.

(2) Blaster oder Taser dürfen nicht im Wasser verwendet werden.

(2.1) Im Kampf darf nicht getasert werden.

(3) Beim Fliegen mit einem Jetpack darf nicht geschossen werden.

(4) Das Verwenden von Tools zur Wiederherstellung von HP oder AP darf nur außerhalb eines Kampfes verwendet werden.

(5) Das Tarngerät darf nur außerhalb des Kampfes verwendet werden.

#### **§ 6 [Hinrichtungen]**

(1) Eine Hinrichtung oder ein Abtransport in ein Hochsicherheitsgefängnis führt zur gezwungenen Umbenennung oder zur Löschung des Charakters.

(1.2) Der User selber entscheidet, ob er seinen Charakter umbenennt oder ihn löscht.

(2) Eine Hinrichtung oder ein Abtransport benötigen einen RP-Hintergrund. Das bedeutet, dass kleine Straftaten oder Fehler nicht ausreichen, um eine Person hinzurichten. Es muss ein großer Fehler wie beispielweise Verrat oder Sabotage vorliegen.

(3) Ein Admin+ muss die Hinrichtung oder den Abtransport erlauben und beaufsichtigen.

(4) Zwei Ratsmitglieder oder ein Einheitsleiter sind dazu befähigt, Hinrichtungen oder Abtransporte zu veranlassen.

(5) Bei einer Hinrichtung oder einem Abtransport wird ein Funk an die eigene Fraktion versendet, um diesen Erfolg zu feiern. Daraufhin hat die feindliche Fraktion 20 Minuten Zeit diesen Funk abzufangen, einen Raid zu starten und die Person zu befreien.

(5.1) Der Raid zur Befreiung ist von der Cooldown Regel ausgenommen. [Siehe dafür -> Raid Regeln]

(6) Sollte innerhalb der 20 Minuten die Rettung fehlgeschlagen sein oder niemand kommen, so wird ein /me für die jeweilige Tat verfasst und ein letzter, abschließender Funk zur Vollendung der Tat.

(7) Sollte die Hinrichtung fehlschlagen, so erhält die zu Hinrichtende oder abtransportierte Person NLR.

## **§ 7 [Safe Zones]**

(1) Die Außenposten der beiden Fraktionen gelten als Safe Zones.

(2) Das bedeutet, dass das Angreifen der Außenposten nur im Falle eines Raids gestattet sind.

(3) Sollte sich ein Kampf außerhalb eines Raids, auf einen Außenposten verlagern, so ist vorerst der Rückzug anzutreten.

(4) Es soll nicht absichtlich der Streit gesucht werden, nur um dann anschließend in einen Außenposten zu flüchten.