

# Serverregelwerk

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Allgemeine Regeln](#)
- [2 Support Regeln](#)
- [3 Klassen Regeln](#)
- [4 Nicht-Machnutzer Regeln](#)
- [5 Roleplay Regeln](#)
- [6 Raidregeln](#)
- [7 Kampfsituationen](#)
- [8 MedicRP](#)
- [9 Tod und Respawn](#)
- [10 Waffen und Tools](#)
- [11 Hinrichtungen](#)
- [12 Selbstmord](#)
- [13 Funks und Funkabhörung, sowie Telepathie](#)
- [14 Macht-Interaktionen](#)
- [15 Krankheiten](#)
- [16 Hacken](#)
- [17 Planeten](#)

Das Serverregelwerk des [EGM] SWTOR:RP-Servers.



## 1 Allgemeine Regeln

- §1.1 Erotik-Roleplay ist in jeder Art und Weise strengstens untersagt!
- §1.2 Ein respektvoller Umgang miteinander ist Pflicht.
- §1.3 OOC im IC ist Verboten. Im "In Charakter", werden nur RPliche Sachen besprochen welche sich nur auf dem Server abspielen/abgespielt haben, es wird nichts im Roleplay besprochen, was man im Real Life gerade sagen will. Beispielsweise wird nicht über das gestrigen FC Bayern Spiel, im Roleplay gesprochen.
  - §1.3.1 Dies gilt nicht, sofern man sich in einem Support befindet oder ein Teammitglied das RP anderweitig außer Kraft setzt.
- §1.4 Das Nutzen von Informationen, welche man nicht im RP, sondern über OOC Quellen (TS<sup>3</sup>, OOC-Chat, PM's etc) bekommen hat, ist Verboten -> Metagaming.

- §1.5 Fail-RP , Handlungen die nicht ins RP passen z.B. Bunnyhopping, Taschenlampen Klickern oder grundloses Rumgeschreie, ist verboten.
  - §1.6.1 Vehicle Random Deathmatch, heißt andere Spieler mit einem Fahrzeug zu töten, kurz VDM ist untersagt!
    - §1.6.1 Vehicle Random Deathmatch, heißt andere Spieler ohne jeglichen Grund mit einem Fahrzeug zu töten, kurz VDM ist untersagt!
  - §1.7 Powergaming ist verboten. Dazu zählen Sachen wie z.B. "/me tötet sein Gegenüber", 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.
    - §1.7.1 In einer Kampfsituation ist es nicht möglich, einen Gegner per /me das Bewusstsein zu nehmen oder gar zu töten.
    - §1.7.2 Außerhalb der Kampfsituation ist dies mit der OOC Einverständnis des Gegenüber erlaubt.
    - §1.7.3 Um eine Person Kampfunfähig mit einem ./me zu machen, ist es notwendig dass diese Person mindestens zwei stufen unter der Person steht.
  - §1.8 Fear-RP ist abhängig vom RP und der Situation des Bedrohten. Innerhalb von Raids gilt das Maß der Verhältnismäßigkeit. Ab dem Punkt wo das Überwachende Teammitglied den Raid für eine der beiden Fraktionen als verloren erklärt, gilt für die überlebenden Individuen der jeweiligen Fraktion Fear-RP. Es werden in keine größeren Gruppen mehr hinein gesprungen und sich ergeben, wenn man umstellt werden sollte.
    - §1.8.1 Außerhalb von Raids ist das Provozieren als Gruppe/Einzelperson von Kämpfen gegenüber anderen Gruppen von einer Überzahl von 4 Leuten oder mehr untersagt. Die sich in der Unterzahl befindene Gruppierung ist nicht dazu angehalten einen Kampf zu beginnen, ist jedoch auch nicht dazu gezwungen sich zu ergeben.
  - §1.9 Bugusing ist untersagt, ebenso sind Bugs nach Möglichkeit direkt einen Teammitglied oder im Forum zu melden.
  - §1.10 Es ist verboten sich als Teammitglied dieses Servers auszugeben.
  - §1.11 Teammitglieder behalten sich das Recht vor, bei Grauzonen oder ungenauen Regelungen, nach Ermessen durch zugreifen.
  - §1.12 Vom Server zu disconnecten um Konsequenzen, Support Gesprächen o.ä. zu entgehen gilt als Offline Flucht.
    - §1.12.1 Den Charakter zu wechseln oder vom Server zu gehen um Konsequenzen oder etwaigen RP-Situationen zu entgehen gilt als RP-Flucht.
  - §1.13 Es gilt bei Beförderungen auf Lord+/Meister+ sowie SGT+, sowie Aufnahme in den GHD/SID eine Dokumentationspflicht im Forum.
-

## **2 Support Regeln**

- §2.1 Dem Wort des Supportleitenden Teammitglieds ist Folge zu leisten.
  - §2.2 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 Teammitglied hat.
  - §2.3 Das Team behält sich das Recht vor, Strafen für einen Regelbruch nach eigenem Ermessen zu verhängen.
  - §2.4 Das Lügen im Support ist untersagt und kann nach eigenem Ermessen bestraft werden.
  - §2.5 Sofern es zur Erfüllung administrativer Tätigkeiten notwendig ist, können sich Administratoren über bestehende Regeln hinwegsetzen.
  - §2.6 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.
  - §2.7 Das Team behält sich das Recht vor bei Serverentscheidungen ein Team-Veto einzulegen.
- 

## **3 Klassen Regeln**

- §3.1. Das Besitzen von mehreren Lichtschwertern darf nicht dafür ausgenutzt werden mehr Machtpunkte zu haben oder Cooldowns zu umgehen.
- §3.2 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.
- §3.3 Das Nutzen von Machtblitzen ist 15 Sekunden am Stück und dann nach Ablauf eines 10 Sekündigen Cooldowns wieder gestattet
- §3.4 Machtkräfte dürfen nur mit Grund benutzt werden. (Machtsprung, Adrenalin, Teleport & Levitate zu abusieren und als Grund schneller voranzukommen zu nennen zählt nicht.)
- §3.5 Machtnutzer dürfen keine Blaster/Raketenwerfer/Granatenwerfer verwenden. Explosiva jeglicher Art sonst sind erlaubt.
- §3.6 Wenn eine Person die Machtnutzer-Fraktion verlässt, sei es Sith oder Jedi, muss diese um jeweils einen Rang zurückgestuft. Außer es handelt sich um einen GM+/DL+, diese müssen um zwei Ränge zurückgestuft werden.
  - §3.6.1 Fraktionen können entscheiden in welchen Rang der Anwarter gesetzt wird, solange diese Eingliederung sich am §3.6 orientiert und an diesen hält.

- §3.7 Ultis dürfen während eines Kampfes/Raids nur einmal pro Person genutzt werden.
  - §3.8 Meditate und Channel Hatred dürfen nicht immer nur kurz gedrückt werden, um so die Bewegungsunfähigkeit während der Heilung zu umgehen.
  - §3.9 Es ist verboten, sich mit Reflect absichtlich in Gasgranaten zu stellen, um den Schaden zu reflektieren.
- 

## **4 Nicht-Machtnutzer Regeln**

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

## **5 Roleplay Regeln**

- §5.1 Serious RP wird immer eingehalten, es gibt also keine Freizonen. Ausnahmen sind Supportgespräche, Die NLR-Zonen während Raids, Rekruten-Ausbildungen (OOO Ausbildung) und Events (wenn diese als OOO Event gekennzeichnet sind).
- §5.2 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.
  - §5.2.1 Des Weiteren ist es Pflicht, insofern man kein Droide ist, einen Darth/Lord Titel, Codenamen etc. trägt einen Vor- und Nachnamen zu haben.
- §5.3 Für Beförderungen sind die jeweiligen Beförderungszeiten einzuhalten. Es muss eine gewisse Anzahl zwischen Beförderungen liegen, um eine Person von einem Rang auf den nächsten erheben zu dürfen. Diese Beförderungszeiten gelten jederzeit, es sei denn eine Fraktion begibt sich in eine vom Team klarifizierte und angekündigte Aufbauphase. Die Beförderungszeiten für die jeweiligen Ränge werden unter folgendem Dokument aufgelistet: [Beförderungszeiten](#)
  - §5.3.1 Degradierungen bedürfen keiner Zeit welche zwischen ihnen liegen muss, wird eine Person am selben Tag um 2 Ränge degradiert, ist dies konform.
- §5.4 Die maximale Haftzeit beträgt 30 min. Wenn das RP zu schlimm ausgestaltet wird, behält sich das Team das Recht vor, Sanktionen durchzuführen.
- §5.5 Es darf mit Fahrzeugen nicht direkt auf andere Spieler außerhalb von Fahrzeugen geschossen werden.
- §5.6 Es ist verboten, Roleplay in jeglicher Form mit einem anderen eigenen Charakter zu betreiben.

- §5.7 Das absichtliche Stören oder Manipulieren von Events ist verboten.
- §5.8. Die Stadt anzugreifen, um die Kontrolle über diese zu erlangen, oder den Bürgermeister dadurch zu beeinflussen, zählt als FailRP. Verhandlungen mit diesen zu führen um diverse Ziele zu erreichen ist trotzdem möglich. Persönliche Differenzen sind mit dem Charakter des Bürgermeisters als Person möglich. Dieser ist somit nicht dazu befugt sich mit jeder Fraktion alles zu erlauben, was er will, sondern kann jegliche Sanktionen wie jede Fraktionsleitung sonst auch in Form von Attentaten, Geiselnahmen, etc fürchten. Dies gilt jedoch wie beschrieben nicht unter dem Hintergrund, damit Einfluss auf die gesamte Stadt Taetzivu oder Darvannis durch den Bürgermeister zu nehmen.
- §5.9 Sollte in einer laufenden RP-Situation der Server kurzfristig offline gehen/abstürzen oder ein Restart erfolgen ist es Pflicht die Situation so schnell wie möglich wieder aufzunehmen. Gegebenenfalls helfen Teammitglieder beim Teleportieren der beteiligten Person. Nicht-Wiederaufnahme zählt als RP-Flucht.
- §5.10 Gasgranaten sollen nicht mehr vor Türen geworfen werden dürfen um es so unmöglich zu machen in ein Gebäude/raum zu kommen.
- §5.11 Das Platzieren von Fortification tool props auf feindlichem Gebiet ist nur direkt nach oder während eines Raids gestattet. Dabei soll darauf geachtet werden, dass die Props in realistischen Mengen platziert werden und diese nicht sinnlos gespart werden.
- §5.12 Funks werden gesprochen und nicht geschrieben. Wenn man möchte, dass ein Funk geschrieben ist, muss man das vorher definieren mit [geschrieben], [getippt] o.ä.
- §5.13 Lore-Holocrons dürfen nicht mehr geklaut werden.

---

## 6 Raidregeln

- §6.1 Raids sind Schlachten auf eine feindliche, bzw. auf die konkurrierte Fraktion. Diese brauchen immer einen Roleplay Hintergrund und können, nur von der jeweiligen Fraktionsleitung (Ratsmitglied+, General+) ausgerufen, bzw. beantragt werden. Als Raid gilt beispielsweise die Befreiung von Geiseln / Gefangenen oder Anschläge/Attentate auf Fraktionen.
  - §6.1.1 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.
  - §6.1.2 Raids haben eine allgemein Abklingzeit von 1 Stunde und 30 Minuten. Ausnahmen bilden die Befreiung von Gefangenen/Geiseln.
  - §6.1.3 Von der Mindestanzahl bei [Fall § 6.1.1] der Angreifer als auch Verteidiger sind Schmuggler, Bürger, Kinder, Anwärter/Akolythen davon

ausgeschlossen. Alle anderen der Fraktionen müssen die Mindestanzahl als auch Überzahl beachten.

- §6.2 Raids müssen von mindestens 1 Teammitglied überwacht werden welches nicht daran teilnimmt.
  - §6.3 Die Mitglieder der Geheimdienste beider Fraktionen, Schatten, Attentäter, angeheuerte zivile Söldner sowie Chaostrupp und Schattenfaust sind von den Regeln §6.1, §6.2 sowie §17.5.1 im Bezug auf strategischer Spionage, Anschlägen, sowie sonstigen Sabotage Akten ausgeschlossen, solange das strategische Ziel von einer leitenden Person festgelegt und/oder abgesegnet wird.
    - §6.3.1 Für Agenten die gezielte Attentate, Entführungen oder sonstige Geheimdienst Aufgaben ausführen, werden ebenfalls von §6.2 ausgeschlossen.
  - §6.4 Mitglieder von, oder Fraktionen dürfen nicht ohne strategischem Ziel oder aus "langweile" Raiden.
  - §6.5 Das am Anfang dem Teamler mitgeteilte Raidziel ist einzuhalten. Bei einem Wechsel des Raidziels während des Raids muss das Teammitglied um Einverständnis gebeten werden.
  - §6.6 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. (Für Teamler ist er zu versperren)
    - §6.6.1 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.
  - §6.7 Bei einem Raid müssen Primär- und Sekundärziel im Vorhinein klar definiert sein.
    - §6.7.1 Bei Erreichen eines Raidziels muss dies irgendwie bekanntgeben werden.
  - §6.8 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.
  - §6.9 Die maximale Lösegeld-Summe oder das Äquivalent dazu, welches gefordert werden darf, darf maximal 25 % der Summe von der entführten Person, welche sie bei sich führt, betragen.
  - §6.10 Während eines Raids gelten die versiegelten Spawns als OOC-Bereich.
  - §6.11 Liegt man am Boden und wird durch einen Mediziner oder Hexer/Gelehrten wieder hochgeholt, so muss man sich schnellstmöglich auf seinen eigenen Planeten zurückziehen und darf sich nicht mehr am Kampfgeschehen beteiligen.
- 

## **7 Kampfsituationen**

- §7.1 Der Kampf beginnt mit dem Schlagen/Schießen auf oder in die Richtung einer Person.
  - §7.2 Der Kampf endet wenn man 60 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.
  - §7.3 Im Kampf dürfen keine Transportschiffe aktiviert werden, um sich damit schnell weg zu teleportieren
  - §7.4 Man muss sich 10 Sekunden außerhalb eines Kampfes befinden um in ein Fahrzeug einsteigen zu dürfen. Hierbei ist egal ob als Fahrer, als Beifahrer oder Passagier.
  - §7.5 Das nutzen von "Force Absorb" innerhalb der Heavy Lichtschwertanimation ist verboten.
- 

## 8 MedicRP

- §8.1 Damit eine Person mit der QW-Spritze wiederbelebt werden kann müssen ihre Wunden behandelt und die Vitalwerte (Puls etc.) stabilisiert werden.
    - §8.1.1 Für Gelehrte/Hexer gelten im folgenden Dokument beschriebene mindest Rollwerte bei jeweiligen Verletzungen: [Mindest-Rollwerte für Medic:RP](#)
  - §8.2 Auch bei einem Rollwert von "0" muss immer noch ein /me folgen der diese Aktion beschreibt, selbst wenn die Behandlung dadurch fehlschlägt.
    - §8.2.1 Lichtschwert/Disruptorwunden/Vibroschwert sind automatisch schwere Verletzungen.
    - §8.2.2 Blaster Schusswunden, Messerangriffe und mit dem Körper verursachten Verletzungen sind Leichte Verletzungen.
  - §8.3 Sanitäter müssen eine Anzahl an Behandlungsschritte befolgen, in der Summe 5 bei schwere und 4 bei leichten Verletzungen.
    - §8.3.1 Hexer/Gelehrte müssen eine Anzahl an Behandlungsschritte befolgen, in der Summe 3 bei schwere und 2 bei leichten Verletzungen. Die Rollwerte muss dennoch erlangt werden.
- 

## 9 Tod und Respawn

- §9.1 Sobald man getötet und nicht per Medic-RP (von Sanitätern oder Jedi Gelehrten/Sith Hexern) wieder hochgeholt wird greift 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.

- §9.2 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)
  - §9.3 Die NLR einer Person, welche bereits am Boden liegt darf nicht durch /me Befehle, schießen auf Leichen, o.ä gezwungen werden.
  - §9.4 Wenn bei Ablauf der Zeit keine Behandlung im Gange ist erliegt man an seinen Verletzungen und es greift die NLR.
    - §9.4.1 Man kann durch Lebenserhaltungssysteme oder Infusionen über die angegebene Zeit am leben gehalten werden. Dieses sind nur auffindbar in Medizinischen Einrichtungen.
  - §9.5 Wenn man im näheren Radius einer Explosion stirbt kann man nicht wiederbelebt werden.
  - §9.6 Man darf erst respawnen wenn das RP mit dem Körper (egal ob tot oder lebendig) abgeschlossen ist.
  - §9.7 Während eines Weltenbosses dürfen gefallene Spieler nur in den dafür vorgesehenen Ruhephasen wiederbelebt werden.
- 

## 10 Waffen und Tools

- §10.1 Gegenstände aus dem Kit dürfen nicht an andere weitergegeben werden.
- §10.2 Waffen, Gadgets und Sonstiges aus den Waffenkisten, darf nicht mit diesen dupliziert werden.
- §10.3 Blasterwaffen als auch der Taser dürfen nicht im Wasser verwendet werden.
- §10.5 Es darf beim fliegen mit dem Jetpack nicht geschossen werden.
- §10.6 Der Defibrillator, sowie Tools zum Wiederherstellen von HP und Rüstung dürfen nur außerhalb des Kampfes benutzt werden. (Siehe "Anfang/Ende einer Kampfsituation")
  - §10.6.1 Kolto- und Bactanades dürfen im Kampf nur außerhalb des Kampfbereiches verwendet (15 - 20m) werden. Zusätzlich muss man sich 10 Sekunden außerhalb einer Kampfsituation befinden (kein Schaden bekommen und nicht sichtlich verfolgt werden)
- §10.7 Unsichtbare/Getarnte können bemerkt werden wenn sie einen Berühren oder sich anderweitig Bemerkbar machen. (Dazu zählen keine Fußspuren und Schatten)
  - §10.7.1 Getarnte Personen, können durch Machtnutzer aufgespürt werden, wenn sie mindestens ihre erweiterte Klasse erreicht haben. Dies muss durch einen /me Befehl + Roll gegen die getarnte Person erfolgen, wobei das Ziel nicht enttarnt, aber die ungefähre Position bestätigt wird. Auf den /me Befehl muss immer reagiert werden.
  - §10.7.2 Getarnte Personen können mit Hilfe von Sensortechnik aufgespürt werden, diese darf allerdings nur von Geheimdienstmitgliedern und Militärs mit



- der Spezialisierung Techniker ab dem Rang Sergeant bzw. dem Major genutzt werden. Die Technik wird lokal eingesetzt, d.h. die Position der Person wird wie bei den oben genannten ungefähr bestimmt.
- §10.7.3 Es ist möglich die Tarnung einer Person aufzuheben, dafür sind folgende Dinge notwendig:
    - Die getarnte Person muss mit einem der oben genannte Möglichkeiten bereits erfolgreich lokalisiert worden sein.
    - Man muss mindestens Dunkler Lord/Großmeister sein. Ausnahmen bilden die Hexer/Gelehrte, sowie Attentäter/Schatten, diese müssen mindestens Lord/Meister sein.
    - Die Getarnte Person muss noch im selben Raum sein.
    - Ein weiterer Roll gegen die getarnte Person muss gewonnen werden.
    - Durch Technik in einem der in §10.7.2 genannten Positionen ausgenommen der Sergeant.
    - Für die Art der Tarnung muss ein Roleplay plausibler /me Befehl ausgeführt werden, die beschreibt wie die Tarnung aufgehoben wird.
  - §10.8 Unsichtbar/Getarnt darf nicht mit Gegenständen interagiert werden.
    - §10.8.1 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).
    - §10.8.2 Auch darf man Unsichtbar nicht meditieren.
    - §10.8.3 Unsichtbar/Getarnt dürfen auch keine Leute beeinflusst werden.
  - §10.9 Das Tarnmodul darf nur außerhalb des Kampfes verwendet werden.
    - §10.9.1 Das gilt ebenfalls für die Lichtschwertfähigkeit Advanced Cloak (siehe Kampfsituation). Der normale Cloak darf im Kampf genutzt werden.
  - §10.10 Unsichtbar/Getarnt werden nur Gegenstände die man bei sich trägt, aber keine Personen die man berührt oder trägt o.ä.
  - §10.11 Der RPS-6 darf nur gegen Fahrzeuge und Türen benutzt werden.
  - §10.12 Schwache Explosiva(Grantaten, Armkanonen) können keine Wände oder Türen zerstören.
  - §10.13 Detpacks sollten in realistischen Mengen Platziert werden. Auf einer Person sind mehr als 3 überflüssig.
    - §10.13.1 Es dürfen maximal 3 Detonatoren für eine Sprengung Platziert werden, insgesamt 6 bevor man sich im RP neue holen muss.
  - §10.14 Sprengstoffe sollten im realistischen Verhältnis gegen Türen und Wände eingesetzt werden (Je dicker die Wand desto mehr Sprengstoff ist von Nöten).
  - §10.15 Das Nutzen der Instant Kill Funktion vom Hidden Blade und dem Climb SWEP ist verboten.
  - §10.16 Mit den Magnetplatten darf sich nicht zu Models getarnt werden, welche kleiner sind als man selbst.
    - §10.16.1 Die GHD/SID Spezialisierung welche auch die Magnetplatten enthält ist den Agenten vorbehalten. Machtnutzer und Außenstehende können nur die Spezialisierung ohne die Magnetplatten erhalten.
  - §10.18 Jedi und Sith dürfen nur noch die Kristalle ihrer jeweiligen Machtnutzershops nutzen.

- §10.19 Das Nutzen der Lichtschwertklinge in oder Unterwasser ist untersagt, das Nutzen der Machtfähigkeiten jedoch nicht.
  - §10.19.1 Machtblitze dürfen im Wasser nicht verwendet werden.
  - §10.19.2 Dies gilt auch für Light Judgement, Dark Punishment und andere Blitz-Fähigkeiten.
- §10.20 Man kann sich nicht selbstständig aus Handschellen befreien.
- §10.21 Handschellen dürfen nur bei einer Person genutzt werden die ihre Waffe nicht draußen hat, oder diese erst kurz davor gezogen hat. Rekruten ausgeschlossen. Ebenso ausgeschlossen sind Personen, die durch den Taser oä. gelähmt sind.
- §10.23 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.
  - §10.23.1 Tödliche oder betäubende Verletzungen können nicht in Handschellen durchgeführt werden.
- §10.24 Force Choke darf nur außerhalb des Kampfes benutzt werden. (Siehe "Anfang/Ende einer Kampfsituation") Des weiteren darf die Fähigkeit nicht genutzt werden, um personen zu "stucken" um ihnen Handschellen anzulegen oder sie währenddessen durch jegliche Waffen zu beschädigen.
  - §10.24.1 Selbiges gilt für Force Whirlwind.
  - §10.24.2 Force Whirlwind darf des weiteren nicht dazu genutzt werden, Objekte und Personen über unrealistische Distanzen zu werfen oder Spieler durch Prop- oder Fallschaden zu beschädigen.
- §10.26 Peilsender oder andere Geräte, mit denen eine Standortübertragung durchgeführt werden kann müssen nachweislich per /me mitgenommen werden.
- §10.27 Tempelwachen und Gardisten haben nur Zugriff auf ihre Machthandschellen, wenn sie sich aktiv im Dienst befinden und die jeweilige Robe tragen.
- §10.28 Militärpolizeieinheiten dürfen den Taser nur zur Strafverfolgung nutzen und im Kampf nicht tasern, sofern der Kampf nicht durch die Strafverfolgung entstanden ist. Selbiges gilt für die Stun Fähigkeiten der Machtnutzer (Dark Punishment, Light Judgement)
- §10.29 Es darf nur festgenommen werden wenn sich die Person ergibt, betäubt, bewegungsunfähig oder im allgemeinen handlungsunfähig ist (unter Drogen, Körperlich eingeschränkt z.B gebrochen Gliedmaßen.) Wenn eine Person meditiert oder RP-lich abgelenkt ist muss der Festnehmende mit einem /me versuchen die Person unbemerkt zu überwältigen und ihr Handschellen anzulegen. Danach wird gerollt und der Festzunehmende muss einen Gegenroll tätigen. geachtet werden muss auf §14.
- §10.30 Shadow Strike darf nur ein Mal alle 15 Minuten und im Raid weiterhin nur ein Mal insgesamt verwendet werden.
- §10.31 Das nutzen von Roben aus dem Feindlichen Kartellmarkt ist Verboten.
- §10.32 Man darf im 1 Minuten Intervall 3 mal versuchen eine Tür, Kraftfelder oder Wand mithilfe von Explosiva aufzusprenge, es wird mit einem /git das Geschehen beschrieben und gegen einen Angehörigen der Fraktion gerollt. Je nach Ergebnisse

des Roll schlägt der Versuch fehl oder funktioniert. Sollte es 3 mal Fehlschlagen so ist die Tür oder das Kraftfeld zu gut gesichert und kann nicht aufgesprengt werden.

---

## 11 Hinrichtungen

- §11.1 Hinrichtungen und Abtransporte müssen, insofern einer da ist von einem unbeteiligten Admin+ überwacht werden, ist das nicht der Fall müssen zwei der nächst höchsten unbeteiligten Teammitgliedern Überwachen.
- §11.2 Hinrichtungen und Abtransporte müssen ab der offiziellen Bestätigung des zuständigen Teammitglieds/Teammitglieder, 20 Minuten lang gehen, bevor diese vollendet werden können.
  - §11.2.1 Die vorherige Gefangenschaft sollte nicht mehr als ca.15 Minuten betragen, im Zweifel entscheidet das zuständige Teammitglied.
  - §11.2.2 Sollte der Gefangene vor seiner eigentlichen Hinrichtung von der Fraktion welche ihn gefangen genommen hat getötet werden, ist diese hinfällig und der Spieler erhält eine NLR.
  - §11.2.3 Sollte eine Hinrichtung fehlschlagen, darf die Person nicht erneut für den selben Grund hingerichtet werden.
- §11.3 Hinrichtungen und Abtransporte dessen Grund nicht Verrat ist können nur von Fraktionsleitern der Republik und des Imperiums durchgeführt werden.
  - §11.3.1 Zwei Ratsmitglieder oder ein "Ratsmitglied + "General oder GHD/SID Leiter" haben die Befugnis Hinrichtungen und Abtransporte durchzuführen wenn die Gründe plausibel sind.
  - §11.3.2 Der überwachende Teamler entscheidet selbst, ob die Gründe plausibel sind oder nicht.
  - §11.3.3 Der General oder höher hat die Befugnis Verräter, welche in seinem Militär sind oder waren, hinzurichten oder Abtransporte durchzuführen.
- §11.4 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\*
- §11.5 Dem Duell auf Leben und Tod müssen beiden Seiten zustimmen und es muss ohne aktive Fremdeinwirkung im Kampf ablaufen.
  - §11.5.1 Das Duell muss ebenfalls von einem unbeteiligten Teammitglied überwacht werden.

- §11.6 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.
  - §11.7 Das Inventar darf nicht in einer Kampfsituation genutzt werden. Dies gilt für das Holstern, als auch für das Rausholen von Items.
- 

## 12 Selbstmord

- §12.1 Selbstmord darf nur ohne Fremdeinwirkung geschehen und setzt in jeglicher Form die Löschung des Charakters voraus.
    - §12.1.1 Der Selbstmord zählt erst dann, wenn man sich aktiv dafür entscheidet.
  - §12.2 Das absichtliche Selbsttöten, auch von GHD, oder SID Mitgliedern wird als Selbstmord gewertet. Es greift die Charakterlöschung, oder RP-Tod.
- 

## 13 Funks und Funkabhörung, sowie Telepathie

- §13.1 Alle Funks die nicht durch den Befehl /efunk an die eigene Fraktion verschlüsselt worden sind, sind frei vom SID und GHD abhörbar.
  - §13.1.1 Um einen Funk abhören zu können muss sich eine Angehörige Person des SID's, oder GHD's in ihrem Büro mit mindestens 3 /me's vorbereiten. Danach muss ein /git von der jeweiligen Person folgen, (bspw. /git Agent \*\*\* startet Funkabhörung) der die Funkabhörung ankündigt, um die Funkabhörung transparent für alle auf dem Server zu gestalten.
  - §13.1.2 Es ist nur möglich Funks abzuhören/abzufangen, die auch im Zeitraum der Funkabhörung verfasst worden sind
  - §13.1.3 Aktiv abgefangene/abgehörte Funks können gespeichert werden, Funks die jedoch vor, oder nach einer Funkabhörung verfasst worden sind, können nicht im Nachhinein selbst, oder von irgendwelchen Droiden, automatischen Programmen, o.ä. abgefangen und gespeichert werden.
  - §13.1.4 Zur Funkabhörung wird immer ein im RP aktiv vorhandener Charakter benötigt, keine Drittprogramme können dies automatisch übernehmen.
- §13.2 Funks die durch den Befehl /efunk, oder durch [verschlüsselt]/(verschlüsselt) (o.ä.) verschlüsselt sind können nur während einer aktiven Funkabhörung abgefangen/abgehört werden

- §13.2.1 Verschlüsselte Funks müssen erst entschlüsselt werden, um auf den Inhalt dieser zugreifen zu können. Es gilt zudem §18.1.3.
  - §13.2.2 Es ist nur Möglich durch den Befehl /efunk verschlüsselte Funks deiner eigenen Fraktion zu entschlüsseln, sowie durch [verschlüsselt]/(verschlüsselt) (o.ä.) ausgehende Funks von deiner eigenen Fraktion an eine andere Fraktion, oder eingehende Funks von der anderen Fraktion an deine Fraktion abzufangen und zu entschlüsseln. Reine intern in deiner Feindfraktion verschlüsselte Funks untereinander sind für dich nicht zugänglich und erreichbar, du kannst sie nicht entschlüsseln.
  - §13.3 Um einen verschlüsselten Funk entschlüsseln zu können muss der Funkabhörer gegen den Funkersteller im /groll einen roll gewinnen.
    - §13.3.1 Es ist nur 1 mal pro verschlüsselten Funk möglich zu versuchen diesen zu entschlüsseln, sollte dies fehlschlagen, konnte der verschlüsselte Funk nicht entschlüsselt werden und wird auch nicht weiter gespeichert.
    - §13.3.2 Es kann nur eine Person zur selben Zeit versuchen denselben verschlüsselten Funk zu entschlüsseln, sollte diese dabei Fehlschlagen, kann der Funk von anderen Teilnehmern auch nicht entschlüsselt werden.
  - §13.4 Mit dem Befehl /efunk verschlüsselte Funks an die eigene Fraktion können von jedem Teilnehmer der jeweiligen Fraktion verfasst und abgeschickt werden.
    - §13.4.1 Personen die im Chat durch [verschlüsselt]/(verschlüsselt) (o.ä) verschlüsselte Funks an andere Fraktionen als die eigene absenden, benutzen eine andere Verschlüsselung als die die die eigene Fraktion verwendet, sodass dies nicht für einen jedermann möglich ist.
    - §13.4.2 Funks per [verschlüsselt]/(verschlüsselt) (o.ä) zu verschlüsseln ist ab dem Rang Lord/Meister für die Machtnutzerfraktionen, sowie dem Rang Sergeant für die Militärfraktionen möglich.
    - §13.4.3 Mitglieder des SID und GHD können mit jedem Rang Funks per [verschlüsselt]/(verschlüsselt) (o.ä) verschlüsseln.
  - §13.5 Telepathie ist nicht abhörbar, da es sich um eine geistige Verbindung und keine Funkfrequenz handelt.
  - §13.6 Telepathie anzuwenden muss im RP erlernt werden und funktioniert nur lokal, nicht von Planet zu Planet.
    - §13.6.1 Sofern es sich beim Anwender nicht um einen DL/GM+ handelt, kann Telepathie nur zu Personen genutzt werden, zu welchen eine starke Bindung besteht.
    - §13.6.2 Nicht-Machtnutzer können Telepathie hören/empfangen, ihr jedoch nicht antworten.
    - §13.6.3 Für den Einsatz von Telepathie ist eine Konzentration von Nöten, welche im Normalfall im Kampf nicht zustande kommen kann.
-

## 14 Macht-Interaktionen

- §14.1 Die folgenden Bonuswerte gelten bei allen Machtaktionen sowie körperlichen Aktionen sowohl als Resistenz und Angriffswert: [Rollboni-Macht-Interaktionen](#)
- 14.2 Bis zu 10 Sek nach dem Beeinflussungsversuch kann den Beeinflussenden mit einem "/me hilft ihn bei der Beeinflussung" + anschließenden /roll geholfen werden. Der höhere Wert, von beiden Personen wird dann als Roll gezählt.
  - §14.2.1 Der Beeinflusste kann nicht von einer externen Person unterstützt werden. Wie beispielsweise der Beeinflusser.
- §14.3 Pro RP-Situation kann nur ein Mal versucht werden, eine Person zu beeinflussen (Geistestricks). Nach dem einen Versuch ist dies nur noch mit der OOC-Erlaubnis des Opfers erlaubt.
- §14.4 Diese Werte gelten auch für die Gesetzlosen Gegenstücke der Jobs.
- §14.5 Droiden können nicht mit der Macht beeinflusst werden.
- §14.6 Es ist nicht möglich als Machtnutzer, einen anderen Machtnutzer welcher im Rang nicht mindestens 2 Stufen unter einem steht zu beeinflussen.
  - 14.6.1 Ein Nichtmachtnutzer darf nur von einem Machtnutzer der einen Rang unter ihm oder höher steht beeinflusst werden. (Lieutenant kann nur von Vollwertig beeinflusst werden, Captain nur von Lord usw.)
- §14.7 Nur Gelehrte/Hexer + sind in der Lage dazu im Geist einer Person Dinge zu verändern.
  - §14.7.1 Bei der abänderung von Erinnerungen sind ebenfalls die Regeln von "Macht Interaktion" zu beachten.
- §14.8 Es kann nicht gezielt nach Gedanken/Erinnerungen gesucht werden, wenn man an bestimmte Erinnerungen gelangen will kann man die Person lange genug foltern bis sie es einem sagt oder nach Gefühlen suchen die mit der Erinnerung verbunden sind.
- §14.9 Erinnerungen können NICHT gelöscht werden, sie können verschleiert werden, oder die Person kann dazu gebracht werden sie zu vergessen.
- §14.10 Damit einer Erinnerung wiederhergestellt werden kann, muss:
  - §14.10.1 Die neue Erinnerung zerstört werden. Dafür muss der Heiler wissen dass der Beeinflusste was vergessen hat und danach suchen in dem er den Nebel findet, der die Erinnerungen verschleiert (Beeinflusste hat +35 Rollwert, sollte die Person gewinnen wird der Nebel dicker und er bekommt +5). Anschließend wird die Dunkelheit die seinen Geist umgibt beseitigt damit die verschleierte Erinnerungen zum Vorschein kommen. (Betroffene Person erneut +35 Rollwert) Zuletzt wird versucht, die Erinnerung zu reinigen und dorthin zurückzuführen, wo sie sich ursprünglich befand. (Ein Mal alle 12 Stunden möglich.)
- §14.11 Weiße Kristalle können nur von (Grauen) Meister Gelehrten+ hergestellt werden. Diese müssen dafür nachweislich das Wissen im RP erlangt haben und eine Reihe von Schritten beachten, welche [hier](#) nachgelesen werden können.
- §14.12 Wenn man nach getarnten Personen sucht gilt folgendes: sollte eine getarnte Person den Roll gegen den Aufspürer gewinnen, so muss dieser für 10 Minuten nicht mehr auf seine Aufspürrolls reagieren.

- §14.13 Um eine Person mit der Macht zu würgen oder mit Force Whirlwind anzuheben, muss die Person mindestens einen Rang unter einem sein. (RM kann nur DL würgen, DL nur Lord usw.)
- 

## 15 Krankheiten

- §15.1 Krankheiten können nur durch Sith-Alchemie von dunklen Hexer Lords erschaffen/entfernt oder durch Großmeister Gelehrte geheilt werden.
    - §15.1.1 Es gibt folgende Arten von Krankheiten:
      - Gifte
      - Krankheiten die den Geist der Person schwächen und angreifen
      - Krankheiten die eine Bindung zur dunklen Seite erschaffen
      - Krankheiten die sich von Wirt zu Wirt übertragen können (Seuchen/Epidemien)
  - §15.2 Krankheiten müssen entdeckbar sein, können aber erst nach dem Ausbruch der Symptome entdeckt werden.
    - §15.2.1 Symptome müssen nach dem Ausbruch erkennbar sein.
  - §15.3 Die Krankheit muss heilbar sein und darf nicht sofort töten (innerhalb von 2 Stunden)
  - §15.4 Die Krankheit darf nicht ohne größeres Ziel erschaffen werden.
  - §15.5 Die Krankheit darf sich von Wirt zu Wirt übertragen, Infektionswege müssen aber definiert sein.
- 

## 16 Hacken

- §16.1 Jede Tür welche nicht durch ein Keypad gesichert ist muss nicht gehackt werden. Türen mit Keypads können auch nur mit dem Keycard-Cracker gehackt werden.
- §16.2 Jedes Schiff welches du nicht gekauft hast oder dir von der Fraktion zugewiesen wurden, müssen gehackt werden. Dabei muss in 10 % Schritten mit jeweils 10 Sekunden Abstand gehackt werden. Anfang und Ende müssen im /advert und der Rest im /ladvert verfasst werden
- §16.3 Force Breach darf bei Türen, welche sich ohne weiteres öffnen lassen einfach genutzt werden.
  - §16.3.1 Für alle anderen Türen muss mittels 5 /mes der Mechanismus aktiviert werden. Diese /mes müssen adäquat sein und Sinn ergeben. Nach dem fünften

- /me ist ein Roll erforderlich.
- §16.3.2 Folgende Rollwerte sind erforderlich: Ratskammer, SID/GHD Bereich 90+, Holocronkammer 80+, Büros 75+, andere besondere Räume 70+ und "normale" Türen mit Keypad 60+.
  - §16.3.3 Pro /me darf nur ein Roll erfolgen. Wird der erforderliche Rollwert nicht beim ersten Rollwert erreicht, so schlägt der Versuch fehl, muss 2 Minuten gewartet werden und der Rollwert steigt um 10. Ein /git, in welchem geschrieben wird, dass versucht wurde die Tür gewaltsam zu öffnen muss geschrieben werden. Erreicht der Rollwert 100 und der Roll misslingt, so ist die Interaktion fehlgeschlagen., tritt ein Cooldown von 10 Minuten ein und der Rollwert fällt auf seinen Ursprünglichen Wert zurück.
  - §16.3.4 Nach einem erfolgreichen Roll muss 30 Sekunden gewartet werden, ehe die Fähigkeit genutzt wird, um die Tür zu öffnen.
  - §16.3.5 Die Holocronkammern können nur mit Force Breach "gehackt" werden.
  - §16.4 Schiffe und Panzer müssen gehackt werden, damit diese gestartet werden können.
- 

## 17 Planeten

- §17.1 Korriban, der Außenposten auf Darvannis, der Luftraum und das Gebiet drumherum zählen als imperiales Gebiet. Angriffe auf diese zählen als Raid.
    - §17.1.1 Der Planet Korriban gehören den Imperium bzw. sind Imperial.
  - §17.2 Tython, der Außenposten auf Darvannis, der Luftraum und das Gebiet drumherum zählen als republikanisches Gebiet. Angriffe auf diese zählen als Raid.
    - §17.2.1 Der Planet Tython gehört der Republik bzw. ist republikanisch.
  - §17.3 Darvannis ist neutral, ausgeschlossen davon sind die Außenposten und das nah legende Gebiet um diese.
    - §17.3.1 Der Planet Darvannis ist neutrales Gebiet und gehört niemandem.
  - §17.5 Mitglieder verfeindeter Fraktionen dürfen nicht ohne strategischem Ziel oder aus "langweile" auf dem Planeten des Feindes sein.(Zählt auch für Zivile Fraktionen)
    - §17.5.1 Dieses Ziel muss im Vorhinein spezifisch definiert sein, Dinge wie nur "Spionage" gelten nicht als Grund.
    - §17.5.2 Um eine Sabotageaktion, oder Spionage auf feindliche Fraktionen auszuüben, müssen von der jeweiligen Feindfraktion mindestens 4 Personen anwesend sein. Personen mit Rang unter Botschafter/Ritter/Krieger/Inquisitor sind von dieser Zählung ausgenommen.
-



Es liegt in der Verantwortung eines jeden, sich selbstständig über eventuelle Aktualisierungen zu informieren. Unwissenheit schützt **nicht** vor Strafe!