

# Serverregelwerk

Hier ist das Regelwerk für den Herr der Ringe Roleplay Server zu finden.

12261016.png or type unknown  
ID: 261016

- [§1 Allgemeine Regeln](#)
- [§2 Supportregeln](#)
- [§3 Roleplayregeln](#)
- [§4 Bewerbungsregeln](#)
- [§5 Sterberegeln](#)
- [§6 Fraktionsregeln](#)
- [§7 PvP Regeln](#)
- [§8 Magieregeln](#)
- [§9 Imladris und Dunland Regeln](#)

§1.1 OOC ist auf einen freundlichen Umgang miteinander zu achten. Beleidigungen und Provokationen im Chat werden hart sanktioniert!

§1.2 Das Nutzen von OOC-Informationen im IC ist verboten. (Metagaming)

§1.3 Das Nutzen von Bugs, um sich oder einer anderen Person einen Vorteil zu verschaffen ist verboten.

§1.3.1 Bugs sind sofort zu melden.

§1.4 Es ist auf jeglichen Plattformen verboten, sich fälschlicherweise als Teammitglied auszugeben.

§1.5 Das Ausnutzen von Grauzonen im Regelwerk ist verboten.

§1.5.1 Teammitgliedern ist es erlaubt, Grauzonen nach eigenem Ermessen zu bestrafen.

§1.5.2 Als Grauzone zählt eine Situation, in welcher offensichtlich das Regelwerk umgangen wurde, um sich oder einer anderen Person einen Vorteil zu verschaffen.

§1.6 Das Wechseln des Charakters oder das Verlassen des Servers, um einer RP Situation zu entkommen, gilt als RP-Flucht.

§1.7 Das Mindestalter auf dem Server beträgt 13 Jahre.

§1.8 Ein Stimmenverzerrer und sonstige Soundboards etc. sind nur mit Genehmigung eines Administrators+ zu nutzen.

§1.9 Das Werben für andere Spiele, insbesondere andere Spielserver, ist auf allen Kanälen, welche zum Gameserver gehören (Fraktionsdiscords, Komiteediscords, Hauptdiscord, Chats) verboten.

§1.10 Das Kommentieren von Kicks, Warns und Bans ist auf jeglichen Plattformen verboten.

§1.11 Jeder User erklärt sich mit dem Joinen damit einverstanden, aufgenommen zu werden (Aufnahmen/Stream).

§1.12 Charakternamen sind passend für den entsprechenden Charakter auszuwählen.

§1.12.1 Ingame-Ränge, beleidigende Aussagen oder auch bekannte Herr der Ringe Namen (z.B. Frodo oder Aragorn) sowie bekannte Namen aus anderen Franchises sind nicht gestattet.

§1.12.2 Das Team behält sich das Recht vor, unpassende Namen abzuändern.

§1.12.3 Charakternamen dürfen maximal 20 Zeichen enthalten.

§1.13 Das Nutzen externer Macros, Cheating Software oder externer Software, welche einem einen Vorteil im Spiel verschafft, ist verboten.

§1.13.1 Die Serverleitung behält sich das Recht vor, bei unsicheren Fällen eine Aufnahmepflicht für Schlachten an suspekten User zu vergeben.

§1.14 Das Ausnutzen von Tools ist verboten.

§1.15 Serversysteme dürfen nicht umgangen werden.

§1.16 Es ist verboten, mit mehreren Steamaccounts auf dem Server zu spielen.

§1.17 Das Verleiten anderer User zu einem Regelbruch ist verboten.

§2.1 Das Lügen im Support ist verboten.

§2.2 Dem Wort eines Teammitgliedes ist in Supports Folge zu leisten.

§2.3 Administratoren behalten sich das Recht vor, sich gegebenenfalls über Richtlinien hinwegzusetzen, wenn es dem Wohl des Servers dient.

§2.4 Sofern es zur Erfüllung moderativer Aufgaben nötig ist, ist es Teammitgliedern erlaubt, sich über bestehende Regeln hinwegzusetzen.

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

§2.6 Die Administration darf Sanktionen für Vergehen erteilen, die nicht im aktuellen Regelwerk vorhanden sind, aber den Spielablauf behindern.

§2.7 Das Verlassen des Servers, um einem Support Gespräch o.ä. zu entgehen, gilt als Offline Flucht.

§2.8 Das Verbreiten von Supportaufnahmen ohne Einverständnis des jeweiligen Teammitgliedes ist verboten.

§3.1 RDM (Random Death Match), also das Töten oder Verletzen einer anderen Person ohne, oder mit unzureichendem aus dem RP resultierendem Grund, ist verboten.

§3.1.1 Das Aufgeben eines Mord Auftrages, unterliegt den gleichen Kriterien wie RDM.

§3.2 Der Server spielt zwischen dem Jahr 2950 und 3000 des 3. Zeitalters in Mitteleuropa. Also zwischen Hobbit und Herr der Ringe.

§3.3 Fail-RP: Handlungen, die nicht in das RP passen, sind verboten.

§3.3.1 Das Springen, um sich einen Geschwindigkeitsvorteil zu verschaffen zählt als Bunnyhopping.

§3.3.2 Das Nicht-Wiederbeleben einer Person, nur weil diese keine Inventaritems bei sich hat, kann als Fail-RP gewertet werden.

§3.3.3 Das Nutzen von elbischen Items ist als Angehöriger Mordors verboten.

§3.3.4 Das Nutzen von dunklen [Waffen](#) ist als Elb verboten.

§3.3.5 Das Drohen mit Supports oder anderen OOC Maßnahmen ist im RP verboten.

§3.4 Fear-RP: Auch im Roleplay musst du Angst im realistischen Maß, deines Charakters entsprechend, zeigen.

§3.4.1 Hauptstädte sind im Roleplay so zu behandeln, als wären diese voller Wachen.

§3.5 Handlungen, die charakterbezogen unmöglich sind oder wenn man seinem Gegenüber keine realistische Chance auf eine Reaktion im RP ermöglicht, sind verboten und zählen als Powergaming.

§3.5.1 Bei PassivRP muss man seinem Gegenüber immer eine realistische Chance auf eine Reaktion geben.

§3.5.2 Es gilt AktivRP vor PassivRP. Alles was ingame ohne /me oder /it's möglich ist, muss auch dementsprechend genutzt werden.

§3.5.3 Unsichtbare Spieler dürfen weder selbst angreifen noch gefesselt werden.

§3.5.4 Das Reiten eines Tieres ist nur für die zugehörige Rasse erlaubt.

§3.5.4.1 Zwerge dürfen auf Ziegen reiten.

§3.5.4.2 Menschen und Hobbits dürfen auf Pferden reiten.

§3.5.4.3 Orks dürfen auf Wargs reiten. Trolle dürfen keine Reittiere benutzen.

§3.5.4.4 Elben dürfen auf Elchen und Pferden reiten.

§3.5.5 Das Schießen mit Bogen/Armbrust als Troll ist verboten.

§3.6 Erotik-RP: Sexuelle Handlungen sind verboten.

§3.6.1 Auch sexuelle Belästigungen sind sowohl im OOC als auch im RP verboten.

§3.7 OOC im IC: Reallife Gespräche im RP sind nicht erlaubt.

§3.8 RP-Flucht: Das Verlassen des Servers, wechseln des Modells oder das Wechseln des Charakters, um einer RP Situation zu entgehen, ist verboten.

§3.8.1 Das gezielte Wechseln eines Charakters um sich für seinen Charakter einen Vorteil einzuholen oder das Teilnehmen an einer RP Situation mit mehreren Charakteren ist verboten.

§3.9 Das absichtliche Sabotieren/Manipulieren von Events, Fraktionen oder Serverfeatures ist verboten.

§3.10 Die Schlüssel dürfen nur an Türen verwendet werden, auf welche man selbst im RP Zugriff hat.

§3.10 Vor der Nutzung der Medic Sweeps muss nachweislich ausreichend PassivRP geführt worden sein.

§3.11 Gefangene dürfen maximal 30 Minuten festgehalten werden.

§3.11.1 Gefangene anderer Fraktionen dürfen maximal 15 Minuten ohne RP festgehalten werden.

§3.12 Die direkte oder indirekte Interaktion mit eigenen Charakteren ist grundsätzlich verboten. (bspw. Geldtransfer zwischen Charakteren) Ausgenommen davon sind die Non-Lore Zweitcharaktere von Fraktionsleitern.

§3.13 Moderne Umgangssprache ist nicht erwünscht. Wörter wie "FDT, Digga, Vallah" und Ähnliches werden bei Gebrauch sanktioniert.

§3.14 Harte Provokationen/Beleidigungen unter der Gürtellinie sind auch im RP und selbst mit ausreichender Begründung verboten.

§3.15 Bei einem Rassenwechsel muss der Charaktername geändert werden. Orks, Goblins und Uruks zählen hierfür als eine Rasse. Der neue Name darf keine Anspielung auf den alten sein.

§3.16 Eventleiter dürfen mit der Erlaubnis eines Admins+ für Events Regeln, welche das RP einschränken, temporär außer Kraft setzen.

§3.17 Bei vorliegender Einverständnis aller Beteiligten kann die Aufhebung bestimmter Regeln zwecks des RPs beim Super-Admin oder der Serverleitung beantragt werden.  
(Beispiel: Per /me aus Handschellen befreien)

§4.1 Die Bewerbungsphase eines Charakters muss mindestens 5 Tage geöffnet sein, bis die Belegung besprochen werden darf.

§4.2 Um sich auf einen Charakter zu bewerben, muss man mindestens den äquivalenten Rang des Unteroffiziers (Militär) oder Gelehrten (Zivil) zum Zeitpunkt der Eröffnung der Bewerbungsphase haben.

§4.2.1 Hat man diesen Rang nicht, oder ist selbst kein Teil der Fraktion, kann man sich frühestens 7 Tage nach Eröffnung der Bewerbungsphase bewerben.

§4.3 Für jeden bewerbungspflichtigen Posten muss vor der Besprechung zunächst eine Meinung der jeweiligen Fraktion zu den Bewerbern eingeholt werden.

§4.4 Während der Testzeit der Bewerbung hat man die Rechte für Beförderungen und Degradierungen des Ranges, den man normalerweise derzeit besetzt.

§4.5 Der Hauptfraktionsleiter kann mit einer Begründung während oder nach der Testzeit eines Bewerbers ein Veto gegen diesen beim Bewerbungskomitee einlegen.

§4.6 CC Zusatzfraktionen dürfen nicht durch einen Skin die Rasse des ursprünglichen Charakters verändern (bspw. Ork->Mensch/Elb).

§4.6.1 Ausnahmen sind nur durch gute Begründung und Absegnung der CC-Komiteeleitung gestattet.

§4.7 Es muss sich stets an die Inhaltsanforderungen der Bewerbungen gehalten werden.

§4.8 Wird eine Person bei einer Bewerbung abgelehnt, so erhält diese eine Bewerbungssperre von 2 Wochen auf diese Position.

§4.9 Nach Abgabe eines Bewerbungsposten, wird der Charakter auf die letzte nicht bewerbungspflichtige Position gesetzt. Hat diese Position eine Slotbegrenzung, so wird der Charakter auf den nächst-niedrigeren Rang ohne Slotbegrenzung gesetzt.

§4.10 Nach der Abgabe eines Bewerbungsposten, besteht eine einwöchige, bei einem Rauswurf eine zweiwöchige Bewerbungssperre, ehe man sich auf einen anderen Posten bewerben darf.

§5.1 Sobald man getötet wurde, greift die New Life Rule. Wenn die NLR greift, vergisst man unwiderruflich die letzte für das RP relevante Situation sowie die Ereignisse, die zum Tod geführt haben. Für andere Spieler ist nicht der Charakter, sondern irgendjemand anderes gestorben.

§5.1.1 Die einzige NLR Ausnahme gilt während einer Belagerung oder eines laufenden Überfalls, bei dem man noch am Raid Punkt spawnet.

§5.2 Man darf erst respawnen, wenn das RP mit dem Körper abgeschlossen ist.

§6.1 Der Fraktionsleiter kann für die Handlungen seiner Mitglieder bei Untätigkeit verantwortlich gemacht werden.

§6.1.1 Zu der Fraktionsleitung gehört sowohl die militärische als auch die zivile Leitung.

§6.2 Das Team behält sich das Recht vor, bei Fehlverhalten der Bewerbungscharaktere Sanktionen zu verhängen.

§6.3 Die Bewerbungscharaktere sind in der Funktion einer Vorbildperson, dieser Rolle sollten sie immer gerecht werden.

§6.4 Jeder Bewerbungscharakter hat das Recht, Beschwerden, welche keine administrativen Sanktionen erfordern, selbst zu bestrafen.

§6.5 Die Administration behält sich das Recht vor, Bewerbungscharaktere bei unzureichender Aktivität aus dem Posten zu entheben.

§6.6 Zwischen Beförderungen müssen mindestens 3 Tage liegen. (Ausnahme: Anwärter -> Rekrut)

§6.6.1 Ab Unteroffizier/Aufseher/Leibwache/Andrast/Gelehrter gilt eine 7 tägige Beförderungsfrist.

§6.6.2 Bei einem Gondor Regimentswechsel oder Mordor Stammeswechsel wird man einen Rang zurückgestuft.

§6.7 Man darf nur einen Charakter mit dem Rang Offizier oder höher, Bewerbungsposten und Großmeister eingeschlossen, haben.

§6.8 Lore-Charaktere dürfen keinen Zusatzfraktionen angehören. Fraktionsleiter dürfen keine Spezialisierungen haben, ausgenommen CCs.

§6.9 Die Aktivitätspflicht für alle Bewerbungspflichtigen Charaktere beträgt 4 Stunden in der Woche.

§6.9.1 Die 4 Fraktionsleiter haben eine Aktivitätspflicht von 6 Stunden pro Woche. Diese wird auf dem Lore Charakter ausgezählt..

§6.9.2 Custom Charaktere werden nach 3 Monaten Inaktivität gelöscht.

§6.10 Als Zusatzfraktionen sind nur CC Zusatzfraktionen gestattet. Ausgenommen davon sind Eventcharaktere.

§6.11 Charaktere dürfen nur die Fraktion, mit einer Frist von einem Monat, wechseln, wenn dies über das entsprechende Kurzformular beantragt und genehmigt wurde. (Ausnahme: Imladris, Dunland und CC)

§6.12 Aufnahmen/Kicks in den Eliteeinheiten müssen in den Forenbeiträgen der jeweiligen Fraktionen protokolliert werden. Zudem muss immer eine aktuelle, öffentlich einsehbare Liste im Hauptbeitrag vorhanden sein.

§6.13 Personen welche bewerbungspflichtige Charaktere besetzen, sind für das Verhalten und die Handlungen der von ihnen gewählten Vertretungen zur Verantwortung zu ziehen.

§6.14 Verhalten, das sich direkt gegen die Vorgaben oder Anweisungen des Fraktionsleiters stellt, wird als Fraktionsschädigung gewertet und kann von der Fraktionsverwaltung sanktioniert werden.

§6.15 Fraktionsspezifische Items sind bei einem Fraktionswechsel beim Fraktionsleiter abzugeben, sofern keine schriftliche Ausnahmeerlaubnis von diesem vorliegt.

§7.1 Nur Militärangehörige der involvierten Fraktionen dürfen an Raids teilnehmen. Alle anderen Personen müssen bei Aufenthalt in einem umkämpften Gebiet damit rechnen, angegriffen zu werden, dürfen sich aber nicht gewaltsam wehren.

§7.1.1 Das Angreifen von Charakteren, die gerade in einem Raid involviert sind von außerhalb des Raidgebiets ist verboten.

§7.2 Außerhalb der Hauptstädte und Raids dürfen die freien Völker und Mordor sich gegenseitig auf dem jeweils eigenen Gebiet ohne weiteres angreifen. Für Imladris ist dies auf Gondor Gebiet möglich. Hier gilt es zu beachten, dass (gerade bei Menschen) der Charakter als Angehöriger der feindlichen Fraktion zu erkennen ist.

§7.2.1 Dunland darf nicht angeheuert werden, um pauschal alles fremde auf dem Gebiet des Auftraggebers zu töten.

§7.3 In fremden Hauptstädten darf auch bei Provokationen oder kriegerischen Handlungen nur zwecks reiner Selbstverteidigung vor einem Angriff/Versuch der Festnahme gekämpft werden.

§7.3 Sollte einer der folglich genannten Charaktere in einer fremden Hauptstadt gefangen sein, ist es der angehörigen Fraktion gestattet, ohne Raidüberwachung einen umgehenden Angriff auf die Hauptstadt durchzuführen, um den Charakter zu befreien. Danach muss sich umgehend wieder aus der Stadt begeben werden. Genannte Charaktere sind:

Gondor: Truchsess, Statthalter, Gandalf, Zwergenschamane, Boromir, Fürst Imrahil, Faramir, Großalchemist und Legendärer Schmied

Mordor: Hexenkönig, Hexenmeister, Nazgul, Blutschmied, Gothmog und Trollkönig

Imladris: Herr Elrond, Glorfindel, Arphen, Galadriel, Radagast, Arwen, Elladan und Elrohir

Dunland: Baron und Marshall

§7.4 Das Festnehmen oder der Versuch des Festnehmens von Mitgliedern fremder Fraktionen ist eine kriegerische Handlung.

§7.5 Das Zerstören von Wirtschafts- und Verteidigungsgebäuden außerhalb von Eroberungen und Überfällen oder während der Vorbereitungszeit ist verboten.

§7.6 Die Eventfraktion unterliegt generell einer Ausnahme in Bezug auf Eroberungsregeln.

§7.7 Nur wenn eine Fraktion keine Eroberungspunkte mehr besitzt, ist es mit Einverständniserklärung des aktuell Fraktionshöchsten und unter Aufsicht eines Admin+ erlaubt die Hauptbasis der jeweiligen Fraktion anzugreifen.

§7.7.1 Eine Hauptbasis darf maximal 1 mal am Tag angegriffen werden.

§7.8 Wenn ein Charakter in seinem Kleiderschrank über eine Rüstung verfügt, die dem Geschlecht des Charakters entspricht, darf dieser in Raids kein ziviles Model tragen.

§7.9 Eine Hauptstadt beginnt ab dem Fraktionsbanner.

§7.10 Während einer Vorbereitungsphase einer Belagerung/Raub, darf man als Angehöriger der angreifenden Fraktion nicht die Raid Zone betreten.

§7.10.1 Die verteidigende Fraktion darf während der Vorbereitungsphase nicht die wartende angreifende Fraktion vor dem Gebiet angreifen.

§7.10.2 Kistentransporte dürfen jederzeit überfallen werden. Dies gilt allerdings als kriegerische Handlung.(Ausnahme: Hauptstädte)

§7.10.3 Das Blockieren von Hauseingängen in Raid Gebieten mit Verteidigungsstrukturen ist verboten.

§7.10.4 Das Angreifen oder Töten von feindlichen Spielern, an deren Spawn ist verboten. Als Spawn zählt der jeweilige Raum oder in einer Eroberung ein grober Radius von ca. 2-3 Metern.

§7.10.5 Man darf nur Raids/Eroberungen starten, wenn das Gebiet auf der Karte an eines der eigenen Gebiete angrenzt.

§7.11 Die Bola darf nur zur Strafverfolgung genutzt werden. Nicht in Raids o. Ä.

§7.11.1 Strafverfolgung kann bei Mitgliedern anderer Fraktionen nur auf dem eigenen Hauptstadtgebiet stattfinden.

§7.12 Wenn eine Belagerung auf eines der größeren Gebiete (Khazad-Gathol, Arost, Durost) stattfindet, darf währenddessen kein Raid auf ein anderes Gebiet gestartet werden.

§7.13 In Raidgebieten dürfen keine raidrelevanten Tore mit Schlüsseln zugesperrt werden.

§8.1 Man darf nur die Fähigkeiten nutzen, welche in der Kategorie des eigenen Charakters zu finden sind.

§8.2 Magie darf nur RP konform genutzt werden. Also nicht unnötig zum Trollen o. Ä.

§8.3 Für die einzelnen Fähigkeiten gelten die Regeln aus [diesem Beitrag](#).

§9.1 Imladris und Dunland dürfen keine Eroberung für sich selbst starten.

§9.2 Dunland darf nur in Raids/Eroberungen mitkämpfen, wenn die buchende Fraktion unter 10 Gebiete inkl. Hauptstadt besitzt.

§9.2.1 Dunland ist grundlegend neutral, wodurch sie sich dazu verpflichten, beiden Hauptfraktionen die gleiche Preisstruktur anzubieten.

§9.3 Aus Imladris darf niemand in Schlachten teilnehmen, ausgenommen Legolas.

§9.4 Dunland darf keine Teams während eines Raids wechseln.

§9.5 Für Dunland gelten die Gebietsregel. der auftraggebenden Fraktion.

§9.6 Imladris und Dunland dürfen abgesehen von ihrer Hauptstadt keine Gebiete besitzen.