

Serverregelwerk

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

ID2gelv.png or type unknown

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

§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.

§1.5.3 Serversysteme zu umgehen ist verboten.

§1.6 Das Mindestalter auf dem Server beträgt 16 Jahre.

§1.7 Ein Stimmenverzerrer und sonstige Soundboards etc. sind nur mit Genehmigung eines Senior Moderator+ zu nutzen.

§1.8 Das Werben für andere Spiele, insbesondere andere Spielserver, ist auf allen Kanälen, welche zum Gameserver gehören (Fraktionsdiscords, Komitee Discords, Haupt Discord, Chats) verboten.

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

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

§1.11 Charakternamen sind passend für den entsprechenden Charakter auszuwählen.

§1.11.1 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(Ausnahme: CC)

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

§1.11.3 Charakternamen dürfen maximal 20 Zeichen enthalten.

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

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

§1.13 Es ist verboten, mit mehreren Steam Accounts auf dem Server zu spielen.

§1.14 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 durch eine Sanktion 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 Deathmatch), 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 im dritten Zeitalter.

§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 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.

§3.5 Handlungen, die charakteristisch 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 keinen Schaden verursachen.
- §3.5.4 Das Reiten eines Tieres ist nur für die zugehörige Rasse erlaubt.
- §3.5.4.1 Zwerge und Hobbits dürfen auf Ziegen und Pferden reiten.
- §3.5.4.2 Menschen dürfen auf Pferden reiten.
- §3.5.4.3 Orks und Golbins 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 Models 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 Server Features ist verboten.
- §3.10 Die Schlüssel dürfen nur an Türen verwendet werden, auf welche man selbst im RP Zugriff hat.
- §3.11 Gefangene dürfen maximal 30 Minuten festgehalten werden, außer der Gefangene ist OOC nachweislich mit dem RP einverstanden.
- §3.12 Die direkte oder indirekte Interaktion mit eigenen Charakteren ist grundsätzlich verboten. (bspw. Geldtransfer zwischen eigenen Charakteren)
- §3.13 Moderne Umgangssprache ist nicht erwünscht. Wörter wie "FDT, Digga, Vallah" und Ähnliches werden bei Gebrauch sanktioniert.
- §3.14 Provokationen und Beleidigungen, welche nicht in die Zeit und das Roleplay passen, sind verboten.
- §3.15 Eventleiter dürfen mit der Erlaubnis eines Admins+ für Events Regeln, welche das RP einschränken, temporär außer Kraft setzen.
- §3.16 Skins dürfen nicht die Rasse des ursprünglichen Charakters verändern (bspw. Ork->Mensch/Elb).
- §3.16.1 Man darf sich mit dem Tarnwerkzeug nur in Models verwandeln, welche Sinn ergeben.
- §3.16.2 Mit dem Spionagetool darf man nur Rüstungen nutzen, die durch Interaktionen mit anderen Spielern erlangt wurden.
- §3.16.3 Ausnahmen sind nur durch gute Begründung und Absegnung der Serverleitung oder der CC-Komiteeleitung gestattet.

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

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

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

§4.4 Die Inhaltsanforderungen für Bewerbungen müssen für eine gültige Bewerbung eingehalten worden sein.

§4.5 Wird eine Person bei einer Bewerbung abgelehnt oder aus einem Posten geworfen, so erhält diese eine Bewerbungssperre von 2 Wochen.

§4.6 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 mit verfügbaren Slot gesetzt.

§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 Fraktionsleiter ist immer die höchste Person in der gesamten Fraktion.

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

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

§6.4 Jeder Fraktionsleiter hat das Recht, bei Beschwerden, die keine administrativen Sanktionen erfordern, über die Konsequenzen für die betroffene Handlung zu entscheiden

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

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

§6.6.1 Ab einem Rang, der gleichwertig oder höher als Unteroffizier/Aufseher/Langbart/Gelehrter/Wandler ist, gilt eine 7-tägige Beförderungsfrist.

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

§6.8 Lore-Charaktere müssen zur Fraktion passen.

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

§6.9.1 Custom Charaktere werden nach 3 Monaten Inaktivität gelöscht.

§6.10 Der Fraktionsleiter ist für seine gewählte Vertretung verantwortlich.

§6.11 Verhalten, das sich direkt gegen die Vorgaben oder Anweisungen des Fraktionsleiters stellt, kann in schweren Fällen als Fraktion Schädigung bewertet und sanktioniert werden.

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

§6.13 Alle CC Fraktionen haben ein Slot Limit von 12.

§7.0 Definitionen

§7.0.1 Region = Das gekennzeichnete Gebiet um eine Stadt und deren Außenposten.

§7.0.2 Stadt = Haupteroberungsziel der Region, produziert Ressourcen und es gibt nur eine pro Region

§7.0.3 Hauptstadt = Beginnt ab dem Fraktions-Banner. Hauptstädte sind Khand, Bruchtal, Edoras und Dol Guldur.

§7.0.4 Außenposten = Eroberungspunkte, welche Einflusspunkte generieren, um einen Angriff auf die Stadt in der Region zu ermöglichen.

§7.0.5 Wildnis = Flächen zwischen den Regionen. Hier herrscht Niemandsland und es gelten keine Hoheit Regeln.

§7.0.6 Raid = Eroberung oder Überfall auf eine Stadt oder einen Außenposten.

§7.0.7 Kriegerische Handlung = Das Angreifen, Bedrohen, Festnehmen oder extremes provozieren eines Feindes.

§7.1 In fremden Außenposten, Städten oder Regionen darf man nur auf Provokationen und kriegerische Handlungen reagieren und nicht aktiv herbeiführen.

§7.1.1 Die Mitglieder der Fraktionen dürfen in den Regionen nur dann kriegerische Handlungen anstreben und begehen, wenn Ihre Fraktion mindestens einen Außenposten oder die Stadt besitzt.

§7.1.2 In der Wildnis darf jeder kriegerische Handlungen unter Beachtung der RDM-Regeln begehen.

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

§7.2 Nur Militärangehörige/Miliz der involvierten Fraktionen/Bündnisse dürfen an Raids teilnehmen.

§7.2.1 Das Gebiet der bevorstehenden Belagerung darf von den Angreifern erst bei Beginn betreten werden. Außerdem darf vor Ablauf des Timers nicht gekämpft werden.

§7.3 Hauptstädte dürfen nur angegriffen werden, wenn man den zugehörigen Außenposten besitzt, genug Einflusspunkte in der Region gesammelt hat und ein Admin dies beaufsichtigt.

§7.3.1 Der Cooldown für einen Hauptstadt-Angriff nach einem erfolgreichen Angriff beträgt 7 Tage.

§7.3.2 Der Cooldown für einen Hauptstadt-Angriff nach einem misslungenen Angriff beträgt 1 Tag.

§7.3.3 Ein Hauptstadt-Angriff darf nur zwischen 19:00 - 21:00 Uhr erfolgen.

§7.3.4 Ein Hauptstadt-Angriff muss mindestens 24 Stunden vorher angekündigt werden.

§7.3.5 Wenn der verteidigende Fraktionsleiter zustimmt, darf ein Angriff sofort stattfinden.

§7.3.6 Städte dürfen nur angegriffen werden, wenn man die zugehörigen Außenposten besitzt und genug Einflusspunkte in der Region gesammelt hat.

§7.4 Wird ein Bewerbungs Charakter einer Fraktion festgenommen, darf diese Fraktion einmalig versuchen, diesen zu befreien ungeachtet der Position.

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

§7.6 Die Event Fraktion unterliegt generell einer Ausnahme in Bezug auf Erfahrungsregeln.

§7.7 Wenn ein Charakter in seinem Kleiderschrank über einen militärischen Skin verfügt, die dem Geschlecht des Charakters entspricht, darf dieser in Raids kein ziviles Model tragen.

§7.7.1 Ausgenommen davon sind CC-Models.

§7.8 Das Blockieren von Hauseingängen in Raid Gebieten mit Verteidigungs Strukturen ist verboten.

§7.8.1 Das Angreifen oder Töten von feindlichen Spielern, an deren Spawn oder das Blockieren von diesem, ist verboten. Wird man aus dem Spawn heraus angegriffen, verfällt der Spawnschutz. Als Spawn zählt der jeweilige Raum oder in einer Eroberung ein grober Radius von ca. 2-3 Metern.

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

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

§7.10 Während einer Belagerung darf kein weiteres Scharmützel gestartet werden.

§7.11 Minen dürfen primär zum Öffnen verschlossener Türen verwendet werden. Der Einsatz gegen Spieler ist erlaubt, jedoch unter den geltenden RDM und Fear-RP Richtlinien.

§7.12 Nur Bündnis-/Vertragspartner dürfen sich gegenseitig in Raids unterstützen.

§7.12.1 Bündnis-/Vertragspartner dürfen sich während einer Belagerung gegenseitig wiederbeleben.

§7.12.2 Zivilisten, die sich einmischen (wiederbeleben), können angegriffen werden, dürfen sich jedoch nicht gewaltsam wehren.

§7.13 Kriegerische Handlungen sind erst erlaubt, wenn der Krieg **formell erklärt** wurde. Eine Kriegserklärung wird erst **wirksam**, wenn sie offiziell auf dem MAW **Discord** gepostet wurde.

§8.1 Ein Vertrag muss von allen beteiligten Fraktionsleitern unterschrieben sein, damit dieser gültig ist.

§8.1.1 Ein Vertrag oder ein Bündnis ist nur dann gültig, wenn es ein Vertragsformular gibt, welches im Discord unter #Verträge gepostet wurde.

§8.2 Ein Vertrag kann nur nach einem gewonnenen Hauptstadt-Angriff und einem da einhergehenden Mini-Event erzwungen werden.

§8.3 Ein Vertrag ist mindestens 3 Tage einzuhalten (Ausnahmen nur durch einen Admin+).

§8.3.1 Ein Vertrag sollte durch ein Event beendet werden.

§8.4 Ein Vertragsbruch kann Grundlage für neue Verhandlungen sein.

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

§9.2 Magie darf nur RP-konform genutzt werden. Also nicht unnötig zum Trollen, Ressourcenfarmen o. Ä.

§9.3 Ein Bündnis darf maximal einen Magier in Raids nutzen. Davon ausgenommen ist die verteidigende Seite bei Hauptstadtangriffen.

§9.4 Ice und Lightning dürfen nicht genutzt werden, um Türen, Objekte oder NPCs zu zerstören.

§9.5 Wind darf nur zur Selbstverteidigung und nicht in Raids genutzt werden.

§9.6 Blood darf nur auf Spieler genutzt werden.

§9.7 Das alte Magiesystem darf nicht in Scharmützeln verwendet werden.