

VENTORA RP - Crime & Fraktionen

Stand 05.09.2026 - Freigabe durch das Team beachten.

2. Fraktionsregelwerk

2.1 Regeln für alle Fraktionen

- Jede Fraktion muss aktiv und nachvollziehbar RP führen. Eine Fraktion ist kein Freifahrtschein für grundlose Kämpfe.
- Respektvoller Umgang gilt auch innerhalb der Fraktion. Fraktions-Trolling ist verboten.
- Fraktionskleidung muss erkennbar bleiben. Für Fraktionskriege gilt zusätzlich die gemeinsame Kleidungsregel unter 2.4.
- Eine nichtstaatliche Fraktion darf höchstens eine Route gleichzeitig kontrollieren. Kontrolle erlaubt weder dauerhaftes Blockieren noch Campen.
- Staatliche Fraktionen dürfen keine Routen einnehmen.

2.2 Crime-Fraktionen

- Überfälle, Schießereien, Bündnisse und Konflikte brauchen einen nachvollziehbaren RP-Hintergrund.
- Dauerkriege ohne RP-Grund und sinnloses Schießen sind verboten.
- Illegale Aktionen und illegale Routen bringen RP-Risiken mit sich. Trotzdem gelten alle Schutz- und Verhaltensregeln.
- Dealer und Routen dürfen nicht dauerhaft abgepasst werden, um dort immer wieder Spieler zu überfallen.

2.3 Staatliche Fraktionen

- Führe professionelles und faires RP. Handle Zivilisten und Mitglieder von Crime-Fraktionen respektvoll.
- Machtmissbrauch ist verboten. Korruptions-RP benötigt vorher die Erlaubnis des Teams.
- Nutze Dienstfahrzeuge verantwortungsvoll. Staatliche Fraktionen dürfen keine Routen kontrollieren oder einnehmen.
- Polizeikontrollen an Routen benötigen einen konkreten RP-Anlass. Dauerhafte oder grundlose Kontrollen an Farming-Spots sind verboten.

2.4 Vereinbarte Fraktionskriege / MC-Fights

Diese Sonderregeln gelten nur für vorher vereinbarte Fraktionskriege, nicht für gewöhnliche RP-Schießereien.

Vor dem Kampf

- Fraktionskriege werden ausschließlich als MC-Fight ausgetragen.
- Pro Fraktion dürfen maximal 8 Spieler am Krieg teilnehmen.
- Legt vor Beginn mit dem Team die Teilnehmer, den Austragungsbereich, die Rundenanzahl, den Gesamtsieg und mögliche Forderungen fest.
- Eine Runde gewinnt die Fraktion, die zuerst 20 Kills erreicht.
- Jeder Teilnehmer trägt neben einer Maske mindestens ein mit seiner Fraktion übereinstimmendes Kleidungsstück.
- Safezones sind als Austragungsorte ausgeschlossen.

Während des Kampfes

VENTORA RP - Crime & Fraktionen

Stand 05.09.2026 - Freigabe durch das Team beachten.

- Combat Logging und respektloses Verhalten sind verboten.
- Das Schießen vom Motorrad ist in diesen vereinbarten Kämpfen erlaubt.
- Bei den vereinbarten MC-Fights dürfen Gegnern keine Waffen abgenommen werden.
- Medics greifen nicht in den Kampf ein. Wiederbelebungen während des Krieges sind nicht erlaubt.
- Das Team klärt vor Beginn, wie technische Abbrüche behandelt werden.

Nach dem Kampf

- Die Kills des vereinbarten MC-Fights führen nach dessen Ende nicht zu ausgespielter Bewusstlosigkeit oder einem endgültigen RP-Tod. Die Memory-Loss-Regel aus dem allgemeinen RP wird auf diese Kampfwertung nicht angewendet.
- Die Sieger dürfen die vorher vereinbarten, angemessenen Forderungen stellen. Überzogene oder nachträglich einseitig ergänzte Forderungen sind nicht zulässig.
- Bei Streit entscheidet das Team. Weitere Absprachen werden vor dem Krieg mit dem Ventora-RP-Team festgehalten.

6. Verstöße und Support

Je nach Schwere und Wiederholung eines Verstoßes kann das Team eine Verwarnung, einen zeitlich begrenzten Bann oder einen permanenten Bann aussprechen. Bei Fraktionen kommen eine Fraktionsverwarnung oder der Entzug der Fraktion hinzu. Nicht jeder Maßnahme muss eine Verwarnung vorausgehen.

Melde Verstöße sachlich im Support. Nenne beteiligte Spieler, Zeitpunkt und Ablauf und reiche vorhandene, unverfälschte Nachweise ein. Ein Regelverstoß anderer erlaubt dir keinen eigenen Regelbruch.

7. Änderungen und Geltung

Das Ventora-RP-Team kann dieses Regelwerk ändern oder ergänzen. Änderungen werden auf Discord bekanntgegeben. Mit deiner Teilnahme verpflichtest du dich, die dort veröffentlichte aktuelle Fassung einzuhalten. Ausdrücklich als Vorschlag oder ungeklärt markierte Punkte benötigen zuerst eine Entscheidung des Teams.
