

Raid Regelwerk | SWTOR:RP

Inhaltsverzeichnis

- [1 Raid Regeln](#)

Hier findest du alle relevanten Informationen zu Raids auf dem SWTOR:RP Server.

1 Raid Regeln

§ 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 Raid?]

Raids sind Schlachten auf eine feindliche, bzw. auf die konkurrierende Fraktion. Diese brauchen immer einen Roleplay Hintergrund sowie ein strategisches Ziel 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.

§ 3 [Allgemeine Raid Regeln]

- (1) 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.
- (2) Der Raid beginnt, sobald die angreifende Fraktion ihren Außenposten verlassen hat.
- (3) Während eines Raids gelten die versiegelten Spawns als OOC-Bereich.
- (4) 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.

§ 4 [Welche Voraussetzungen müssen erfüllt werden für einen legitimen Raid?]

- (1) Die Teilnehmer des Raids (Angreifer und Verteidiger) müssen mit jeweils mindestens 4 Leuten besetzt und die Angreifer dürfen nicht mehr als eine Überzahl von +3 sein.
- (2) Raids haben eine allgemein Abklingzeit von 1 Stunde und 30 Minuten.

(3) Jeder Machtnutzer Rang unter „Vollwertig“ [Ritter/Vollwertig] sowie unter Corporal im Militär gelten nicht unter die in [1] genannten Mindestzahlen. Alle anderen der Fraktionen müssen die Mindestanzahl als auch Überzahl beachten.

§ 5 [Teammitglieder]

[1] Raids müssen von mindestens zwei Teammitgliedern überwacht werden, welche nicht daran teilnehmen.

[2] Das am Anfang dem Teamlern mitgeteilte Raidziel ist einzuhalten. Bei einem Wechsel des Raidziels während des Raids muss das Teammitglied um Einverständnis gebeten werden.

[3] Das Team behält sich vor, Raids oder Black-Ops frühzeitig zu beenden.

[4] Bei einem Raid müssen Primär- und Sekundärziel im Vorhinein klar definiert sein!

§ 6 [Geheimdienste]

(1) Die Mitglieder der Geheimdienste beider Fraktionen, Schatten, Attentäter, sind von den Regeln §3.2 sowie §4 in Bezug auf strategischer Spionage, Anschlägen, gezielte Attentate sowie sonstigen Sabotageakten ausgeschlossen, solange das strategische Ziel von einer leitenden Person festgelegt und/oder abgesegnet wird.

(2) Für eine Black-Ops [1] dürfen benannte Personen den Bereich gegnerischer Fraktionen betreten, ohne einen Raid zu starten.

(3) Für eine Black-Ops [1] muss [3.1] gegeben sein.