FRAKTIONS-REGELWERK

OFFIZIELLES VICEV FRAKTIONSREGELWERK



13 KAPITEL • FRAKTIONSREGELN

Fairplay / Respekt / Realistisches RP

MEHR ALS EIN SPIEL
EINE COMMUNITY

ORIENTIERUNG / INHALTSVERZEICHNIS

DAS FRAKTIONSREGELWERK

Alle Fraktionsregeln auf einen Blick. Die Kapitel sind direkt anklickbar.

01	Voraussetzungen	§ 1
02	Fraktionsregeln	§ 2
03	Blood In & Blood Out	§ 3
04	Allgemeines	§ 4
05	Auftreten einer Fraktion	§ 5
06	Drive-By	§ 6
07	Räube / Base-Raids	§ 7
08	Kriegsregelwerk	§ 8
09	Fraktionssperre	§ 9
10	Staatsfraktionen	§ 10
11	Schusscall	§ 11
12	Räube & Geiselnahmen	§ 12
13	Fraktionsbündnisse	§ 13

VICEV / SCHNELLÜBERSICHT

GRENZEN & FRISTEN

Diese Kurzwerte helfen bei der Orientierung. Maßgeblich bleiben die vollständigen Regeln mit ihren Ausnahmen.

5
Mindestmitglieder einer Bad-Fraktion
§ 1.0

15
Maximalgröße offizielle Bad-Fraktion
§ 4.0

14 Tage
Aufbauschutz, regulär höchstens
§ 2.1

3 Tage
Fraktionssperre nach Austritt
§ 9.0

6
Geiseln maximal
§ 12.1.1

150.000 $
Maximale Lösegeldforderung
§ 12.2.1

Weitere wichtige Werte: 2:1 bei Geiselnahmen (§ 12.1.2), 1.000.000 $ Obergrenze beim Soft Blood Out (§ 3.2.1), 30 km/h beim Drive-By (§ 6.3) und 5 Tage Waffenstillstand nach einem Krieg (§ 8.6).

§ 1 Voraussetzungen

Startbedingungen für eine offizielle Fraktion

§ 1.0 Mitgliederzahl und Ausnahmen

Um eine Bad-Fraktion eröffnen zu können, braucht man mindestens 5 feste Mitglieder. Ausnahme sind Unternehmen wie z. B. Taxi oder Schnellrestaurants wie McDonalds. Bei diesen Unternehmen sollte im Antrag vernünftig begründet sein, wie das Unternehmen auch als Einzelunternehmen oder mit “nur 2 Mitarbeitern” geführt werden kann.

§ 1.1 Unterschreitung der Mitgliederzahl

Sollte eine Bad-Fraktion unter diese Anzahl fallen, nachdem diese offiziell bestätigt wurden, folgt ein Gespräch mit der Fraktionsverwaltung. Dort wird der Fraktion eine gewisse Zeit gegeben, um wieder neue Mitglieder zu finden und sich neu aufzubauen.

§ 1.2 Mindestzeit auf dem Server

Mindestens 1 Woche auf dem Server.

§ 1.3 Fraktionskonzept

Gutes Konzept in Google Docs, welches der Fraktionsverwaltung zur Verfügung gestellt wird.

§ 1.4 Überzeugendes Roleplay

Ihr überzeugt uns im RP.

§ 1.5 Kreativität und Innovation

Kreativ und Innovativ.

§ 2 Fraktionsregeln

Aufbauschutz, Anerkennung und Fraktionswechsel

§ 2.0 Offizielle Genehmigung

Jede Fraktion hat durch die Fraktionsverwaltung genehmigt zu werden. Ist eine Fraktion IC unterwegs, jedoch nicht von der Fraktionsverwaltung genehmigt, werden die Mitglieder sanktioniert. Ausnahme: Zivigruppen - maximal 3 Mitglieder, welche komplett gleich gekleidet sind um erkennbar zu sein.

§ 2.1 Testphase und Aufbauzeit

Für alle neuen Fraktionen gilt eine Testphase von 14 Tagen sowie ein frei wählbarer Aufbauschutz bis maximal 14 Tagen, dieser kann aber auch ggf. von der Fraktionsverwaltung verkürzt oder verlängert werden.

§ 2.2 Schutz vor Angriffen

Neue Fraktionen genießen, wenn erwünscht, einen Aufbauschutz. In diesem Zeitraum dürfen sie nicht von anderen Fraktionen angegriffen werden (außer dem PD). Wenn eine Fraktion im Aufbauschutz provoziert oder selber gegen Fraktionen vorgeht, verfällt ab der Situation ihr Aufbauschutz. Wenn eine Provokation vorliegt, kann der Schutz komplett aufgehoben werden, dieses Recht behält sich die Fraktionsverwaltung vor.

§ 2.3 Gedächtnisverlust nach Bloodout

Nach einem Bloodout vergisst die getötete Person alle Geschehnisse und Situationen mit dieser Gruppierung. Ein Bloodout ist vollständig vollzogen, sobald die getötete Person respawnt ist. Zudem muss der Person vorher mitgeteilt werden, dass sie sich in einem Bloodout befindet. Ein Final-Bloodout (kompletter Char-Reset) ist nur nach vorheriger Absprache mit der Fraktionsverwaltung unter dem Beachten wichtiger Gründe möglich. Bei diesem muss ein Mitglied der Fraktionsverwaltung anwesend sein.

§ 2 Fraktionsregeln / FORTSETZUNG

§ 2.4 Fraktionssperre nach Austritt

Nach Verlassen / Bloodout einer Fraktion gilt eine 3-tägige Fraktionssperre; (Ausnahmen bei Ansuchen schriftlich in der PL oder Support, mit gutem Grund). Eine Fraktionssperre kann durch die Fraktionsverwaltung aufgehoben werden, wenn ein triftiger RP-Strang besteht. Dies sollte stets vorher bei der Fraktionsverwaltung angefragt werden.

§ 2.5 Genehmigung von Bündnissen

Bündnisse zwischen zwei Fraktionen dürfen nur mit einem Antrag bei der Fraktionsverwaltung geschlossen und ausgespielt werden.

§ 3 Blood In & Blood Out

Ein- und Austritt aus Bad-Fraktionen

Eintritt und Austritt

§ 3.0 Blood In und Nachweis

Jeder Spieler, der einer offiziellen/inoffiziellen Bad-Fraktion beitreten möchte, bekommt einen Blood In. Jeder Fraktion/inoffiziellen Gruppierung obliegt es selbst, wie sie diesen Blood In durchführt. Der Blood-In sollte für den eventuellen Fall eines Final Blood Out von einem Fraktionsmitglied aufgezeichnet und aufbewahrt werden. Sollte vom Blood-In kein Clip vorliegen, wird ein Hard Blood-Out nicht genehmigt!

§ 3.1 Blood Out bei Austritt

Jeder Spieler, der aus einer offiziellen/inoffiziellen Bad-Fraktion aussteigen muss/möchte, bekommt einen Blood Out. Hierbei gibt es die Möglichkeit den Spieler durch einen Soft Blood Out oder Hard Blood Out aus der Fraktion zu entlassen.

§ 3 Blood In & Blood Out / FORTSETZUNG

Arten des Blood Outs

§ 3.2.1 Soft Blood Out

Der Spieler kauft sich aus seiner Fraktion/inoffiziellen Gruppierung frei. Die Höhe des Betrages obliegt der Führungsebene der Fraktion/inoffiziellen Gruppierung und darf 1.000.000 Dollar nicht überschreiten. Der Spieler kann sich an die Fraktion/inoffiziellen Gruppierung erinnern, würde allerdings niemals die internen Informationen weitergeben, da man im Guten auseinander gegangen ist.

§ 3.2.2 Hard Blood Out

Der Spieler verlässt die Fraktion durch eine geplante Tötung und blutet vollständig aus. Der Spieler verliert alle Erinnerungen an die Fraktion/inoffiziellen Gruppierung (soziale Kontakte bleiben erhalten).

§ 3.2.3 Final Blood Out

Der Spieler soll nach Vorlage von triftigen Gründen “Komplett Sterben”. Das heißt das Leben des Charakters endet komplett nach dem Final Blood Out. Der Spieler muss sich anschließend einen neuen Char erstellen und kann sich an nichts aus seinem “alten Leben” erinnern. Hinweis: Diese Form des Bloodouts ist nur in Absprache mit der Fraktionsverwaltung und mit Vorlage eines Clips des Blood-Ins möglich!

Abwicklung und Voraussetzungen

§ 3.3 Kommunikation und Standort

Es muss einem Spieler klar kommuniziert werden, dass es sich bei der aktuellen Situation um einen Blood In bzw. Blood Out handelt. Dies darf nur auf deren Anwesen passieren.

§ 3 Blood In & Blood Out / FORTSETZUNG

§ 3.4 Austritt und Durchführung

Nach einem Blood Out muss der Spieler auf schnellstem Wege aus der Fraktion entlassen werden. (nur bei offiziellen Bad-Fraktionen) Kein Spieler darf sich einem Blood Out entziehen, darunter zählt auch, dass die Person, die den Blood Out durchführen will, nicht getötet werden darf.

§ 3.5 Blood-In-Voraussetzung

Kein Blood In heißt Kein Blood Out! Selbst Schuld!

§ 4 Allgemeines

Mitglieder, Routen, Maskierung und Drittparteien

§ 4.0 Maximale Fraktionsgröße

Offizielle Bad Fraktionen dürfen aus 15 Mitgliedern bestehen.

§ 4.1 Routenlimit pro Fraktion

Jede Bad Fraktion darf jeweils nur eine Drogenroute/Illegale Route halten.

§ 4.2 Verbotene Spray-Inhalte

Sexuelle narzisstische, rassistische oder ähnliche Diskriminierungen dürfen nicht gesprüht werden (Spraydose)

§ 4.3 Routenbesitz mitteilen

Wenn man im Besitz einer Route ist, hat man dies einer anfragenden Bad Fraktion klar preiszugeben, dass man in deren Besitz ist.

§ 4 Allgemeines / FORTSETZUNG

§ 4.4 Zinken auf Routen

Zinken auf einer Route ist nur in folgenden Fällen erlaubt: den Routenbesitzern eingekauften Einzelpersonen/Fraktionen, die die Erlaubnis der Routenbesitzer bekommen haben mit triftigen RP-Hintergrund. (z. B. der Routenbesitzer bezahlt seine Forderung nicht) bei einem aktiven Routenkampf durch die angreifende Fraktion.

§ 4.5 Erkennung bei Vollmaskierung

Vollmaskierungen dürfen nicht anhand der Stimme erkannt werden.

§ 4.6 Zivilgruppen

Zivi Fraks dürfen mit 3 Leuten, die gleich gekleidet sind agieren

§ 4.7 Drittpartei-Verbot

Drittpartei ist absolut verboten, sollten sich 2 Parteien in einer Situation befinden, hat sich eine Dritte rausgehalten - dasselbe gilt für das PD/MD etc.

§ 5 Auftreten einer Fraktion

Identität, Kleidung und glaubwürdiges Auftreten

§ 5.0 Auftreten und Ruf

Das Auftreten einer Fraktion muss ihrem Ruf entsprechen, so lebt eine Gang z. B. nicht in einer Villa und das Waffengeschäft ist einer Mafia gewidmet.

§ 5 Auftreten einer Fraktion / FORTSETZUNG

§ 5.1 Passende Kleidung

Eine Fraktion muss entsprechend ihrem Rufs gekleidet sein, das heißt zum Beispiel würde ein Gangmitglied niemals einen Anzug tragen.

§ 5.2 Einheitliche Erkennbarkeit

Als offizielle Bad Fraktion ist es Pflicht, die gleiche Maske zu tragen. Außerdem ist ein zusätzliches Kleidungsstück in entsprechender Farbe Pflicht.

§ 5.3 RP-Kleidung bei Überfällen

Wenn Fraktionen Ladenüberfälle/Staatsbanken machen und eine gute Story vorbringen, dürfen auch RP bezogene Kleidung getragen werden. (z. B.Baustellenkleidung)

§ 6 Drive-By

Geplante Angriffe zwischen verfeindeten Fraktionen

§ 6.0 Definition Gang-Drive-By

Bei einem Gang-Drive-By handelt es sich um eine geplante Aktion zwischen zwei verfeindeten Bad Fraktionen.

§ 6.1 RP-Hintergrund und Freigabe

Ein Gang-Drive-By darf nur mit triftigem RP-Hintergrund durchgeführt werden und muss von einem 12er der Fraktion genehmigt werden.

§ 6 Drive-By / FORTSETZUNG

§ 6.2 Keine gezielten Tötungen

Bei einem Gang-Drive-By ist es nur gestattet, in eine Menschenmenge zu schießen, das gezielte Töten ist verboten.

§ 6.3 Höchstgeschwindigkeit

Die Maximalgeschwindigkeit bei einem Gang-Drive-By beträgt 30 km/h. Erst nachdem das Feuer eingestellt wurde, ist es erlaubt, schneller wegzufahren.

§ 6.4 Erlaubte Örtlichkeiten

Es darf lediglich in die verfeindete Hood oder in das Anwesen der verfeindeten Fraktion geschossen werden.

§ 6.5 Verhalten des Fahrers

Bei einem Drive-By darf der Fahrer nicht mitschießen. Ein Gang-Drive-By sollte ein Statement setzen und nicht gezielt Leute töten! Sollte jemand anderes als ein Mitglied der verfeindeten Fraktion zu Schaden kommen gilt dies als Kollateralschaden.

§ 7 Räube / Base-Raids

Stürmungen, Verfolgungen und Geiseln

§ 7.0 Anzahl und Begründung von Base-Raids

Eine Stürmung (sogenannter Base-Raid) ist nur 1x pro Wende erlaubt. Es muss immer ein triftiger Grund vorliegen

§ 7 Räube / Base-Raids / FORTSETZUNG

§ 7.1 Flucht auf das Anwesen

Sollte man während einer Verfolgungsjagd auf das Anwesen flüchten so muss in den nächsten 10 Minuten weiterhin mit einem Base-Raid gerechnet werden

§ 7.2 Keine Fake-Geiseln

Es dürfen keine Fake Geiseln genommen werden.

§ 8 Kriegsregelwerk

Verträge, Genehmigungen und Waffenstillstand

§ 8.0 Krieg als letztes Mittel

Ein Kriegsvertrag darf nur als letzter Ausweg und aus einem triftigen RP-Hintergrund genutzt werden.

§ 8.1 Längerer RP-Strang

Wenn ein Kriegsvertrag zwischen 2 Parteien geschlossen wird, so zieht dies einen längeren RP-Strang mit sich.

§ 8.2 Entscheidung der Fraktionsverwaltung

Es obliegt der Fraktionsverwaltung einen Kriegsvertrag anzunehmen, abzulehnen oder diesen vorzeitig zu beenden.

§ 8 Kriegsregelwerk / FORTSETZUNG

§ 8.3 Wer einen Antrag stellen darf

Nur der 12er einer Fraktion oder dessen Stellvertreter dürfen einen Kriegsvertrag im Discord einreichen und beide Parteien werden anschließend von den Fraktionsverwaltung zu einem Gespräch eingeladen.

§ 8.4 Handlungsverbot vor Kriegsbeginn

Nach diesem Gespräch dürfen beide Parteien bis zum Kriegsbeginn nicht gegeneinander agieren.

§ 8.5 Rahmenbedingungen und Änderungen

Ein Kriegsvertrag gilt erst als besiegelt, wenn beide Parteien sich auf Rahmenbedingungen bezüglich des Vertrages geeinigt haben. Eine Änderung während des Krieges ist erst gestattet, nachdem alle Beteiligten (inkl. Fraktionsverwaltung) zugestimmt haben.

§ 8.6 Waffenstillstand nach dem Krieg

Nach einem Krieg gilt zwischen den beiden Fraktionen ein Waffenstillstand für 5 Tage.

§ 8.7 Austragungsort

Ein Kriegsvertrag wird oberhalb des Vinewoods Schild ausgefochten, die Bürger haben mit dem Krieg nichts zu tun.

§ 9 Fraktionssperre

Wechsel, Ausnahmen und Genehmigungen

§ 9.0 Drei Tage Fraktionssperre

Nach Austreten aus einer Crime- oder Staatsfraktion darf man 3 Tage lang keiner anderen Fraktion beitreten. Sollte eine Person gegen die Fraktionssperre verstoßen, wird sie sanktioniert.

§ 9.1 Wechsel zwischen Staatsfraktionen

Ein Wechsel zwischen zwei Staatsfraktionen ist in Ordnung.

§ 9.2 Austritt aus Gewerbe

Nach Austreten aus einem Gewerbe entfällt die Fraktionssperre.

§ 9.3 Auflösung einer Fraktion

Bei einer Auflösung der Fraktion (Entscheidung der Leaderschaft oder administrativ) entfällt die Fraktionssperre.

§ 9.4 Aufhebung der Sperre

Eine Fraktionssperre darf nur von der Fraktionsverwaltung oder dem High-Team aufgehoben werden. Dafür muss es aber einen plausiblen /triftigen RP-Hintergrund geben.

§ 10 Staatsfraktionen

Dienstregeln für staatliche Organisationen

§ 10.0 Korruptionsregelung

Alle Leitungspositionen der Staatsfraktionen unterliegen ohne Ausnahme der Korruptionsregelung.

§ 10.1 Aktiver Dienst

Mitglieder einer Staatsfraktion müssen, wenn sie nicht mehr aktiv ihrer Tätigkeit nachgehen, außer Dienst gehen.

§ 10.2 Dienstnummer herausgeben

Jedes Mitglied einer Staatsfraktion ist zu jeder Zeit verpflichtet, seine Dienstnummer herauszugeben

§ 10.3 Dienstkleidung und Fahrzeuge

Mitglieder einer Staatsfraktion, welche im Dienst sind, müssen während des Dienstes die vorgeschriebene Kleidung tragen sowie Dienstfahrzeuge nutzen.

§ 10.4 Bewaffnung des MD

Dem MD ist es nicht gestattet, Waffen mit sich zu führen und sie zu benutzen. Ausnahme bildet hier die Taser Pistole, welche nach Genehmigung genutzt werden darf.

§ 10.5 Außer Dienst

Geht ein Mitglied einer Staatsfraktion außer Dienst, so muss dieser seine Kleidung und Dienstgegenstände ablegen und darf keine Dienstfahrzeuge mehr benutzen.

§ 10 Staatsfraktionen / FORTSETZUNG

§ 10.6 Kontrollen illegaler Routen

Illegale Farmingrouten/ -labore oder -felder dürfen von Staatsfraktionen maximal 1x pro Stunde kontrolliert werden. Sollte dort eine Aktivität festgestellt werden, darf das PD nur in Überzahl auf das Feld oder den Verarbeiter stürmen.

§ 10.7 Drittparteien und Zivilistenschutz

Staatsfraktionen dürfen sich nur in Situationen zwischen zwei anderen Fraktionen einmischen, um Leib und Leben von Zivilisten zu schützen. Dies berechtigt sie nicht, privates Eigentum ohne Durchsuchungsbeschluss zu betreten.

§ 10.8 Verfolgung und Betreten von Anwesen

Sollte es jedoch zu einer Schießerei zwischen Staatsfraktion und Bad Fraktion kommen, benötigt die Staatsfraktion keinen Durchsuchungsbeschluss mehr und darf die Tatverdächtigen verfolgen und ggf. das Anwesen betreten/stürmen!

§ 10.9 Optische Fahrzeugveränderungen

Fahrzeuge, die einer Staatsfraktion angehören, dürfen optisch nicht verändert werden, sprich ist es diesen Fraktionen verboten, die Farbe ihrer Fahrzeuge zu ändern oder eine Unterbodenbeleuchtung anzubringen.

§ 10.10 Farbe und Beleuchtung

Fahrzeuge, die einer Staatsfraktion angehören, dürfen in ihrer Farbe und Beleuchtung (Xenonfarbe, Unterboden) nicht verändert werden.

§ 10.11 Gegenstände nach Kündigung

Bei einer Kündigung müssen alle erworbenen Dienstgegenstände abgegeben werden sowie die Dienstkleidung und Dienstfahrzeuge nicht mehr genutzt werden.

§ 10 Staatsfraktionen / FORTSETZUNG

§ 10.12 Sniper- und Helikoptereinsatz

Jede Staatsfraktionen darf maximal eine Sniper und einen Helikopter gleichzeitig benutzen.

§ 11 Schusscall

Waffeneinsatz und faires Roleplay

§ 11.0 Kein Schusscall – RP-Hintergrund bleibt Pflicht

Es gibt keinen Schusscall, trotzdem sollte es einen triftigen RP-Hintergrund geben jemanden zu töten. Faires RP ist für alle Seiten das oberste Gut. RP darf nicht zum puren Zwecke der einseitigen Bereicherung entstehen. Der Gebrauch einer Schuss- oder sonstigen Waffe für den Angriff, die Verletzung oder die Tötung muss einen RP-Hintergrund haben und zur aktuellen RP-Situation passen. Hier gilt stets: Sind die aus der Situation resultierenden Konsequenzen für die beteiligten Charaktere angemessen?

§ 11.1 Worte vor Waffen

Eine Gang handelt vorrangig mit Worten.

§ 11.2 Krieg und fremde Routen

Ist ein Kriegsvertrag vorhanden oder eine fremde Partei ist auf deiner Route, entfällt jeglicher Schusscall bzw. es kann ohne Vorankündigung geschossen werden.

§ 11.3 Jumpen

Jumpen ist erlaubt auch ohne Call, dennoch muss ein Hintergrund bestehen.

§ 11 **Schusscall / FORTSETZUNG**

§ 11.4 Schießen aus Fahrzeugen

Bei einer Verfolgung ist das aktive schießen der Beifahrer erlaubt.

§ 11.5 Glaubwürdiges RP

Denkt an § 5 das Auftreten einer Fraktion. Macht RP draus. Verhaltet euch dementsprechend und seid nicht dumm.

§ 11.6 Verbotene Schuss- und Bugmechaniken

Es wird kein Funkschießen, Bugrolling, Glitch schießen und jeglicher Bug abuse etc. geduldet

§ 12 Räube & Geiselnahmen

Geiseln, Forderungen, Verhandlungen und Überfälle

Geiselnahmen · Allgemeines

§ 12.1.1 Maximal sechs Geiseln

Es dürfen maximal 6 Geiseln genommen werden.

§ 12.1.2 2:1-Regel bei Geiselnahmen

Für Geiselnahmen gilt die 2:1 Regel, heißt jeder Geiselnehmer darf max. 2 Geiseln nehmen. Man braucht also mind. 3 Geiselnehmer um die maximale Geiselzahl nutzen zu dürfen.

§ 12 Räube & Geiselnahmen / FORTSETZUNG

§ 12.1.3 Keine Ankündigung über Dispatch oder Nachrichten

Geiselnahmen dürfen nicht über einen Dispatch/Anruf/SMS angekündigt werden (auch nicht durch Geiseln).

§ 12.1.4 Fake-Geiseln verboten

Fake-Geiseln (Mitglieder aus derselben Fraktion oder Freunde) sind verboten! ("freiwillige Geiseln")

§ 12.1.5 Übermäßige Geiselnahmen vermeiden

Übermäßige Geiselnahmen sind zu vermeiden.

§ 12.1.6 Keine unnötig lange Fesselung

Geiseln dürfen nicht unnötig lange gefesselt oder festgehalten werden.

§ 12.1.7 Aktives Roleplay mit Geiseln

Ein Geiselnehmer ist verpflichtet, spannendes RP zu bieten und sollte die Geisel nicht länger als 10 Minuten ohne aktives RP festhalten.

§ 12.1.8 Staatsgefängnis als verbotener Ort

Geiselnahmen vor dem Staatsgefängnis sind ohne Ausnahme verboten. Wenn man unbedingt einen Spieler aus dem Gefängnis befreien möchte, sollte man dies anderweitig kreativ lösen, in Verbindung mit einer Forderung bei einem Raub oder einer Geiselnahme in einer anderen Umgebung.

§ 12 Räube & Geiselnahmen / FORTSETZUNG

§ 12.1.9 Sinnvoller RP-Hintergrund

Geiselnahmen ohne sinnvollen RP-Hintergrund mit der Geisel oder ohne Bezug zu einem Raub oder ähnlich bedeutenden Ereignis sind verboten.

Forderungen & Verhandlungen

§ 12.2.1 Maximale Lösegeldforderung

Maximal 150.000$ Lösegeld darf verlangt werden.

§ 12.2.2 Spannende Verhandlungen

Geiselnehmer sollten versuchen, die Verhandlungen spannend zu gestalten, um allen Beteiligten maximalen Spielspaß zu ermöglichen (und nicht einfach für 3 Geiseln jeweils 2 Burger und ne Cola etc. zu fordern).

§ 12.2.3 Das Leben der Geisel hat Vorrang

Das Leben der Geisel ist das höchste Gut zu dem Zeitpunkt eines Raubüberfalls!

§ 12.2.4 Stürmung bei gescheiterten Verhandlungen

Sollte bei der Verhandlung keine Einigung erzielt werden (z. B. der Geiselnehmer besteht auf unmögliche Forderungen), kann eine sofortige Stürmung durch die Beamten erfolgen.

§ 12.2.5 Zugriff bei gesicherter Geisel

Beamte dürfen erst zugreifen, sobald sich die Geisel in absoluter Sicherheit befindet.

§ 12 Räube & Geiselnahmen / FORTSETZUNG

Raubüberfälle

§ 12.3.1 Schusswaffe als letzte Option

Bei allen Raubüberfällen sollte das Benutzen einer Schusswaffe die letzte Option sein.

§ 12.3.2 Abstände und Staatsbank-Limit

Zwischen jedem erfolgreichen Raub muss eine Zeitspanne von 30 Minuten bestehen. Die Staatsbank darf 1x pro Sonnenwende von der jeweiligen Fraktion überfallen werden.

§ 12.3.3 Begonnenen Raub abschließen

Ein begonnener Raub muss immer beendet werden.

§ 12.3.4 Geiseln nach Überfall freilassen

Geiseln sind nach Beendigung eines Überfalls freizulassen. Für die Durchführung weitere Überfälle müssen daher neue Geiseln genommen werden.

§ 13 Fraktionsbündnisse

Antrag, gemeinsame Aktionen und Laufzeiten

§ 13.1 Genehmigter Antrag

Wie bereits erwähnt sind Bündnisse nur nach einem durch die Fraktionsverwaltung genehmigten schriftlichen Antrag zulässig

§ 13 Fraktionsbündnisse / FORTSETZUNG

§ 13.2 Gemeinsame Aktionen

Fraktionen die ein offizielles Bündnis laufen haben, dürfen zusammen auf Routen, bei Räuben oder Situationen agieren, an denen beide Parteien zu Situationsbeginn beteiligt sind

§ 13.3 Kein nachträgliches Hinzurufen

Ein Hinzurufen der anderen Fraktion bei einer Schießerei, Verfolgungsjagd, Raub etc. ist nicht gestattet, wenn die andere Partei nicht von Anfang an in die Situation verwickelt war. Ausnahme hierbei ist, wenn die Situation auf einer gemeinsamen Route stattfindet

§ 13.4 Laufzeit und Verlängerung

Ein Bündnis ist 14 Tage gültig (Probezeit) Danach muss es eine Verlängerung beantragt werden. Sollte die Verlängerung genehmigt werden, so ist das Bündnis von diesem Moment an 4 Wochen aktiv und muss erst nach 4 Wochen erneut genehmigt werden

§ 13.5 Bündnis bei Kriegsvertrag

Sollte eine der Parteien während des Bündnisses einen Kriegsvertrag mit einer anderen Fraktion unterschreiben, wird das Bündnis für diese Zeit automatisch außer Kraft gesetzt. Es gilt die Drittpartei-Regel.