

# Wissenschaftler | SCP-RP

Der Lexikonbeitrag der Wissenschaftler, inklusive der Fortbildungen.



- [Ausblick: Was erwartet einen bei den Wissenschaftlern?](#)
- [Ausbildung](#)
- [Rangordnung](#)
- [Leitung](#)

Mit Level 20 kann man den Wissenschaftlern recht früh beitreten, jedoch ist dies zweifelsohne der anspruchsvollste "Beginner-Job".

Von der Leitung wird Kreativität und Lorewissen gefördert und gefordert.

Wer keine Lust auf weniger actionreiches, jedoch umso mehr tiefgehendes RP hat, ist hier falsch aufgehoben.

Denn du wirst derjenige sein, der neue Anomalien erforscht, klassifiziert und eindämmt - Knarren sind schön und gut, wenn aber der Avatar eines toten Gottes die Menschheit bedroht, bedarf es anormalen Know-Hows um das Armageddon abzuwenden - und dieses Know-How wirst du hier erlangen.

Wissenschaftler beginnen als Research Student, was dem Rang des Rekruten entspricht.

Anschließend führt ein Ausbilder ein Tryout-Ausbildungs Hybriden durch, dies bedeutet die Person sagt alles über ein Euclid-SCP, welches auf dem Server, was dieser Person einfällt.

Der Ausbilder ergänzt und erweitert das Gesagte, bis alles wichtige zu einem SCP gesagt wurde.

Sinn dahinter ist 1. Den Research Student einschätzen zu können, wichtig für eine erfolgreiche Ausbildung ist nicht die Quantität oder Qualität der Informationen, sondern wie sich die Person anstellt, wie sie sich benimmt und artikuliert, etc. damit keine "Trolls" angenommen werden und 2. damit die Person direkt die neuen Informationen mit dem bekannten Verknüpfen kann.

Zu jeder Anomalie werden noch eine Handvoll interessanter Testideen genannt und nachdem die Euclid SCPs erklärt wurden und die Klassen Safe, Euclid und Keter - anhand der Box-Metapher - wird der Research Student zum Jr. Researcher und kann alleine weiter forschen.

Weitere Aus- und Fortbildungen finden passiv statt, durch die aktive Leitung werden den Forschern wichtige Informationen ungezwungen im RP weiterhin beigebracht.

Promotes erhält man durch sämtliche Leistungen wie Dokumente, Protokolle, Tests oder Aktivität.

Je höher der Rang ist, desto länger dauert es bis zum nächsten Promote, so schaffen die meisten Jr. Researcher es in weniger als einer Woche zum Researcher.

Ab dem Rang des Experienced Researchers kann man bei einem Abteilungsleiter eine intensive Ausbildung zu einer der Subabteilungen anfragen;

Esoterik: Beschäftigen sich mit der Realität, Okkultismus und Magie, die Kultisten der Wissenschaftler. Möchte man einen Dämon beschwören oder töten, geht man zu diesen.

ARC: Beschäftigen sich mit Ingenieurswesen und Gentechnik. Die Waffenhändler und -produzenten der Wissenschaftler. Möchte man eine anormale Atombombe oder einen Kampfanzug, geht man zu diesen.

Oder man bleibt bei den allgemeinen Wissenschaftlern, wo man mehr Freiheit hat, möchte man ein Experte für anormale Psychologie, Geschichte, Kunst, Kultur, Geologie, Neurologie, Botanik, Epidemiologie, Mathe, Informatik, Brauwesen, Physik, Thermodynamik, Materialwissenschaft und Nanotechnologie, Linguistik oder sonst was werden, die Welt steht dir offen.

Name	Wissenslevel	Safe Tests	Euclid Tests	Keter Tests
Head of Research	5/001	?	?	?

Overseer of Research	5	?	?	?
Lead of Department	4/2000	?	?	?
Sr. Researcher	4+	?	?	?
Advanced Researcher	4	?	?	?
Experienced Researcher	4	?	?	?
Researcher	3+	?	?	?
Junior Researcher	3	?	?	?
Research Student	2	?	?	?

Name	Rang	Abteilung
Dr. mult. Elias Maria Kaiser <a href="#">MeSilas</a>	Head of Research	Wissenschaftliche Leitung
--/--	Overseer of Research	Wissenschaftliche Leitung
Dr. William Birkin <a href="#">Karter</a>	Lead of Department	Büro der taktischen Theologie
Dr. Sebastian Thagma <a href="#">Sebi</a>	Lead of Department	Esoterik Abteilung
Jhin S. Scorch <a href="#">meckimeck</a>	Lead of Department	A.R.C Abteilung
Jason Redford <a href="#">VinPin06</a>	Advanced Researcher [Ausbilder]	A.R.C Abteilung