

# Regelwerk | SCP-RP

Das Regelwerk des SCP-RP Servers

# SCP:RP Serverregeln

- **Gesunder Menschenverstand ist Grundvoraussetzung.**
- **Regelbrüche dürfen in Kauf genommen werden, um das RP zu fördern. Ob das RP gefördert wurde, beurteilt der Support.**
- **Auf dem Server gilt permanent Serious:RP.**
- **Als Administration gelten alle Mitglieder des [SCP:RP Serverteams](#).**
- **Anweisungen der Administration sind Folge zu leisten.**
  - **Beschwerden gegen Entscheidungen der Administration werden auf dem Teamspeak<sup>3</sup>-Server und im Forum entgegengenommen.**
- **Das Strafmaß für Regelverstöße liegt bei der Administration.**
- **Das Belügen der Administration ist verboten.**
- **Grauzonen dürfen nicht ausgenutzt und müssen sofort bei einem Super Admin+ gemeldet werden.**
  - **Das Ausnutzen von Grauzonen kann von einem Super Admin+ sanktioniert werden.**

- [Allgemeine Regeln](#)
- [Rollenspiel Regeln](#)
- [Eventregeln](#)
- [Fraktionsregeln](#)
- [Jobregeln](#)
- [SCP-Regeln](#)

- [§1. Allgemeines](#)
- [§2. Support](#)
- [§3. RP-Tode](#)
- [§4. Raids](#)
- [§5. Bauen](#)
- [§6. Sonderwaffen](#)

- **1.** Auf dem Server darf nur die deutsche Sprache verwendet werden. | Only the German language may be used on the Server.
- **2.** Hacking sowie Trolling ist absolut verboten und wird mit einem permanenten Bann sanktioniert.
- **3.** Ein respektvoller Umgang ist stets Pflicht für jeden User und jedes Teammitglied.
- **4.** Das Ausgeben als Teammitglied (Backseat-Administrate) ist verboten.
- **5.** Fremdwerbung ist absolut verboten und wird mit einem globalen Bann sanktioniert.
- **6.** Rassistische, beleidigende, strafbare, o.ä. Aussagen bzw. Inhalte sind verboten.
- **7.** Das Fliehen aus einer Support-Situation (Support-Flucht) ist verboten.
- **8.** Voice/Sound- & Chatspam ist verboten.
- **9.** Das Ausnutzen von Bugs ist verboten. Bugs müssen sofort gemeldet werden.
- **10.** Das Kommentieren von administrativen Sanktionen (z. B. Warns, Banns, Kicks) ist verboten.
- **11.** Die Anzahl an Luftfahrzeugen pro Partei darf 2 nicht überschreiten.
- **12.** Level 4 Karten sind biometrisch gesichert, Level 5 hingegen sogar memetisch. Sie können nur vom rechtmäßigen Besitzer genutzt werden.

- **1.** Andere müssen im Support ausreden dürfen.
- **2.** Support Flucht ist verboten.
- **3.** Lügen im Support ist verboten.
- **4.** Während einem Support AFK zu gehen, muss mit dem Supporter klar kommuniziert werden.

[RP-Tod Antrag](#)

[Revisionsantrag](#)

- 1. Wenn ein Spielertod „öffentlich“ ist und durch das RP verursacht, außerdem im RP vollzogen wurde, kann es zu einem sogenannten „RP-Tod“ kommen: Dies bedeutet, dass der Charakter endgültig verstirbt, daher benötigt man einen neuen Charakter mit neuen Namen, ggf. kann auch die Whitelist entzogen oder ein Job-Bann/Blacklist folgen. Darunter fallen z. B. Selbstmorde, Exekutionen, Entlassungen und auch Opferung, wie z. B. ein MTF spannt sich selbst in den Femur Breaker.
- 2. Vor jedem RP-Tod sind mindestens zwei Mitglieder des Teams zu informieren / um Erlaubnis zu fragen. Es muss ebenso ein Dokument im Voraus oder im Nachhinein eingereicht werden, welches umfasst, warum dieser RP-Tod gewollt ist. (Die Serverleitung behält sich vor, jeden RP-Tod rückgängig zu machen oder zu verändern, ebenso sei angemerkt, dass z. B. Kündigungen im RP durch das [Foundation Gericht](#) abgesegnet werden müssen).
- 3. ~~O5, Ziffer-Agenten, Ethikkommissare sowie Mitglieder des Delta-Command stehen unter einer dauerhaften RP-Tod Regelung, bedeutet kommen diese spezifisch durch die unten genannten Umstände um muss man keinen RP Tod Antrag stellen die Person verliert automatisch ihre Whitelist. Inklusive einer 1 Monatigen-Bewerbungssperre. Alle anderen Tode sind als normaler Respawn zu handhaben. Ein Antrag für Reevaluation kann bei der SL gestellt werden. (Sollte man umgeschossen werden und ein Mediziner findet einen oder man kommt wie auch immer in Ärztliche Behandlung, kann man vor einem Whitelist Verlust gerettet werden, solange die Verletzungen realistisch ohne Anomalien behandelt werden können.)~~
  - ~~3.1. Umstände für einen RP-Tod:~~
    - ~~Tode durch SCP-Breaches.~~
    - ~~Tode, die von D-Klassen verursacht wurden.~~
    - ~~Jegliche Tode, die durch die CI/O5 hervorgerufen worden sei das durch aktive Mitglieder der CI oder durch einen beeinflussten Mitarbeiter innerhalb der Foundation wie einen WS. Hierbei muss jedoch ein Dokumentierter RP Strang vorzuweisen sein wie und warum diese Person zur CI übergelaufen/Korrupt ist.~~
      - ~~Hierbei wird nicht auf Lore bezogene Unsterblichkeit oder anormale Fähigkeiten Rücksicht genommen, lediglich auf das Swep was der O5 besitzt.~~
    - ~~Der Attentäter, der den Anschlag ausübt, geht auch die Gefahr ein, sollte er beim Versuch des Mordes sterben, einen RP-Tod und Whitelist Verlust zu erhalten. Hierbei ist es egal ob das Ziel des Anschlags überlebt oder Stirbt, der Attentäter muss es schaffen zu flüchten und für 15 Minuten zu überleben.~~
    - ~~Ausgenommen sind Tode die durch Regelbrüche entstehen.~~
- 4. Reality Bänder welche die Phase 4 erreicht haben (\*[Regelbindende Definitionen von Reality Bändern](#)\*) werden grundsätzlich in der Foundation zur Terminierung freigegeben.

- **4.1.** O5's können einen Terminierungsbefehl ablehnen oder revidieren.

- **1.** Um einen sogenannten Raid zu machen, z. B. GOI gegen FD, bedarf es einer Erlaubnis des Serverteams. Man muss ein Ticket dafür machen und angeben, wie viele Leute Raiden.
- **2.1.** Ein "Raid" ist eine durch Eigeninitiative gestartete kämpferische Handlung gegen einer gegenüberliegenden Basis/Einrichtung.
- **3.** Sollte die Aktion fehlschlagen und es endet im Kampf, so gilt es als RAID mit den Personen, die die geheime Aktion durchgeführt haben. Das bedeutet, dass kein weiterer Teilnehmer zum Raid aktiv dazustoßen darf, allerdings dürfen sie die beteiligten Personen außerhalb der Basis der anderen Partei verteidigen. Diese dürfen nur alle 120 Minuten durchgeführt werden und maximal 2x am Tag.
  - **3.1.** Eine geheime Aktion sind alle Aktionen, die nicht primär einen Kampf auslösen, Personen gefährden und unbemerkt vonstattengehen. Z. B. eindringen in den Serverraum, Spionage.
  - **3.2.** Auch bei geheimen Aktionen MUSS eine verhältnismäßig angebrachte Zahl an Sicherheitspersonal anwesend sein. Die Einschätzung obliegt dem höchst anwesenden Teammitglied.
- **4.** Bei einem Raid dürfen Mitglieder der angreifenden Fraktion nach dem Tod nicht wieder in den Raid zurückkehren. Das selbe gilt für später dazugestoßene Spieler.

***Ein Silent-Raid muss mit dem höchst anwesenden Teammitglied auf dem Gameserver abgesprochen sein!***

- **1.** One-Way-Props sind verboten.
- **2.** Einen Head-Glitch zu errichten ist verboten.
- **3.** Prop-Blocking ist verboten.
- **4.** Türen, durch das Elevator-Tool, müssen von beiden Seiten geöffnet werden können.
- **5.** Blackboxen sind außerhalb von Experimenten verboten.
- **6.** KOS Zonen und AOS-Zonen müssen klar gekennzeichnet sein.

- 7. Bombenschächte sind verboten.
- 8. Lichtfallen, um dem Gegner die Sicht zu nehmen, sind verboten.
- 9. Prop-Durchgänge müssen einen Spieler hoch und zwei Spieler breit sein.
- 10. Durchgänge dürfen nicht mit animierten Materials gebaut werden.

- 1. Nervengas darf nicht mehr als zweimal am selben Ort geschmissen werden.
- 2. Nitroglycerin darf mit einem Abstand von 5 Sekunden geschmissen werden. Man hat nur 3 Stück immer dabei, also sollte man sich überlegen, wie man sie einsetzt.
- 3. Recontain Waffen, wie die Micro HID, Pandemic, Neutrino, Harpune, dürfen nur gegen SCPs verwendet werden und nicht gegen Spieler.
- 4. Wenn man durch einen Admin Defibrillator wiederbelebt wird, muss man anschließend in ein Lazarett.
- 4.1. GOI: Bevor man jemanden wiederbeleben darf, muss man aus dem Schussgefecht gehen. Zu beachten ist dennoch das Medic:RP.
- 5. Granatwerfer dürfen nicht gegen Personen verwendet werden. (Darunter zählen alle Granatwerfer in jeglicher Art und Weise)
- 6. Der Granatwerfer darf ausschließlich gegen Fahrzeuge und Anomalien verwendet werden
- 7. Raketenwerfer und die Sonderwaffen der Vehicles dürfen ausschließlich gegen Anomalien und Fahrzeugen verwendet werden.
- 8. Das Hauptgeschütz und Sonderwaffen des Panzers darf auch nicht gegen Personen verwendet werden.
  - 8.1. Ausgenommen das Maschinengewehr
- 9. Die Flak darf nicht gegen Personen verwendet werden

- [§7. Verbote](#)
- [§8. Gebote](#)

### • 7.1. Fail:RP

- Fail:RP beschreibt das unrealistische Handeln innerhalb seiner RP-Rolle, welches auf unserem Server nicht gestattet ist. (Siehe unter anderem "Serious RP")

---

### • 7.2. Random-Deathmatch (RDM)

- RDM beschreibt das grundlose Töten oder Verletzen von Spielern.
- 

- **7.3. Vehicle-Deathmatch (VDM)**

- VDM beschreibt das grundlose Töten oder Verletzen von Spielern mit einem Fahrzeug.
- 

- **7.4. Meta-Gaming**

- Meta-Gaming beschreibt das Nutzen von Informationen innerhalb des RPs, die man außerhalb des RP's erhalten hat, oder Informationen, die der Charakter nicht wissen kann.
- 

- **7.5. Powergaming**

- Powergaming beschreibt das Stärken seines Charakters (z. B. tötet die Person mit einer bloßen Berührung.).
- 

- **7.6. Erotik:RP (ERP)**

- Erotik:RP beschreibt das sexuelle/erotische Handeln/Interagieren innerhalb des RPs und wird auf dem Server in keiner Hinsicht toleriert.
- 

- **7.7. RP-Flucht**

- Das Fliehen aus einer RP-Situation (z. B. durch Disconnect, Suizid o.ä) ist verboten.

- **8.1. New-Life-Rule (NLR)**

- NLR beschreibt, dass man sich nach dem Tod nicht mehr an die Umstände, die zu diesem geführt haben (bspw. Entführung, Geiselnahme usw.) und die währenddessen geschehenen Ereignisse erinnern kann. Die NLR greift 5 Minuten.
- 

- **8.2. Fear:RP**

- Fear:RP beschreibt, dass jeder RP-Charakter Angst hat.
    - Beispiel: Eine Person, die eine Waffe an den Kopf gehalten bekommt, zieht ebenfalls ihre Waffe und tötet denjenigen. Somit hat die Person Fear:RP missachtet.
-

- **8.3. Beleidigungen**

- Beleidigungen sind im RP nur in kleinen Maßen erlaubt. Ob eine Beleidigung zu dem Zeitpunkt unangebracht war, entscheiden die beleidigte Person und das zuständige Teammitglied.
- 

- **8.4. Medic:RP**

- Medic:RP bedeutet einen im RP glaubwürdigen Umgang mit Verletzungen und sonstigen gesundheitlichen Umständen. Grundsätzlich ist jeder Job dazu verpflichtet, sofern es nicht logische Gründe wie eine KR-Einheit, diverse SCPs usw. dagegensprechen. Ab der Hälfte der Standard-HP, hat man bereits schwerere Verletzungen vorzuweisen. (Das reine Healen mit einem Medikit, ist bei Weitem nicht ausreichend, auch nicht, wenn das Medikit /me automatisch macht)

- [§9. Events](#)

- **1.** Events dürfen nur vom Event Team oder mit der Erlaubnis von der Serverleitung durchgeführt werden.
- **2.** Events können nur von dem ausführenden Eventleiter oder einem Admin+ abgebrochen werden. Wie das Event im RP danach zu behandeln ist, entscheidet die Person auch.
- **3.** Einige Regeln, wie z. B. NLR, können vom ausführenden Eventleiter aufgehoben oder verändert werden. Grundlegende Regeln, wie z. B. Hacking, Trolling und FailRP dürfen nicht aufgehoben oder geändert werden.
- **4.** Feldrekrutierungen (z.B. in die MTF oder jeweilige GOI) dürfen nur mit Erlaubnis des ausführenden Eventleiters gemacht werden.

- [§10. Fraktionen](#)

- **1.** Jede Einheit muss im Forum einen Einheitsbeitrag oder einen Einheitsdiscord haben und diesen stets aktuell halten. Dieser Beitrag oder Discord muss allgemeine Informationen zur Einheit und Fortbildungen sowie eine Mitgliederliste

enthalten.

- **2.** Die Teambesprechung ist dazu befugt, Einheitsleiter aus ihren Jobs zu werfen und Einheiten zu clearn.
- **3.** Vorschläge, welche direkt eine Einheit betreffen, müssen dem Einheitsleiter 24 Stunden vor dem Posten im Forum vorgelegt werden. Eine Zustimmung ist nötig.
- **4.** Rekrutierungen (TryOuts) müssen immer öffentlich (via /funk, DC oder Forum) angekündigt werden, damit jeder die Chance hat teilzunehmen.
- **5.** Pickouts dürfen nur von Einheiten im Aufbau durchgeführt werden.
  - **5.1.** Ob eine Einheit im Aufbau ist, entscheidet die Serverleitung.
- **6.** Neue Mitglieder dürfen nur durch eine Ausbildung aufgenommen werden. Ausgenommen davon sind Einheiten im Aufbau.
- **7.** Man darf nur eine Leitungsposition besetzen. Zur Leitung gehört der höchste Rang einer Einheit.
- **8.** Ein O5 oder Ethikkommissar darf kein Aufgabengebiet haben, das sich überschneidet, wenn man selbst Leitungsmitglied ist.
- **9.** Leitungspositionen sind bewerbungspflichtig, jeder der oben genannten Positionen kann nur per Bewerbung erreicht werden. Vorausgesetzt ist natürlich, dass dieser Posten frei ist. Vize Leitungen werden nicht automatisch zur Leitung.
- **10.** Es ist nicht erlaubt folgende Posten gleichzeitig zu besetzen: [Alpha-1, Zifferagenten ? O5, Omega-1], [Omega-1 ? Ethikkommissar, Alpha-1], [O5 ? Standortleiter]

- [Vorwort](#)
- [§11. D-Klassen](#)
- [§12. KR | HKR | Shadow](#)
- [§13. CELL Einheit](#)
- [§14. Notfalleinheiten](#)

**Jede Abteilung hat ihr eigenes Regelwerk und wird bei Ausbildung nähergebracht oder im Discord ausgestellt.**

### **D-Klassen (Normale-, Fette-, Schläger-, Erfahrene-D-Klasse):**

- **11.1.** D-Klassen dürfen, nachdem sie ihre Zelle verlassen dürfen, für 10 weitere Minuten keine feindlichen Handlungen durchführen (Ausbruchsversuch, Angriff auf Personal, Provokation von Personal, Geiselnahmen von Personal u. v. m.)
  - **11.2.** D-Klassen dürfen erst ausbrechen, wenn drei Personen als Foundation Kampfpersonal anwesend sind.
- 

### **Erfahrene D-Klasse:**

- **11.3.** Du kooperierst mit dem Personal.
- **11.4.** Du darfst nicht korrupt werden.
- **11.5.** Du brichst nicht aus.

### **KR-Einheit | Heavy KR-Einheit | Shadow:**

- **12.1.** Kann nicht korrupt werden oder gegen die Foundation handeln.
- **12.2.** Darf nicht unaufgefordert in den D-Trakt
- **12.3.** Eine KR kann in Ausnahmefällen gehackt werden wie in einem Event.

### **CELL Einheit:**

- **13.1.** Die CELL hat eine LVL 3 Freigabe, kann aber LVL 4 erhalten, sofern es ein Spezialauftrag benötigt.
- **13.2.** Die CELL untersteht dem Sicherheitsdienst, sie sind gleichgestellt mit einem OiC
- **13.3.** Ein CELL Name besteht aus 000-"CODENAME", die vorderen 3 Zahlen werden mit einer Zahlenfolge ersetzt. Die Codenamen 000 bis 010 sind nicht zu benutzen.

- **13.4.** Die CELL sollte nur im Ausnahmefall / auf Befehl im D-Trakt sein

#### **Notfalleinheiten:**

- **14.1.** Die MTF Epsilon-11 darf nur von folgenden Personen gerufen werden: Einheitsleitungen der FG, MTF, Wissenschaft, und Medizin; Site Direktor; O5 Ratsmitglied; Ethikkomitee; MTF Alpha-1 Agenten; MTF Omega-1 Agenten; Zifferagenten
- **14.2.** Die MTF Alpha-9 kann nicht manuell gerufen werden, und wird automatisch gerufen, sobald alle Mitglieder der MTF Epsilon-11 tot sind.
- **14.3.** Sowohl MTF Epsilon-11, als auch MTF Alpha-9 tauchen frühestens 10 Minuten, nachdem sie gerufen wurden, auf. Sollten nicht genügend Spieler zusammenkommen, oder ein SA+/Eventleiter bei einem Event ein Veto einlegen, dann wird die Einheit nicht auftauchen.
- **14.4.** Die Notfalleinheiten dürfen nur zum Schutz der Site gerufen werden, nicht bei Einsätzen außerhalb dieser, oder bei Einsätzen die keinen direkten Notfall darstellen.
- **14.5.** Nachdem die Notfalleinheiten gerufen wurden, haben sie in der Site die höchste Autorität (mit O5-Ratsmitgliedern als einzige Ausnahme), und dürfen nur den Notfall auflösen für den sie gerufen wurden.

- [Vorwort](#)
- [§15. SCP-049](#)
- [§16. SCP-173](#)
- [§17. SCP-106](#)
- [§18. SCP-096](#)
- [§19. SCP-939](#)

**SCP's müssen sich loregerecht verhalten und sich an ihre [Recontainmethode](#) halten. Es schadet nie sich im vorhinein über das SCP zu informieren.**

### **SCP-049:**

- **15.1.** Als SCP-049 darfst Du nur Leute „heilen“, welche keinen Schutz tragen oder keine Roboter sind. (Schutz: Hazmat/EOD-Suit)
- **15.2.** Als SCP-049 darfst Du Leute nur bei direktem Hautkontakt heilen, sollte dieser nicht bestehen, so sind sie vor Dir geschützt.
- **15.3.** Falls Du keine SCP-049-2 Instanzen hast, musst Du einer Drohung von 3 Personen mit jeweils 3 Spitzen Gegenständen nachkommen
- **15.4.** Sollte eine Person, welche geschützt ist oder Handschuhe trägt und Du zeitgleich von drei Personen mit spitzen Gegenständen bedroht wird, dir Handschellen anlegen, darfst du diese nicht angreifen

### **SCP-173:**

- **16.1.** Als SCP-173 darfst Du nur Menschen töten

### **SCP-106:**

- **17.1.** Als SCP-106 musst Du, sobald der Femur Breaker aktiviert wurde, zurück in Deine Zelle, solltest Du an der Oberfläche sein entfällt das.

### **SCP-096:**

- **18.1.** Solltest Du als SCP-096 kein aktives Ziel mehr haben und jemand versucht Dir einen Sack über den Kopf zu ziehen, muss es ein RvR geben.
- **18.2.** Solltest Du als SCP-096 kein aktives Ziel mehr haben, darfst Du Dich nicht mehr vom Ort entfernen.

**SCP-939:**

- **19.1.** Solltest Du als SCP-939 eine Stimme hören, darfst Du die gesprochenen Worte sprechen
- **19.2.** Als SCP-939 musst Du weglaufen, sollten drei Personen gleichzeitig vor Dir auf den Boden oder in die Luft schießen.

Fragen zum Regelwerk können gerne an unsere Teammitglieder gestellt werden. Das Regelwerk kann jederzeit geändert werden.

Letzte Änderung am: 24.03.2024

Letzte Änderung durch: [Mobilfan](#)