

Roleplay-Regeln

Diese Regeln bestimmen, wie Szenen ablaufen. Sie sind der Kern des Servers.

2.1 Neue-Leben-Regel (NLR)

2.1.1 Stirbt dein Charakter, verliert er die Erinnerung an die letzten Minuten vor seinem Tod. Er weiß nicht, wer ihn getötet hat, warum, und worum es ging.

2.1.2 Nach dem Tod kehrst du **30 Minuten lang nicht** an den Ort des Geschehens zurück.

2.1.3 Du nimmst den Konflikt, der zu deinem Tod geführt hat, nicht wieder auf. Keine Rache für etwas, woran sich dein Charakter nicht erinnert.

2.1.4 Wirst du wiederbelebt, statt zu sterben, gilt die NLR nicht — aber dein Charakter ist schwer verletzt und spielt das auch aus.

2.2 Gewalt

2.2.1 Vor jeder Gewalthandlung steht Roleplay. Ein Grund, ein Wortwechsel, eine Vorgeschichte — irgendetwas, das die Tat erklärt.

2.2.2 Fear-RP gilt immer. Wer bedroht wird, verhält sich wie ein Mensch in Lebensgefahr.

2.2.3 Waffen werden nicht grundlos gezogen und nicht in der Öffentlichkeit getragen. Was dein Charakter offen trägt, sieht die Polizei auch.

2.2.4 Nach einer Schießerei ist dein Charakter verletzt und verhält sich so. Wer angeschossen wurde, sprintet nicht.

2.2.5 Gewalt gegen Unbeteiligte, die zufällig danebenstehen, ist RDM.

2.3 Überfälle und Raub

2.3.1 Ein Überfall braucht Vorbereitung und einen Plan im RP. Ein Laden wird nicht ausgeraubt, weil gerade niemand hinschaut.

2.3.2 Maximal 4 Personen pro Überfall auf einen Laden, **maximal 6** bei einer Bank.

2.3.3 Du raubst pro Opfer maximal **\$5.000 Bargeld** und keine Gegenstände von persönlichem Wert — kein Handy, keine Ausweise, keine Fahrzeugschlüssel.

2.3.4 Ein Opfer wird nicht zweimal innerhalb von **60 Minuten** ausgeraubt.

2.3.5 Überfälle auf Spieler in Sicherheitszonen — Krankenhaus, Polizeiwache, Behörden, Fahrzeughändler — sind verboten.

2.3.6 Wer alles herausgibt und kooperiert, wird nicht erschossen. Ein Raub ist kein Mord.

2.4 Entführungen und Geiselnahmen

2.4.1 Eine Entführung braucht einen Grund im RP — eine Schuld, eine Fehde, eine Information.

2.4.2 Maximal **2 Geiseln** gleichzeitig.

2.4.3 Eine Geisel wird nach spätestens **45 Minuten** freigelassen oder die Szene wird anderweitig beendet.

2.4.4 Geiseln werden nicht gefoltert. Druck wird gespielt, nicht ausgeschrieben.

2.4.5 Wer als Geisel genommen wird, spielt mit. Absichtliches Blockieren einer Szene ist FailRP.

2.5 Polizei und Rettungsdienst

2.5.1 Der Rettungsdienst wird nicht angegriffen, nicht ausgeraubt und nicht als Geisel genommen. Er ist neutral.

2.5.2 Polizisten sind Spieler mit Charakteren. Cop-Baiting ist verboten.

2.5.3 Wer festgenommen wird, wehrt sich im Rahmen des Sinnvollen — und nicht gegen fünf Beamte mit gezogener Waffe.

2.5.4 Korruption bei Polizei und Behörden ist nur mit Genehmigung der Fraktionsleitung spielbar.

2.6 Fahrzeuge

2.6.1 Dein Fahrzeug ist ein Auto, kein Panzer. Nach einem schweren Unfall fährt es nicht weiter, als wäre nichts gewesen.

2.6.2 Fahrzeuge werden nicht als Waffe eingesetzt. Siehe VDM.

2.6.3 Geländewagen fahren keine Felswände hoch. Sportwagen fahren nicht querfeldein.

2.6.4 Wer ein Fahrzeug stiehlt, lässt es nicht einfach stehen — es gehört jemandem, der es sucht.

2.7 Charakter

2.7.1 Realistische Namen. Kein „xXDarkKillerXx“, keine Namen realer Personen des öffentlichen Lebens.

2.7.2 Dein Charakter ist mindestens 18 Jahre alt.

2.7.3 Charaktertod (CK) — der endgültige Tod deines Charakters — passiert nur mit Zustimmung des Spielers oder auf Entscheidung der Serverleitung nach einer entsprechenden Szene.

2.7.4 Wissen aus einem früheren Charakter nimmt ein neuer Charakter nicht mit.

Revision #2

Created 2026-09-14 17:21:30 UTC by Admin

Updated 2026-09-14 17:21:54 UTC by Admin