FERNWEH

Das Serverregelwerk.

Stand vom: 12:26 23.10.2026 · Europe/Berlin

Diese Druckfassung enthält den maßgeblichen Wortlaut aller 61 Regeln. Die Regel- und Absatznummern entsprechen der Website. Die 26 Begriffserklärungen stehen im Anhang.

Inhalt

Respekt unter Spielern . . . 2
Rolle, Person und Zustimmung . . . 2
Grenzen sensibler Darstellungen . . . 3
Spielzeit und Absprachen . . . 4
Teilnahme und Charaktere . . . 4
Glaubwürdiges Spiel . . . 5
Verletzungen und Erinnerungen . . . 7
Charaktertod klären . . . 8
Wissen und Abwesenheit . . . 11
Gewalt und Überfälle . . . 12
Gruppen und Fraktionen . . . 14
Verbindungsabbruch und Verlassen einer Szene . . . 15
Externe Tools und Fehler . . . 16
Aufnahmen und Streams . . . 17
Nachweise und Einspruch . . . 18
Anhang - Begriffe kurz erklärt . . . 20
Fragen ans Team . . . 22

Respekt unter Spielern

Regel 01 Respekt unter Spielern

(1) Geht respektvoll miteinander um. Persönliche Feindseligkeit gehört nicht auf Fernweh.

(2) Die Teilnahme an Fernweh kann zeitweise oder dauerhaft durch einen Communityausschluss beendet werden, wenn ein Spieler die Gemeinschaft durch wiederholte persönliche Herabsetzungen, gezieltes Anheizen von Streit außerhalb der Rolle, Belästigung oder bewusste Störungen gemeinsamer Spielangebote erheblich beeinträchtigt. Maßgeblich sind konkrete Vorfälle, deren Häufigkeit, Zusammenhang und Folgen sowie das erkennbare Gesamtverhalten. Eine bloße Vermutung über die Persönlichkeit oder Absicht des Spielers genügt nicht.

(3) Diese Regel gilt unabhängig davon, ob das Verhalten aufgenommen, gestreamt oder veröffentlicht wird. Verhalten außerhalb der Projektplattformen darf nur berücksichtigt werden, soweit es einen konkreten Bezug zu Fernweh oder seinen Beteiligten hat und zur festgestellten Beeinträchtigung beiträgt. Die Reichweite eines Kanals oder eine allgemein konfrontative Außendarstellung allein genügen nicht.

(4) Kritik am Projekt, am Team oder an Entscheidungen, auch wenn sie deutlich oder negativ ausfällt, begründet für sich allein keinen Ausschluss. Gleiches gilt für Meinungsverschiedenheiten und das Melden oder Anfechten von Maßnahmen. Streit und Gegnerschaft zwischen Figuren werden nach den Regeln für das Rollenspiel beurteilt und sind nicht allein deshalb persönliche Feindseligkeit.

(5) Bei behebbaren Störungen wird dem Spieler vor einem endgültigen Ausschluss grundsätzlich konkret mitgeteilt, welches Verhalten sich ändern muss und welche Folgen eine Fortsetzung haben kann. Ein vorheriger Hinweis kann bei besonders schweren Umständen entfallen, wenn eine Fortsetzung der Teilnahme nicht zumutbar ist. Anhörung, nachvollziehbare Begründung, neutrale Entscheidung und interne Anfechtung richten sich nach Regel 58 und Regel 59. Eine vorläufige Schutzmaßnahme ist von der endgültigen Entscheidung zu unterscheiden.

Rolle, Person und Zustimmung

Regel 02 Rolle, Person und Zustimmung

(1) Konflikte zwischen Figuren sind von persönlichen Konflikten zwischen Spielern zu trennen. Normale Bedrohungen, Beleidigungen, Hausverweise und unmittelbare Entführungs- oder Verhörsituationen in einem ausgespielten Gangkonflikt benötigen keine vorherige Zustimmung. Für eine längerandauernd geplante Entführung oder Festhaltung gilt Absatz 5. Andere Regeln bleiben anwendbar.

(2) Bleibende körperliche Schäden, eine gemeinsam festgelegte Vorgeschichte und eine bereits bestehende enge Beziehung benötigen vor dem Festlegen die ausdrückliche Zustimmung aller betroffenen Spieler. Die Anfrage muss die konkrete Handlung und die beabsichtigte Folge nennen. Die Zustimmung gilt nur für diese Folge. Schweigen, fehlender Widerstand und eine unter Bedrohung gegebene Zustimmung der Figur ersetzen keine Zustimmung des Spielers.

(3) Zustimmungen werden ausdrücklich außerhalb der Rolle im Spiel eingeholt. Für Anfragen über das Ingame-Tool gilt folgender Ablauf. Ein Spieler stellt die konkrete Anfrage. Die Anfrage kann anhand der Server-ID an einen anderen Spieler gerichtet werden. Die Funktion ist nicht auf Personen im unmittelbaren Umfeld begrenzt. Die Server-ID und eine Anfrage schaffen weder Wissen des Charakters über die Identität oder den Aufenthaltsort der angefragten Figur noch einen spielerischen

Zugriff auf sie. Der betroffene Spieler kann zustimmen oder mit einem kurzen Grund ablehnen. Der anfragende Spieler sieht diesen Grund. Persönliche Erlebnisse, Gesundheitsangaben oder andere private Hintergründe dürfen dafür nicht verlangt werden. Ist eine Anfrage über das Ingame-Tool nicht möglich, muss die Zustimmung ausdrücklich und eindeutig außerhalb der Rolle im Spiel geklärt werden. Ohne bestätigte Zustimmung darf die zustimmungspflichtige Folge, gemeinsame Festlegung oder längerandauernde Festhaltung nicht ausgespielt werden.

(4) Verstöße gegen die Trennung von Rolle und Person oder gegen persönliche Grenzen werden nach Regel 58 geprüft. Ein Ausschluss ist eine zu begründende Moderationsentscheidung und keine automatische Folge jeder Meinungsverschiedenheit.

(5) Eine als längerandauernd geplante Entführung oder Festhaltung benötigt vor ihrem Beginn die ausdrückliche Zustimmung des betroffenen Spielers. Diese Pflicht greift spätestens, wenn die Figur über die unmittelbar laufende aktive Szene hinaus verwahrt, über eine weitere Spielsitzung festgehalten oder längere Zeit ohne fortlaufende Beteiligungsmöglichkeit eingesperrt werden soll. Mehrere aneinandergereihte unmittelbare Verhöre dürfen die Zustimmungspflicht nicht umgehen. Die Anfrage nennt den vorgesehenen Umfang und die geplante Dauer. Entwickelt sich eine zunächst unmittelbare Szene erst später zu einer solchen Festhaltung, ist die Zustimmung vor dieser Verlängerung einzuholen. Eine wesentlich weitergehende oder über den vereinbarten Zeitraum hinausgehende Fortsetzung benötigt eine neue Zustimmung. Die Zustimmung zur Dauer ersetzt weder die gesonderte Zustimmung zu bleibenden Schäden noch die Regeln über den Charaktertod.

Grenzen sensibler Darstellungen

Regel 03 Figur und Spieler unterscheiden

(1) Angriffe auf die tatsächliche Herkunft, Religion, Sexualität oder andere persönliche Eigenschaften eines Spielers sind verboten. Gemeint ist die Person hinter der Figur.

Regel 04 Keine realen Gewaltaufrufe

(1) Aufrufe zu Gewalt, Vertreibung oder Entrechtung realer Bevölkerungsgruppen sind verboten. Werbung und Rekrutierung für reale extremistische Organisationen sind verboten.

Regel 05 Vorurteile innerhalb der Rolle

(1) Begrenzte Vorurteile einer Figur dürfen dargestellt werden. Eine gezielte, wiederholte Erniedrigung einer anderen Figur wegen ihrer Herkunft, Religion, Sexualität oder vergleichbarer Merkmale ist davon nicht gedeckt.

(2) Die Verbote aus Regel 03 und Regel 04 gelten auch dann, wenn eine Aussage als Äußerung der Figur dargestellt wird.

Regel 06 OOC-Grenzmeldung

(1) Meldet ein Beteiligter außerhalb der Rolle eine persönliche Grenze zu einer sensiblen Darstellung, müssen die Beteiligten diese Darstellung sofort beenden. Eine kurze Mitteilung wie „OOC, diese Darstellung bitte beenden“ reicht aus. Eine persönliche Begründung darf nicht verlangt werden.

(2) Die übrige Szene wird ohne die beanstandete Darstellung fortgesetzt. Die Grenzmeldung beendet nicht automatisch die gesamte Szene und erlaubt weder das Verlassen der Situation noch taktische Änderungen. Ist eine Fortsetzung ohne die Darstellung nicht möglich, wird die Szene nach Regel 60 pausiert und per Ticket geklärt.

Regel 07 Sexuelle Übergriffe

(1) Sexuelle Übergriffe sind im Rollenspiel vollständig verboten.

Spielzeit und Absprachen

Regel 08 Spielzeit und Absprachen

(1) Lass dich auf deine Figur und gemeinsame Geschichten ein.

(2) Plane mit der Zeit, die du tatsächlich hast. Halte gemeinsame Absprachen ein.

Teilnahme und Charaktere

Regel 09 Ab 18 Jahren

(1) Du musst mindestens 18 Jahre alt und in der Lage sein, mit anderen Spielern zu kommunizieren. Dein Mikrofon muss deine Stimme verständlich und ohne störendes Rauschen oder dauerhafte Nebengeräusche übertragen.

Regel 10 Dein erster Charakter

(1) Du musst Mitglied des Discords sein und die Rolle „Verifiziert“ besitzen. Danach kannst du dem Server beitreten, deinen ersten Charakter erstellen und ein Charakterkonzept einreichen.

(2) Du darfst spielen, während das Team dein Konzept prüft. Muss dein Konzept überarbeitet werden, wird deine Figur durch NOOSE aus dem laufenden Rollenspiel genommen.

Regel 11 Weitere Charaktere und Trennung

(1) Jeder weitere Charakter muss vor dem Spielen beantragt und bewilligt werden. Dies gilt auch nach einem endgültigen Charaktertod. Für den ersten Charakter gilt Regel 10.

(2) Eigene Charaktere dürfen einander nicht kennen. Wissen und Besitz dürfen weder unmittelbar noch mittelbar über andere Figuren, Gruppen oder Unternehmen zwischen eigenen Charakteren übertragen werden.

(3) Gemeinsame Beziehungen eigener Charaktere zu anderen Figuren und widersprüchliche Fraktionsrollen benötigen eine ausdrückliche schriftliche Genehmigung.

Regel 12 Namen

(1) Der Name muss zu einer Person in der Spielwelt passen. Scherznamen und Namen von Berühmtheiten sind nicht erlaubt.

Regel 13 Spielerkonto und Sperrumgehung

(1) Pro Person ist nur ein Fernweh-Spielerkonto zulässig. Die für denselben Zugang technisch erforderlichen verknüpften Plattform- und Zugangskonten bilden zusammen dieses eine Spielerkonto. Sie gelten nicht als zusätzliche Fernweh-Spielerkonten.

(2) Das Fernweh-Spielerkonto darf nicht an andere Personen weitergegeben, mit ihnen geteilt oder verkauft werden. Die Nutzung eines fremden Fernweh-Spielerkontos und zusätzlicher eigener Fernweh-Spielerkonten ist verboten.

(3) Eine Sperre darf weder durch ein weiteres eigenes Konto noch durch das Konto einer anderen Person oder einen anderen Zugang umgangen werden.

Glaubwürdiges Spiel

Regel 14 Common Sense und FailRP

(1) Spielhandlungen müssen die für die Figur erkennbaren körperlichen Grenzen, Gefahren und Umstände der Spielwelt berücksichtigen. Eine technisch mögliche Handlung ist nicht allein deshalb glaubwürdig. Die folgenden Einzelregeln konkretisieren diesen Grundsatz.

(2) Bewusste Risiken und unerwartete Entscheidungen sind nicht allein deshalb FailRP, weil sie gefährlich sind oder anderen Spielern nicht gefallen. Ein schlechter Ausgang allein belegt keinen Regelverstoß.

(3) Wer einen FailRP-Verstoß feststellt, muss die konkrete Handlung, die vor der Handlung erkennbaren Umstände, die dabei ignorierte körperliche Grenze oder Gefahr und die verletzte Einzelregel benennen. Eine persönliche Vorstellung davon, wie man die Figur besser gespielt hätte, genügt nicht. Der Grundsatz Common Sense ist kein Ersatz für diese Begründung.

Regel 15 Power-RP und fremde Handlungsergebnisse

(1) Niemand darf Handlungen, Gedanken, Aussagen oder Entscheidungen einer fremden Figur einseitig festlegen. Ebenso darf niemand allein durch eine Beschreibung den Erfolg der eigenen Handlung gegenüber einer fremden Figur verbindlich bestimmen, sofern dieser nicht auf einer Grundlage nach Absatz 2 feststeht.

(2) Ausgenommen sind durch regelkonforme Spielmechaniken tatsächlich eingetretene Ergebnisse, ausdrücklich durch das Regelwerk zugewiesene Zuständigkeiten und vorher vereinbarte Folgen. Dazu gehören die besonderen Regeln zu Verletzungen, ärztlicher Beurteilung und Todesklärung. Für bleibende Schäden gilt weiterhin die Zustimmungspflicht nach Regel 02.

(3) Steht der Erfolg nicht bereits nach Absatz 2 fest, muss die Beschreibung einen Versuch offenlassen. Eine Gegenreaktion muss innerhalb der tatsächlichen Handlungsmöglichkeiten der betroffenen Figur möglich bleiben. Es entsteht kein allgemeines Vetorecht gegen tatsächlich erlittene Treffer, angelegte Fesseln oder andere regelkonforme Folgen. Ist die Figur tatsächlich handlungsunfähig, muss ihr keine unmögliche Gegenhandlung eingeräumt werden.

(4) Niemand darf eine nicht im Spiel entstandene Aufnahme, Zeugenaussage oder einen anderen entscheidenden Beweis als bereits vorhandenen Bestandteil der Spielwelt festlegen. Tatsächlich im RP ausgespielte Lügen oder Fälschungen werden dadurch nicht zu wahren Beweisen. Für ergänzende NPC-Aussagen gilt Regel 22.

Regel 16 Fahrzeuge im Gelände

(1) Ein Sportwagen darf nicht für Fahrten über steile, für ihn ungeeignete Geländeabschnitte eingesetzt werden. Für solche Fahrten muss ein geeignetes Offroad-Fahrzeug verwendet werden.

(2) Wer einen Sportwagen über einen groben Feldweg fährt, muss die daraus entstehenden Beschädigungen ausspielen. Eine fehlende technische Schadensanzeige hebt diese Pflicht nicht auf.

Regel 17 Folgen heftiger Aufpralle

(1) Nach einem heftigen Aufprall sind nachvollziehbare Auswirkungen auf Fahrer und Fahrzeug auszuspielen. Ohne erkennbare Reaktion unverändert weiterzufahren, ist nicht erlaubt. Dass das Fahrzeug technisch noch fährt, hebt diese Pflicht nicht auf.

(2) Diese Regel verlangt keine bestimmte medizinische Diagnose. Art und Ausmaß der ausgespielten Folgen müssen zum konkreten Aufprall passen.

Regel 18 Erholung nach einer Behandlung

(1) Nach einer medizinischen Behandlung müssen Verletzungen und die anschließende Erholung weiter ausgespielt werden. Ärztlich genannte Schonfristen dienen als Orientierung für die eingeschränkte Belastbarkeit. Sie müssen nicht minutengenau eingehalten werden.

(2) Die Figur darf nicht unmittelbar wieder als vollständig belastbar gespielt werden, wenn dies den ausgespielten Verletzungen und der Behandlung widerspricht. Dazu gehört etwa, nach einer entsprechenden Verletzung ohne nachvollziehbare Erholung aus dem Krankenhaus zu sprinten. Eine allgemeine feste Mindestdauer wird mit dieser Regel nicht festgelegt.

Regel 19 Handy und Funk bei Fesselung

(1) Eine Fesselung verbietet nicht pauschal jede Benutzung von Handy oder Funkgerät. Ein in der Tasche befindliches Gerät darf benutzt werden, soweit seine Bedienung trotz der konkret ausgespielten Fesselung möglich ist.

(2) Der Spieler muss die mögliche Wahrnehmbarkeit und die Reaktionen anderer Figuren auf diese Benutzung ausspielen. Die Gegenpartei kann Handy und Funkgerät im Rahmen der übrigen Regeln abnehmen. Ein Gerätezustand, der die Bedienung tatsächlich unmöglich macht, darf nicht ignoriert werden.

Regel 20 Verhalten bei Bewusstlosigkeit

(1) Eine systemseitig bewusstlose Figur darf nicht sprechen. Zulässig sind höchstens Atemgeräusche. Diese dürfen nicht zur Übermittlung von Nachrichten oder zur Umgehung des Sprechverbots eingesetzt werden.

(2) Die Regel zu Erinnerungen und Informationen während der Bewusstlosigkeit nach Regel 26 bleibt bestehen.

Regel 21 Bewusste Risiken und Lebensgefahr

(1) Eine Figur darf sich aus einem nachvollziehbaren Grund bewusst in Lebensgefahr begeben. Mögliche Todesfolgen werden nach den Regeln zur Todesklärung beurteilt.

(2) Grundlos lebensmüdes Verhalten ist verboten. Für die Prüfung sind die vor der Handlung erkennbaren Umstände und der konkrete Beweggrund der Figur maßgeblich. Ein gefährlicher Ausgang allein belegt keinen Verstoß.

Regel 22 Eine bewohnte Spielwelt

(1) Los Santos und das Umland sind als bewohnte Welt mit weiteren Einwohnern und NPCs auszuspielen. Häuser gelten nicht allein deshalb als unbewohnt und Geschehnisse nicht allein deshalb als unbeobachtet, weil gerade keine andere Spielfigur sichtbar ist.

(2) Diese Rahmenannahme benennt für sich genommen keinen konkreten Zeugen und legt dessen tatsächliche Beobachtung oder Aussage nicht fest. Sie erlaubt nicht, eine bestimmte Zeugenaussage einseitig zu erfinden.

(3) Ergänzende konkrete Aussagen von NPC-Zeugen darf ausschließlich ein für den Fall zuständiges, unbeteiligtes Supportmitglied festlegen. Es muss anhand des nachvollziehbaren Verlaufs benennen können, was die Figur vom betreffenden Ort aus zu diesem Zeitpunkt tatsächlich hätte wahrnehmen können. Inhalt und Grundlage werden dokumentiert.

(4) Eine bewohnte Welt begründet weder automatische lückenlose Überwachung noch einen beliebig genauen Nachweis von Identität oder Tathergang. Beteiligte Spieler und Polizeifiguren dürfen ergänzende NPC-Aussagen oder andere konkrete Beweise nicht eigenständig nachträglich erfinden. Die fehlende Möglichkeit einer neutralen Prüfung berechtigt Beteiligte nicht dazu, Beweise selbst festzulegen.

Regel 23 Reparaturen statt Garagenwechsel

(1) Ein beschädigtes Fahrzeug muss fachmännisch oder eigenständig repariert werden. Ein- und Ausparken ist keine Reparaturmethode.

(2) Das gezielte Ein- und Ausparken, um Schäden technisch zurückzusetzen oder ausgespielte Schäden zu umgehen, ist verbotenes Ausnutzen einer Spielmechanik.

Regel 24 Polizeiverfolgungen provozieren

(1) Eine Polizeiverfolgung darf nur mit einem konkreten, nachvollziehbaren Grund im Spielgeschehen provoziert werden. Das gezielte Ablenken von Polizeikräften von einer anderen Straftat kann ein solcher Grund sein.

(2) Das bloße Ziel, ohne weiteren Grund eine Verfolgung auszulösen, reicht nicht aus. Ein allgemein behaupteter Charakterzug ersetzt den konkreten Anlass nicht.

Verletzungen und Erinnerungen

Regel 25 Verletzungen ausspielen

(1) Verletzungen müssen ausgespielt werden. Eine medizinische Behandlung hebt diese Pflicht nicht allein auf.

Regel 26 Erinnerungen bei Bewusstlosigkeit

(1) Erinnerungen an Ereignisse vor der Bewusstlosigkeit bleiben erhalten. Informationen, die du während der Bewusstlosigkeit wahrnimmst, darf dein Charakter nicht verwenden.

Charaktertod klären

Eine ärztliche Todesfeststellung allein begründet keinen endgültigen Charaktertod. Darüber entscheidet die Moderation. Auch ohne Arzt kann ein vorsätzlich verursachter Fall per Ticket geprüft werden.

Der Ablauf auf einen Blick

1. Fall melden. Arzt, betroffener Spieler oder Beteiligte eröffnen ein Ticket. Nach ärztlicher Todesfeststellung bleibt die Figur in der Leichenhalle.
2. Verlauf prüfen. Support hört die Beteiligten an und prüft Schutzfälle, Todesumstände und medizinische Möglichkeiten.
3. Moderation entscheidet. Eskalation über Teamaufsicht zur Leitung.

Diese Übersicht dient zur Orientierung. Die Einzelregeln stehen direkt darunter.

Regel 27 Voraussetzung

(1) Ein endgültiger Charaktertod kann nur eintreten, wenn deine Figur durch das Spielsystem bewusstlos geworden ist.

(2) Bewusstlosigkeit allein bedeutet keinen endgültigen Tod.

Regel 28 Medizinische Beurteilung

(1) Der behandelnde Arzt beurteilt die Schwere der ausgespielten Verletzungen und die verfügbaren Behandlungsmöglichkeiten. Darauf muss er seine Todesfeststellung stützen können.

(2) Die erlaubte Korruption einer Arztfigur ändert nicht die OOC-Pflichten zur unverzüglichen, sachlich richtigen Meldung und Dokumentation nach Regel 30. Eine Todesfeststellung darf nicht allein zur OOC-Bestrafung eines Spielers oder zur Umgehung der neutralen Prüfung benutzt werden. Der endgültige Charaktertod wird ausschließlich durch das Moderationsverfahren entschieden.

Regel 29 Aufenthalt in der Leichenhalle

(1) Stellt der Arzt den Tod fest, kommt deine Figur in die Leichenhalle. Die Feststellung allein begründet keinen endgültigen Charaktertod.

(2) Bis zur Entscheidung bleibt die Figur dort. Du darfst sie in dieser Zeit nicht weiterspielen.

(3) Wartezeiten sind möglich. Der Support bemüht sich um schnelle Bearbeitung. Ist der Fall zwölf Stunden nach Eingang des ersten Tickets zum Vorfall noch offen, darf der betroffene Spieler die Teamaufsicht um Prüfung des Bearbeitungsstands bitten. Daraus folgen weder eine garantierte Bearbeitungsfrist noch die automatische Aufhebung der Todesfeststellung oder eine Erlaubnis zum Weiterspielen.

Regel 30 Todesfall melden

(1) Der Spieler des Arztes muss die Todesfeststellung unverzüglich per Supportticket melden. Er dokumentiert die festgestellten Verletzungen, ihren bekannten Verlauf, durchgeführte oder verfügbare Behandlung und die Gründe für die Todesfeststellung. Mit Eingang der ersten Meldung zum Vorfall beginnt das Todesklärungsverfahren.

(2) Die Meldepflicht besteht auch ohne Widerspruch des betroffenen Spielers. Dieser und andere Beteiligte dürfen unabhängig davon ein Ticket zum Vorfall eröffnen. Eine ärztliche Meldung oder Zustimmung ist keine Voraussetzung für den Zugang zur Prüfung. Bei einem Fall ohne verfügbaren Arzt nach Regel 36 wird das Verfahren ebenfalls durch ein solches Ticket eröffnet. Mehrere Meldungen zum selben Vorfall werden zusammengeführt.

Regel 31 Du kannst widersprechen

(1) Du kannst die Todesfeststellung unabhängig von der ärztlichen Meldung im Support anfechten und erklären, was gegen den endgültigen Tod deiner Figur spricht. Nach einer Moderationsentscheidung gilt für den internen Einspruch Regel 59.

Regel 32 Der Support prüft den Verlauf

(1) Der Support ermittelt den Tathergang und hört den betroffenen Spieler sowie die verfügbaren Beteiligten an. Hat ein Arzt den Tod festgestellt, begründet er diese Feststellung. Seine Darstellung hat keinen automatischen Vorrang vor anderen nachvollziehbaren Angaben oder Nachweisen.

(2) Die Prüfung erfolgt in dieser Reihenfolge. Zuerst wird ein ursächlicher technischer Fehler nach Regel 33 geprüft. Danach wird der besondere Schutz kooperativer Geiseln nach Regel 44 geprüft. Greift keiner dieser Schutzfälle, werden der ursächliche Verlauf, Tötungsabsicht anderer Beteiligter und Fahrlässigkeit der betroffenen Figur nach Regel 33 festgestellt. Anschließend werden Verletzungsschwere und verfügbare medizinische Möglichkeiten nach Regel 28 bewertet. Fehlt ein Arzt, gilt zusätzlich Regel 36. Erst danach folgt die Entscheidung über einen endgültigen Charaktertod und gegebenenfalls die Abwägung nach Regel 34.

(3) Tötungsabsicht, Fahrlässigkeit und medizinische Folgen sind jeweils gesondert zu begründen. Ein Angriff allein belegt keine Tötungsabsicht. Die Bewusstlosigkeit oder ein schlechter Ausgang allein belegen keine Fahrlässigkeit. Das Vorliegen eines möglichen Todesgrundes ersetzt nicht die Prüfung der übrigen Voraussetzungen.

Regel 33 Unfälle und technische Fehler

(1) Ein Vorfall führt nicht zum endgültigen Charaktertod, wenn weder ein anderer Beteiligter den Verlauf mit Tötungsabsicht verursacht noch die betroffene Figur den Verlauf selbst fahrlässig verursacht hat. Beide Voraussetzungen müssen gemeinsam vorliegen. Die Absicht und das Verhalten müssen zum Eintritt der Bewusstlosigkeit beigetragen haben.

(2) Das nennen wir einen Bystanderfall. Für alle kooperativen Geiseln gilt unabhängig von ihrer Auswahl der besondere Schutz nach Regel 44. Wird ein Passant unbeabsichtigt angefahren, ist er nicht allein deshalb fahrlässig, weil der Fahrer es war.

(3) Ein für die Bewusstlosigkeit ursächlicher technischer Fehler begründet keinen endgültigen Charaktertod. Der Fehler ist unverzüglich zu melden. Dieser Schutz ist unabhängig von der Bedeutung der Figur und wird vor den übrigen Todesgründen geprüft.

(4) Fahrlässigkeit der betroffenen Figur liegt für diese Prüfung vor, wenn sie eine vor der Handlung erkennbare erhebliche Gefahr für das eigene Leben vermeidbar missachtet und dadurch den Verletzungsverlauf mitverursacht. Ein lediglich eingegangenes Risiko oder der Ausgang allein genügen nicht.

(5) Tötungsabsicht liegt für diese Prüfung vor, wenn ein Beteiligter das Ziel verfolgt, eine andere Figur durch seine Handlung oder das bewusste Verhindern verfügbarer Hilfe zu töten. Die Absicht und ihr Beitrag zum Verlauf sind gesondert anhand des konkreten Falls festzustellen.

Regel 34 Zweifelsfälle abwägen

(1) Bleibt die Bewertung nach Feststellung der Todesumstände zweifelhaft, werden die konkreten Folgen für andere Figuren, Fraktionen und offene Geschichten abgewogen. Dabei sind die betroffenen Handlungsstränge und Beteiligten zu benennen. Diese erzählerische Abwägung ist von den festgestellten Todesumständen getrennt zu dokumentieren und ersetzt keine fehlenden Tatsachen.

(2) Die Bedeutung oder Position einer Figur allein entscheidet nicht über ihren Tod. Offene Handlungsstränge begründen keinen automatischen Anspruch auf Überleben. Besondere Schutzregeln dürfen durch die Abwägung nicht aufgehoben werden.

Regel 35 Entscheidung und Eskalation

(1) Das Moderationsteam entscheidet über den endgültigen Charaktertod. Es benennt den festgestellten Verlauf, die geprüften Voraussetzungen, die medizinische Beurteilung und gegebenenfalls die gesonderte Abwägung. Für Anhörung, Nachweise und Neutralität gilt Regel 58.

(2) Die Eskalation führt zur Teamaufsicht und danach zur Leitung. Für den internen Einspruch gegen eine mitgeteilte Entscheidung gilt die 48-Stunden-Frist nach Regel 59. Die Bitte um Prüfung des Bearbeitungsstands nach Regel 29 ist davon getrennt.

Regel 36 Kein Arzt und vorsätzlich verursachte Todesfälle

(1) Ist kein Arzt verfügbar und verendet eine Figur an ihren Verletzungen, wird der Fall grundsätzlich als Bystandertod behandelt. Die fehlende ärztliche Feststellung allein darf nicht als medizinischer Nachweis eines endgültigen Charaktertodes gewertet werden.

(2) Die besondere Behandlung aus Absatz 1 greift nicht automatisch, wenn ein anderer Beteiligter die zum Verenden führenden Verletzungen mit Tötungsabsicht verursacht oder verfügbare Hilfe mit Tötungsabsicht verhindert oder bewusst unterlassen hat. Ein solches Unterlassen muss zu den tödlichen Folgen beigetragen haben. Allein das Fehlen einer Behandlung belegt weder Vorsatz noch absichtlich unterlassene Hilfe. Die Schutzregeln bei technischen Fehlern und für kooperative Geiseln bleiben vorrangig.

(3) Der betroffene Spieler oder ein anderer Beteiligter kann das Todesklärungsverfahren per Ticket nach Regel 30 eröffnen. Eine ärztliche Meldung ist nicht erforderlich. Die Moderation prüft Gründe, Verlauf, Verletzungsschwere und tatsächlich verfügbare Behandlungsmöglichkeiten nach Regel 32. Ein endgültiger Charaktertod tritt auch in diesen Fällen nicht automatisch ein. Der betroffene Spieler darf die Entscheidung nach Regel 59 anfechten.

(4) Ein Ticket oder eine Anschuldigung allein begründet kein zusätzliches Spielverbot. Ein am Vorfall unbeteiligtes Supportmitglied prüft zunächst, ob konkrete Anhaltspunkte für den Ausnahmefall nach Absatz 2 vorliegen. Nur ein unbeteiligtes Supportmitglied darf daraufhin begründet anordnen, dass die

betroffene Figur bis zur Entscheidung ruht. Die Anordnung und ihre Gründe werden dem Spieler mitgeteilt und dokumentiert.

(5) Bei angeordnetem Ruhestatus verbleibt die betroffene Figur bis zur Entscheidung in der Leichenhalle oder einem gesicherten Wartebereich und darf nicht weitergespielt werden. Der Ruhestatus ist keine Disziplinarsperre des Spielerkontos. Die Regeln über weitere Charaktere bleiben bestehen. Die Informations- und Eskalationsmöglichkeit nach Regel 29 Absatz 3 gilt auch hier. Die dort genannte Frist beginnt mit dem ersten Ticket zum Vorfall und führt nicht automatisch zur Freigabe.

(6) Vor einer solchen Anordnung ist eine Rückkehr nach dem allgemeinen Bystanderablauf möglich. Verletzungen sind weiterhin auszuspielen. Bei einer späteren Entscheidung dokumentiert und begründet der Support, wie zwischenzeitlich entstandene RP-Ereignisse behandelt werden. Eine bereits erfolgte ärztliche Todesfeststellung unterliegt weiterhin der Wartepflicht nach Regel 29.

Regel 37 Aufgehobene Todesfeststellung

(1) Entscheidet die Moderation gegen den endgültigen Charaktertod, wird die Figur lebendig in der Leichenhalle entdeckt. Die Pflicht, ihre Verletzungen und die weitere Erholung auszuspielen, gilt weiterhin.

Wissen und Abwesenheit

Regel 38 Kein Metagaming

(1) Du darfst für Entscheidungen und Handlungen deines Charakters nur Informationen verwenden, die dieser Charakter innerhalb der Spielwelt erhalten hat oder die das Serverteam ausdrücklich zur Verwendung im Rollenspiel freigegeben hat. Informationen aus OOC-Kanälen, Streams, externen Aufnahmen, System- oder Debughinweisen und dem Wissen anderer eigener Charaktere sind ohne eine solche Freigabe kein Charakterwissen. Dabei ist unerheblich, ob die Information technisch innerhalb oder außerhalb des Servers angezeigt wird.

(2) Ist ein Spieler nicht auf dem Server, schläft seine Figur. Sie handelt in dieser Zeit nicht über externe Kommunikation weiter.

Regel 39 Kein Backseat Gaming

(1) Du darfst anderen Spielern außerhalb der Spielwelt keine Hinweise, Anweisungen oder Handlungsvorschläge geben, um ihr laufendes Rollenspiel zu steuern. Du darfst solche Hilfestellungen nicht anfordern oder für dein Spiel verwenden.

Regel 40 Kein Stream-Sniping

(1) Du darfst Streams anderer Spieler nicht verwenden, um deren Figuren zu finden, ihre Handlungen zu verfolgen oder dein eigenes Spiel darauf abzustimmen.

(2) Das gilt auch, wenn du die Informationen durch eine andere Person erhältst.

Regel 41 Wiedererkennung und Identifizierung

(1) Ein auffälliger Stimmakzent oder ein anderes auffälliges Sprachmerkmal darf wiedererkannt und beschrieben werden. Die Stimme allein reicht nicht aus, um eine Person zu identifizieren.

(2) Sind sowohl das Fahrzeug als auch die dazu passende Kleidung einer Person aus dem Rollenspiel bekannt, kann die Kombination dieser Übereinstimmungen ihre Identifizierung tragen. Die verwendeten Informationen müssen der Figur im Rollenspiel bekannt sein.

(3) Ein Sprachmerkmal darf auch ohne Identifizierung als Beobachtung weitergegeben werden. Die Aussage, jemand habe stark gelispelt, benennt ein Merkmal und stellt für sich genommen keine Identifizierung dar.

Gewalt und Überfälle

Regel 42 Keine grundlose Gewalt

(1) Gewalt ohne Grund im Rollenspiel ist verboten. Das gilt unabhängig davon, ob eine Waffe, ein Fahrzeug oder ein anderes Mittel eingesetzt wird. Anlass und Intensität der eingesetzten Gewalt sind getrennt zu beurteilen. Ein Anlass für eine Auseinandersetzung rechtfertigt nicht allein jede weitere Eskalation.

(2) Für lebensgefährliche Gewalt ist ein gewichtiger, aus dem bisherigen Spiel nachvollziehbarer Konfliktgrund erforderlich. Lebensgefährlich ist Gewalt, bei der nach den für die Figur erkennbaren Umständen mit tödlichen Verletzungen gerechnet werden muss. Eine Bagatellbeleidigung, Frust außerhalb der Rolle, das bloße Ziel, Ausrüstung zu erbeuten, oder der Wunsch nach einer unterhaltsamen Reaktion reichen für sich nicht aus.

(3) Ein aus dem bisherigen Konflikt begründeter Hinterhalt ist erlaubt. Es besteht keine allgemeine Pflicht zur förmlichen Schussankündigung und keine starre Abfolge vorgeschriebener Warnungen. Die übrigen Voraussetzungen der Gewaltanwendung sowie besondere Schutz- und Zustimmungsregeln bleiben anwendbar.

(4) Bei der Prüfung benennt die Moderation den vor der Gewalt bestehenden Konflikt, das erkennbare Handlungsziel und deren Zusammenhang mit der gewählten Gewalt. Eine erst nachträglich erfundene Erklärung rechtfertigt die Eskalation nicht. Die Anforderungen an Nachweise und Begründung aus Regel 58 bleiben bestehen.

Regel 43 Überfälle, Cooldown und Ausrüstung

(1) Zwischen zwei Überfällen derselben Tätergruppe müssen mindestens 30 Minuten liegen. Dieselbe Tätergruppe darf dasselbe Opfer frühestens nach 24 Stunden erneut überfallen. Beide Fristen beginnen mit dem Ende des vorherigen Überfalls. Eine Tätergruppe bilden Figuren, die bei Vorbereitung oder Durchführung eines Überfalls zusammenwirken. Die Fristen gelten zusätzlich für jeden beteiligten Täter. Ein Wechsel der Gruppe oder einzelner Beteiligter setzt die persönliche Frist nicht zurück. Ein Überfall endet, wenn die unmittelbare Bedrohung, Festhaltung und Wegnahme gegenüber dem Opfer beendet sind.

(2) Eine Ausnahme vom Cooldown ist nur durch eine konkrete neue Entwicklung im laufenden Spielgeschehen begründbar. Das bloße Bedürfnis nach einem weiteren Überfall oder eine andere Gruppenzusammensetzung reichen nicht. Bei einer Prüfung müssen die Beteiligten die neue Entwicklung und den Zusammenhang zum erneuten Überfall nachvollziehbar benennen können.

(3) Überfälle mit dem Ziel, über Polizeibeamte Ausrüstung zu beschaffen, sind verboten. Angriffe zur Befreiung aus Gefangenentransporten und Aktionen zur Vernichtung von Beweisen sind im Rahmen der übrigen Regeln erlaubt. Sie dürfen nicht als Vorwand zur Ausrüstungsbeschaffung dienen.

(4) Ausrüstung darf nur gesichert werden, soweit dies für die konkrete Befreiung oder Flucht erforderlich ist. Sie darf nicht als Beute behalten, verkauft, weitergegeben oder in einen eigenen Waffenbestand überführt werden. Sobald der Sicherungszweck entfällt, ist sie zurückzugeben oder an einer sicheren, für die Berechtigten erreichbaren Stelle zu hinterlassen. Eine konkrete Abwicklung kann per Supportticket geklärt werden.

Regel 44 Kooperative Geiseln

(1) Geiselnehmer müssen ihren Geiseln nach Möglichkeit wenig Schaden zufügen. Das Ausrauben einer Geisel ist erlaubt. Andere Regeln zu Überfällen und Ausrüstung bleiben anwendbar.

(2) Der Tod einer kooperativen Geisel wird als Bystandertod behandelt. Dies gilt unabhängig davon, ob sie zufällig oder wegen ihrer Identität ausgewählt wurde und ob ein anderer Beteiligter sie absichtlich angegriffen hat. Der Schutz entscheidet nur über den Charaktertod des Opfers. Er erlaubt dem Täter keine nach anderen Regeln verbotene Tötung.

(3) Kooperativ ist eine Geisel, die die unmittelbar möglichen Anweisungen innerhalb der erlaubten Spielhandlungen befolgt und nicht selbst eine zusätzliche, erkennbare Lebensgefahr herbeiführt. Eine OOC-Grenzmeldung, ein technisches Hindernis oder die Weigerung zu einer verbotenen Handlung heben diesen Schutz nicht auf. Verliert die Geisel durch eigenes lebensgefährdendes Verhalten den besonderen Schutz, entsteht daraus kein automatischer Charaktertod. Die Moderation prüft die Todesumstände nach den allgemeinen Regeln. Nicht jede fehlende Kooperation genügt dafür.

(4) Längerandauernde Entführungen oder Festhaltungen sind mit der vorherigen ausdrücklichen Zustimmung nach Regel 02 Absatz 5 erlaubt. Eine Zustimmung ersetzt keinen erforderlichen Grund im Rollenspiel und keinen tatsächlichen Zugriff auf die Figur. Die Schutzregeln für kooperative Geiseln und die übrigen Regeln gelten auch während einer genehmigten längeren Festhaltung. Für die Abgrenzung zwischen Raub, verbotenen Bankabhebungen und erlaubtem Lösegeld gilt Regel 45.

Regel 45 Raubgrenzen und Lösegeld

(1) Bei gewöhnlichen Überfällen dürfen nur tatsächlich mitgeführte Werte geraubt werden, deren Wegnahme nach den übrigen Regeln zulässig ist. Insbesondere gelten die besonderen Grenzen für Polizeiausrüstung nach Regel 43 weiter.

(2) Es ist verboten, eine überfallene oder festgehaltene Person zu einer Bankabhebung, einer Übertragung aus ihrem Bankkonto oder zur Herausgabe von Zugangsdaten zu zwingen, um auf Bankvermögen zuzugreifen. Dies gilt unabhängig davon, ob eine Filiale, ein Automat, eine Ingame-Anwendung oder ein anderer Zugangsweg benutzt wird. Eine erzwungene Kontoauflösung ist ebenfalls verboten.

(3) Die erzwungene Übertragung von Eigentum an Immobilien, Unternehmen oder Fahrzeugen ist verboten. Eine Lösegeldforderung hebt diese Grenzen nicht auf.

(4) Lösegeldforderungen und Lösegeldzahlungen zur Freilassung einer festgehaltenen Figur sind erlaubt. Zahlende Dritte dürfen dafür eigene Mittel einsetzen und wählen selbst den Zahlungsweg und die Bereitstellung dieser Mittel. Die Nutzung einer Bank durch solche Zahlenden ist nicht allein aufgrund des Lösegeldzwecks verboten. Eine von der Geisel selbst angebotene Zahlung ist ebenfalls nicht allein deshalb verboten.

(5) Eine nach Absatz 2 verbotene erzwungene Bankabhebung oder Kontoverfügung wird nicht dadurch erlaubt, dass die Täter sie als Lösegeld bezeichnen. Die übrigen Regeln, insbesondere der Schutz kooperativer Geiseln, gelten unverändert. Die Weigerung zu einer verbotenen Handlung hebt diesen Schutz nach Regel 44 nicht auf.

Gruppen und Fraktionen

Regel 46 Zusammenschlüsse

(1) Spieler dürfen sich ohne vorherige Registrierung zusammenschließen. Benötigt eine Gruppe technische Unterstützung wie ein MLO oder eigene Skripte, muss sie über die Fraktionsverwaltung als Fraktion registriert werden.

Regel 47 Erkennbarkeit im Konflikt

(1) Bei offen gemeinsam geführten Konflikten zwischen Fraktionen oder anderen Gruppen müssen die mitwirkenden Angehörigen beider Seiten ihrer jeweiligen Seite erkennbar zugeordnet werden können. Dies gilt unabhängig davon, ob die Gruppe nach Regel 46 registriert ist. Die Pflicht betrifft das gemeinsame Handeln im Gruppenkonflikt. Zufällige Anwesenheit und das bloße Zusammentreffen mehrerer Personen genügen nicht.

(2) Bei der Polizei kann die Zuordnung durch eine tatsächlich vorgezeigte oder erkennbar getragene Dienstmarke oder eine erkennbare POLICE-Aufschrift erfolgen. Eine Dienstmarke allein im Inventar ist keine sichtbare Kennzeichnung. Bei anderen Gruppen kommen gemeinsame Farben, erkennbare Kleidungsarten oder eine vergleichbar nachvollziehbare Zuordnung infrage. Die Regeln zur individuellen Identifizierung nach Regel 41 bleiben davon getrennt.

(3) Für verdeckte Ermittlungen darf ein zuständiges, an dem Einsatz unbeteiligtes Teammitglied vorab eine dokumentierte Ausnahme genehmigen. Die Genehmigung benennt Zweck, betroffene Figuren sowie sachlichen und zeitlichen Umfang. Sie gilt nur innerhalb dieses Rahmens und vermittelt anderen Figuren kein automatisches Wissen über die verdeckte Zugehörigkeit. Eine nachträgliche Berufung auf einen nicht genehmigten Undercover-Einsatz genügt nicht.

Regel 48 Korruption und SABI

(1) Korruption ist innerhalb der Rolle erlaubt. Ausgenommen ist das San Andreas Bureau of Investigation (SABI), für das Korruption nicht erlaubt ist. Die Erlaubnis gilt nicht für den Missbrauch technischer Teambefugnisse oder OOC-Verfahren. Für ärztliche Todesfeststellungen gelten die Melde- und Prüfungspflichten nach Regel 28 und Regel 30 unverändert.

(2) Der Governor setzt das SABI nur in Kraft, wenn Korruption der State Police nachweislich festgestellt wurde. Die Aktivierung erfolgt als dokumentierter Akt innerhalb der Spielwelt und benennt ihre nachvollziehbare Grundlage. Eine bloße unbelegte Behauptung genügt nicht.

(3) Eine IC-Korruptionshandlung und ein Verstoß gegen eine ausdrücklich gekennzeichnete administrative Weisung sind getrennt zu prüfen. Die Abgrenzung richtet sich nach Regel 49.

(4) Bei einem Streit über die Einhaltung der Voraussetzungen aus Absatz 2 prüft eine unbeteiligte Teamaufsicht die regelbezogene OOC-Frage anhand der Dokumentation und Nachweise. An der Aktivierung oder am zugrunde liegenden Fall beteiligte Personen entscheiden diese Prüfung nicht selbst. Für Neutralität und vorläufige Maßnahmen gilt Regel 58. Die Prüfung ist von der politischen

Figurenentscheidung zu trennen und begründet kein allgemeines zusätzliches Vorabgenehmigungsverfahren für Governor-Handlungen.

Regel 49 Governor und administrative Steuerung

(1) Die Governor-Rolle wird von der Projektleitung ausgeübt. Sie ist nicht wählbar und befindet sich innerhalb ihrer Wahlperiode.

(2) Befehle des Governors innerhalb der Spielwelt sind IC-Handlungen. Strafverfolgungsbehörden unterstehen seinen IC-Anweisungen. Eine Missachtung kann im Rollenspiel Folgen haben, ist aber nicht allein deshalb ein OOC-Regelverstoß. Die übrigen Regeln, einschließlich der Regeln zu Korruption, bleiben anwendbar.

(3) Davon zu unterscheiden sind administrative Projektweisungen. Sie müssen ausdrücklich als OOC-Weisung gekennzeichnet sein und Anlass, Adressaten, verlangtes Verhalten und gegebenenfalls Geltungsdauer benennen. Sie werden dokumentiert und den betroffenen Spielern mitgeteilt. Eine so bekanntgemachte Weisung ist für die betroffenen Spieler verbindlich. Die Governor-Rolle allein macht eine Aussage nicht zur administrativen Weisung.

(4) Administrative Einzelweisungen dürfen keine dauerhaften, unveröffentlichten Verbote ersetzen. Dauerhafte Änderungen werden nach Regel 61 in das Regelwerk und die Änderungsübersicht aufgenommen. Technische Rollenrechte ersetzen weder eine Begründung noch die neutrale Prüfung nach Regel 58.

Verbindungsabbruch und Verlassen einer Szene

Regel 50 Abbruch und Rückkehr

(1) Nach einem Verbindungsverlust ist die laufende Situation sobald möglich wieder aufzunehmen. Ist eine Rückkehr nicht möglich, ist der Support sobald möglich zu informieren.

(2) Ein technisches Problem allein ist kein Regelverstoß. Maßgeblich ist, ob zumutbare Rückkehr- oder Meldeversuche bewusst unterlassen wurden.

Regel 51 Eine Szene im Spiel verlassen

(1) Eine Figur darf eine Szene durch tatsächlich mögliche und nach den erkennbaren Umständen glaubwürdige Handlungen verlassen oder aus ihr fliehen. Dabei sind insbesondere ihre Verletzungen, Fesselungen und sonstigen körperlichen Grenzen sowie die tatsächliche Umgebung zu berücksichtigen. Eine unerwünschte Folge oder die Missbilligung anderer Beteiligter allein macht eine mögliche, glaubwürdig ausgespielte Flucht nicht unzulässig.

(2) Ausloggen, Charakterwechsel, Teleportieren oder das Einlagern der Figur oder ihres Fahrzeugs dürfen das ausgespielte Verlassen einer Szene nicht ersetzen. Ein Verbindungsabbruch gilt nicht als Flucht und richtet sich nach Regel 50.

(3) Für ein reguläres Spielende ist eine laufende unmittelbare Szene nach Möglichkeit bis zu einem nachvollziehbaren Übergabepunkt fortzuführen oder eine solche Übergabe mit den Beteiligten abzustimmen. Der Wunsch, das Spiel zu beenden, beendet eine aktive Verfolgung oder Festhaltung nicht automatisch. Bei einem nicht auflösbaren Konflikt über die Fortsetzung ist der Support einzubeziehen.

(4) Reale Notfälle haben Vorrang. Wer deshalb unerwartet aufhören muss, gibt einen kurzen OOC-Hinweis, soweit dies zumutbar ist. Ist auch das nicht möglich, ist der Support zu informieren, sobald es zumutbar möglich ist. Private Hintergründe oder medizinische Einzelheiten müssen nicht offengelegt werden. Die Unterbrechung darf nicht zur Erlangung eines Spielvorteils genutzt werden.

Regel 52 Neustarts und Rollbacks

(1) Ein angekündigter oder ungeplanter Serverneustart beendet eine laufende Szene nicht allein. Nach der Wiederverbindung ist sie am letzten nachvollziehbaren Stand fortzusetzen. Für zumutbare Rückkehr- und Meldeversuche gilt Regel 50.

(2) Die Beteiligten dürfen die technische Wiederherstellung des letzten Stands miteinander abstimmen. Strittige Positionen, Verletzungen, Gegenstände oder andere für die Fortsetzung erhebliche Umstände entscheidet der Support nach Prüfung des nachvollziehbaren Verlaufs. Technische Rücksetzungen dürfen nicht einseitig zur Flucht oder zum Erlangen anderer Vorteile genutzt werden.

(3) Bei einem Rollback gibt das Team bekannt, welche technischen Daten und welche RP-Ereignisse wiederhergestellt oder aufgehoben werden. Eine technische Datenrücksetzung setzt nicht automatisch sämtliche Geschichten zurück. Bis zur Klärung strittiger Auswirkungen dürfen die Beteiligten keine für sie günstige Zusammenstellung aus Daten oder Ereignissen verschiedener Stände als verbindlichen Verlauf benutzen.

Externe Tools und Fehler

Regel 53 Externe Hilfsmittel und Supportkontakt

(1) Cheat-Tools und Grafik-Tools, die einen Spielvorteil verschaffen, sind verboten.

(2) Während des Spielens dürfen externe Kommunikationsplattformen grundsätzlich nicht genutzt werden. Ausgenommen sind der Discord-Ticket-Support sowie die technische Steuerung von Aufnahmen und Streams, die zulässige Zuschauerunterhaltung und erforderliche private Kanalmoderation nach Regel 56. Diese Ausnahmen erlauben keine externen Spielabsprachen, taktische Hilfe oder Übertragung von Wissen an die Figur. Die Regeln zu Metagaming, Backseat Gaming und Stream-Sniping bleiben anwendbar.

(3) Der Discord-Sprachsupport darf während einer laufenden Situation nicht genutzt werden. Die Discord-Mitgliedschaft und die Nutzung des Ticket-Supports ändern dieses Verbot nicht.

(4) Makros und andere Eingabe- oder Spielautomatisierungen sind verboten. Dazu gehören durch Hilfsmittel erzeugte automatische Eingabefolgen oder Wiederholungen, bei denen nicht jede Spielaktion einzeln von dir ausgelöst wird. Es ist verboten, durch solche Abläufe automatisiert Einnahmen zu erzielen, ohne die dafür vorgesehenen Spielhandlungen selbst auszuführen. Eine bloße Änderung der Tastenbelegung, bei der jede manuelle Eingabe genau eine reguläre Spielaktion auslöst, ist keine Automatisierung im Sinne dieses Absatzes.

(5) Externe Zielhilfen und zusätzliche Zielmarkierungen, insbesondere Aim-Overlays, sind verboten. Das gilt auch für eine durch den Monitor eingeblendete Zielmarkierung. Eine vom Spiel selbst für die jeweilige Situation vorgesehene Zielanzeige ist keine externe Zielhilfe.

Regel 54 Bugs und Exploits

(1) Du darfst Fehler, Bugs oder ungewollte Funktionen nicht ausnutzen. Melde Fehler und Bugs dem Team.

Regel 55 Kein Echtgeldhandel

(1) Ingame-Geld, Gegenstände, sonstige Spielwerte oder Spielrechte in Fernweh dürfen weder gegen reales Geld noch gegen eine andere geldwerte Gegenleistung erworben, veräußert, übertragen oder getauscht werden. Das Verbot gilt in beide Tauschrichtungen. Maßgeblich ist die vereinbarte oder tatsächlich gewährte Verknüpfung zwischen dem Spielwert oder Spielrecht und der realen Gegenleistung.

(2) Ein nach Regel 58 festgestellter Verstoß führt unmittelbar zu einer dauerhaften Sperrung. Die Anforderungen an Nachweise und Begründung nach Regel 58 sowie der Einspruch nach Regel 59 bleiben bestehen.

Aufnahmen und Streams

Regel 56 Aufnehmen, streamen und im Spiel verwenden

(1) Das Aufnehmen und Streamen des Spiels ist vonseiten Fernweh ohne gesonderte Anmeldung oder individuelle Freigabe durch das Serverteam erlaubt. Das Verbot, Supportgespräche aufzunehmen oder zu veröffentlichen, bleibt bestehen.

(2) Extern erstellte Aufnahmen dürfen nicht als Aufnahme deines Charakters oder als Beweismittel innerhalb des Rollenspiels verwendet werden. Informationen daraus dürfen nicht als Wissen deines Charakters genutzt werden.

(3) Das Verbot aus Absatz 2 betrifft die Verwendung im Rollenspiel. Es verbietet nicht allein das Erstellen einer Aufnahme.

(4) Die Erlaubnis durch Fernweh ersetzt keine gesetzlich erforderliche Befugnis zur Aufnahme, Übertragung oder Veröffentlichung fremder Stimmen oder anderer personenbezogener Daten. Die aufnehmende oder veröffentlichende Person muss die für ihre Nutzung erforderlichen Rechte und rechtlichen Voraussetzungen beachten. Eine pauschale Einwilligung aller Beteiligten wird durch diese Regel nicht erklärt.

(5) Normale Unterhaltung mit dem eigenen Zuschauerchat ist erlaubt. Dazu gehören Begrüßungen, allgemeine Fragen zum Projekt und Kommentare ohne zusätzliche Informationen oder Anweisungen für die Figur. Die technische Steuerung von Aufnahmen und Streams sowie erforderliche private Kanalmoderation sind ebenfalls erlaubt. Zuschaueransprache und private Kanalmoderation sollen außerhalb des Ingame-Mikrofons erfolgen.

(6) Taktische Hinweise, fremde Aufenthaltsorte, verdeckte Informationen und Anweisungen zum Eingreifen dürfen nicht zur Steuerung des Spiels verwendet oder als Wissen der Figur weitergegeben werden. Das ungefragte Eintreffen einer solchen Information begründet für sich allein keinen Verstoß des Empfängers. Ihre Verwendung, Weitergabe oder die bewusste Unterstützung entsprechender Eingriffe wird nach den übrigen Regeln geprüft.

(7) Verantwortlich ist der Streamer für eigene Aufrufe, eigene Weitergaben und wissentlich unterstützte Eingriffe in das Spiel oder gegen andere Beteiligte. Bemerkt er wiederholte unerlaubte Spielhilfe oder erhebliche Belästigung im eigenen Chat, muss er im Rahmen seiner tatsächlich

verfügbaren Möglichkeiten zumutbare Moderationsmaßnahmen ergreifen. Eine Pflicht zur lückenlosen Liveüberwachung oder eine Garantie für das Verhalten aller Zuschauer besteht nicht. Für das eigenständige Verhalten fremder Zuschauer außerhalb seiner Kenntnis und Unterstützung haftet der Streamer nicht allein aufgrund seiner Rolle nach dieser Serverregel.

(8) Vor dem ersten Spielen informiert Fernweh verständlich über den Aufnahmebetrieb in normalen RP-Situationen, einschließlich möglicher Sprachaufnahmen und Veröffentlichungen. Support, Tickets und private OOC-Kommunikation sind von diesem Hinweis ausgenommen. Der Hinweis erklärt für sich allein keine pauschale Einwilligung aller Beteiligten. Für die rechtlichen Voraussetzungen der konkreten Nutzung gilt Absatz 4.

Regel 57 Supportgespräche

(1) Supportgespräche dürfen weder aufgenommen noch veröffentlicht werden.

Nachweise und Einspruch

Regel 58 Nachweise und neutrale Entscheidungen

(1) Vorwürfe sind anhand nachvollziehbarer Tatsachen und Nachweise zu prüfen. Eine Anschuldigung allein genügt nicht. Soweit Kontext nötig ist, muss auch dieser ermittelt werden. Aussagen der Beteiligten, Gedächtnisprotokolle, vorhandene Systemdaten und zulässige Aufnahmen können berücksichtigt werden. Es besteht keine allgemeine Pflicht, das Spiel aufzuzeichnen. Ein fehlendes Video ist kein Schuldbeweis. Der betroffene Spieler erhält Gelegenheit, zu den entscheidungserheblichen Vorwürfen Stellung zu nehmen.

(2) Beteiligte Teammitglieder entscheiden ihren eigenen Fall nicht. Ist kein unbeteiligtes Teammitglied verfügbar, darf das beteiligte Mitglied nur zur Abwehr einer unmittelbar drohenden weiteren Störung vorläufig sichern. Es muss Anlass, Umfang und Dauer dieser Maßnahme sowie den Verlauf dokumentieren und den Fall zur neutralen Entscheidung übergeben. Eine vorläufige Sicherung ersetzt keine endgültige Sanktion.

(3) Ein Gedächtnisprotokoll soll den aus eigener Sicht bekannten Verlauf, Beteiligte und ungefähre Zeiten benennen. Es ist eine mögliche Grundlage der Prüfung. Eine lückenlose eigene Aufzeichnung ist keine Voraussetzung dafür, mit einer Beschwerde oder einem Einspruch angehört zu werden.

(4) Supportgespräche dürfen weder aufgenommen noch veröffentlicht werden. Nachweise werden ausschließlich privat an die für den Fall zuständigen Teammitglieder übermittelt und nicht zur öffentlichen Bloßstellung verbreitet.

(5) Eine Entscheidung über eine Sanktion muss den festgestellten Sachverhalt einschließlich des nötigen Zusammenhangs, die berücksichtigten Nachweise, die zum Handlungszeitpunkt geltende Regelstelle und die Gründe ihrer Anwendung nennen. Maßnahme, Dauer, Beginn und interner Einspruchsweg müssen mitgeteilt werden. Bei der Wahl der Maßnahme sind Schwere, Folgen, erkennbare Absicht und gegebenenfalls einschlägige Wiederholungen zu berücksichtigen. Die Begründung muss die Maßnahme nachvollziehbar tragen.

Regel 59 Einspruch binnen 48 Stunden

(1) Gegen Maßnahmen einschließlich eines festgestellten endgültigen Charaktertodes kann intern Einspruch erhoben werden. Die Frist beträgt 48 Stunden ab der nachweisbaren Mitteilung der begründeten Entscheidung an den betroffenen Spieler. Der Einspruch wird per Supportticket eingereicht und benennt die angegriffene Entscheidung sowie die Gründe. Soweit verfügbar, sind ergänzende Nachweise beizufügen.

(2) Die Eskalation führt vom Moderationsteam zur Teamaufsicht und anschließend zur Leitung. An der eigenen Entscheidung Beteiligte prüfen den Einspruch nicht allein.

(3) Bei einer Discord-Sperre können Einsprüche an unban@f-aa.de gesendet werden. Kann der Betreiber keinen zugänglichen Einreichungsweg bereitstellen, darf daraus kein Fristnachteil entstehen. Die 48-Stunden-Frist betrifft ausschließlich den internen Einspruch und beschränkt keine gesetzlichen Rechte.

Regel 60 Szenen melden und pausieren

(1) Eine Meinungsverschiedenheit, ein unerwarteter Verlauf oder der Verdacht auf einen gewöhnlichen Regelverstoß berechtigen nicht allein zum Abbruch einer laufenden Szene. Solange eine regelgerechte Fortsetzung möglich ist, wird weitergespielt und der Vorfall bei Bedarf per Ticket gemeldet.

(2) Ist die Fortsetzung wegen technischer Handlungsunfähigkeit, massiven OOC-Trollings oder eines vergleichbaren konkreten Umstands tatsächlich unmöglich, ist die Szene ausdrücklich zu pausieren und unverzüglich per Discord-Ticket zu melden. Ein geeigneter Hinweis lautet „OOC, Szene pausieren, Ticket folgt“. Der Grund der Handlungsunfähigkeit ist im Ticket zu benennen. Für persönliche Grenzen gilt zuerst Regel 06.

(3) Während der Pause bleiben die Positionen und unmittelbar laufenden Handlungen erhalten. Die Unterbrechung darf nicht zum Fliehen, Nachladen, Verlegen von Gegenständen oder Erlangen anderer taktischer Vorteile benutzt werden. Der Support klärt, wie die Szene fortgesetzt wird. Eine unvermeidbare technische Veränderung ist mitzuteilen und nicht als Spielvorteil zu nutzen.

(4) Der Discord-Ticket-Support darf während der Szene für die Meldung benutzt werden. Die Nutzung des Discord-Sprachsupports bleibt während einer laufenden oder nur pausierten Szene verboten. Erst eine ausdrücklich vom Support beendete oder zur Klärung aus dem laufenden Spiel genommene Szene fällt nicht mehr unter dieses Verbot.

Regel 61 Geltungsbeginn und Fassungen

(1) Der Geltungsbeginn einer veröffentlichten Fassung wird unter „Stand vom“ angegeben. Änderungen werden mit den betroffenen Regelstellen in „Was ist neu?“ bekanntgemacht. Für die Beurteilung einer Handlung ist die zu ihrem Zeitpunkt geltende Fassung maßgeblich. Neue Verbote werden nicht rückwirkend angewendet. Soweit für eine Änderung eine erneute Zustimmung erforderlich ist, ersetzt der Veröffentlichungszeitpunkt diese nicht.

(2) Im Regelwerksarchiv werden abgelöste veröffentlichte Fassungen ab der ersten Release-Version aufbewahrt. Vorabfassungen werden nicht archiviert. Die Änderungsübersicht benennt geänderte Stellen und verlinkt sie.

(3) Vorläufige administrative Maßnahmen in einer laufenden Szene sind ausdrücklich als solche bekanntzugeben und ändern das dauerhafte Regelwerk nicht stillschweigend.

Anhang - Begriffe kurz erklärt

Die folgenden Erläuterungen entsprechen den Begriffskarten der Website.

IC (In Character)

Was deine Figur innerhalb der Spielwelt erlebt, weiß, sagt oder tut.

OOC (Out of Character)

Was dich als Spieler außerhalb deiner Rolle betrifft, etwa eine Supportklärung oder eine persönliche Grenzmeldung.

Metagaming

Wissen für die Figur verwenden, das diese nicht im Spiel erhalten hat und das nicht ausdrücklich freigegeben wurde. Auch OOC-Informationen innerhalb des Servers können darunterfallen. Siehe Regel 38.

Backseat Gaming

Das laufende Spiel eines anderen über Hinweise oder Anweisungen außerhalb der Spielwelt steuern. Die Regel dazu steht unter Regel 39.

Stream-Sniping

Informationen aus Streams nutzen, um Figuren zu finden, Handlungen zu verfolgen oder das eigene Spiel daran auszurichten. Siehe Regel 40.

Systemseitige Bewusstlosigkeit

Der vom Spielsystem ausgelöste Zustand der Bewusstlosigkeit. Er bedeutet für sich genommen keinen endgültigen Charaktertod.

Endgültiger Charaktertod

Das endgültige Ende einer Figur, über das die Moderation im Todesklärungsverfahren entscheidet.

Bystandertod

Ein Todesfall, der nach den Regeln keinen endgültigen Charaktertod auslöst. Die allgemeinen Voraussetzungen stehen in Regel 33, besondere Fälle in Regel 44 und Regel 36.

Zustimmung (Konsens)

Die ausdrückliche Zustimmung des betroffenen Spielers. Eine unter Bedrohung gegebene Zustimmung der Figur ersetzt diese nicht. Welche Handlungen Zustimmung brauchen, steht in Regel 02.

Todesklärungsverfahren

Neutrale Prüfung eines möglichen endgültigen Charaktertodes durch Support und Moderation. Der Zugang ist auch ohne ärztliche Meldung möglich. Ablauf und Zuständigkeiten stehen in Regel 30 bis Regel 36.

Fraktion

Eine über die Fraktionsverwaltung registrierte Gruppe. Die Registrierungspflicht für technische Unterstützung steht in Regel 46.

MLO

Eine zusätzliche oder veränderte begehbare Spielumgebung, beispielsweise ein eigens eingerichteter Innenraum.

Exploit

Das Ausnutzen eines Fehlers oder einer ungewollten Funktion. Siehe Regel 54.

NOOSE

Die im Spiel eingesetzte Einheit, die eine Figur bei notwendiger Überarbeitung des Konzepts aus dem laufenden RP nimmt. Siehe Regel 10.

Common Sense

Die erkennbaren Grenzen und Umstände der Spielwelt berücksichtigen. Für einen Vorwurf genügt kein allgemeiner Appell an gesunden Menschenverstand. Die konkrete Prüfung steht in Regel 14.

FailRP

Eine Spielhandlung, die gegen eine konkrete Regel für glaubwürdiges Spiel verstößt. Ein ungewöhnlicher Entschluss oder ein schlechter Ausgang allein reichen nicht. Siehe Regel 14.

Fahrlässigkeit

Für die Todesprüfung wird damit bezeichnet, dass eine Figur eine vor ihrer Handlung erkennbare erhebliche Gefahr für das eigene Leben vermeidbar missachtet und damit den Verletzungsverlauf mitverursacht. Ein bloßes Risiko oder das Ergebnis allein beweisen dies nicht. Maßgeblich sind Regel 32, Regel 33 und Regel 21.

Tötungsabsicht

Für die Todesprüfung ist damit das Ziel gemeint, eine andere Figur durch eine Handlung oder durch bewusstes Verhindern verfügbarer Hilfe zu töten. Die Absicht und ihr Beitrag zum Verlauf sind gesondert festzustellen. Ein Angriff oder fehlende Behandlung allein reichen nicht. Siehe Regel 32 und Regel 36.

Tätergruppe

Die Figuren, die bei Vorbereitung oder Durchführung eines konkreten Überfalls zusammenwirken. Der Cooldown gilt zusätzlich für jeden beteiligten Täter und wird durch einen Gruppenwechsel nicht zurückgesetzt. Die Fristen stehen in Regel 43.

Kooperative Geisel

Eine Geisel, die unmittelbar mögliche und erlaubte Anweisungen befolgt und nicht selbst zusätzliche erkennbare Lebensgefahr herbeiführt. Eine Grenzmeldung, technische Hindernisse oder das Ablehnen verbotener Handlungen heben den Schutz nicht auf. Maßgeblich ist Regel 44.

Szenenpause

Eine ausdrücklich angekündigte Unterbrechung, wenn eine Fortsetzung tatsächlich unmöglich ist. Positionen und unmittelbar laufende Handlungen bleiben erhalten, bis der Support die Fortsetzung klärt. Voraussetzungen und Ablauf stehen in Regel 60.

Administrative Weisung

Eine ausdrücklich als OOC gekennzeichnete und dokumentierte Projektanweisung. Sie ist von Befehlen einer Figur innerhalb der Geschichte zu unterscheiden. Siehe Regel 49.

Power-RP (Fremde Ergebnisse festlegen)

Einseitig festgelegte Handlungen oder Ergebnisse für eine andere Figur, soweit weder regelkonforme Mechanik noch eine besondere Regel oder Vereinbarung das Ergebnis tragen. Die genaue Abgrenzung steht in Regel 15.

Ruhestatus (Vorläufige Unterbrechung für eine Figur)

Bei einer Todesprüfung ohne ärztliche Feststellung kann unbeteiligter Support einen begründeten vorläufigen Wartezustand anordnen. Das ist keine Disziplinarsperre des Accounts. Ein Ticket allein genügt dafür nicht. Siehe Regel 36.

Rollback (Technischen Stand zurücksetzen)

Ein technischer Datenstand wird auf einen früheren Zeitpunkt zurückgesetzt. Welche RP-Ereignisse dadurch ebenfalls aufgehoben werden, gibt das Team bekannt. Siehe Regel 52.

Lösegeld (Zahlung zur Freilassung)

Eine Forderung oder Zahlung im Zusammenhang mit der Freilassung einer festgehaltenen Figur. Die Erlaubnis hebt das Verbot erzwungener Bankabhebungen oder Eigentumsübertragungen nicht auf. Siehe Regel 45.

Fragen ans Team

Bei Fragen zum Regelwerk wende dich an das Team auf Discord. Für die genaue Regelstelle kannst du den Direktlink neben der Regelnummer oder Absatznummer verwenden.

Für Entbannungsanträge nach einer Discord-Sperre schreibe an unban@f-aa.de.