

Rôle et Itération sur la Zone 74.

Itération:

Pour rappel les connaissance donc itération, varie par rapport à votre rôle en jeux (garde on plus des connaissance dans leur domaine et les scientifiques de même etc..)

Niveau 0 : Aucune connaissance des anomalies sauf basique, pour les Safe se baladant dans l'installation. Vous avez connaissance des FIM comme simple renfort. Aucune connaissance des groupes d'intérêt

Niveau 1 : Connaissance des SCP Safe (sauf 1025) sur site et SCP 173. Vous avez connaissance des FIM comme simple renfort. Aucune connaissance des groupes d'intérêt

Niveau 2 : Connaissance de tous les SCP Safe à Euclide et aussi de comment vous comporter pour survivre face au SCP keter présent sur sites. Vous avez connaissance des FIM comme simple renfort. Vous ne connaissez pas les groupes d'intérêt mais vous savez que des gens veulent s'en prendre à la fondation

Niveau 3 : Connaissance de tous les SCP Safe à Keter présent sur site et leur mesure de reconfinement. Vous avez connaissance des FIM et des spécialités concernant les brèches et intrusions. Vous connaissez aussi les groupes d'intérêt les plus important

Niveau 4 : Connaissance parfaite de toutes les anomalies sur sites et hors sites si nécessaire à votre travail, comment survivre et comment confiner ceux-ci. Vous avez connaissance de toutes les FIM et des groupes d'intérêt.

Niveau 5 :Accès à toutes les informations sur et hors du Site.

Règlement personnel :

Classe-D : Vous êtes un condamné à mort/perpétuité/lourde peine qui a signé un contrat avec la fondation pour avoir une deuxième chance car vous allez être libéré au bout de 1 mois, alors vous êtes coopératif avec le personnel de la fondation.

- Tentative d'évasion : Elles sont autorisées mais uniquement avec de vrais raisons, si les évasions sont trop répétitives ou sans aucune raison valable vous serez sanctionné. Les raisons valables peuvent être un mauvais traitement que vous avez subi de la part de gardes, de mauvaise condition de vie seulement si ça vous concerne et pas que ça concerne les autres classe-D car n'oubliez pas que vous pouvez toujours parler de vos problèmes au garde s'il ne vous maltraite pas.

- Connaissance : En arrivant en tant que nouvelle classe-D, vous ne connaissez rien, vous pourrez acquérir des connaissances au fur et à mesure de votre temps de jeu en temps que classe-D seulement si vous avez le même matricule à chaque session de classe-D et que vous n'avez pas été amnésié.
- Prise d'otage : Non vous ne pouvez pas battre un garde à main nue en combat car ceux-ci ont des protections alors alliez vous avec d'autre classe-D pour tenter une prise d'otage ou trouver une arme. Si vous engendrez une prise d'otage vous devez négocier de manière raisonnable et pas en forçant le rp en votre complète faveur. Faites des efforts pour les négociateurs, ils en feront pour vous. Tout abus sur les prises d'otage intempestive sera sanctionné.

Département du Corps de sûreté

Règlement général de la sécurité :

-Important dans la sécurité, les gardes sont au contrôle quand le site n'est pas en temps de crise et les AIT n'ont donc AUCUN ordres à donner aux gardes. En temps de crise grave (keter confiner ou multiple brèche importante, intrusion...) cela s'inverse et les AIT organisent la sécurité même si le Chef Gardes ayant une itération presque aussi élevée que le commandant peut les diriger s'il manque de supérieur ou s'organiser avec les supérieurs. La coopération entre les deux branches est la clef de la réussite de la sécurité et cela repose sur la bonne compréhension du rôle de l'autre qui sera principalement organisée par le Directeur de la Sécurité.

Garde : Les gardes font partie du rouage principal de la sécurité de l'installation. C'est à eux d'aider les membres du personnel scientifique lors d'expérience ou PCS, de reconfiner les anomalies déconfinées, de neutraliser les membres du personnel hostiles, ou de gérer la majorité des autres problèmes de sécurité.

Recrue garde : Vous venez d'arriver dans la fondation. Vous possédez une accréditation physique de niveau 1, et une itération de niveau 1 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à euclid (comment les reconfiner et comment y survivre).

Garde (médecin / Spé. classe-D) : Vous êtes une recrue garde ayant monté en grade en ayant réussi des tests. Vous possédez une accréditation physique de niveau 2, et une itération de niveau 2 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner, sauf keter, et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation. Vous pouvez donner des ordres aux recrues.

Garde confirmé : Vous êtes un garde ayant prouvé vos capacités à savoir gérer des problèmes de sécurité correctement. Vous possédez une accréditation physique de niveau 2, et une itération de niveau 2 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner, sauf keter, et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation. Vous pouvez donner des ordres aux gardes en dessous de vous.

Garde sénior : Vous êtes un garde ayant prouvé votre loyauté et vos connaissances depuis le temps que vous êtes présent sur site. Vous possédez une accréditation physique de niveau 2, et une itération de niveau 2 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation. Vous pouvez donner des ordres aux gardes en dessous de vous.

Sous-chef garde : Vous êtes un garde qui a réussi à prouver ses capacités au chef garde et a réussi à devenir son second. Vous possédez une accréditation physique de niveau 3, et une itération de niveau 3 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation. Vous pouvez donner des ordres aux gardes en dessous de vous.

Chef garde : Vous êtes le plus haut gradés des gardes. Vous gérez la branche de sécurité des gardes. Vous possédez une accréditation physique de niveau 4, une itération de niveau 3 pour les informations générales, et une itération de niveau 4 pour les informations concernant la sécurité. Vous avez des connaissances approfondies en sécurité des SCP safe à keter (comment les reconfiner, comment y survivre et fonctionnement des confinements complexes). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation, ainsi que leur objectifs

AIT :

-Les agents d'intervention tactique (AIT) sont beaucoup moins présents sur le site que les gardes, et pour cause, ils n'interviennent que lors de situation désespérée; comme les brèches de confinement hors de contrôle ou d'anomalie extrêmement dangereuse (SCP-106, SCP-682...), ou bien lors d'assaut de groupe d'intérêt hostile sur site. Ils sont ici comme la dernière barrière avant les FIM donc seulement quand le site est en vrai danger. Ils peuvent malgré tout faire le travail des gardes en cas de manque de personnel et en accord avec les supérieurs gard et AIT présents.

Hommes de rang :

Recrue AIT : Vous possédez une accréditation physique de niveau 2, et une itération de niveau 2 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation.

AIT (S / M) : Vous possédez une accréditation physique de niveau 3, et une itération de niveau 2 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation.

Caporal AIT : Vous possédez une accréditation physique de niveau 3, et une itération de niveau 2 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation.

Sous-officier :

Sergent AIT : Vous possédez une accréditation physique de niveau 3, et une itération de niveau 3 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation.

Adjudant AIT : Vous possédez une accréditation physique de niveau 3, et une itération de niveau 3 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation, et leurs objectifs.

Officier :

Capitaine AIT : Vous êtes le bras droit du commandant AIT. Vous possédez une accréditation physique de niveau 4, une itération de niveau 3 pour les informations générales, une itération de niveau 4 pour les informations concernant la sécurité, et votre commandant peut décider de vous divulguer des informations avec une itération de niveau 4 si nécessaire. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation, et leurs objectifs.

Commandant AIT : Vous êtes le plus haut gradé des AIT. Vous devez gérer toute la branche AIT. Vous possédez une accréditation physique de niveau 4, une itération

de niveau 4 pour les informations générales, et une itération de niveau 4 pour les informations concernant la sécurité. Vous avez des connaissances approfondies des SCP safe à keter (comment les reconfiner, comment y survivre et fonctionnement des confinements complexes). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation, et leurs objectifs.

Corps supplémentaire :

Unité K9 (VIP) : Vous n'avez pas de cartes d'accès et pas d'itération. Vous êtes l'unité canine (chien) de combat, vous pouvez être attribué aux Gardes ou aux AITs en fonction des besoins et vous suivez leur ordre à la lettre et votre but principal est de les aider dans leur tâches et veiller à leur survie.

Unité Intelligente Automatisé/UIA (VIP) : Vous avez une accréditation de niveau 4 qui vous est normalement intégrer donc interdit de poser par terre, vous avez accès à toutes les information étant connecté directement à l'IA. Vous devez suivre et assister le personnel principalement de sécurité mais si d'autre on besoin de vous rien ne vous en empêche. Vous recevez d'ordre uniquement de la personne la plus haut gradé dans la pièce mais pouvez refuser les ordres dégradant ou insensé sauf si ceux-ci viennent de l'IA directement qui elle a le dernier mot sur les ordre qui vous sont données.

Département de Justice Interne(Event) : Ce rôle étant un rôle event il comprend tout les rôle de la justice (juge, avocat, procureur...) et donc les itération et accréditation peuvent varier en fonction du cas qui est prit dans la procédure votre présence étant juste pour celui-ci. Le rôle consistera donc à organiser et mener à bien les jugements pour manquement au règlement et à l'éthique qui pourrait viser les membres du personnel du site.

Force d'Intervention Mobile :

FIM : Vous possédez une accréditation physique de niveau 4 et une itération de niveau 4. Vous avez une connaissance basique des SCP (comment y survivre, les reconfiner et les soins basiques). Vous êtes normalement déployé sur le Site, celui-ci subit des brèches ou attaques majeures. Votre connaissance du Site est en soit limitée et c'est au Capitaine de vous informer de la situation. Si le Capitaine meurt un des membres de l'escouade doit être désigné pour prendre sa suite et le remplacer le temps de la mission.

Sergent FIM : Vous possédez une accréditation physique de niveau 4 et une itération de niveau 4. Vous avez une connaissance approfondie des SCP (comment y survivre, les reconfiner et les soins basiques). Vous êtes la liaison directe avec la situation sur Site et votre escouade, vous avez toutes les informations que le

personnel a pu envoyer dans sa demande de renfort. Si plus de FIM sont nécessaires, c'est à vous de faire la demande.

Administration de la sécurité :

-L'administration de la sécurité, elle, n'a pas comme objectif de se battre, mais de veiller au bon fonctionnement de toute la sécurité.

Directeur de la Sécurité : C'est à vous de gérer l'administration de toute la sécurité. Vous possédez une accréditation physique de niveau 4, une itération de niveau 4 pour les informations générales, et une itération de niveau 4 pour les informations concernant la sécurité. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre), ou plus si nécessaire. Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation, et leurs objectifs. Vous savez vous battre, mais vous devez éviter à tout prix votre but principal étant d'organiser les troupes et leur mouvement hors et pendant crise. Vous vous occuper des promotions des gardes et AIT avec l'accord de leur supérieur direct (Commandant et Chef Gardes)

Département administratif

Règlement général de l'administration :

-Votre objectif est de veiller au bon fonctionnement de l'entièreté de l'installation en termes de bureaucraties et la gestion générale des employés.

Administration :

Envoyé du Département de la Sécurité Interne (DSI) : Vous êtes un membre envoyé par le DSI. Vous devez espionner et faire des enquêtes sur les autres membres du personnel pour noter toute infraction ou potentiel traître, et en faire un rapport à vos supérieurs. Vous avez une accréditation physique égale au rôle dans lequel vous vous faites passer, une itération de niveau 3 pour information général, et une itération de niveau 4 pour avoir accès à des informations nécessaires à vos enquêtes. Vous avez des connaissances basiques des SCP safe à keter (comment les reconfiner et comment y survivre), ou plus si nécessaire. Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation, et leurs objectifs

Intelligence Artificiel (IA) : Vous êtes une IA automatisée. Vous avez comme obligation la sécurité du site, l'aide du personnel présent dessus, et la communication d'ordres du haut-commandement. Vous savez absolument tout sur le site, et absolument tout sur le personnel présent. Vous connaissez la position de chaque personne sur site si elles apparaissent sur vos caméras. Les UIA sont sous

vos ordres et ceux de la sécurité, elles sont vos yeux et votre bras armées vous avez le dernier mot sur les ordres qui leur sont données.

Stagiaire : Vous avez une accréditation physique de niveau 1 et une itération de niveau 1 mais votre supérieur peut vous divulguer des informations si nécessaire. Votre but est d'assister le membre du personnel qui vous a été assigné dans leur tâches quotidiennes et dans leur rendez-vous. Vous avez des connaissances basiques des SCP Safe à Euclide (comment y survivre).

Secrétaire : Vous êtes le relais entre l'administration et le personnel devant acheminer les demandes de chacun et organiser les rendez-vous avec les intéressés si nécessaire. Vous devez aussi vérifier la bonne organisation des documents et des rapports. Vous possédez une accréditation physique de niveau 1, et une itération de niveau 2 pour les informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP Safe à Keter (comment y survivre).

Employé Administratif : Vous avez une accréditation physique de niveau 2 et une itération de niveau 3. Vous avez des connaissances basiques des SCP Safe à Keter (comment y survivre). Votre objectif est de vous occuper de toutes les demandes à l'administration qui ne nécessite pas l'accréditation du Directeur, vous devez aussi faire la liaison entre les demandes des branches et l'extérieur du site, si des commandes sont nécessaires pour la bien tenue du site cela doit passer par vous.

Directeur-adjoint : Vous êtes le second du directeur du site. Votre objectif est d'aider le directeur dans les tâches qu'il vous attribue. Vous possédez une accréditation physique de niveau 3, une itération de niveau 3 pour informations générales, et votre directeur peut décider de vous divulguer des informations avec une itération de niveau 4 si nécessaire. Vous avez des connaissances normales des SCP Safe à Keter (comment les reconfiner, comment y survivre, et origine). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation.

Directeur du site : Vous êtes, en temps normal, le plus haut gradés du site. C'est à vous d'assurer le bon fonctionnement du site. Vous êtes sous les ordres directs du haut-commandement. Vous savez absolument tout sur le site, sauf très rares exceptions (DSI), vous possédez donc une accréditation physique de niveau 4, et une itération de niveau 4 pour toutes les informations. Vous avez des connaissances importantes des SCP Safe à Keter (tout). Vous savez qu'il existe des groupes d'intérêts qui peuvent être hostiles à la fondation, et leurs objectifs. Vous vous occupez des promotions au sein de votre branche.

Département médicale

Règlement général des médecins :

Infirmier : Vous êtes le plus bas de la branche médicale. Votre objectif est d'aider les médecins et le médecin-chef à la réalisation des soins, vous n'êtes cependant pas autorisé à procéder seul à des soins trop importants (chirurgies). Vous avez une accréditation physique de niveau 1 et une itération de niveau 1. Vous n'êtes que vaguement au courant de la mission de la fondation.

Médecin : Vous faites partie du rôle le plus présent de la branche médicale. Votre objectif est d'appliquer les soins aux membres du personnel avec l'aide des infirmiers. Vous pouvez décider de vous spécialiser dans un soin en particulier. Vous avez une accréditation physique de niveau 2, et une itération de niveau 2 pour informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP Safe à Keter (comment y survivre), et toutes les informations nécessaires concernant le soins de leurs blessures.

(VIP)Psychiatre : Vous avez une accréditation physique de niveau 2, et une itération de niveau 2 pour informations générales. Vous avez des connaissances basiques des SCP Safe à Keter (comment y survivre et leur effets psychologiques pour ceux qui en ont). Votre but est de vous occuper des consultation médical concernant les maladies mentales et accompagner le personnels dans leur trouble psychologique et l'administration des soins nécessaire.

Médecin-chef : Vous êtes le plus haut gradé de la branche médicale. Vos objectifs sont de soigner les membres du personnels blessés, de veiller au bon fonctionnement de votre branche, et aux bonnes relations avec les autres branches. Vous avez une accréditation physique de niveau 3, une itération de niveau 3 pour les informations générales, et une itération de niveau 4 pour les informations nécessaires à la réalisation des soins. Vous avez des connaissances basiques des SCP (comment survivre), et toutes les informations nécessaires concernant le soins de leurs blessures. Vous vous occuper des promotions au seins de votre branche

Département Ingénierie et Service Technique

Règlement général de la branche technique :

-Vous devez assurer la propreté, le bon fonctionnement des infrastructures et la logistique du site.

Concierge : Vous disposez d'une accréditation physique de niveau 1 et une itération de niveau 0. Vous ne connaissez rien de la Fondation à part que vous travaillez dans un laboratoire secret et que les expériences sur les humains sont de mise (les classe-D) . Votre but est simplement d'entretenir l'installation et vous avez complètement confiance en la Fondation sauf si vous en avez de vraies raisons. Vous pouvez demander à la sécurité de vous escorter pour nettoyer les zones où vous n'avez pas accès.

Agent du DI&ST : Vous disposez d'une accréditation physique de niveau 3 et une itération de niveau 4 pour la connaissance directe des confinements des anomalies, pour autant vous avez des connaissances d'itération 3 sur les anomalies . Vous êtes les ingénieurs de la zone, vous êtes en charge de garder le site à flot, vous devez réparer les différences système présentes sur site (confinement, générateur etc..) et vous vous occupez aussi de la logistique de la Zone

Chef de projet : Vous disposez d'une accréditation physique de niveau 4 et une itération de niveau 4. Vous êtes le chef de la branche technique, vous devez donc gérer les équipes sur les chantiers et autres missions qui sont attribuées à votre branche. Vous avez sous vos ordres les agents du DI&ST, le personnel scientifique n'a aucun ordre à vous donner sur l'organisation du chantier, la sécurité elle peut si ça concerne la sécurité du personnel autour et des ouvriers en cas de brèches, si il n'y a aucun incident majeur, elle n'a pas à vous donner d'ordre.

Département Scientifique et de Recherche

Règlement général scientifique :

- Votre objectif est de faire des expériences sur les anomalies présentes sur site, et de procéder à leurs procédures de confinement spéciales (PCS).
- En fonction de votre rang dans la hiérarchie scientifique, vous aurez le droit de procéder aux expériences ou PCS de certaines anomalies. Ce choix revient au directeur scientifique.
- Lors d'une expérience ou PCS, vous êtes obligés d'être accompagné de membre(s) de la sécurité.
- Lors d'une expérience ou PCS, vous êtes le plus haut gradé. Mais, si les membres de la sécurité jugent votre expérience trop dangereuse ou qu'un problème de sécurité intervient, ils peuvent arrêter l'expérience et redevenir les plus hauts-gradés sur place.
- Il est interdit de sacrifier des membres de personnel de classe-D de manière inutile.
- Vous pouvez demander à votre superviseur/directeur scientifique de vous attribuer un SCP comme spécialité et donc avoir accès à toutes les informations sur ce dit SCP, à partir de Chercheur novices vous pouvez vous spécialiser dans n'importe

qu'elle SCP ce qui vous donne une itération spécial sur ce SCP uniquement peu importe qu'il soit Safe, Euclide, Keter.

-Vous pouvez avoir plusieurs spécialités si le Directeur Scientifique juge qu'il y a un manque de personnel scientifique.

Assistant Chercheur : Vous disposez d'une accréditation physique de niveau 1 et d'une itération de niveau 2 néanmoins vous pouvez avoir une itération spéciale en fonction de spécialité du chercheur à qui vous avez été assigné. Vous avez des connaissances basiques des SCP Safe à Euclide. Vous pouvez effectuer des PCS sur les SCP Safe si il n'y a aucun chercheur présent dans le cas échéant suivez le chercheur là où il va (même plus que Safe s'il a besoin).

Chercheur Novice : Vous êtes un assistant ayant fait ces preuves, vous avez une accréditation physique de niveau 2 et une itération de niveau 3. Vous avez des connaissances basiques des SCP Safe à Keter. Vous pouvez être spécialisé sur les SCP safe et les Euclides de niveau 2 (SCP-173). Vous pouvez effectuer des PCS sur tous les SCP Safe à Euclide auxquelles vous avez accès. Il est possible pour vous d'avoir un assistant et vous êtes responsable de sa sécurité et de faire valoir son bon et mauvais travail à vos supérieurs.

Chercheur : Vous disposez d'une accréditation physique de niveau 3 et une itération de niveau 3. Vous pouvez être spécialisé sur les SCP Safe à Keter de niveau 3. Vous avez des connaissances approfondies des SCP Safe à Keter jusqu'au niveau 3. Vous pouvez effectuer des PCS sur tous les SCP de Safe à Keter auxquels vous avez accès. Il est possible pour vous d'avoir un ou plusieurs assistants et vous êtes responsable de sa sécurité et de faire valoir son bon et mauvais travail à vos supérieurs.

Chercheur Senior: Vous disposez d'une accréditation physique de niveau 3 et une itération de niveau 4. Vous pouvez être spécialisé sur les SCP Safe à Keter de niveau 4. Vous avez des connaissances approfondies des SCP Safe à Keter jusqu'au niveau 4. Vous pouvez effectuer des PCS sur tous les SCP de Safe à Keter auxquels vous avez accès. Il est possible pour vous d'avoir un ou plusieurs assistants et vous êtes responsable de sa sécurité et de faire valoir son bon et mauvais travail à vos supérieurs.

Superviseur : Vous disposez d'une accréditation physique de niveau 4 et une itération de niveau 4. Vous pouvez être spécialisé sur les SCP Safe à Keter de niveau 4. Vous avez des connaissances approfondies des SCP Safe à Keter jusqu'au niveau 4. Vous pouvez effectuer des PCS sur tous les SCP de Safe à Keter auxquels vous avez accès. Il est possible pour vous d'avoir un ou plusieurs assistants et vous êtes responsable de sa sécurité. Vous êtes responsable des promotions jusqu'au grade de chercheur, pour les chercheurs Sénior vous devez vous arranger avec le Directeur Scientifique.

Directeur Scientifique : Vous disposez d'une accréditation physique de niveau 4 et une itération de niveau 4. Vous pouvez être spécialisé sur les SCP Safe à Keter de niveau 4. Vous avez des connaissances approfondies des SCP Safe à Keter jusqu'au niveau 4. Vous pouvez effectuer des PCS sur tous les SCP de Safe à Keter auxquels vous avez accès. Il est possible pour vous d'avoir un ou plusieurs assistants et vous êtes responsable de sa sécurité. Vous devez vous assurer principalement du bon fonctionnement de la branches scientifique et des relations entre branche c'est mieux pour vous d'éviter les PCS et expérience dangereuse mais si nécessaire vous pouvez les faire. Vous pouvez promouvoir les autres scientifiques avec les avis du Superviseur.

Règlement SCP :

SCP-106, Point de vue du SCP :

- Vos cible principale sont les hommes, si le choix s'offre à vous, sinon tuer le premier qui se présente devant vous.
- Vous avez le noclip, pour pouvoir traverser les murs ou sol (la traverser des surface doit rester assez lente). Servez vous en pour vous "téléporter" ou vous voulez sur la map (sauf extérieur) ou contourner vos victime est autre.
- Vous n'avez pas l'autorisation d'ouvrir ou fermer les portes.
- Si le fémur breaker est enclenché vous devez retourner à votre confinement. Vous avez le droit de repartir si le confinement n'est pas ouvert la ou vous arrivé ou si il n'y a personne dans votre cellule pour le fémur breaker.
- Vous pouvez repartir de votre confinement si il n'est pas correctement refermer après que vous ayez fini avec la personne dans le fémur breaker (minimum 2 minutes)
- Vous êtes intelligent, vous avez le droit de tendre des embuscades sauf à votre confinement ou si vous restez immobile plus de 2 minutes. Vous avez le droit d'abandonner la poursuite si vous savez que vous ne pouvez pas l'attraper.

Point de vue des joueurs :

- Si SCP-106 est collé à vous, vous ne pouvez pas courir.
- Si vous arrivez à sortir de la dimension vous devez appliquer un pain RP car vous êtes lourdement blessé.

SCP-682 :

- Vous vous attaquez à tous les humains qui passent devant vous.
- Vous pouvez ouvrir toutes les portes même accrediter.
- Vous êtes intelligent si vous vous sentez en danger vous pouvez fuir ou essayez de tendre des pièges.

- Quand vous êtes en état passif vous ne bougez plus mais vous avez le droit de faire des /roll avec les membre du personnel qui tente de vous portez ou autre.
- Quand vous êtes dans votre acide vous n'avez pas le droit de rugir ou d'attaquer.

SCP-939 Point de vue du SCP :

- Vous ciblez tout ce qui fait du bruit (tout ce qui apparaît sur votre écran)
- Ignorez l'ouverture de la porte de votre confinement quand elle s'ouvre pour un début d'expérience, à la fin vous pouvez essayer de vous échapper calmement en même temps que le personnel sort. (ne forcer pas la brèche)
- Vous devez suivre tous les bruits que vous entendez même si vous savez que ça a pour but de vous confiner, les narration autour de vous compte.
- Vous vous attaquez même aux autres SCP.
- Vous ne reniflez pas, 939 ne peut pas le faire alors épargnez nous en.
- Vous avez le droit de répéter les voix que vous avez entendues autour de vous, en particulier celle des gens que vous avez tués.
- Si vous entendez des gens arriver vers vous, vous pouvez leur tendre une embuscade.

SCP-939 Point de vue des joueurs :

- Si vous êtes exposé à 939, qu'il est dans la même pièce et que vous n'avez pas de protection ou vous a mordue. Vous subissez une amnésie de classe-C dans les 5 minutes qui suivent qui vous fait tomber dans les pommes sur le moment.

SCP-096 Point de vue du SCP :

- Vous ne vous attaquez seulement à ceux qui vous ont regardé ou qui vous bloquent le chemin lors de votre rage.
- Vous n'êtes pas intelligent, vous avancez sans but et vous ne forcez pas le regard.
- Vous devez détruire les portes fermées sur le chemin entre vous et votre cible uniquement, tout abus sera sanctionné.
- Vous avez le droit d'ouvrir les portes quand vous n'êtes pas en rage
- Vous ne pouvez pas ramasser d'objet et de cartes.
- Quand on vous prend la main vous suivez la personne qui vous la prend, vous pouvez partir uniquement si le joueur s'éloigne trop, si une tesla activé vous sépare ou une porte ou encore si le joueur fait une action qui nécessite ces 2 mains.
- Si on vous met un sac sur la tête vous ne poursuivrez plus les gens qui vous regardent par la suite.

SCP-096 Point de vue des joueurs :

- Si vous avez regardé 096 vous êtes autorisé à tenter de le fuir ou juste vous suicidez, mais il vous est interdit quand vous êtes dans la même pièce que lui de dodge 096.

SCP-035 Point de vue du SCP :

- Vous êtes bien évidemment intelligent. Vous avez de nombreuses connaissances sur la Fondation-SCP dont les autres SCP et comment y survivre.
- Vous pouvez contrôler grâce à votre clic gauche, à partir du moment où ils sont immobilisés donner leur des ordres avec votre voix.
- Vous vous attaquez aux gens de votre choix.
- Votre but principal est de trouver un moyen de vous enfuir.
- Restez coopératif durant les expériences sauf si vous pensez que celle-ci mette votre intégrité en danger.

SCP-035 Point de vue des joueurs :

- Si votre regard est attiré vers le masque vous ne bougez plus et attendez que votre personnage le récupère tout seul (sauf UIA ou si vous portez l'objet à distance avec une perche).
- Si 035 vous parle vous devez l'écouter, suivant les rôles (sécurité endurcie) vous pouvez plus au moins résister mais pas plus de 15 secondes.
- Une fois sous le contrôle de 035 vous écoutez tous ces ordres même les plus fous (sauf ce qui sort du règlement rp basique).
- Vous n'avez pas le droit de vous retourner contre 035 une fois sous son contrôle même après qu'il soit mort vous continuer de suivre ces ordres.
- Tous les membres du personnel ayant été sous le contrôle de 035 doivent être abattus.

SCP-066 Point de vue du SCP :

- Vous êtes passif et vous n'êtes pas intelligent.
- Vous pouvez attaquer quand les joueurs autour de vous vous dérangent trop brusquement (s'ils ratent leur /roll ou vous font mal).
- Vous vous déplacez sans but précis.
- Vous ne pouvez pas ouvrir les portes.
- Vous ne pouvez pas courir.
- Si un autre SCP vous dérange vous avez le droit de l'attaquer.
- Appuyer seulement une seule fois sur votre clic gauche quand vous attaquez un joueur.
- Si les joueurs ont des casques anti-bruit vous ne pouvez pas les attaquer.

SCP-066 Point de vue des joueurs :

- Si 066 vous attaque, vous devez appliquer un pain RP conséquent.
- Vous pouvez essayer d'attraper 066 mais si votre arrivée vers lui est trop brusque il a le droit de vous attaquer.

- Vous pouvez équiper des casques anti-bruit pour réduire les effets de 066 sur votre personnage (équipé à l'aide d'une narration pour que 066 soit au courant).

SCP-966 :

- Vous n'êtes pas intelligent, vous attaquez tout ce qui bouge.
- Vous suivez toujours la personne la plus proche de vous.
- Vous pouvez ouvrir les portes sauf celle accréditée.
- Vous n'avez pas le droit de ramasser des objets.
- Vous n'attaquez pas directement vos cibles, vous devez rester autour d'elles pendant environ 1 à 2 minutes.

SCP- 049 :

- Vous êtes intelligent et passif.
- Vous ne vous attaquez pas à tout le monde sans raison, vous devez d'abord les analyser pour désigner ceux qui ont la peste.
- Vous êtes majoritairement coopératif avec le personnel sauf s'ils vous offensent trop.
- Vous ne pouvez pas vous attaquer à des gens qui sont couverts par des tenues de la tête au pied sauf si vous faites un /me et /roll pour lui retirer un bout d'équipement.
- Vous pouvez ouvrir les portes.
- Vous avez le droit de ramasser des cartes d'accès que vous trouvez, pas les armes.
- Vous avez peur des armes à feu, vous préférez les éviter le plus possible.
- Vous avez le droit de faire des demandes au personnel et de négocier avec eux pour les faire accepter.

SCP-049-2 :

- Vous n'êtes pas intelligent et vous suivez juste les ordres de 049.
- Vous ne pouvez pas ouvrir les portes.
- Si vous n'avez plus 049 autour de vous vous devenez hostile avec tout ce que vous croisez.
- Vous ne pouvez pas ramasser les objets.
- Si 049 se fait attaquer vous contre attaquez immédiatement.

SCP-999(VIP) Point de vue du SCP :

- Vous êtes passif vous êtes semi intelligent
- Votre but principal est de rendre heureux le personnel en jouant avec eux et de les défendre face au danger.
- Vous pouvez faire des /me pour manger un peu tout ce que vous voulez mais surtout ce que le personnel vous donne.
- Vous suivez les ordres du personnel mais vous pouvez bouder certaines personnes.

- Vous ne pouvez pas ouvrir les portes.
- Vous ne pouvez pas prendre des objets.

SCP-999 Point de vue des joueurs :

- Si 999 se colle contre vous, vous devez vous sentir tout de suite joyeux et amical avec les gens autour de vous le temps que 999 vous lâche.
- Les SCP ressentent la même chose que les humains normaux.

SCP-527(VIP):

-Vous posséder l'intelligence d'un humain classique et n'avez aucune connaissance particulière sur la fondation outre le stockage d'anomalie.

-Vous devez écouter les membres du personnel et rester coopératif avec ceux-ci, vous n'avez aucun intérêt à vous évader.

SCP-173 :

- Vous n'êtes pas intelligent.
- Vous ne pouvez plus bouger si plus de 3 personne vous regarde en même temps.
- Vous vous attaquez à tous les humains, ignorez les SCPs (sauf si expérience).
- Si le volet blindé de votre confinement n'est pas fermé vous avez le droit de demander a un staff de vous libérer.
- Vous pouvez demander à des staffs d'utiliser les conduits d'aération pour vous baladez dans le site seulement s'il y a une bouche d'aération autour de vous et personne qui vous regarde.

SCP-1123 :

- Vous devez suivre du mieux possible ce qui vous est indiqué dans le chat après avoir touché 1123.

Groupe d'Intérêt :

Insurrection du Chaos : Vous êtes une faction très hostile à la Fondation SCP et il n'y a presque aucun arrangement possible entre vous. Votre but et le vol de données et de SCP, le kidnapping d'employés important de la Fondation fait partie des options et créer le chaos dans le site pour arriver a vos fin ne vous dérange pas

Soldat de l'Insurrection : Vous avez des connaissances basiques sur les SCP de Safe a Keter (comment y survivre et les appréhender) Vous devez suivre les ordres de votre supérieur mais si il n'est ou vous n'êtes plus apte à les recevoir la suite des évènement vous regarde.

Adjudant de L'Insurrection : Vous êtes le supérieur de l'équipe d'assaut vous avez une connaissance basique des SCP mais avec légèrement plus de détaille que vos homme de rangs, vous avez une bonne connaissance des buts de votre organisation et devez les mener à bien sur les attaques visant la Zone-74.