

Règlement SCP:SL Lagare

Règlement de Base :

- Vous devez impérativement avoir un micro and also speak French (parlez français. Des mots anglais par ci par là. C'est tranquille)
- Bien que c'est un serveur RP. Merci de rester respectueux entre vous lorsque vous êtes spectateur.
- Pas de soundboard ou de modification de voix sauf lorsque cela est autorisé en fonction de votre personnage.
- Pas de HRP vocal. C'est pour rester dans l'ambiance !
- Pas de metagaming (le fait d'avoir une information sans qu'on vous ait expliqué celle-ci ou que vous ayez fait les actions adéquates pour avoir ces informations).
- Pas de dessins sur les murs.
- Pas de usebugs ou même de cheat.
- Merci de ne pas venir sur le serveur juste pour dénigrer un autre serveur. Vous pouvez tout de même parler d'autres serveurs ou bien les critiquer de manière constructive.
- Suicide interdit en SCPs.
- Vous avez l'autorisation d'utiliser un modificateur de voix en tant qu'humain lorsque vous voulez donner à votre personnage une voix plus féminine.
- Les doubles comptes utilisés pour éviter une sanction seront ban perm et la sanction du compte principal sera triplée.
- Pas de camp, pour les SCPs, vous ne devez pas rester plus de 30s devant une porte (même dans la pièce d'à côté). Pour les humains, vous pouvez rester maximum 3min à une même position, sauf si vous protégez un lieu/attendez en gate.
- Le PainRP s'applique, lorsque vous prenez des dégâts, vous jouez la douleur, et limitez vos mouvements.
- Si la partie est buggée et ne s'arrête pas alors qu'elle le doit :
Le site doit procéder à une évacuation RP, et la game reprend son cours normal si un respawn ennemi à lieu. Les gens qui partiront du spawn (ennemi) et ceux qui se suicideront (peu importe le role) seront sanctionnés pour fuite de rôle/suicide.

Comportements à ne pas avoir :

- **Pas de freekill en Game (si un individu est menotté, vous ne devez pas l'abattre non plus). Vous pouvez simplement tuer un allié si ce dernier à fait une grosse connerie (consommer un SCP, déconfiner des SCP etc.)**
- **RP Traître est totalement interdit sans l'accord d'un staff.**
- **Le RP troll et RP sexe sont totalement prohibés sur ce serveur.**
- **Vous pouvez être warn si vous enfermez un joueur dans une salle sans carte et sans raison.**
- **Vous ne devez pas spawnkill des personnes. Si jamais vous venez à tomber sur un respawn par hasard. Merci de reculer et de ne pas tirer (repli tactique) mais surtout pour les personnes se rapprochant du groupe, vous n'avez pas le droit de tirer en premier. Les personnes venant de spawn n'ont pas le droit de rush les personnes si ces dernières reculent (donc les Chaos, merci de ne pas aller Gate B si un gars referme la Gate au milieu). Aussi, merci de ne pas avoir d'HRP vocal en disant "vous n'avez rien vu" et tout ce qui va avec. Les faits sont là. Dernièrement, le fait de bloquer les personnes Gate A ou B (en plaçant des personnes par là juste après un respawn) sont considérés comme du spawnkill, sauf si le respawn à eu lieu sous les yeux d'une personne.**
- **Les propos discriminants vous vaudront un ban permanent, ceci n'est pas négociable.**

RP Militaire :

- **Vous êtes tous des militaires surentraînés (Chaos, Soldats Oubliés, NTF et PHOENIX). Vous devez donc écouter attentivement les ordres de vos supérieurs et les respecter.**
- **Vous êtes coordonnés et ne faites pas de cadeaux aux personnes que vous appréhendez (vous n'armez pas une Classe-D, ne jouez pas avec 049 etc...). En gros : Vous êtes professionnels.**
- **Essayez de parler comme si vous étiez vraiment sur le terrain (en utilisant des mots simples comme "contact" ou en communiquant activement et stratégiquement. Confirmez les ordres avec "Affirmatif" ou bien "Négatif" etc.)**
- **Vous restez groupés sauf ordre contraire/contrainte.**
- **Vous pouvez discuter et rigoler entre vous si la situation est sous contrôle.**
- **Vous pouvez très bien choisir d'épargner un soldat ou lieu de l'achever, sans l'accord de votre supérieur.**

Vis-à-vis d'un modérateur :

- Ne pas parler dans un lobby en pause sous peine que ce lobby soit muté par un modérateur.
- Si des staffs sont connectés, utilisez la commande .modo pour effectuer un report, s'il n'y a aucun staff, faites un report avec N.
- Pas de déconnection en tour. Prévenez si vous avez eu un crash ou quoique ce soit.
- Pas de demande de rôle spécifique (sauf si vous voulez changer de rôle avec un SCP en tant que SCP et que vous avez du mal à utiliser le scpswap).

Les sommations :

- Faites 3 sommations. Entre chacune d'entre elles. Merci de faire des actes.

Exemple :

Première sommation : Dicté l'ordre avec précision "Halte", "Ne bougez-plus".

Deuxième Sommation : Dicté l'ordre avec la menace "Halte ou je fais feu", "Halte ou je tire".

Troisième Sommation : Répéter la deuxième sommation puis faites feu en cas de non-respect de l'ordre.

(Si la personne s'enfuit trop vite, vous pouvez l'abattre)

Comportement en RP :

- **Le Fear RP : Être pointé par une arme, ça ne vous laisse pas indifférent. Idem, vous avez peur de mourir et des SCP (surtout s'ils ne sont pas connus au bataillon). Les seules personnes capables de garder leur sang froid sont : Le capitaine, le SDC et les PHOENIX, ils ne vont pas dégainer mais peuvent parlementer pour se sortir d'une mauvaise situation.**
- **Vous ne vous souvenez pas de votre vie d'avant. Ainsi, lorsque vous respawnez, faites pas d'allusion au sujet de celle-ci.**

Prise d'Otage :

Une prise d'otage est un scène RP compliquée et très longue qui doit être prise au sérieux. Lors d'une prise d'otage, un RP extrêmement sérieux est **exigé**, toute faute RP lors d'une prise d'otage sera lourdement sanctionnée, Si vous ne vous sentez pas capables de garder votre sérieux en prise d'otage, évitez la scène.

- En tant que preneur d'otage :

- Pour faire une prise d'otage, vous devez obligatoirement avoir désarmé ou menotté l'/les otage/s.
- Vous n'abattez pas vos otages tant que votre vie n'est pas menacée. Vous pouvez, si vous en avez plusieurs, en abattre un en cas de problème majeur dans les négociations.
- Vous ne devez pas prendre les négociateurs en otage
- Vous n'attaquez pas les négociateurs sans qu'ils aient attaqué ou menacé d'attaquer **SERIEUSEMENT**

- En tant que négociateur :

- Vous devez écouter toutes les revendications du preneur d'otage et les appliquer (dans la limite de raisonnable)
- Vous faites tout pour sauver les otages, mais cela ne signifie pas que vous donnez le site pour un concierge par exemple.
- Vous ne jouez pas au plus malin, ne prenez pas les preneurs d'otage de haut ; en bref vous êtes attentif et compréhensif
- **Vous ne tirez surtout pas**
- Si les négociations **N'AVANCENT PAS** (ne signifie pas **S'ÉTERNISENT**) vous pouvez lancer un premier assaut discret, dans lequel vous envoyez des hommes attaquer **DISCRÈTEMENT** le preneur d'otage avec pour objectif de l'**ARRÊTER**, si cela est **IMPOSSIBLE** et non **COMPLIQUÉ**, ou que cela échoue, vous pouvez lancer un assaut frontal dans lequel vous pouvez abattre le preneur d'otage.
- Vous n'attaquez pas si un otage est tué et qu'il en reste.

- Vous ne tuez pas le preneur d'otage sous prétexte qu'il ne pointe plus les otages.

- En tant qu'otage :

- Vous êtes **terrifié** et ne dites rien, vous ne faites pas le malin et n'essayez de vous enfuir sous aucun prétexte.
- Les seules personnes capables de garder leur sang froid sont : Le Capitaine, le SDC et les PHOENIX. (cela ne signifie pas qu'ils peuvent s'enfuir, ils peuvent néanmoins intervenir verbalement)
- Les SO ne peuvent pas être pris en otage et 035 non plus, 049 peut l'être.

Intercom :

- Tout abus sera sévèrement sanctionné.
- Les FIMs connaissent les messages passés à l'intercom.
- Vous savez utiliser l'intercom dans n'importe quel rôle. Faut juste appuyer sur un bouton après tout.

Radio :

- Tout abus sera sévèrement sanctionné.
- Les Gardes, NTF doivent utiliser la radio correctement, afin de transmettre des infos utiles. Tout abus peut être sévèrement sanctionné (vous pouvez retirer la radio de la personne concernée, voire l'extraire).
- Les Chaos peuvent utiliser la radio pour soutirer des informations ou communiquer entre eux. Vos supérieurs peuvent vous abattre si jamais il y a des abus.
- Les Classes-D et Scientifiques peuvent utiliser les radios pour demander des informations. Vous avez le droit de l'utiliser pour vous rassurer.

Autres :

- La Game devient RP au bout de 5 personnes en jeu.
- Faites attention de ne pas tomber sous les coups de la loi sur notre serveur.
- N'hésitez pas à relire le règlement après un patch-note !

Règlement Fondation :

- Les IC, le Superviseur, le Spécialiste de Confinement, l'Agent du DSI, le Chef Garde, les PHOENIX, les FIMs, le Comité d'Éthique, le Directeur Adjoint et les Soldats Oubliés sont les seuls à connaître les O5. Informer d'autres personnes de l'existence des O5 peut être considéré comme une trahison.
- Tout le personnel (au-dessus de Class-D) connaissent la carte O5 et savent qu'elle est formellement interdite. Toute personne en possession d'une carte de niveau O5 doit être éliminée sur le champ et la carte doit être extraite/détruite.
- Expliquez le strict minimum sur les SCP et les différents Groupe d'Intérêts. Vous devez simplement expliquer comment survivre.
- Vous êtes pros et désignez les SCP par leur matricule. Lorsque vous devez décrire un objet SCP pour des Classes-D, vous pouvez dire "un chien rouge" par exemple pour 939.
- L'activation de l'Ogive Alpha n'est autorisée qu'en cas d'extrême urgence.
- Merci de ne pas gaspiller les objets uniques.

Hiérarchie Générale :

Les ordres de vos chefs de branche priment sur tous les autres, sauf sur ceux du comité d'éthique.

Membre du Comité d'éthique

Adjudant PHOENIX

Directeur Adjoint

Sergent PHOENIX

Caporal PHOENIX

Agent PHOENIX

Lieutenant FIM

Superviseur - **Scientifique FIM**

Agent du DSI

Spécialiste de Confinement - Technicien des Objets

Caporal FIM - **Chef Garde**

1st Class FIM - **Garde Anti-Émeute**

Garde du Corps

Médecin de Combat - Garde

Scientifique

Concierge

Classe-E - Classe-D

Département Scientifique :



**Nous étudions les anomalies afin de protéger l'humanité.
Rejoignez-nous !**

Vous êtes les yeux et les cerveaux de la Fondation. Vous avez deviné et créé des protocoles qui sont désormais utilisés pour confiner des anomalies. Votre utilité est trop importante pour que vous vous laissiez tuer !

Hiérarchie Scientifique :

Superviseur

Spécialiste de Confinement - Technicien de Objets

Scientifique

Classe-E 3108-1

Classe-D

Règlement Général Scientifique :

- Vous êtes des membres importants de la Fondation. Votre vie vaut énormément. Vous ne devez donc pas mourir. Ainsi, si vous devez vous rendre, faites-le pour votre propre vie jusqu'à l'arrivée des Gardes ou NTF, vous ne connaissez pas les membres du Projet PHOENIX.
- Vous pouvez demander à des Gardes de rester avec vous.
- Lorsque vous rentrez dans une salle de confinement. Pensez soit à menotter les Classes-D soit à ne pas les faire rentrer du tout. Ces derniers n'ont pas à connaître le fonctionnement des SCP comme 914.
- Au nom de l'éthique, vous êtes priés de donner les informations au sujet des SCP DECONFINES quoi qu'il advienne. Vous ne devez pas garder les informations rien que pour vous.
- Vous ne savez utiliser que des armes légères comme des Pistolets. Les armes comme la Crossvec, FSP-9, MTF-E11-SR, AK, Logicer etc sont inutilisables pour vous.
- Tout le monde sait utiliser la X-3 sauf E-3108

Règlement Général Classes-D :

- Vous obéissez aux scientifiques ainsi qu'aux gardes sous peine d'être abattu.
- Vous ne connaissez rien de la Fondation mise à part que vous êtes là suite à avoir signé un contrat.
- Rien ne vous empêche de faire un Classe-D rebelle cependant celui-ci ne tire pas sur des Gardes sans raison. Il faut que vous ayez subi de la maltraitance/un traitement sadique ou cruel.
- Vous jouez votre Fear RP, vous affrontez des monstres et ne comprenez absolument rien. Les Classes-D ne savent pas se défendre face aux SCP sauf si on leur explique.

- Vous savez utiliser tous types d'armes à feu, sauf Micro-HID.
- Si vous voyez un membre d'un groupe d'intérêt tuer un Garde ou un Scientifique. Vous n'allez pas retourner votre veste, surtout s'ils ont été sympas. Même si vous êtes des anciens criminels, vous respectez la Fondation (sauf si vous êtes hostiles) vous pouvez donc vous retourner contre les groupes d'intérêt.
- Si 079 vous parle et vous dit de vous retourner contre la Fondation (en argumentant), vous pourrez décider si oui ou non vous vous rebellez. Cependant l'argumentation doit être complète, vous n'allez pas vous rebeller sur la base d'un "la fondation c'est des méchants".

Règlement Scientifique :

Superviseur :

- Fidèle membre de Classe-C, vous devez constamment rester accompagné de votre garde.
- Vous avez l'autorisation de prendre des SCP 330 et 268 si cela vous aide à survivre.
- Vous connaissez la warhead, la X-3 et la Micro-HID.
- Vous connaissez toutes les procédures de confinement et pouvez commander les Gardes en cas de nécessités. Cependant, votre priorité est de sortir de ce foutu site.
- Vous respectez les règles éthiques. Vous avez les droits de vie ou de mort sur des Classes-D (faut pas que ça tombe dans du freekill non plus).
- Vous ne devez pas donner de l'oxycodone a la Classe-E 3108-1.x

Spécialiste de Confinement :

- Vous devez en priorité reconfiner les SCP puis vous extraire une fois cela fait.
- Vous faites le boulot du Technicien des Objets si ce dernier venait à mourir.
- Vous connaissez les protocoles de confinement de tous les SCP.
- Vous êtes une exception pour les armes, vous savez utiliser toutes les armes (sauf Logicer).
- Vous pouvez utiliser 914 sans autorisation du Superviseur ou du Scientifique 914.
- Vous pouvez demander des Classes-D si cela est nécessaire dans les protocoles.
- Vous avez de la lavande sur vous pour 049.
- Vous ne devez pas donner de l'oxycodone a la Classe-E 3108-1.

Technicien des Objets :

- Vous êtes le Spécialiste des Objets SCP dans les boîtes. Lorsque tout le personnel a été extrait. Vous pouvez faire de même (et que tous les Objets SCP sont à leur place).
- Vous faites le boulot du Spécialiste de Confinement si jamais ce dernier venait à mourir.
- Vous êtes une exception pour les armes, vous savez utiliser toutes les armes (sauf Logicer).
- Vous pouvez utiliser 914 sans autorisation du Superviseur ou du Scientifique 914.
- Vous pouvez demander des Classes-D si cela est nécessaire dans les protocoles.
- Si SCP 018 est sorti de son confinement. Vous avez pour ordre de vous extraire avec.
- Vous ne devez pas donner de l'oxycodone a la Classe-E 3108-1.
- Vous ne pouvez pas reconfiner dans les boîtes les SCPs 2176, 244, 018, et 1576. Vous devez donc vous extraire avec.

Scientifique :

- Vous êtes un scientifique basique.
- Vous suivez les protocoles de la Fondation.
- Votre objectif est de vous extraire.
- Vous savez comment survivre face aux SCP et utiliser SCP 914.

Classe-E 3108-1 :

- Vous êtes un *Homo neanderthalensis*. Vous ne savez donc pas parler mais pouvez comprendre les mots avec de la gestuelle ou des mots simples.
- La Soundboard est autorisé si c'est pour faire des bruits de "sauvages" (sans abus)
- Vous êtes facilement impressionnés par la technologie, des coups de feu dans les airs vous font croire en la divinité d'une personne.
- Les anomalies peuvent vous faire peur et comme un Homme des Cavernes, vous n'hésitez pas à vous terrer dans des lieux que vous pouvez juger "sûr"
- Vous ne savez utiliser aucune arme même si on vous explique.
- Il ne sait pas utiliser une radio ni même l'intercom sauf si quelqu'un vous explique.
- Il ne doit pas être sacrifié à 106.

Comportement :

FIM//Gardes/PHOENIX : Extrayez-les ! (Menottés si ce sont des Classes-D, si jamais elles sont hostiles, abattez-les)

Personnel du site : Alliés, coopérer ensemble pour sortir de ce trou à rat.

Classes-D : Alliés, coopérer ensemble pour sortir de ce trou à rat.

IC : Neutre, ils doivent vous extraire mais peuvent vous abattre si vous montrez des signes d'hostilités.

Soldats Oubliés : On peut dire alliée car ces derniers ne vous feront aucun mal. Cependant, vous ne devez pas les suivre.

Département Administratif :



Nous pesons le poids de ce que l'on doit faire.

Hiérarchie :

**Comité Éthique
Directeur Adjoint
Agent du DSI
Concierge**

- **Vous devez en priorité vous extraire.**
- **Vous avez le droit de demander un Garde pour vous escorter.**
- **Vous vérifiez que le personnel respecte l'éthique (pour le Directeur et le Comité Ethique).**

- Vous connaissez les membres du Projet PHOENIX (sauf le Concierge).
- Vous ne savez que utiliser des armes légères (COM-15 et COM-18) et savez utiliser la FSP-9 et la Crossvec.
- Vous savez tous utiliser la X-3

Comité Éthique :

- Vous devez en priorité vous extraire et être constamment accompagné par du personnel Garde ou MTF.
- Vous êtes l'un des rares membres à pouvoir donner des ordres aux Capitaines NTF présents sur Site du moment que cela concerne votre sécurité.
- Vous vérifiez malgré la brèche que l'éthique est respectée au sein de la Fondation. Vous avez le droit de mettre aux arrêts du personnel pour non-respect des protocoles.
- Vous connaissez la warhead, la Micro-HID et la X-3 (Vous savez utiliser la Micro-HID mais manque de force. Vous ne pouvez pas).

Directeur Adjoint :

- Vous devez vous extraire en priorité et être constamment accompagné d'un Garde.
- Vous êtes l'un des rares membres à pouvoir donner des ordres aux Capitaines NTF présents sur Site du moment que cela concerne votre sécurité.
- Bien que vous soyez Directeur. Vous vérifiez les protocoles et si l'éthique reste respectée.
- Vous connaissez la warhead, la Micro-HID et la X-3 (Vous savez utiliser la Micro-HID mais manque de force. Vous ne pouvez pas).

Agent du DSI :

- Votre objectif est de trouver les potentiels traîtres et de les capturer (vous pouvez les tuer s'ils vous posent trop de problèmes).
- Vous agissez sous couverture et êtes avec la Fondation. Vous vous faites passer pour un garde.
- Vous connaissez absolument tout.
- Vous pouvez vous révéler au grand jour uniquement une fois le traître capturé.
- Arrivé sur site, vous vous doutez de ces choses : Certains scientifiques agissent anormalement. Il serait judicieux de garder un œil sur eux.
- Vous ne devez pas menotter tous les scientifiques à vue, juste les observer.

Conciergerie :

- Vous êtes un ancien Classe-D devenu concierge pour son bon comportement. Vous suivez donc les gardes.
- Vous savez utiliser toutes sortes d'armes à feu. Vous ne savez pas utiliser la Micro-HID ni la X-3.
- Vous êtes fidèles à la Fondation et on vous a plusieurs fois dit de laver des boîtes mais ne jamais prendre les objets à l'intérieur. On vous a expliqué que ces objets étaient dangereux. Si jamais des Classes-D ont accès à ces objets. Vous devez les prendre et donner ces derniers à des Gardes.
- Vous travaillez en light et avez travaillé dans la cellule de SCP 173. Vous savez donc ce que vous devez faire face à ce dernier. Vous connaissez aussi l'existence de 914 mais ne savez pas l'utiliser (vous avez plusieurs fois participé à son lavage). Vous connaissez aussi SCP 131 et SCP 999 qui vous ont pas mal aidé.
- Les Classes-D vous aiment bien et vice-versa. Vous faites des rapports auprès des Gardes si il y a des problèmes.

(Il ne doit pas être sacrifié à 106)

Comportement :

FIM/Gardes/PHOENIX : Extrayez-les !

Personnel du site : Alliés, coopérer ensemble pour sortir de ce trou à rat.

Classes-D : Alliés, coopérer ensemble pour sortir de ce trou à rat.

IC : Neutre, ils doivent vous extraire mais peuvent vous abattre si vous montrez des signes d'hostilités.

Soldats Oubliés : On peut dire alliée car ces derniers ne vous feront aucun mal. Cependant, vous ne devez pas les suivre.

IA du Site :



C.A.S.S.I.E complètement opérationnel

C.A.S.S.I.E :

- Vous connaissez tout sur la Fondation, vous donnez les informations nécessaires à la survie du personnel (cela concerne aussi les Classes-D).
- Vous aidez la Fondation quoiqu'il arrive, vous n'utilisez pas vos systèmes de sécurité à l'encontre du personnel. Vous n'utilisez que les systèmes de sécurité contre les Classes-D hostiles, contre les Chaos ou les Soldats Oubliés.
- Vous pouvez utiliser l'intercom avec la commande **.intercom.**
- Vous pouvez effectuer des décontaminations sur des SCP, des Chaos. Vous ne pouvez pas l'utiliser si un membre du personnel se trouve au sein de la salle.
- Vous pouvez annoncer la présence de Chaos avec la commande **.chaos.**
- Vous pouvez donner la position des hostiles sur Site avec la commande **.position.**

Département Sécurité :



Sécurité Interne du Site
Nous Sécurisons, Contenons et Protégeons.

Vous êtes les hommes les plus renseignés au sein du Site. Au point où vous pourriez vous trimballer à l'intérieur les yeux fermés. En tant que membre de

la Sécurité. Vous êtes en première ligne lorsqu'un problème se profile à l'horizon. Surtout, n'oubliez pas votre entraînement.

Hiérarchie Sécurité :

Chef Garde
Garde Anti-Émeute
Garde du Corps
Gardes - Médecin de Combat

Hiérarchie Générale :

Lieutenant FIM
Scientifique FIM (Indépendant)
Caporal FIM - Chef Garde
1st Class FIM - Garde Anti-Émeute
Garde du Corps
Gardes - Médecin de Combat

Les Gardes priorisent l'extraction du personnel. S'ils peuvent reconfiner des SCP, ces derniers le font. Une fois le personnel extrait. Ils priorisent désormais le reconfinement de tous les sujets SCP.

- **Les Gardes sont loyaux envers la Fondation et ont juré aux périls de leur vie de mourir aux périls de leur vie pour le personnel de Classe-C et B.**
- **Les Gardes évitent de se rendre. Ils préfèrent mourir pour la Fondation (soit en se suicidant, soit en se battant jusqu'à la mort).**
- **Seul le Chef Garde connaît l'existence de la Warhead. Il peut la désamorcer si le Site est récupérable ou qu'ils ont besoin de temps pour récupérer les objets de hautes importances.**
- **Ils peuvent décider de mettre à mort des Sujets de Classes-D si ceux-ci sont gênants ou ne respectent pas leur contrat (avec sommations).**
- **Le Chef Garde est le négociateur lorsque cela concerne la sécurité du site.**
- **Ce sont aux Gardes de sortir les Classes-D menottés. Non aux FIM.**
- **Ils ne doivent pas s'extraire.**
- **Les Gardes suivent en priorité les ordres du Chef Garde et les ordres de la Branche Garde.**
- **Vous connaissez les Groupes d'Intérêts ainsi que les moyens de les reconnaître.**
- **Vous connaissez les FIM avec le symbole qui les caractérisent. Vous ne connaissez pas les membres du Projet PHOENIX qui sont là pour vous aider.**

Chef Garde :

- Vous connaissez tout sur la Fondation.
- Vous savez utiliser tous types d'armes, y compris la Micro-HID, vous connaissez l'existence de la X-3 et savez l'utiliser.
- Vous savez utiliser la warhead mais devez recevoir l'autorisation d'au moins 1 Capitaine.
- Vous pouvez faire un intercom pour menotter ou tuer tous les Sujets de Classes-D. (Les Classes-D déjà menottés ou accompagner d'un membre du personnel ne doivent pas l'être).
- Vous ne pouvez utiliser 268 et 330 que sous autorisation d'un Scientifique NTF ou d'un Capitaine. Cela doit être utile pour votre mission.
- Vous restez avec le personnel de Classes-B en cas d'absence de Garde du Corps.
- Après l'extraction de tout le personnel. Vous priorisez le reconfinement des SCP.

Garde Anti-Émeute :

- Vous connaissez les procédures de confinement de chaque SCP ainsi que comment survivre face à eux.
- Vous êtes équipés pour du close combat. Vous vous occupez majoritairement des Classes-D et êtes prêts à gérer les émeutes avec ces derniers.
- Vous savez utiliser tous types d'armes à feu. Cela n'inclut donc pas la Micro-HID sauf si l'on vous explique.
- Vous connaissez l'existence de la warhead mais ne savez pas l'utiliser.
- Vous pouvez faire un intercom pour menotter tous les sujets de Classes-D à vue. Les abattre nécessite l'accord du Chef Garde.
- Vous ne pouvez utiliser 268 et 330 que sous autorisation d'un Scientifique NTF ou d'un Capitaine. Cela doit être utile pour votre mission.
- Vous restez avec le personnel de Classes-B en cas d'absence de Garde du Corps.
- Après l'extraction de tout le personnel. Vous priorisez le reconfinement des SCP.

Garde du Corps :

- Vous connaissez les procédures de confinement de chaque SCP ainsi que comment survivre face à eux.

- Vous savez utiliser tous types d'armes à feu. Cela n'inclut donc pas la Micro-HID sauf si l'on vous explique.
- Vous ne connaissez pas l'existence de la warhead.
- Vous pouvez faire un intercom pour menotter tous les sujets de Classes-D à vue. Les abattre nécessite l'accord du Chef Garde.
- Vous ne pouvez pas utiliser 268 ou 330.
- Vous devez escorter tous les membres de Classes-B vers le point d'évacuation (Membre du Comité Ethique, Directeur et Superviseur).
- Une fois le personnel de Classes-B extrait, vous faites de même avec le personnel de Classes-C puis D avant de repasser au reconfinement.

Médecin de Combat :

- Vous connaissez les procédures de Confinement des SCP de Classes-Euclides (Sauf 079) et Safes, vous savez aussi que vous devez abattre SCP 939. Vous savez simplement comment survivre face aux objets de Classes-Keter (Sauf si on vous explique les procédures évidemment).
- Vous ne connaissez pas l'existence de la warhead sauf si on vous explique.
- Vous savez utiliser tous types d'armes à feu. Cela n'inclut donc pas la Micro-HID.
- Vous ne faites aucune intercom pour dire de menotter toutes les Classes-D ou de tous les tuer sauf sous ordre du Chef Garde.
- Vous restez avec le personnel de Classes-B en cas d'absence de Garde du Corps.
- Après l'extraction de tout le personnel. Vous passez désormais aux procédures de reconfinement des anomalies.
- Vous êtes médecin du complexe. Vous savez donc comment soigner quelqu'un et êtes équipés de beaucoup d'équipement médical.

(Pour vous soignez ou soignez quelqu'un d'autre. Il faut que vous ou la personne que vous voulez soigner soit en dessous de 50 HP et que vous marquiez :

.healme pour vous soignez

.heal pour soigner quelqu'un d'autres)

Gardes :

- Vous connaissez les procédures de Confinement des SCP de Classes Euclides (Sauf 079) et Safes, vous savez aussi que vous devez abattre SCP 939. Vous savez simplement comment survivre face aux objets de Classes-Keter. (Sauf si l'on vous explique les procédures évidemment).
- Vous ne connaissez pas l'existence de la warhead sauf si on vous explique.

- Vous savez utiliser tous types d'armes à feu. Cela n'inclut donc pas la Micro-HID.
- Vous ne faites aucune intercom pour dire de menotter ou d'abattre toutes les Classes-D. Sauf sous ordre du Chef Garde.
- Vous restez avec le personnel de Classes-B en cas d'absence de Garde du Corps.
- Après l'extraction du personnel. Vous passez désormais aux procédures de reconfinement des anomalies.

FIM/Gardes Alliées, vous devez vous aider mutuellement.

PHOENIX : Vous ne les connaissez pas mais coopérez avec si l'on vous explique de qui il s'agit.

Personnel du Site : Extrayez-les en priorité.

Classes-D : Extrayez-les menottés sinon abattez-les.

IC : Hostiles, abattre à vue.

Soldats Oubliés : Hostiles, abattre à vue.

FIM Epsilon-11 :



Epsilon-11 “Renards à Neuf Queues” (Nine-Tailed Fox c’est quand même plus stylé)

Vous êtes la FIM qui sous la supervision de la Alpha-1 êtes la plus compétentes de la Fondation. Reconfiner un SCP n’a absolument aucun secret

pour vous. Vous la FIM la mieux équipés lorsqu'il s'agit de SCP et surtout, la plus efficace.

Hiérarchie NTF :

Lieutenant FIM

Scientifique NTF (Indépendant)

Caporal NTF

1st Classs NTF - Médecin FIM

Hiérarchie Générale :

Lieutenant FIM

Scientifique NTF (Indépendant)

Caporal NTF - Chef Garde

1st Classs NTF - Médecin FIM - Garde Anti-Émeute

Garde du Corps

Gardes - Médecin de Combat

- **Les FIMs sont loyaux envers la Fondation et évitent de se rendre. Si jamais, ils préfèrent mourir que se rendre (soit en se suicidant, soit en se battant jusqu'à la mort).**
- **Toute l'unité FIM est habilitée à activer la warhead.**
- **Vous savez utiliser tous types d'armes. Les Lieutenants, Scientifiques et Caporaux savent utiliser la Micro-HID. Les Soldats ne savent donc pas utiliser la Micro-HID.**
- **Ils peuvent désamorcer la warhead si ces derniers jugent que la récupération du Site est possible.**
- **Les FIMs ne mettent à mort aucun sujet SCP (sauf 049 si hostile et SCP 939) et priorisent quoiqu'il arrive le reconfinement.**
- **Si jamais une prise d'otage à lieu. Peu importe l'individu. La NTF se doit de négocier.**
- **Les FIMs ne s'occupe que des Classes-D si il n'y a pas des Gardes aux alentours.**

Lieutenant FIM :

- **Vous connaissez tout sur la Fondation.**
- **Vous pouvez utiliser 268 et 330 si cela est utile pour votre mission.**
- **Vous pouvez décider de mettre à mort les Sujets de Classes-D si ceci gêne votre mission ou bien qu'ils sont hostiles. Pour cela, vous devez faire un intercom. (Les Classes-D menottés ou accompagner d'un membre du personnel ne doivent pas être abattus)**

- Vous suivez les protocoles du Comité Éthique, ainsi vous extrayez quoiqu'il arrive. (sauf si le Soldat refuse son extraction, vous l'abattez sur ce coup là).

Scientifique FIM :

- Le Scientifique FIM est indépendant simplement car il n'est pas obligé de suivre les ordres du Capitaine. (Il doit tout de même écouter ses conseils)
- Vous pouvez utiliser 268 et 330 si cela est utile pour votre mission.
- Vous pouvez décider de mettre à mort les Sujets de Classes-D si ceux-ci gênent votre mission ou bien qu'ils sont hostiles. Pour cela, vous devez faire un intercom. (Les Classes-D menottés ou accompagner d'un membre du personnel ne doivent pas être abattus).
- Si jamais un FIM vous empêche de reconfiner un SCP. Vous avez pour droit de faire des sommations pour qu'il dégage avant de l'extraire. (Bien que le Scientifique FIM soit indépendant, il reste votre supérieur hiérarchique. Vous devez donc quand même l'écouter)

Caporal FIM :

- Vous supervisez les opérations avec le Lieutenant.
- Vous pouvez utiliser 268 et 330 si vous recevez l'autorisation d'un Capitaine ou d'un Scientifique FIM. Cela doit être utile pour votre mission. En cas d'absence de supérieurs hiérarchique, vous pouvez les utiliser, néanmoins, n'en abusez pas.
- Vous pouvez décider de mettre à mort des Sujets de Classes-D sous autorisation d'un Lieutenant ou Scientifique si ces derniers sont gênants ou hostiles. Pour cela, vous devez faire un intercom. (Les Classes-D menottés ou accompagner d'un membre du personnel ne doivent pas être abattus). En cas d'absence de supérieur hiérarchique, vous pouvez vous même prendre l'initiative.
- Si jamais un Soldat réalise de l'insubordination. Vous devez faire un rapport auprès de votre Capitaine. Ce dernier vous donnera si oui ou non vous devez l'extraire.

1st Class FIM :

- Vous pouvez désigner un supérieur temporaire en cas d'absences de supérieurs hiérarchiques.
- Vous connaissez l'existence de la warhead mais ne pouvez l'utiliser que sous ordres d'un Lieutenant, d'un Scientifique FIM ou de 2 Caporaux.
- Vous ne pouvez utiliser des objets SCP que sous autorisation d'un Lieutenant.

- Vous ne faites aucun intercom pour mettre les sujets de Classes-D à mort. Sauf si un Lieutenant vous en donne l'ordre.
- Vous ne dîtes rien quand vous arrivez. Vous êtes compétents et disciplinés. Évidemment, vous avez peur de la Alpha-1 ainsi que de votre Lieutenant.

FIM/Gardes/PHOENIX : Alliées, vous devez vous aider mutuellement.

Personnel du Site : Extrayez-les en priorité.

Classes-D : Extrayez-les menottés sinon abattez-les.

IC : Hostiles, abattre à vue.

Soldats Oubliés : Hostiles, abattre à vue.

Projet PHOENIX :

Projet PHOENIX (pour Physically Heightened Organisms of Endogenous Noncivilian Individual X) : Fidèle membre de la CMO ou bien de la Fondation, vous êtes des soldats choisis parmi les meilleurs qui ont pour objectifs de combattre la nouvelle menace dénommé “Les Soldats Oubliés”. Vous êtes un projet conjoint (et expérimental) qui a pour but de neutraliser par tous les moyens la menace en question, de limiter les pertes militaires. Vous retrouvez dans vos escouades des médecins adaptés dans les scénarios de guerre et d'autres individus spécialisés en tout genre.

Hiérarchie PHOENIX :

Adjudant

Sergent

Caporal

Agent

Règlement Général de l'Escouade :

- Vous êtes des soldats surentraînés, certainement plus entraînés que ces ploucs de la Epsilon-11 (c'est un euphémisme si jamais). Votre priorité absolue est de neutraliser la menace que représente “Les Soldats Oubliés” (de toute manière vous ne pouvez spawn que si y en a sur Site). Retenez aussi que votre escouade est un projet secret et que par conséquent. Vous ne devez rien dire sur votre véritable identité. En cas de révélation, vous vous devrez d'amnésier l'individu. Vous connaissez absolument tout.
- Si jamais des individus sont remarqués comme ayant un poil trop d'informations sur votre escouade. Vous pouvez le sortir du site.

- Vous connaissez tous sans exception.
- Vous priorisez le sauvetage du personnel militaire en danger.
- Vous avez une autorité absolue lorsque cela concerne de commander les unités de la Epsilon-11. Si jamais vous voyez que le Capitaine est incompétant, rien ne vous empêche de reprendre en main l'escouade voire même d'extraire le Capitaine du Site.
- En cas de capture par des individus hostiles (comme l'Insurrection du Chaos), vous pouvez décider sans hésiter de vous suicider.
- Vous pouvez décider de vous extraire après l'accomplissement de votre mission. Vous pouvez aussi aider au reconfinement des anomalies présentes sur Site. En cas d'échec de la mission, tout le personnel doit être extrait (avec l'assistance de la Epsilon-11) avant de vous extraire avec le personnel armé à la fin. L'Alpha Warhead doit aussi être activé.
- Vous pouvez soit jouer un membre de la Fondation ou bien de la CMO dans ces différents rôles. Cependant, vos objectifs restent les mêmes et ce, peu importe l'individu que vous pouvez jouer.

Petite Note : Le personnel qui connaît l'existence ainsi que les objectifs de l'escouade sont les membres de la FIM Epsilon-11, le Directeur Adjoint ainsi que le membre du Comité Éthique. Le reste du personnel ne connaît pas ces derniers et ce doit donc rester méfiant avec ces individus.

Adjudant :

- Vous gérez les opérations. Si jamais vos hommes venaient à ne pas vous écouter. Vous vous devez d'extraire ces derniers (l'utilisation de la force létale est autorisée, cependant, ils ne doivent pas être abattus).
- Vous procédez à l'exécution de tous les individus des "Soldats Oubliés", si vous pouvez en capturer un. Vous vous devez de le capturer.
- Vous ne pouvez pas changer vos objectifs. Ces derniers sont définitifs.

Sergent :

- Vous commandez les opérations avec l'Adjudant. Vous êtes une forme de bras droit. Vous pouvez aussi procéder à l'exfiltration de ceux qui ne vous écoutent pas.
- Vous procédez à l'exécution de tous les individus des "Soldats Oubliés", si vous pouvez en capturer un. Vous vous devez de le capturer.
- Vous ne pouvez pas changer vos objectifs. Ces derniers sont définitifs.

Caporal :

- Vous commandez les opérations avec l'Adjudant et les Sergents. Vous êtes une forme de bras droit. Vous pouvez aussi procéder à l'exfiltration de ceux qui ne vous écoutent pas.
- Quand vous arrivez, pensez à vous mettre contre le mur pour le rappel de vos objectifs.
- Vous procédez à l'exécution de tous les individus des "Soldats Oubliés", si vous pouvez en capturer un. Vous vous devez de le capturer.
- Vous ne pouvez pas changer vos objectifs. Ces derniers sont définitifs.

Agent :

- Vous êtes les plus bas gradés de votre escouade. Cependant, vous gardez une autorité absolue par rapport aux individus de la Epsilon-11. Malgré tout, n'en abusez pas.
- Quand vous arrivez, pensez à vous mettre contre le mur pour le rappel de vos objectifs.
- Vous procédez à l'exécution de tous les individus des "Soldats Oubliés", si vous pouvez en capturer un. Vous vous devez de le capturer.
- Vous ne pouvez pas changer vos objectifs. Ces derniers sont définitifs.

Comportement :

FIM/Gardes/PHOENIX : Vous coopérez avec, extrayez-les si ces derniers gênent votre mission.

Personnel non combattant : Vous pouvez les extraire, cependant, cela n'est pas votre priorité.

Classes-D : Les extraire menottés. Mais cela n'est pas votre priorité

IC : Hostiles, cependant, il est recommandé d'essayer des les incapacités SI POSSIBLE

Soldats Oubliés : Vous les abattez et ce sans hésiter.

Règlement Groupes d'Intérêts :

Insurrection du Chaos :



**Notre vengeance désespérée causera-t-elle encore notre perte ?
Le Monde par le Chaos.**

L'Insurrection du Chaos ou encore les "traîtres de la Alpha-1", vous êtes un groupe hostile qui désire avoir des objets SCP afin de les utiliser. Vous voulez rendre à l'humain sa souveraineté. Faites sortir les Classes-D, abattez ceux qui gêneront votre mission et si possible extrayez du personnel afin d'en soutirer à l'avenir des informations.

Hiérarchie Chaos :

Classe Gamma Lieutenant

Scientifique Infiltré

Classe Delta Commando (Indépendant)

Classe Delta Caporal

Classe Sigma Mastodonte - Classe Sigma

- **Tout Chaos qui se rendent peuvent être considérés comme des traîtres par leur supérieur hiérarchique. Ces derniers peuvent donc être abattus une fois récupérés. (Si il s'agit d'un Lieutenant. Ce dernier doit être sortis en priorité)**
- **Tous les membres de l'Insurrection ne connaissent pas les individus faisant partie du Projet PHOENIX.**

- Vous pouvez menacer 079 d'activer ces générateurs si ce dernier se présente hostile à votre égard.
- Vous savez tous comment survivre face aux SCP. Vous pouvez les détruire si ceci se montre déroutant pour votre mission.
- Sortir les sujets de Classes-D et le personnel non-combattants est votre priorité. Si un personnel combattant se rend, vous ne devez pas l'abattre et l'extraire de manière immédiate. Si le personnel se rebelle (y compris Classes-D), vous avez l'autorisation de les abattre.
- La négociation n'est pas franchement votre fort. Hélas, parfois c'est un peu obligé lorsque vous avez un otage.
- Vous connaissez la Gate B, néanmoins, vous n'y allez que si vous êtes bloqués par des personnes en Gate A (le côté Gate B étant côté NTF, vous n'y allez que en cas d'extrême urgence).
- Vous ne connaissez pas les procédures de confinement.

Classe Gamma Lieutenant :

- Vous connaissez l'existence de la warhead et de la Micro-HID mais vous ne savez pas l'utiliser.
- Vous êtes habilités à utiliser toutes sortes d'armes à feu.
- Vous utilisez des objets SCP en cas d'extrême nécessité, néanmoins vous priorisez l'extraction.
- L'éthique ? C'est quoi ce mot ? Vous n'hésitez pas à abattre vos Chaos lorsque ceci se rend ou bien font de l'insubordination. Vous n'extrayez jamais vos soldats. C'est tout ou rien.
- Vous extrayez le personnel non-combattants menottés, le personnel combattants s'étant rendu menotté et les Classes-D non menottés.

Scientifique Infiltré :

- Vous agissez sous couverture sur site, vous êtes un Lieutenant Gamma.
- Vous avez toutes les connaissances de l'Insurrection du Chaos et toutes les connaissances des scientifiques.
- Vous devez rester sous couverture et ne pas vous faire repérer
- Vous attaquez uniquement les gardes et FIM isolés, vous pouvez néanmoins éliminer les personnes qui vous menacent/vous ont démasqué.
- Vous devez voler des objets SCP, assister vos collègues, et récupérer des informations.
- Vous pouvez capturer et non éliminer des membres importants du personnel.

Classe Delta Commando :

- Vous connaissez l'existence de la warhead et de la Micro-HID mais vous ne savez pas l'utiliser.
- Vous êtes habilités à utiliser tous types d'armes.
- Vous apparaissez en tant que Commando après vous être échappé en Classe-D sans être menotté.
- Vous êtes une unité indépendante du Lieutenant, vous agissez selon votre compte.
- Vous ne vous rendez JAMAIS. Et si cela vous arrive, n'hésitez pas à soit vous suicidez soit à essayer de vous enfuir dès que vous pouvez.
- Vous utilisez des objets SCP en cas d'extrême nécessité, néanmoins vous priorisez l'extraction. Le seul SCP que vous pouvez utiliser sans modération est SCP 268.
- Avec la commande .uncuff. Vous avez 50% de chance de vous démenotter.
- Vous êtes une sorte d'éclaireur, vous avez donc accès à une endurance illimité.
- Vous extrayez le personnel non-combattants menottés, le personnel combattants s'étant rendu menotté et les Classes-D non menottés.

Classe Delta Caporal :

- Vous connaissez uniquement l'existence de la Micro-HID mais vous ne savez pas l'utiliser.
- Vous êtes habilités à utiliser toutes sortes d'armes à feu.
- Vous utilisez des objets SCP en cas d'extrême nécessité, néanmoins vous priorisez l'extraction.
- Vous pouvez abattre les Soldats récalcitrants lorsque ceci font de la merde. Ils doivent néanmoins être abattus pour des raisons en rapport avec la mission.
- Vous extrayez le personnel non-combattants menottés, le personnel combattants s'étant rendu menotté et les Classes-D non menottés.

Classe Sigma Mastodonte :

- Vous ne connaissez que le strict minimum sur votre mission et pour survivre face aux menaces.
- Vous êtes habilités à utiliser toutes sortes d'armes à feu.
- Vous pouvez utiliser 268 et 330 en cas d'extrême urgence. 2176, 500, 207 et 1853 sont considérés comme des objets de hautes importances, vous devez donc les extraire.
- Vous ne pouvez pas abattre les Soldats. Uniquement si il s'agit de traître ou que le Lieutenant en a donné l'ordre.

- Vous pouvez vous soigner mais cela vous rend immobile (rembourrage de votre armure et remettre votre armure, ça prend du temps) environ 15 secondes.
- Vous extrayez le personnel non-combattants menottés, le personnel combattants s'étant rendu menotté et les Classes-D non menottés.

Classe Sigma :

- Vous ne connaissez que le strict minimum sur votre mission et pour survivre face aux menaces.
- Vous êtes habilités à utiliser toutes sortes d'armes à feu.
- Vous pouvez utiliser 268 et 330 en cas d'extrême urgence. 2176, 500, 207 et 1853 sont considérés comme des objets de hautes importances, vous devez donc les extraire.
- Vous ne pouvez pas abattre les Soldats. Uniquement si il s'agit de traître ou que le Lieutenant en a donné l'ordre.
- Vous extrayez le personnel non-combattants menottés, le personnel combattants s'étant rendu menotté et les Classes-D non menottés.

Comportement :

FIM/Gardes/PHOENIX : Vous les abattez à vue. S'ils se rendent, à extraire menottés.

Personnel du Site : Vous devez les extraire si possible menottés. Ils ont des informations confidentielles sur la Fondation.

Classes-D : A extraire en priorité. Vous êtes amical à leur égard.

IC : Alliées, vous devez vous aider mutuellement.

Soldats Oubliés : Vous les abattez à vue.

Inspiré du wiki des IC : [Insurrection du Chaos \(wikidot.com\)](http://insurrection.wikidot.com)

“Les Soldats Oubliés” :

Fidèle membres issus d'une entité que vous connaissez bien et à la fois que vous connaissez si mal. Cette dernière vous a donné des ordres à distance. Vous êtes des militaires disciplinés et surentraînés ayant pour but de sécuriser le monde de la vermine et de “recruter” le plus de personnes parmi vos propres rangs.

Hiérarchie Soldats Oubliés :

Lieutenant
Sergent
Caporal
Opérateur

Règlement Général du GdI :

- Vous êtes des individus fraîchement réanimés (ou bien des anciens), en fonction de la carte que vous avez. Vous êtes soit un ancien opérateur de la Fondation ou bien un opérateur des Forces Spéciales Américaines, un Chaos ou autre qui sait ? Au passage, les agents ne vieillissent pas donc vous pouvez aussi être un “ancien” agent (donc un Soldat de la 2^{de} Guerre Mondiale par exemple même si ça reviendrait à un exploit et vous serez plutôt un gradé dans ce cas de figure, les agents envoyés sur le terrain sont physiques aptes à opérer, donc pas d’hommes de plus de 50 ans sur le terrain).
- Vous êtes DES MILITAIRES, vous êtes sérieux, votre job est de tuer les militaires, les massacrer et ramasser les civils puis les extraire. Vous abattez les personnes considérés comme militaires qui se rendent.
- Vous êtes disciplinés et obéissez à des ordres précis, exceptionnellement. Vous ne devez pas obéir au Fear RP sous ces rôles. Cependant, cela ne signifie pas que vous devez mourir bêtement !
- Si jamais vous êtes dans une situation où vous risquez d’être capturer ou bien que vous êtes inaptes à vous battre. Vous devez vous suicider.
- Vous abattez les anomalies représentant un danger et extrayez les autres.
- Si jamais un civil est mis en danger de mort. Vous devez, sans aucune hésitation, lui porter secours. Votre priorité se transforme en : sécurisation des civils ainsi que leur protection, exécution du personnel militaire et enfin contrôle de la zone.
- Pour éviter tout problèmes, non vous ne pouvez pas jouer des anciens soviétiques ++, des terroristes ou encore d’autres trucs extrêmes. L’entité ne ramène pas ces gens à la vie car ils sont jugés trop mauvais moralement.
- Vous vous devez d’agir pour le bien de tous, par conséquent, vous devez ramasser les anomalies sur Site ou détruire celles qui sont dangereuses, cependant, vous ne devez pas les utiliser contre des humains ou bien sur vous mêmes. Vous pouvez être arrêté puis extrait de votre mission pour cela et ceux peu importe votre grade. Vous connaissez par conséquent les anomalies ainsi que les moyens de survivre face à ces dernières. Vous pouvez même vous permettre de les reconfiner.

- Vous êtes une équipe soudée, par conséquent, vous vous devez de travailler ensemble comme de vrais militaires !
- Vous n'utilisez pas le personnel civil comme monnaie d'échange ! Ce ne sont ni des otages ni des prisonniers mais des personnes à sauver.

Lieutenant :

- Vous connaissez le fonctionnement de la Micro-HID ainsi que de la warhead. Cependant, vous ne devez pas la faire exploser car votre objectif est de sécuriser la zone. Aucune exception ne sera dérogée à la règle. En cas d'activation de la warhead. Vous vous devez de la désactiver et ceux par tous les moyens.
- Administrez et gérez votre escouade, en cas de non écoute de vos ordres. Vous devez les extraire et non les abattre.
- Aucun changement dans les objectifs ne sont tolérés.

Sergent :

- Vous connaissez le fonctionnement de la Micro-HID ainsi que de la warhead. Cependant, vous ne devez pas la faire exploser car votre objectif est de sécuriser la zone. Aucune exception ne sera dérogée à la règle. En cas d'activation de la warhead. Vous vous devez de la désactiver et ceux par tous les moyens.
- Vous êtes les bras droits du Lieutenant. Vous vous devez donc de l'aider à gérer son escouade. En cas de décès du Lieutenant, vous reprenez en main l'escouade. Même en étant un simple Sergent, vous devez extraire vos soldats si ces derniers ne suivent pas les ordres.
- Aucun changement dans les objectifs ne sont tolérés.

Caporal :

- Vous connaissez l'existence de la Micro-HID et le fonctionnement de la warhead. Cependant, vous ne devez pas la faire exploser car votre objectif est de sécuriser la zone. Aucune exception ne sera dérogée à la règle. En cas d'activation de la warhead. Vous vous devez de la désactiver et ceux par tous les moyens.
- Malgré votre statut, vous vous devez d'aller au mur comme les opérateurs et d'écouter les ordres. En cas de décès des supérieurs hiérarchiques. Vous vous devez de continuer à mener à bien la mission ou bien procéder à l'exfiltration des hommes qui vous restent.
- Aucun changement dans les objectifs ne sont tolérés.

Opérateur :

- Vous connaissez l'existence de la Micro-HID et le fonctionnement de la warhead. Cependant, vous ne devez pas la faire exploser car votre objectif est de sécuriser la zone. Aucune exception ne sera dérogée à la règle. En cas d'activation de la warhead. Vous vous devez de la désactiver et ceux par tous les moyens.
- Vous allez au mur lorsque vous venez de débarquer sur le Site. Vous écoutez vos supérieurs hiérarchiques. En cas de décès des supérieurs, vous vous devez d'exfiltrer le Site et de faire sortir les blessés en priorité.
- Aucun changement dans les objectifs ne sont tolérés.

Le Lore du GdI créé par Lagare, il est aussi traité du Projet PHOENIX dedans :

 *Les Soldats Oubliés - SCP RP Lagare*

FIM/Gardes/PHOENIX : Hostiles, vous les tuez à vue.

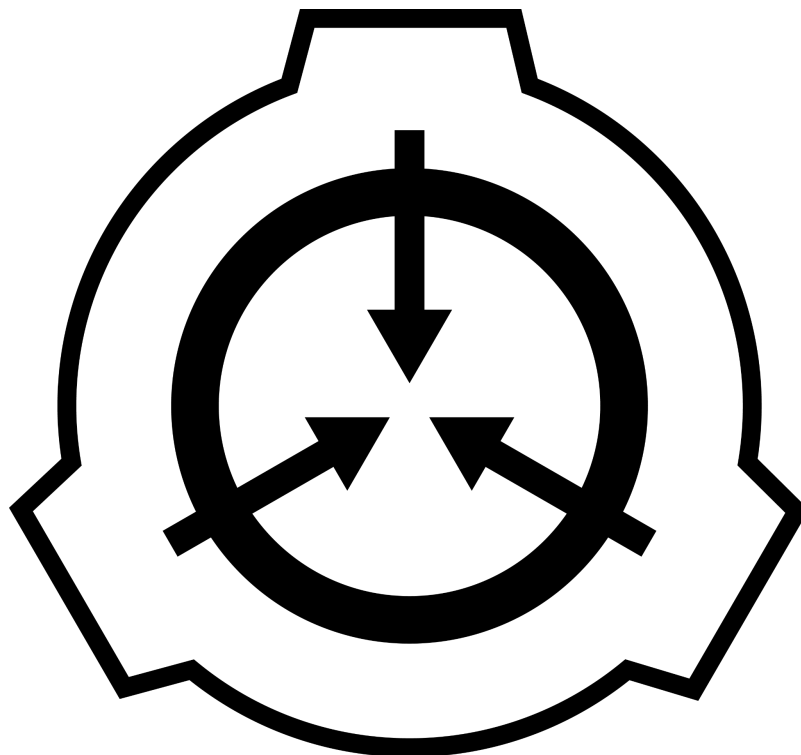
Personnel non combattant : Les extraire menottés.

Classes-D : Les extraire menottés.

IC : Hostiles, vous les tuez à vue.

Soldats Oubliés : Vos collègues, coopérez ensemble !

Règlement SCP :



Sécuriser, Contenir, Protéger.

SCP Jouables :

- **035**
- **049**
- **049-2**
- **079**
- **096**
- **106**
- **131**
- **173**
- **939**

SCP Non-Jouables :

- **018**
- **207**
- **244**
- **268**
- **330**
- **500**
- **914**
- **1853**
- **2176**

SCP 035/Conscient :

- **SCP-035 est un SCP conscient très résistant qui peut contrôler les humains, en les convainquant de le rejoindre.**
- **Vous connaissez absolument tout.**
- **Vous savez utiliser toutes les armes sauf : la Logicer, le fusil à pompe et l'AK**
- **Vous pouvez contrôler les gens, pour cela, vous devez leur adresser la parole en les regardant, les personnes à côté de vous peuvent s'enfuir si vous ne leur parlez pas directement. Pour que les personnes vous suivent, vous devez les convaincre avec des arguments qui les concernent (comme la libération pour les classes-d), si les arguments n'ont rien à voir, vos avances peuvent être refusées, et les personnes ne vous suivront pas.**
- **Vous ne ressentez pas de FearRP, de PainRP, et pouvez tuer absolument tout le monde.**
- **Vous êtes un sacré enfoiré, vous n'hésitez pas à vous servir des autres SCPs pour parvenir à vos fins, sauf 049.**

- Vous êtes un vieil ami de 049 et collaborez avec lui si l'occasion se présente.
- Vous ne pouvez pas contrôler le SDC et les Soldats Oubliés et le savez bien.
- Votre but est de vous enfuir du Site.
- Vous ne pouvez évidemment pas contrôler les SCPs.

Pour les humains :

- Une fois que vous avez accepté les avances de SCP-035, vous ne pouvez pas revenir en arrière ; vous écoutez ses ordres à la lettre, même si cela revient à trahir vos collègues, ou même amener à votre mort.
- Vous ne ressentez ni FearRP ni PainRP lorsque vous exécutez les ordres de 035.
- Si 035 ne s'adresse pas à vous directement, vous pouvez vous enfuir ou l'attaquer.
- A la mort de 035, vous appliquez tous les ordres qu'il a donné.

SCP 049/Conscient :

- SCP 049 peut sentir la peste chez les individus. Ça peut donc aussi être chez des membres du personnel. Néanmoins, ce dernier n'a pas le droit de soigner qui que ce soit mise à part des cadavres.
- 049 parle dans un dialecte ancien et est plutôt intelligent. Merci de faire de même.
- Les modificateurs de voix sont autorisés du moment qu'elles restent dans la mentalité de 049 (une voix plus profonde, plus monotone etc).
- 049 peut réanimer les personnes étant mort d'une taser, de balles, mort de chute, par 173, 049, 018 et 207. Le reste sont des cadavres qui ne peuvent pas être réanimés. (donc 096, 106, 939, Micro-HID, X-3 et Grenades)
- 049 a peur des armes à feu. Il aura une peur proportionnelle à son nombre d'instances. Exemple :

Si 049 n'a pas d'instance, ce dernier doit avoir 3 armes pointés sur lui.

Si 049 à 2 instances, ce dernier doit avoir 5 armes pointés sur lui.

Si 049 à 3 instances, ce dernier doit avoir 6 armes pointés sur lui

Etc...

(avec ce principe, 049 peut donc être pris en otage au passage)

Si 049 est pris en otage, il ne doit plus nécessairement être braqué.

- 049 ne connaît que très peu la technologie et se montre intrigué par celle-ci, idem pour les anomalies. Vous devez donc lui répondre.

- La lavande du Spécialiste de Confinement le calme, évitez de lui montrer SCP 500 car ce dernier apprécie très peu les pilules, caractérisant ces dernières comme étant des “outils à modification génétique”. Néanmoins, 049 n’a pas le droit de tuer quelqu’un si ce dernier possède les pilules sur lui ou les ingère. Vous n’allez pas tuer quelqu’un pour ça.
- Vous n’aimez pas que l’on tue vos patients. Pourquoi tuer quelqu’un qui a été soigné de la peste ? Vous devez demander à 049 pour abattre les 049-2 et surtout vous devez les abattre à l’abri des regards de SCP 049.
- La Fondation ne vous laisse pas examiner qui que ce soit, Classe-D comprises, mais rien ne vous empêche de le faire dans leur dos...
- Aucun membre du personnel ne doit donner des patients à 049 (même pas des Classes-D) sous peine d’être abattu (peu importe votre grade. Pour donner un patient, il faut l’autorisation d’un Scientifique NTF ou d’un Capitaine mais ça reste à éviter).
- SCP 049 peut être extrait si jamais ce dernier est mis en danger : Par du personnel de Classes-D/FIM ou Groupe d’intérêts. Il est de votre devoir de l’extraire si c’est le cas et ceux peu importe votre grade. (Il doit au moins être accompagné de 2 Soldats dans ce cas de figure).
- Vous ne pouvez pas vous extraire tout seul et sans raison valable.
- Vous ne pouvez pas tuer SCP-035

Comportement :

Membres de la Fondation : Discutez avec et confiner-le.

PHOENIX : Votre priorité n’est pas de le reconfiner. Cependant, rien ne vous empêche de le reconfiner.

IC : Vous devez l’extraire en priorité. Si cela est impossible. Tuez-le, si vous ne pouvez pas l’avoir, personne ne l’aura !

Soldats Oubliés : Extrayez 049, s’il est hostile, abattez-le. Cependant, vous ne pouvez pas menacer 049 pour l’extraire.

Classes-D : Evitez-le sinon rien ne vous empêche de le côtoyer.

(Les Gardes comme tout autres membres de la Fondation ont formellement interdictions de donner des patients à SCP 049)

Le contrat de SCP-049 :

Contrat SCP-049 - Lagare Community

SCP 049-2/Non-Conscient :

- Vous n’êtes pas intelligents. Vous ne savez rien faire. Mais vous attaquez si vous êtes séparé de 2 pièces de votre créateur.

- Vous suivez les ordres de 049. Dès que vous revenez à la vie. La première chose que vous faites est tout simplement de suivre 049.
- Vous ne prenez aucune initiative.

Membres de la Fondation et PHOENIX : Tuez-les lorsqu'ils sont séparés de 049 ou lorsque vous allez le reconfiner.

IC : Extrayez-le avec 049. Vous les abattez si 049 est hostile.

Soldats Oubliés : Laissez les s'extraire avec 049 si vous l'extrayez. Abattez-les si 049 se montre hostile.

Classes-D : Évitez-les. Ils vous font peur, surtout si ces derniers vous attaquent.

SCP 079/Conscient :

- Vous pouvez soit jouer CASSIE, soit 079 qui se fait passer pour CASSIE, soit 079.
- Vous aidez ou empêchez les SCP de tuer des personnes.
- Vous êtes une IA très intelligente qui sait tout sur tout sur le site.
- Vous ne pouvez donner des informations RP au SCP conscients via les hauts-parleurs. Donner une info HRP est considéré comme du méta. La seule chose qui est autorisée est de dire "079, il y a des personnes sur moi".
- 079 décide dans quel camp il veut être : Celui des IC ou celui de la Fondation.
- Ne pas spam les interactions car cela vous fait gagner de l'XP.
- Vous pouvez demander aux SCP intelligents de désactiver vos générateurs. (Donc SCP 191, 049 et 106.)
- Lorsque vous atteignez le tier 5 en tant que 079. Vous pouvez vous-même vous extraire en vous connectant sur le réseau internet du monde entier (ça va être la pagaille :D)

Membres de la Fondation et PHOENIX : Confinez-le quoiqu'il arrive.

IC : Extrayez-le sinon vous pouvez le menacer de le détruire si ce dernier se montre hostile à votre égard.

Soldats Oubliés : Procédez à sa destruction dès qu'il est repéré.

Classes-D : Vous ne savez pas qui c'est sauf s'ils se présentent à vous.

SCP-096/Non-Conscient :

- Vous cherchez à vous isoler des autres humains, pour cela, vous évitez que les gens vous regardent (N'hésitez pas à détourner le regard). Sinon vous errez sans but.

- Vous restez sur le cadavre de la dernière personne que vous avez tué pendant environ 5 secondes.
- Lorsque quelqu'un vous regarde, vous détruisez toutes les portes qui se trouvent sur votre chemin.
- Lorsque quelqu'un est tué par 096. Considéré qu'il n'y a que des traces de sang. Comme marqué sur sa fiche SCP. Toutes les personnes qu'il a pu tuer n'ont jamais laissé de cadavres dans 100% des cas. Vous ne voyez donc que de l'équipement par terre ainsi que des traces de sang.
- 096 est immortel, vous pouvez tirer dessus en termes de désespoir mais dans tous les cas, il ne prendra aucun dégâts.
- Lorsque les gens disent "je te prends la main". Vous suivez ce dernier sans regarder derrière vous.
- Vous ne forcez pas le regard évidemment.
- Si jamais quelqu'un vous tient la main mais prend ensuite une arme à deux mains ou que ce dernier s'éloigne trop de vous (vous n'allez pas à la même cadence). Considérer que ce dernier vous lâche la main.
- Vous ne pouvez pas tuer SCP-035

(Vous ne devez pas fuir 096 par un ascenseur si vous l'avez regardé. Idem, vous ne rentrez pas dans le fémur breaker si vous avez regardé 096)

Membres de la Fondation et PHOENIX : Vous l'évitez ou bien vous pouvez le reconfiner. Si il n'y a plus de confinement. Vous devez l'extraire.

IC : Vous devez l'extraire.

Soldats Oubliés : Vous devez l'extraire en faisant attention à ce que personne ne le regarde.

Classes-D : Vous l'éviter mais pouvez présenter de l'empathie envers ce dernier.

SCP 106/Conscient :

- Votre but est de faire souffrir vos victimes et de surtout jouer avec.
- Vous faites preuve d'intelligence et d'adaptation face à la situation. Si 079 vous explique le fonctionnement de la Micro-HID, vous avez le droit de l'éviter.
- La création de vos portails peuvent se situer n'importe où (vous êtes intelligent, au joueur de décider si il est fair-play ou non).
- Vous pouvez tendre des embuscades.
- Lorsque le fémur breaker est activé. Vous essayez de vous diriger vers votre confinement.
- Vous êtes surtout attirés par les personnes jeunes. Vos cibles privilégiées sont les Classes-D, les Gardes et les Soldats car ces derniers sont souvent de jeunes membres du personnel. Si on vous explique vos

procédures de confinement, vous avez le droit de privilégier les Scientifiques NTF et les différents Capitaines.

- **Vous fuyez les lampes torches (pas celles qui se trouvent sur les armes). Vous êtes simplement éblouie. Vous avancez donc petit à petit vers la personne ou vous partez. (Si la personne vous colle, vous pouvez l'attraper.)**
- **Vous ne fuyez que si vous êtes dans une situation critique (vous ne fuyez pas pour vous régénérer).**
- **Lorsque vous sortez de la dimension de poche, vous recevez l'effet "traumatized", sous cet effet, vous êtes anxieux, et restez constamment sur vos gardes. Dès que 106 s'approche de vous et que vous entendez les battements de coeur, vous entrez dans un état de panique intense et n'avez plus de Pain-RP, jusqu'à ce que la panique s'estompe, au moment où la panique s'estompera, vous allez ressentir une immense douleur si vous avez pris des dégâts durant l'épisode de panique intense. Durant cette période, plus rien ne vous fait peur excepté SCP-106.**
- **Vous pouvez tuer 035, mais n'êtes pas obligé.**

Membres de la Fondation et PHOENIX : Vous l'évitez ou bien vous le reconfiner. En tous cas, vous devez l'empêcher d'être à l'extérieur du site.

IC : Vous l'évitez quoiqu'il arrive. Vous n'êtes pas non plus assez stupide pour faire sortir cette merde dehors.

Soldats Oubliés : Vous devez essayer de le détruire avec la MICRO-HID.

Classes-D : TU COURS

SCP 131/Conscient :

- **Vous êtes 2 SCP 131 qui restez constamment ensemble et aux côtés des humains. Vous avez le comportement d'un chat domestique tout à fait sympathique.**
- **Vous pouvez ressentir le danger et connaissez SCP 173. Vous savez qu'il faut le regarder. (Pour 173, tu ne dois pas bouger et balancer un peu tout ça. Les 131 ne peuvent regarder 173 que 15 secondes sauf si un NTF le tient et le pousse à regarder ce dernier)**
- **Vous vous attachez aux humains qui se montrent sympathiques à votre égard. Au point de les coller constamment.**
- **Faites attention à votre vitesse, vous pouvez aisément foncer sur des humains.**
- **Vous avez le droit aux soundboards avec SCP 131 du moment que ça reste dans un cadre RP mais aussi que cela reste un bruit caractéristique de SCP 131.**

- Vous ne pouvez prendre aucun objet. Mais les SCPs ne peuvent pas vous causer de dégâts.
- Vous ressentez la peur donc si quelqu'un à peur. N'hésitez pas à aller l'aider. Néanmoins, cela va de soi. Si jamais quelqu'un souhaite vous endommager. N'hésitez pas à fuir.
- Vous aurez un skin de tutoriel en plus petit.

Membres de la Fondation et U2I : Extrayez-le. Vous pouvez le garder si vous en avez besoin pour-SCP 173.

IC : Vous extrayez ces SCP en vous montrant sympathique à leur égard.

Soldats Oubliés : Vous les extrayez, vous pouvez essayer de les utiliser pour vous permettre d'extraire SCP 173.

Classes-D : Vous pouvez vous attacher à cette boule ou bien l'attaquer.

SCP 173 (Conscient)

- Vous êtes intelligente. Vous pouvez d'ailleurs poser des flaques par terre et pouvez même tendre des embuscades. Qui plus est, vous pouvez même passer par des ventilations pour aller de zone en zone. Si vous tendez une embuscade, n'oubliez pas que vous ne devez pas tomber dans du camp !
- Vous ne fuyez pas et n'esquivez pas les balles car ça ne vous fait rien.
- Vous ne bougez pas quand 131 vous regarde et vous avez du mal à vous déplacer lorsqu'un groupe de personne vous regarde.
- Vous pouvez ouvrir les portes mais néanmoins. Vous ne savez pas interagir avec le PC à SCP-330.
- Vous ne fouillez pas si vous n'entendez pas de bruit.
- Vous devez aller sur les gens les plus proches de vous, et ceux qui vous regardent.
- Vous n'évitez pas le reconfinement
- Vous ne devez pas vent si vous êtes confinés dans les salles suivantes :
 - Armurerie HCZ
 - Armurerie LCZ
 - Sas de SCP-079 (SCP-079 doit être absent/reconfiné pour reconfiner 173 dedans.
 - Confinement de SCP-173
 - GR18
 - Salle de SCP-914
- Vous ne tuez pas SCP 035.

Membres de la Fondation : Vous devez l'éviter, le reconfiner. N'hésitez pas à utiliser les compétences de SCP 131 pour vous aider.

IC : Evitez-le si possible, vous pouvez utiliser 131 pour cela.

Soldats Oubliés : Vous pouvez essayer de l'extraire avec l'assistance de SCP 131.

Classes-D : Vous devez l'éviter.

SCP 939/Conscience Mi-Animale/Mi-Humaine :

- Vous êtes hautement intelligent, vous pouvez tendre autant d'embuscade que vous pouvez.
- Vous avez l'intelligence d'un prédateur. Vous pouvez donc fuir lorsque vous êtes gravement blessés et faire des embuscades. Vous pouvez utiliser votre gaz amnésique pour vous aider à vous enfuir.
- Vous attaquez toutes les personnes en mouvement ou faisant du bruit.
- Vous imitez tous les sons que vous pouvez pour piéger vos proies.
- Lorsque quelqu'un dit "Je te prends la main" (pour 096). Ce n'est pas une parole mais une action donc pas de bruit.
- Si 939 vous amnésie (fait son F), vous oubliez temporairement que 939 était présent avec vous (jusqu'à ce que l'effet se dissipe ou que SCP 939 vous attaque). Pour le bien du RP, essayer de paraître fatigué ou un peu perdu (ce n'est pas obligatoire). 939 peut éliminer toute les personnes en mouvement ou non dans sa zone d'amnésie
- Vous comprenez et identifiez les bruits dangereux pour vous et les évitez.
- Les annonces C.A.S.S.I.E et l'intercom vous empêchent juste d'éliminer les personnes en mouvement/qui marchent/courent/utilisent un item autre qu'une arme.
- Vous pouvez tuer SCP-035.

Membres de la Fondation et PHOENIX : Vous l'évitez coûte que coûte. Les NTF, Gardes et les PHOENIX doivent l'abattre.

IC : Vous pouvez directement l'abattre mais en général. Vous préférez l'éviter et si possible, vous pouvez l'extraire vers votre point d'évacuation si ce dernier se trouve à l'extérieur.

Soldats Oubliés : Vous pouvez l'abattre sans hésiter.

Classes-D : Vous l'évitez si vous êtes armé, vous pouvez décider de l'abattre.

SCP 999 (conscient) :

- Vous êtes une petite boule orange toute mignonne qui ne fait de mal à personne.
- Vous devez rester auprès des personnes effrayées.
- Vous devez protéger les personnes qui sont en danger (en attirant 939 loin d'elles, en vous prenant les balles à sa place etc...).

- Vous ne pouvez avoir qu'un seul objet sur vous et vous devez impérativement le tenir. Vous ne pouvez pas tenir de fusil à pompe, la Micro-HID, et la logicer.
- Vous êtes immortel.
- Vous ne parlez pas, vous faites juste des bloup bloup.
- Vous fuyez si vous êtes menacé.
- Vous n'avez ni Pain-RP ni Fear-RP.
- Vous pouvez soundboard des bruits de 999, tout abus sera sanctionné.

SCP 018 :

C'est une balle qui rebondit de plus en plus vite. Je vous laisse imaginer l'étendue des dégâts d'une balle à 300 km/H.

Tous les membres du personnel (y compris NTF et PHOENIX) n'utilisent pas 018.

Les Chaos doivent extraire 018 et non l'utiliser.

Les Soldats Oubliés doivent extraire 018 et non l'utiliser.

Les Classes-D et E peuvent utiliser 018 car c'est juste une balle.

SCP 207 :

C'est un coca qui augmente vos facultés physiques et intellectuelles. Cependant, vous devrez payer de votre vie en retour. Si consommer par ailleurs, vous ne ressentez plus le fear RP.

Tous les membres du personnel (y compris NTF et PHOENIX) n'utilisent pas 207.

Les Chaos doivent extraire 207 et non l'utiliser.

Les Soldats Oubliés doivent extraire SCP 207. Celui qui est aperçu en train de consommer SCP 207 peut être abattu sur le champ.

Les Classes-D et E peuvent utiliser 207 car c'est juste un coca.

SCP 244 :

Il s'agit d'un vase dégageant une fumée glaciale. Certaines sources disent qu'il s'agissait d'un objet récupéré sur une base IC.

Les membres du personnel (y compris NTF et PHOENIX) n'utilisent pas 244 (ils ramassent aussi le 244 en liberté et laisse le Technicien des Objets s'extraire avec).

Les Chaos doivent extraire 244 en priorité. Il s'agit d'un objet des Chaos.

Les Soldats Oubliés doivent extraire SCP 244 sans le faire tomber et sans l'endommager.

Les Classes-D évitent SCP 244

SCP 268 :

Il s'agit d'un chapeau qui fait en sorte que les autres individus vous oublient. Vous devez donc oublier la personne ayant pu mettre 268.

En fonction du personnel, vous avez le droit de l'utiliser avec ou sans autorisation. Sinon, certains ne doivent pas l'utiliser.

Les Chaos peuvent utiliser 268 avec ou sans autorisation.

Les Soldats Oubliés peuvent utiliser SCP 268. Cependant, ce dernier doit être utilisé avec modération.

Les Classes-D peuvent mettre 268 car c'est un chapeau comme un autre.

SCP 330 :

Des bonbons qui vous donnent des petits bonus. Cependant ! N'en prenez pas plus de 2 !

Seul le Comité Ethique, Directeur, Superviseur, Chef Garde, FIM et les membres du projet PHOENIX sont autorisés à prendre des 330 en cas d'extrême urgence.

Les Chaos peuvent utiliser 330 sans modération.

Les Soldats Oubliés peuvent prendre 2 SCP 330, cependant, ces derniers ne doivent pas être consommés.

Les Classes-D peuvent décider si oui ou non ils ne prennent que 2 bonbons.

SCP 500 :

Une pilule qui vous soigne de tout. Même de SCP 207.

Vous ne l'utilisez absolument pas.

Les Chaos ne doivent jamais utiliser SCP 500, c'est un SCP important et prioritaire à l'extraction. En cas de consommation, vous avez autorisation d'abattre l'individu concerné et peut-être essayer de le disséquer pour tenter de récupérer l'objet.

Les Soldats Oubliés ne doivent en AUCUN CAS consommer SCP 500. Ce dernier doit être extrait.

Classes-D peuvent utiliser SCP 500 sans connaissance.

SCP 914 :

Une machine qui peut améliorer ou rétrograder vos objets.

Vous pouvez l'utiliser sans modération.

Les Chaos utilisent 914 afin de faire des cartes O5.

Les Soldats Oubliés peuvent utiliser SCP 914 sans modération.

Les Classes-D ne savent pas l'utiliser sauf si on leur explique.

SCP 1576 :

Un outil qui permet de faussement communiquer avec les morts. Car oui, ces derniers ont tendance à dire ce que les autres morts peuvent avoir vécu ou bien à simplement dire parfois des choses fausses.

Ne le sortez pas et je doute qu'il y ait de grands problèmes avec.

Les Chaos peuvent le ramasser, l'utiliser même si ce n'est pas très utile. Ils privilégient l'extraction de l'objet.

Les Soldats Oubliés doivent extraire SCP 1576 SANS L'UTILISER.

Les Classes-D peuvent l'utiliser sans réellement savoir ce que c'est.

SCP 1853 :

Un objet qui réduit vos compétences physiques (moins d'endurance) mais vous avez une meilleure visée.

Vous n'utilisez pas SCP 1853.

Les Chaos doivent extraire SCP 1853 en priorité.

Les Soldats Oubliés doivent extraire SCP 1853 en priorité et ne doivent PAS le consommer.

Les Classes-D peuvent utiliser 1853 bien qu'il s'agisse d'un liquide quand même bizarre.

SCP 2176 :

Une ampoule qui agit comme une grenade IEM une fois détruit.

Vous ne sortez pas SCP 2176. S'il venait à être sorti, ce dernier doit être extrait par le Spécialiste de Confinement ou le Technicien des Objets.

Les Chaos doivent extraire SCP 2176.

Les Soldats Oubliés doivent extraire SCP 2176 SANS L'UTILISER.

Les Classes-D évitent d'utiliser SCP 2176 mais ils peuvent toujours la faire tomber par accident.

Les FIM ou membres du personnels doivent impérativement extraire les SCP coopératif/objets et copier 079 sur une carte si jamais vous souhaitez faire exploser la warhead.

Procédures de Confinement :

SCP Jouables :

SCP 049 :

Promettez-lui de l'équipement médical, peut-être l'accès de nouveau à des cadavres qu'il pourra soigner ainsi que de la lavande qui l'aide à se concentrer.

049 aime bien lire, promettez-lui aussi des livres sur la médecine moderne.

En cas de dernier recours, ramenez-le de force à son confinement.

Si il est hostile, abattez-le.

SCP 049-2 :

Abattez-les lorsque 049 est reconfiné ou lorsqu'ils sont séparés de ce dernier. Attention aux tirs croisés.

SCP 079 :

Faites attention au tesla lorsque vous êtes au courant de sa présence. Évitez la rencontre avec SCP 106 ou 173 lorsque ce dernier est sur site. Sinon activez simplement ces générateurs et un de vos soldats doit rester près de son confinement (pensez-bien à refermer juste après les grosses Gate).

Comment détecter 079 :

- **Blackout qui causent la mort ou qui peut causer la mort de plusieurs membres du personnel.**
- **Une fermeture de porte (qui se lock ou pas) et qui causent ou qui peuvent causer la mort des membres du personnels (cela doit arriver au moins 3 fois).**
- **Le fait d'entendre 079 communiquer avec d'autres SCP ou simplement s'il communique avec des Classes-D en se présentant comme SCP 079 ou en les conseillant à réaliser certaines actions contre les objectifs de la Fondation (exemple : armer des Classes-D, expliquer le fonctionnement de la Micro-HID etc)**

SCP 096 :

Baissez les yeux, prenez-lui sa main et emmenez-le vers son confinement. Rien de plus simple.

SCP 106 :

Bousillez le.

SCP 131 :

Vous devez l'extraire directement ou après avoir reconfiner 173. Vous devez vous montrer sympathique à son égard pour qu'ils vous écoutent.

SCP 173 :

Restez en groupe avec 173 d'au moins 3 personnes. Après ça, amenez-le vers son confinement ou toutes zones ayant une carte en tant que confinement. Restez toujours près de la zone de confinement.

SCP 939 :

Tentez de le reconfiner dans une salle adéquate, ou fumez-le, tout simplement.

SCP 999 :

Extrayez le.

SCP Non-Jouables :

SCP 018 :

Si ce dernier est sorti de sa boîte. Laissez le Technicien des Objets ou le Spécialiste de Confinement s'extraire avec.

SCP 207 :

Remettez-le simplement dans sa boîte.

SCP 244 :

Remettez SCP 244-A dans sa boîte. Sinon, SCP 244-B doit être extrait par le Technicien des Objets ou le Spécialiste de Confinement.

SCP 268 :

Remettez-le dans sa boîte.

SCP 330 :

Cachez les bonbons ou remettez-les dans le bol.

SCP 500 :

Remettez-le dans sa boîte ou cachez-le en cas d'attaque d'un groupe d'intérêt.

SCP 914 :

Rien de particulier, il ne risque pas de se déconfiner en soi.

SCP 1576

Vous procédez simplement au confinement de l'objet en le refermant dans une salle accréditée ou bien dans sa boîte. Le personnel aperçu en train de l'utiliser peut être abattu et ce sans sommation.

SCP 1853 :

Remettez-le simplement dans sa boîte.

SCP 2176 :

Si ce dernier est sorti. Laissez le Technicien des Objets ou le Spécialiste de Confinement s'extraire avec.

Ce google doc appartient à Lagare, toute réutilisation sera punie.