

SCP:RP

SCP-RP („SCP Roleplay“) ist eine Form von Rollenspiel, die im Universum der SCP Foundation stattfindet. Die SCP Foundation ist eine fiktive Organisation, die übernatürliche oder anomale Objekte, Kreaturen und Phänomene sichert, eindämmt und erforscht.

In SCP-RP schlüpfen Spieler in Rollen wie Wissenschaftler, Sicherheitskräfte, Forscher oder sogar SCP-Wesen. Sie interagieren miteinander in Szenarien rund um Forschung, Eindämmung, Ausbrüche oder Geheimhaltung. Es ist eine Mischung aus Horror, Mystery und wissenschaftlich-organisiertem Rollenspiel.

- [Regelwerk](#)
 - [Allgemeines Regelwerk](#)
 - [Job Regelwerk](#)

Regelwerk

Herzlich willkommen im Regelwerk unserer **RP-Dokumentation**. Hier findest du alle wichtigen Informationen zu den grundlegenden Regeln und Vorschriften, die unser Server-Gameplay steuern. Bitte stelle sicher, dass du alle Regeln sorgfältig liest und befolgst, um ein angenehmes und faires Spielerlebnis für alle zu gewährleisten.

RP-Regelwerk

Das RP-Regelwerk (Rollenspiel-Regelwerk) bildet die Grundlage für unser Rollenspiel. Es definiert, wie du dich im Spiel verhalten solltest, welche Verhaltensweisen akzeptabel sind und was nicht. Um das vollständige RP-Regelwerk zu lesen, folge bitte diesem Link:

- [\[Allgemeines RP-Regelwerk\]](#)

Jobregeln

Neben den allgemeinen RP-Regeln gibt es spezielle Regeln für bestimmte Jobs im Spiel. Diese Regeln erklären, welche Verantwortlichkeiten und Einschränkungen für die verschiedenen Berufe und Rollen bestehen. Wenn du mehr über die spezifischen Jobregeln erfahren möchtest, schaue dir die folgenden Informationen an:

- [\[Jobregeln\]](#)

Wichtige Hinweise

- Alle Spieler sind verpflichtet, sich an die oben genannten Regeln zu halten.
- Verstöße gegen das Regelwerk können zu Strafen führen, einschließlich Verwarnungen, Kick oder Bann.
- Wenn du Fragen zu den Regeln hast, wende dich an einen **Serverleiter** oder **Teamleiter**.

Viel Spaß beim Spielen und respektiere die Regeln, um das beste Rollenspiel-Erlebnis zu haben!

Allgemeines Regelwerk

Allgemeines

- Jeder Spieler des Servers ist mit Respekt zu behandeln. Mobbing, herablassendes Verhalten, Beleidigung o.ä. sind außerhalb des Roleplays ausnahmslos untersagt.
- Beschwerden, Support o.ä. sind per Ingame-Ticket auszutragen.
- Hacking, also die bewusste Veränderung der Spielcodierung (z.B.: nicht menschliche Tasteneingaben) um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen, ist untersagt. Allerdings ist ReShade auf dem Server erlaubt.
- RP-Namen dürfen beliebig sein und benötigen keinen RP-Grund. Währenddessen darf jedoch nicht beleidigt werden. Ebenfalls darf der Name keinen politischen oder rechtswidrigen Hintergrund haben.
- Voice-Spam (Nutzen eines Soundboards, Übersteuerung des Mikrofons) ist verboten. Soundboards dürfen nur benutzt werden, wenn sie einen guten RP-Grund haben. Ein Radio aus der Tasche ziehen, um Musik anzumachen, zählt nicht dazu.
- Im schriftlichen sowie sprachlichen Chat wird grundsätzlich Deutsch gesprochen.
- ErotikRP (E-RP), also sexuelle oder romantische Handlungen und Äußerungen, sind untersagt.
- Nationalsozialismus oder Rassismus ist strengstens verboten.
- OOC-Talk ist verboten.
- Das Team muss nicht alle Regeln in das Regelwerk aufschreiben.
- Es darf vom Regelwerk abgewichen werden, wenn jener Regelbruch einen guten Zweck im Roleplay darstellt und keine Person benachteiligt. Ausgenommen von dieser Regel ist
- Hacking

FearRP

- Wenn man aktiv von einer Waffe bedroht wird, darf man nicht versuchen, sich zu wehren. Diese Regel wird nur außer Kraft gesetzt, wenn die Person, welche einen bedroht, einen Angriff startet.
- Das eigene Leben hat die oberste Priorität und muss mit allen Mitteln geschützt werden.
- Das Befreien aus den Handschellen, obwohl man aktiv mit einer Waffe bedroht wird, ist verboten.
- Als unbewaffnetes Personal und Safe-SCP muss man sich bei Code Red in den Bunker oder einen sicheren Bereich begeben
- SCP-527 und SCP-066 gehören, obwohl sie keine Safe-SCP's sind, ebenfalls dazu.

- Das eigene Leben auf das Spiel zu setzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen, ist verboten.
- Sollte die bedrohende Person die Waffe wegstecken, so gilt die Bedrohung für 5 weitere Sekunden. Während einer aktiven Bedrohung fallen die FearRP Regeln weg, wenn....
- die Person länger als 5 Sekunden mit dem Rücken zu dir gekehrt ist.
- die Person dich länger als 5 Sekunden nicht aktiv bedroht oder beachtet.
- man eine Waffe oder ein Schild in der Hand hat. Zu einer Waffe zählen...
- Nahkampfwaffen
- Schusswaffen
- Taser

Meta Gaming

Meta Gaming bezeichnet die Nutzung von Informationen, die ein Spieler **außerhalb des Rollenspiels (OOC)** erlangt hat, um sich **im Rollenspiel (IC)** einen Vorteil zu verschaffen oder sein Handeln zu beeinflussen.

Grundsätze

- OOC-Wissen darf **nicht** ins RP übernommen werden
- Informationen aus:
 - Discord-Chats
 - Streams
 - OOC-Gesprächen
 - Admin-Logs oder Tickets
dürfen **nicht IC verwendet** werden
- Dein Charakter darf **nur wissen**, was er **im RP selbst gesehen, gehört oder logisch erfahren hat**

Beispiele für Meta Gaming

- Reagieren auf Ereignisse, die dein Charakter nicht mitbekommen hat
- Nutzen von OOC-Informationen, um SCPs, Spieler oder Orte gezielt aufzusuchen
- Handlungen ändern, weil man etwas im Discord oder außerhalb des Spiels erfahren hat

Sonderregel: Discord-Streams

Das **Streamen im Discord gilt nicht als Meta Gaming, solange sich keine der im Stream zuschauenden Personen auf dem SCP-RP-Server befinden oder aktiv am RP teilnehmen.**

Sobald eine Person, die den Stream sieht, **auf dem Server ist oder ins RP eingreift**, gilt jede Nutzung dieser Informationen als **Meta Gaming**.

Konsequenzen

Meta Gaming kann – je nach Schwere – zu:

- Verwarnungen
- RP-Strafen
- Temporären oder permanenten Ausschlüssen führen.

"RDM" (Random Deathmatch)

Eine andere Person darf immer nur mit einem gültigen Grund getötet werden, sonst fällt dies unter "RDM". RDM tritt nicht auf, wenn...

- das eigene Leben bedroht wird.
- das Leben eines Verbündeten bedroht wird.
- eine Geiselnahme oder ein Überfall gestartet wurde.
- ein Einbruch in die Basis stattfindet.

"RDT" (Random Taser)

Die Benutzung des Taser muss, wie ein Schusscall, verständlich angekündigt werden. Ein Taser-Call darf nicht unbegründet gegeben werden. Wenn man sich an einen Taser-Call nicht hält, ist dies ein Verstoß gegen FearRP. Ein Taser darf benutzt werden wenn die Person...

- mehrfach provoziert
- einen Durchgang blockiert
- sich bei einer Festnahme wehrt
- einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe auf einen Verbündeten oder dich ausübt

"BT" (Battle Taser)

In einer aktiven Kampfsituation darf nur getasert werden, sollte der Angreifer mit nur einer Nahkampfwaffe bewaffnet sein und alleine sein. Es ist untersagt jemanden in einer Kampfsituation zu tasern, welcher mit einer Schusswaffe bewaffnet ist oder wenn mehr als zwei Nahkampfwaffen in der Situation sind.

- Tasern auf der Flagge ist nicht erlaubt.

FailRP

FailRP beschreibt alle unrealistischen Handlungen im Roleplay. Folgendes ist als solches zu werten:

- PowerRP (z.B.: `/me schlägt die Waffe aus der Hand und bricht seinen Arm`).
- Wenn bei einer Flucht mehr als 2 Türen in kürzester Zeit geschlossen werden.
- Das grundlose Fallenlassen von Gegenständen.
- Das vermehrte Ducken oder Springen in Kämpfen, um Schüssen auszuweichen.
- Das Fesseln einer Person mit einer Waffe oder einem Schild in der Hand.
- Das grundlose Fesseln einer Person ist ebenfalls nicht gestattet.
- Das Benutzen von Heilung oder Rüstung während einer Notfallsituation.
- Das Wiederbeleben einer Person um diese als Geisel zu nehmen (Ausnahme ist bei einem Raid-Ziel).
- Den Defibrillator zu nutzen, wenn eine Person tot sein sollte (z.B.: Kopfschuss, Tod durch den Warhead).
- Sich als Ziel von SCP-096 an einem für ihn unerreichbaren Ort aufhalten.
- Sich selbst als Safe-SCP in der HCZ, EZ oder an der OF vor einer Festnahme zu wehren.
- Wenn sich SCP's während einer Flucht oder einem Breach mehr als 2 Minuten im bzw. unter Wasser verstecken.
- Lügen während man gefoltert wird.
- Nur das HM als auch MTF- und CU-Offiziere dürfen SCP-294 nutzen.

Folter

Das Foltern muss einen psychischen oder physischen Schaden des Gefolterten mit sich führen und kann sowohl durch Verletzungen durch Spielmechaniken (Waffen, Fäuste etc.) als auch `/me`-Befehle (wie: `/me drückt einen Finger in die Schnittwunde`) hervorgerufen werden.

"NLR" (New Life Rule)

Sobald man stirbt, vergisst man jegliche Erinnerung, die man in der Situation des Todes hatte. Die NLR, nach einem Tod, beträgt grundsätzlich 10 Minuten.

- Es ist erlaubt, den Spawn zu verlassen, jedoch darf man sich nicht erneut zum Ort des Geschehens und dem Geschehen selbst begeben.
- Wenn man geraidet wird und stirbt, ist die NLR erst vorbei, wenn der Raid vorbei ist.
- Wenn man den Job wechselt, darf man Informationen aus dem vorherigen Beruf nicht nutzen.
- Nach dem Wechseln eines Jobs bleibt die NLR.
- Sollte man bei einem Raid sterben, darf man gar nicht mehr an diesem teilnehmen.

- Sollte man bei einem SCP-Breach sterben, darf man 10 Minuten lang nicht mehr daran teilnehmen.
- Für den Flaggenkampf gilt eine NLR von 5 Minuten.

Abuse

Job-Abuse

Den Beruf zu wechseln um einen Vorteil für sich oder andere Spieler zu erhalten, ist streng untersagt und kann mit einer administrativen Job-Sperre oder anderem sanktioniert werden.

Weapon-Abuse

- Das Weitergeben von Waffen an Personen, die diese Waffen nicht selbst erwerben können, ist grundsätzlich verboten.
- Waffen dürfen von **korruptem oder getarntem Personal/GOIs** an D-Klassen weitergegeben werden.
- D-Klassen dürfen Waffen **ausschließlich** an **SCP-527** und **SCP-035** weitergeben.
- Das Weitergeben von Waffen an andere SCPs ist strikt verboten.
- Eine Ausnahme bildet **korruptes oder getarntes Personal**. Dieses darf Waffen an **SCP-035** und **SCP-527** weitergeben.
- Abgesehen von den oben genannten Ausnahmen ist jede weitere Waffenweitergabe untersagt.

Bug-Abuse

Das Ausnutzen von Spiel-, Map- und Serverfehlern ist strengstens untersagt. Jeder Bug muss umgehend im Forum oder per Ticket gemeldet werden. Wenn es bei sich bei dem Fehler um einen ausnutzbaren Fehler handelt, wird dieser nicht im Forum gemeldet sondern per Ingame-Ticket oder einer Nachricht an die Projektleitung.

Offline- und RP-Flucht

- Stelle sicher, dass du keine Regel gebrochen hast, bevor du den Server verlässt. Bleibe nach einer RP-Situation mindestens 10 Minuten, um Offline-Flucht zu vermeiden. Erscheint danach ein Ticket, wird dies nicht als Flucht gewertet, sofern dir der Regelbruch nicht bewusst war.
- Das absichtliche Entfliehen aus dem Support ist untersagt und gilt als "Supportflucht".

- Das grundlose Verlassen einer RP-Situation (Bsp.: Man wechselt zur D-Klasse während eines Gespräches) ist nicht erwünscht.

Supportverhalten

Allgemein

Provokantes oder Respektloses Verhalten, Drohungen, Lügen im Support, das Schaden von Supportbeteiligten im Support und Beleidigungen gegen Supportbeteiligte ist strengstens untersagt.

- Den Support zu verlassen, ohne dies mit dem Teammitglied im Vorhinein abzuklären, ist verboten. Gründe um einen Support anzufragen bzw. ein Ticket zu erstellen:
- Eine Frage zum Server oder dem Roleplay stellen.
- Damit sind unter anderem auch Anfragen, die das Roleplay betreffen, gemeint. Zum Beispiel: Hilfe bei Tests, Training, TryOuts.
- Einen Spieler oder ein Teammitglied melden.
- Einen Spiel- bzw. Serverfehler melden.
- Ein Teammitglied melden.

UAR (Unnötiger Adminruf)

- Das Öffnen von ein Ticket welches keinen Bezug zum Regelwerk hat bezeichnet man als UAR

Geiselnahmen, Überfälle und Raids

Überfälle

- Um jemanden zu überfallen, darf diese Person keine Waffe in der Hand halten.
- Bei einem Überfall darf kein Geld gefordert werden.
- Nach einem gelungenen Überfall darf die Überfallene Person als Geisel genommen werden.
- Bei einem Überfall darf man alles außer Geld fordern. Wenn das (hohe)-Management überfallen wird, muss dieses keine Informationen über die Foundation berichten, außer es wird gefoltert.

Geiselnahmen

- Eine Geiselnahme darf nur mit einem guten Grund gestartet werden. Gute Gründe sind beispielsweise: Raids, D-Klassen wenn sie ausbrechen wollen und wenn die feindliche Fraktion mehrfach respektlos war oder bereits eine kämpferische Handlung gestartet hat.
- Eine Geisel darf nicht ohne Grund erschossen werden. Eine Geisel darf nur erschossen wenn...
- sie sich sehr respektlos verhält. Jedoch muss hiervor unbedingt eine Schusswarnung an die Geisel gegeben sein.
- der Verhandlungspartner nicht den Forderungen nachgeht.
- der Verhandlungspartner einen Angriff auf die Verbündete der eigenen Fraktion startet.
- Für eine menschliche Geisel darf nicht mehr als 15K verlangt werden. Für ein gestohlenen SCP darf höchstens 20K angefragt werden.
- Folgende Job-Gruppen dürfen Geiseln nehmen: Delta-5, GOIs, Surface Control Officer, Omega-7, D-Klassen
- Folgende Job-Gruppen dürfen nicht als Geiseln genommen werden: D-Klassen, Service-Personal, Notfalleinheiten und die MTF Tau-5.

Raids

- Unter einem **Raid** versteht man eine feindliche Handlung gegenüber der gegnerischen Basis.
- **Raidzeiten** sind täglich von **16:00 bis 22:00 Uhr**.
 - Vor und nach dieser Zeit darf weder die **MTF** noch die **GOIs** die jeweils andere Seite angreifen.
- Pro Tag darf auf **beiden Seiten jeweils nur ein Raid und ein Counterraid** stattfinden.
- Bei den **GOIs** entscheidet **ausschließlich der höchste Rang** (Leitung / Stv. Leitung) über das Ausrufen von **Raids und Counterraid**s.
- Das **ISD, Alpha-1** und **Omega-1** dürfen nur an einem **Raid** teilnehmen, wenn sich ein Mitglied des **HMs** in Gefahr befindet.
- Ein Raid oder Counterraid darf ausschließlich vom HM, einem MTF-Mitglied ab dem Rang First Lieutenant oder CU-Offizier mit dem Rang Containment Overwatch ausgerufen werden.
- Ein Raid gilt erst wenn man die feindliche basis ohne erlaubnis betritt.
- Ausschließlich die Titan-1 darf den Bunker halten.

Grauzonenspiel

Das bewusste und offensichtliche Ausnutzen von Regellücken ist untersagt. (Bsp.: Camping. "Ich bin weg vom Lootspot und dann direkt wieder hingegangen")

Objekt-SCPs

- Objekt-SCPs dürfen während eines Raides bzw. Counter-Raides benutzt werden. Eine Ausnahme bilden...
- SCP-035
- SCP-294
- SCP-035 darf in einem Raid nicht gestohlen werden.
- SCP-268 und SCP-207 dürfen nur in einer unmittelbar bevorstehenden Notlage verwendet werden (z.B.: wenn der Angreifer pushen wird oder man droht zu sterben)

SCP-294 – Getränkeautomat

- **SCP-294 darf während Raids und Counterraids nicht benutzt oder angefasst werden.**
- **Spieler, die ein Getränk aus SCP-294 konsumiert haben, dürfen an keinem PvP teilnehmen.**
 - Betroffene Spieler **müssen fliehen** und sich aus jeglichen Kampfhandlungen heraushalten.

Getränke zur Vorteilserlangung

- Getränke mit **Geschwindigkeitseffekten** dürfen **nur** außerhalb von PvP-Situationen konsumiert werden.

Korruption

Unter Korruption versteht man jegliches Verhalten welches der SCP-Foundation schadet. Um eine Korruption machen zu dürfen, ist es notwendig dies mittels Ticket anzufragen. Folgende Berufe dürfen jedoch nicht korrupt werden:

- Alle Berufe des hohen Managements
- Dazu zählt auch die MTF Alpha-1, MTF Omega-1, sowie jegliche Custom Einheiten
- Fraktionsleitungen (Also Personen ab dem 1. Offiziersrang einer Fraktion) und Personen mit Veteranenstatus
- Die KR, Hunde sowie Notfalleinheiten

"USV" (Unerwünschtes Spielverhalten)

USV, kurz für unerwünschtes Spielverhalten besagt, dass man keine unerwünschten Spielhandlungen ausführen soll.

- Das Team ist befugt, selbst einzuschätzen, wann eine Situation zu USV zählt.

Job Regelwerk

Hohes Management / Management

Das **Management** wird vom Site Administrator geführt. Er trägt die operative Verantwortung für einen Standort, koordiniert Personal und Sicherheitsmaßnahmen und sorgt für einen reibungslosen Ablauf aller Prozesse vor Ort.

Das **Hohe Management** besteht aus dem O5-Rat, der Ethikkommission und dem Internal Security Department innerhalb der SCP Foundation. Es bestimmt die strategische Ausrichtung, überwacht ethische Standards und gewährleistet die interne Sicherheit der gesamten Organisation.

- dürfen nicht korrupt werden
- dürfen sich nicht selbst töten oder töten lassen, um einer Geiselnahme durch eine Interessensgruppe zu entgehen
- dürfen nur Informationen vom Management preisgeben unter Folter von einer GOI.

O5-Rat

Der O5-Rat ist das höchste Führungsgremium der SCP Foundation und besitzt uneingeschränkte Entscheidungsgewalt über alle globalen Operationen. Er besteht in der Regel aus dreizehn Mitgliedern, deren Identitäten streng geheim gehalten werden. Der Rat bestimmt die strategische Ausrichtung der Organisation, genehmigt Hochrisikoprojekte und trifft Entscheidungen bei existenziellen Bedrohungsszenarien.

- darf nur Personal foltern wenn kein ISD Agent anwesend ist.
- verboten von Power RP
- Maßnahmen nur mit RP-Begründung

Ethikkommission

Die Ethikkommission innerhalb der SCP Foundation überwacht alle Experimente, Eindämmungsmaßnahmen und Sonderprojekte auf ihre moralische Vertretbarkeit. Sie stellt sicher, dass notwendige Härte nicht in sinnlose Grausamkeit umschlägt und dass Entscheidungen trotz Gefahrenlage nachvollziehbar und begründet bleiben. Die Kommission besitzt die Autorität, Projekte zu prüfen, einzuschränken oder zu stoppen, wenn ethische Grundsätze verletzt werden.

- Maßnahmen nur mit RP-Begründung
-

Die „MTF“ (Mobile Task Forces)

Die MTFs sind die Hauptkampfeinheiten der Foundation. Sie dienen dem Schutz der Foundation, dämmen SCPs in Zusammenarbeit mit der Containment Unit wieder ein und schlagen Angriffe zurück.

- dürfen mit einem triftigen Grund einen Raid auf eine Group of Interest starten
- dürfen den D-Trakt nicht ohne Grund betreten
- dürfen die Leitung von Geiselnahmen übernehmen

Untereinheiten

- MTF Beta-7 ("Maz Hatters")
 - dürfen nicht an (Counter-)Raids teilnehmen.
- MTF Titan-1 ("Off the Books")
 - dürfen nicht an (Counter-)Raids teilnehmen.
- MTF Tau-5 ("Samsara")
 - dürfen nicht an (Counter-)Raids teilnehmen.
 - muss NLR einhalten

Die MTF Alpha-1 und MTF Omega-1

Die MTF Alpha-1 „**Red Right Hand**“ stellt die persönliche Kampfeinheit des O5-Rats dar. Sie besteht aus den besten und loyalsten Agenten der Foundation und führt jeden Befehl des Rats kompromisslos aus.

Das Gegenstück dazu ist die MTF Omega-1 „**Law's Left Hand**“, die persönliche MTF-Einheit der Ethikkommission.

- MTF Alpha-1 und MTF Omega-1 dürfen nicht korrupt werden
 - MTF Alpha-1 muss den O5-Rat treu bleiben
 - MTF Omega-1 muss den Ethikkommissionen treu bleiben
 - dürfen nicht an (Counter-)Raids teilnehmen, außer ein Mitglied des O5-Rats oder der Ethikkommission wird als Geisel genommen
-

Die Feldärzte

Die Feldärzte sind die mobile Unterstützungseinheit der Foundation. Sie sind mit medizinischem Equipment sowie Waffen ausgestattet, um sich selbst oder die Foundation im Ernstfall zu verteidigen.

- dürfen Personen nur verarzten, wenn diese nicht aktiv an einem Gefecht teilnehmen
 - dürfen Waffen ausschließlich zur Verteidigung der FD (und deren Mitglieder) sowie zur Selbstverteidigung nutzen
 - dürfen niemanden wiederbeleben, um ihn anschließend festzunehmen, erneut zu töten oder anderweitig zu bestrafen
 - dürfen keine anomalen Krankheiten oder die Folgen anomaler Ereignisse behandeln
-

D-Klassen

D-Klassen sind Schwerverbrecher, die an die Foundation überstellt wurden und für Tests eingesetzt werden. Sie wissen, dass sie sich in der SCP-Foundation befinden, kennen jedoch keine genauen Informationen über SCPs.

- dürfen während ihrer NLR keinen Ausbruch starten.
 - dürfen den Redroom während NLR betreten solange man nicht im Redroom gestorben ist.
 - haben keine Erinnerung an ihr früheres Leben
 - dürfen keine Beuteorte für sich selbst beanspruchen
 - dürfen keine SCPs freilassen oder Objekt-SCPs für ihren Ausbruch benutzen
 - SCP-035 darf für einen Ausbruch benutzt werden
 - dürfen Foundation-Personal nur töten, wenn dieses sie aktiv am Ausbruch hindert
 - dürfen nach einem Aufenthalt an der Oberfläche (OF) nicht mehr in die FD
 - dürfen nach einem Ausbruch nicht mehr in den D-Trakt
 - dürfen nicht den Warhead zünden
 - dürfen erst nach der Abgelaufenen NLR wieder einen Ausbruch Planen/Starten
 - dürfen während ihrer NLR nicht in den Redroom
-

Wissenschaftler

Wissenschaftler erforschen Anomalien und SCPs.

- haben stets Angst vor D-Klassen
 - interagieren mit D-Klassen ausschließlich im Rahmen von Tests
-

Generelle Regeln für SCPs

SCPs ...

- dürfen keine anderen SCPs aus ihren Zellen befreien
- dürfen nicht mit anderen SCPs kooperieren
- müssen ihr Ziel, auszubrechen, stets verfolgen
- müssen sich strikt an Lore und Recontainment-Methoden halten
- dürfen bei Provokation während eines Tests ausbrechen
- haben in der Regel kein FearRP
- dürfen den D-Trakt nicht betreten
- dürfen keine GOI-Basen betreten, außer mit Erlaubnis

Notsituationen

- Jedes SCP (außer Breach-SCPs) muss sich bei Code Rot im Bunker aufhalten
 - SCPs in der HCZ müssen sich an einem sicheren Ort aufhalten
 - Breach-SCPs dürfen weder Spawn noch Bunker betreten
-

SCP-049

- muss FearRP einhalten bei:
 - mindestens 4 bewaffneten Personen
 - oder 2 bewaffneten Personen im Hazmat
 - darf FearRP brechen, wenn sich mindestens eine SCP-049-2-Instanz in Sprachreichweite befindet
 - darf sein Leben nicht für SCP-049-2-Instanzen riskieren
-

SCP-066

- muss auf Erik-Calls hören (z. B. „Erik Medbay“)
 - darf nicht ohne Grund ausrasten
 - ein Taser zählt nicht als Verletzung
 - darf sich nicht gegen einen Taser wehren
-

Soundboard-Regeln

- kein Übersteuern des Soundboards
- keine rassistischen Äußerungen

- keine NS-Inhalte
-

SCP-343

- muss auf alle Calls hören
 - darf sich während einer RP-Situation nicht wegportern
 - darf SCP-Vorzellen nur bei Tests betreten
-

SCP-527

- darf Personen nur töten, wenn sie eine direkte Gefahr darstellen
-

SCP-662

- darf nur auf den hören der ihn gerufen hat.

SCP-079

- darf während des Breaches nur ein SCP freilassen

Groups of Interest (GOI)

- dürfen miteinander kooperieren, außer bei:
 - Raids / Counter-Raids
 - Geiselnahmen
 - Flaggenkämpfen
 - dürfen während eines Raids maximal zwei Ziele haben
-

Chaos Insurgency (CI)

Absplitterung der SCP-Foundation mit dem Ziel, Chaos zu stiften, die Foundation zu zerstören und SCPs für eigene Zwecke zu nutzen.

- darf D-Klassen an der Oberfläche nur Schaden zufügen bei Respektlosigkeit oder Bedrohung
- darf maximal zwei SCPs besitzen
- darf Objekt-SCPs maximal 72 Stunden behalten

Serpent's Hand (SH)

Organisation, die sich für Freiheit und Rechte von Anomalien einsetzt.

- gleiche Regeln wie CI bezüglich D-Klassen
 - maximal zwei SCPs
 - Objekt-SCPs maximal 72 Stunden
-

Intruder

- Intruder müssen **3 Stunden Abstand zwischen Intrusionen einhalten**. Diese Regel gilt **getrennt für Serpent's Hand und Chaos Insurgency**.
 - Vor Beginn der Intrusion **muss das Ziel im Menü angegeben werden**. Dieses Ziel ist während der gesamten Intrusion verpflichtend zu verfolgen und **darf nicht geändert werden**.
 - Intruder **müssen ihr festgelegtes Ziel stets verfolgen**.
 - Der **D-Trakt darf nicht betreten werden**.
 - Es darf jeweils ein **SCP-Objekt** gestohlen werden, wenn sich mehr als 10 kampffähige Einheiten auf der Site befinden. (MTF & CU)
 - **Keter-SCPs dürfen nicht befreit werden**.
 - **Lebendige SCPs** wie 049, 066, 343 und 527 **dürfen befreit werden**, sofern dies im Rahmen des Ziels geschieht.
 - **Personal darf nicht angegriffen werden**, solange es **keine direkte Gefahr für den Intruder darstellt** oder sich **nicht aktiv gegen die Befehle des Intruders stellt**.
 - Alle **allgemeinen RP-Regeln gelten weiterhin**.
-

Fraktionshunde

- dürfen den D-Trakt nicht betreten