

Custom Roles

Dies ist eine Übersicht aller im Spiel aktiven Custom Rollen.

Class-D Rollen

Drogendealer

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: Adrenalin, Schmerztabletten
- Beschreibung: Class-D mit zusätzlichem Zugang zu Heil-Items.

Hausmeister

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: Hausmeister-Zugangskarte
- **Fähigkeit - Gummistiefel:** Kann durch SCP-173-Pfützen laufen, ohne den „Stained“-Effekt zu erhalten.

Kind Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 90
- Größe: deutlich kleiner als normal
- Fähigkeit: Kann bis zu 3 Süßigkeiten aus SCP-330 nehmen, ohne die Hand zu verlieren. Bekommt einen kleinen Speedboost beim Essen von Candys.

Medic Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: Erste-Hilfe-Kasten
- **Fähigkeit - Healing Aura:** Heilt alle Spieler im Umkreis (Regeneration + kurzer Movement-Boost).

Dicker Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 130
- Größe: etwas breiter als normal
- Start-Items: Anti-SCP-207

Flash

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: SCP-207, Erste-Hilfe-Kasten
- **Fähigkeit - Super Dash:** Dash nach vorne, kurz unverwundbar, zerstört schwache Türen, kostet etwas HP.
- Reduzierter Schaden durch SCP-207.

Flash Evo

- Basis: Class-D
- HP: 110
- Start-Items: 2x SCP-207, Erste-Hilfe-Kasten
- Fähigkeiten wie Flash, aber mit mehr HP und zusätzlichem SCP-207.

Immune Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 100

- Fähigkeit: Immun gegen SCP-049-Infektion (Cardiac Arrest) und kann mit Medkit heilen.

Imposter Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Item: Verräter-Pille (Traitor Pill)

Rich Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: 8x Münzen

Guard Rollen

Containment Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 110
- Start-Items: Leichte Rüstung, Flashbangs, Guard-Keycard, Crossvec, Medkits, Radio

Sicherheitsleiter

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Items: Kampfrüstung, Flashbang, MTF-Private-Keycard, Crossvec, Medkit, Radio
- Spawn-Ort: Nuke-Raum

Medic Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Items: Medic-Gun, Triple-Medkit

Phoenix Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Items: Guard-Keycard, Kampfrüstung, COM-18, Radio, Taschenlampe
- **Fähigkeit - Wiederbelebung:** Respawn einmal nach dem Tod mit reduzierten Max-HP. Spielt zusätzlich einen Sound bei der Wiederbelebung ab.

Storm Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Permanenter Effekt: Silent Walk (sehr leise Bewegungen)
- Fähigkeit: Gewährt für 10 Sekunden x2 Schaden

Tech Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Item: Hacking-Tool (zum Öffnen/Schließen von Türen).

Sheriff Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Item: Revolver.
- Permanenter Effekt: Höherer Schaden an Menschlichen zielen.

MTF Rollen

Beta-7 Sergeant

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 100
- Start-Item: Anti-Zombie E11SR
- Spawnt nur, wenn SCP-049 und Zombies in der Runde vorhanden sind.
- Verringerten Schaden von SCP-049.

Bombenspezialist (MTF)

- Basis: NTF Private
- HP: 100
- Start-Item: C4

Kind MTF

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 90
- Größe: kleiner als normal
- Fähigkeit: Kann bis zu 3 Süßigkeiten aus SCP-330 nehmen, ohne die Hand zu verlieren.

Grenadier Beta-7

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 100
- Start-Item: Grenade Launcher

Grenadier Sergeant

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 100
- Start-Item: HE-Granate

Iron Viper Private

- Basis: NTF Private
- HP: 100
- Start-Items: Revolver, zusätzliche Munition

Medic Sergeant

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 100
- Start-Item: Medic-Gun, Triple Medkit

MTF Scout

- SCP-912
- HP: 100
- Start-Items: Com-45

Hammer Down Einheit

HD Captain

- Basis: NTF Captain
- HP: 120
- Spawnt bei speziellen Hammer-Down-Respawns.
- Start-Items: Heavy Bullet E11SR, E02 Grenade

HD Sergeant

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 110
- Spawnt bei Hammer-Down-Respawns.
- Start-Item: Heavy Bullet E11SR

HD Private

- Basis: NTF Private
- HP: 105
- Spawnt bei Hammer-Down-Respawns.
- Start-Items: Granaten (HE oder Flashbang).

HD Private Medic

- Basis: NTF Private
- HP: 100
- Spawnt bei Hammer-Down-Respawns.
- Start-Items: Triple-Medkit, mit Chance zusätzlich eine Medic-Gun.

Scientist Rollen

Apotheker

- Basis: Scientist
- HP: 100
- Fähigkeit: Kann Pillen Erzeugen.

Verrückter Wissenschaftler

- Basis: Scientist

- HP: 100
- Start-Items: Medkit, Teleportations-Gun

Detektiv Wissenschaftler

- Basis: Scientist
- HP: 100
- Start-Item: SCP-268 (Tarnkappe)

Leitender Wissenschaftler

- Basis: Scientist
- HP: 100
- Start-Items: Medkit, Adrenalin, Leitender Wissenschaftler Karte

Bierklasse

- Basis: Scientist
- HP: 120
- Start-Item: SCP-207
- Permanenter Effekt: Bierklasse bekommt einen kurzen Speedboost nach dem Trinken von SCP-207 und erhält dadurch keinen Schaden bis auf 100HP. Nicht Stackbar

Alkoholiker

- Basis: Scientist
- HP: 120
- Start-Item: 2xSCP-207?
- Permanenter Effekt: Anti-Colas fügen ein guten und ein schlechten effekt hinzu.

SCP-939 Sub Classes

Fast Dog

- Basis: SCP-939
- Max HP: -300
- Permanenter Effekt: 20% Speed Boost.

Small Dog

- Basis: SCP-939
- Max HP: -200
- Permanenter Effekt: Auf 60% gröÙe Reduziert.

Silent Dog

- Basis: SCP-939
- Max HP: -100
- Permanenter Effekt: sehr leises Laufen (Silent Walk).

Chaos Insurgency Rollen

Bombenspezialist (Chaos)

- Basis: Chaos Conscript
- HP: 100
- Start-Item: C4

Chaos AK

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100

- Start-Item: AK (A7)

Chaos Feldmediziner

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Start-Item: Triple-Medkit
- Fähigkeit: Immun gegen den „Traumatized“-Effekt.

Chaos Grenadier

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Start-Item: Grenade Launcher

Chaos Hacker

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Start-Item: Hacking-Tool
- Fähigkeit: Immun gegen Tesla-Gates.

Chaos Ingenieur

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 120
- Start-Item: MiniGun

Kind Chaos

- Basis: Chaos Conscript

- HP: 90
- Größe: kleiner als normal
- Fähigkeit: Kann bis zu 3 Süßigkeiten aus SCP-330 nehmen, ohne die Hand zu verlieren.

Chaos Ninja

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Permanenter Effekt: sehr leises Laufen (Silent Walk).

SCP-049 Zombie Rollen

Alpha Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: sehr hoch
- Stärkere Version des normalen Zombies.

Explosiver Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 400
- Fähigkeit: Beim Tod besteht eine Chance, Spieler in der Nähe mit SCP-008 zu infizieren.

Infektions-Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 400
- Fähigkeit: Hohe Chance, Gegner bei Treffern zu infizieren.

Squish Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 300
- Größe: sehr klein
- Permanenter Movement-Boost, dafür geringere Reichweite.
- Besitzt eine Chance, Gegner bei Treffern zu infizieren.

Infektions Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 500
- Permanenter Effekt: 60% Jumpboost.

Kind Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 500
- Permanenter Effekt: Auf 60% gröÙe Reduziert.

Larry Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 250
- Permanenter Effekt: kann durch Türen laufen.

Anmerkungen

- Einige Rollen erscheinen nur unter bestimmten Bedingungen (z.B. Hammer Down, vorhandene SCPs).
 - Viele Rollen besitzen spezielle Start-Items oder permanente Effekte - lies die Beschreibung, bevor du dich entscheidest.
-

Revision #12

Created 2025-12-25 13:27:27 UTC by Micha

Updated 2026-06-02 16:02:23 UTC by Spark