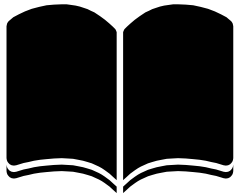
# SCP
# [ДАННЫЕ УДАЛЕНЫ]

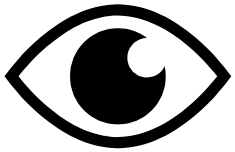


# SCP Wiki

**SCP Foundation** — сборник научно-фантастических и хоррор-рассказов.

Каждый рассказ описывает некий аномальный объект: историю его обнаружения, изучения и постановки на содержание Фондом.

SCP Wiki пополняется силами сообщества и имеет огромную базу поклонников по всему миру.



# Фонд SCP

**Фонд** — международная тайная организация, обладающая неограниченными ресурсами и влиянием.

Фонд действует при поддержке основных мировых держав, преследуя единственную цель — находить и сдерживать аномальные объекты, которые ставят под угрозу естественность и безопасность этого мира.

# Цели Фонда

**Цель Фонда** не только в том, чтобы уберечь человечество от аномалий и угроз из других измерений и вселенных, но и в том, чтобы сохранить привычный порядок вещей.

Нормы должны оставаться нормами. Люди должны иметь возможность жить обычной жизнью, не подвергая сомнению восприятие окружающего мира.

Классы объектов

# «Безопасный»

Объект хорошо изучен.

Надёжное содержание не требует значительных затрат ресурсов.

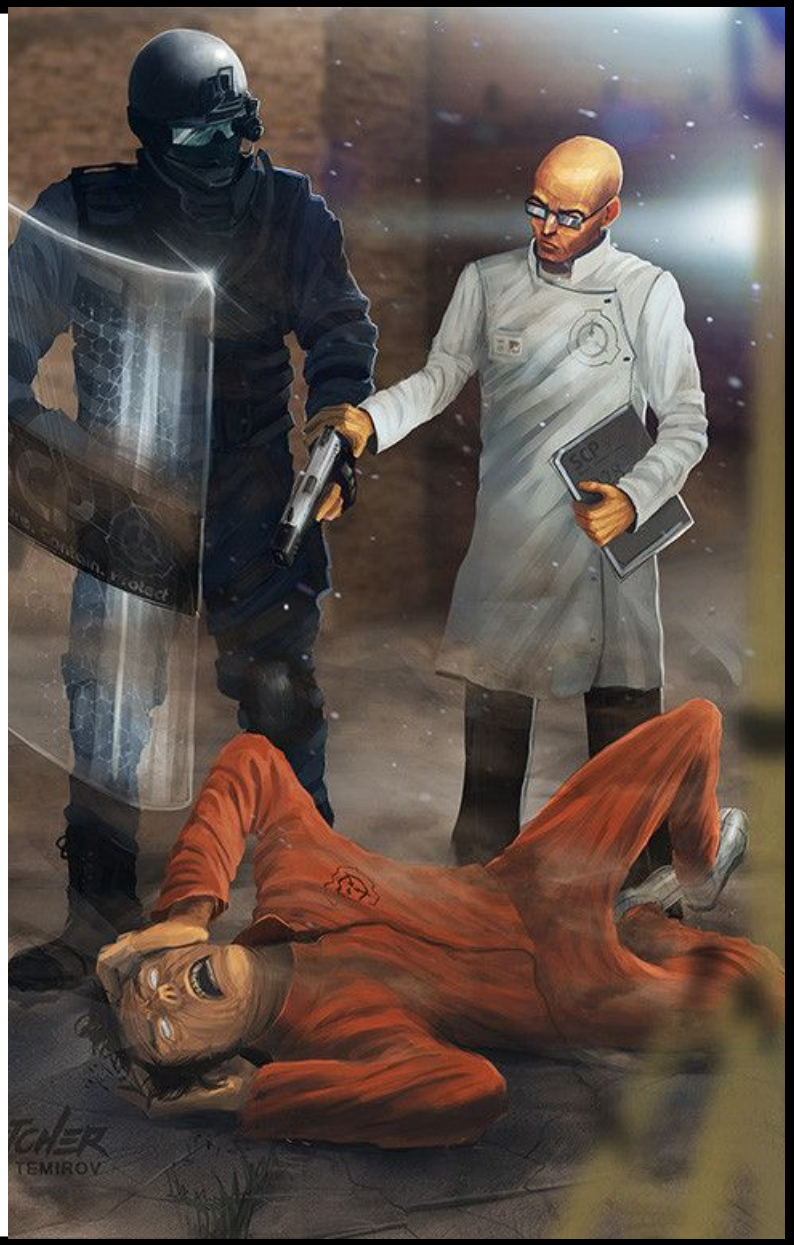
Объект не проявляет аномальных свойств без дополнительного стимула.

# SCP-028
# Знание

Область пространства рядом с медным рудником в Мичигане.

Всякий человек, оказавшийся в ней, получает абсолютное знание о каком-либо предмете.

Выбор предмета случаен: от схемы оригами до чертежей реактора холодного синтеза.

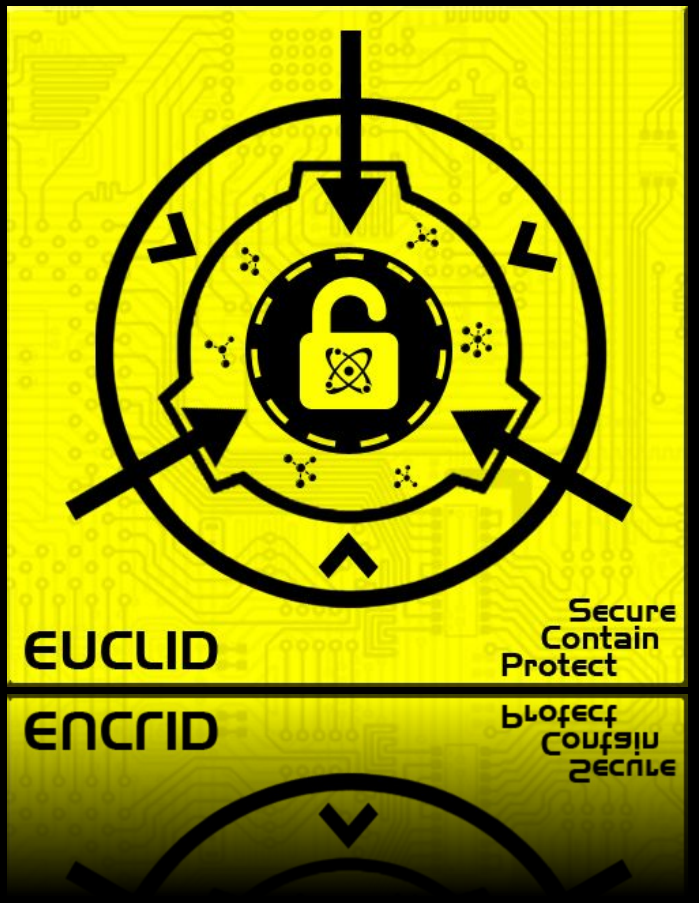


# «Евклид»

Объект слабо изучен.

Аномальные свойства носят непредсказуемый характер.

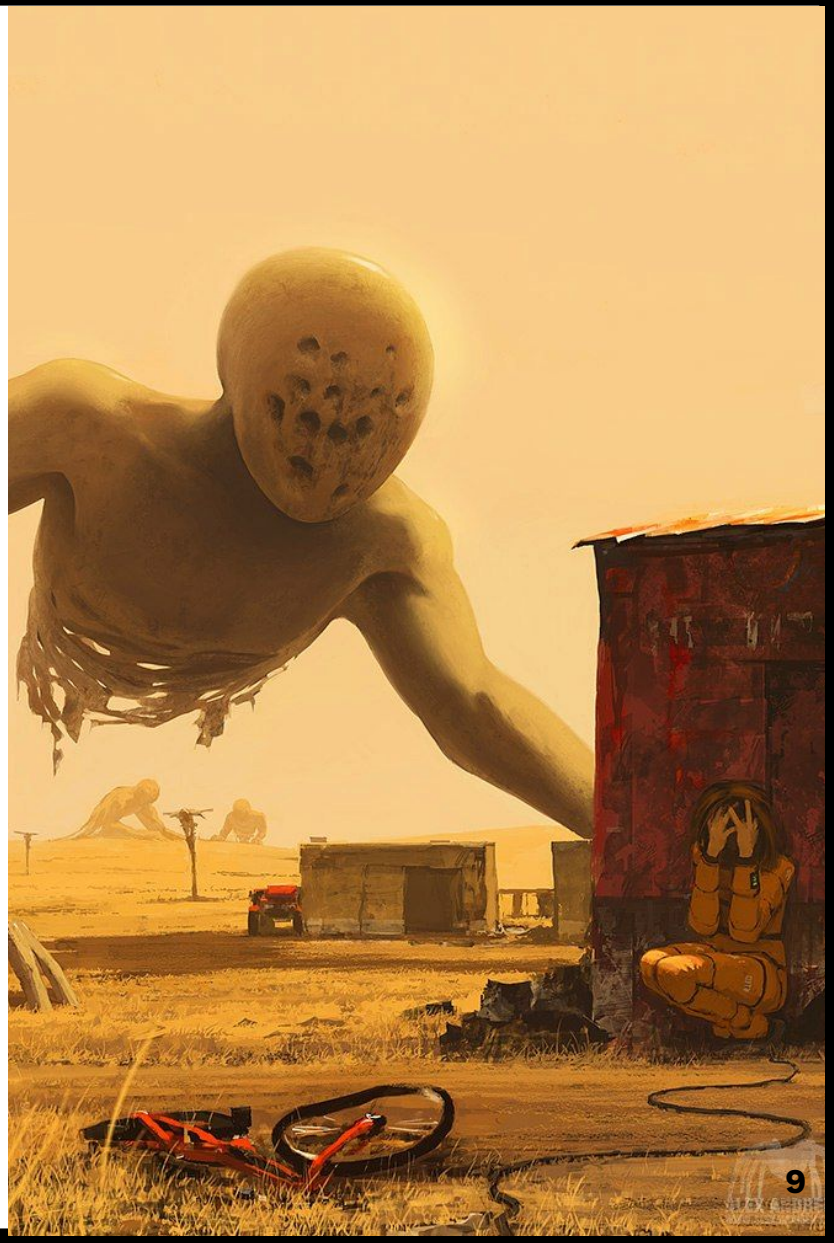
Надёжное содержание Объекта не всегда возможно.



# SCP-093 Объект из Красного моря

Небольшой каменный диск, испещрённый символами. Будучи приложенным к зеркалу, создаёт устойчивый проход в безымянный опустевший мир.

Реальность по ту сторону пережила катастрофу и населена призраками и странными «половинчатыми» существами.



# «Кетер»

Объект враждебен по своей природе.

Даже без постороннего вмешательства Объект представляет угрозу.

Содержание Объекта требует сложных процедур.

# SCP-076 «Авель»

Каменный куб с заключённым в нём мёртвым гуманоидным существом. Периодически существо оживает и пытается вырваться из заточения.

Авель разумен, жесток, обладает нечеловеческими силой и скоростью, а также иными аномальными способностями.

# «Таумиэль»

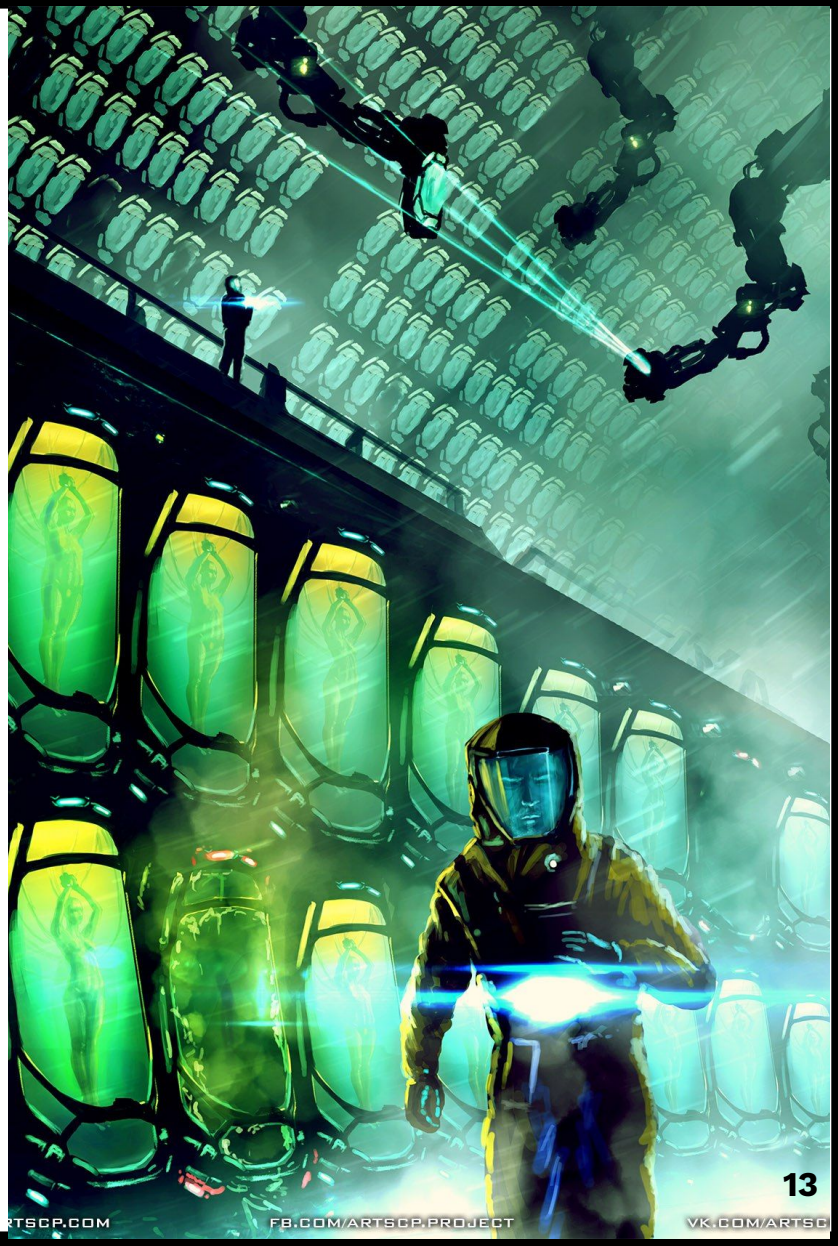
Используется Фондом для сдерживания других Объектов или противодействия их аномальным свойствам.

Объекты этого класса крайне редки.

# SCP-2000 Deus Ex Machina

Автономный комплекс, предназначенный для экстренной репликации человечества в случае наступления конца света.

За время существования был запущен как минимум дважды.



[ДАННЫЕ УДАЛЕНЫ]

# Место действия

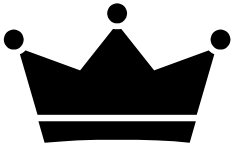
В центре внимания игры — **Зона содержания** [redacted].

Создана по инициативе совета **O5**. В отличие от большинства учреждений Фонда, проектировалась, чтобы сдерживать объекты разных типов и классов.

Главная цель создания Зоны [redacted] — исследование **Объекта класса «Таумиэль»**.

# Объект класса «Таумиэль»

- Объект периодически должен взаимодействовать с другими SCP.
- Объект предоставляет информацию о том, какой SCP должен быть доставлен в Зону [redacted].
- Данные, предоставляемые Объектом, туманны, но достаточны для того, чтобы отыскать SCP.

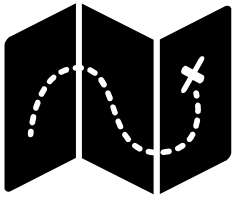


# Персонажи игроков

Для выполнения целей проекта была сформирована **мобильная оперативная группа «Тифон»**.

Её члены берут на себя полный спектр функций, необходимых для удовлетворения «нужд» Объекта.

Агенты МОГ обладают исключительной подготовкой и наделены доступом к ресурсам Фонда.



# Миссии

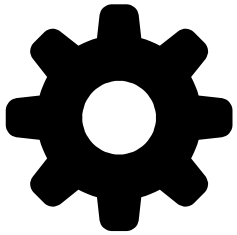
Задачи агентов МОГ включают в себя:

- захват Объектов, их транспортировка и постановка их на содержание;
- ликвидация последствий нарушения условий содержания;
- противостояние попыткам вторжения в Зону извне.

# Типовой сценарий

1. От Объекта Таумиэль поступает информация об SCP, который необходимо доставить в Зону.
2. МОГ находит его, нейтрализует аномальные эффекты и транспортирует в Зону.
3. Агенты изучают объект и формируют особые условия содержания.

# Правила игры



# Кадат

- Универсальные правила, легко адаптируемые под конкретный игровой мир.
- Естественная трансляция описаний в термины правил.
- Модульность и возможность расширений.

# Грани личности

Каждый герой обладает несколькими **гранями личности**. Это некая уникальная черта или архетип, описывающая, кем является герой.

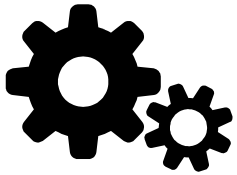
Примеры: бывший агент MI6, великий оккультист, технический гений, SCP-172, специалист по выживанию, больше, чем человек.

# Таланты и слабости

У каждой грани личности есть силы и слабость.

**Таланты** — это способности, ресурсы, качества и умения, которые помогают герою справляться с испытаниями.

**Слабости** мешают герою добиться желаемого. Однако лишь преодолевая их, герой получает опыт.



# Основы механики

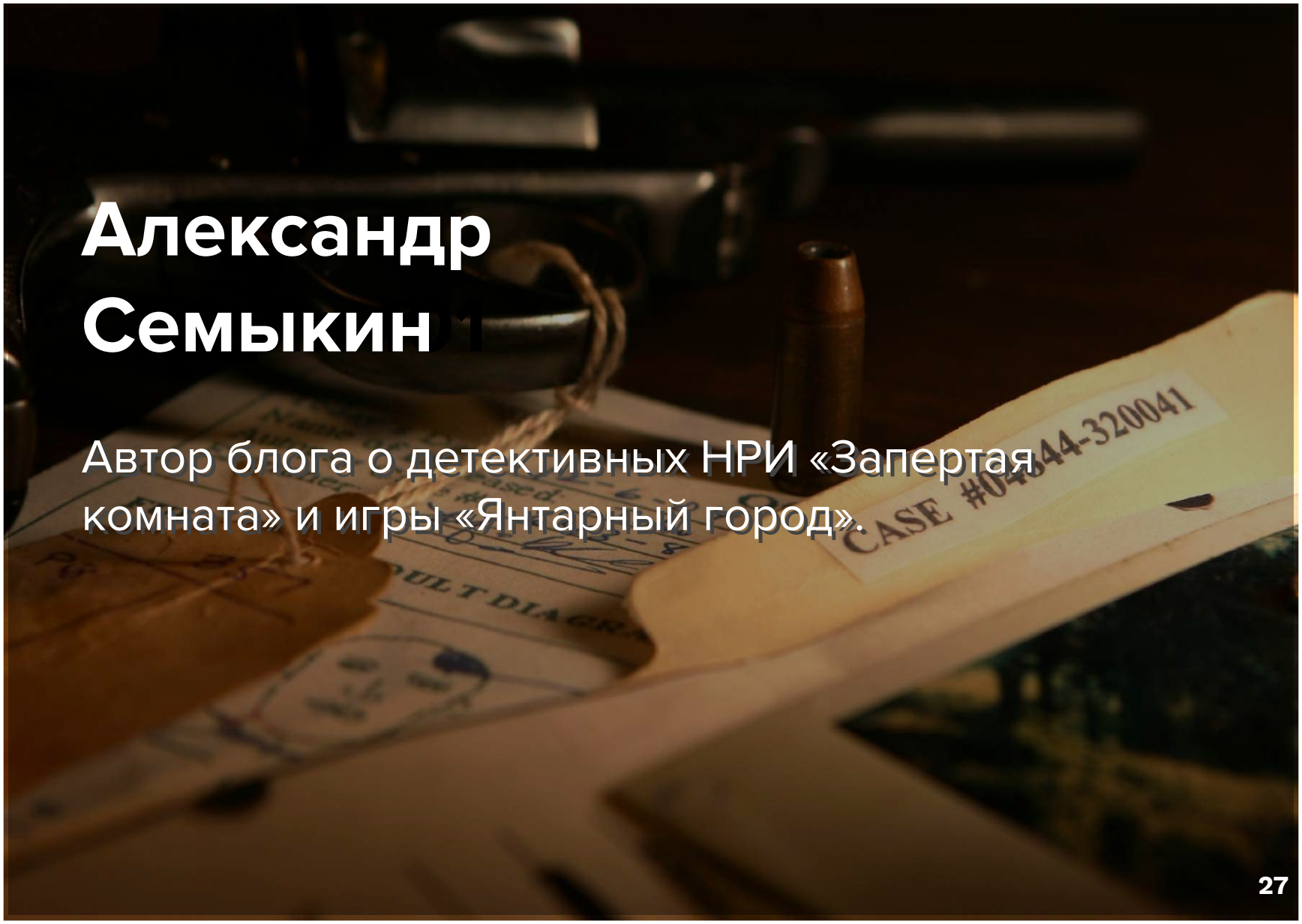
**Проверка** — бросок нескольких кубиков d6. Каждый из них соответствует таланту, к которым обращается агент. **Пятёрка или шестёрка означают успех.**

Чем больше талантов персонажа связано с ситуацией, в которой тот оказался, тем проще ему с ней справиться.

Разработчики

# Студия 101

Главный издатель
настольных ролевых игр
на русском языке.




# Александр Семыкин

Автор блога о детективных НРИ «Запертая комната» и игры «Янтарный город».

Secure Contain Protect

Спасибо за внимание!