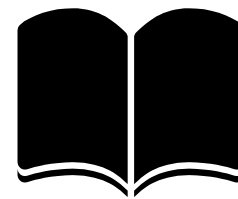


A large, faint watermark of the SCP logo is centered in the background. The logo consists of a hexagonal outer border, a circular inner border, and a central downward-pointing arrow.

SCP
[ДАННЫЕ УДАЛЕНЫ]

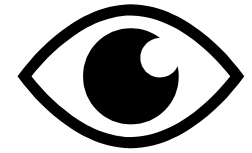


SCP Wiki

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.

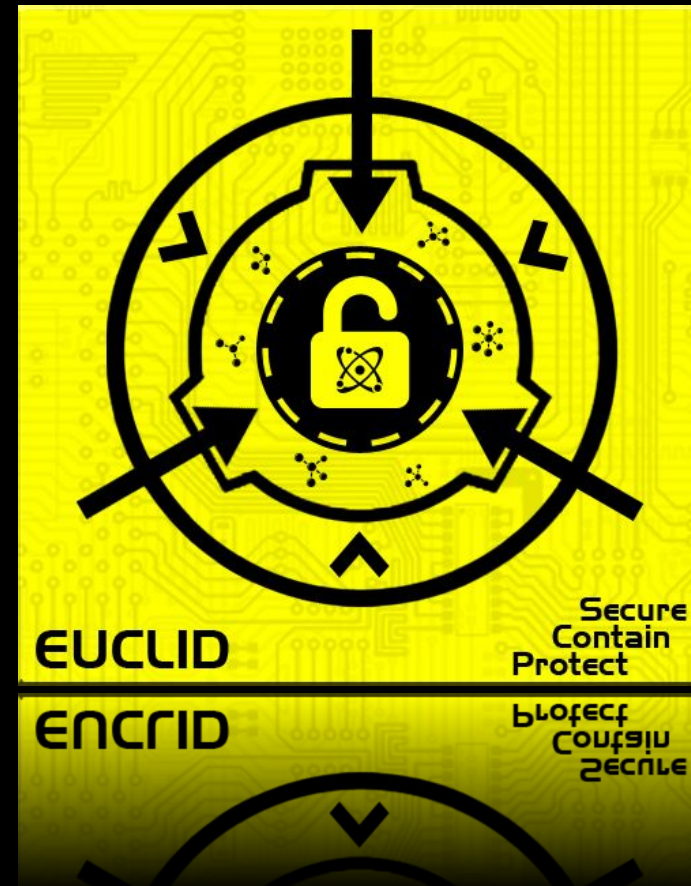


«Евклид»

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.

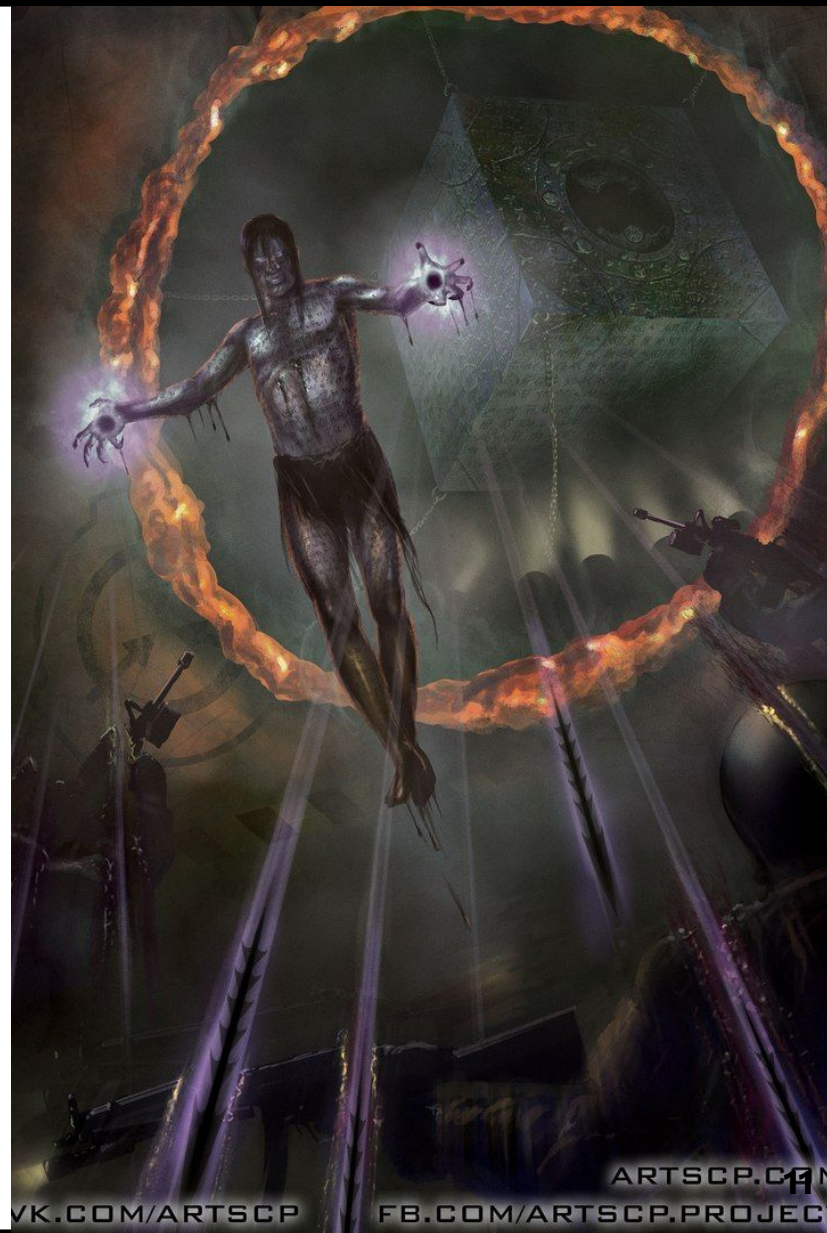


SCP-076

«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.



THAUMIEL

Secure
Contain
Protect

SCP-2000

Deus Ex Machina

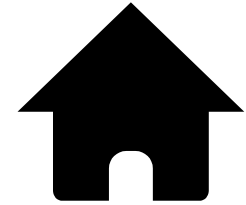
Автономный комплекс,
предназначенный для
экстренной репликации
человечества в случае
наступления конца света.

За время существования был
запущен как минимум дважды.





[ДАННЫЕ УДАЛЕНЫ]



Место действия

В центре внимания игры — **Зона содержания** ■.

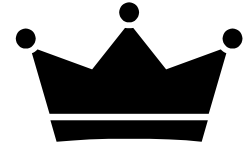
Создана по инициативе совета **О5**. В отличие от большинства учреждений Фонда, проектировалась, чтобы сдерживать объекты разных типов и классов.

Главная цель создания Зоны ■ — 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 ■.
- Данные, предоставляемые Объектом, туманны, но достаточны для того, чтобы отыскать SCP.

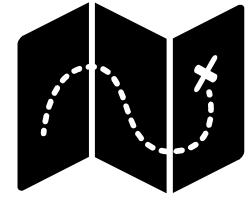


Персонажи игроков

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.

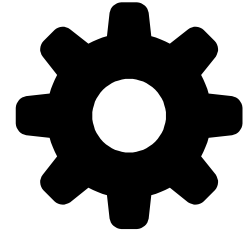


Типовой сценарий

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

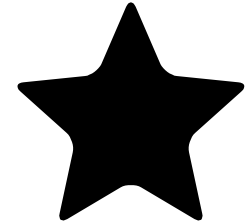
- Универсальные правила, легко адаптируемые под конкретный игровой мир.
- Естественная трансляция описаний в термины правил.
- Модульность и возможность расширений.



Грани личности

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

Примеры: бывший агент М16, великий оккультист, технический гений, SCP-172, специалист по выживанию, больше, чем человек.

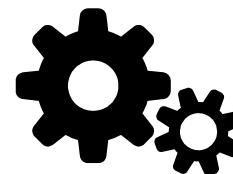


Таланты и слабости

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 Семькин

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

ARTS



Secure Contain Protect

Спасибо за внимание!

