

Правила игры

КРИ "SCP Foundation: GAMMA-15"

<u>Классы:</u>	<u>2</u>
<u>Научный отдел Gamma-15</u>	<u>2</u>
<u>Физики</u>	<u>2</u>
<u>Химики</u>	<u>3</u>
<u>Психологи</u>	<u>3</u>
<u>Аналитики</u>	<u>4</u>
<u>Научные руководители</u>	<u>5</u>
<u>Испытуемые - КЛАСС D</u>	<u>6</u>
<u>Механики классов:</u>	<u>7</u>
<u>Медицина</u>	<u>7</u>
<u>Создание препаратов:</u>	<u>7</u>
<u>"Медицинские препараты" список:</u>	<u>8</u>
<u>Механика физиков</u>	<u>10</u>
<u>Механика психологии</u>	<u>10</u>
<u>Правила карточной игры "верю - не верю"</u>	<u>11</u>
<u>Механика D-класса</u>	<u>14</u>
<u>Боевое взаимодействие</u>	<u>16</u>
<u>Боевая система: Хиты и поражение</u>	<u>16</u>
<u>Типы оружия</u>	<u>16</u>
<u>Ближний бой</u>	<u>16</u>
<u>Дальний бой</u>	<u>17</u>
<u>Особое оружие</u>	<u>17</u>
<u>Правила безоружного рукопашного боя</u>	<u>17</u>
<u>Механика кражи:</u>	<u>18</u>
<u>Механика отравления:</u>	<u>19</u>
<u>Эффекты (статусы):</u>	<u>21</u>
<u>Позитивные эффекты:</u>	<u>21</u>
<u>Негативные эффекты:</u>	<u>21</u>
<u>Специальные эффекты:</u>	<u>23</u>
<u>Исследования аномальных объектов</u>	<u>25</u>
<u>Очки исследования (ОИ)</u>	<u>25</u>
<u>"Паспорт взаимодействия"</u>	<u>26</u>
<u>"Анализ данных"</u>	<u>28</u>
<u>"Физический исследовательский стенд"</u>	<u>28</u>
<u>"Химический исследовательский стенд"</u>	<u>29</u>
<u>Итоговый отчёт объекта</u>	<u>31</u>
<u>Мертвятник</u>	<u>32</u>
<u>Модель "Вскрытия трупов"</u>	<u>32</u>
<u>Другое</u>	<u>34</u>

Классы:

Научный отдел Gamma-15

Ученые Фонда SCP – это высококвалифицированные специалисты, часто обладающие несколькими докторскими степенями и глубокими познаниями в различных научных дисциплинах. Это гениальные профессора и уникальные умы, собранные со всего мира для исследования аномальных объектов. Они присоединяются к Фонду либо по приглашению благодаря своим достижениям, либо после столкновения с “аномалиями” в ходе собственных изысканий.

Перед вступлением каждый кандидат проходит строгий отбор. Лучшие из них получают должность научного сотрудника и распределяются по профильным отделам. Тех, кто не прошел отбор, ждут процедуры стирания памяти с последующим возвращением к обычной жизни.

На игре представлены 4 уникальных специализации и дополнительная специализация для ответственных игроков: [физики](#), [химики](#), [психологи](#) и [аналитики](#), а также [научные руководители](#) – соответственно.

Каждая специализация – это многозадачная роль, объединяющая смежные области науки. Например, «физик» может также быть инженером и математиком, а «химик» – разбираться в молекулярной биологии и медицине.

Названия специализаций носят, скорее, информативный характер, указывая на основную экспертизу ученого. На практике же любой научный сотрудник способен проводить полный цикл исследований и обследование объектов SCP, независимо от их класса.

Физики

В рамках игры представляют собой класс универсальных технических специалистов, владеющих фундаментальными принципами в области физики и практическим опытом проведения экспериментов, а также специалистов инженерных наук. Их ключевая роль – способность получать действенную информацию о физических процессах и явлениях. Теоретическая база физиков чрезвычайно обширна. Они прекрасно владеют всей совокупностью знаний теоретической физики, включая такие направления, как квантовая физика, ядерная физика и физика элементарных частиц, а также инженерные и технические специализации. Это позволяет им анализировать и прогнозировать поведение физических систем на самых фундаментальных уровнях. Однако знания физиков не ограничивается теорией. Они обладают богатым практическим опытом, им разрешено проводить сложные физические эксперименты и создавать уникальные устройства. Их навыки позволяют использовать ресурсы для решения сложных задач, связанных с физическими процессами.

Особенности:

- Могут не тянуть карту событий на физическом стенде. (см. [Механика исследования](#)).
- Также способны создать специальные устройства за очки исследования (См. [Механика Крафта](#)).

? Кому подойдёт роль?

! Подойдёт игрокам, которым интересно проводить физические и математические исследования, создавать вспомогательные устройства, и тем, кто не боится заниматься сложными вычислениями и расчетами связанными с математикой.

Химики

как специализированный класс персонажей в игре, обладают набором навыков связанных с химией и соответствующими науками. Их ключевая роль заключается в проведении анализа различных материалов, изучении их состава и свойств, а также проведении эффективных медицинских исследований. Помимо аналитической работы, химики способны синтезировать различные препараты, используя свои знания и опыт. Они могут создавать лекарственные вещества, яды, амнезики и другие химические соединения, в зависимости от имеющихся ресурсов и рецептов.

Познания химиков охватывают все основные разделы химии, включая органическую, неорганическую, физическую, аналитическую химию и т.д. Более того, их знания распространяются и на соответствующие дисциплины, такие как молекулярная биология, медицина, фармакология и даже некоторые аспекты инженерных наук. Это позволяет понимать сложные технологические процессы, происходящие в живых организмах, а также разрабатывать и применять свои знания в различных областях.

Особенности:

- Могут не тянуть карту событий на химическом стенде. (См. [Механика исследования](#))
- Могут не тянуть карту событий на медицинском стенде. (См. [Механика медицины](#))

? Кому подойдёт роль?

! Подойдёт игрокам, которым интересно проводить химические и биологические исследования, а также создавать препараты для медицинских целей и дальнейших исследований.

Психологи

В данной игре представляют собой уникальный класс, обладающий глубоким пониманием человеческой психики, специалистов в области психологии, психотерапии и психиатрии. Их знания охватывают широкий спектр дисциплин: от когнитивной и аналитической психологии, позволяющих оценивать мыслительные процессы и реакции

испытуемых, до нейробиологии и тонкого устройства мозга, дающего им возможность распознавать и интерпретировать самые сложные психические феномены. Благодаря своим научным познаниям, психологи способны проводить терапию, направленную на лечение психических заболеваний и устранение негативных психических эффектов будь то безумие, психоз или деструктивный Мем-агент. Помимо профессиональных навыков, психологи обладают уникальной психической устойчивостью, натренированной до такой степени, что они способны сохранять хладнокровие и ясность мышления в любых, даже самых экстремальных ситуациях. Они обладают абсолютным иммунитетом к безумию, психозу и мему, что делает их незаменимыми в условиях, где психическое здоровье подвергается серьезным испытаниям.

Особенности:

- *Способны проводить психологическую терапию по снятию эффектов психоза, безумия, мема (см. [Механика психологии](#)).*
- *Имеют эффект психостабильность на старте игры (см. [Эффекты](#))*
- *Могут производит собственные мем-агенты по согласованию с Администратором во время исследования.*
- *Получают по 1 ОИ за лечение впервые психоза/безумия/мем-агента у пациента за каждый «эффект». Повторное лечение того же самого «эффекта» не добавляет новые ОИ.*

? Кому подойдёт роль?

! Подойдёт игрокам, которые хотят больше социального взаимодействия с другими игроками, желающие проводить изучение влияния аномалий на психику и работу мозга человека. Которые готовы провести интересные сеансы психотерапии и отыгрывать одних из лучших ученых в области психологии.

Аналитики

Ученые в области большинства гуманитарных наук и логики. Могут расшифровать и переводить тексты с разных языков, знают исторические особенности и предпосылки. Способны реставрировать информацию по историческим источникам, записям и языкам. Хорошие исследователи в социальной инженерии, социологии, лингвистике и истории, а также смежных специальностей. Имеют обширные дедуктивные и аналитические способности.

У аналитиков есть возможность делать точные предположение, они способны "подсматривать" определённый код события у объекта в "Паспорте взаимодействия", эта способность называется "Анализ данных".

Особенности:

- *Имеют способность "Анализ данных". (таблица высылается в загрузе*)*
- *За выполнение (открытие) пяти (5) пунктов в паспорте Объекта получают 1 ОИ. (См. [Механика исследования](#))*

? Кому подойдёт роль?

! Подойдёт игрокам, которым интересен процесс изучения аномалий через эксперименты и "Паспорт взаимодействий" объекта, способные на аналитическое мышление и умозаключения. Желющие поиграть в научного специалиста, расследующего тайны аномального мира благодаря смекалке, обширным знаниям и логике.

Научные руководители

Являются главными представителями и ведущими специалистами на проектах по изучению SCP объектов. Их богатый опыт по изучению множеств аномалий даёт им максимальную компетенцию для исследования объектов и правильное реагирование на большинство ситуаций. В организации Фонда это довольно знаменитые и выделившиеся личности с большим послужным списком и долгой выслугой лет.

Каждый научрук возглавляет одну из научных групп представленных на игре. Под его руководством находятся ориентировочно 3-4 учёных. Так как он является старшим научным сотрудником на объекте, то научный руководитель может получить карту доступа соответственно с уровнем допуска поставленного на содержание SCP объекта.

Составляет итоговый отчёт для Администратора комплекса и ведёт всю документацию своего проекта. На старте игры имеет второй уровень допуска. Также выбирает до игры себе вторую специализацию перечисленных выше классов.

Особенности:

- На старте обладают вторым (2) уровнем доступа.
- Имеют одну из доступных специализаций: физик или химик или психолог или аналитик.
- Делают отчеты и статьи объектов, обязан следить за протоколом исследования. (См. Механика исследования)
- Являются одними из доверенными лиц в организации и имеют расширенные полномочия.

? Кому подойдёт роль?

! Подойдёт ответственным и опытным игрокам, которые хотят взять на себя роль лидера или руководителя в исследовании SCP объекта. Игроки должны быть готовы к трудным испытаниям в организации научной деятельности, делать взвешенный выбор и вектор движения в развитии проекта.

Испытуемые – КЛАСС D

Класс D присваивается расходуемому персоналу, используемому для работ с крайне опасными аномалиями.

Сотрудники класса D обычно набираются из заключённых во всех странах мира, предпочтение отдаётся осужденным за насильственные преступления и особенно приговорённым к смертной казни.

Сотрудников класса D необходимо регулярно подвергать обязательным психиатрическим обследованиям, а в конце месяца – или обрабатывать амнезиаком класса С для дальнейшей эксплуатации испытуемого, или ликвидировать, на усмотрение местной службы безопасности или медицинской службы.

Класс D

На игре является бесклассовой ролью, выдаваемой игроку после смерти основного персонажа ([см. Мертвятник](#)). Класс D участвует в прямых испытаниях под наблюдением научных сотрудников и службы безопасности. У испытуемых нет основной мотивации в исследовании объектов как у научного персонала, но им обещано освобождение за участие в экспериментах. Персонал класса D – это представители преступных и маргинальных элементов общества, но бывают и частные исключения, поэтому эти индивиды могут обладать специфическим и разношерстным характером.

Вводная и анкета персонажа класса D выдаётся в процессе игры Администратором. Анкета содержит в себе малочисленные данные о персоне. Например такие данные как: порядковый номер, судимость, пол, возраст и психические отклонения, если они имеются. Всё остальное отдаётся на фантазию и импровизацию самого игрока.

Класс D не может пользоваться научными и медицинскими стендами и получать очки исследования. Но может быть в роли испытуемого в механике “Паспорта взаимодействия” (см. Механика исследования).

После устранения или смерти сотрудника класса D, игравший за него игрок загружается в нового персонажа D класса и не может использовать знания полученные на игре. Он играет за нового испытуемого.

- Имеют уникальную механику в продвижение “социального рейтинга” в комплексе Gamma-15. ([См. Механика D-класса](#))

? Кому подойдёт роль?

! Подойдёт игрокам, которые недавно начали или в первый раз поехали играть в ролевую игру живого действия и не хотят усложнять свой игровой процесс механиками научного персонала. Игроки желающие несложный игровой отыгрыш, которые захотят быть в эпицентре событий.

Механики классов:

Медицина

Лечение статуса "негативных эффектов" производится отыгрышем употребления медицинских препаратов. Для отыгрыша нет обязательного правила употреблять в живую даже съедобные препараты, вы можете сделать вид, что используете препарат и убрать его как "использованный". После применения препаратом нельзя пользоваться, так как он считается потраченным.

- Препараты на старте игры хранятся на складе со вторым (2) уровнем допуска в **ограниченном** (!) количестве.
- Не имея доступ к складу, Вам требуется сделать устный запрос к Администратору комплекса в случае экстренной необходимости.
- Чтобы получить новые препараты используйте медицинский стенд (см. ниже).

Создание препаратов:

Стенд доступен любому игроку учёному!

Безопасность: На стенде могут работать **химики**, не вытягивая карточку негативных событий.

Суть процесса: Создание препарата – это творческий отыгрыш синтеза, за которым следует простая игровая трата ресурсов.

Что нужно сделать (шаги игрока):

1. Сымитировать синтез: На стенде смешайте предоставленные "пищевые добавки" в любой понравившейся вам последовательности. Это не влияет на успех.
2. Выбрать тип форм препарата: желатиновые капсулы (красно-белые, сине-белые), шприцы, блистеры, специальный контейнер.
3. Упаковать: После сборки конкретного препарата требуется поместить его в zip-пакет (если это капсула/таблетка или сыпучий продукт) или в другую безопасную упаковку.
4. Потратить ОИ и пометить: Прикрепите к препарату чип с названием препарата, заплатив за это необходимое количество Очков Исследования (ОИ).

"Медицинские препараты" список:

(1 ОИ) **Нейролептик** / патент ©SCP

Антипсихотические препараты, которые являются блокаторами негативных эффектов любого психоза и безумия ([см. Эффекты](#)) на 15 минут, позволяя нормально функционировать до истечения действия препарата.

(2 ОИ) **Медпакет** - медицинский стимулятор для быстрого заживления физических повреждений / патент ©SCP

Препарат для внутримышечной инъекции, вводится с помощью шприца в пораженную конечность или торс. Восстанавливает 1 хит, выводит из тяжёлого ранения ([см. Эффекты](#)). Нельзя превысить максимальное количество хитов у персонажа.

(1 ОИ) **Универсальный антидот** / патент ©SCP

Уникальная разработка с использованием выделений SCP-████ и химических соединений в виде мази.

Снимает эффект отравления ([см. Эффекты](#)).

(1 ОИ) **Противовирусное средство** / патент ©SCP

Спрей-инжектор с массой нанороботов из безвредных органических соединений на два использования. Нанороботы имеют повышенную проницаемость во все участки организма, для поиска инородных вирусных частиц внутри тела человека. Обладают высокой эффективностью и удаляют любой вирус, излечивая и очищая от вирусной инфекции. После завершения задачи нанороботы рассасываются в крови, естественным путем выходя из организма. Снимает эффект вирусной инфекции ([см. Эффекты](#)).

(1 ОИ) **Антирадин** / патент ©SCP

Таблетированный радипротектор, который способен полностью излечивать радиационное облучение и выводить α - β - γ - фон из организма. Снимает эффект радиационного облучения ([см. Эффекты](#)).

(2 ОИ) **Амнезиак класса С** - Препарат для внутримышечной инъекции, вводится с помощью шприца в зону шеи. Амнезиак стирает память персонажа всего игрового дня до **брифинга** (игровой парад). Игрок помнит первоначальную цель своего персонажа и всего, что было на **брифинге**. Игрок не может пользоваться знаниями полученными на игре. Если амнезиак используется в целях снятия меметической угрозы, то бросается кубик/монетка или любой другой жребий с 50% шансом удалить все мем-агенты с цели (см. Эффекты). При неудачи мем-агенты остаются.

(1 ОИ) **Мнестетик** - Таблетированный протектор от амнезии. Отменяет действие ПОСЛЕДНЕГО использованного амнезиака класса С, возвращает утраченную память и все эффекты которые были стёрты амнезиаком или

эффектом последней амнезии, полученным альтернативным путём. Улучшает функцию памяти.

(15 ОИ | необходим **рецепт** для крафта) **Гамма-мнестетик**, ампула с инъекцией для употребления внутрь, отменяет действие всех амнезиаков и амнезии, даёт эффект "Идеальная память" (см. Эффекты). Дает побочный эффект "Перегрузка памяти" - принявший помнит ВСЁ и не может ничего забыть (даже мелочи, которые обычно вылетают из головы). Синапсы в голове перегружаются информацией и через 15 минут пациент входит в летаргический сон (смерть персонажа). Эффекты можно снять с помощью SCP-500.

(15 ОИ | необходим **рецепт** для крафта) "**Панацея**" или **SCP-500** – красные капсульные таблетки неизвестного происхождения, имеющие аномальную природу. Таблетка, принятая перорально, излечивает субъект от всех болезней*. Многочисленные попытки синтеза соединения, которое, предположительно, является действующим веществом таблеток, не увенчались успехом.

*Излечивает любую физическую болезнь и негативные статусы: обезвоживание, радиация, вирус, отравление, тяжёлое ранение, оглушение, перегрузка памяти (см. [Эффекты](#)). До конца игры даёт +1 хит к максимальному значению. При повторном применении эффекты получения хитов не копятся.

Механика физиков

Механика Крафта Физиков – это трата очков исследования (ОИ) для создания игровых предметов на «столе разработки». Применять механику крафта Физиков можно только классу **физик** как их способность.

Процесс создания:

- Трата ресурсов: Для крафта необходимо потратить очки исследования (ОИ).
- Моделирование (Крафт): Игрок в реальном времени из предоставленных материалов (провода, картон, изолента и т.д.) собирает модель будущего устройства на «столе разработки». Это творческий процесс, результат которого – физический макет.
- Чипизация: Готовую модель нужно показать мастеру или игротехнику. Они проверяют её, регистрируют и снабжают специальной меткой (чипом), которая делает предмет игровым.

Использование предметов:

- Кто может использовать: Созданные и «чипированные» предметы могут использовать все игроки, а не только физики.
- Важное предупреждение: Предметы можно потерять или украсть в рамках игрового процесса согласно модели кражи ([см. Механика кулуарности](#)).

Список устройств для Крафта со старта игры:

- 5 ОИ. Шлем ментальной защиты, выполняется в виде по типу обруча или головного убора. Даёт носящему эффект психостабильность на 1 использование, заряжается до полного количества использований 5 ОИ (см. Эффекты)
- 10 ОИ. Защитный бронекостюм – подавитель кинетической энергии пули в торс. По виду выполняется как броня на тело или устройство на животе или груди. Выдерживает три выстрела из огнестрельного оружия в торс, не считая конечности руки и ноги. Голова – не поражаемая зона. (см механика боёвки).

Механика психологии

– это механика лечение психических заболеваний, которая моделируется через подобие реального сеанса психолога между двумя игроками: психолог и пациент. Применять механику психологии можно только классу **психолог** как их способность.

Механика представляет из себя два этапа:

- 1 этап - это сеанс терапии в спокойной обстановке, которая длится примерно 10 минут. Время терапии можно сократить или увеличить, если игроки считают, что отведённого им время будет достаточно. Прерывается если
- 2 этап - это карточная игра "верю-неверю".
- Δ ДОПОЛНЕНИЕ: Психолог может пропустить второй (2) этап потратив 1 жетон ОИ и принудительно вылечить пациента от **одного** эффекта психоза, безумия и мема, но при этом сеанс заканчивается. Δ

1 этап: Психолог нарративно не более 10 минут отыгрывает сеанс самого передового метода лечения психологических заболеваний с пациентом. Психолог обговаривает с пациентом его проблему, как это произошло, и самое важное достигает доверия персонажа. В течение терапии психолог по ключевым вопросам должен понять причину психоза/безумия/мема и возможно его аномальность (указано на карточке эффекта, через терапию поясняется пациентом персонажем).

2 этап: После терапии с помощью подготовленных "меметических" карт (обычные игральные карты или стилизованные, которые заранее готовятся игроком до игры) начинается игра на доверие - карточный вариант "Верю - не верю".

Количество карт на игре определяется эффектом который снимают, если эффектов несколько, то считается по самому максимальному номиналу:

- Психоз - 6 карт
- Безумие - 8 карт
- Мем-агент - 10 карт



Примеры стилизованных карт.

Правила карточной игры "верю - не верю"

Цель: первым сбросить все свои карты.

Подготовка

1. Выбираете количество карт следуя из эффекта, даже если эффектов несколько, выбирается по наибольшему значению.
 - I. Психоз - 6 карт (по 3 карты на игрока)
 - II. Безумие - 8 карт (по 4 карты на игрока)
 - III. Мем-агент - 10 карт (по 5 карт на игрока)
2. Карты перемешиваются и делятся поровну. Оба игрока знают какие карты в игре.
3. **Психолог** ходит первым.

Как ходят:

1. Ходящий берет одну или несколько своих карт, кладет их на стол рубашкой вверх (чтобы не было видно) и называет их номинал (например, "семь" или "дамы").

- Он может говорить правду (положил реальные семерки).
- Он может блефовать (положил другие карты, но сказал, что это семерки).

2. Теперь очередь второго игрока.

У него есть два варианта:

Вариант А: "Верю"

- Он соглашается с ходом и говорит: "**Верю**". Тогда он добавляет сверху свои карты (1-3 штуки), тоже в закрытую, и тоже называет их тем же номиналом (например, "семь").
- После этого ход возвращается к первому игроку. И теперь у первого игрока те же два варианта: сказать "**верю**" и добавить карт, или усомниться.

Вариант Б: "Не верю!"

- Второй игрок сомневается в честности хода и говорит: "**Не верю!**". Тогда карты, которые только что положил ходящий, вскрываются и проверяются.

Что происходит после "**Не верю!**" и кто забирает карты?

Это самое главное. Зависит от того, врал ли ходящий.

- Если ходящий ВРАЛ (положил НЕ семерки, а назвал их семерками):
 - Наказание за обман: Ходящий забирает все карты со стола себе в руку.
 - Следующий ход делает тот, кто поймал на вранье (второй игрок).
- Если ходящий говорил ПРАВДУ (положил настоящие семерки):

- Наказание за недоверие: Тот, кто сказал "Не верю!", забирает все карты со стола себе в руку.
- Следующий ход делает ходящий (первый игрок).

Кто победил?

Первый, кто избавился от всех своих карт, — победитель. Проиграл тот, у кого они остались.

Коротко на примере:

1. Ты ходишь: кладешь две карты рубашкой вверх и говоришь: "Две дамы".
2. Я (соперник):
 - Если скажу "Верю", то сверху добавлю, например, одну карту и тоже скажу "Дама". Ход снова к тебе.
 - Если скажу "Не верю!", мы переворачиваем твои две карты.
 - Если там обе дамы (ты не врал) — я забираю все три карты со стола.
 - Если там хоть одна не дама (ты блефовал) — ты забираешь все три карты.

Суть игры: блефовать так, чтобы тебе поверили, и ловить соперника на вранье, когда он блефует.

Механика D-класса

У игроков которые отыгрывают класс D ([см. специализации](#)) на всю игру появляется возможность получать уникальный для класса ресурс – Рейтинг “Балльная Оценка Ликвидности Индивида”, далее [РЕЙТИНГ “БОЛИ”].

На индивидуальный бейдж клеятся черные стикеры в случае начисления или отклеивается в случае вычитания, тем самым визуализируя очки “БОЛИ”.

! D-КЛАСС НЕ МОЖЕТ САМОСТОЯТЕЛЬНО КЛЕИТЬ ИЛИ ОТКЛЕИВАТЬ СТИКЕР. НЕОБХОДИМО ПРИСУТСТВИЕ ИГРОКА-УЧЕНОГО ИЛИ ИГРОТЕХНИКА **!**

Определенное количество “БОЛИ” позволяет переходить в разные “разряды доверия” комплекса к испытуемым.

Очки “БОЛИ” можно получать за выполнение определенных задач (см. ниже), а также они начисляются и отнимаются сотрудниками Фонда.

Начисление сотрудниками Фонда:

Каждый сотрудник Фонда на старте имеет определенное количество очков, которое он может начислить персонажам класса D. Это количество никак не восполняется на игре.

Списание сотрудниками Фонда:

Списание очков “БОЛИ” производится через обращение к Комитету по Этике.

Задачи для получения “БОЛИ”:

- Уборка. Складывание в корзину всех мусорных предметов в поле игры, стаканчики из под напитков и специально маркированные комки бумаг (за три комка +1 “БОЛИ”);
- Починка. Объединение проводов с диодами и батарейками, которые есть во всех комнатах на стенах (за комнату +1 “БОЛИ”);
- Быть испытуемым в эксперименте;

Разряды доверия

Разряды доверия состоят из четырех ступеней, каждая из которых расширяет функционал персонажа класса D, а именно:

- 0 разряд (0-4 “БОЛИ”). Под замком в помещении содержания класса D, никаких расширенных прав и полномочий.
- 1 разряд (5-19 “БОЛИ”). Свободное перемещение по комплексу без доступа к помещениями с уровнями допуска. Свободное посещение кафетерия.
- 2 разряд (20-29 “БОЛИ”). Участие в одной из научной групп в качестве ассистента (выбирает курируемую группу научный руководитель или администратор), имеет 1-ый уровень допуска.

- 3 разряд (30+ "БОЛИ"). Становится официальным административным персоналом. В конце игры теряет статус D-класса.
(Уборщик/Техник/Ассистент. Не учёный)

Боевое взаимодействие

Игровая условность: Любые боевые столкновения между сотрудниками на территории комплекса строго запрещены, так как нарушают протоколы безопасности и угрожают персоналу и объектам. Служба безопасности (СБ) немедленно нейтрализует любого, кто применяет силу. Будьте бдительны.

Важно: Данные правила являются дополнением, а не заменой Уголовного кодекса РФ.

Боевая система: Хиты и поражение

- Хиты (HP) – это показатель жизнеспособности. У каждого персонажа в начале игры 1 хит.
- Поражение: Попадание оружием в разрешённую зону снимает 1 хит.
- Тяжёлое ранение: При достижении 0 хитов персонаж получает статус «тяжелое ранение» (см. [Эффекты](#)).
- Увеличение хитов: Возможно только через внутриигровые события и эффекты.

Разрешённые зоны для атаки: Торс, спина, руки, ноги.

Запрещённые зоны: Голова, шея, пах, кисти рук.

Как правильно сражаться:

Мы поощряем кинематографичные и безопасные поединки.

Удары холодным оружием должны быть размашистыми и не быстрыми, чтобы противник успел среагировать.

Запрещено:

- Бить с силой и резкостью, нанося травмирующие удары.
- Использовать «швейную машинку» – серию быстрых коротких ударов для мгновенного снятия всех хитов.

Типы оружия

Ближний бой

- Реактопластовые или спортивные резиновые ножи (мастерские или согласованные личные).
- Протектированный ЛАРП стилизованное под сеттинг игры.

Важно: Чтобы использовать своё антуражное оружие, необходимо согласовать его с главным мастером заранее.

Дальний бой

Что используется: Неавтоматическое игрушечное оружие Nerf и его аналоги стилизованное под сеттинг.

Доступ: Использовать личный Nerf можно только при наличии внутриигровой причины (например, соответствующий уровень допуска к арсеналу).

Особое оружие

Оглушающее: Протектированные дубинки СБ или однозарядная оглушающая пушка (см. [Механика Крафта](#)). Не снимает хиты, но накладывает эффект "оглушения" ([см. Эффекты](#)).

Отравленное: Оружие ближнего боя со специальным чипом ([см. механика кулуарности](#)). Снимает хит и накладывает эффект "отравления" ([см. Эффекты](#)).

Правила безоружного рукопашного боя

Безоружная драка не снимает хиты, но позволяет разрешить игровой конфликт.

Цель: Победитель может заявить права на побираемые предметы проигравшего **ИЛИ** потребовать выполнить одну простую просьбу (одно действие, одним предложением).

· Примеры просьб: «Открой этот замок», «Не исследуй образец на стенде», «Введи амнезиак тому сотруднику».

Механика проведения драки:

1. Вызов: Игрок говорит оппоненту триггер-фразу: «Давай подерёмся».

· Если оппонент отказывается от поединка, он обязан отдать свои побираемые предметы, но **может не выполнять** просьбу.

· Если оппонент соглашается, начинается бой.

2. Бой: Проводится по правилам «Камень, Ножницы, Бумага», но со словами:

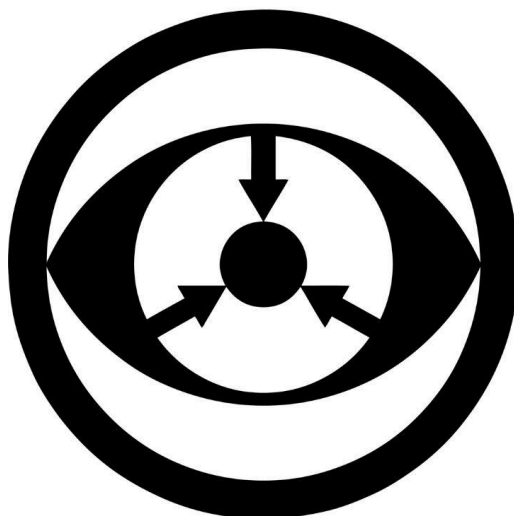
· «Голова» (бьёт «Ногу»)

· «Нога» (бьёт «Руку»)

· «Рука» (бьёт «Голову»)

3. Победа: Для победы достаточно одного выигранного раунда. В случае ничьи раунды повторяются до победы одного из участников.

Механика кражи:



Чип "Кражи"

Воровать может любой персонаж.

Карманная кража моделируется незаметным наклеиванием специального чипа на сумку или одежду жертвы. После этого вор находит любого игротехника или мастера и сообщает ему, у кого он ворует, что именно хочет украсть и куда наклеил чип. После чего игротехник изымает озвученный внутриигровой предмет у жертвы и передаёт в тайне вору.

Чипы можно брать на "мастерке" в неограниченном количестве. Один чип – одна кража предмета.

Можно не только обокрасть персонажа, но и подложить ему предмет по той же схеме.

Если жертва обнаруживает на себе чип до того, как к ней пришел игротех, то кража провалилась, если игротехник на обнаруживает на жертве чип из-за того, что стикер отпал по случайности, кража тоже считается неудачной. Игротехник сообщит жертве примерные приметы того, кто пытался обокрасть.

Воровать можно только внутриигровые ценности и ресурсы. Нельзя воровать антураж, личное имущество игрока и непобираемые предметы: личное оружие игрока, паспорт игрока, очки Исследования, таблица "Анализ данных", игральные карты психологов, блокноты.

Механика отравления:



Чип "Отравления"

На игре возможно ввести персонажу скрытно амнезиак или отравить его ядом, накладывая статус отравления (см. Эффекты).

-В случае попытки ввести в тайне амнезиак, тот кто это делает должен иметь с собой инъекцию амнезиака класса С и **на ухо** сказать игроку фразу: "Ввел амнезиак" - шепотом, и приложить игровой шприц к спине жертве. После чего инъекция расходуется. Если никто кроме жертвы на это не обратил внимание, амнезиак удачно был применен и жертва получает статус "амнезии" (см. Эффекты) и может использовать положительный бонус амнезиака - убрать все мем-агенты с помощью жребия 50/50. Если же помимо жертвы кто-то услышал или обратил внимание на попытку ввести амнезиак, то попытку разоблачают и она проваливается, в этом случае амнезиак тоже расходуется, но эффекта амнезии нет. Эффект амнезии может быть отменён мнестетиком, в этом случае жертва помнит кто ввел амнезиак.

-Отравление персонажа возможно с помощью прикрепления чипа отравления на объекты: **стаканчики (В Кафетерии), упаковки таблеток, шприцы или спрей инъекции (См. механика Медицины), на ножи (см. Правило боевого взаимодействия)**. Всё остальное, включая персонажа, стенды и другие игровые объекты не может быть отравлено чипом отравления. После применения объекта, накладывается эффект отравления (см. Эффекты), чип снимается с объекта и объект функционирует как прежде. **Антидот** невозможно отравить. Если игрок обнаруживает чип отравления, то он понимает что объект отравлен. Можно потратить одну таблетку **антидота** на объекте, чтобы снять все чипы отравления. Можно наклеивать на объект больше одного чипа отравления. Как работает на каждом объекте отравление:

-Выпитый напиток со стаканчика с чипом "отравления" оказывается отравленным, персонаж получает эффект "отравлен", чип снимается даже если напиток не допит. Больше стаканчик на отравлен, если там нет больше чипов.

-Используемая таблетка из упаковки с чипом "отравления" отравлена, персонаж получает эффект "отравлен", дальше чип снимается и следующие таблетки перестают быть отравленными, если там нет больше чипов.

-Шприц или спрей с инъекциями действует по такому же принципу, используемая инъекция с чипом "отравления" на шприце или спрее - отравлена, дальше чип снимается и следующие инъекции перестают быть отравленными, если там нет больше чипов.

-Первый снятый хит ножом с чипом "отравления" отравляет персонажа, чип снимается, нож перестает быть отравленным, если там нет больше чипов.

(Как получить амнезиак или чип яда смотрите механику медицины)

Эффекты (статусы) :

Позитивные эффекты:

1. **Сопrotивляемость к агрессивной среде** – неуязвимость к радиации, вирусам, отравлению (см. Негативные эффекты);
2. **Психостабильность** – неуязвимость к психозу, мему и безумию (см. Негативные эффекты) (присутствует как пассивный эффект у психологов с начала игры);
3. **Неуязвимость к физическому урону** – хиты не падают;
4. **Идеальная память** – противодействие вводимым амнезиакам всех типов и эффекту амнезии (см. Негативные эффекты);
5. **Повышение здоровья** – увеличивает максимальное количество хитпоинтов.

(Эффекты имеют временный или постоянный период действия. На карточке эффекта указано время, по истечении которого он перестает действовать. Если время не указано, то эффект постоянный)

Негативные эффекты:

1. **Амнезия** 🧠 Вся ваша память стирается до начала игры. Игрок помнит первоначальную цель своего персонажа и все, что было на брифинге. Игрок не может пользоваться знаниями, полученными на игре. 🧠
2. **Острый когнитивный психоз** или по простому **Психоз**: отыгрыш игроком каждого эффекта на его усмотрение; усложняет проведение исследований – тянет карточку событий на стендах при исследованиях даже если он специалист в своей области. Также убирает возможность пользоваться способностью “Анализ данных” у аналитиков. Может лечится у психолога. Эффект психоза действует как написано в его тексте, заключенным между такими знаками **? эффект психоза ?**.
 - a. **? Депрессия** – апатическое расстройство, изнурительная усталость, вы застреваете в мыслях на своих переживаниях и чувствуете, что повисли в прошлом и не видите смысла в окружающей вас действительности. **?**
 - b. **? Мания** – помешанность на ком-то или чем-то. **?**
 - c. **? СДВГ** – вы ничего не успеваете, возникают трудности в концентрации, у вас “всё выпадает из рук”, гиперактивность и плохо управляемая импульсивность. **?**
 - d. **? Obsessивно-компульсивное расстройство** или **ОКР** – заикливание на негативных мыслях и переживаниях, вы переделываете одно действие по несколько раз, переживая, что всё сделали изначально неправильно. **?**
 - e. **? Биполярное расстройство** – резкие перепады настроения от гипомании к апатии. Неестественные подъемы настроения

и после резкие спады в сторону инфантильности и усталости. ?

- f. ? **Шизофренические галлюцинации** – галлюцинации звуковые, визуальные и тактильные (например чувство как насекомые ползают по всему телу). ?
 - g. ? **Паника** – частые панические атаки, чувство смертельного страха. ?
 - h. ? **Истерия** – на грани взрывного и импульсивного действия, высокая раздражительность, повышенная агрессивность. ?
 - i. ? **Паранойя** – целенаправленное построение бредовых последовательностей из несвязных событий, соединяющих безобидные явления в цепочку опасных и подозрительных определенностей. Развиваются идеи: об опасном мировом заговоре, слежке за его персоной и существование злого умысла у окружающих. ?
3. **Безумие** – цель игрока становится отыгрыш безумия, никак не влияет на качество исследования. Может лечится у психолога. Эффект безумия действует как написано в его тексте, заключенным между такими знаками ! эффект безумия ! ;
- a. ! **Маниакальность** – садистское желание причинить физический вред окружающим. Откровенная фиксация на идеях насилия и принуждения. !
 - b. ! **Социофобия** – полное отчуждение от разумных существ, незаинтересованность и полное игнорирование окружающих людей. Появляется желание “сбежать” от всех, тяжёлые стадии замкнутости и погружения во внутренний мир. !
 - c. ! **Социопатия** – стирание ВСЕХ моральных принципов и любой эмпатии к окружающим. Достижения личных целей переходит на первый план, любой ценой добивается результата. !
 - d. ! **Нарциссизм** – абсолютное акцентирование на своём личном эго, желания возвеличить свою персону и резкая негативная реакция на любую критику. !
 - e. ! **Суицидальность** – желание поскорее лишится бренного бытия своего существования у персонажа. !
 - f. ! **Шизофренический эскапизм** – выпадение из реальности, персонаж окружён вымышленным миром своих иллюзий, восприятие реальности полностью искажено совершенно непредсказуемыми галлюцинациями. Все люди, объекты и окружение заменяются совершенно другими сущностями. Новые звуки и чувства также являются обманом восприятия. !
 - g. ! **Раздвоение/Расщепление/замена личности** – в голове персонажа начинает жить совершенно другая личность, возможно несколько. Изначальная личность персонажа уходит на второй план. Редкие проявление негативных и скрытых сторон первой/основной личности. !
4. **Заражённость мемом** или **Мем-агент** или **Мем** – конкретное программирование установок в мышление и паттернов поведения с

помощью мема, также может влиять на работу мозговой деятельности вплоть до полной её остановки. Каждый мем уникален и может обладать аномальными свойствами. Эффект мема действует как написано в его тексте, заключенным между такими знаками ⚠️ эффект мем-агента ⚠️.

5. **Обезвоживание** - 🧪 усложняет проведение исследований: тянете карточку событий на стендах при исследованиях даже если специалист в своей области, лишает способности "Анализ данных" у аналитиков. Можно утолить любым напитком в кафетерии 🧪;
6. **Отравление** - ☒ лишает возможности к исследованию и быстрому перемещению, игрок должен идти очень медленно, отыгрывая отравление ☒;
7. **Вирусная инфекция** или **Вирус** - 🦠 [смерть](#) через 30 мин, если не было произведено лечение, персонаж чувствует нарастающий недуг: болезнь прогрессирует от симптомов обычной простуды до горячки и бреда 🦠;
8. **Радиационное облучение** или **Радиация** - ☢️ [смерть](#) через 15 мин, если не было произведено лечение, невозможно перемещаться и проводить исследования ☢️;
9. **Тяжёлое ранение** - 🩸 у персонажа 0 хитов, при смерти, он не может перемещаться, отыгрыш лежа или опирается об что-то, может говорить только шепотом, [смерть](#) через 30 мин, если не было произведено лечение. Тяжело раненого персонажа можно обыскать и взять у него все побираемые игровые предметы. 🩸

(Эффекты имеют временный или постоянный период, на карточке эффекта указано время по истечении которого он перестанет действовать. Если время не указано, то эффект постоянный)

Специальные эффекты:

1. **Оглушён** - персонаж в бессознательном состоянии 3 минуты. Персонаж не может взаимодействовать с чем-либо, перемещаться и говорить. Персонаж слышит и чувствует окружающий на него мир и все психологические эффекты от аномалий также могут накладываться на него. Оглушенного персонажа можно обыскать и взять у него все побираемые игровые предметы.
2. **Скован** - на персонаже надеты игровые наручники, которые не сдавливают запястья и есть возможность легко из них освободится - ничего не может делать руками по игре. При этом персонажу могут вводить инъекции ([амнезиак/противовирусное/антирадин](#)) без его согласия и вести за собой. Спустя 10 минут персонаж может совершить попытку побега, даже если за ним наблюдают, сняв наручники, после чего он становится не скованным. Скованного персонажа можно обыскать и взять у него все побираемые игровые предметы.

3. **Перегрузка памяти** - персонаж помнит ВСЁ и не может ничего забыть (даже мелочи, которые обычно вылетают из головы), синапсы в голове перегружаются информацией и через 15 минут пациент входит в летаргический сон ([смерть персонажа](#)).
4. **Другое** - особые эффекты, которые не входят в вышеперечисленный список. Сопровождаются мастерским чипом или могут исходить от игротехника. Для отыгрыша эффекта [см. примечание по особым правилам](#).

Исследования аномальных объектов

В игре исследования проводятся с помощью трёх специальных инструментов:

- **Паспорт взаимодействия**
- **Физический стенд**
- **Химический стенд**

На этих стендах персонажи могут проводить эксперименты и воздействовать на аномальные объекты. Персонал [класса D](#) не обладает нужной квалификацией для самостоятельной работы со стендами, но может участвовать в испытаниях в качестве подопытных.

Очки исследования (ОИ)



За проведение исследований игрок получает специальный ресурс – Очки исследования (ОИ). В игре они представлены в виде жетонов.

Что это такое?

ОИ – это полезные знания персонажа об аномалиях, накопленные в ходе изучения. Этот ресурс нельзя украсть или отобрать силой (например, у оглушённого или связанного персонажа). Он закреплён за игроком.

Как использовать ОИ:

Накопленные очки можно потратить на:

1. Создание [медицинских препаратов](#) и [полезных устройств](#);
2. Применение навыка «Анализ данных»;
3. Разработку новых «мемов»;

4. Принудительное [лечение](#) психологом психоза/безумия/мема;

Основная цель: Личное или общее (для всей базы) накопление ОИ – это одна из ключевых целей игры, ведущая к формальной «победе».

Как передать ОИ другому игроку:

ОИ можно добровольно передать любому персонажу, включая класс D (хотя сами они тратить ОИ не могут, только хранить). Для этого нужно озвучить любой факт об исследовании аномалий. Факт не обязательно должен быть получен вами лично – можно делиться известной информацией.

Примеры передачи знаний:

- «Объект излучает повышенный уровень радиации».
- «Аномалия заставляет всех вокруг петь странные песни».
- «Решение одного из уравнений даёт число 42».

Таким образом, передача жетона сопровождается ролеплей ситуацией обмена знаниями.

Как получить новые ОИ:

- Очки Исследования можно САМОСТОЯТЕЛЬНО взять в лаборатории по правилам начисления на стендах.
- [Игрок-психолог](#) получает 1 ОИ за каждое вылеченное новое состояние по [модели психологии](#).
- [Игрок-аналитик](#) получает 1 ОИ за каждые пять (5) открытых пунктов в [паспорте взаимодействия](#).
- [Игрок-аналитик](#) получает 2 ОИ за одну расшифровку текстов.

Кратко самое главное:

1. **Исследуйте** аномалии на специальных стендах.
2. **Получайте** жетоны Очков Исследования (ОИ) за исследования.
3. **Копите** и тратьте ОИ на крафт медикаментов, перки специальностей и технологии.
4. **Накопление** ОИ – путь к победе.
5. **Передать** ОИ можно только добровольно, озвучив факт об аномалии.
6. **Украсть** ОИ нельзя.

“Паспорт взаимодействия”

Каждый аномальный объект для изучения имеет свой уникальный «Паспорт взаимодействия» – список всех возможных действий с ним и их последствий.

Роли игроков:

1. Исследователь: Игрок, который читает «Паспорт взаимодействия», объявляет доступные действия и зачитывает их последствия.
2. Испытуемый: Игрок (или игроки), который физически выполняет указанные действия с объектом.

Примечание: Один человек может совмещать обе роли.

Как происходит взаимодействие:

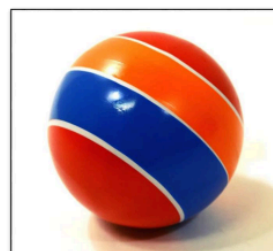
1. Действие (Триггер): Испытуемый выполняет действие, описанное в «Паспорте» (например, «дотронуться до объекта»).
2. Последствие (Событие): Исследователь открывает (отклеивает) скрытую плашку с последствием, соответствующую этому действию, и зачитывает его вслух.
3. Результат: Описанное событие немедленно происходит в игре. Если действие-триггер выполняется повторно, событие также повторяется.

Пример с объектом мячик:

Объект №: SCP-XXX [номер не установлен]
«Мячик»
Класс объекта: **ожидает назначения**



Объект №: SCP-XXX [номер не установлен]
«Мячик»
Класс объекта: **ожидает назначения**



код	Действие	Последствие
☑	Взять мячик в руки	
☐	Положить мячик	
✕	Кидать мячик	
☐	Пинать мячик ногой	
☑	Попасть мячиком в цель	
☐	Сдавливаться мячик	
☐	Смотреть на мячик более 5-ти минут	

код	Действие	Последствие
☑	Взять мячик в руки	Испытуемый чувствует резкую головную боль
☐	Положить мячик	Вы слышите писклявый голос от мячика «Ну наконец-то»
✕	Кидать мячик	Ничего не происходит
☐	Пинать мячик ногой	Испытуемый после первого попадания по мячу не может попасть в мячик в следующий раз. Психоз ? СДВГ ? на 1 час.
☑	Попасть мячиком в цель	Если цель живой объект, то цель получает статус безумие ! депрессия !
☐	Сдавливаться мячик	Испытуемый с безумием ! маниакальность ! получает +1 хит
☐	Смотреть на мячик более 5-ти минут	Местонахождение мячика забывается испытуемым, он теряет его из виду, но как только обнаруживает взглядом, удивляется что он на том же месте.

Пример паспорта взаимодействия до и после изучения.
Слева начальное состояние - все последствия неизвестны.
Справа все последствия уже изучены.

“Анализ данных”

У специалиста аналитика (см. Специализации) есть особые навыки, которые они могут применить при взаимодействии с “паспортом объекта”. Это выражается тем, что аналитик может прогнозировать последствия: на кого, как и с чем будет связано событие от объекта. При этом выполнения условия действия из списка “Паспорт взаимодействия” не обязательно.

Рядом с каждым действием указан цифро-цвето-буквенный код, который могут расшифровать только аналитики с помощью выдаваемой таблицы “Анализ данных” со старта игры.

Также аналитик может потратить одно очко исследования (ОИ) из его запаса, чтобы вскрыть одно любое последствие не выполняя действия из списка, тем самым узнавая последствия без его негативных эффектов и рисков.

“Физический исследовательский стенд”

Физический стенд – это измерительный комплекс, состоящий из специальных приборов которые позволяют всесторонне изучать объекты с точки зрения физики реальности.

Цель: Определить физическую природу объекта и произвести серию испытаний.

Первичные измерения:

- Принесите бокс с объектом и встроенным датчиком к Стенду физических испытаний.
- Подключите датчик к планшету на стенде и снимите показания:
 - Уровень радиации (мкЗв/ч)
 - Мощность электромагнитного излучения (ЭМИ)
 - Показатель аномального поля (Модуль Юма)
- Внесите полученные значения в специальную программу на планшете.

Испытания в исследовательской камере:

Частью стенда является защищённая испытательная камера.

- Поместите объект в камеру и проведите через неё полный цикл исследований:
 - Подача радиоактивного излучения;
 - Тока высокого напряжения;
 - Вакуумирование.

Заполнение отчёта:

На основе всех измерений заполните бумажный «Итоговый отчёт объекта» и сдайте его научному руководителю.

Плановый обход (обязанность):

По графику, вывешенному на стене (его заполняет научный руководитель), возьмите переносной детектор аномального фона. Совершите обход комплекса, проведите замеры на отыгрыш и отметьте выполнение в графике.

Важное правило: Карты штрафов физ. стенда

После любого завершённого этапа со стендом (исследования, решения уравнения) игрок должен вытянуть одну карту событий из специальной колоды, которая может иметь различные последствия.

Исключение: Игроки со специализацией "**физик**" имеют право не тянуть карту событий, избегая потенциальных негативных эффектов.

Что происходит с колодой: Когда карты в стопке заканчиваются, колода перемешивается и используется снова.

"ХИМИЧЕСКИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ СТЕНД"

Цель: Определить химическую природу объекта и синтезировать реагент для его стабилизации или нейтрализации.

Стенд последовательный и требует производить операции по очереди цикла на каждый объект.

Этап 1: Спектральный анализ.

- Используя УФ-фонарь, химик обнаруживает на объекте формулы, нанесенные невидимыми чернилами. На самом объекте УФ маркером написаны формулы 2- 3 веществ (например CuSO_4 , CH_5OH и т. д.)
- Формулы записываются в Бланк исследования объекта.

Этап 2: Расчет реакции.

- На основе обнаруженных формул необходимо определить продукт реакции.
- **Вариант А:** Использовать карточки с уравнениями реакций на лабораторном стенде.
- **Вариант Б:** Ввести исходные данные в расчетный модуль на предоставленном планшете (HTML-страница).
- Полученную формулу нового вещества записать в бланк "[Итогового отчёта объекта](#)".

Этап 3: Проектирование молекулярной структуры.

- На стенде «Молекулярный конструктор» находится цветная таблица Менделеева (каждый химический элемент имеет присвоенный цвет).
- Используя детали конструктора соответствующих цветов, необходимо собрать модель молекулы полученного вещества, следуя формуле.

Этап 4: Синтез и маркировка.

- Перейти к стенду «Синтез».
- Используя пищевые красители и пробирки, получить жидкость, имитирующую вещество.
- Цвет определяется: либо по цветам модели молекулы (смешать соответствующие красители), либо по заданию в таблице на планшете.
- Готовый «образец» перелить в пробирку, снабдить маркировкой (название вещества, формула, дата) и сдать на склад образцов.

Доп. механика

Вскрытие трупов: Игра в бумажный "футбол" на трупе мертвого персонажа игрока. Играется с трупом. В случае победы ученого исследователь получает ОИ, в случае победы трупа, умерший персонаж может выбирать из трёх случайных вариантов персонала класса D, а не один по стандарту, и получить со старта +5 "БОЛИ". ([см. Мертвятник](#))

Важное правило: Карты штрафов Хим. стенда

После любого завершённого этапа со стендом (исследования, решения уравнения) игрок должен вытянуть одну карту событий из специальной колоды, которая может иметь различные последствия.

Исключение: Игроки со специализацией "[Химик](#)" имеют право не тянуть карту событий, избегая потенциальных негативных эффектов.

Что происходит с колодой: Когда карты в стопке заканчиваются, колода перемешивается и используется снова.

Итоговый отчёт объекта

1. Ответственность за итоговые документы:

Научный руководитель несёт персональную ответственность за составление и достоверность финального пакета документов по курируемому объекту, включая:

- Окончательный протокол испытаний.
- Детальное описание аномальных свойств объекта SCP.
- Раздел «Особые условия содержания».

2. Обязательная форма ведения итогового отчёта:

Все итоговые данные вносятся исключительно в заранее подготовленный единый бланк-шаблон, утверждённый администрацией Комплекса. Использование свободной формы, бумажных носителей или произвольных файлов для финального отчёта не допускается.

3. Обязанность по сбору и консолидации данных:

Научный руководитель обязан систематизировать и обобщать в итоговом бланке данные, предоставленные всеми специалистами его исследовательской группы:

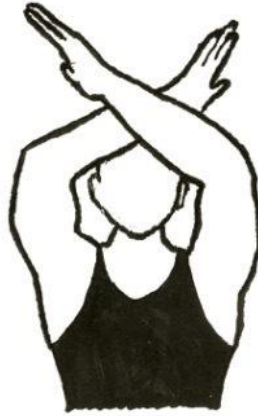
- Физики (результаты измерений, параметры аномалии).
- Химики (данные о составе, реакциях, материалах).
- Психологи (отчёты о воздействии на разум, поведенческие аспекты).
- Аналитики (обработка статистики, выявление закономерностей, прогнозы).

4. Порядок презентации и оценка:

В установленное время научный руководитель представляет заполненный бланк-отчёт и выступает с докладом на собрании перед администрацией. Качество и полнота отчёта, а также чёткость презентации напрямую влияют на количество **дополнительных** Очков исследования, которые руководитель затем распределяет между членами своей группы.

Мертвятник

Ниже описаны правило после окончания [эффектов](#) тяжёлое ранение, вирус, радиация, если не оказана своевременная медицинская помощь ([см. медицина](#)) или после мгновенной смерти персонажа.



- Когда ваш персонаж погибает вы должны сложить руки на голове крестом **X**, обозначая, что вы "вне игры". После этого вы должны проследовать на локацию "администрации" чтобы получить нового случайного персонажа [D-класса](#) на следующей роль для игры.
- Иначе, если вы хотите получить преимущество за следующего персонажа на игре, то вы имеет право один раз после смерти отыграть модель "анатомического вскрытия".

Модель "Вскрытия трупов"

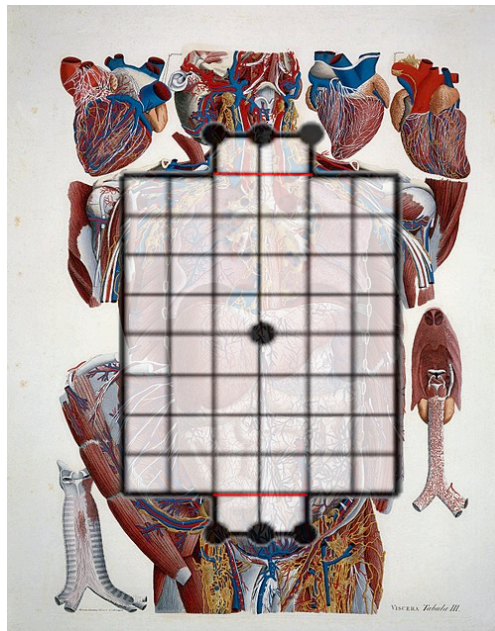
Если учёный не имеет специализации химика, то после совершения вскрытия он обязан взять карту последствия с химического стенда.

Модель отыгрывается на подготовленных листах А5 которые можно взять на ["химическом стенде"](#). Победивший получает игровое преимущество: хирург (любой учёный) + 2 ОИ в случае его победы; труп (игрок за мертвого персонажа) при перезагрузке персонажем класса D со старта имеет +2 "БОЛИ" ([см. механику D-класса](#)).

В качестве модели используются правило бумажной игры "[Бумажный Хоккей](#)":

- поле состоит из бумажного листа в клетку 8x6;
- Необходимо использовать два различных цвета фломастера для обозначения двух игроков: хирург (учёный) и труп (мертвый персонаж);
- партия занимает ограниченное время 5 мин.;
- каждый игрок задает направление шайбы;

- шайба отражается от краев поля и оставляет за собой линии, через **узлы** которых шайба не проходит ;
- если игрок не может ходить, то он проигрывает;
- цели игры – забить шайбу в ворота противника, либо загнать противника в тупик;
- многократное продление хода возможно с начала игры и является обычным приёмом;
- ничья невозможна.



Цель игры – забить гол в ворота противника.

- ❖ Ходы делаются поочередно, рисуя непрерывную ломаную («гоня мяч») из начала игры. Первый ход разыгрывается жребием.
- ❖ Первая линия начинается в центре поля. Начало новой линии совпадает с концом предыдущей.
- ❖ Основной ход состоит из **одного (1)** звена – по сторонам клетки или по диагоналям. Звенья **могут** пересекаться, но не могут полностью совпадать (идти по одному отрезку). Далее возможны варианты:
 - Если ход оканчивается в одном из узлов ворот (включая края отрезка), то сделавший ход «забивает гол» и игра заканчивается.
 - Если конец хода приходится на край поля или узел линии – стенку (кроме ворот), то мяч «отскакивает» по закону отражения, при этом увеличивая длину хода. Таким образом, мяч не может остановиться после хода «в стенке».
- ❖ Если игрок не может сделать ход (это может случиться в центре поля, либо в углу), то он проиграл игру. Очевидно, что после этого выхода из центра нет и продолжать игру на этом поле уже нельзя.

Другое

В рамках проведения кабинетной ролевой игры КРИ SCP Foundation, для обеспечения максимальной глубины погружения и отражения многоуровневой структуры Фонда, вводится в действие "тайные/скрытые механики". Согласно этой директиве, определенным участникам, получившим особый доступ, будут доступны скрытые игровые механики и правила, отсутствующие в основном своде правил, выданном всем игрокам. Эти механики могут касаться особых способностей их персонажей, доступа к засекреченной информации, уникальных протоколов действий или неочевидных взаимодействий с игровым миром.

Критически важно: если вы, как игрок, становитесь свидетелем действий другого игрока, которые кажутся вам несовместимыми с озвученными правилами или не укладываются в ваше понимание механик игры, ваш первостепенный долг — немедленно поддержать ролевой момент. Не допускается мета-игровое оспаривание, попытки "разоблачить" или допросить игрока о его "несуществующих" правилах. Внутриигровая интерпретация таких действий должна основываться на предположениях о засекреченных протоколах, неизвестных вам аномальных свойствах, директивах высшего руководства или просто о гранях реальности Фонда, которые вам не суждено постичь.