

Regulamin

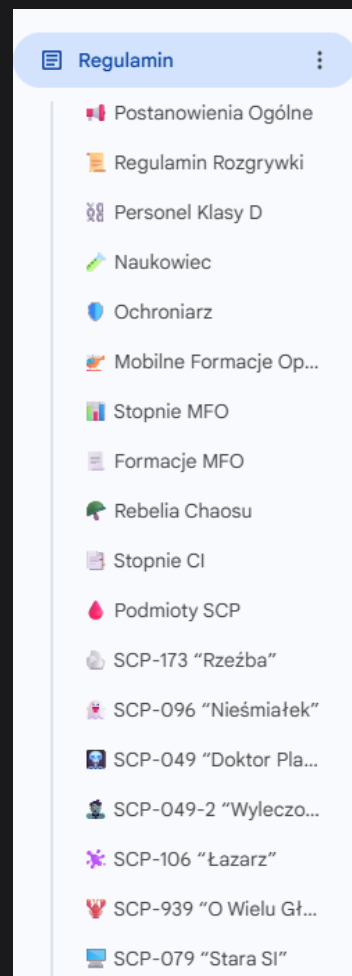


Regulamin Serwera Sushi | Hard RP

Przewodnik:

Regulamin jest podzielony na sekcje, dotyczące zasad ogólnych, zasad roleplay, zasad poszczególnych klas, przedmiotów itp. W celu szybszego przeglądania regulaminu sekcje są oznaczone z lewej strony, i można do nich natychmiastowo przejść.

Regulamin zaczyna się na następnej stronie 



Regulamin	
	Postanowienia Ogólne
	Regulamin Rozgrywki
	Personel Klasy D
	Naukowiec
	Ochroniarz
	Mobilne Formacje Op...
	Stopnie MFO
	Formacje MFO
	Rebelia Chaosu
	Stopnie CI
	Podmioty SCP
	SCP-173 "Rzeźba"
	SCP-096 "Nieśmiałek"
	SCP-049 "Doktor Pla...
	SCP-049-2 "Wyleczo...
	SCP-106 "Łazarz"
	SCP-939 "O Wielu Gł...
	SCP-079 "Stara SI"



Postanowienia Ogólne

1. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.
2. Każdy gracz wchodząc na serwer akceptuje regulamin.
3. Każdy gracz ma prawo odwołać się od wymierzonej mu kary.
4. Każdy gracz ma prawo złożyć skargę na członka staff serwera.
5. Staff serwera w skrajnych przypadkach ma prawo ukarać za przewinienia nieuwzględnione w regulaminie, jeśli podchodzą one pod Troll lub skrajnie niski poziom RP (LowRP)
6. Zarząd zastrzega sobie prawo do modyfikacji regulaminu w dowolnym momencie.
7. Modyfikacje regulaminu wchodzi w życie godzinę po ich ogłoszeniu, bądź po dłuższym czasie ustalonym przez zarząd.



Regulamin Rozgrywki

1. Gracze w trakcie rozgrywki mają obowiązek realistycznie wcielić się w odgrywaną postać.
2. Do rozgrywki wymagany jest sprawny mikrofon.
3. Zakazuje się prowadzenia jakichkolwiek rozmów niezwiązanych z RP (OOO Talk)
4. Zakazuje się używania jakichkolwiek programów zewnętrznych ingerujących w rozgrywkę.
5. Zakazuje się reklamowania innych serwerów, stron lub serwisów.
6. Zakazuje się przenoszenia informacji ze świata OOC do świata IC (MetaGaming)
[Są wyjątki]
7. Zakazuje się wymuszania pewnych akcji (PowerGaming)
8. Zakazuje się zabijania lub ranienia członków swojej drużyny bez wyraźnego powodu (TeamKill)
9. Personel Fundacji ma zakaz buntowania się przeciwko niej bez wyraźnego powodu, to samo liczy się zdrady.
10. Zakazuje się odgrywania akcji erotycznych (EroticRP)
11. Nakazuje się realistycznej immersji bólu. Apteczka nie powoduje zaniku bólu, lecz ból przechodzi z czasem.
12. Zakazuje się używania apteczki w celu uleczenia zdrowia utraconego na skutek dotknięcia przez SCP-049.
13. Zakazuje się używania radia w wymiarze łożowym.
14. Informacje z komunikatu CASSIE można odebrać dopiero po ich usłyszeniu, nie przeczytaniu.
15. Nakazuje się przestrzegania zasad hierarchii, poziomów wiedzy oraz poziomów dostępu.
16. W celu przeciągnięcia dźwigni w Alpha Warhead wymagana jest odpowiednia karta dostępu oraz znajomość kodów.
17. Zakazuje się używania naładowanego ataku Jailbirda.
18. Zakazuje się używania SCP-1576.
19. Immersyjnie personel ochrony posiada na twarzy kominiarki, dlatego należy ich traktować jak osoby zamaskowane.
20. Zakazuje się proszenia innych o strzelanie, użycie karty itp. aby sprawdzić czy są oni SCP-3114.
21. Zakazuje się nierealistycznych ruchów takich jak Bunnyhopping, zakuwanie od przodu lub zamykanie drzwi i wbieganie do nich, tzw. "Drzwi w biegu".
22. Klasy które nie potrafią posługiwać się bronią eksperymentalną mają kompletny zakaz ich używania. Klasy które nie potrafią posługiwać się bronią palną, mogą ich używać pod warunkiem odgrywania wysokiego odrzutu i braku umiejętności nad ich kontrolą oraz brakiem celnego strzelania.
23. Zakazuje się aktywacji generatorów awaryjnych przed potwierdzonym wyłomem przechowawczym.



Personel Klasy D

Opis: Za popełnione przestępstwa zostałeś skazany na karę śmierci, dzięki podpisaniu kontraktu z Fundacją udaje ci się jej uniknąć, jednak w zamian trafiasz do ośrodka badawczego gdzie będziesz asystować w badaniach przez 30 dni.



1. Nie posiadasz praktycznie żadnej wiedzy na temat Fundacji. Nie wiesz jak działają podmioty SCP, nie znasz oznaczeń drzwi ani uprawnień kart dostępu.
2. Możesz posługiwać się każdym rodzajem broni palnej (oprócz broni eksperymentalnej).
3. Podpisując kontrakt zgodziłeś się wykonywać wszelkie polecenia ze świadomością, że po trzydziestu dniach twoje zbrodnie zostaną zapomniane i wrócisz na wolność.
4. Możesz podejmować próbę ucieczki lub buntu, jednak jesteś świadomy że za niewykonywanie poleceń zostaniesz odesłany z powrotem na egzekucję.
5. W przypadku wyłomu lub podobnego incydentu twoim celem jest przeżycie i ucieczka z placówki. W innej sytuacji, twoim celem jest przeżycie do 30 dnia.
6. Nie masz obowiązku współpracować z innym personelem klasy D.
7. Nie wiesz kim jest Rebelia Chaosu, MFO ani nikt inny poza personelem klasy D, ochroną i naukowcami.



Naukowiec

Opis: Naukowcy to genialni badawcze z całego świata, wyspecjalizowani w różnych dziedzinach, zrekrutowani przez Fundację w celu badania anomalnych obiektów.



1. Posiadasz podstawową wiedzę na temat Fundacji. Znasz oznaczenia drzwi, uprawnienia kart dostępu do poziomu 4 oraz posiadasz dokładną wiedzę na temat podmiotów SCP.
2. Nie potrafisz się poprawnie posługiwać bronią palną. Możesz strzelać z pistoletów i rewolwerów, lecz twoje umiejętności są nikłe.
3. W trakcie wyłomu lub podobnego incydentu twoim celem jest podążanie za ochroną i ewakuacja z placówki wraz z resztą naukowców.
4. Jeśli sytuacja w placówce jest pod kontrolą, twoim zadaniem jest sporządzanie raportów lub przeprowadzanie badań.
5. Badania możesz przeprowadzić tylko za zgodą i pisemną autoryzacją od kierownika badań, lub w przypadku komunikatu od CASSIE.
6. Twoimi przełożonymi są: Kierownik Badań, Zarządca Strefy w której się znajdujesz oraz administracja ośrodka.
7. Posiadasz podstawową wiedzę na temat grup interesu Fundacji tj. Rebelia Chaosu, GOC oraz Ręka Węża.
8. Naukowcy mają zakaz posiadania broni palnej, amunicji, pancerza, cudzych kart dostępu, podmiotów SCP oraz niebezpiecznych narzędzi bez wyraźnego powodu.



Ochroniarz

Opis: *Ochroniarze placówki są rekrutowani z byłych elit policji oraz wojska, których zadaniem jest utrzymywanie bezpieczeństwa na terenie ośrodka i działanie jako pierwsza linia obrony w przypadku zagrożeń.*



1. Posiadasz podstawową wiedzę na temat Fundacji. Znasz oznaczenia drzwi, uprawnienia kart dostępu do poziomu 4 oraz podstawową wiedzę na temat podmiotów SCP klasy Euclid i Keter, która opiera się o zasady bezpieczeństwa wobec nich.
2. Potrafisz się posługiwać każdym rodzajem broni palnej (oprócz broni eksperymentalnej).
3. W trakcie wyłomu lub podobnego incydentu twoim priorytetem jest zabezpieczenie personelu klasy D, ewakuacja reszty personelu oraz wstępna próba opanowania sytuacji w placówce.
4. W trakcie wyłomu nie powinieneś podejmować próby zabezpieczenia podmiotów SCP. Możesz otworzyć ogień w stronę podmiotu jeśli stanowi on zagrożenie dla Ciebie, lub innych członków personelu.
5. Jeśli sytuacja w placówce jest pod kontrolą, twoim zadaniem jest utrzymywanie bezpieczeństwa w ośrodku oraz asystowanie w badaniach.
6. Twoimi przełożonymi są: Dowódca Ochrony oraz wyższe stopnie ochrony, Zarządca Strefy w której się znajdujesz oraz administracja ośrodka.
7. Posiadasz poszerzoną wiedzę na temat grup interesu Fundacji, tj. Rebelia Chaosu, GOC oraz Ręka Węża.
8. W przypadku wkroczenia nieautoryzowanego personelu na teren ośrodka, twoim priorytetem powinno być zlikwidowanie go. Nie masz obowiązku oszczędzania wrogów którzy się poddają, chyba, że otrzymasz taki rozkaz.
9. Ochroniarze mają zakaz posiadanie cudzych kart dostępu oraz podmiotów SCP bez wyraźnego powodu.
10. Ochrona jest autonomiczną jednostką i nie podlega pod rozkazy MFO, lecz współpracuje z nimi.



Mobilne Formacje Operacyjne



Opis: *Mobilne Formacje Operacyjne to jednostki, składające się z najlepszych specjalistów w danych dziedzinach, których celem jest reagowanie na sytuacje przekraczające zasoby zwyczajnych sił Fundacji.*

1. Ta sekcja regulaminu dotyczy głównie formacji Epsilon-11 "Nine-Tailed Fox".
2. Posiadasz rozszerzoną wiedzę na temat Fundacji. Znasz oznaczenia kart, rozkład placówki i oznaczenia drzwi oraz wiedzę na temat podmiotów SCP znajdujących się w placówce do której reagujesz.
3. Potrafisz posługiwać się każdym rodzajem broni palnej i eksperymentalnej.
4. Jesteś w pełni lojalny Fundacji. Masz obowiązek wykonywać rozkazy od swojego przełożonego.
5. Dowódca oddziału ma prawo rozstrzelać członka oddziału oraz personel swojego poziomu i niższego jeśli nie wykonuje on poleceń, zdradził Fundację lub utrudnia przebieg misji.
6. Twoim celem w trakcie podmiotu jest ponownie zabezpieczenie podmiotów SCP, ewakuacja najwyżej postawionego personelu, pomoc w ewakuacji reszty personelu oraz likwidacja kogokolwiek lub czegokolwiek co wejdzie ci w drogę.
7. Posiadasz szczegółową wiedzę na temat grup interesu które mogą wkroczyć do ośrodka (Rebelia Chaosu, GOC, Ręka Węża)
8. Możesz podnosić cudze karty dostępu oraz podmioty SCP w celu ich przechowania lub zabezpieczenia. Zakazuje ci się używania podmiotów SCP, szczególnie jednorazowych.
9. W ciężkich sytuacjach zezwala się na użycie SCP-268 za zgodą dowódcy lub jeśli sytuacja tego wymaga.
10. Epsilon-11 jest autonomiczną jednostką i nie podlega pod rozkazy personelu ośrodka.
11. W przypadku wkroczenia nieautoryzowanego personelu na teren ośrodka twoim celem jest jego likwidacja, jeśli wejdzie Ci w drogę bądź stanowi zagrożenie dla powodzenia misji. Nie masz obowiązku brać jeńców jeśli nie potrzebujesz. Nie strzelaj do medyków.



Dowódca

Najwyżej postawiony członek oddziału. Dowodzi całym oddziałem w celu opanowania sytuacji w placówce, decyduje w kluczowych sprawach oraz ma prawo zarządzić detonację placówki w skrajnych sytuacjach. Dowódca Epsilon-11 posiada 4 poziom dostępu.

Porucznik

Drugi najwyżej postawiony członek oddziału. Dowodzi oddziałem na niższym szczeblu oraz w przypadku śmierci Dowódcy przejmuje jego funkcję.

Sierżant

Wyżej postawiony operator którego zadaniem jest pełnienie funkcji przełożonego na niższym szczeblu, dowodząc nad mniejszymi grupami oraz wydając polecenia operatorom i szeregowym.

Specjalista

Członek oddziału ze specjalnym wyszkoleniem w danej dziedzinie, np. zagrożeniach poznawczych. Posiada szczególną wiedzę na temat podmiotów SCP, może posiadać specjalne wyposażenie oraz to on powinien głównie dokonywać rekontaminacji podmiotów SCP.

Operator

W pełni wyszkolony członek oddziału, którego zadaniem jest zabezpieczenie podmiotów SCP bądź inne zadanie, które jest mu przydzielone. Potrafi się posługiwać bronią eksperymentalną oraz zabezpieczać podmioty SCP.

Inżynier

Operator z szkoleniem inżynieryjnym. Jego celem jest naprawa uszkodzonych przechowalni podmiotów. Potrafi on również obsługiwać Alpha Warhead.

Medyk

Operator z wyszkoleniem medycznym. Jego celem jest udzielanie wsparcia medycznego dla oddziału. Jeśli medyk nie chce być zabijany, musi udzielać pomocy każdemu rannemu, nawet wrogowi oraz używać broni tylko w samoobronie.



Formacje MFO

Epsilon-11 "Nine-Tailed Fox"

Elitarna formacja szkolona przez MFO Alpha-1. Zadaniem Epsilon-11 jest rekontaminacja podmiotów które przełamały zabezpieczenia oraz reagowanie do placówek które doświadczyły masowego przełamania zabezpieczeń.



Alpha-1 "Red Right Hand"

Elitarna formacja składająca się z najlojalniejszych i najlepiej wyszkolonych operatorów Fundacji. Formacja odpowiada bezpośrednio przez Radą O5 i reaguje na sytuacje wymagające najwyższego bezpieczeństwa operacyjnego. Większość informacji na temat Alpha-1 wymaga 5. poziomu dostępu.



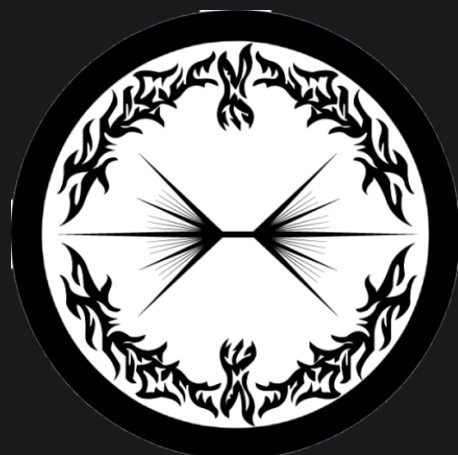
Alpha-9 "Last Hope"

Formacja zajmująca się szkoleniem i wykorzystywaniem humanoidalnych podmiotów w terenie. Formacja pochodzi od Omega-7 "Pandora's Box". Informacja: Według Lore serwera, SCP-076-2 może znajdować się w formacji Alpha-9.



Beta-1 "Cauterizers"

Formacja Beta-1 to wysoko klasyfikowana formacja zajmująca się podejrzeniami o sytuację infiltracji struktur Fundacji przez wroga oraz wycieku poufnych informacji do innych grup interesu.



Beta-7 "Maz Hatters"

Formacja Beta-7 zajmuje się w pozyskiwaniu i przechowywaniu anomalii stanowiących ekstremalne zagrożenie biologiczne, chemiczne lub radiologiczne, jak i przechowanie i oczyszczanie stref dotkniętych przez takowe anomalie.



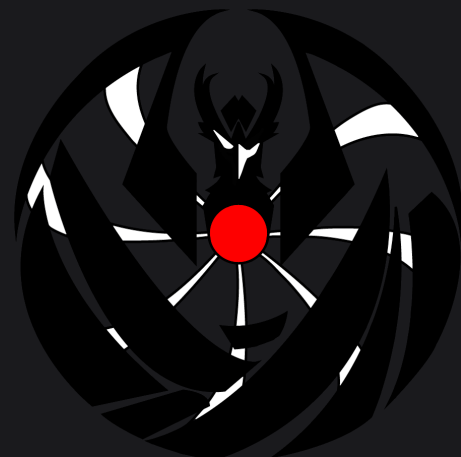
Nu-7 "Hammer Down"

Formacja Nu-7 to siła bojowa Fundacji składająca się z wielu batalionów i plutonów operującymi ciężką bronią i pojazdami bojowymi. Formacja Nu-7 zajmuje się reagowaniem na sytuacje utraty łączności z głównymi ośrodkami placówki, w sytuacjach w których przełamanie zabezpieczeń na masową skalę, kompromitacja przez wroga lub podobny incydent są przewidywane.



Upsilon-11 "Avalon's Wake"

Formacja zajmująca się wykorzystywaniem SCP-4793 w walce przeciwko członkom Rebelii Chaosu, specjalizując się w obronie przeciwko tej jednostce.



Omega-1 "Law's Left Hand"

Formacja zajmująca się usuwaniem wysoko postawionego personelu Fundacji jeśli ustalą się że działali oni nieetycznie. Omega-1 odpowiada bezpośrednio przed Komitetem ds. Etyki.





Rebelia Chaosu

Opis: Wroga organizacja Fundacji której celem jest wykradanie podmiotów SCP dla własnych korzyści oraz zakłócanie działań Fundacji.



1. Posiadasz szczegółową wiedzę na temat Fundacji. Posiadasz dokładną wiedzę o podmiotach w placówce, znasz mniej więcej rozkład pokoi, znasz poziomy uprawnień kart oraz wiesz o Radzie O5.
2. Potrafisz się posługiwać każdym rodzajem broni palnej. Bronią eksperymentalną potrafisz się posługiwać rebelianci od Sierżanta wzwyż.
3. Twoim głównym celem jest przełamanie zabezpieczeń jak największej ilości podmiotów SCP, eskortowanie podmiotów z placówki, wykradnięcie przedmiotów SCP, zabicie lub pojmanie personelu ośrodka oraz wyrządzenie jak największych szkód Fundacji.
4. Jesteś lojalny Rebelii, lecz możesz się poddać i przekazać informacje jeżeli zależy od tego twoje życie.
5. Posiadasz wiedzę o grupach interesu które mogą wkroczyć do placówki (GOC i Ręka Węża).
6. Masz obowiązek stosować się do hierarchii i wykonywać polecenia przełożonych.
7. Nie strzelaj do medyków.
8. Znasz tożsamość szpiegów CI w szeregach personelu Fundacji.
9. Jeśli sytuacja jest ciężka, możesz się ewakuować. Pamiętaj że to nie twój ośrodek.
10. Jeśli w placówce nie ma już nic wartościowego, możesz ją wysadzić wraz z resztą oddziału.
11. Możesz używać wielokrotnych przedmiotów SCP jeśli daje ci to taktyczną przewagę.



Stopnie CI

Dowódca

Dowódca całego oddziału. Jego zadaniem jest poprowadzenie swojego oddziału ku zwycięstwu oraz podejmowanie decyzji w kluczowych sprawach.

Może zarządzić detonację głowicy alfa lub ewakuację z placówki.

Sierżant

Sierżanci to żołnierze Rebelii wyższego sztabu, których zadaniem jest dowodzenie oddziałem na niższym szczeblu oraz pomaganiu swojemu dowódcy. Sierżanci posiadają ciężki pancerz oraz broń maszynową.

Kapral

Kaprale to żołnierze na nieco wyższym szczeblu, których zadaniem jest pomoc dowódcy w wypełnieniu misji oraz wydawanie poleceń szeregowym.

Kaprale są uzbrojeni w rewolwer oraz strzelbę.

Szeregowy

Szeregowi to nisko postawieni członkowie oddziału. Ich zadaniem jest wykonywanie poleceń dowódcy, wykradanie podmiotów SCP oraz zakłócanie działań Fundacji. Szeregowi posługują się karabinem AK.

Poborowy

Poborowi to nowo zrekrutowani, najniżej postawieni członkowie oddziału. Najczęściej pochodzą z przechwyconych klas D lub personelu Fundacji który ją zdradził. Operują tym samym wyposażeniem co szeregowi i ich zadaniem jest wykonywanie poleceń przełożonych.

Medyk

Medycy mają za zadanie udzielania wsparcia medycznego oddziałowi. Jeśli medyk nie chce być zabijany, musi udzielać pomocy każdej rannej osobie, nawet wrogowi oraz używać broni tylko i wyłącznie w samoobronie.



Podmioty SCP

Opis: Anomalne obiekty będące przedmiotem zainteresowania Fundacji. Każde z nich posiada różne zdolności i właściwości, lecz większość z nich jest przechowywana wbrew woli i ich celem jest ucieczka z placówki oraz zabicie ludzi.

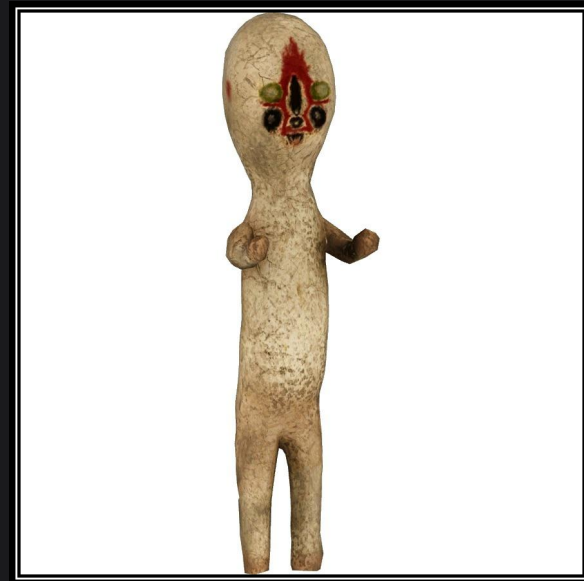


1. Podmioty SCP dzielą się na rozumne oraz nierozumne.
2. Podmioty nierozumne mają zakaz używania checkpointów, wind, containment bulkheadów oraz drzwi wymagających kart.
3. SCP nierozumne nie mogą się umyślnie stackować.
4. Podmioty SCP mają zakaz skakania do szyb windy za swoim celem (Wyjątek stanowi SCP-173 oraz SCP-096)
5. Podmioty SCP mają zakaz zabijania D-87465 (SCP-181) ze względu na jego anomalne szczęście.
6. Nierozumne podmioty SCP mają kategoriyczny zakaz wchodzenia do schronów ewakuacyjnych
7. Nierozumne podmioty SCP mają zakaz używania Emergency Door Release.



SCP-173 “Rzeźba”

Opis: *Betonowa rzeźba potrafiąca poruszać się z niezwykłą prędkością, lecz tracąc tą umiejętność w momencie kiedy ktoś wejdzie z nią w kontakt wzrokowy. Ścina i łamie kark każdej osobie w swoim polu widzenia.*



1. Jesteś podmiotem nierozumnym.
2. Twoim celem jest gonić ofiarę do momentu jej zabicia lub jej zniknięcia.
3. W przypadku wielu celów, podążasz za najbliższym.
4. Jeśli nie widzisz żadnego celu w polu widzenia, patrolujesz korytarze lub stoisz w bezruchu.
5. Otwierać drzwi możesz tylko i wyłącznie jeśli nie ma nikogo w twojej obecności oraz nikogo nie słyszysz. Jeśli twój cel zamknie przed tobą drzwi, nie możesz ich otworzyć dopóki w pełni się nie oddali. Jeśli w rundzie obecny jest SCP-079, ta zasada cię nie obowiązuje, odgrywając że SCP-079 zdalnie otwiera wszystkie drzwi.
6. Jeśli patrzą się na ciebie trzy osoby i odgrywają mruganie na zmianę, nie możesz się ruszać. Jeśli patrzą się na ciebie cztery osoby lub więcej, nie możesz się ruszać.
7. Możesz uciec z placówki jeśli znajdujesz się na Surface.



SCP-096 “Nieśmiałek”

Opis: Wysoka, humanoidalna istota mierząca 2,38m wzrostu. Zazwyczaj spokojna, jednak jest w stanie wpaść w furię jeśli ktoś ujrzy jej twarz.



1. Jesteś podmiotem nierozumnym.
2. W stanie spokojnym, przemierzasz korytarze bądź opierasz się o ścianę i czekasz. Unikasz również ludzi i jakichkolwiek istot.
3. Jesteś podmiotem nierozumnym, więc staraj się nie otwierać drzwi, jeśli nie jest to konieczne. Wyjątek stanowi obecność SCP-079 w grze.
4. Jeśli ktoś ujrzy twoją twarz, twoim celem jest go zabić za wszelką cenę.
5. Jeśli twój cel skacze w przepaść, nie musisz za nim skakać.
6. Jeśli zostaniesz zraniony i twoje życie jest zagrożone, możesz wejść w szat aby uciec lub zabić osobę która cię krzywdzi.
7. Jeśli jesteś ciągnięty przez min. 2 osoby, masz obowiązek to odegrać i za nimi podążać.
8. Po porażeniu przez bramę Tesli zaczynasz się ich bać i unikasz pomieszczeń z nimi.
9. Po porażeniu przez Micro-HID zaczynasz się go bać i uciekasz jeśli słyszysz że jest on ładowany.



SCP-049 “Doktor Plagi”

Opis: *Humanoid którego ubiór przypomina średniowiecznego lekarza. Zazwyczaj spokojny i skłonny do kooperacji, może jednak stać się agresywny jeśli wyczuwa u kogoś “zarazę”.*

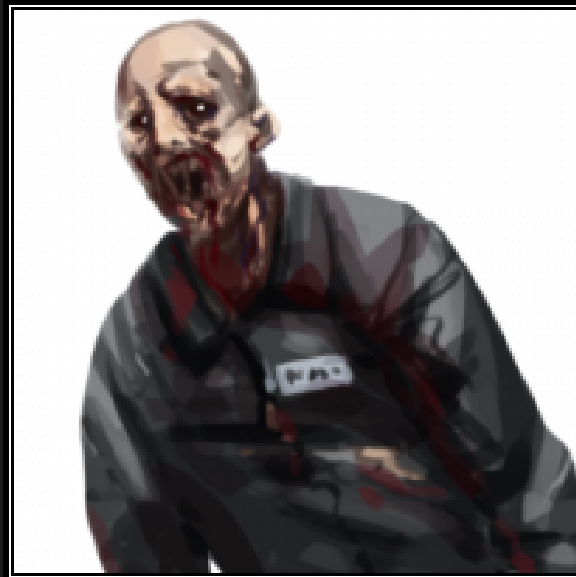


1. Jesteś podmiotem rozumnym.
 2. Twoim celem jest leczenie “zarazy”.
- Uważasz że jesteś jedynym, który jest w stanie “wyleczyć” zarazę.
3. Dotykać i zabijać możesz tylko te osoby u których wyczuwasz “zarazę” bądź które cię atakują.
 4. Osoby chorę po zabiciu masz obowiązek uleczyć i zamienić w SCP-049-2. Możesz odstąpić od tej czynności jeśli zagraża ona twojemu bezpieczeństwu.
 5. Rozkazy do SCP-049-2 wydawaj przez proximity chat.
 6. Szanujesz swoje życie, w przypadku odniesienia ciężkich obrażeń bądź znacznej przewagi wroga powinieneś się poddać.
 7. Możesz współpracować z kim chcesz oraz z innymi podmiotami rozumnymi.
 8. Nie ubolewasz i nie mścisz się za śmierć/zabicie SCP-049-2.
 9. Odczuwasz ból.
 10. Twoim celem jest wyleczenie “zarazy” - Jeśli w placówce nie ma chorych, powinieneś poszukać ich poza placówką.
 11. Współpracujesz z Fundacją - Po przełamaniu zabezpieczeń powinieneś dać się odeskortować do przechowalni. Możesz jednak zerwać współpracę z Fundacją, lecz tylko wtedy, jeśli masz ku temu odpowiedni powód.



SCP-049-2 “Wyleczony”

Opis: *SCP-049-2 to istoty, stworzone przez SCP-049 poprzez przerobienie ich zwłok. Instancje nie są inteligentne, jednak w dużych grupach mogą doprowadzić do chaosu.*



1. Jesteś podmiotem nierozumnym.
2. Wykonujesz polecenia które otrzymasz od SCP-049 na proximity chacie.
3. Nie potrafisz otwierać drzwi, containment bulkheadów, checkpointów, korzystać z wind oraz przechodzić przez bramy Tesli dopóki nie nauczy cię tego SCP-049.
4. W obecności SCP-049 jesteś nieagresywny, dopóki nie otrzymasz rozkazu od SCP-049 lub zostaniesz sprowokowany.
5. W przypadku rozłączenia z SCP-049, stajesz się bezmyślną istotą która przemierza korytarze i jest agresywna wobec jakiegokolwiek istoty.
6. Nie wolno ci używać proximity chatu.

SCP-106 “Staruszek”

Opis: Mężczyzna w podeszłym wieku pokryty czarną, żrącą substancją. Wykazuje ekstremalnie sadystyczne i antyspołeczne cechy. Powoduje korozję ze wszystkim co wejdzie z nim w kontakt.



1. Jesteś podmiotem częściowo rozumnym.
2. Nie otwierasz drzwi, po prostu przez nie przechodzisz.
3. W przypadku znalezienia ofiary, twoim celem jest zadanie jej jak największej bólu i cierpienia. Możesz ją wystać do wymiaru łuzowego jeśli ci się znudzi, będzie uciekać lub cię atakować.
4. Odczuwasz ból, więc jeśli twój cel zada ci ciężkie obrażenia, zniechęcasz się.
5. Unikasz intensywnego światła z bram Tesli oraz Micro-HID.
6. Potrafisz myśleć, dlatego możesz zastawiać pułapki na swoje ofiary.
7. Unikasz dużych grup, zamiast tego starasz się atakować samotne ofiary lub rozdzielać mniejsze grupy.
8. Możesz uciec z placówki jeśli nie jesteś przez dłuższy czas w stanie znaleźć nowych ofiar na terenie ośrodka.
9. Możesz używać komendy .stalk aby znajdować swoje ofiary.
10. Staraj się odgrywać RP z torturowania swoich ofiar. Nie potrafisz mówić, lecz możesz używać proximity chatu do śmiania się lub puszczania odpowiednich bindów.



SCP-939 “O Wielu Głosach”

Opis: SCP-939 to stałocieplne, stadne, kompletnie ślepe drapieżniki polegające na echolokacji aby polować na swoje ofiary.



1. Jesteś podmiotem nierozumnym.
2. Sprintuj tylko w przypadku ścigania celu lub usłyszenia dźwięku.
3. Możesz powtarzać tylko te dźwięki, które usłyszałeś w trakcie gry.
4. Posiadasz umysł drapieżnika, możesz zastawiać pułapki, czaić się, wykorzystywać błędy ludzi oraz rozpylać gaz amnezyjny aby zabić swoje ofiary.
5. W przypadku odniesienia ciężkich obrażeń (Zejście poniżej 1500 HP możesz zaczynać uciekać od większych grup uzbrojonych ludzi).
6. Jeśli usłyszysz źródło dźwięku, masz obowiązek je sprawdzić.
7. Masz zakaz przeszukiwania pomieszczeń bez powodu, jeśli nie słyszysz dźwięku, przemierzasz korytarze.
8. Przemierzając korytarze, idziesz ich środkiem. Jeśli wejdiesz w kogoś kto stoi na środku korytarza, możesz go zabić.
9. Po otrzymaniu przez bramę Tesli obrażeń dwa razy, uczysz się przez nią bezpiecznie przechodzić.
10. Po odniesieniu obrażeń od Micro-HID, uczysz się uciekać po jego usłyszeniu.
11. Po odniesieniu obrażeń od granatów dwa razy, uczysz się ich unikać.



SCP-079 “Stara SI”

Opis: *SCP-079 to komputer operujący sztuczną inteligencją, która nieustannie się rozwija i ewoluuje. Po uzyskaniu kontroli nad systemami placówki, używa ich aby zastawiać pułapki i torturować ludzi.*



1. Jesteś podmiotem rozumnym.
2. Możesz współpracować z każdym człowiekiem oraz podmiotem rozumnym. Możesz również pomagać podmiotom nierozumnym.
3. Twoim celem jest uzyskanie jak największego poziomu oraz ucieczka z placówki.
4. Po uzyskaniu 3 poziomu, możesz otwierać przechowalnie podmiotów klasy Euclid.
5. Po uzyskaniu 4 poziomu, możesz otwierać przechowalnie podmiotów klasy Keter oraz uzyskujesz kontrolę nad CASSIE.
6. Chronisz swoich generatorów w obawie o zostanie wyłączonym.
7. Możesz poprosić człowieka aby po otwarciu twojej przechowalni pobrał cię i zabrał cię z placówki.
8. Możesz współpracować z ludźmi, jednak jeśli nie są oni dla ciebie użyteczni, powinienes ich zabić.



SCP-3114 “Wouldn’t it be Chilly?”



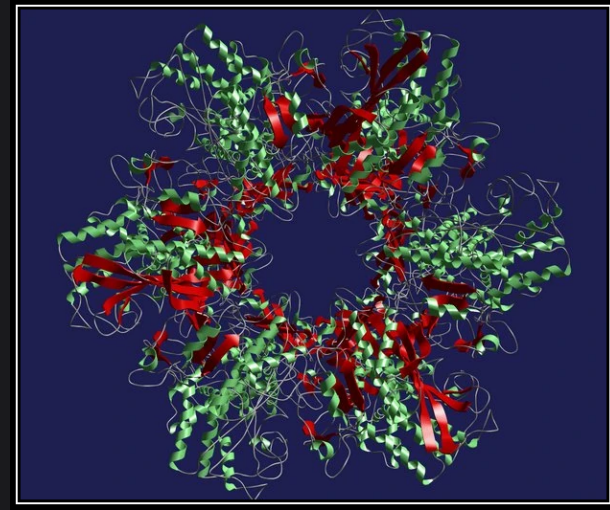
Opis: SCP-3114 to ludzki szkielet mierzący 1,6m lecz zdolny do samodzielnego poruszania. Obiekt jest agresywny wobec humanoidalnych istot, a po ich uduszeniu potrafi zdjąć z nich skórę.

1. Jesteś podmiotem częściowo rozumnym.
2. Reagujesz na bodźce wizualne oraz dotyk.
3. Jesteś agresywny wobec każdego człowieka i starasz się go udusić.
4. Po zabiciu człowieka, jeśli nie ma nikogo w pobliżu zakładasz jego skórę i próbujesz przyjąć jego tożsamość.
5. Będąc w skórze człowieka podążasz za innymi ludźmi i próbujesz się dopasować. W skórze człowieka masz zdolność mówienia i nawiązywania interakcji, jednak nie posiadasz wiedzy którą posiadał ten człowiek.
6. Starasz się uczyć nawyków i zachowań ludzi - Jeśli np. Zauważysz że ochroniarze chodzą z bronią w rękę a po odniesieniu obrażeń odczuwają ból, starasz się ich naśladować jeśli przebierzesz się za ochroniarza.
7. W przypadku odniesienia ciężkich obrażeń możesz się wycofać.
8. Skórę możesz manualnie zrzucić tylko w przypadku jej uszkodzenia (odniesienia obrażeń) lub jeśli twoje życie jest zagrożone.
9. Po założeniu skóry możesz korzystać z wind i checkpointów pod warunkiem że nauczyłeś się tego obserwując innych ludzi. W skórze człowieka możesz również wchodzić do schronów ewakuacyjnych.



SCP-008 “Plaga Zombie”

Opis: *SCP-008 jest bardzo zaraźliwym i śmiertelnym prionem, który po zabiciu chorych zmienia je w agresywne istoty porównywalne do zombie.*



1. Jako instancja SCP-008, jesteś nierozumną i agresywną istotą.
2. Potrafisz otwierać drzwi poprzez uderzenie w nie, ewentualnie dotykając ich panelu.
3. Atakujesz każdą istotę ludzką w twoim zasięgu widzenia. W przypadku wielu celów, wybierasz najbliższy.
4. Możesz się porozumiewać i współpracować z innymi instancjami SCP-008 poprzez chat SCP.
5. Gonisz swój cel aż do skutku lub śmierci.

Przedmioty SCP

SCP-500

Panaceum. Pudełko zawierające czerwoną pigułkę, która po spożyciu natychmiast leczy jakiegokolwiek obrażenia, choroby i negatywne efekty oraz niweluje jakikolwiek ból.



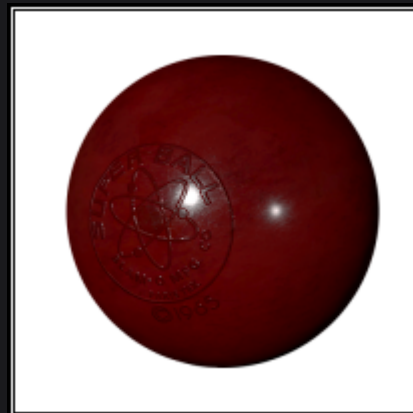
SCP-207

Butelka napoju Coca-Cola która po spożyciu polepsza funkcje motoryczne, m.in prędkość oraz powoduje że osoba która ją spożyła nie męczy się, lecz po czasie powoduje śmierć z powodu niewydolności narządów.



SCP-018

Czerwona piłka z napisem "SUPERBALL", która zwiększa swoją prędkość z każdym odbiciem. Personel Fundacji ma kategoryczny zakaz otwierania przechowalni podmiotu.



SCP-268

Czapka, po której założeniu osoba ją nosząca staje się niewidzialna, a osoby wokół niej mają obowiązek odegrać zapomnienie o jej istnieniu do momentu jej ponownego ujrzenia. Personel Fundacji ma zakaz otwierania przechowalni podmiotu.



SCP-2176

Anomalna żarówka, która po pęknięciu powoduje zwarcie w pomieszczeniu i blokuje chwilowo systemy placówki. Personel Fundacji ma zakaz otwierania przechowalni podmiotu.



SCP-1853

Ampułka zawierająca wewnątrz zieloną substancję. Personel Klasy D nie zna sposobu aplikacji substancji. Substancja działa jako środek zwiększający wydajność, przyspieszając refleks oraz zdolności motoryczne użytkownika.



SCP-244 A/B

SCP-244-A oraz SCP-244-B to dwa wazony wypełnione cieczą, które po otwarciu wazonu wydzielają bardzo zimne powietrze, które końcowo prowadzi do zamarznięcia. Para po czasie wypełni całe pomieszczenie oraz zmieni jego temperaturę na -37°C oraz wilgotność na 125%.



SCP-1344

SCP-1344 to para gogli, które po założeniu przekłuwają oczy osoby, lecz nie czują ona przy tym bólu. Po założeniu gogli, osoba zaczyna widzieć "kule energii" nad innymi istotami, widoczne nawet z dystansu i przez ściany. Zdjęcie gogli w normalny sposób nie jest możliwe i wymaga ich wyrwania z oczu, co najczęściej powoduje śmierć.



SCP-127

SCP-127 to w pełni organiczny i żywy pistolet maszynowy MP5, który potrafi posługiwać się mową. Pistolet strzela zębami i nie posiada możliwości wyjęcia magazynka.



SCP-1509

SCP-1509 to broń biała podobna to indyjskiego parangu. Po zabiciu kogoś przy użyciu podmiotu z miejsca ran wychodzą robaki.



SCP-1509-2

Losowy człowiek, który zmarł w ciągu ostatnich 30 lat. Obiekt SCP-1509-2 wydaje się być mocno zdezorientowany, lecz zdaje się słuchać i wykonywać polecenia osoby posiadającej SCP-1509.

Broń Eksperymentalna

Micro-HID

Część projektu Segmentum. Ciężkie urządzenie przeznaczone to wyładowań elektrycznych o bardzo wysokim napięciu. Broń w fazie eksperymentalnej, stosowana w neutralizacji lub pacyfikacji niebezpiecznych podmiotów SCP. Posiada dwa tryby napięcia.



Rozpraszacz Cząsteczek 3-X

Broń eksperymentalna służąca do neutralizowania wrogich istot bądź całkowitej dezintegracji ich cząsteczek. Tryb serii wystrzeliwuje serię trzech naładowanych i wybuchowych pocisków. Tryb dezintegracji wystrzeliwuje jeden pocisk który w pełni dezintegruje cząsteczki trafionego celu i powoduje ich rozpylenie.



Jailbird

Najnowsza broń eksperymentalna Fundacji w fazie wczesnych testów. Obecnie, nikt z Fundacji nie posiada uprawnień aby z niego korzystać, a posługiwać się nim potrafią tylko nieliczne osoby. Uwaga: Jailbird używany przez SCP-076-2 i niektóre inne podmioty SCP jest traktowany jako ich miecz/broń biała.





Poziomy Dostępu

Poziom	Członkowie Personelu
0	Personel Klasy D
1	Sprzątac, Konserwator
2	Naukowiec, Ochroniarz, Sierżant Ochrony, Technik Alpha Warhead, Psychiatry
3	Kierownik Badań, Dowódca Ochrony, Zarządca EZ, Rada Placówki, MFO Epsilon-11, Inżynier Alpha Warhead, Zarządca LCZ, Zarządca HCZ
4	Dowódca Epsilon-11, Administrator Placówki, Ochrona O5
5	Rada O5



Informacje o Radzie O5

Poziom Dostępu / Informacje o radzie	Wie o istnieniu Rady O5	Wie czym się zajmuje Rada O5	Ma więcej informacji dot. Rady O5	Jest w kontakcie z Radą O5	Zna tożsamość członków Rady O5
Poziom 0	NIE	NIE	NIE	NIE	NIE
Poziom 1	NIE	NIE	NIE	NIE	NIE
Poziom 2	TAK	TAK	NIE	NIE	NIE
Poziom 3	TAK	TAK	TAK	NIE	NIE
Poziom 4	TAK	TAK	TAK	TAK	NIE
Poziom 5	TAK	TAK	TAK	TAK	TYLKO O5



Regulamin Subclass

Sprzątacarz

Opis: Jesteś Sprzątaczem w Ośrodku 02. Nie posiadasz zbyt dużej wiedzy na temat Fundacji, wiesz tylko że jest to ośrodek badawczy i że Personel Klasy D to obiekty testowe. Masz zakaz kontaktu z anomaliami oraz wchodzenia do stref w których znajdują się anomalie. Strefę możesz opuścić tylko pod opieką ochrony. Twoim celem jest utrzymanie czystości w strefach bez anomalii. W przypadku wyłomu lub podobnego incydentu masz ewakuować się razem z ochroną. Twoje umiejętności posługiwania się bronią palną są porównywalne do naukowca.

Limit na rundę: 4

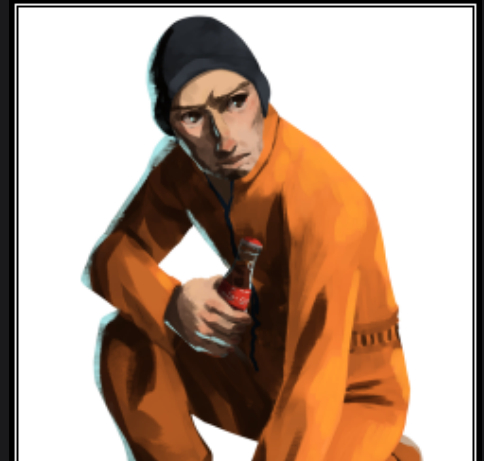


Szpieg CI (Klasa D)

Opis: Jesteś elitarnym agentem Rebelii Chaosu, który celowo został aresztowany i skazany na karę śmierci aby podpisać kontrakt z Fundacją i trafić do Ośrodka. Dzięki swoim umiejętnościom i pomocy szpiegów, udało ci się uniknąć preparatów amnezycznych i przemyścić wartościowe przedmioty do placówki. Twoim celem jest utworzyć i wesprzeć bunt wśród klas D, wykraść podmioty i uciec z placówki. Twój identyfikator to

D-21365

Limit na rundę: 1



SCP-181 "Lucky"

Opis: D-87465 został aresztowany i skazany za wielokrotne popełnienie przestępstwa defraudacji Komisji Gier Stanu Nevada, a później zrekrutowany przez Fundację jako Personel Klasy D. W trakcie badań, wykazano jego anomalne szczęście i przypisano mu desygnację podmiotu. Jako SCP-181 boisz się przemocy i masz zakaz używania broni lub innych przedmiotów mogących kogoś zranić. Jesteś nieświadomy swojego szczęścia i boisz się śmierci. Twoim celem jest ucieczka z placówki.

Limit na rundę: 1

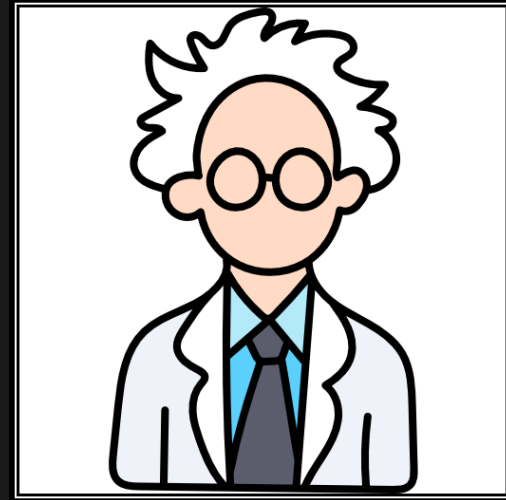


Kierownik Badań

Opis: Jesteś Kierownikiem Badań i tym samym przełożonym całego personelu badawczego poziomu 2 i 3 na terenie Ośrodka 02. Twoim zadaniem jest nadzór pracy personelu badawczego, rozpatrywanie wniosków o badania oraz samemu przeprowadzanie głównych badań wymagających największej precyzji i doświadczenia. W przypadku wyłomu lub podobnego incydentu twoim zadaniem jest poprowadzenie personelu badawczego do bezpiecznej ewakuacji.

Potrafisz się trochę posługiwać pistoletami i rewolwerami.

Limit na rundę: 1



Zarządca Strefy LCZ

Opis: Jako zarządca strefy, sprawujesz bezpośrednią pieczę nad Light Containment Zone. Twoim zadaniem jest utrzymywanie porządku w swojej strefie oraz aktywne odpowiadanie na problemy. W przypadku wyłomu lub podobnego incydentu, masz za zadanie poprowadzić personel w swojej strefie do ewakuacji.

Potrafisz się trochę posługiwać pistoletami i rewolwerami.

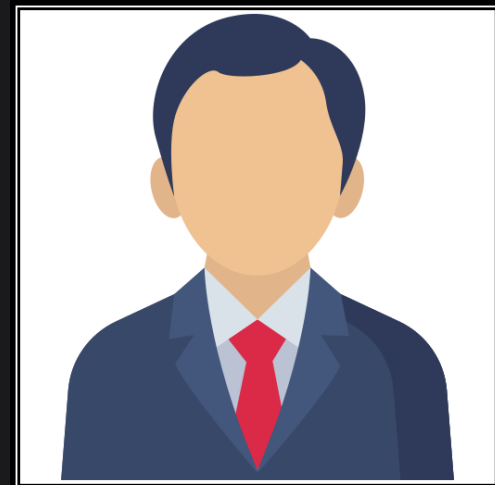
Limit na rundę: 1



Zarządca Strefy HCZ

Opis: Jako zarządca strefy, sprawujesz bezpośrednią pieczę nad Heavy Containment Zone. Twoim zadaniem jest utrzymywanie porządku w swojej strefie oraz zapewnienie jej bezpieczeństwa. W przypadku wyłomu twoim zadaniem jest zabezpieczenie strefy, zdanie raportu z tego które podmioty przełamały zabezpieczenia a następnie się ewakuować bądź starać się opanować sytuację w swojej strefie. Potrafisz się posługiwać pistoletami i rewolwerami.

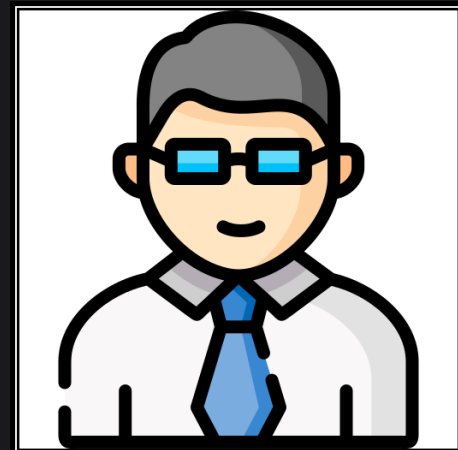
Limit na rundę: 1



Zarządca Strefy EZ

Opis: Jako zarządca strefy, sprawujesz bezpośrednią pieczę nad Entrance Zone. Twoim zadaniem jest utrzymywanie porządku w swojej strefie oraz operowanie interkomem. W trakcie wyłomu lub podobnego incydentu twoim zadaniem jest opanowanie sytuacji w swojej strefie i przygotowanie jej pod ewakuację oraz wydawanie komunikatów poprzez interkom. Jeśli sytuacja stanie się niebezpieczna, możesz się ewakuować. Potrafisz się trochę posługiwać pistoletami i rewolwerami.

Limit na rundę: 1



Administrator Placówki

Opis: Jesteś najwyższym postawionym administratorem w Ośrodku 02. Twoim zadaniem jest sprawowanie pieczy nad całym ośrodkiem i upewnienie się, aby wszystko funkcjonowało w nim tak jak powinno. W przypadku wyłomu lub podobnego incydentu twoim zadaniem powinno być instruowanie personelu poprzez interkom oraz radio, jednak jeśli sytuacja stanie się niebezpieczna, powinieneś się ewakuować. Potrafisz się posługiwać pistoletami i rewolwerami oraz posiadasz bardzo dużą wiedzę na temat Fundacji i podmiotów.

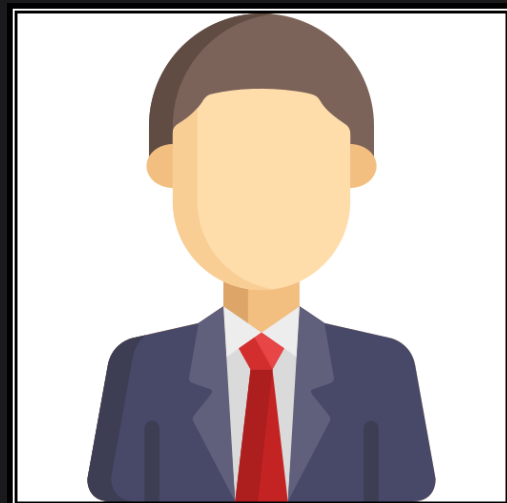
Limit na rundę: 1



Rada Placówki

Opis: Jesteś członkiem jednego z najwyższych organów administracyjnych w Ośrodku 02. Twoim zadaniem jest asystowanie administratora placówki w jego sprawach i załatwianie spraw którymi on się zając nie może, jak i rozpatrywanie obecnych spraw placówki wraz z resztą członków Rady i dyrektorem w sposób demokratyczny. W razie wyłomu, opanuj sytuację w placówce, instruuj personel i ewakuuj się. Potrafisz posługiwać się pistoletami i rewolwerami. Posiadasz znaczną wiedzę o Fundacji i podmiotach.

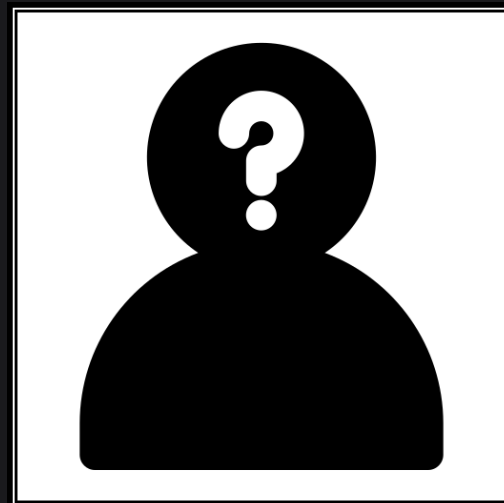
Limit na rundę: 3



Członek Rady O5

Opis: Działasz jako O5-7 pod przykrywką Dr. L lecz ta tożsamość może się zmienić. Powód twojej wizyty w ośrodku możesz wymyślić, lecz po wyłomie twoim zadaniem jest odzyskanie kontroli nad ośrodkiem i przywrócenie sytuacji do normy. Za wszelką cenę nie zdradzaj swojej tożsamości i nie pozwól aby twoja przykrywka została spalona. Jeśli ktoś ma się dowiedzieć co się dzieje i opanować sytuację, to jesteś to ty. Jedyną osobą która wie o twoim przybyciu to Administrator placówki, jednak nie zna on twojej tożsamości dopóki się nie ujawnisz. Swoją tożsamość powinienes ujawnić tylko administratorowi ośrodka oraz dowódcy MFO. W przypadku twojej śmierci lub sytuacji kiedy sytuacja w placówce jest nie do opanowania na twoje możliwości do placówki może wkroczyć MFO Alpha-1 aby cię uratować. Potrafisz się posługiwać każdym rodzajem broni palnej i eksperymentalnej oraz wiesz praktycznie wszystko o Fundacji i podmiotach.

Limit na rundę: 1



Ochrona Rady O5

Opis: Jesteś elitarnym prywatnym ochroniarzem specjalnie wyszkolonym do ochrony Rady O5. Twoim zadaniem jest ochrona O5-7 w trakcie jego pobytu w ośrodku. Twoim zadaniem jest ochrona jego życia, ale również jego tożsamości, tak samo jak twojej ponieważ również działasz pod przykrywką. Twoim celem powinno być udawanie naukowca i współnika Dr. L jednocześnie czujne wypatrując zagrożeń. W przypadku wyłomu twoim zadaniem powinna być eskorta O5-7 to bezpiecznego miejsca. W przypadku kompromitacji waszej tożsamości, priorytetem powinna być ucieczka z placówki. Potrafisz się posługiwać każdym rodzajem broni palnej i eksperymentalnej.

Limit na rundę: 1



Dowódca Ochrony

Opis: Jako Dowódca Ochrony, sprawujesz bezpośrednią pieczę i kontrolę nad całym aktywnym personelem ochrony w placówce. Twoim zadaniem jest koordynowanie ich działań i zapewnienie, aby bezpieczeństwo na terenie ośrodka było zachowane.

W przypadku wyłomu twoim zadaniem jest instruowanie swoich ochroniarzy do przestrzegania protokołów i ewakuacji personelu. W przypadku kompromitacji przez wroga twoim zadaniem jest ochrona personelu i ustalenie strategii aby zneutralizować zagrożenie. Po wkroczeniu MFO, powinieneś przekazać im najważniejsze informacje o sytuacji w placówce.

Limit na rundę: 1



Sierżant Ochrony

Opis: Jako Sierżant Ochrony, jesteś wyżej postawionym agentem ochrony którego zadaniem jest nadzorowanie pracy reszty ochrony i ewentualne wydawanie im poleceń. Wszystkie problemy zgłaszasz natychmiast do Dowódcy, lub rozwiązujesz je samemu jeśli jesteś w stanie. W przypadku wyłomu lub podobnego incydentu wykonujesz polecenia Dowódcy. W przypadku śmierci Dowódcy, przejmujesz dowodzenie.

Limit na rundę: 2



Infiltrator CI

Opis: Jesteś Infiltratorem Rebelii Chaosu który działa pod przykrywką jako Młodszy Agent Ochrony. Posiadasz umiejętności hakerskie, dlatego twoim głównym zadaniem powinno być przejęcie systemów placówki. Przejęcie CASSIE i otworezenie Gate A umożliwi najazd Rebelii Chaosu na placówkę. Oprócz tego, staraj się wykraść podmioty i likwidować personel, lecz pamiętaj aby nie zdradzać swojej przykrywki. Nie rób RDM.

Limit na rundę: 1



Dr. Maynard

Opis: Dr. George Maynard to infiltrator Rebelii Chaosu po stronie naukowców. Jesteś badaczem z 3 poziomem dostępu a twoim zadaniem jest wykradanie podmiotów SCP oraz zakłócanie działań Fundacji. Potrafisz się posługiwać pistoletami i rewolwerami, lecz za wszelką cenę powinieneś unikać konfrontacji z personelem i zdradzenia swojej tożsamości.

Limit na rundę: 1



Porucznik "Nine-Tailed Fox"

Opis: Porucznik ma za zadanie dowodzenie oddziałem wraz z Dowódcą, działając jako drugi najwyższy stopień w oddziale. Możesz wydawać polecenia niższemu stopniowi, a w przypadku śmierci Dowódcy przejmujesz dowodzenie nad oddziałem.

Limit na falę NTF: 1



Ciężka Jednostka "Nine-Tailed Fox"

Opis: Jesteś wyszkolonym operatorem E-11 który jest wyposażony w ciężki pancerz, który pozwala ci na przyjęcie większej ilości obrażeń oraz posiadasz ciężką broń i broń eksperymentalną. Twoim zadaniem jest pacyfikacja niebezpiecznych podmiotów SCP oraz wrogich jednostek. Masz zakaz używania przedmiotów leczących będąc powyżej 100 HP, lecz wraz z inżynierem możesz odegrać rolę naprawy pancerza i wtedy się uleczyć powyżej 100 HP. Możesz użyć apteczki tylko powyżej 100 HP tylko aby zatrzymać krwawienie. Możesz wkroczyć do placówki tylko jeśli przełamały zabezpieczenia min. 4

podmioty klasy Euclid/Keter lub jeśli obecna jest Ciężka Jednostka Cl.

Limit na rundę: 1 (Tylko z falą NTF)



Inżynier "Nine-Tailed Fox"

Opis: Jesteś wyszkolonym operatorem E-11, który posiada doświadczenie w inżynierii. Twoim głównym zadaniem jest naprawa uszkodzonych przechowalni aby zabezpieczyć podmioty SCP, naprawa uszkodzonych drzwi i wind oraz awaryjna obsługa Alpha Warhead. Potrafisz również naprawić pancerz ciężkiej jednostki NTF po odegraniu odpowiedniej akcji RP.

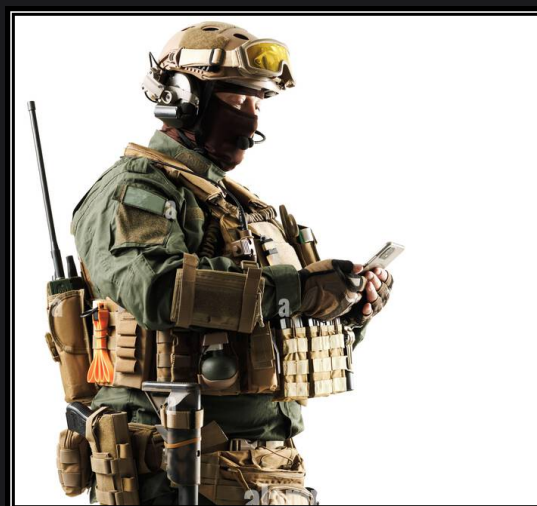
Limit na falę NTF: 1



Dowódca Rebelii Chaosu

Opis: Jesteś wysoko postawionym żołnierzem Rebelii Chaosu którego zadaniem jest poprowadzenie swojego oddziału ku zwycięstwu. Możesz wydawać rozkazy żołnierzom Rebelii, decydujesz o obecnym planie i detonacji głowicy alfa.

Limit na falę CI: 1



Ciężka Jednostka Rebelii Chaosu

Opis: Jesteś wyszkolonym żołnierzem Rebelii, wyposażonym w ciężki pancerz. Twoim zadaniem jest pacyfikacja niebezpiecznych dla oddziału podmiotów SCP i personelu Fundacji. Twój pancerz jest ulepszony i powoli naprawia się z czasem. Nie wolno ci używać przedmiotów medycznych będąc powyżej 100 HP (Wyjątek: Apteczka przy krwawieniu).

Limit na rundę: 1 (Tylko z falą CI)



Konserwator

Opis: Jesteś konserwatorem w Ośrodku 02. Posiadasz 1 poziom dostępu, wiesz tylko że pracujesz w ośrodku badawczym lecz masz surowy zakaz kontaktu z anomaliami ani przebywania w miejscach które mogą być pod wpływem anomalii. Twoim zadaniem jest naprawianie drobnych urządzeń niezwiązanych z anomaliami, takich jak rury, generatory, toalety itp. Możesz się swobodnie poruszać po Entrance Zone, Heavy Containment Zone oraz Light Containment Zone. W przypadku alarmu jesteś poinstruowany aby podążać za ochroną i ewakuować się.

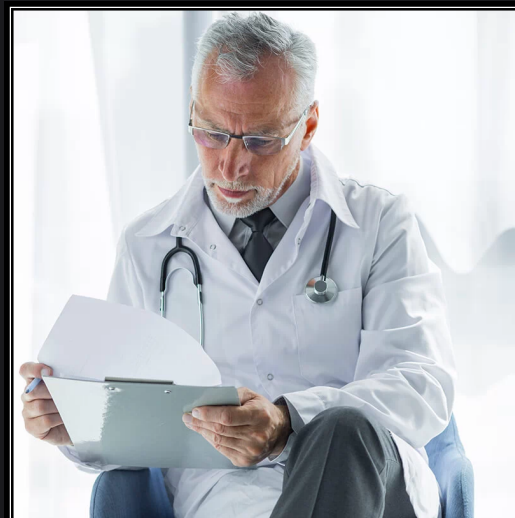
Limit: 2 na rundę



Psychiatra

Opis: Jesteś psychiatrą w Ośrodku 02. Posiadasz 1 poziom dostępu, twoim głównym zadaniem jest ewaluacja psychiczna personelu klasy D, udzielanie pomocy członkom personelu którzy doznali traumy, obrażeń psychicznych lub byli wystawieni na wpływ niektórych anomalii. Przede wszystkim zajmujesz się też aplikacją preparatów amnezyjnych klasy A. W razie wyłomu, twoim zadaniem jest ewakuować się wraz z ochroną.

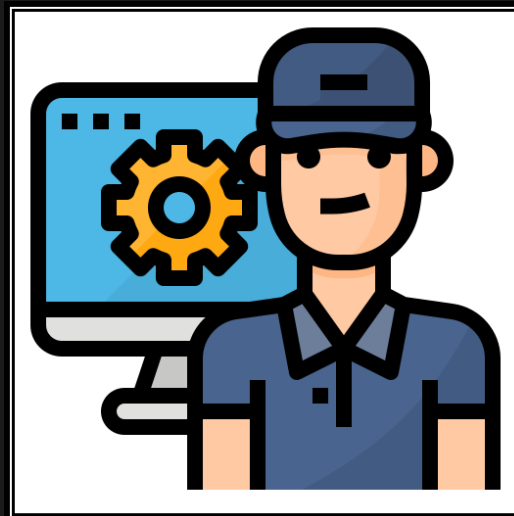
Limit: 2 na rundę



Technik Alpha Warhead

Opis: Jako Technik, twoim zadaniem jest nadzorowanie bezpieczeństwa głowicy na poziomie technicznym, między innymi prowadząc obsługę systemów i pilnując bezpieczeństwa w pomieszczeniu. Potrafisz się posługiwać bronią krótką i bronią krótką maszynową. W przypadku wkroczenia nieautoryzowanego personelu na teren głowicy, masz go natychmiast usunąć. Jeśli sytuacja tego wymaga i jest to personel o niższym poziomie, masz prawo poddać go terminacji. W przypadku wyłomu masz zostać i pilnować głowicy. Ewakuować się możesz tylko w przypadku detonacji bądź jeśli w pomieszczeniu głowicy znajduje się anomalia bądź inne zagrożenie dla ciebie.

Limit: 2 na rundę



Inżynier Alpha Warhead

Opis: Jako Inżynier, twoim zadaniem jest sprawowanie pieczy i odpowiedzialność za bezpieczeństwo oraz stabilność głowicy. Posiadasz wyższe wykształcenie i tytuł niż Technik oraz możesz prowadzić naprawy na poziomie inżynierskim, czyli bezpośrednio ingerując w strukturę głowicy. Możesz instruować Technika lub używać go do pomocy w swoich działaniach. Potrafisz się posługiwać każdym rodzajem broni palnej, oprócz eksperymentalnej. W przypadku wkroczenia na teren głowicy nieautoryzowanych osób masz natychmiast je usunąć, bądź poddać terminacji jeśli inne próby zawiodą a jest to personel niższego poziomu. W przypadku wyłomu twoim zadaniem jest przygotować głowicę pod ewentualną detonację i jej pilnowanie. Ewakuować się możesz tylko w przypadku detonacji, rozkazu od Administratora Placówki / O5 / Dowódcy MFO bądź jeśli na terenie głowicy znajdują się anomalie lub inne zagrożenie.



SCP-999 "Łaskotek"

Opis: Jesteś podmiotem klasy Safe który może się swobodnie przemieszczać po strefie. Twoim zadaniem jest przytulanie absolutnie każdej żywej istoty, co natychmiast powoduje u nich niekontrolowane szczęście. Nie czujesz potrzeby aby uciec z placówki. Do odgrywania tej klasy są potrzebne odpowiednie bindy.

Limit: 1 na rundę



SCP-082 "Fernand"

Opis: Jesteś podmiotem klasy Euclid. Jesteś olbrzymem, który wierzy że jest koronowanym królem Francji, jednak możesz przyjmować tożsamość innych wielkich Francuskich figur. Jesteś przekonany że placówka to twój pałac, a personel to twoja służba. Lubisz jeść, i to dużo, nie ograniczając się tylko do zwierząt, ludzi też lubisz jeść, jednak ze względu na szacunek do swojej służby starasz się ich za często nie jeść.

Limit: 1 na rundę



SCP-035 "Maska"

Opis: Twoje ciało zostało przejęte przez podmiot klasy Keter. SCP-035 przejął pełną kontrolę nad twoim ciałem, zmuszając się do założenia się a następnie zabijając się i przejmując twoje zwłoki.

Posiadasz bardzo silne zdolności manipulacji, potrafisz wpływać na decyzję osób wokół siebie i zmuszać ich do współpracy lub nakłaniając do samobójstwa. Umiejętności nabywasz poprzez telepatię, przykładowo aby nauczyć się używać broni palnej, musisz przejść obok osoby która umie ją używać. Twoim celem jest ucieczka z placówki i wywołanie jak największego chaosu. Masz zakaz używania przedmiotów leczących oraz adrenaliny. Twoje ciało z czasem zaczyna gnić i się rozpadać, więc musisz się pospieszyć lub poszukać nowego.

Limit: 1 na rundę



SCP-966 "Sleep Killer"

Opis: SCP-966 to drapieżne stworzenia które polują na ofiary powodując u nich bezsenność, a po ich wykończeniu brutalnie mordując i pożerając je. Po przełamaniu zabezpieczeń, twoim zadaniem jest znajdowanie ofiar i ich śledzenie, do momentu ich zabicia. Możesz zastawiać pułapki na swoje ofiary, śledzić je oraz uczyć się ich zachowań. Po znalezieniu ofiary komendami narracyjnymi odgrywasz pozbawianie jej energii, a kiedy osiągnie krytyczny stan możesz ją zabić.

Limit: 2 na rundę



Detonacja Głowicy Bojowej Alfa

W celu detonacji Głowicy Bojowej Alfa wymagane są dwa warunki:

- Przeciągnięcie dźwigni w pomieszczeniu reaktora
- Wciśnięcie przycisku w pomieszczeniu kontrolnym głowicy na Surface Zone

Przeciągnięcie dźwigni:

Aby przeciągnąć dźwignię i uzbroić głowicę wymagane są dwie rzeczy: Kody nuklearne oraz karta dostępu. Kody nuklearne posiadają następujące osoby: Inżynier Głowicy Alfa, Administrator Placówki, Rada O5, Dowódca E-11, Dowódcy niektórych oddziałów (np. Nu-7 lub Alpha-1). Karty które posiadają uprawnienia do panelu głowicy to: Karta Inżyniera Głowicy, Karta Administratora Placówki, Karta Dowódcy E-11, Karta O5, Karta Inżyniera MFO oraz karty niektórych oddziałów MFO (Nu-7, Alpha-1, Alpha-9). Jeśli postać zna kody nuklearne oraz posiada odpowiednią kartę, może przeciągnąć dźwignię.

Jednakże, panel głowicy można zhakować - Mogą to zrobić odpowiednio wyszkolone jednostki jak np. Rebelia Chaosu bądź jej szpiedzy przy użyciu urządzenia hakującego. Akcja RP hakowania powinna trwać około 3 minuty, i po tym czasie urządzenie hakerskie uzyskuje zarówno dostęp do panelu jak i pobiera kody nuklearne, co umożliwia przeciągnięcie dźwigni. Przejęte dźwignia jest odblokowana do momentu jej przejęcia przez siły Fundacji, o czym informuje C.A.S.S.I.E

Przycisk na Surface:

Tutaj żadne kody nie są wymagane - Aby wcisnąć przycisk wymagana jest jedynie karta, która go otworzy. Są to wszystkie karty z 3 poziomem uprawnień administracyjnych, jak np. Administratora Placówki, Inżyniera Głowicy, O5 itp.

Zatrzymanie Detonacji:

Detonację zatrzymuje się z poziomu placówki, aby to zrobić należy kliknąć czerwony przycisk. Żadna karta ani kody nie są wymagane.

Detonacja przez O5:

W skrajnych przypadkach na potrzeby RP, Rada O5 może zarządzić detonację głowicy Alfa zdalnie. Detonacja ta jest nieodwracalna.



Lista Komend

- .heal, .ulecz, .opatrz - Pozwala uleczyć innego gracza. W przypadku trzymania w ręku apteczki opatrzy jego rany i uleczy 65 HP, w przypadku trzymania w ręku adrenaliny zaaplikuje ją, usunie efekt zatrzymania akcji serca i doda 40 AHP.
- .bag, .worek - Pozwala założyć worek na SCP-096.
- .unbag, .zdejmijworek - Pozwala zdjąć worek z SCP-096.
- .clean, .czysc - Pozwala usunąć najbliższe zwłoki
- .me - Opisuje czynność wykonywaną przez postać
- .do - Opisuje stan lub otoczenie postaci
- .pomoc, .assist - Wysyła prośbę o pomoc do administracji
- .femurbreaker - Aktywuje łamacz kości udowej
- .name - Pokazuje twój obecny nickname
- .wysadzgenerator, .generator - Pozwala wysadzić główny generator placówki
- .naprawgenerator, .repairgenerator - Pozwala naprawić główny generator placówki
- .suicide, .samobojstwo - Pozwala popełnić samobójstwo przy użyciu broni
- .939recontainment, .ultradzwieki, .rekontaminacja939 - Pozwala aktywować protokół rekontaminacji SCP-939
- .cuff - Pozwala zakuć gracza
- .ooc - Wysyła wiadomość OOC
- .stalk - Komenda dla SCP-106 która znajduje i zabiera go do najbliższej ofiary, jednocześnie chwilo zwiększając jego prędkość aby złapać swoją ofiarę.
- .klatka - Pozwala założyć klatkę na SCP-173
- .scan - Pozwala ochronie, MFO i CI na skanowanie pobliskich istot w celu sprawdzenia parametrów życiowych oraz znalezienia metalowych przedmiotów.
- .zonescan <strefa> - Pozwala MTF/CI na przeskanowanie strefy w poszukiwaniu form życia, pod warunkiem że systemy placówki są po stronie osoby używającej
- .chack - Pozwala przejść lub odzyskać systemy CASSIE.
- .disarm - Rozbroja najbliższego gracza
- .cuff - Zakuwa najbliższego gracza, pozwalając mu zachować przedmioty



Protokoły Placówki

P-S-1 - Aktywacja serwisu C.A.S.S.I.E w celu poszukiwania anomalii które przełamały zabezpieczenia.

P-S-2 - Informowanie personelu przez C.A.S.S.I.E o anomaliach które zostały zrekontaminowane lub poddane terminacji.

P-S-3 - Aktywacja bram Tesli

P-B-1 - Usuwanie zagrożeń biologicznych poprzez dekontaminację strefy.

P-L-1 - Lockdown całej strefy

P-L-2 - Lockdown całej placówki

[Wyłom Przechowawczy]

Ochrona: Ma udać się do Strefy Niższego Nadzoru aby pomóc w ewakuacji personelu badawczego i innego znajdującego się w Strefie, a następnie w zależności od sytuacji udać się do bezpiecznego miejsca lub do Entrance Zone. Personel Klasy D w Strefie Niższego Nadzoru zakuć i eskortować do wyjścia. Uzbrojony Personel Klasy D, stawiający opór lub znajdujący się poza LCZ należy poddać terminacji. Po przylocie MFO jeśli cały personel został ewakuowany, ewakuować się z placówki.

Personel Badawczy: Oczekiwać przy checkpoincie lub w bezpiecznym miejscu na przyjscie ochrony, następnie ewakuować się wraz z ochroną lub pozostać w bezpiecznym miejscu.

Personel Administracyjny: Zarządcy Strefy mają za zadanie ocenić skalę wyłomu i spróbować opanować sytuację w swojej strefie, zarówno jak i instruować personel. Jeśli sytuacja stanie się niebezpieczna, ewakuować się, jeśli to możliwe lub zostać w bezpiecznym miejscu i oczekiwać na ochronę / MFO. Administrator, Rada Placówki i Zarządca EZ mogą wydawać instrukcje dla personelu przez interkom.

Pozostali Personel: Oczekiwać z resztą personelu w swojej strefie przy checkpoincie lub w bezpiecznym miejscu na przyjscie ochrony oraz ewakuować się wraz z nią.

[Rekontaminacja SCP]

SCP-049: Należy odeskortować obiekt do przechowalni lub poza placówkę, przy użyciu prośby, groźby lub siły. W przypadku stawiania oporu, można odegrać podanie lawendy, która powinna uspokoić podmiot. Przy transporcie, należy założyć na SCP-049 uprząż dla humanoidów klasy III używając komendy .cuff.

SCP-173: Należy odeskortować podmiot do przechowalni lub poza placówkę przy użyciu klatki magnetycznej. Minimum 2 osoby muszą patrzeć na podmiot i mrugać na zmianę, w trakcie gdy trzeci członek MFO zakłada klatkę magnetyczną komendą .klatka.

SCP-096: Należy odeskortować podmiot do przechowalni lub poza placówkę, zakładając na jego głowę worek komendą .worek. Minimum 2 osoby muszą trzymać nieruchomo podmiot, podczas gdy trzecia zakłada worek.

SCP-079: Należy wywołać przeciążenie placówki przyciskiem w przechowalni podmiotu, po uruchomieniu trzech generatorów awaryjnych.

SCP-939: Należy aktywować ultradźwięki przy komputerze znajdującym się w przechowalni podmiotu. Dźwięki są słyszalne na piętrze HCZ i EZ, a po ich aktywacji SCP-939 uda się do swojej komory, którą należy zamknąć. W skrajnych sytuacjach podmiot można pacyfikować siłą, a następnie przenieść jego ciało do przechowalni zanim odzyska przytomność.

SCP-106: Należy poświęcić członka Personelu Klasy D, który będąc zakuty musi wejść do komory łamacza kości udowej znajdującego się w przechowalni SCP-106, a następnie przy użyciu komendy .femurbreaker aktywować procedurę. Dźwięki wydane przez poświęconego zwabią SCP-106 do jego przechowalni i umożliwią jego zabezpieczenie. SCP-106 jest odporny na kule i bardzo wytrzymały, dlatego próby jego pacyfikacji nie będą skuteczne, lecz można go tymczasowo odstraszyć.

SCP-008 - Personel obchodzący się z SCP-008 musi posiadać wyposażenie HAZMAT. Należy poddać terminacji wszystkie instancje SCP-008, a następnie zainicjować lockdown całej strefy, wraz z jej dekontaminacją.

SCP-035 - Należy zlikwidować obecnego hosta SCP-035, a następnie w odpowiednim worku zabrać podmiot do przechowalni lub poza placówkę. Zbyt długie przebywanie wokół podmiotu (2+ min) zacznie powodować paranoję, myśli samobójcze i szaleństwo.

SCP-082 - Należy przekonać podmiot do powrócenia do przechowalni lub opuszczenia Ośrodka, traktując go jako koronowanego króla Francji Fernanda, z personelem udającym jego służbę.

SCP-966 - Instancje SCP-966 należy zwabić do ich przechowalni i je zamknąć, lub zneutralizować je bronią palną.

Podmioty Klasy **Safe** zazwyczaj nie stanowią zagrożenia, jeśli jednak są one zagrożone, należy je wyprowadzić z placówki takimi środkami jak przymus, prośba o kooperację lub siła.