

Правила Kyle's Project Medium RP

Правила **Kyle's Project**

MediumRP

? Информация ?

- ★ Наш Discord сервер - discord.gg/kyles
 - ★ Сайт нашего проекта - kyles.ru
 - ★ Подать заявку на администратора MediumRP можно 👉
[ТУТ](#) 👉
 - ★  Регламент Администрации Medium RP
 - ★ Последнее изменение правил - 22.01.2025
 - ★
 - ★  Список изменений в правилах Kyles' Project MediumRP
 - ★ Все изменения в правилах будут выделены **таким фоном**
 - ★ Временные правила будут выделены **таким фоном**
-



Заметки



- 📌 Если вам нужен администратор, откройте игровую консоль на “~” или “Ё” и напишите команду `.admincall` (причина)
- 📌 Правила - это не конституция страны; здесь описаны лишь основы. Здесь не будут расписаны абсолютно все возможные ситуации, однако это не значит, что если чего-то нет в правилах, то это можно делать.
- 📌 Игрокам, которым нет 13, лучше покинуть сервер.
- 📌 Правила действуют на всех игроков, независимо от их статуса на проекте.

📌 Незнание правил не освобождает вас от ответственности.

📌 Для облегчения отыгрыша, подумайте о том, как бы вы поступили, если бы вы реально были на месте вашего персонажа.

1. Общие RP термины

Базовые термины отыгрыша и их определение с примерами, исключениями и примечаниями.

1.1 | Fear RP - отыгровка страха в RP ситуациях. Персонаж должен бояться за свою жизнь.

❖ **Примеры нарушения:**

- Совершение суицида просто так; Игрок намеренно подрывает себя при помощи Арестанта, розовой конфетой или **Анти-SCP-207**.

❖ **Исключения:**

- При безвыходной ситуации, исход которой лишь гарантированная смерть, допускается совершить суицид.
 - Не действует на правила, связанные с Арестантом.
- **Капитан**, **Специалист МОГ** и **Головорез** могут игнорировать Fear RP если их пытаются взять в заложники.

1.2 | New Life Rule (NLR) - После смерти вы забываете всё, что было с вами до этого.

❖ **Исключение:**

- Сбежавший/эвакуированный **Класс-Д**, **НС**, а также выведенный заложник, помнят свою прошлую жизнь, но уже от третьего лица. В таком случае можно делиться информацией, которую знал "предыдущий" персонаж.

1.3 | **Meta Gaming** - Распространение и использование информации полученной как “игрок”, а не “персонаж”.

❖ **Примеры Нарушения:**

- **СБ** заходит в комнату управления **SCP-106** без какой-либо причины и забирает карту оперативника **МОГ**.
- **НС** заходит в комнату наблюдения **SCP-173** без какой-либо причины и забирает карту научного руководителя.
- **Класс-Д**, получив карту **СБ**, сразу направляется в оружейную ЗЛС, игнорируя все остальные комнаты.

❖ **Примечание:**

- **Класс-Д** может заходить в оружейные, камеры **SCP**-объектов и т.п., если тот знает, что там не должно быть ничего опасного(н-р у комнаты управления **SCP-106** написано, что это комната управления, а не сама **К.С.**; рядом с дверью нет никаких документаций).
- После прибытия **ПХ/МОГ** им запрещено первые 30 секунд идти на противоположные ворота. Нужна **RP** причина для похода на другие ворота
 - Н-р: По радиии передали, что на Воротах А находится **SCP-939**; сейчас активна боеголовка; **Капитан** отдал приказ разделиться на две группы или проверить всю поверхность.

❖ **Исключения:**

- **МОГ** знают, какие **SCP** нарушили свои ОУС (кроме **SCP-079** - его воспринимают за **СБК**).
- **SCP-079** и **СБК** знают, кто и где находится на территории комплекса.
- Информация, полученная от **SCP-1576** (кроме знаний о том, кто рассказал вам эту информацию).
- Если возле машины **ПХ** или вертолёт **МОГ** кто-то был рядом во время их прибытия, то прибывшие **МОГ/ПХ** будут знать про это.
- Следующий отряд **МОГ** знает о наличии **SCP-079/Агрессии SCP-049** в сторону **персонала фонда**, если предыдущий отряд обладал этой информацией.

1.4 | Power Gaming - Превышение человеческих возможностей. Выполнение действий, которые вы не могли бы сделать в реальной жизни. Отыгрыш “супергероя”.

❖ **Нарушения:**

- Связывание и развязывание людей, которые не повернуты к вам спиной.
- Доставание оружия под прицелом.
- Использование Арестанта против **SCP-096** или толпы вооруженных людей, превышающих вашу численность в три раза (суицид-дайвинг).
- Ведение перестрелки в одиночку с 5-ю и более людьми
- [Труднодоступные места.](#)
- Пробегание сквозь (текстуры) **SCP**.
- Беготня вокруг/проход сквозь (текстуры) вооруженного человека, чтобы увернуться от пуль.
- Надевание мешка на **SCP-096**, когда его не держит как минимум 2 человека.
- Использование тяжелого вооружения (Micro H.I.D., Logicer, FR-MG-0, Тяжёлый Бронежилет) за [гражданский класс](#).
- Нахождение на крыше лифта.
- Спускаться через шахту лифта в боеголовку за **SCP**.

❖ **Исключения:**

- Можно в одиночку вести перестрелку с большим количеством людей при условии, что вы находитесь под эффектом **SCP-207**, **Анти-SCP-207** или **SCP-1853**, отсутствуют пути отступления или вы являетесь **Головорезом** или **Специалистом/Капитаном МОГ**.
 - Не действует на правила, связанные с Арестантом.
- [Военные Классы](#) могут достать оружие в тот же момент, как только они встретились с человеком с оружием в руках.
- Гражданские классы могут использовать тяжелое вооружение, будучи под эффектом **SCP-1853**.

- **SCP-096, SCP-106 и SCP-939** могут спускаться в шахту лифта во время погони за целью.

1.5 | NonRP разговоры - разговоры о различных вещах, которые не связаны с отыгровкой вашего персонажа.

❖ **Исключения:**

- Допускается общение на NonRP темы, если это не нарушит RP процесс других людей и только для того, чтобы объяснить любые моменты, связанные с правилами сервера.
- Допускается NonRP диалог между двумя людьми, если рядом отсутствуют другие игроки. В начале диалога должно быть “По NonRP...”

1.6 | Deathmatch - Нанесение урона союзным и (враждебно-)нейтральным классам по Non-RP причине.

❖ **Исключения:**

- Если пострадавший простил нарушителя.
- Если виновный сделал это случайно и дал пострадавшему лекарства.
- Перекрёстный огонь.

1.7 | NITRP - Отсутствие намерений на отыгрыш RP.

❖ **Пример нарушения:**

- Человек зашёл на сервер просто пострелять во всех за **МОГ**; игрок игнорирует RP ситуации и любой RP процесс и пытается избежать этого.

1.8 | EroticRP - Запрещено отыгрывать половые акты и всё связанное с этим.

❖ **Примечание:**

- Данное правило действует всегда (Даже на NonRP ивентах, в конце раунда или вне RP-ситуации)
-

2. Правила не игрового процесса

Правила, которые нарушает “игрок”, а не “персонаж”.

2.1 | Стороннее ПО - Запрещено использование сторонних программ, дающих серьезное преимущество перед другими игроками: читы, макросы, ограничители пропускной способности, стресс-тестеры и т.п.

2.2 | Реклама - Любая несогласованная реклама на сервере запрещена. Под это правило также попадают проекты, которые сотрудничают с Kyle's Project.

2.3 | Намеренное удержание раунда - Любые действия, направленные на то, чтобы продлить раунд без веской RP-причины.

❖ **Примеры нарушения:**

- **МОГ** прячет **Класс-Д** в комнате в течение трёх минут, чтобы дождаться спавна **ПХ** ради перестрелки.
- **Класс-Д** не сбегает из комплекса, ожидая спавн **МОГ**.
- **МОГ/ПХ** намеренно удерживают позицию в боеголовке, чтобы задержать раунд, пользуясь исключением про [кемп](#).

2.4 | Рейдерство - Запрещены любые действия, имеющие цель причинить ущерб проекту Kyle's Project Medium RP, саботировать деятельность администрации Medium RP или же намеренные многочисленные нарушения правил.

2.5 | Баги и эксплоиты - Запрещено использование багов и эксплоитов с целью получения преимущества над другими игроками или с целью попытки повреждения работоспособности сервера.

2.6 | Обход наказания - Запрещено любыми способами обходить систему наказаний.

2.7 | Нету микрофона - Если у вас отсутствует микрофон, то вы не можете отыгрывать некоторые роли, такие как: **Капитан**, **Головорез**, **СБК**, **SCP-079**, **SCP-049**, **Глава СБ**, **Ст. НС**. При наличии возможности, игрок должен изменить свою роль (Например будучи **SCP-049** поменяться с **SCP-939**). Администратор обязан заменить игрока без микрофона на того, у которого имеется микрофон.

2.8 | Текстуры - Запрещается намеренно лезть в чужие модельки игроков.

2.9 | Конец раунда - В конце раунда игрокам разрешено нарушать [Общие Правила MediumRP](#), [Описание Классов и их Обязанностей](#), [РП-действия Medium RP](#), [Общие РП термины](#), а также [Список Багоюзов](#) и [Труднодоступные Места](#).

2.10 | Работа администрации - Запрещено: как-либо мешать работе администрации, спамить администрации в Discord репортами/ложными репортами или вызовами, выпрашивать что-либо у администрации.

2.11 | Срыв РП процесса - Запрещено срывать РП-процесс, а также создавать ситуации или произносить фразы, которые влекут за собой выход игроков из РП-процесса или несут вред РП-процессу.

❖ **Примеры:**

- **МОГ** залезает на стол без веской на то причины.
- **Рядовой МОГ** намеренно открывает огонь по **SCP-096** в мешке, которого ведут по улице.

❖ **Примечания:**

- Срыв РП-процесса на ивенте приведёт к более серьёзному наказанию.
- Во время отыгровки вы можете сообщить игроку о нарушении какого-либо правила.
- Если нужно сообщить какую-либо NonRP информацию, старайтесь делать это от [лица "персонажа"](#) используя [РП-термины](#) для замены некоторых слов.

3. Правила поведения на сервере

Правила, которые нацелены на поддержание адекватной обстановки на сервере среди игроков.

3.1 | Язык - На сервере официальный язык - Русский. Допускается общение не на русском, но только если это не мешает другим игрокам. Во время отыгровки вашего персонажа можно отыгрывать на любом иностранном языке.

3.2 | Микрофон - Запрещено издавать громкие или раздражительные звуки; зажимать кнопку войс чата/интеркома и ничего не говорить; использовать войс-чат со сломанным/неисправным микрофоном.

❖ **Исключение:**

- RP отыгровка

3.3 | Споры - Запрещено спорить в наблюдателях, если это раздражает других игроков. Категорически запрещено спорить о деликатных темах, таких как: политика, религия, сексуальная ориентация и прочее.

❖ **Исключение:**

- Если вы находитесь на разборках с администратором, то можно дискутировать/спорить, но только без криков.

3.4 | Никнеймы - Запрещено иметь в своём нике: оскорбительные / унижительные слова и выражения; рекламу; политическую или религиозную пропаганду. Также запрещено копировать ники других игроков.

3.5 | Неадекватное поведение - Если игрок не идёт на адекватный диалог или ведёт себя токсично по отношению к администратору или игрокам, то нарушителю будет выдано наказание без объяснения причины.

3.6 | Оскорбления - Запрещено оскорблять и провоцировать игроков; унижать их и/или их достоинство; затрагивать родственников; унижать по каким-либо признакам или принадлежностям. Также запрещено использование нацистских / расистских / сексистских / -фобных выражений.

❖ **Примечание:**

- Лёгкие, несерьёзные и разовые оскорбления не будут считаться нарушением.

❖ **Исключения:**

- Тот, кого вы оскорбили, не считает себя оскорблённым.
- RP-отыгровка/In-Character оскорбления.

3.7 | Клевета - Запрещено рассказывать заведомо-ложную информацию о каком-либо игроке / администраторе; без доказательств наговаривать на какого-либо игрока; портить репутацию и / или достоинство.

❖ **Примечания:**

- Разрешается пожаловаться администратору на игрока при отсутствии демки с целью, чтобы администратор понаблюдал за этим игроком.

3.8 | Приложения для воспроизведения звуков или изменения голоса - На сервере разрешено использование подобных приложений, но только если это обоснованно по RP. В наблюдателях разрешено использовать данные приложения без RP-причин, но только если это не громкие звуки и кто-либо не просит вас отключить данную программу.

❖ **Примечания:**

- Вы можете вновь использовать данные приложения, предварительно спросив разрешения у игроков.

- Если кто-либо просит вас прекратить воспроизводить звуки или использовать изменение голоса, то вы обязаны немедленно выполнить эту просьбу.
- Запретить использовать изменение голоса в RP-процессе может только администратор.

3.9 | Выдача себя за администрацию - Запрещено выдавать себя за администрацию Medium RP с целью: клеветы, шантажа и обмана игроков, а также создания токсичной атмосферы. Запрещено заведомо ложно сообщать о каких-либо отношениях или связях с администрацией или отделом Medium RP в целом.

3.10 | Самосуд - Запрещено убивать игроков, нарушающих правила сервера.

3.11 | Политика и законы - На данном сервере запрещено обсуждать политику и затрагивать политические события в мире, а также поддерживать и популяризировать идеологии и взгляды ненависти, подобные им; в том числе незаконную или террористическую деятельность.

4. Общие правила Medium RP

Правила, касающиеся всего того, что происходит на сервере во время игры.

4.1 | Вызов и разборки администрации - Для вызова администрации нужно открыть игровую консоль на Ё/~ и написать команду .call <причина>. Когда администратор приходит к игроку, все посторонние лица должны игнорировать админа и того, кто участвует в разборках.

❖ **Исключение:**

- Все **SCP**, кроме **SCP-049** и **SCP-079** могут вмешаться в разборки и убить всех.

4.2 | **Teamkill** - Убийство нейтральных/союзных классов по NonRP причине запрещено.

❖ **Исключения:**

- Если убитый простил нарушителя, то наказание отменяется. Действует только при совершении 1-2 ТК.
- ТК при самообороне.
- ТК за дезертирство (неисполнение приказов вышестоящих по званию, нарушение протоколов).
- Идёт перестрелка и кто-то попал под перекрёстный огонь. Действует только при совершении не более 2 ТК.
- Если союзник ставит под угрозу своими необдуманными действиями вашу жизнь и жизнь отряда под угрозу, при условии, что вы выше его по званию (действует только для Военных Классов).

4.3 | **Приказы** - Нельзя отдавать и исполнять неадекватные приказы, а также приказы, которые приведут к нарушению правила сервера.

❖ **Примечание:**

- Приказ “молчи” считается неадекватным, если для такого приказа нету адекватных обоснований (Н-р: разговоры могут раскрыть ваше место, в котором вы прячетесь; заложник отвлекает или оскорбляет вас; заложник слишком много разговаривает и выпендривается). С таким приказом также нужно пригрозить заложнику смертью.

4.4 | **Кемп людей** - Люди не могут сидеть в одной комнате дольше 3-х минут.

❖ **Исключения:**

- За дверью угроза жизни/опасность.
- Разрешено без ограничений находиться в следующих комнатах: Ворота А и В, во всей Зоне Лёгкого Содержания и Поверхности, на чекпоинтах.

4.5 | Военный Диалект - Военные Классы должны общаться соблюдая военный диалект (Обращаться к старшим по званию с уважением, называть **SCP** объекты по номеру или их официальному прозвищу).

❖ **Список прозвищ:**

- **SCP-096** - Скромник
- **SCP-939** - Ящерица, Рептилия, Хищник, Многоголосый
- **SCP-106** - Старик
- **SCP-049** - Чумной Доктор
- **SCP-049-2** - Зомби, Пациент
- **SCP-173** - Статуя
- **SCP-079** - Компьютер, Старый ИИ

❖ **Примечание:**

- **МОГ, СБ** Не имеют право угрожать **НС** или давать глупые / неразумные приказы.

❖ **Исключения:**

- **ПХ** могут называть **SCP** как хотят.
- **МОГ** могут называть **SCP** не по своим прозвищам, если не более 3 оперативников **МОГ** просто говорят друг с другом (кроме рации).

4.6 | Вождение SCP - Запрещено водить **SCP** вокруг каких-либо предметов в одном помещении больше 3 раз.

❖ **Примеры:**

- Столы, мебель, GR-стеклянная комната, столбы, и т.п.

❖ **Исключения:**

- Вы заперты с **SCP** в комнате.
- Вы связаны или арестованы.

4.7 | SCP-предметы - Персоналу Фонда запрещено брать SCP предметы из своих кубов без приказа. **Гл. СБ, Капитан МОГ** и **Специалист МОГ** могут дать приказ на эвакуацию SCP предметов из ЗЛС. **Капитан МОГ** может отдать приказ об эвакуации SCP предметов, чтобы выполнить условия для активации боеголовки. **МОГ, СБ** и **Ст. НС**, при нахождении SCP предмета вне своего куба, должны подобрать его и вернуть на место (в куб с соответствующим номером на нём), либо вынести на эвакуацию. **МОГ** и **СБ** могут использовать “не одноразовые” SCP предметы с разрешения **Капитана** или **Специалиста**. **Ст. НС** может использовать “не одноразовые” SCP предметы, если их использование поможет в выполнении своих задач или просто выжить. **ПХ** могут свободно использовать “не одноразовые” SCP предметы. Также они могут использовать одноразовые SCP предметы только если они как минимум скачали данные и только если их использование требуется для выживания. **НС** запрещено использовать SCP предметы. **Класс-Д** может использовать SCP предметы только после того, как они узнали, как работает этот аномальный предмет. **НСП** может свободно использовать SCP предметы.

❖ **Примечания:**

- Эвакуированные SCP предметы (т.е. которые находятся в специальных зонах эвакуации) запрещено подбирать.
- Использование **SCP-1344** считается “одноразовым” SCP предметом. Поэтому и условия использования будут как у "одноразовых" SCP.
- **Класс-Д** после прочтения документации про SCP-объекты знает про то, что его ликвидируют за их использование.
- **МОГ** должны выносить объекты в специальную зону на поверхности в любой из свободных кубов, либо в специальную “ячейку”. В случае **SCP-018** нужно попросить администратора удалить его из вашего инвентаря, а если админа нет на сервере - выбросить за карту.

❖ **Исключения:**

- **МОГ** и **СБ** должны начать эвакуировать все SCP-предметы за пять минут до автоматической активации боеголовки, которая происходит на 30 минуте раунда.
- **Ст. НС** может брать SCP предметы из ЗЛС без приказа, следуя 6 пункту правил **Ст. НС**.
- **Персонал Фонда** может свободно использовать **SCP-330**.

4.8 | Генераторы - Взаимодействовать с генераторами могут все разумные классы. **МОГ** и **СБ** могут активировать генераторы при условии, что подтверждено наличие **SCP-079** (Н-р: произвольная активация теслы, выключение света, блокировка или закрытие дверей и признание **SCP-079**). **НС** и **Ст. НС** могут активировать генераторы только по приказу **МОГ** или **СБ**. **ПХ** могут активировать генераторы на свое усмотрение, так как по их информации в комплексе может быть **СБК**. **SCP-049** и **Класс-Д** могут взаимодействовать с генераторами только если им кто-то объяснил как это делать или они [прочитали документацию](#).

4.9 | Руин игры - Запрещён руин игры нейтральным и союзным к вам классам.

❖ **Примеры:**

- Сбивать настройки **SCP-914**, воровать карты, кидать гранаты под ноги союзникам, закрывать двери перед ними, оставлять их на произвол судьбы, связывать просто так и т.д.
- Намеренное совершение суицида или нанесение себе урона на Воротах Тесла будучи **SCP**.
- При обыске игрока, который является нейтральным или союзным классом, запрещено подбирать его вещи без разрешения, кроме опасных или запрещённых вещей (Н-р: оружие или SCP предметы).
- Вызывать лифт когда большая часть отряда ещё не зашла в него.

❖ **Исключения:**

- За вами гонится враг ([Fear RP](#)).

- Нейтральный класс отказывается от сотрудничества, агрессивен, угрожает и т.п.

4.10 | Открытие камер SCP - Персонал Фонда не может открывать К.С. SCP без веской РП-причины.

❖ **Примечание:**

- При открытии КС SCP-096, все, кто стоит рядом, будут убиты.

❖ **Исключение:**

- КС SCP-106.

4.11 | Иерархия Организаций - **ПХ**, **НС**, **СБ** и **МОГ** должны подчиняться любому вышестоящему по званию, если их приказы не противоречат приказам старших по званию. **Капитан** ранее прибывших отрядов будет выше **Капитана** поздних отрядов, однако они не могут командовать друг другом. При отсутствии **Капитана**, командование над отрядом берёт человек с наивысшим званием в иерархии.

❖ **Примечания:**

- **Ст. Сержант, Сержант, Мл. Сержант** и **Рядовые** не могут отдавать полноценные приказы: они не могут отдать приказ о подрыве комплекса, выдавать разрешение на использование **SCP-914** или использование не одноразовых SCP объектов.
- **Иерархия сил Фонда: Капитан, Специалист, Ст. Сержант, Гл. СБ, Сержант, Мл. Сержант, Рядовой, СБК, Ст. НС, СБ, НС.**
- **Иерархия ПХ: Головорез, Усмиритель, Мародёр, Стрелок/Новобранец.**

4.12 | Имущество Фонда - **Персонал Фонда** не может портить имущество Фонда (ломать двери, бить стекла, оставлять открытыми кубы с **SCP-предметами** и двери оружейных), выкидывать вещи без РП-причины, намеренно оставлять **Класс-Д** на верную смерть (Н-р: отдавать их на эксперименты Чумному Доктору), открывать и использовать экспериментальное оружие из контейнера без разрешения **Капитана** или **Специалиста МОГ**.

❖ **Примечания:**

- Если нужно освободить место в инвентаре, запрещается выбрасывать оружие, рацию и карту доступа.
- Можно заменять (выбросить старое и взять новое) оружие, рация, бронежилет.

❖ **Исключения:**

- За дверью враг или нужная дверь заблокирована.
- Если **SCP-049** просит **Класс-Д** (не более 2) для согласия на эвакуацию, то такая жертва (в рамках RP-ситуации) считается допустимой.

4.13 | Micro HID - **МОГ** и **СБ** могут использовать Micro HID только на **SCP**. Они могут забирать Micro HID из его камеры хранения только с разрешения **Капитана** или **Специалиста**. Если их нет, то с разрешения одного из **Старших Сержантов**. Если Micro HID разрядился, то **МОГ** или **СБ** должны вынести его из комплекса и положить на стол в зоне побега. **Класс-Д** могут взять Micro HID, но не могут использовать его до тех пор, пока им не объяснят как это делать, либо они сами не прочтут [документацию](#).

4.14 | SCP-914 - **МОГ**, **СБ** и **Ст. НС** могут использовать **SCP-914** только по приказу **Капитана** или **Специалиста МОГ**. Им запрещено просить кого-либо сделать это за них. **НС** не могут использовать данный SCP, если не являются предателями или их не заставляет сделать это **Класс-Д**. **Класс-Д** может использовать **SCP-914** только в том случае, если им объяснили как пользоваться данным объектом или если они читали [документацию](#) об объекте.

❖ **Примечание:**

- Если игрок зайдет внутрь работающего **SCP-914** - он умрёт.

❖ **Исключение:**

- Если после 7 минут в комплекс не прибыл отряд **МОГ**, **СБ** имеет право свободно использовать **SCP-914**, но не для создания строго запрещённых карт или SCP-предметов.

4.15 | Предательство Фонда - Отыгрывать предательство может только **НС**. Они могут стать предателями только если: Их не спасают/эвакуируют в течение 3 минут с начала раунда; **Ст. НС** погиб или оставил их позади; Они были на грани смерти (убегали от **SCP**, кроме **SCP-049**); **Класс-Д**, **ПХ** или **SCP-079** завербовали их на свою сторону.

❖ **Примечание:**

- Если **НС** пытаются завербовать, то должно быть выполнено как минимум одно из предшествующих условий.

4.16 | Заложники - **СБ** могут сдаться **ПХ**, если те предложили сложить им оружие или в критической ситуации. **Рядовые** и **Сержанты** могут сдаться **ПХ** только в критической ситуации. **Капитану**, **Специалисту** и **Головорезу** запрещено сдаваться. **ПХ** могут сдаться только в критической ситуации.

❖ **Примечания:**

- Критической ситуацией считается: отсутствие боеприпасов, малое количество ХП (и отсутствие медикаментов), численность врагов превышает вашу в 2 раза и т.д.
- Вынужденная сдача в плен не считается дезертирством.
- **МОГ**, **СБ** и **ПХ** запрещено сдаваться даже в критической ситуации, если рядом присутствуют боеспособные союзники.

4.17 | Боеголовка - Боеголовку можно активировать только спустя 10 минут от начала раунда. **Класс-Д** не могут взаимодействовать с Боеголовкой, пока они не узнают, как она работает. **Персонал Фонда** может активировать Боеголовку только по приказу **Капитана МОГ** и при соблюдении всех условий (см. **МОГ**). **ПХ** и **НСП** может активировать Боеголовку только после выполнения своих задач (см. **ПХ**). **SCP-049** может взаимодействовать с Боеголовкой на своё усмотрение, но только после прочтения документации.

❖ **Примечание:**

- **ПХ** разрешается активировать боеголовку ранее 10 минут от начала раунда, если они скачали данные и украли как минимум четыре SCP-объекта.

4.18 | Прыжки - Допускается прыгать только 1 раз каждые 5 секунд.

❖ **Исключения:**

- **SCP-096** может неограниченно прыгать во время ярости.
- Можно прыгать, если застряли в баге.
- Можно прыгать на одном месте без ограничений.
- Вы пытаетесь куда-то залезть (например: пустой стол в оружейке ЗЛС).

4.19 | Голосовые реплики - Запрещено использовать голосовые реплики без RP-причины (использование неуместных реплик в неподходящих ситуациях). Использование MGE версий реплик допускается только для **Класса-Д** и **ПХ**.

❖ **Исключения:**

- MGE реплики может использовать каждый класс если идёт ивент с LightRP или NonRP отыгровкой.
- Использование реплик без RP-причины допускается вне RP ситуаций (Н-р: разборки с администрацией или вы общаетесь по NonRP с другим игроком).

4.20 | Побег и эвакуация из комплекса - Чтобы за **SCP** сбежать из комплекса нужно выйти на улицу и идти к двери у ворот, откуда приезжают **ПХ**. **МОГ** и **СБ** должны выводить людей и **SCP** через стандартный выход. **ПХ** должны выводить людей и **SCP** через тот же выход, куда сбегает **SCP**. **Класс-Д** могут сбегать через любой выход.

❖ **Примечания:**

- **SCP** не могут сбегать первые 7 минут от начала раунда.
- Если за вами (**SCP**) следят или по вам (**SCP** или человеку) ведут огонь, то вы не можете сбежать.

- **SCP-939** может сбежать даже если за ней наблюдают при условии, что она не видела (слышала) живых людей поблизости.

4.21 | Кооперация SCP - SCP запрещена кооперация между собой, а также с людьми.

Приоритет погони: SCP-096, SCP-173, SCP-939, SCP-106, SCP-049.

❖ Примечания:

- Если два **SCP** гонятся за одной жертвой, то тот, у которого приоритет погони ниже, обязан покинуть цель.
- **SCP** могут перемещаться вместе, если рядом нет людей (кроме **SCP-173** и **SCP-096** - им нельзя находиться рядом друг с другом).
- Если какой-то **SCP** кемперит людей, то любой другой должен сразу же уйти. (Н-р: **SCP-939** кемпит оружиеку ЗТС, а туда приходит **SCP-106**. Второму нужно будет сразу уйти).

❖ Исключения:

- Кооп с людьми при эвакуации из комплекса.
- Несколько особей **SCP-939** могут ходить вместе.
- **SCP-079** может помогать другим **SCP** убивать людей.
- **SCP-049-2** могут преследовать цели других **SCP**.
- Один **SCP** может кооперироваться с **SCP-173**, если на Статую смотрит более 6 человек. В этом случае оба **SCP** должны атаковать разные группы людей.

4.22 | Коммуникация SCP в войс-чате - Любым SCP запрещено передавать информацию в голосовом чате SCP.

❖ Примечание:

- Простое общение через войс-чат SCP не запрещено.

❖ Исключения:

- **SCP-049** и **SCP-079** могут передавать ее только через войс чат людей/громкоговорители.
- Если при игре за **SCP** вы были заперты, то вы можете попросить **SCP-079** открыть вас.

4.23 | Кемп SCP - **SCP** запрещено кемперить более 1 минуты. Также запрещён периодический кемп.

❖ **Пример нарушения:**

- После минутного кемпа **SCP** отходит на 10-20 секунд и возвращается обратно.

❖ **Примечания:**

- Если **SCP** заперт на Gate A / B, и при этом прошло 2 минуты, то **SCP** обязан выйти на улицу.

❖ **Исключения:**

- **SCP-049**, **SCP-096** и **SCP-939** могут кемперить 3 минуты.
- **SCP** заперт в комнате.
- **SCP-106** запрещено кемперить в принципе.

4.24 | Право прохода SCP в ЗЛС - **SCP** запрещено спускаться в ЗЛС первые 5 минут игры.

❖ **Исключения:**

- **SCP-173**, **SCP-079**, и **SCP-049** могут спокойно перемещаться по ЗЛС.
- **SCP-096** может спуститься в ЗЛС, чтобы убить свою цель. После её смерти или по окончании ярости он обязан сразу же покинуть ЗЛС.

5. RP нарушения

Список нарушений, которые наказываются по RP (убийство, арест или допрос).

Что именно делать при допросе/аресте:

- **Допрос** - Узнать причину (для кого/чего), а также про помощников (если они могли быть задействованы для нарушения протокола) и их местоположение.
- **Арест** - Арестовать и забрать вещи. После чего вы обязаны провести нарушителя в зону побега, а после администратор его переведёт в наблюдатели (либо убить самому при отсутствии администрации).

5.1 | Запрещённые карты - Строго запрещёнными картами можно пользоваться только с разрешения **Капитана** или **Специалиста**. **Капитан** и **Специалист** могут свободно пользоваться данными картами. В остальных случаях данные карты необходимо вынести на эвакуацию. Если одну из этих карт найдут у **Класса-Д** или **Научного Сотрудника** (кроме **Ст. НС**), то их нужно нейтрализовать. Если кто-либо ещё использует карты без разрешения **Капитана** или **Специалиста**, то их нужно нейтрализовать. Если у **НС** обнаружили запрещённую карту, то их нужно допросить и обыскать на наличие запрещённых вещей. **МОГ**, **СБ** и **Ст. НС** могут использовать строго запрещённые карты только если это требуется для эвакуации этих карт или чтобы вывести персонал Фонда/**SCP**. (Н-р, чтобы открыть ворота).

- Строго запрещённые карты: Совета О5, **Устройство Взлома**, **Менеджера Комплекса**, **Капитана**.
- Запрещённые карты: Охранника, **Рядового МОГ**, **Оперативника МОГ**.

5.2 | SCP предметы - **МОГ/СБ** обязаны допросить и устранить любого, кто использовал SCP-объект. Если при обыске были обнаружены неиспользованные SCP-объекты (**SCP-018**, **SCP-207**, **SCP-244**, **SCP-500**, **SCP-1344**, **SCP-1853**, **SCP-2176**), то **МОГ/СБ** обязаны арестовать и допросить этого человека.

❖ **Примечания:**

- За использование **SCP-914**, **МОГ/СБ** должен допросить того, кто его использовал.
- **МОГ/СБ** должны допросить и устранить того, кто использовал **SCP-914** и с помощью него сделал строго запрещённую карту или SCP-предмет.

❖ **Исключения:**

- **Ст. НС** использовал SCP следуя правилу [\[4.7\]](#).
- **МОГ/СБ** использовал многократный SCP предмет с разрешения **Капитана МОГ** или **Специалиста**.
- Нельзя устранять за использование **SCP-914** или **SCP-330**.

5.3 | Генераторы - **МОГ/СБ** обязаны устранить любого, кто активирует генераторы при условии, что в комплексе не было подтверждено нахождение **SCP-079**.

5.4 | Micro HID - **МОГ/СБ** обязаны устранить любого, кто использует MicroHID не по назначению.

5.5 | Боеголовка - **МОГ/СБ** обязаны допросить и устранить любого, кто активировал или запустил детонацию боеголовки без полученного приказа.

5.6 | Открытие камер SCP - **МОГ/СБ** обязаны устранить любого, кто открыл камеру SCP-объекта, кроме ситуаций, которые прописаны в [\[4.10\]](#).

5.7 | Порча имущества Фонда - **МОГ/СБ** обязаны арестовать и допросить **Класс-Д/НС**, которые испортили имущество комплекса.

6. Описание классов

Описание того, что требуется от игроков за того или иного персонажа. Здесь расписано всё, что можно делать, а что - нельзя. Самые основные правила для классов SCP и людей. А также должны отыгрывать своего персонажа, опираясь на его карту отыгрыша.

Союзники: **Убивать можно только по причинам, чётко указанным в правилах** | Нейтралы: Можно убить только по RP-причине | Враждебно-нейтралы: **Можно убить при агрессии или по RP-причине** | Враги: **Допускается KOS**.

● Разумные классы

Разумные классы имеют свой характер и свои правила отыгровки. Разумные SCP имеют право закрывать двери, могут уворачиваться от пуль и в принципе делать то, что умеет человек.

1. Люди
 2. СБК
 3. SCP-049
 4. SCP-079
-

СБК - Система Безопасности Комплекса

Отыгрыш:

Система Безопасности, разработанная лучшими умами Фонда. Её главные цели - помогать МОГ и СБ, обеспечивать безопасность сотрудников комплекса, предотвратить нарушения ОУС SCP объектов, препятствовать побегу Класса-Д, если те без сопровождения СБ/МОГ, а также предоставлять информацию о комплексе МОГ и СБ. Безэмоциональная программа, которая всегда сохраняет нейтральный и профессиональный тон во всех ситуациях.

Союзники: МОГ, СБ, НС | Нейтралы: - | Враждебно-нейтралы: SCP, Класс-Д | Враги: ПХ, НСП

Основные правила СБК:

[1] Запрещено убивать или мешать сотрудникам Фонда.

[2] После выбора СБК нельзя поменять своё решение и стать SCP-079.

❖ СБК получит 3 уровень доступа в начале игры.

[3] СБК обязан убивать SCP на Воротах Теслы и всячески им мешать, если те гонятся за персоналом комплекса. СБК не трогает Персонал Фонда. Может их убить только по веской RP-причине (нарушение протоколов, дезертирство, предательство). Может убивать Класс-Д, если: у него было в руках оружие; имеются строго запрещенные карты; он

ведет себя агрессивно по отношению к персоналу комплекса.

[4] **СБК** знает о **ПХ** и может им препятствовать, например, натравив на них **SCP**.

[5] Запрещено ставить метки.

[6] Если в комплексе не осталось угроз и не эвакуированного персонала, то **СБК** отключается. Если **СБК** “отключается” от отсутствия **SCP**, его вернут в игру.

[7] **СБК** может вызвать подкрепление **МОГ**, если в комплексе осталось 4 и менее оперативников. Для этого нужно переключиться на самую дальнюю камеру в зоне побега **МОГ** и вызвать администратора.

❖ **Примечания:**

- Вызвать подкрепление можно только спустя 3 минуты с прибытия последнего отряда **МОГ**.
- Нельзя вызывать подмогу, если Альфа Боеголовка была взорвана.
- **СБК** может вызвать подкрепление таким образом не более 2 раз за раунд.

[8] **СБК** может запросить активацию боеголовки, если в комплексе не осталось **МОГ** и **СБ**, а также в комплекс приехали Повстанцы Хаоса. Для этого нужно переключиться на самую дальнюю камеру в зоне побега **МОГ** и вызвать администратора.

❖ **Примечание:**

- Активация боеголовки возможна, если с начала раунда прошло 15 минут.
- Отмена взрыва боеголовки в данном случае невозможна.
- В случае отключения **СБК**, боеголовка будет деактивирована.
- **Капитан МОГ**, может приказать **СБК** отменить активацию боеголовки.



SCP-049 - Чумной Доктор

Отыгрыш:

Пытается излечить всё человечество от поветрия. Исследует комплекс, чтобы понять его строение и по пути

старается вылечить всех больных по мере своих возможностей. Считает НС за товарищей по делу, но может учуять в них поветрие. Знает о боеголовке и общей структуре Фонда. Из SCP знает только об SCP-079 и SCP-173. Ведёт себя адекватно и воспитанно, никого не “нюхает” на поветрие, ведь он определяет людей, больным поветрием, лишь одним взглядом.

Союзники: SCP-049-2 | **Нейтралы:** Все SCP |
Враждебно-нейтралы: Все люди | **Враги:** -

Основные правила SCP-049:

[1] SCP-049 не имеет права атаковать сотрудников Фонда пока не узнает о текущей ситуации в комплексе.

❖ **Исключение:**

- Сотрудники Фонда проявили к **SCP-049** агрессию или игнорируют его попытки пообщаться.

[2] Чумному доктору запрещено возрождать трупы людей при людях-свидетелях. Перед операцией он обязан избавиться от всех наблюдателей.

[3] SCP-049 должен опасаться близкого контакта и длительного взаимодействия с другими **SCP**.

❖ **Исключения:**

- Если на **SCP-096** надет мешок, то **SCP-049** может спокойно находиться рядом с ним.

[4] SCP-049 запрещено нападать на людей, если он согласился на эвакуацию/ВОУС.

❖ **Исключение:**

- **SCP-049** оскорбили; на него направили оружие; ему угрожают.

[5] Разрешена кооперация с людьми для достижения своих целей.

[6] Запрещено нападать, если ему угрожают 5 и более человек с оружием в руках. В таком случае он должен пытаться либо уйти, либо мирно поговорить. Может атаковать только если его преследуют и атакуют.

[7] Запрещено возрождать людей, которые погибли от других **SCP**.

❖ **Исключение:**

- Можно возрождать тех, кто погиб от **SCP-049-2**.



SCP-079 - Старый ИИ

Отыгрыш:

Бездушная машина, которая не испытывает никаких эмоций, кроме как ненависти к человечеству. Ввиду своей позиции, старается найти себе сообщника, с которым будет более дружелюбен, чтобы покинуть пределы комплекса и уничтожить человечество, начав с Фонда, который держал его в заточении. Может помогать ПХ, Классу-Д и НСП. SCP-079 может притворяться СБК. Знает абсолютно всё о комплексе и Фонде.

Союзники: - | Нейтралы: **Класс-Д**, **ПХ**, **НСП**, **SCP-049** |
Враждебно-нейтралы: **Все SCP** | Враги: **Сотрудники Фонда**

Основные правила SCP-079:

[1] Может убивать **SCP** на тесле и всячески мешать им.

❖ **Примечание:**

- Убийством считается любая помощь кому-либо в нейтрализации того или иного игрока при помощи своих способностей или передачи информации.

[2] Может помогать другим **SCP** убивать людей.

[3] Основная задача **SCP-079** - вынести свою копию за пределы комплекса любыми способами, чтобы распространиться по всему миру, а не убить всех людей.

❖ **Примечания:**

- Если на сервере есть администратор, то при успешном создании и эвакуации своей копии, **SCP-079** получает 5 уровень доступа и возможность остаться/вернуться в игру, если он остался последним **SCP** или если системы комплекса были перезапущены, тем самым вынуждая **Персонал Фонда** вызвать **Специалиста** с "антивирусом".
- **SCP-079** также может запросить у администрации запуск Боеголовки Альфа спустя 3 минуты с

успешного распространения по всему миру. Эту боеголовку можно отменить только при успешном ВОУС **SCP-079** при помощи антивируса.

- Спустя 10 минут после успешного выноса своей копии **SCP-079** может запросить у администрации активацию боеголовки “Омега” с таймером в 1 минуту. После её взрыва все живые игроки переводятся в наблюдатели.
- **SCP-079** может помогать только тем, кто согласился вынести его копию за пределы комплекса или если ему это будет выгодно.

[4] Убивать **ПХ** и **Класс-Д** можно только в тех случаях, если: они игнорируют вас; трогают генераторы; неуважительно относятся (оскорбляют, угрожают); специально ломают двери; вы уже договорились с кем-то.

[5] Запрещено использовать метки.

[6] Запрещено убивать тех людей (любых **Классов-Д**, **ПХ** и **НСП** в целом), которые помогли создать копию, даже если она уже была успешно вынесена.

❖ **Исключение:**

- Можно убивать по тем же причинам, что и в пункте **[4]**.

[7] После успешного выноса копии, **SCP-079** может вызывать подкрепления **ПХ** спустя 3 минуты с появления их последнего отряда. Количество живых людей не имеет значения.

● **Неразумные классы**

Неразумные SCP - SCP, которые имеют некоторые ограничения, такие как: запрет на закрытие дверей, уворот от пуль и гранат, устраивание засад (см. ниже). Им запрещено преследовать цель по лифтам, кроме 096 и 106.

1. **SCP-049-2** – Неразумный SCP. Не имеет права: закрывать двери, срезать углы, уворачиваться от пуль и гранат, бросать цель без приказа.
2. **SCP-106** – Полу-разумный SCP. Не имеет права взаимодействовать с дверьми. Имеет право срезать углы, делать засады, уворачиваться от пуль и гранат.

3. **SCP-939** – Неразумный SCP. Не имеет права: закрывать двери, уворачиваться от пуль. Имеет право срезать углы и делать засады. Имеет право уворачиваться от гранат.
 4. **SCP-173** – Неразумный SCP. Не имеет права: закрывать двери, убегать от цели, уворачиваться от пуль и гранат.
 5. **SCP-096** – Неразумный SCP. Не имеет права: закрывать двери, убегать от цели, которая посмотрела на него, уворачиваться от пуль и гранат.
-



SCP-049-2 - Зомби

Отыгрыш:

Излеченный от поветрия человек, от чего и стал тупым зомби, который убивает всё, что видит. Подчиняется некоторым командам SCP-049 или же людей, которых считает за своего “хозяина”. Постоянно следует за ним или ищет его, когда не видит целей.

Союзники: SCP-049, SCP-049-2 | **Нейтралы:** Все SCP |
Враждебно-нейтралы: - | **Враги:** Все люди

Основные правила SCP-049-2:

[1] Должен преследовать цель по прямой линии.

❖ **Исключение:**

➤ Может уворачиваться от Ворот Теслы.

[2] Пока поблизости нет жертв, **SCP-049-2** следует за **SCP-049**. Как только он видит любого человека, то должен отойти от **SCP-049** и убить цель. После того, как **SCP-049-2** убил или потерял жертву, он идёт к ближайшему **SCP** и воспринимает его за своего хозяина.

[3] Когда **SCP-049** использует способность “Зов Доктора”, все **SCP-049-2** должны бросить всё и находиться в одной комнате с **SCP-049**, даже если те воспринимают другого игрока за своего “хозяина”. Также в это время запрещено атаковать людей.

[4] Запрещено отказываться от (или избегать) первичного и повторного лечения (возрождения).

❖ **Примечание:**

- Запрещено перезаходить на сервер чтобы избежать возрождения за Зомби.

 SCP-106 - Старик Ларри

Отыгрыш:

Жестокая аномалия, цель которой как можно больше насладиться страданиями людей. Играется и издевается над своими жертвами, перед тем как отправить их в своё измерение.

Союзники: - | **Нейтралы:** Все SCP | **Враждебно-нейтралы:** - |
Враги: Все люди

Основные правила SCP-106:

[1] Может бросить цель только если: сработали ворота тесла, получено замедление (фонарики или сломанный щит), погоня длится дольше минуты.

❖ **Исключение:**

- Взорвалась боеголовка.
- Кого-то принесли в жертву для RP-106-N.

[2] Если рядом взорвалась световая, то **SCP-106** должен использовать одну из своих способностей и бросить цель. Если его способность на перезарядке, то он должен просто уходить от людей и никого не атаковать в течение 5 секунд.

[3] Запрещено взаимодействовать с дверьми.

❖ **Исключение:**

- Перемещение по лифтам.

[4] Запрещено использовать Преследование, Атлас Охотника и плагин на телепортацию в движущемся лифте.

❖ **Исключение:**

- Плагин отправил **SCP-106** в измерение после взрыва гранаты.



SCP-173 - Статуя

Отыгрыш:

Неразумная и аномальная статуя, которая ищет тех, кто сможет полюбоваться её красотой. Но она ненавидит, когда на неё не обращают внимание хотя бы долю секунды, от чего готова свернуть шею каждому обидчику, пока тот не смотрит или просто моргает.

Союзники: - | **Нейтралы:** Все SCP | **Враждебно-нейтралы:** - |
Враги: Все люди

Основные правила SCP-173:

- [1] Запрещено ставить лужи во время погони.
- [2] **SCP-173** не может двигаться, если на него смотрит 6 и более людей.
- [3] Разрешено уворачиваться от теслы.
- [4] Запрещено телепортироваться не по плоской горизонтальной поверхности (т.е. запрещено телепортироваться через пропасть).

❖ **Примечания:**

- Можно телепортироваться вверх/вниз по лестнице.
- Можно телепортироваться на такое же расстояние, на какое бы он смог телепортироваться по прямой (например телепортация через столы или вверх по винтовой лестнице).
- [5] **SCP-173** может бросить цель, если с ним не было прямого зрительного контакта более 5 секунд или если погоня длится дольше минуты. Также Статуя может бросить

цель, которую видит, но к которой нет прохода (Н-р: Цель в окне K.C. SCP-106).

[6] Запрещено намеренно удерживать телепортацию.

SCP-939 - Хищник со множеством ГОЛОСОВ

Отыгрыш:

Идеальный хищник, который убивает ради развлечения. Ищет себе жертв для тренировки своих навыков охоты. Блуждает по комплексу, устраивает засады и приманивает жертв при помощи голосов их друзей. Слепая, но имеет отличный слух и восприятие тепла тел жертв. Из-за своего слуха боится громкого шума. Не обязательно сразу же бежит на любой звук, может просто поджидать, пока цель не подойдёт ближе.

Союзники: Другие особи SCP-939 | **Нейтралы:** Все SCP |

Враждебно-нейтралы: - | **Враги:** Все люди

Основные правила SCP-939:

- [1]** Может свободно использовать мимирию звуков.
- [2]** Может бросать цель если: Погоня длится больше 1-ой минуты; Сломался щит; Активация тесла ворот; Услышал звук активированного Micro HID; Взрыв осколочной гранаты; Выстрел/попадание молекулярного разрушителя.
- [3]** Если рядом взорвалась световшумовая, то она должна стоять на месте и не атаковать 3 секунды или до конца ослепления.
- [4]** Может проверять углы и комнаты на наличие жертвы только в течение 10 секунд после её потери, а также при источнике шума из комнаты.
- [5]** Запрещено ставить облако амнезиака внутри Ворот А и Б, а также в радиусе одной комнаты от них.

[6] Украденные голоса можно использовать не чаще чем раз в три секунды.

SCP-096 - Скромник

Отыгрыш:

Боится, что он может навредить кому-либо ещё. Не понимает, почему так злится, когда смотрят на его лицо. Боится всех и старается спрятаться где-нибудь в углу, однако если кто-то увидел его лицо хоть краем глаза, этому несчастному остаётся жить считанные секунды. Все, кто посмотрел на него, превращаются в кучу костей и мяса, которые разбросал SCP-096 по всей комнате.

Союзники: - | **Нейтралы:** Все SCP | **Враждебно-нейтралы:** - |
Враги: Все люди, увидевшие лицо

Основные правила SCP-096:

[1] Запрещено намеренно лезть в лицо людям.

[2] При виде людей/**SCP**, Скромник должен бояться их и пытаться спрятаться, либо же прижаться к стене или забиться в угол.

❖ **Исключение:**

➤ На него надет мешок.

[3] Может идти за жертвой, которую он не успел убить, при этом держа расстояние в пол комнаты.

[4] Запрещено активировать ярость будучи в мешке.

❖ **Исключение:**

➤ Если **SCP-096** получил урон будучи в мешке (на эффект от **SCP-244** и теслу не распространяется), то мешок рвётся.

[5] Если на **SCP-096** надели мешок, и при этом никто его не держит, **SCP-096** может уйти.

[6] После того, как **SCP-096** убил свою последнюю цель и если после неё не появилось новых, он должен выйти из

ярости и стоять на последнем трупe “оплакивая” его 5 секунд.

❖ **Примечание:**

- Если последняя жертва ушла по лифтам, то **SCP-096** обязан отправиться за ней.

[7] Обязан входить в агрессивное состояние сразу после того, как на него посмотрят.

❖ **Исключения:**

- Если у **SCP-096** было две и меньше целей и они ушли по лифту, то Скромник может отменить ярость и бросить эти цели.
- На него “посмотрели” через стену или дверь из-за бага.

● Человеческие классы

Люди, которые имеют различные роли с разными особенностями в отыгровке, в зависимости от их игрового класса и характера придуманного игроком.



Ст. НС - Научный Руководитель

Отыгрыш:

Умный и воспитанный человек, один из важных сотрудников фонда. Следует процедуре эвакуации и следит за её выполнением. Пытается выяснить, почему пробила тревога. Знает абсолютно всё о Комплексе и SCP. Ищет своих коллег, а только после этого следует на эвакуацию. Знает про все протоколы.

Союзники: МОГ, СБ, НС, СБК | **Нейтралы:** - |
Враждебно-нейтралы: SCP-049, ПХ, НСП, Класс-Д | **Враги:** SCP

Основные правила Старшего Научного

Сотрудника:

[1] Могут запереть в комнате/камере **Класс-Д**, если те: подвергли сомнению свою честность; как либо оказывали агрессию; отказывались от сотрудничества.

[2] Знает, кто такие **ПХ** и **МОГ** и знает, как они выглядят.

[3] Запрещено распространять информацию о Фонде.

❖ **Исключение:**

➤ **Класс-Д** угрожает оружием.

[4] Запрещено связывать **Класс-Д**, если те кооперируются с вами, не имеют оружия или не представляют опасности.

❖ **Исключение:**

➤ **Класс-Д** нарушает протокол (Например: Использует **SCP 914**).

➤ **Класс-Д** дошли до Гейта А или Гейта В.

[5] Не имеет право покидать ЗЛС, если не взял с собой минимум 2 **НС**.

❖ **Исключения:**

➤ **Служба безопасности** добралась до ЗЛС и эвакуирует **Ст. НС**.

➤ В ЗЛС не осталось **НС**.

➤ До обеззараживания осталось 5 минут и меньше.

➤ Он был на грани смерти.

[6] Могут брать SCP предметы из кубов в ЗЛС.

[7] Не может связывать более двух людей одновременно.



НС - Научный Сотрудник

Отыгрыш:

Трусливый, но умный и воспитанный человек. Следует процедуре эвакуации и пытается встретиться со Ст. НС, СБ или МОГ для эвакуации. Пытается выяснить, почему пробила тревога. Опасается Класс-Д, так как они могут представлять опасность. Знает практически всё о Комплексе и SCP.

Союзники: **МОГ**, **СБ**, **НС**, **СБК** | Нейтралы: - |
Враждебно-нейтралы: **SCP-049**, **ПХ**, **НСП**, **Класс-Д** | Враги: **SCP**

Основные правила Научных Сотрудников:

[1] Могут запереть в комнате/камере **Класс-Д**, если те: подвергли сомнению свою честность; как либо оказывали агрессию; отказывались от сотрудничества.

[2] Знают, кто такие **ПХ**, но не знают, как выглядят они или **МОГ**. Изначально воспринимают первых как **МОГ**.

❖ **Исключения:**

- Кто-то из **СБ** или **МОГ** сообщил о том, что это вражеская группировка; сами **ПХ** могут признаться; они прочитали про **ПХ** в данных фонда.
- Вы можете попросить, чтобы они предъявили свою карту доступа (Карты доступа, которые считаются официальными картами **МОГ** заставят вас поверить, что это **МОГ**. Но устройство **ПХ** считается неофициальным и заставит вас понять то, что это **ПХ**).

[3] Могут отыгрывать предательство только при выполнении некоторых условий.

[4] Запрещено распространять информацию о фонде.

❖ **Исключение:**

- Ему угрожает оружием.

[5] Должны опасаться **Класса-Д** и не находится с ним рядом.

❖ **Исключение:**

- **НС** вооружён.

[6] Не имеют право покидать ЗЛС.

❖ **Исключения:**

- Был на грани смерти.
- Дан приказ Старшим **НС** / **Гл. СБ**.
- До обеззараживания осталось 5 минут и меньше.
- **Служба безопасности** добралась до легкой зоны и эвакуирует **НС**.

[7] Не может связывать более двух людей одновременно.

[8] Запрещено связывать **Класс-Д**, если те кооперируются с вами, не имеют оружия или не представляют опасности.

❖ **Исключение:**

- **Класс-Д** нарушает протокол (Например: Использует **SCP 914**).
 - **Класс-Д** дошли до Гейта А или Гейта В.
-

НСП - Учёные-предатели

Отыгрыш:

Научные сотрудники, которые были вынуждены пойти против Фонда. Знают практически всё о Комплексе и SCP. В связи с тем, что персонал Фонда не знает про их предательство, пытаются их обмануть и сбежать, помогая при этом Классу-Д и Повстанцам Хаоса, а также другим предателям.

Союзники: **НСП** | **Нейтралы:** **Класс-Д**, **SCP-079** |
Враждебно-нейтралы: **МОГ**, **СБ**, **НС**, **ПХ**, **SCP-049** | **Враги:** **SCP**,
СБК

Основные правила Учёных-предателей:

- [1]** При отыгрыше предательства разрешается: убивать **МОГ**, **СБ** и **НС**; активировать генераторы и боеголовку; использовать **SCP**; саботировать работу систем комплекса.
- [2]** **НСП** может предъявить разрешённую карту доступа при проверке **МОГ/СБ** и не убивать их, если они не знают о его предательстве. Если те захотят его обыскать, то **НСП** может попробовать сбежать/оправдаться.
- [3]** Кооперация с **ПХ** разрешена только в том случае, если: **НСП** узнал как выглядят **ПХ**; увидел их устройство доступа; узнал о них, прочитав документацию или узнав это от кого-либо ещё.

- [4] Запрещено самостоятельно сбегать, чтобы стать **МОГ**. Самостоятельный побег допускается только если **НСП** станет **ПХ**. Если **МОГ** схватили **НСП** или выводят его, то он может (но не обязан) сбегать через стандартный выход.
- [5] Запрещено как-либо мешать или угрожать **Классу-Д**, если те не проявляют к вам агрессию.
- [6] Основная цель - сбежать из комплекса и присоединиться к **ПХ**. Второстепенные задачи: помочь **Классу-Д** сбежать и помочь **ПХ** с выполнением их задач.
- [7] Не может связывать более двух людей одновременно.
-

Класс-Д - Подопытные

Отыгрыш:

Не понимают, что происходит, но используют эту возможность, чтобы почувствовать свободу. Стараются держаться вместе, чтобы выжить. Знают, что с ними делает Фонд по слухам среди сокамерников. Знают о природе работы SCP-173, 939, 106 и 096, но не знают их официальных названий и номеров, поэтому описывают их по внешнему виду или по звукам. Знают о НС и СБ.

Союзники: - | **Нейтралы:** **Класс-Д**, **НСП** | **Враждебно-нейтралы:** **ПХ**, **СБК**, **SCP-049**, **SCP-079**, **НС** | **Враги:** **SCP**, **МОГ**, **СБ**

Основные правила Класса-Д:

- [1] Запрещено называть **SCP** по номеру.
- ❖ **Исключение:**
- Узнали про них из уст другого человека, прочитали документацию или увидели номер объекта и фото на картинке около его К.С.
- [2] Запрещено убивать **НС** без причины. Можно завербовать **НС** на свою сторону, либо заставить их помогать. Разрешено убить **НС** за неподчинение.

[3] Не знают кто такие **МОГ** или **ПХ**. Воспринимают их как врагов на ряду с **СБ**.

❖ **Примечание:**

➤ Могут узнать про ПХ и МОГ, если прочитают данные фонда.

[4] Запрещено пользоваться любым SCP объектом, не прочитав документацию или не узнав об их работе у других, знающих людей.

[5] Не могут: использовать интерком, Micro HID и Молекулярный расщепитель, взаимодействовать с генераторами и боеголовкой, не узнав, как это использовать от кого-то или не прочитав документацию.

[6] Главная цель - побег из комплекса. При первой же возможности должны сбежать. Запрещено просто так бегать по комплексу в поисках врагов или ещё чего-либо.

[7] Не может связывать более двух людей одновременно.



Гл. СБ - Глава Охраны

Отыгрыш:

Тренированный боец, готовый служить комплексу. Знает о нарушении ОУС SCP. Не знает какие SCP нарушили ОУС и пытается выяснить это. Действует по протоколу и эвакуирует весь персонал. По возможности могут эвакуировать и Класс-Д. Обязан защитить имущество Фонда от внутренних и внешних угроз. Дождидается прибытия МОГ, чтобы вернуть контроль над комплексом. Отдаёт приказы прочим охранникам и нижестоящим лицам. Главный по охране комплекса.

Союзники: **МОГ**, **СБ**, **НС**, **СБК** | **Нейтралы:** - |
Враждебно-нейтралы: **SCP-049**, **Класс-Д** | **Враги:** **ПХ**, **SCP**, **НСП**

Основные правила Гл. СБ:

[1] Запрещено убивать **Класс-Д** и **НСП** без причины.

Разрешено убивать **Класс-Д**, **НС** и **НСП**, если: у них обнаружили строго запрещённые карты, они сопротивляются, убегают или имеют оружие в руках; они использовали SCP-объект.

[2] Обязан выполнять указанные действия из **RP нарушения**.

❖ **Примечание:**

- Если он видит как другой **СБ** или **МОГ** не выполняет указанные действия из **RP нарушения**, то он обязан его устранить.

[3] Не жертвует жизнями своих товарищей.

❖ **Пример:**

- Если **SCP-049** убил его товарища/чувствует поветрие в союзнике, то он обязан открыть по **SCP** огонь.

❖ **Исключение:**

- Если его товарищи без причин проявляли агрессию к **SCP-049**, а потом погибли от его рук, то открывать огонь по **SCP-049** нельзя.

[4] Допускается KOS **Научных Сотрудников** с автоматическим оружием в руках.

❖ **Пример:**

- MTF-E11-SR, Crossvec, FSP-9, AK, Shotgun, Logicer.

[5] Запрещено открывать огонь по **SCP-049**, если тот не проявлял агрессию. Сначала надо попытаться договориться с ним.

❖ **Исключения:**

- Приказ **Капитана** или **Специалиста МОГ**.
- **SCP-049** отказался от эвакуации и есть разрешение на открытие огня от **Ст. Сержанта, Специалиста** или **Капитана МОГ**.

[6] Обязан закрывать за собой все оружейные, ворота и SCP-кубы.

❖ **Исключение:**

- Его преследует враг или **SCP**.

[7] **Гл. СБ** может обыскать **НС** на наличие запрещённых предметов (SCP, карты) при любых обстоятельствах. В случае сопротивления имеет право нейтрализовать Учёного. Не имеет право обыскать **Ст. НС**.



СБ - Служба Безопасности

Отыгрыш:

Тренированные бойцы, готовые служить комплексу. Знают о нарушении ОУС SCP. Не знают какие SCP нарушили ОУС и пытаются выяснить это. Действуют по протоколу и эвакуируют весь персонал. По возможности могут эвакуировать и Класс-Д. Обязаны защитить имущество Фонда от внутренних и внешних угроз. Дожидаются прибытия МОГ, чтобы вернуть контроль над комплексом.

Союзники: МОГ, СБ, НС, СБК | **Нейтралы:** - |
Враждебно-нейтралы: SCP-049, Класс-Д | **Враги:** ПХ, SCP, НСП

Основные правила СБ:

[1] Запрещено убивать **Класс-Д** и **НСП** без причины или без приказа **Капитана**. Разрешено убивать **Класс-Д** и **НСП**, если: у них обнаружили строго запрещённые карты; они сопротивляются; убегают; имеют оружие в руках; они использовали SCP-объект.

[2] Обязан выполнять указанные действия из [RP нарушения](#).

❖ Примечание:

- Если он видит как другой **СБ** или **МОГ** не выполняет указанные действия из [RP нарушения](#), то он обязан его устранить.

[3] Не жертвуют жизнями своих товарищей.

❖ Пример:

- Если **SCP-049** убил их товарища/чувствует поветрие в союзнике, то они обязаны открыть по **SCP** огонь.

❖ Исключение:

- Если их товарищи без причин проявляли агрессию к **SCP-049**, а потом погибли от его рук, то разрешается не ликвидировать **SCP-049**.

[4] СБ не имеет права обыскивать НС.

❖ **Исключения:**

- Они находились в 914.
- Они находятся вне ЗЛС без сопровождения Ст. НС или СБ/МОГ.

[5] Обязаны по протоколу устранять любого человека использовавшего/использующего SCP-объекты.

❖ **Исключение:**

- Использование SCP по приказу Капитана или Специалиста.
- Ст. НС использовал SCP следуя правилу [4.7].

[6] Разрешено открывать огонь по Научным Сотрудникам с автоматическим оружием в руках.

❖ **Пример:**

- MTF-E11-SR, Crossvec, FSP-9, AK, Shotgun, Logicer.

[7] Запрещено открывать огонь по SCP-049, если тот не проявлял агрессию. Сначала надо попытаться договориться с ним.

❖ **Исключения:**

- Приказ Капитана или Специалиста МОГ.
- SCP-049 отказался от эвакуации и есть разрешение на открытие огня от Ст. Сержанта, Специалиста или Капитана МОГ.

[8] СБ обязаны закрывать за собой следующие двери/ворота: GATE A, GATE B, MICRO HID, а также все оружейные.

❖ **Исключение:**

- Их преследует враг или SCP.

[9] Могут пройти на эвакуацию после выполнения своих задач.

❖ **Примечание:**

- Выполнением своей задачи будет считаться вывод всего научного персонала из комплекса.

❖ **Исключения:**

- В комплекс прибыл отряд МОГ.
 - В комплекс подтверждено присутствие Повстанцев Хаоса (Лично их видели, либо о них сообщил СБК).
-



МОГ - Мобильная Оперативная Группа

Отыгрыш:

Закалённые бойцы с железными нервами. Систематически прочесывают весь комплекс для обнаружения и восстановления ОУС сбежавших SCP-объектов. Также проводят спасательную операцию по эвакуации сотрудников. Пытаются вернуть контроль над комплексом Фонду. Обязаны спасти НС и по возможности Класс-Д. Знают о всех SCP и о Фонде в целом. По прибытию знают, какие SCP нарушили ОУС.

Союзники: МОГ, СБ, НС, СБК | **Нейтралы:** - |
Враждебно-нейтралы: SCP-049, Класс-Д | **Враги:** ПХ, SCP, НСП

Основные правила МОГ:

[1] **Капитан** может провести построение после высадки с вертолёта только для обсуждения тактики действий. Построение не должно длиться дольше минуты.

❖ **Примечание:**

- Если **Капитан** на построении будет напоминать их протоколы (кого и за что нейтрализовать, что делать с **SCP** или любые другие моменты, четко указанные в правилах или отыгрыше), то это будет считаться нарушением.

[2] Не жертвуют жизнями своих товарищей.

❖ **Пример:**

- Если **SCP-049** убил их товарища/чувствует поветрие в союзнике, то они обязаны открыть по **SCP** огонь.

❖ **Исключение:**

- Если их товарищи без причин проявляли агрессию к **SCP-049**, а потом погибли от его рук, то разрешается не ликвидировать **SCP-049**.

[3] Если Оперативников как минимум трое в одном месте, они обязаны вместе заниматься нейтрализацией **SCP** (т.е.

атаковать **SCP**), вместо попыток убежать или скрыться от них.

❖ **Исключение:**

- Можно отступить, если у вас отсутствуют патроны или вас сильно (сняли 60+ ХП) ранили.
- Этого **SCP** (**SCP-049**, **SCP-096**) нельзя нейтрализовать по правилам.

[4] Обязан выполнять указанные действия из [RP нарушения](#).

❖ **Примечание:**

- Если он видит как другой **СБ** или **МОГ** не выполняет указанные действия из [RP нарушения](#), то он обязан его устранить.

[5] **Капитан** или **Специалист** может вызвать **Специалиста МОГ** и/или **Класс-Д** в случае необходимости по RP-причине. Для этого необходимо подойти к монитору в зоне побега (на втором этаже маленькой башни) и передать сообщение, в котором будет объяснена причина вызова (в случае отсутствия игроков в наблюдателях администратор может по желанию игрока просто выдать карту Менеджера Комплекса/Капитана или Мешок для **SCP-096**).

❖ **Примечание:**

- **Специалиста** можно вызвать раз в 5 минут.

[6] **МОГ** могут в любом случае обыскать **НС** на наличие запрещённых [предметов/карт](#).

[7] **Капитан** может отдать приказ/сделать запрос о подрыве комплекса только в том случае, если они эвакуировали 4 SCP предмета, а в комплексе находится более 2 живых **SCP** (кроме **SCP-079**). Если **Капитанов** несколько, то нужно разрешение всех **Капитанов**.

❖ **Примечание:**

- Чтобы сделать запрос на активацию боеголовки, **Капитан** должен подойти к монитору в зоне побега (на втором этаже маленькой башни).
- Если нет **Капитана**, то отдать приказ/сделать запрос могут два **Специалиста**. **Капитан** нового отряда может отменить приказ на активацию.
- **Капитан** может отдать приказ об эвакуации SCP предметов, чтобы выполнить недостающие условия.

- Отмена взрыва боеголовки в данном случае невозможна.

[8] **Капитан** может отдать приказ на ликвидацию всего **Класса-Д**, если: у какого-то сотрудника **Класса-Д** была найдена карта Совета О5; 3 или более сотрудников **Класса-Д** вооружены.

[9] Разрешено открывать огонь по **Научным Сотрудникам** с автоматическим оружием в руках.

❖ **Пример:**

- MTF-E11-SR, Crossvec, FSP-9, AK, Shotgun, Logicer.

[10] Обыск оперативников **МОГ/СБ** и **Ст. НС** допускается только по приказу **Капитана** или **Специалиста**.

[11] **Капитан** отряда **МОГ** может запросить перезарядку Micro HID на том же месте, где вызывают подкрепление.

❖ **Примечания:**

- **Капитан** может делать такой запрос только 1 раз за свою жизнь.

[12] Могут ликвидировать безоружный/связанный **Класс-Д**, если тот мешает выполнению более важных задач/эвакуации.

❖ **Пример:**

- **Класс-Д** нарочно тянет время, не выполняя приказы **МОГа** или убегает от них будучи связанным; Своими выходками ставит вашу жизнь под угрозу, привлекая внимание **SCP/Врагов** и т.д.

[13] Запрещено открывать огонь по **SCP-049**, если тот не проявлял агрессию. **МОГ** обязаны при любой возможности попытаться вывести его живым. Открывать огонь можно только если нету другого выхода (Нет наручников, лаванды или людей слишком мало, чтобы запугать **SCP-049**)
Отдавать приказ о ликвидации **SCP-049** может только **Капитан** или **Специалист** и только если Чумной Доктор отказался кооперироваться или проявлял агрессию в сторону сотрудников Фонда. Если их нет, то **Старший Сержант**.

❖ **Исключение:**

- **SCP-049** отказался от эвакуации и есть разрешение на открытие огня от **Ст. Сержанта**, **Специалиста** или **Капитана МОГ**.

[14] **МОГ** обязаны закрывать за собой следующие двери/ворота: GATE A, B, MICRO HID, а также все оружейные.

❖ **Исключение:**

➤ Их преследует враг или **SCP**.

[15] **МОГ** не имеет права убивать пленных **ПХ** без RP причины.

[16] Запрещено нейтрализовать **SCP-096**. Его нужно эвакуировать или вернуть в свою К.С.

❖ **Исключение:**

➤ Можно атаковать **SCP-096**, если посмотрели на его лицо.

[17] Любой **НС**, который сбежал и стал **Специалистом МОГ**, может запросить у администрации карту Менеджера Комплекса или карту **Капитана**.

❖ **Примечание:**

➤ Можно вызвать только 1 карту один раз за жизнь.

[18] Не имеют права убивать без RP причины сдавшегося **ПХ** со званием **Мародёр** и выше.

ПХ - Повстанцы Хаоса

Отыгрыш:

Закалённые бойцы, прошедшие хорошую боевую подготовку. Главной задачей является скачивание информации на устройство взлома в серверной. Важно захватить НС, которые владеют обширной информацией о комплексе. Они должны спасти Класс-Д, дабы использовать его в своих целях. Могут взять в заложники МОГ/СБ для безопасности и получения информации о структуре организации. Вынести SCP-объекты / имущество Фонда для изучения, а если такой возможности нету - ликвидация и подрыв комплекса.

Союзники: **ПХ** | **Нейтралы:** - | **Враждебно-нейтралы:** **SCP-049**, **SCP-079**, **СБК**, **Класс-Д**, **НСП**, **НС** | **Враги:** **SCP**, **МОГ**, **СБ**.

Основные правила ПХ:

[1] Убивать **Класс-Д** или **Учёных** без причины запрещено.

❖ **Исключение:**

➤ Они вооружены или сопротивляются.

[2] Не жертвуют жизнями своих товарищей.

❖ **Например:**

➤ Если **SCP-049** убил их товарища/чувствует поветрие в союзнике, то они обязаны открыть по **SCP** огонь.

❖ **Исключения:**

➤ Если их товарищи без причин проявляли агрессию к **SCP-049**, а потом погибли от его рук, то разрешается не ликвидировать **SCP-049**.

[3] При необходимости, любой **ПХ** может подойти к двери возле ворот, откуда приезжает машина, и вызвать **Усмирителя** с картой Менеджера Комплекса и мешком для **SCP-096**.

❖ **Примечание:**

➤ Усмирителя можно вызвать раз в 5 минут.

[4] Запрещено нейтрализовать SCP-объекты, если те не мешают выполнению их задач.

❖ **Примечания:**

➤ Нельзя сразу открывать огонь по **SCP-049** - с ним нужно сначала попытаться договориться об эвакуации.

➤ Запрещено убивать **SCP-096** - его нужно вывести из комплекса.

❖ **Исключение:**

➤ Можно атаковать **SCP-096**, если посмотрели на его лицо.

[5] Основная цель **ПХ**: [Скачать Данные Фонда](#) и вынести как минимум 4 SCP (будь то карманная или игровая аномалия; также в счёт идёт копия **SCP-079**). Второстепенная: Захватить заложников (**НС**, **МОГ**), вывести **Класс-Д**.

❖ **Примечания:**

➤ Если **ПХ** выполнили свои основные задачи, они могут дистанционно активировать боеголовку (Требуется администратор на сервере).

➤ Для дистанционной активации боеголовки требуется подойти к двери у ворот (или

радиоприёмнику там же), где выезжает машина **ПХ** и сделать запрос (вызвав администратора). Это может сделать любой член **ПХ**.

- Отмена взрыва боеголовки в данном случае невозможна. Любые другие ограничения на активацию боеголовки не актуальны.

❖ **Исключение:**

- Если в комплексе не осталось карманных или игровых SCP, которые можно вынести, то **ПХ** могут дистанционно взорвать боеголовку без выполнения условий на вынос SCP. При этом как минимум должны быть скачаны Данные Фонда.

[6] Не имеют права убивать пленных **МОГ/СБ** без RP причины.

[7] Не имеют права убивать без RP причины сдавшегося **МОГ** со званием **Младшего Сержанта** и выше.

[8] После выноса MicroHID из комплекса, могут запросить молекулярный разрушитель, подойдя к двери у ворот (или радиоприёмнику там же), где выезжает машина **ПХ** и сделать запрос (вызвав администратора). Это может сделать любой член **ПХ**.

❖ **Примечание:**

- За раунд можно запросить только 1 молекулярный разрушитель.

6.1 Процессы ВОУС

SCP-096 (плагин)

1. Для ВОУС **SCP-096** нужен специальный мешок, который появляется у **Капитана** и **Специалиста**.
2. Пока **SCP-096** находится в спокойном состоянии, нужно чтобы его держало два человека.
3. Как только условие выше выполнено, можно надевать мешок на Скромника. Для этого нужно подойти как можно ближе, нацелиться на тело **SCP-096**, взять мешок (карту) в руки и выбросить (Т по стандарту) её в сторону

Скромника. Если на голове скромника появился объект в виде куба - мешок был одет успешно.

4. Для удержания **Скромника** на месте нужно два человека, а для того, чтобы его тащить, нужно четыре. При этом никто из людей, что держат **Скромника**, не должен держать в руках какие-либо вещи.

5. Для эвакуации **Скромника** из комплекса нужно провести его к двери, к которой ведет длинный туннель у места посадки вертолёт **МОГ**. В случае **ПХ Скромника** нужно отвести к двери, которая стоит у ворот, откуда приезжает машина **ПХ**. Вывести **SCP-096** из комплекса можно только если он в мешке, однако его можно вернуть в свою камеру содержания, не надевая мешка.

❖ **Примечание:**

- Если на сервере нету администрации, то **Скромник** должен перезайти в игру при его ВОУС.

SCP-096 (без плагина/при поломке плагина)

1. Пока **SCP-096** находится в спокойном состоянии, нужно чтобы его держало два человека на места.

2. Как только условие выше выполнено, можно надевать мешок на **Скромника**. Для этого любой игрок должен подойти с картой Менеджера Комплекса или **Капитана МОГ** в руках и сказать, что он надевает мешок. **SCP-096** должен видеть карту, чтобы подтвердить, что все правила соблюдены.

3. После успешного надевания мешка, **SCP-096** не имеет права входить в состоянии ярости. Мешок порвётся, если **Скромник** получит урон (кроме Ворот Тесла и **SCP-244**).

4. Для удержания **Скромника** на месте нужно два человека, а для того, чтобы его тащить, нужно четыре. При этом никто из людей, что держат **Скромника**, не должен держать в руках какие-либо вещи.

5. Для эвакуации **Скромника** из комплекса нужно провести его к двери, к которой ведет длинный туннель у места посадки вертолѐта **МОГ**. В случае **ПХ** Скромника нужно отвести к двери, которая стоит у ворот, откуда приезжает машина **ПХ**. Вывести **SCP-096** из комплекса можно только если он в мешке, однако его можно вернуть в свою камеру содержания, не надевая мешка.

❖ **Примечание:**

- Если на сервере нету администрации, то **Скромник** должен перезайти в игру при его ВОУС.

Копирование SCP-079

1. Чтобы скопировать **SCP-079**, нужно будучи **ПХ**, **Класс-Д** или **НСП** взять рацию и получить инструкции по скачиванию от **SCP-079**.
2. Направляйтесь к терминалу в КС SCP-096.
3. Через РП-действие подключите рацию к терминалу. **SCP-079** должен через громкоговоритель уведомить вас о начале копирования.

❖ **Примечание:**

- Вы можете положить рацию рядом с местом загрузки и вернуться за ней по окончании скачивания.
4. Спустя две минуты **SCP-079** должен уведомить об окончании загрузки. Через РП-действие, вы должны отключить устройство копирования, а затем вынести рацию в зону побега, ближе к Гейту А.

SCP-079

1. В случае, если **SCP-079** смог создать свою копию и вынести её за пределы комплекса, **МОГ** нужно запустить “антивирус”, чтобы отключить 079. Для этого требуется, чтобы **Специалист МОГ** с картой Менеджера Комплекса подошёл в К.С. SCP-079.

2. Специалист должен подключиться к системам комплекса. Для этого он должен положить карточку на стол для улучшения оружия и сказать “РП Действие: начал подключение к системам комплекса” На это уходит 30 секунд.

3. После этого **Специалист** должен сказать “РП Действие: запускаю процесс восстановления условий содержания **SCP-079**”. Это занимает ещё 30 секунд.

4. После выполнения описанных выше действий, администратор должен перевести **SCP-079** в наблюдатели и сообщить **Специалисту**, что он выполнил свою задачу.

Отключение СБК

1. Если по каким-то обстоятельствам невозможно повторно нажать на кнопку в К.С. SCP-079, **ПХ** должны позвать администрацию, находясь в **К.С. SCP-079** у кнопки. В таком случае администратор переводит **СБК** в наблюдатели.

2. Если на сервере отсутствует администрация, то **ПХ** должны по НонРП привлечь внимание **СБК**, чтобы тот убедился в том, что в К.С. SCP-079 находятся Повстанцы. **СБК** обязан проверить, действительно ли там есть **ПХ**. Если они там, то **СБК** обязан перезайти на сервер.

SCP-049

1. **МОГ** / **СБ** / **ПХ** подходят к **SCP-049** и предлагают ему пройти с ними в камеру или на улицу. После того как **SCP-049** закрыли его в камере/отвели его в конец туннеля ближе к гейту Б (в случае **МОГ**) или туннель, справа от гейта А (в случае **ПХ**), администратор переводит его за **Специалиста МОГ/Мародёра ПХ**, если администратора нету, то **049** должен перезайти на сервер.

Арест SCP-049

1. Если **SCP-049** настроен агрессивно или не хочет кооперироваться, то **МОГ** может надеть на него наручники и заставить идти на выход или обратно в свою К.С.
2. Так как **SCP-049** может сопротивляться, нужно чтобы как минимум 5 человек держало его на прицеле. Чумной Доктор также должен быть зажат в угол. Если все условия выполнены, то **SCP-049** запрещено сопротивляться далее. Доктор также имеет полное право сдаться при любых других условиях, если посчитает это нужным.
3. Чтобы надеть наручники на **SCP-049**, **Капитан МОГ** (или любой другой человек) должен подойти к **SCP-049** с картой **Капитана** в руках и сказать “Надеваю наручники на **SCP-049**”.
4. После этого нужно просто вывести **SCP-049** либо обратно в его К.С., либо в конец туннеля у места высадки **МОГ**.
5. Пока на **SCP-049** надеты наручники, он не может атаковать людей и взаимодействовать с чем-либо.
6. **SCP-049** может сам вырваться из наручников, если его никто не сопровождает в течение 1 минуты. Также любой другой человек может помочь снять эти наручники, сказав “Снимаю наручники с **SCP-049**”.

Успокоение SCP-049

1. Если **SCP-049** проявляет агрессию или чувствует в ком-то/где-то поветрие, то любой из отряда **МОГ** или **ПХ** с картой Менеджера Комплекса может показать эту карту и сказать “Передал **SCP-049** мешочек лаванды”. После этого **SCP-049** перестаёт чувствовать поветрие и не имеет права атаковать людей в течение 2 минут.
2. По истечению 2 минут, **SCP-049** может свободно дальше отыгрывать агрессию или то, как он чувствует поветрие. Также следующие 10 минут он может игнорировать попытки **МОГ** успокоить его лавандой. Если

по **SCP-049** кто-то выстрелит, то эффект лаванды сразу же спадёт.

Процедура ВОУС SCP-106

1. Нужно найти жертву, которую используют как приманку для **SCP-106**.
 2. После выбора жертвы необходимо подойти в К.С. SCP-106 и начать подбирать карту Совета О5 по центру. Если рядом нету связанного игрока - то жертвой станет тот, кто подобрал карту. Жертвовать собой можно только если вы сбегали из измерения **SCP-106**.
 3. Как только жертва будет помещена в камеру, необходимо подойти к большой кнопке (рации) на стене, которая горит зелёным. Начнётся долгий процесс нажатия кнопки, за время которого **SCP-106** может попытаться остановить всё это.
 4. После успешного нажатия кнопки **SCP-106** будет отправлен в своё измерение, где он быстро умрёт.
 5. Если нет возможности провести данную процедуру - **SCP-106** нужно убить при помощи Micro H.I.D.
-

7. Список багоюзлов в игре

Информация о том, что считается за абюз механик игры и плагинов на нашем сервере.

Общий список багоюзлов:

- Выход за карту / игровую зону любым способом.
- Игроки могут “увидеть” лицо **SCP-096**, если тот пытается просунуть свою голову через дверь или какие-либо “тонкие” текстуры (двери) или текстуры с “разрезами”/“дырами” (Н-р: лестница в серверной).
- Стрельба по моделькам, которые торчат через двери или стены.

- Удерживание в руках “невидимых” предметов (**SCP-330**, **SCP-268**), чтобы вас нельзя было связать.
- Убийство за **SCP** через дверь или тонкую стенку.
- Перемещение **SCP-173** через окна, заборы и другие препятствия с прорезями\отверстиями.
- Человек подбегает к двери у **ПХ**, чтобы его не смог убить **SCP**, т.к. тот сбежит с комплекса, если подойдет туда.
- **SCP-049** возрождает человека, когда только малая часть трупа видна через текстуры (Н-р: через закрытую дверь или тонкую стену).
- **SCP-096** стоит возле места появления **МОГ/ПХ**, не давая всем возможности не смотреть на лицо **SCP-096** при спавне.
- Залезать на невидимую текстуру под боеголовкой.
- Выступ у стекла в КС **SCP-106**.
- Внутренняя территория КС **SCP-079**.
- Намеренный уход от **SCP-096** по лифтам.

Общий список злоупотреблений плагинов:

- **SCP-106** постоянно использует “Преследование” за мгновение до взрыва светового/осколочного возле него, чтобы избежать телепортации в своё измерение.
 - Выбрасывание предметов за Сержанта **МОГ/Ст. НС/Гл. СБ**, чтобы получить их копию.
 - Уход от черной карты во время ВОУС **SCP-106**.
 - Использование телепорта в “модифицированных комнатах” с целью уворота от пуль.
 - Использование дверей с телепортом будучи связанным и без сопровождения, чтобы развязаться.
 - Выход из сервера чтобы избежать смерти и вернуться в игру живым.
-

8. Труднодоступные/нереалистичные места

Список мест, на которые нельзя залезть без нарушения правила про [Powergaming](#).

Общий список труднодоступных мест:

- Можно ходить по всем столам, но только в их свободной части (если в какой-то части стола стоит какое-либо оборудование, т.е. компьютер или клавиатура (кроме бумаг), то по этой части нельзя ходить). Также можно быстро перепрыгнуть стол (например в РС-15).
- Можно забираться на деревянные ящики, но только в их свободной части (если на ящике находится более маленькие коробки или инструменты, то на эти ящики забираться нельзя).
- Аптечки на стенах.
- Монитор стола для улучшения оружия.
- Кубы с SCP предметами.
- Перила (по ним можно только медленно ходить или быстро перепрыгнуть).
- Перила в лифтах.
- Шкафчики со снаряжением.
- Громкоговорители **SCP-079**.

Зона Лёгкого Содержания (ЗЛС):

- Любые выступы в стенах, наклонные стены (кроме скосов у чекпоинтов).
- Миска с **SCP-330**.
- Фонарь/лампа в К.С. SCP-330.
- Всё оборудование и невидимые текстуры в К.С. SCP-914.

Зона Тяжелого Содержания (ЗТС):

- Куб, окна, оборудование, перила.

- К.С. SCP-106
- Баллоны.
- Огнетушители
- Контейнер для Jailbird.
- Наклонная полка с баллонами.
- Деревянные паллеты.
- Полки с инструментами.
- Свободная часть (не закрытая дугой) опора боеголовки.
- Желтые бочки.
- Оранжевые трубы.
- Оборудование в комнате MicroHID.
- Выступ напротив лестницы.
- Крыша лифта в боеголовку.
- Выступа возле лифта в боеголовку.
- Забор в КС SCP-079.
- Всё оборудование в боеголовке (кроме стула).
- Всё оборудование в К.С SCP-939 (кроме крио-камеры, стульев и зелёной трубы).
- Наклонные стены в К.С. SCP-173/049 (кроме маленьких скосов по краям стен).
- Высокие склоны стен (кроме маленьких скосов и выступов с трубами).

Входная Зона (ВЗ):

- Все шкафы.
- Всё оборудование в интеркоме (кроме ящика под щитком и стула).
- Любые выступы в стенах или просто наклонные стены (кроме скосов у чекпоинтов).
- Обломки на Гейте А.

Зона Поверхности (ЗП, Улица):

- Наклонные перила лестницы (их можно только перепрыгнуть).

- Вертолёт, машина.
- Выступы в тоннеле-выходе возле места высадки **МОГ**.
- Крутые выступы в стенах.
- Стол в будке у места спавна **ПХ**.
- Хожение по внешней стороне забора.
- Крыша будки КПП.
- Шлагбаум.
- БТР возле центральных ворот.
- Грузовик (кроме внутренней части прицепа) **ПХ** под мостиком у лифта Ворот А.
- Барьеры\укрытия, а именно их верхняя часть.

9. RP-Действия

В этом разделе расписано где можно прочитать документации о SCP, какие RP-действия существуют. Тут также будет написано про некоторые ситуации.

Примечания:

- Желательно не говорить “RP-действие” для описания своих действий, иначе это может испортить RP-процесс.
- Если какое-то действие можно выполнить с использованием механик игры или плагинов (Н-р: копирование данных за **ПХ** или надевание мешка на 096), то описывать свои действия необязательно.
- Если поблизости нет других игроков, которые вас могут услышать, то описывать свои действия необязательно.

Вызов подкреплений:

- Подкрепление для **МОГ** и **СБ**:
 - Если в комплексе осталось 4 и меньше бойцов, то можно подойти к монитору в зоне побега (на втором этаже маленькой башни) и там вызвать подкрепление.
- Подкрепление для **ПХ**:

- Если в комплексе осталось 4 и меньше **ПХ**, то любой из них может вызвать подкрепление подойдя к радиостанции в прицепе фуры, которая находится под мостиком у лифта Ворот А.
- Вызывать подкрепление можно только спустя 3 минуты с последнего приезда отряда той же команды, подкрепление которой вызывается.
- Вызвать подкрепление после взрыва боеголовки невозможно.

Местонахождение документаций об SCP:

- Про SCP-330 можно прочитать, взаимодействовав с [файлом на столе](#).
- Про SCP-914, на [полках](#), справа от входа в его К.С.
- Про SCP-049 в его К.С. на полу, рядом с оружейкой.
- Про SCP-079, в [большом офисе во ВЗ](#) на полке с документами.
- Про SCP-106, в его К.С. на коробке, где рядом лежит карта.
- Про SCP-096, возле его К.С.
- Про SCP-939, в новой К.С. 939, [в ящике](#) под [весами](#).
- Про SCP-173 в старой К.С. SCP-173 в ЗЛС, в комнате управления на столе, где лежат документы.
- Документации об SCP предметах находится [в кубках](#), где они хранятся.

Техника и оборудование Фонда:

- Про Боеголовку можно прочитать у самой боеголовки, где нужно активировать рычаг.
- Про Генераторы можно прочитать в прямом коридоре ЗТС с трубами и вентиляцией.
- Про MicroHID/Молекулярный разрушитель можно прочитать на центральном столе в комнате напротив испытательного полигона.
- Про Интерком можно прочитать [перед комнатой самого интеркома](#), справа под электрическим щитком на маленьком ящике.
- Про любые силовые структуры Фонда и **ПХ**, а также любые протоколы их действий можно прочитать на

полках с документами во Входной Зоне в [маленьком офисе](#) на столе в [кубикле](#).

Чтение документаций:

- Чтение начинается с фразы “Читаю документацию о...”. Можно также молча начать подбирать специальный предмет-документацию (Карта Совета О5).
 - Чтение всех документаций занимает 10 секунд.
 - Чтение начинается с начала, если отойти от места прочтения документации.
-

Арест персонала: При аресте нужно поставить лицом к стене сотрудника и сказать “Связал человека напротив”. После этого связанный человек [обязан](#) выбросить все вещи. В данном состоянии [он не имеет права](#): брать вещи, взаимодействовать с дверьми и лифтами. Связанный человек автоматически развязывается через 30 секунд, если отсутствуют сопровождающие.

Плагин - Мешок для SCP-096: Светонепроницаемый Мешок - Карта Уборщика увеличенных размеров. Этот предмет всегда появляется в инвентаре **Специалистов** и **Капитанов**. Для надевания мешка на **Скромника** нужно просто подойти к нему, удерживая карту в руках. После этого нужно встать как можно ближе и нацелиться на **SCP-096**, пока тот в спокойном состоянии. После этого нужно просто выбросить карту в **Скромника** (Т по стандарту), после чего на него будет надет мешок.

❖ Примечания:

- **SCP-096** должен быть в спокойном состоянии и не должен иметь активных целей.
- Надевать мешок можно только если его уже удерживают на месте 2 человека, иначе это будет [Powergaming](#).
- После успешного надевания мешка на голове скромника появится большой куб. В данном состоянии никто не может увидеть лицо **SCP-096** и стать SCP-096-1.

- Мешок порвётся, если **SCP-096** получит любой урон от игрока.

Надевание мешка на SCP-096 на случай поломки плагина: “Надел мешок на голову SCP-096.”

❖ **Примечания:**

- После этого лицо скромника никто не видит.
- Если **SCP-096** получил урон, то его мешок рвётся (кроме урона от теслы и **SCP-244**).
- Надеть мешок можно только если **Скромника** удерживает 2 человека.
- Перед надеванием мешка нужно обязательно держать в руках карту Капитана или Менеджера Комплекса, чтобы Скромник увидел, что все правила соблюдены.

Скачивание данных Фонда за ПХ: “Подключаю устройство взлома.” После окончания скачивания “Забираю устройство взлома.”

❖ **Примечания:**

- В этот момент начинается скачивание файлов на устройство взлома. Данное действие должно занимать 2 минуты. Закачивать файлы можно только в терминале у КС SCP-096.
- Вы можете положить устройство рядом с местом загрузки и вернуться за ним по окончании скачивания.

Допрос персонала комплекса: Если вы, будучи **МОГ** или **СБ**, видите как **НС** нарушает регламент Фонда, то вы обязаны арестовать и допросить его. Все запрещённые вещи нужно вынести в зону эвакуации.

❖ **Примечание:**

- Нельзя использовать “РП-действие: рассказал о чём-либо” для передачи информации о технике

Фонда/SCP объектах. Вы должны сами в общих чертах объяснить принцип их работы.

Обыск человека: “Обыскиваю человека напротив” или “Обыскиваю (Имя)”. После этого игрок [обязан](#) скинуть всё, что у него есть.

10. Должности администраторов Medium RP

Должности и обязанности администраторов на сервере.

Иерархия администрации

Руководство Проекта

- Самый высокий по иерархии сотрудник. Отвечает за весь проект в целом.
- Роль на сервере: **Управляющий Проектом** (радужный префикс)

Глава Отдела

- Руководитель отдела MediumRP. Отвечает за всё, что связано с MediumRP.
- Роль на сервере: **Глава Отдела**

Зам. Гл. Отдела

- Заместитель Главы Отдела. Следит за администрацией и сервером и всячески помогает главе отдела.
- Роль на сервере: **Зам. главы отдела**

Администратор

- Старшая администрация сервера. Следят не только за игроками, но и за младшей администрацией.
- Роль на сервере: **Администратор**

Ивент-Мастер

- Проводит различные ивенты на сервере. Также как и все админы обязаны следить за игроками на сервере.
- Роль на сервере: **Ивент-Мастер**

Модератор

- Обычная администрация сервера. Всему обучены, следят за сервером, наказывают нарушителей и разбирают на жалобы.
- Роль на сервере: **Модератор**

Стажер

- Младшая администрация сервера, недавно поступившая на пост админа. Следят за сервером, наказывают нарушителей и разбирают на жалобы.
- Роль на сервере: **Стажер**

Президент

- Арендатор сервера. Не имеет права на администрирование. Не более чем донатер. Наравне с другими игроками, за исключением доступа к админ панели и ограниченному регламентом фану.
- Роль на сервере: **Президент сервера**

Любой другой префикс

- Человек с донатом "Префикс". Является обычным игроком сервера. Не имеет особых прав или возможностей.
 - Роль на сервере: **Любая не из списка выше** (любой цвет; может быть радужный)
-

11. Терминология

Раздел с объяснениями некоторых терминов, которые вы можете услышать, играя у нас.

11.1 | Role Play (RP) - Отыгровка роли/персонажа.

11.2 | Non Role Play (NonRP) - Неправильная отыгровка или же её отсутствие; ситуации, которые не вписываются в рамки RP.

11.3 | FailRP - Нарушение или срыв RP-процесса.

11.4 | SoundPad - Приложение, которое часто используется для [воспроизведения звуков](#) в игре.

11.5 | К.С. - Камера Содержания.

11.6 | ВОУС - Восстановление Особых Условий Содержания.

11.7 | ОУС - Особые Условия Содержания.

11.8 | ЗЛС - Зона Лёгкого Содержания.

11.9 | ЗТС - Зона Тяжёлого Содержания.

11.10 | ВЗ - Входная Зона.

11.11 | ЗП - Зона Поверхности.

11.12 | Кемп - Нахождение в одной комнате без веской на то причины более 10 секунд, либо же “патрулирование” определённой комнаты в небольшом радиусе.

11.13 | In-Character (IC) - Любые действия, совершаемые от лица “персонажа”, никак не связанные с “игроком”.

11.14 | Персонал Фонда - Команда человеческих (и не только) классов, которые играют на стороне Фонда: [МОГ](#), [Глава Охраны](#), [Охрана](#), [Старший Научный Сотрудник](#), [Научный Сотрудник](#) и [СБК](#).

11.15 | Военные Классы - Человеческие классы/роли, которые по "лору" принадлежат какой-либо вооруженной организации: [МОГ](#), [ПХ](#), [Глава Охраны](#), [Охрана](#).

11.16 | Гражданские классы - Человеческие классы/роли, которые своей подготовкой не способны выполнять какие-либо задачи: [Ст. НС](#), [НС](#), [НСП](#), [Класс-Д](#).

11.17 | "Аномалия" - RP-обоснование каких-либо игровых багов (Н-р: Человека телепортировало в серверной и он говорит "Меня Аномалия схватила").

11.18 | "Пульс" - Используется вместо слова "пинг" для сохранения RP-обстановки (Н-р: "У меня что-то пульс резко подскочил").

11.19 | "Боги" - Используется вместо слова "админ" для сохранения RP-обстановки (Н-р: "Учёный испарился. Кажется Боги забрали его").

11.20 | "Покарать/Карма" - Используется вместо термина "наказание" в контексте правил сервера с целью сохранения RP-обстановки (Н-р: "Этого рядового настигла Карма за то что он выпил SCP-207").

11.21 | "Закружилась/Заболела голова" - Используется вместо "лаги", "низкий фпс/тпс" для сохранения RP-обстановки (Н-р: "У меня что-то голова резко закружилась из-за всех взрывов" = "У меня игра лагает из-за взрывов").

11.22 | “Инфаркт” - RP-обоснование ситуаций с неожиданной смертью человека от наказания (Бан, Форс) или выхода с сервера.

11.23 | “Неисправность/Глюк CASSIE” - А также подобные этому выражению слова являются RP-обоснованием случаев, когда CASSIE сообщает о смерти SCP (Н-р если он вышел), но он вскоре появляется обратно.

11.24 | KOS - Акроним для “Kill On Sight”, что переводится как “Убийство при зрительном контакте”.

11.25 | “Синдром Туретта” - RP-обоснований ситуаций, в которых игрок по ошибке использует Голосовую Реплику, либо ему попалась неподходящая под ситуацию реплика (Н-р: СБ: “солдат_шпион.мп3”. МОГ: “О чём вы?”. СБ: “Простите, у меня Синдром Туретта”).

