

Segure . Contain . Protect

S.C.P. LUSÓFONA RPG

Livro de regras

Versão 1.2 |



Secure . Contain . Protect

Segure . Contain . Protect

Dedicatória

Aos exploradores das mentes criativas,
Aos aventureiros em busca do desconhecido,
Aos valentes desbravadores dos reinos imaginários,

Este livro é dedicado a todos vocês que ousam adentrar o universo dos SCPs. Com seus olhos ávidos por descobertas e suas mentes abertas ao inexplicável, vocês embarcam em uma jornada repleta de mistérios e perigos.

Que a cada página desse livro, vocês encontrem inspiração para criar mundos fascinantes e personagens cativantes. Que a imaginação corra solta, desvendando os segredos ocultos e desafiando os limites da realidade.

Que cada rolagem de dado seja um convite para explorar novos horizontes, enfrentar criaturas além da compreensão e desvendar enigmas indecifráveis.

Que as histórias que surgirem destas páginas despertem em vocês a chama da aventura, a curiosidade pelo desconhecido e a coragem para enfrentar o inimaginável.

Este livro é dedicado a todos os jogadores e mestres que, como Antunes, criam e compartilham narrativas que transcendem os limites do possível.

Que suas jornadas sejam repletas de emoção, diversão e descobertas. E que a essência do RPG esteja sempre presente, unindo mentes e corações em uma experiência única.

Com carinho,
Antunes

Suplemento

Suplemento criado e desenvolvido por Antunes.

Edição do Suplemento

1ª Edição (Junho de 2023)

Sistema

Sistema criado e desenvolvido por Victor Ballogh.

Edição Sistema

2ª Edição (Janeiro de 2023)

Versão do Sistema

Versão 1.12

Site Oficial

www.sistema3dx.com.br

Sumario

| | |
|-----------------------------|----|
| Sistema | 1 |
| Raças | 3 |
| Regras | 12 |
| Combate | 15 |
| Benefícios | 19 |
| Equipamentos | 21 |
| Talentos | 26 |
| Personagem do Diretor | 29 |
| Credenciais | 33 |
| Classe Objeto | 35 |
| Fundação Lusófona | 37 |
| Anômalos | 41 |



Segure . Contain . Protect

Sistema

Dados

O sistema fundamenta-se na soma de 3D6 – Três dados de seis faces.

Exemplo: O jogador(a) lança 3D6 e os resultados são: 2, 3 e 5. Em seguida, ele(a) soma esses números e obtém um total de 10 (2 + 3 + 5 = 10).

Ação

A ação corresponde aos atos de uma personagem e é constituída por duas fases: intenção e método. A intenção se refere a tudo o que uma personagem pretende fazer, enquanto o método consiste em como ela irá fazer.

Exemplo: A jogadora narra a intenção da sua personagem: "Ana pretende furtar duas caixas de munição em uma loja de armas". Em seguida, descreve o método: "Ana entra na loja e observa a posição das câmeras. Em seguida, derruba algumas prateleiras com o intuito de gerar uma confusão. Em seguida, ela se dirige ao corredor das munições, esconde duas caixas dentro da bolsa e deixa o local."

Soberania do Diretor

Dentro do sistema, o Diretor possui poder absoluto, o que significa que sua opinião prevalece perante qualquer circunstância. (O mestre)

Perícias

As Perícias representam as ações de uma personagem e servem para resolver problemas ou desafios. Elas abrangem informações como atributos, aptidões, conhecimentos, feitiços, entre outros. A seguir, apresento algumas sugestões de Perícias:

- Acrobacia
- Arma Branca
- Arma de fogo
- Arma de estacionária
- Arma tecnológica
- Atletismo
- Carisma
- Conhecimento
- Explosivos
- Força
- Furtividade
- Hacking
- História
- Investigação
- Inteligência
- Luta
- Malícia
- Manuseio
- Mecânica
- Medicina
- Pilotagem
- Reflexos
- Sobrevivência
- Talento
- Tecnologia
- Vigor
- Vontade





Segure . Contain . Protect

Raças

Humano

Aproximadamente 98% dos membros da Fundação são humanos, enquanto os 2% restantes são constituídos pelos SCPs que colaboram com a organização.

Mecahumano

Humanos que se submeteram a implantes robóticos como parte de sua vida.

Android

Inteligências artificiais usadas em operações de controle e contenção da fundação.

Desconhecido

Seres provenientes de SCPs mantidos sob custódia da Fundação têm suas ações completamente monitoradas pela organização.

Características

Humano

O Humano começa com um total de 30 pontos de vida o Humano, possui 2 talentos à sua disposição além de receber +4 ponto de perícias para distribuir

Mecahumano

O Mecahumano começa com um total de 30 pontos de vida. O Mecahumano possui 3 talentos à sua disposição, além de receber +3 pontos de perícias para distribuir.

Androide

O Androide começa com um total de 35 pontos de vida. O Androide possui 3 talentos à sua disposição, além de receber +2 Pontos de perícias para distribuir.

Desconhecido

O Desconhecido começa com um total de 40 pontos de vida, O desconhecido possui 4 talentos à sua disposição além disso recebe +1 ponto de perícia para distribuir.



SCP-049



SCP-096



Segure . Contain . Protect

Jogador

Neste capítulo, abordaremos a criação e desenvolvimento da personagem dentro do mundo do jogo, fornecendo a você as ferramentas necessárias para dar vida a ela e criar seus equipamentos e armas. Aqui estão os passos para essa construção:

passo 1: Sinopse

O Diretor deve apresentar aos jogadores a sinopse da aventura ou campanha. Normalmente, uma sinopse abrange os seguintes tópicos: época, cenário, conflito e objetivo primário das personagens.

Exemplo:

É o ano de 2030, e algo terrível aconteceu. O SCP-049, uma perigosa anomalia que possui a capacidade de espalhar uma doença fatal, conseguiu escapar de sua contenção e assumiu o controle da Inglaterra. Agora, as personagens são convocadas para uma missão crucial: encontrar um meio de conter o SCP-049 e reverter os danos causados por sua fuga.

passo 2: Perícias

O narrador deve criar uma lista de habilidades e anotá-la na ficha de cada personagem. Para isso, pode selecionar algumas habilidades da lista a seguir ou inventar as suas. É importante observar que toda lista deve incluir as habilidades "Reflexos", "Vigor" e "Vontade". Além disso, a lista deve conter pelo menos 15 itens e estar de acordo com o cenário da aventura.

passo 3: Títulos

Os Títulos resumem a identidade e as habilidades da personagem, proporcionando uma descrição concisa do seu papel ou especialização no mundo do jogo. Eles podem combinar uma ou mais categorias diferentes para transmitir informações essenciais sobre a personagem em uma frase. segue abaixo os títulos lembre-se nade impende do Diretor criar outros.

Especialista de contenção

Os especialistas de contenção são responsáveis por responder a casos de atividades anômalas, estabelecendo a contenção necessária, e transportá-los para o local de contenção mais próximo.

Pesquisadores

Os pesquisadores são o ramo científico da Fundação, sendo considerados os cientistas de pesquisa mais inteligentes e bem treinados do mundo. Seu objetivo primordial é compreender as anomalias inexplicáveis e desvendar seu funcionamento dentro da Fundação.

Oficiais de segurança

Os Oficiais de Segurança são recrutados pela força tática e possuem treinamento especializado para proteger locais com anomalias, tanto dentro quanto fora da Fundação. Eles são habilidosos no uso de diversas armas e estão preparados para lidar com situações de risco em seu trabalho de segurança.

Oficiais de Times Táticos

Os Oficiais de Times Táticos são altamente treinados e possuem equipamentos de alto poder de fogo. Eles são encarregados de escoltar equipes de contenção quando os anomalous representam algum tipo de risco, além de estarem presentes em situações envolvendo indivíduos desconhecidos no grupo.

Agentes de Campo

Os Agentes de Campo são os olhos e ouvidos da Fundação, altamente treinados em sua principal função de investigar sinais anômalos em um determinado local. Eles são especialistas em coleta de informações e realizam missões de reconhecimento e investigação para obter dados relevantes sobre fenômenos anômalos.

Segure . Contain . Protect

Força Tarefa Móvel

As Forças Tarefa Móveis são compostas por agentes especializados no transporte de equipamentos e equipes para locais específicos, além de se encarregarem do transporte de anomalias. Essas equipes são treinadas para lidar com os desafios logísticos envolvidos no transporte seguro e eficiente de equipamentos sensíveis e entidades anômalas, garantindo sua segurança durante todo o processo.

Exemplo de Título da personagem: Pesquisador Humano de Nível 4, Analisador, Desenhista e Amante de Experimentos com SCPs.

Exemplo de Título da personagem: Agente de Campo, Mecahumano de Nível 3, Investigador Habilidade, Atirador Preciso e Portador de Olho Biônico

passo 4: Vida

As personagens dos jogadores possuem Pontos de Vida à sua raça: Humano, Android, Mecahumano e Desconhecido.

passo 5: Sanidade

Os Pontos de Sanidade definem o estado mental do personagem e são determinados pela rolagem de 2D6. O resultado dessa rolagem irá indicar o nível de sanidade do personagem, variando de 50 a 99. Valores mais baixos indicam uma mente mais instável ou perturbada, enquanto valores mais altos representam uma maior estabilidade mental. Esses pontos de sanidade podem influenciar as ações e reações do personagem diante de eventos traumáticos ou assustadores durante o jogo. Veja a tabela abaixo.

Valor do dado

- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

Sanidade máxima

- 50
- 55
- 60
- 65
- 70
- 75
- 80
- 85
- 90
- 95
- 99

Verificação de sanidade

Uma personagem precisa verificar sua sanidade sempre que vivencia uma emoção intensamente desagradável. Para isso, o Diretor solicita um teste de desafio em que o(a) jogador(a) deve somar 3D6 sem bônus ou penalidades. O resultado desse teste irá determinar o impacto emocional e mental que a experiência teve sobre a personagem.

Resultado

- Sucesso extremo
- Sucesso
- Fracasso
- Fracasso extremo

Sanidade perdidos

- 0
- 1d6
- 2d6
- 6d6

Passo 6: Características

As personagens precisam ter uma vida, para isso de "Vida" a elas, crie uma história por traz da personagem traga sentimentos a ela.

Passado

O passado, também conhecido como Background, refere-se à história de uma personagem. Ao criar o passado de uma personagem, é importante fazer perguntas como: Como era o passado dela? O que ela fazia? Onde nasceu e morou? Como era sua vida? Como ela se tornou a pessoa que é hoje? Quem são seus pais? Essas informações ajudam a construir a história e a personalidade da personagem, fornecendo contexto para suas motivações e decisões no presente.

Segure . Contain . Protect

Temperamento

O temperamento retrata o jeito de ser e se comportar de uma personagem. Ele engloba as características, atitudes e padrões de comportamento que definem sua personalidade. O temperamento pode abranger aspectos como ser extrovertido ou introvertido, impulsivo ou cauteloso, otimista ou pessimista, entre outros traços que influenciam a forma como a personagem interage com o mundo ao seu redor.

Desvantagem

A desvantagem dificulta a vida de uma personagem e se divide em duas categorias: interna e externa. A desvantagem interna abrange problemas físicos e mentais, por exemplo: distúrbios psicológicos, deficiências físicas, defeitos acentuados, doenças graves, fobias, traumas psicológicos, vícios etc..

Peculiaridades

As peculiaridades representam as características incomuns de uma personagem e se dividem em duas classes: física e mental.

A peculiaridade física engloba: adereços corporais, alergias, cores de pele, cicatrizes, cabelos, barbas, coleções, sardas, pintas, tatuagens, vestimentas, tiques etc

Passo 7: Armas

As armas são essenciais para os membros da Fundação, pois são usadas para proteção em caso de ameaças que possam ferir a pessoa. As armas são ferramentas de defesa que podem fornecer uma vantagem tática em situações perigosas ou de combate.

Dentro do contexto da Fundação, a escolha e utilização de armas devem estar de acordo com as políticas e regulamentos estabelecidos pelo Diretor e pela hierarquia da organização. Cada membro terá permissões específicas para o uso de determinados tipos de armas, levando em consideração fatores como treinamento, experiência e necessidade operacional. É importante respeitar essas diretrizes e seguir as orientações do Diretor para garantir a segurança e eficácia das operações da Fundação.

Exemplo: Pablo equipa um arco e flecha, uma bolsa com flechas modificas e uma faca de sobrevivencia.

Exemplo: Augusto equipa uma faca, um revólver, uma submetralhadora e uma granada explosiva

Passo 8: Dano das armas e dos talentos

Com base na tabela fornecida pelo Diretor, o dano mais apropriado para as armas e talentos escolhidos pelos jogadores será determinado. O Diretor utilizará essa tabela como referência para estabelecer a magnitude do dano causado por cada arma ou talento durante as situações de combate ou confronto.

| Categoria | Dano |
|---------------|----------------|
| • Muito Fraco | • 1d6 |
| • Fraco | • 2d6(-1+1) |
| • Médio | • 2d6(+2+3+4) |
| • Forte | • 2d6(+5+6+7) |
| • Muito Forte | • 2d6(+8+9+19) |

O Diretor define o dano das armas do Augusto: faca (2D6-1), revólver (2D6+3), submetralhadora (2D6+4) e granada explosiva (2D6+7)

Segure . Contain . Protect

Passo 9: Quantidade de munição

Com base na regra "Verificação de recursos", o Diretor define, em uma escala de 0 a 4, a quantidade de munição disponível para cada personagem. Essa verificação é feita levando em consideração diversos fatores, como o tipo de arma utilizada, o cenário da aventura e a disponibilidade de recursos na Fundação.

O Diretor irá determinar um valor que represente a quantidade de munição inicialmente disponível para cada personagem, podendo ser ajustado ao longo do jogo de acordo com as circunstâncias e o uso feito pelos jogadores.

0 narrador determina a quantidade de munição inicial do Augusto: revólver (4 quant.) e submetralhadora (2 quant.).

Passo 10: Itens de proteção

Os itens de proteção são responsáveis por definir o RD (Redução de Dano) de um personagem. Esse valor varia de 0, quando não há nenhuma proteção, até 4, que representa a proteção máxima.

Raças como Desconhecido e Androide não podem utilizar itens de proteção.

Escudos: permitem usar a habilidade "Bloqueio" a fim de conter um ou mais ataques. Porém, equipá-lo com uma arma de duas mãos é impossível.

O nível de RD de um item de proteção é definido do Diretor.

Exemplo: Augusto equipa um colete kevlar

Passo 11: Redução de dano

Com base na tabela abaixo, o narrador define a RD (redução de dano) mais adequada ao item de proteção escolhido pelo jogador.

| Proteção | RD |
|---------------|-----|
| • Inexistente | • 0 |
| • Fraca | • 1 |
| • Média | • 2 |
| • Forte | • 3 |
| • Muito Forte | • 4 |

Exemplo: Um SCP totaliza 2 de dano ao golpear Augusto, porém, ela não recebe danos graças a sua armadura com proteção média (RD 2). Resumindo: 2 de dano do SCP - 2 de RD da armadura = 0 de dano recebido.

Passo 12: Itens de tratamento

O Diretor tem o poder de definir se uma personagem terá itens de tratamento e, caso positivo, esses itens serão anotados no campo "Posses" da ficha da personagem. Os itens de tratamento podem incluir medicamentos, kits de primeiros socorros, poções curativas ou qualquer outro tipo de item utilizado para tratar ferimentos.

O Diretor determinará quais itens de tratamento serão disponibilizados para as personagens com base nas necessidades da história e nas circunstâncias do jogo.

Exemplo: Augusto recebe 1 atadura.

Segure . Contain . Protect

Passo 13: Itens de Cura

O Diretor tem a autoridade de definir se uma personagem terá itens de cura e, caso afirmativo, esses itens serão anotados no campo "Posses" da ficha da personagem. Os itens de cura podem incluir poções, medicamentos, bandagens, ervas medicinais ou qualquer outro tipo de item que possa ser utilizado para restaurar a saúde, curar ferimentos ou tratar doenças.

Exemplo: Augusto recebe um analgésico que recupera 1D6 pontos de vida.

Passo 14: Acessórios

Os acessórios desempenham um papel importante na ajuda às personagens, pois incluem uma variedade de itens úteis, como binóculos, cordas, gazua, tochas, mochilas, lanternas, máscaras de gás, objetos com poderes especiais, óculos de visão noturna, entre outros. Esses acessórios podem ser utilizados para facilitar a exploração, superar obstáculos, aumentar a segurança, fornecer recursos adicionais ou conferir habilidades especiais às personagens. O Diretor poderá definir quais acessórios estarão disponíveis para as personagens de acordo com o contexto da aventura e as necessidades da história.

Exemplo: Augusto adquire um distintivo, um coldre, uma máscara de gás e um par de lanternas.

Passo 15: Bens materiais

Os bens materiais desempenham um papel de apoio para as personagens, pois incluem uma variedade de recursos tangíveis, como empresas, feudos, montarias, moradias, mobília, veículos, e assim por diante. Esses bens proporcionam conforto, segurança, mobilidade e recursos financeiros às personagens, contribuindo para seu bem-estar e eficácia em suas atividades. O Diretor pode definir quais bens materiais estão disponíveis para cada personagem.

Exemplo: Augusto ganha um carro da Fundação e uma casa na Tapera.

Passo 16: Nível de Perícia

O nível de uma Perícia determina a eficiência e o domínio que uma personagem possui em determinada área. Com base nas tabelas fornecidas, você pode atribuir níveis às habilidades da sua personagem, levando em consideração sua história, treinamento e experiência.

Coloque uma Perícia no nível 3, duas no nível 2, três no nível 1 e deixe as restantes sem nível

| Nível | Classificação |
|-------|---------------|
| • 0 | • Ruim |
| • 1 | • Regular |
| • 2 | • Bom |
| • 3 | • Muito Bom |
| • 4 | • Excelente |

Acompanhe exemplos de perícias na página seguinte.

Segure . Contain . Protect

Exemplo: Augusto Escolheu estas pericia.

| Nivel | Classificação |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Acrobacia• Arma Branca 1• Arma de fogo 3• Arma de estacionária• Arma tecnologica• Atletismo 3• Carisma• Conhecimento 1• Explosivos• Força 2• Furtividade 1• Hacking• História | <ul style="list-style-type: none">• Inteligência• Luta• Malícia• Manuseio• Mecanica• Medicina• Pilotagem• Reflexos• Sobrevivência• Talento 1• Tecnologia• Vigor• Vontade 2 |

Uma habilidade sem nivel pode ser usada, para isso some 3D6 sem nenhum tipo de penalidade.

Passo 17: Credenciais

A credencial do personagem é um aspecto crucial definido pelo diretor durante o processo de criação. Essa credencial determina o nível de autorização e acesso que o personagem possui dentro da organização. O nível da credencial varia de 0 a 5 e reflete o status e a hierarquia do personagem dentro da Fundação.



SCP-035



Segure . Contain . Protect

Regras

Testes

Os testes são empregados para determinar se um personagem obtém sucesso ou fracasso em uma determinada ação e podem ser categorizados em dois tipos distintos: desafio e confronto.

Testes de desafio

O teste de desafio envolve o confronto entre o resultado de uma personagem e um número-alvo que representa o grau de dificuldade. Veja o processo:

- O Diretor apresenta a cena e, com base nela, o jogador descreve a ação da personagem.
- O Diretor sugere uma perícia adequada para representar essa ação.
- Na tabela abaixo, o Diretor seleciona um número-alvo com base no grau de dificuldade da ação.

| Grau de dificuldade | Numero-Alvo |
|---------------------|-------------|
| • Fácil | • 10 |
| • desafiador | • 12 |
| • difícil | • 14 |
| • muito difícil | • 16 |

O jogador rola três dados de seis lados (3D6), adiciona o nível de Perícia da personagem e informa o resultado ao Diretor.

A personagem triunfa se o resultado obtido for igual ou maior que o número-alvo escolhido pelo Diretor.

Testes de Confronto

O teste de confronto envolve o resultado de uma personagem versus o resultado do Diretor Confira:

- O Diretor apresenta a cena e, com base nela, o jogador descreve a ação da personagem.
- O Diretor sugere uma habilidade (pode ser a mesma ou diferente) para representar a ação de cada Personagem.
- Cada participante realiza uma rolagem de 3 dados de seis lados (3D6), adiciona o nível da habilidade e informa o resultado ao narrador.
- O narrador compara os resultados e a personagem com o maior número obtido triunfa. Em caso de empate, a personagem com o nível de habilidade mais alto vence. Se houver um segundo empate, o teste é repetido.

Bônus de penalidade

Os bônus e penalidades podem modificar o resultado dos testes de desafio e confronto. Dessa forma, o Diretor tem a capacidade de conceder um bônus ou aplicar uma penalidade a uma personagem, dependendo da situação em que ela se encontra. Esses ajustes podem influenciar o resultado final do teste, tornando-o mais favorável ou desafiador para a personagem.

| Situação | Modificador |
|----------------------|-------------|
| • Muito Favorável | • +3 |
| • Favorável | • +2 |
| • pouco favorável | • +1 |
| • pouco desfavorável | • -1 |
| • desfavorável | • -2 |
| • Muito Desfavorável | • -3 |

Segure . Contain . Protect

Resultados Extremos

Sucesso extremo Um sucesso extremo ocorre quando a soma de 3D6 resulta em 17 ou 18 durante um teste (de desafio ou de confronto). Esse tipo de sucesso provoca um acontecimento monumental na vida da personagem

Falha extrema Um fracasso extremo ocorre quando a soma de 3D6 resulta em 3 ou 4 durante um teste (de desafio ou de confronto). Esse tipo de fracasso provoca um acontecimento catastrófico na vida da personagem



SCP-1471



SCP-1678



Combate

Turno

Um turno corresponde ao momento em que uma personagem realiza suas ações.

Rodada

A rodada é composta por uma sequência de turnos que formam um ciclo completo. Após o término da rodada, existem duas possibilidades: uma nova rodada pode começar ou o combate pode chegar ao fim.

Fim de Combate

Um combate chega ao fim quando ocorre uma das seguintes situações:

- Todas as ameaças são contidas.
- Todos os jogadores morrem.
- Algum evento ocorre e interrompe o conflito.

Verificação de iniciativa

Antes do combate começar, é necessário realizar a verificação de iniciativa para organizar a ordem dos turnos.

Durante um combate, todas as Personagens e seres envolvidas realizam uma soma de 3 dados de seis lados (3D6) sem receber bônus ou penalidades. Em seguida, o Diretor organiza os resultados em ordem decrescente, do maior para o menor, resultado maior começa.

Observação: Caso duas ou mais personagens obtenham resultados iguais, elas devem realizar uma nova soma de 3 dados de seis lados (3D6). Se o empate persistir, o processo de soma e comparação é repetido até que ocorra um desempate

Ações de Combate

Durante o seu turno, a personagem pode realizar uma ação de ataque e uma ação de suporte, ou uma das duas. Já fora do seu turno, a protagonista pode efetuar uma ação de defesa.

Ação Ofensiva

A ação de ataque é utilizada para realizar ações ofensivas.

- O jogador escolhe um alvo e descreve a ação ofensiva.
- O Diretor informa se o alvo pode evitar o ataque.
- Se o alvo puder evitar, o Diretor aplica as regras do teste de confronto. Caso contrário, são aplicadas as regras do teste de desafio.

Ação Suporte

Uma ação de suporte é toda aquela que não for uma ação de ataque e nem uma ação de defesa.

Ação Defesa

- O Diretor informa se a personagem tem a possibilidade de evitar o(s) ataque(s) recebido(s).
- Se for possível evitar, o Diretor aplica as regras do teste de confronto para determinar se a personagem consegue se defender com sucesso.

Segure . Contain . Protect

Pontos de vida máxima

Pontos de vida máximos são definidos pela sua raça esse valor representa a quantidade de dano que a personagem pode receber.

Recuperando pontos de vida

Uma personagem recupera pontos de vida através destes meios.

- Tempo: descansar por um dia inteiro, ter uma noite de sono ininterrupto, entre outros períodos de repouso.
- Assistência: utilizar analgésicos, contar com nanorobôs para tratamentos médicos, consumir poções curativas ou contar com talentos de cura específicos para recuperar a saúde e tratar ferimentos.

O Diretor pode definir a quantidade de pontos recuperados com esta tabela.

| Qualidade | Pts Recuperados |
|------------|-----------------|
| • Ruim | • 1 |
| • Razoável | • 2d6 |
| • Bom | • 3d6 |
| • Ótimo | • 4d6 |
| • Exelente | • vida maxima |

Morte

Quando os pontos de vida de uma personagem chegam a zero, o Diretor escolhe a opção mais adequada àquele momento da narrativa.

- A personagem sobrevive, mas fica inconsciente.
- A personagem realiza verificação de vida.
- A personagem morre.

Inconsciente

Uma personagem inconsciente não pode ser alvo de ataques e desperta após receber os cuidados necessários.

Verificação de vida

Para realizar a verificação de vida, o(a) jogador(a) soma 3D6 sem bônus e sem penalidades, e o Diretor compara o resultado com esta tabela.

| Resultado | Pts Recuperados |
|--------------|--------------------------------|
| • 9 ou menos | • Morre |
| • 10 ou mais | • fica vivo porem inconsciente |

Observação: Durante a verificação de vida, as personagens têm uma chance de 37,5% de morrerem.

Segure . Contain . Protect

Jogada de dano

Após triunfar em uma ação de ataque, a personagem realiza a jogada de dano. Esta subtrai pontos de vida de um alvo.

Exemplo: após triunfar na ação de ataque, Augusto realiza a jogada de dano. Na sequência, calcula o dano da sua pistola (2D6+3) e obtém 10, logo, o alvo perde 10 pontos de vida.

Acidentes

Os acidentes englobam adversidades como: afogamento, armadilha, atropelamento, eletrocussão, fratura, queda, queimadura etc. Sendo assim, quando uma personagem sofrer um acidente, aplique o dano desta tabela:

| Categoria | Dano |
|---------------|----------|
| • Superficial | • 1d6 |
| • Moderado | • 2d6 |
| • Grave | • 2d6+8 |
| • Severo | • 2d6+15 |
| • Mortal | • 2d6+23 |

Exemplo: Augusto cai de três metros de altura. O narrador classifica esse acidente como "Mortal". Logo, ela sofre 2D6+23 de dano.

Nota: a RD (redução de dano) pode ser ineficaz dependendo do acidente.

Sucesso extremo na ação de ataque

Um sucesso extremo na ação de ataque dobra o resultado da jogada de dano e impede o alvo de realizar uma ação de defesa.

Exemplo: Augusto consegue um sucesso extremo ao disparar contra um zumbi. Diante disso, ela faz a jogada de dano, obtém 10 e dobra esse resultado. Por consequência, o morto-vivo recebe 20 de dano ($2 \times 10 = 20$).

Fracasso extremo na ação de ataque

Um fracasso extremo na ação de ataque pode acarretar eventos, como: sofrer uma complicação, ficar sem munição, causar um acidente, gerar um acontecimento terrível, derrubar parte do cenário, ferir a si ou a outra personagem, quebrar a arma, perder um item importante, destruir um objeto valioso etc.

Exemplo Augusto obtém um fracasso extremo ao golpear com o seu machado. Por conta disso, a sua arma se quebra e derruba uma tocha, a qual incendeia o local rapidamente.



Benefícios

Sempre que uma credencial é elevada, a capacidade da pessoa aumenta, permitindo o acesso a novos treinamentos e conhecimentos dentro da Fundação. À medida que os funcionários avançam em suas carreiras e ganham credenciais mais altas, eles têm a oportunidade de adquirir habilidades especializadas, treinamentos avançados e acesso a informações restritas.

Nível 1

Você ganha 1 talento adicional

Nível 2

Você passa uma perícia de 0 para 1

Nível 3

Você passa uma perícia de 1 para 2 e ganha 1 talento adicional

Nível 4

você passa uma perícia do 2 para 3

Nível 5

Você passa uma perícia do 3 para 4 e ganha 1 talento adicional

O Diretor pode disponibilizar outros formar de conseguir pericias talentos etc., como forma de recompensa para as personagens.



SCP-999



Segure . Contain . Protect

Equipamentos

Compreendendo a importância dos equipamentos para os membros da Fundação, é fundamental que estejam sempre em boas condições. Os equipamentos desempenham um papel crucial no desempenho das tarefas e missões dos membros, oferecendo suporte e garantindo sua segurança. Segue a tabela abaixo com alguns exemplos de equipamentos.

Armas

| Simples | Dano | Alcance | Tipo |
|--------------|--------|---------|--------|
| Pistola | 2d6 | Curto | 1 Mão |
| Revolver | 2d6+1 | Curto | 1 Mão |
| Faca | 2d6-1 | Curto | 1 Mão |
| Táticas | Dano | Alcance | Tipo |
| Fuzil | 2d6+5 | Médio | 2 Mãos |
| Fuzil Leve | 2d6+4 | Curto | 1 Mão |
| Espingarda | 2d6+6 | Curto | 2 Mãos |
| Utilizadas | Dano | Alcance | Tipo |
| G.atordoante | * | Médio | 1 Mão |
| g.explosiva | 2d6+9 | Médio | 1 Mão |
| Bazuka | 2d6+10 | Médio | 2 Mão |

Vamos liberar a imaginação e criar uma arma única e inovadora: a Espada Energética. A Espada Energética é uma arma de combate corpo a corpo que combina tecnologia avançada e energia exótica. Ela possui uma lâmina feita de um material especial capaz de canalizar e moldar energia. Ao ser ativada, a lâmina se ilumina com um brilho intenso e vibrante. (causa 2d6+4)



Proteção

| simples | RD | Resistencia | Tipo |
|-------------|----|-------------|--------|
| Colete leve | 1 | baixa | Colete |
| Mascara | 1 | Baixa | Cabeça |
| Escudo leve | 1 | média | 1 Mão |
| tático | RD | Resistencia | Tipo |
| Colete | 2 | baixa | Colete |
| Capacete | 2 | média | Cabeça |
| Escudo | 3 | alta | 2 Mão |
| Especial | RD | Resistencia | Tipo |
| Anti-bomba | 3 | alta | corpo |
| Máscara Gas | * | baixa | Cabeça |
| Luva | * | baixa | Mãos |

Vamos soltar a imaginação e criar uma proteção futurista incrível: o Traje de Nanocombate. O Traje de Nanocombate é uma armadura de alta tecnologia projetada para oferecer proteção avançada em situações de combate. Feito com um material resistente e flexível, o traje é composto por nanorrobôs auto-replicantes capazes de se reconfigurar e se adaptar de acordo com as necessidades do usuário. (RD 2)



Curativos

| Simples | Cura | uso | Tipo |
|-------------|--------|-----|-----------|
| Atadura | 1d6 | 1 | faixa |
| Bandei | 1d6-1 | 1 | curativo |
| Spray | 1d6+1 | 2 | Lata |
| Médios | Cura | uso | Tipo |
| 1° socorros | 1d6+1 | 3 | maleta |
| Curativos | 1d6-1 | 5 | caixa |
| Pílula | 1d6+3 | 1 | Remédio |
| especiais | Cura | uso | Tipo |
| Xiringa | 1d6+4 | 1 | Injetavel |
| Antidoto | * | 1 | injetável |
| SCP-500 | Máxima | 1 | Pílula |

Vamos explorar a imaginação e criar um curativo revolucionário: o Curativo Bio-regenerativo. O Curativo Bio-regenerativo é uma inovação médica de ponta, projetado para acelerar o processo de cicatrização e regeneração de tecidos danificados. Feito com biomateriais avançados, o curativo possui propriedades regenerativas únicas que promovem uma recuperação rápida e eficaz. (cura 1d6+4)



SCP-500

Equipamentos de Segurança

Compreender e estar preparado para lidar com uma ampla gama de situações é fundamental para os membros da Fundação SCP. Aqui estão alguns exemplos de equipamento da fundação utilizado por vários grupos.

- **EPI (Equipamento de Proteção Individual):** Os membros da Fundação utilizam equipamentos de proteção individual, como macacões de material resistente, luvas de segurança, máscaras de gás e óculos de proteção, para se protegerem contra possíveis exposições a substâncias perigosas ou anômalas.
- **Dispositivos de Neutralização:** Esses dispositivos são projetados para neutralizar temporariamente as habilidades anômalas de SCPs ou minimizar seu impacto. Isso pode incluir armas ou dispositivos que emitem pulsos eletromagnéticos para desativar temporariamente as capacidades anômalas de um SCP.
- **Kits de Amnésia:** Em certas situações, é necessário apagar a memória de pessoas que entraram em contato com um SCP ou testemunharam eventos anômalos. Os membros da Fundação podem utilizar kits de amnésia, que contêm medicamentos e substâncias para induzir a perda de memória temporária.
- **Comunicadores e Dispositivos de Rastreamento:** Para manter a comunicação e o monitoramento durante missões de contenção, os membros da Fundação podem utilizar comunicadores de alta tecnologia e dispositivos de rastreamento. Isso permite a coordenação entre a equipe e a localização precisa de SCPs ou colegas de equipe.
- **Ferramentas de Contenção:** Os membros da Fundação possuem uma variedade de ferramentas especializadas para auxiliar na contenção de SCPs. Isso pode incluir equipamentos de corte, como serras ou alicates resistentes, equipamentos de contenção física, como algemas ou cordas especiais, e dispositivos de contenção personalizados para lidar com características específicas de SCPs.
- **Ferramentas de Análise e Coleta de Dados:** Em suas investigações e análises de SCPs, os membros da Fundação utilizam ferramentas de análise e coleta de dados, como scanners de espectro eletromagnético, câmeras de alta resolução, dispositivos de medição de temperatura e outros equipamentos especializados para coletar informações relevantes sobre os SCPs.





Talentos

Os talentos são uma manifestação do potencial extraordinário que cada personagem pode desenvolver sendo ela humana ou não. Eles abrangem uma variedade de áreas, desde técnicas especializadas e habilidades a aptidões naturais e artifícios criados. Cada talento representa uma vantagem única que pode ser adquirida e aprimorada ao longo da jornada do personagem.

Talentos ativos e passivos

Os talentos são classificados em duas categorias: ativos e passivos. Cada categoria representa um tipo diferente de benefício que um personagem pode obter ao adquirir um talento.

Talentos ativos

Os talentos ativos precisam de testes para funcionar, ou seja, as personagens devem triunfar em um teste (de desafio ou de confronto) para utilizar seus poderes.

Exemplo Augusto possui um talento ativo chamado "Raio cibernético". Confira: sua manopla gera um raio que causa 2D6+1 em 1 alvo à sua escolha. Requer um sucesso no teste de desafio de conjuração (número-alvo 12). Para usar este talento, Augusto deve realizar um teste.

Talentos Passivos

Os talentos passivos não precisam de testes para funcionar, porque funcionam de modo automático.

Exemplo Augusto possui um talento passivo por conta de sua armadura biônica chamado "Cura cibernética". Veja: "Recupera 3 pontos de vida sempre que receber dano do tipo fogo". Neste caso, não é necessário realizar um teste, basta receber o dano do tipo fogo para ativar o talento.

Criando Talentos

Crie os talentos das personagens e inimigos através destas fases:

Fase 1: Numero de talentos

De 1 a 10, o Diretor deve estipular quantos talentos estão disponíveis em sua Campanha.

Fase 2: Elaboração

Considerando o número de talentos predefinido, o jogador (ou o Diretor) inventa os talentos (ativos e passivos). Para isso, siga este modelo

Nome e Tipo: nomeie o talento e especifique entre parênteses se ele é ativo ou passivo.

Efeito: descreva o que o talento faz.

Requisito: explique o que é necessário para ativar o talento.

Exemplo com aptidão

Nome: Hydra (Ativo)

Efeito: pode regenerar uma das cabeças assim que perder uma.

Requisito: obter sucesso no teste de desafio de Vigor. Número-alvo: 16.

Exemplo com artifício

Nome: Braço robótico (Ativo)

Efeito: desfere um soco muito potente causando 2D6+9 de dano.

Requisito: obter sucesso no teste de desafio de artifício (número-alvo definido pelo narrador).

Segure . Contain . Protect

Fase 3: Limitação

A limitação equilibra os talentos através de uma ou mais contrapartidas. Portanto, caso julgue necessário, o Diretor pode adicionar uma ou mais limitações nos talentos dos jogadores. Essa limitação é anotada no campo "Talentos" e pode ser reajustada mesmo depois de criada. Confira algumas sugestões:

- O talento pode ser utilizado um número de vezes por sessão ou por combate;
- O talento funciona se a personagem estiver próximo de algo/alguém;
- O talento acarreta alguma complicação na personagem;
- O talento gera consequências ruins se a personagem fracassar no teste;
- O talento consome 1 ou 2 pontos de vida;
- O talento requer uma verificação de recursos;
- O talento só funciona por meio de materiais ou elementos específicos;
- O talento impede temporariamente o uso de outros talentos ou de outras habilidades.

Nome: Braço robótico (Ativo)

Efeito: desfere um soco muito potente causando 2D6+9 de dano.

Requisito: obter sucesso no teste de desafio de artifício (número-alvo definido pelo narrador).

Limitação: 1 uso por sessão de RPG.

Nome: Precisão (Passivo)

Efeito: dobra o dano causado.

Requisito: obter 14 ou mais nos dados durante o teste de desafio de disparo.

Limitação: 1 uso por sessão de RPG.

Funcionamento

Os talentos ativos usufruem das mesmas regras dos testes de desafio e de confronto. Acompanhe:

Exemplo Augusto usa o seu talento ativo "Sonífera" contra um guarda. Diante disso, o Diretor solicita um teste de confronto entre a habilidade "Sonífera" dela versus a habilidade "Vontade" dele.

Exemplo Augusto utiliza o seu talento ativo "Punho chocante" versus um Anômalo. Segundo o Diretor, o Anômalo não pode evitar esse talento, por isso solicita o teste de desafio na habilidade "Punho chocante" da Augusto

Diretrizes

Vale ressaltar que nenhum talento pode:

1. Prejudicar a história do narrador;
2. Extrapolar o bom senso;
3. Exceder os limites do cenário;
4. Modificar os limites da matemática do sistema 3DX tais como: nível de habilidade, dano, vida, cura, número de ataques, número de ações, benefícios etc.



SCP-106



Personagens do Diretor

Segure . Contain . Protect

Criando um personagem do diretor

As personagens do Diretor – englobam os aliados e os inimigos controlados pelo Diretor. Assim sendo, crie um por meio destas etapas:

1ª Etapa: Lista de habilidades

Use a mesma lista de habilidades das Personagem do jogador, e adicione novas habilidades caso precise.

2ª Etapa: Informações diversas

- Títulos
- Informações básicas
- Passado
- Temperamento
- Desvantagem
- Peculiaridades
- Armas
- Itens de tratamento
- Itens de cura
- Acessórios
- Bens Materiais

3ª Etapa: Número de talentos

Caso a Personagem do Diretor possua talentos, estabeleça a quantidade por meio desta tabela:

| Categoria | Quantidade |
|---------------|------------|
| • Fraco | • 0 |
| • Médio | • 1 a 2 |
| • Forte | • 3 a 5 |
| • Muito forte | • 6 a 10 |

4ª Etapa: Dano

Defina o dano das armas e dos talentos da personagem do Diretor conforme a tabela abaixo:

Escala de dano (Normal)

| Categoria | Dano |
|---------------|---------|
| • Fraco | • 1d6 |
| • Médio | • 1d6+2 |
| • Forte | • 2d6 |
| • Muito forte | • 2d6+3 |

Escala de dano (Massivo)

| Categoria | Dano |
|-----------|----------|
| • Grave | • 2d6+8 |
| • Severo | • 2d6+15 |
| • mortal | • 2d6+23 |

Segure . Contain . Protect

5ª Etapa: Nível de Perícias

Atribua níveis nas Perícias da Personagem do Diretor com base nesta tabela:

| Categoria | Quantidade |
|---------------|-----------------------------|
| • Fraco | (1) |
| • Médio | (2) (1,1) |
| • Forte | (3) (2,2) (1,1,1) |
| • Muito forte | (4) (3,3) (2,2,2) (1,1,1,1) |

6ª Etapa: Pontos de vida

Para descobrir a quantidade de pontos de vida de uma Personagem do narrador, determine a duração do combate, some o número de personagem do jogador de aliados envolvidos no conflito. veja a tabela abaixo

Exemplo Ao planejar um combate para 4 Personagens e 2 aliados, o Diretor contabiliza 6 participantes (4 + 2 = 6) e determina de 2 a 4 rodadas. Diante disso, a Personagem do Diretor terá 120 pontos de vida conforme a tabela Abaixo.

| DC | Nº de PDJ's e de aliados | | | | | | | | | |
|----------------|--------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1/4 | 5 | | | | | | | | | |
| 1/2 | 10 | | | | | | | | | |
| 1 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |
| 1 a 2 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
| 2 a 3 | 15 | 30 | 45 | 60 | 75 | 90 | 105 | 120 | 135 | 150 |
| 2 a 4 | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 | 140 | 160 | 180 | 200 |
| 3 a 5 | 25 | 50 | 75 | 100 | 125 | 150 | 175 | 200 | 225 | 250 |
| 3 a 6 | 30 | 60 | 90 | 120 | 150 | 180 | 210 | 240 | 270 | 300 |
| 4 a 7 | 35 | 70 | 105 | 140 | 175 | 210 | 245 | 280 | 315 | 350 |
| 4 a 8 | 40 | 80 | 120 | 160 | 200 | 240 | 280 | 320 | 360 | 400 |
| 5 a 9 | 45 | 90 | 135 | 180 | 225 | 270 | 315 | 360 | 405 | 450 |
| 5 a 10 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 350 | 400 | 450 | 500 |
| Pontos de vida | | | | | | | | | | |

Segure . Contain . Protect

A coluna DC – Duração do combate – exibe uma média de quantas rodadas um combate pode durar.

Exemplo Sabendo que a PDM tem 120 pontos de vida, o Diretor distribui esse valor entre 5 criaturas: PDM 1 (10 pontos de vida), PDM 2 (10 pontos de vida), PDM 3 (10 pontos de vida), PDM 4 (30 pontos de vida) e PDM 5 (60 pontos de vida). Resumindo: $10+10+10+30+60 = 120$.

Nota: quanto mais Personagens do Diretor tiverem num combate, mais ataques as Personagens do jogador recebem. Para balancear isso, utilize dano e níveis de habilidade da categoria “fraco”.

7ª Etapa: Aumentando a dificuldade (Opcional)

Uma personagem do Diretor pode ficar ainda mais difícil se:

- Causar danos em área;
- Infligir complicações;
- Assumir outra versão quando morrer;
- Utilizar recursos disponíveis no cenário;
- Ativar algum evento;
- Impor objetivos durante o combate;
- Contar com ajudantes/lacaio; e
- Atacar duas ou três vezes por turno.



SCP-173





Credenciais

As Credenciais desempenham um papel crucial dentro da Fundação, pois representam o nível de autorização e acesso que uma personagem possui. Elas são concedidas aos membros da organização de acordo com seu desempenho, experiência e nível de confiança.

Cada Credencial possui um número ou nível associado, indicando o grau de autorização que a personagem possui. Quanto maior o número da Credencial, maior é o nível de acesso e responsabilidade que a personagem detém dentro da Fundação. Por exemplo, uma Credencial de Nível 0 é concedida a funcionários que não necessitam de acesso a informações envolvendo anomalias, enquanto uma Credencial de Nível 5 é reservada para os membros mais graduados e confiáveis da organização, com acesso a informações altamente sigilosas e responsabilidades de alto nível.

Nível 0 oficial

As credenciais de segurança de Nível 0 desempenham um papel fundamental dentro da Fundação, sendo concedidas aos funcionários que não necessitam acessar informações relacionadas aos anômalos. Esses funcionários desempenham funções importantes para o funcionamento da organização, mas não têm a necessidade de conhecer os detalhes e segredos envolvendo as anomalias.

Nível 1 Confidencial

As credenciais de segurança de Nível 1 desempenham um papel importante dentro da Fundação, sendo concedidas aos funcionários que possuem uma proximidade maior com as atividades e operações relacionadas aos anômalos, porém, sem acesso direto às informações detalhadas sobre eles.

Nível 2 Restrito

As credenciais de segurança de Nível 2 desempenham um papel crucial dentro da Fundação, sendo concedidas aos funcionários da segurança e da pesquisa que necessitam de acesso direto às informações envolvendo os anômalos. Esses funcionários desempenham funções que exigem um conhecimento mais aprofundado sobre as anomalias e estão envolvidos em atividades de contenção, pesquisa e análise.

Nível 3 Secreto

As credenciais de segurança de Nível 3 desempenham um papel de extrema importância dentro da Fundação, sendo concedidas aos funcionários da segurança e da pesquisa sênior que necessitam de acesso a dados profundos e detalhados sobre as fontes das anomalias.

Nível 4 ultrassecreto

As credenciais de segurança de Nível 4 representam o mais alto nível de autorização dentro da Fundação. Essas credenciais são concedidas aos administradores sênior que desempenham um papel de liderança e tomada de decisão estratégica na gestão e supervisão de operações relacionadas às anomalias.

Nível 5 Thaumiel

As credenciais de segurança de Nível 5 representam o mais alto nível de autorização e confiança dentro da Fundação. Essas credenciais são concedidas apenas aos administradores de mais alta posição, que ocupam cargos de liderança supremos e exercem um papel crucial na tomada de decisões estratégicas e no direcionamento da Fundação.





Classe Objeto

Classe objeto

Todos os Anomalos possuem uma classe atribuída e requerem procedimentos especiais de contenção, que são definidos de acordo com a classe do objeto. A classificação de um Anomalo é determinada com base em suas características, comportamento e potencial de risco. Cada classe de Anomalo terá protocolos específicos de contenção e segurança estabelecidos para garantir sua contenção adequada e minimizar possíveis ameaças ou incidentes.

Seguro

Objetos de Classe Segura são anomalias que apresentam um nível de risco e ameaça baixos e podem ser facilmente e seguramente contidos pela Fundação. Essas anomalias geralmente possuem propriedades previsíveis e comportamentos controláveis, o que permite que sejam mantidas com relativa segurança e minimiza o risco de incidentes.

Euclídeo

Objetos de Classe Euclídeo são anomalias que requerem mais recursos e esforços para serem completamente contidos pela Fundação. Essas anomalias apresentam um nível moderado de complexidade e imprevisibilidade em seus comportamentos e propriedades, o que torna necessário um maior grau de precaução e vigilância para garantir sua contenção adequada.

Keter

Os objetos de Classe Keter representam uma das maiores ameaças dentro do universo das anomalias. Essas anomalias são extremamente difíceis de serem contidas de forma consistente e segura, apresentando um grau de imprevisibilidade e periculosidade excepcionalmente alto. Sua natureza e características únicas tornam sua contenção um desafio constante para a Fundação.

Thaumiel

Os objetos de Classe Thaumiel são considerados raros e extremamente valiosos dentro do contexto da Fundação. Diferentemente das outras classes de anomalias, esses objetos possuem características especiais que os tornam úteis para a Fundação no combate e contenção de outras anomalias.

Neutralizado

Os objetos de Classe Neutralizado referem-se a anomalias que não possuem mais características anômalas ou não apresentam mais ameaças significativas. Essas anomalias foram neutralizadas de alguma forma, podendo ter sido destruídas, desativadas ou tido suas propriedades anômalas removidas.



Segure . Contain . Protect



Fundação Lusófona

A Fundação Lusófona

A Fundação Lusófona, ou simplesmente “Lusófona”, foi fundada em algum momento em 1992 com a união da então “Fundação Brasileira” e o grupo de interesse “Academia Científica do Anômalo”, e a conseguinte aquisição hostil do grupo de interesse “Superintendência Brasileira do Paranormal”; a Lusófona é uma subsidiária independente e autônoma da SCP Foundation, e demais filiais, gerenciando seus próprios recursos, sistemas, projetos, objetos, e tecnologias sob direcionamento do Conselho Lusófono de Diretores.



História

A precursora “Fundação Brasileira” foi fundada em 1942 durante o governo de Getúlio Vargas em decorrência do estreitamento de laços entre os Estados Unidos da América e o Brasil; o pretexto da Política de Boa Vizinhança, e os efeitos da Segunda Guerra Mundial, permitiram o estabelecimento de uma subsidiária da SCP Foundation em território brasileiro.

Em 1964, com a fundação da “Superintendência Brasileira do Paranormal”, a Fundação Brasileira perdeu seu suporte governamental, e sofreu constante supressão do novo órgão governamental, reduzindo seu acesso a recursos, ao cenário do anômalo, e, conseqüentemente seu escopo de operações.

Devido a ação do grupo de interesse “Academia Científica do Anômalo”, a Foundation nunca conseguiu se estabelecer em territórios portugueses; com o estabelecimento do Governo de Estado Novo de Salazar em Portugal, todos os acordos fundacionais para a criação de uma subsidiária portuguesa foram encerrados.

Foi apenas em 1976, com o estabelecimento da Terceira República Portuguesa, que a Fundação Brasileira estabeleceu contato, e iniciou tentativas de cooperação com a Academia que, inicialmente, mantiveram-se apenas por tratativas de comunicações, e trocas mínimas de recursos de interesse.

As instabilidades políticas, econômicas, e sociais que intensificaram-se durante o período da Terceira República Portuguesa reduziram o acesso d’Academia a recursos essenciais ao seu funcionamento, culminando num colapso de suas operações; em decorrência disto, e a eleição de um novo corpo diretor em 1992, a Academia aceitou unir-se á Fundação Brasileira com o interesse mútuo de suprir suas deficiências.

Em 1985, com a dissolução do Governo Militar do Brasil, a Superintendência Brasileira do Paranormal começou a sofrer com a redução constante de seu acesso a ativos, e passivos governamentais; reestruturações políticas, e nas forças armadas causaram o desmantelamento de uma parcela significativa de seus recursos.

Com este enfraquecimento, a Superintendência foi adquirida de maneira hostil ao longo de 1992 pelos esforços combinados da Fundação Brasileira e d’Academia; ainda em 1992, consolidou-se a Fundação Lusófona em consequência da união destas três organizações, assim, juntando seus recursos sob uma única égide.

Apesar de consolidadas, os eventos que afetaram estas organizações, principalmente em decorrência de reestruturações, e conflitos de interesse, causaram perdas significativas de seus recursos, e escopos originais; contemporaneamente, a Fundação Lusófona opera com uma parcela dos recursos destas organizações precursoras após engenhar conseguintes modernizações tecnológicas.

Conselho Lusófono de Diretores

Conhecido como CL5, é o corpo superintendente maior da organização, responsável por administrar e operar a Fundação Lusófona como diretores e gestores. Os membros deste Conselho, designados do número 1 ao 13, são extremamente importantes para o funcionamento organizacional pois possuem um conhecimento e competência técnica-administrativa, influência que mantém a Fundação Lusófona operacional.

Estes líderes-e-administradores são os superintendentes-mor da Fundação Lusófona. Os membros deste Conselho possuem jurisdição para tomarem decisões unilaterais para o controle e manutenção das operações da Fundação Lusófona.

Para fins de registros documentais, nenhum Diretor do Conselho Lusófono de Diretores utiliza qualquer designação ou caracterização pessoal que não seja sua numeração padrão. Qualquer exceção à esta norma possuirá caráter extremamente relevante.

Comando Militar

O Comando Militar da Fundação Lusófona é considerado um órgão superintendente sob administração direta do Conselho Lusófono de Diretores. A função do Comando Geral é organizar e gerir os recursos destinados às operações militares da Fundação Lusófona em escala global.

Este gerenciamento inclui a destinação de verbas para o desenvolvimento e implantação de soluções de segurança, contenção e proteção, equipamentos e recursos associados a estas funções, centralizar o comando de Forças-Tarefa Móveis entre Instalações e demais atividades de escopo operacional-militar.

A Fundação Lusófona não possui números de recursos humanos comparáveis às forças militares nacionais. A maior força militar presente na Fundação Lusófona concentra-se no Sítio PT**.

Demais Superintendências

A Fundação Lusófona conta com demais Superintendências, como:

- Conselho Superintendente de Medicina;
- Coordenadoria Superintendente de Recursos Humanos;
- Diretoria Superintendente de Engenharia;
- Diretoria Superintendente de Tecnologia da Informação;
- Superintendência de Finanças;
- Superintendência de Assuntos Jurídicos;

Entre demais Superintendências que não envolvam especificidades que seriam, objetivamente, tratadas pelo escopo de instalações.

Indivíduos Classe-D

Na Fundação Lusófona indivíduos de Classe D são considerados recursos humanos valiosos. Estes indivíduos são submetidos a processos de reabilitação e recondicionamento acadêmico-social por meio de cursos politécnicos e outras atividades curriculares para seu desenvolvimento pessoal.

Este procedimento possibilita a manutenção e desenvolvimento de grupos de indivíduos com ***-*** para auxiliar nas diversas funções básicas necessárias para a condução de atividades técnicas nas instalações.

Deste modo, testes perigosos, mesmo com o uso de indivíduos Classe D, são extremamente desencorajados e regulamentados por meio de normativas internas da Fundação Lusófona.

Não-obstante a esta política, a Fundação Lusófona não têm problemas com o conceito de "terminações" para promover a segurança e proteção de seus recursos, considerando as circunstâncias corretas.



Anômalos ou SCPs

O que são anomalias ou entidades anômalas que fazem parte da Fundação. Essas anomalias podem variar desde objetos inanimados até seres vivos com propriedades incomuns, habilidades sobrenaturais ou efeitos inexplicáveis. Os SCPs são considerados perigosos, desconhecidos ou incompreensíveis pela sociedade em geral e, por isso, são mantidos em contenção pela Fundação SCP.

Cada SCP recebe um número de identificação único e é classificado de acordo com sua periculosidade e facilidade de contenção. A Fundação SCP dedica-se a estudar, monitorar e, quando necessário, conter essas anomalias para proteger a humanidade do potencial perigo ou desconhecido que representam.

Embora alguns SCPs possam ser destruídos ou neutralizados, a maioria dos SCPs não pode ser considerada "morta" no sentido convencional.

Alguns SCPs podem ser seres vivos que possuem características anômalas, como imortalidade, regeneração ou capacidades sobre-humanas. Nesses casos, a morte convencional pode não se aplicar a eles.

No entanto, é importante notar que muitos SCPs podem representar perigos significativos e precisam ser contidos e controlados para evitar danos à humanidade. A Fundação SCP está constantemente envolvida em pesquisas, experimentos e esforços para garantir a segurança e contenção adequada dessas anomalias.

Não fique preso a SCPs que já existem você pode criar eles ou pegar um já existem e adapta-lo para sua campanha de maneira que fique melhor para o jogadores. Abaixo tem um exemplo de SCP criado para uma campanha utilizado nos testes.

Os SCP funcionam como Inimigos normal todos possuindo talentos e perícias únicas.

Item n°: SCP-0712

Classe do Objeto: Keter

Procedimentos Especiais de Contenção: Designação: O SCP deve ser designado como SCP-XXXX.

Local de contenção: O SCP-XXXX deve ser contido em uma cela de contenção de nível máximo, com paredes reforçadas de concreto e uma porta de aço blindada. A cela deve ser equipada com câmeras de vigilância de alta resolução para monitorar constantemente o SCP.

Proibição de contato direto: É estritamente proibido todo e qualquer contato direto com o SCP-XXXX. Qualquer indivíduo que tiver contato físico com o SCP-XXXX deve ser imediatamente isolado e submetido a exames médicos e psicológicos.

Monitoramento constante: O SCP-XXXX deve ser monitorado 24 horas por dia por pessoal de segurança altamente treinado. Qualquer comportamento anormal ou tentativa de manipulação deve ser relatado imediatamente.

Backup de informações: Todas as informações relacionadas ao SCP-XXXX devem ser armazenadas em servidores seguros e com backups regulares. Acesso a essas informações deve ser restrito apenas a pessoal autorizado

Descrição: O SCP-0712 possui uma forma humanoide em torno de 1.80 de altura peso de 83kg ele utiliza uma roupa de bobo da corte de era medieval e utiliza uma adaga como arma em alguns relatos o SCP-0712 foi visto sumindo e aparecendo em outro local (local excluído por motivos de segurança) constantemente fica repetindo a frase "XXX é o escolhido" possivelmente ele gosta de ver suas vítimas sofrerem relatos que ele ajuda suas vítimas e depois a leva para um local e as tira a vida ficando com um enorme sorriso no rosto.

Segure . Contain . Protect

Como criar um SCP

Criar um SCP pode ser uma maneira interessante de adicionar elementos de anomalias e mistérios ao seu jogo. Não fique preso aos que já existem lembre-se a história é sua crie eles da maneira que achar melhor.

Passo 1

Comece com um conceito interessante para a anomalia. Pense em algo único, estranho ou assustador que possa desafiar os jogadores e adicionar uma camada de mistério ao seu mundo de RPG.

Passo 2

Propriedades e habilidades: Desenvolva as propriedades e Talentos do SCP. Pense em quais características tornam essa anomalia diferente e como ela pode afetar o mundo. Isso pode incluir habilidades especiais, efeitos mágicos ou propriedades incomuns.

Passo 3

História e origem: Crie uma história por trás do SCP. Como e quando essa anomalia surgiu? Qual é a sua origem e como ela interage com o mundo do RPG? Isso pode ajudar a estabelecer uma narrativa envolvente e intrigante para os jogadores explorarem.

Passo 4

Impacto no mundo do RPG: Considere como a presença desse SCP afeta o mundo do RPG. Ele representa uma ameaça para os habitantes do mundo ou pode ser uma fonte de poder para aqueles que o controlam? Pense nas implicações que essa anomalia tem para os personagens e o enredo do jogo.

Passo 5

Contenção e interação: Determine como os personagens dos jogadores irão interagir com o SCP. Será necessário contê-lo ou desativá-lo? Quais desafios e obstáculos eles terão que enfrentar ao lidar com essa anomalia?

Passo 6

Consequências: Pense nas possíveis consequências e ramificações de lidar com o SCP. Quais são os efeitos de longo prazo de suas ações? Isso pode levar a outras aventuras ou desenvolvimentos no mundo do RPG.

Item n°: SCP-###

Classe do Objeto: Seguro / Euclídeo / Keter (indique qual classe)

Procedimentos Especiais de Contenção: (parágrafos explicando os procedimentos)

Descrição: (parágrafos explicando a descrição)

Adendo: (parágrafos adicionais opcionais)

Na página seguinte possuem alguns exemplos de SCPs já existentes tente utiliza-los como base para criar o seu próprio.



Segure . Contain . Protect

Item n°: SCP-049

Classe do Objeto: Euclídeo

Procedimentos Especiais de Contenção; SCP-049 deve ser contido em uma cela segura no Setor de Pesquisa-████. SCP-049 não deve ser retirado de sua cela a menos que o ato tenha sido aprovado por dois funcionários de Nível 2 ou superior, e nestes casos, SCP-049 deve ser pesadamente sedado. Ainda assim, nestas ocasiões, SCP-049 deve permanecer acompanhado por dois (2) guardas armados e guiado por uma coleira de ferro, presa a dois (2) mastros de ferro de 2 m de comprimento firmemente portados por dois (2) funcionários de Nível 1 ou superior. Todos os experimentos em SCP-049 devem ser conduzidos em uma das salas especificamente preparadas para este fim (ver documento 042-D-3-18).

A cela de SCP-049 deve ser constantemente monitorada por câmera de segurança. Em caso de comportamento anormal, o Doutor ██████ deve ser avisado imediatamente.

Descrição: SCP-049 possui aparência humanoide, com 1,9 m de altura e peso de 95,3 kg; entretanto, a Fundação é, no momento, incapaz de estudar sua face ou corpo com maior precisão, já que o objeto se encontra coberto com o que parecem ser as vestimentas tradicionais de um "Médico da Peste" da Europa entre os séculos 15 e 16. Embora as vestimentas se assemelhem a couro grosseiro e a máscara pareça ser feita de cerâmica, estes materiais são na verdade parte do corpo de SCP-049, como demonstrado por testes microscópicos e genéticos que indicam sua composição como similar à de tecido muscular. O objeto foi originalmente descoberto em ██████, Inglaterra, pela polícia local. A força-tarefa móvel [REDIGIDO] respondia à suspeita de um surto de [DADOS EXPURGADOS]. Amnésicos de classe A foram administrados a todos os civis em um raio de 0,5 km como parte do procedimento inicial de contenção.

Item n°: SCP-173

Classe do Objeto: Euclídeo

Procedimentos Especiais de Contenção: O item SCP-173 deve ser mantido em uma câmara trancada em todos os momentos. Quando funcionários precisarem entrar na câmara de SCP-173, não menos que 3 devem entrar a qualquer momento, e a porta deve ser retrancada após a entrada. Em todos os momentos, duas pessoas devem manter contato visual direto com SCP-173, até que todos os funcionários tenham desocupado e retrancado a câmara.

Descrição: Movido ao Sítio-19 em 1993. Origem desconhecida até o momento. Composto de concreto e reforços metálicos, com traços de tinta spray da marca Krylon. SCP-173 é animado e extremamente hostil. O objeto não consegue se mover enquanto mantido em uma linha de visão direta. A linha de visão não deve ser interrompida em nenhum momento. Funcionários designados a entrar na câmara são instruídos a avisar uns aos outros antes de piscar. Relatos mostram que o objeto ataca torcendo o pescoço ou estrangulando. Em caso de ataque, funcionários devem seguir o procedimento de contenção de objetos perigosos Classe 4.

Funcionários relatam ouvir ruídos de pedras raspando vindos da câmara quando ninguém está presente dentro dela. Isto é considerado normal e qualquer mudança neste comportamento deve ser avisada ao supervisor HMCL encarregado.

A substância marrom-avermelhada no piso é uma combinação de fezes e sangue. A origem desses materiais é desconhecida. A câmara deve ser limpa duas vezes por semana.



SCP-049



SCP-173