

The logo features a large, stylized gear with a central circular emblem containing three arrows pointing towards each other. This is set against a background of concentric gear-like patterns.

DESTINO 5000

MANUAL DE JUEGO

The logo for Entity, featuring the word 'Entity' in a stylized, gothic font with a small, ornate creature-like figure integrated into the letter 'y'.

Entity



EL SIGUIENTE ES UN MENSAJE ELABORADO POR CONSENSO DEL CONSEJO O-5

Para aquellos que actualmente no conocen nuestra existencia, representamos a la organización conocida como la Fundación SCP.

Nuestra misión anterior se centraba en la contención y el estudio de objetos, entidades y otros fenómenos anómalos varios.

Esta misión fue el foco de nuestra organización por más de cien años.

Debido a circunstancias fuera de nuestro control, esta directiva ha cambiado. Nuestra nueva misión será el exterminio de la raza humana.

No habrá más comunicaciones.

INTRODUCCIÓN

La Fundación SCP es una organización secreta que asegura, contiene y protege anomalías (objetos, personas, animales, lugares, eventos o entidades que no pueden ser explicadas por la ciencia). La Fundación las mantiene alejadas del ojo público, el conocimiento de su existencia causaría el caos.

Mi nombre es Pietro Wilson, no tengo mucho tiempo, así que trataré de ser breve, la Fundación SCP le ha declarado la guerra a la humanidad y a los que se pongan en su contra.

Intentando ocultarme del caos, tomé a SCP-5000 de sus instalaciones, un traje que al usarlo me permite ser indetectable. El traje posee un sistema de grabación, así que comencé a registrar los eventos que ocurren, esperando dar sentido a todo despues.

Tengo un maletín, no sé lo que hay dentro, pero sé que no es redondo, sé que por algún motivo debo llevarlo a SCP-579, tampoco se lo que sea, pero está lejos, en el sitio 62-C.

Cuando las cosas se ponen feas, solo abro el maletín y aparezco kilómetros más adelante.

La Fundación usa las anomalías a su disposición para acabar con más y más gente. Es como si lo que los hace humanos se hubiera ido.

Muchos grupos de interés se alzaron contra la fundación intentando frenarlos, parece como si los papeles de héroes y villanos se invirtiesen, pero aunque resisten, La Fundación acaba ganando.

El trayecto es difícil, he querido rendirme, pero es como si una fuerza desconocida me impulsara a seguir adelante, aunque quizás sea el propio traje.

En algún punto, La Fundación creo a los parpadeantes, se quedan quietos si los ves, pero en un parpadeo (literalmente) pueden moverse y matarte con sus cuchillas filosas. Aunque no me detectan, se quedan quietos si los veo, por lo que deducen mi ubicación, algunos llegan a dañarme.

Mientras me embarco por el mundo para llegar a SCP-579, intento pensar, ¿Por qué La Fundación mata gente?, ¿Por qué de la nada?, ¿Por qué debo llevar el maletín al sitio?

Quizás algún día, yo, o alguien más, encuentre la respuesta.



INTRODUCCIÓN

El 12/04/2020 un traje denominado después como SCP-5000 apareció en el sitio 62-C, en la ubicación de SCP-579.

El traje se encontraba averiado salvo por los registros de audio, allí, La Fundación descubrió que este traje provenía de un futuro alternativo donde su organización tomó como directiva el exterminio de la raza humana. Pero ¿Por qué?

Al hilar los cabos, conocemos el proyecto Pneuma, centrado en estudiar la psique humana. Allí, descubrieron que, desde los comienzos de la humanidad, algo se ocultó dentro de nosotros y en el subconsciente, algo que no debía estar ahí, algo tan malo, que La Fundación decidió que la solución más piadosa era destruir a la humanidad en lugar de dejarla vivir con “ESO” en su interior. Esa “Entidad” nos había dado rasgos como la empatía, amor y demás virtudes “humanas” pero de igual modo, nos dotaba de dolor, todo, en un intento de autopreservarse.

Pietro intenta llevar un maletín que contiene a SCP-055 (una anomalía que no puede ser recordada) hasta SCP-579 (una anomalía que no debe ser conocida). El choque de fuerzas generará una paradoja tan grande que restablecerá el mundo a un punto anterior en el tiempo, cuando el proyecto Pneuma aún no ha sido aprobado.

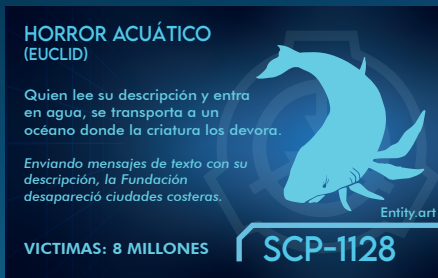
En este juego, inspirado en la historia de SCP-5000, encarnarás a Pietro Wilson, a quien deberás ayudar a llegar a SCP-579 para así “salvar” al mundo, es una carrera contra reloj, antes de que La Fundación logre exterminar a la humanidad y de que el proyecto Pneuma sea aprobado.



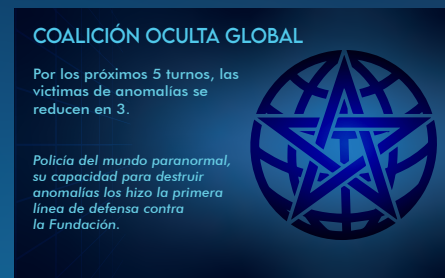
Entity

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Se jugará solo con un dado, luego de elegir el modo de juego, revuelve las cartas de anomalía y colócalas boca abajo en su sitio designado, haz lo mismo con las de grupos de interés. Adicionalmente, colóca boca abajo, fuera del tablero, una de las tarjetas de entidad, la tarjeta de entidad que uses dependerá del modo de juego que estes jugando.



Tarjeta de anomalía



Tarjeta de Grupo De Interés

Reparte a cada jugador una "Ficha Pietro", con ellas avanzarán por el tablero, da a cada uno una tarjeta de conteo de vida y dos contadores de salud.



Ficha Pietro

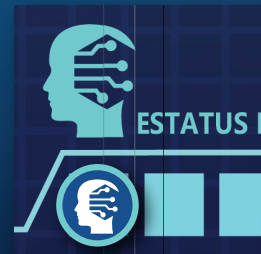


Conteo de Vida



Contador de Salud

De igual modo, coloca el contador Pneuma y los contadores de sobrevivientes en sus posiciones iniciales:



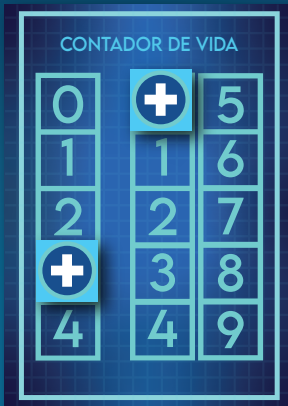
Entity

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

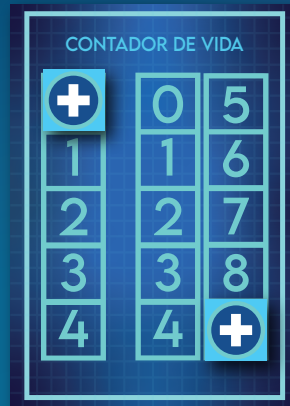
En este juego, los contadores son importantes, ya que determinan el estado de la partida.

Los contadores de vida y de sobrevivientes se leen de izquierda a derecha.

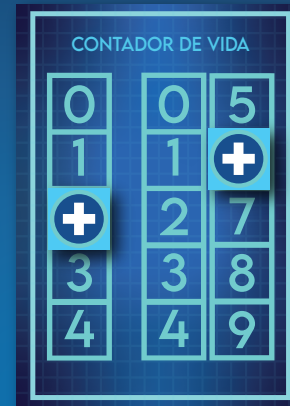
Como ejemplo, los contadores de vida: Si en la primer columna el contador se encuentra sobre la casilla con el número 3 y en la segunda columna el contador se haya sobre la casilla 0, esto indicará que tienes 30 puntos de vida. Los contadores se mueven conforme tus puntos de vida cambien, como si movieras un ábaco, o como si marcaras casillas en lotería o bínigo.



30 puntos de vida



09 puntos de vida



26 puntos de vida

Los contadores de sobrevivientes funcionan igual, aunque su valor se calcula en millones, es decir, si el número que marcan es un “99” se lee “99 millones”.




96 millones



79 millones



55 millones

El contador Pneuma y los contadores de vida de “La Entidad”  funcionan igual, aunque con barras horizontales, los respectivos contadores avanzan o retroceden espacios según se requiera.

Cada jugador comienza con 30 puntos de vida y el mundo empieza con 99 millones de sobrevivientes, este valor cambia dependiendo del modo de juego.



Entity

¡A JUGAR! [ICONOLOGÍA]:

Tras elegir los turnos cada jugador lanza un dado en su turno y avanza el número de casillas marcadas. Hay casillas con distintos efectos, al caer en una de estas, debe aplicarse:



Activa una anomalía del mazo correspondiente:

Tomarás una tarjeta del mazo de anomalías y la leerás en voz alta. Cada tarjeta posee un número de víctimas que la anomalía causa, por lo que restarás esa cantidad de tu conteo de sobrevivientes (en el apartado de Población humana). Si los sobrevivientes llegan a 0, pierdes el juego. Algunas tarjetas incluyen otros efectos adicionales.

Si alguna tarjeta te pide retroceder o avanzar casillas y al hacerlo llegas a otra casilla con efecto, también se aplica, sin embargo, algunas cartas especifican que, al avanzar o retroceder, el efecto de la casilla en que caigas no se activará. Después de esto, descarta la tarjeta.



Avanza en 1 el contador de proyecto Pneuma:

En el pasado, la Fundación aun debate si aprobar o no el proyecto Pneuma, cada vez que el contador avanza el proyecto está más cerca de ser aprobado.

Al caer en esta casilla, ese contador avanza un espacio. Si el contador llega a la última casilla (marcada con una “palomita”), indica que el proyecto fue aprobado y la historia se repite. Por lo que pierdes el juego.



Roba una carta del mazo de grupos de interés (GDI):

La instrucción es clara, estos grupos de interés están en contra de la nueva directiva de la Fundación, te ayudarán a cumplir tu misión mas fácilmente, una vez que su efecto se cumple se descartan. Si el efecto no puede ser aplicado en ese momento, (Por ejemplo, si aumentan la población pero esta no ha descendido aún) se descartan sin activarse.



SCP-500 Restaura en 5 tu vida:

Tu vida aumenta en 5, para ello ocupas tu tarjeta de conteo de vida, SCP-500 son píldoras capaces de curarlo todo.



Parpadeante- Recibes 5 de daño:

Aunque los parpadeantes no saben dónde estás, deducen tu ubicación y a veces te dañarán, disminuirás 5 puntos en tu tarjeta de conteo de vida, si tus puntos de vida llegan a 0, pierdes el juego.



Entity

¡A JUGAR! [ICONOLOGÍA]:



SCP-055 Salta al siguiente icono igual:

Caer en esta casilla hará que Pietro abra el maletín, saltando hacia la siguiente casilla con el mismo icono.

Quien ve a SCP-055 olvida su forma, características y las memorias asociadas a este. Al abrir el maletín, Pietro en realidad recorre esa distancia, pero olvida que lo hizo, por lo que cree que ha saltado de repente.



Distorsión anómala: Vuelve al anterior icono igual.

A veces, anomalías de la fundación te llevan atrás en el espacio o tiempo. Por eso, al caer en esta casilla, regresarás a la casilla anterior con el mismo icono.



Entidad:

Es aquello que la fundación intenta destruir, un ser poderoso que ha estado dentro de cada uno desde hace mucho tiempo. El primer jugador en llegar a esta casilla o rebasarla, debe detenerse en ella obligatoriamente y activar la tarjeta de entidad.

Al activar a La Entidad, permanecerá en el juego hasta que su vida termine, posee efectos devastadores, que serán más graves cuanto más aumente su nivel.

Esos efectos se activan al final del turno de cada jugador.

La casilla de entidad solo puede activarse una vez por partida, si otro jugador cae en ella y ya fue activada, no ocurrirá nada.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Llegar a la casilla final. Evitar que el contador Pneuma llegue a la última casilla y prevenir que tu vida y el número de sobrevivientes lleguen a 0.



Entity

¡A JUGAR! (TIPOS DE ANOMALÍA):

Robarás anomalías durante tu partida, ya sea a causa de casillas o de efectos. Si robas varias cartas de anomalía, deberás activarlas en el orden en que las robas. Es posible que entre ellas te encuentres con distintas clases de anomalías las cuales se explican a continuación.

ANOMALÍA COMÚN:

Son anomalías que simplemente causan víctimas o tienen algún efecto adicional, no tienen algún símbolo o efecto distintivo.

∞ ANOMALÍA CONTINUA:

Permanecen activas indefinidamente, sus efectos se aplican constantemente, no se detienen hasta que se robe otra anomalía, solo entonces se descartan.

Deben colocarse en su zona correspondiente. Si robas varias anomalías y una de ellas es continua, deberás activarla de igual modo. Si robas una anomalía y ambas son continuas, solo activa la última que hayas robado.

🕒 ANOMALÍA DE TIEMPO:

Deben colocarse en su zona correspondiente. Al robarse, debe activarse un cronómetro, alarma o cuenta regresiva usando el móvil o alguna app. Una vez que la cuenta regresiva termina, el efecto de la anomalía debe activarse. Debido a que sus efectos tardan en ser aplicados, estos suelen ser devastadores. Algunas anomalías incluyen efectos adicionales que se activan cuando se roban.

Si se roban varias anomalías de tiempo deben activarse en el orden en que fueron robadas, es decir, una vez que se termine la cuenta regresiva actual, la de la siguiente anomalía inicia de inmediato. Esto también ocurre si se roba una anomalía de tiempo mientras ya hay una activa.

📍 ANOMALÍA DE ZONA:

Algunas causan víctimas, poseen efectos adicionales que afectan a los jugadores en un rango de casillas determinadas. Si el efecto indica (por ejemplo) que los jugadores en la zona 44-50 pierden 5 de vida, significa que afecta a todos los jugadores que haya desde la casilla 44 hasta la casilla 50.

⚙️ ANOMALÍA PARÁSITO:

Algunas causan víctimas al robarse. Permanecen “equipadas” al jugador que las roba. Los efectos indicados tras la palabra “Parásito” se aplican en cada turno de quien la robó. Estas anomalías cuentan con una “cura” es decir, un requisito que el jugador debe cumplir para librarse de ella.

Si un jugador con una anomalía parásito comparte casilla con un jugador, puede transferirle la anomalía. Un jugador puede poseer más de una anomalía parásito equipada.

Entity



PROGRESO DE LA PARTIDA:

Este es el orden de acciones que cada jugador debe seguir en su turno.

1: Lanzar el dado y avanzar las casillas indicadas.

2: Si se cae en una casilla de efecto, aplicarlo.

3: Si se roba una carta de anomalía o de Grupo de Interés (GDI) y esta posee un efecto adicional, hay que aplicarlo. Hay cartas de Grupo de interés que permanecen contigo hasta que su efecto se aplica, otras, se descartan en el mismo turno.

Si se activa la tarjeta de La Entidad, las siguientes acciones adicionales se realizan.

4: Disminuye la población en la cantidad que la tarjeta de La Entidad indica.

5: Lanza un dado y disminuye la vida de La Entidad en la cantidad marcada.

6: Aplica el efecto correspondiente según el número que marcó el dado, los efectos varían dependiendo del nivel que posee La Entidad.

Cuando la vida de La Entidad llega a 0, se retira y el paso 6 ya no se lleva a cabo.

7: Termina tu turno.



Entity

LA ENTIDAD

Se puede decir que es un “jefe” dentro del juego, su casilla es una parada obligatoria ya sea que se llegue a esta mediante tiros exactos o no, el primer jugador que la fuese a rebasar debe detenerse en ella y activar a La Entidad.

La Entidad posee efectos que dificultan la partida mientras se encuentre activa.
Para vencerla, hay que hacer que su vida llegue a 0.

Al final de tu turno, debes realizar los efectos que vienen indicados en su tarjeta en el orden en que se encuentran, si la vida de La Entidad llega a 0, retírala y no apliques el resto de sus efectos.

ENTIDAD (NIVEL 1)



Entity.art

Vive en el inconsciente de la humanidad desde sus inicios. La Fundación prefiere extinguir a los humanos a permitir que este maligno ser siga viviendo dentro de ellos. Dotó a las personas de empatía y dolor en un intento por auto preservarse.

Posee 30 puntos de vida. Al final de cada turno aplica estos efectos en orden:

- 1.- Produce 3 millones de víctimas.
- 2.- Lanza un dado, La Entidad perderá vida igual al resultado.
- 3.- Aplica uno de estos efectos según lo obtenido en el lanzamiento anterior:

Si obtuviste 1 o 2:
Regresa 5 casillas sin activar sus efectos.

Si obtuviste 3 o 4:
Todos los jugadores pierden 3 de vida.

Si obtuviste 5 o 6:
Disminuye la población en 5 millones.

CONTADOR DE VIDA DE LA ENTIDAD

0	1	2	3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

La vida de la entidad comienza en 30, la tarjeta de La Entidad está equipada con una zona para colocar sus contadores de vida, aunque a diferencia de los tuyos, estos son horizontales.

La Entidad solo se activa una vez por partida, su activación es obligatoria y sus efectos causarán mayor dificultad en el juego conforme más nivel posea.



Entity

DUDAS FRECUENTES Y CONFLICTOS:

En algunas ocasiones puedes no saber qué acciones realizar en determinadas situaciones porque dos reglas o efectos entran en conflicto. En dado caso, revisa esta guía con sus resoluciones, en caso de que tu duda no se encuentre abarcada en este apartado, procede como mejor te parezca.

Si caigo en la casilla 27 (SCP-055) ¿Avanzo a la casilla 35 o me detengo en La Entidad?

Estas casillas tienen prioridad, puedes ir a la casilla 35 sin problema, pero activa a La Entidad como si hubieses caído en su casilla. Si te encontrases en la casilla 28 (por ejemplo) y obtuvieras 6 en tu dado, sí que deberás detenerte en la casilla de la entidad obligatoriamente, (siempre y cuando seas el primer jugador en pasar por ahí).

¿Qué significa “activar una anomalía sin sus efectos”?

Casi todas las anomalías causan víctimas, representado por la frase: “Víctimas: XX Millones”.

En ocasiones, las anomalías poseen un efecto adicional: Causar daño, hacerte retroceder casillas, aumentar contadores pneuma, etc... En caso de que leas un “activa una anomalía sin sus efectos” significa que estas habilidades adicionales no se aplican, únicamente causa las víctimas que la anomalía indica. Cualquier cosa que no comience con un “Víctimas: XX Millones ...” Cuenta como efecto y no debes aplicarlo.

Si una anomalía únicamente cuenta con efectos entonces no los actives.

¿Qué pasa si robo una carta de GDI y no puedo activarla?

Hay casos en que robarás cartas GDI y no podrás usar sus efectos porque su condición aún no se cumple. Por ejemplo, robar una carta que retrocede el contador pneuma cuando este aún no ha avanzado. En estos casos, mala suerte, ya que simplemente deberás descartarla, sin embargo, hay cartas que te permiten conservarlas hasta poder usar sus efectos.

¿Qué pasa si muero al inicio de mi turno gracias a una anomalía de tiempo?

Los efectos de las anomalías de tiempo se aplican cuando su cuenta regresiva llega a cero. Algunas te causarán daño tras ello. Si se da el caso en el que estás a la mitad de tu turno y gracias a una de estas anomalías pierdes tu vida restante, continúas tu turno, pero al finalizarlo, quedas fuera del juego.



Entity

MODOS DE JUEGO (EN CUANTO A DIFICULTAD):

Si no tienes personas con las que jugar, puedes hacerlo en solitario sin problema alguno. Ya sea que juegues solo o con amigos, elije entre alguno de los siguientes modos preestablecidos, estos están diseñados para el juego estándar.

En la página siguiente podrás encontrar modos de juego adicionales que modificarán las reglas básicas del juego, pruébalos si deseas darle un aire de frescura a tus partidas.

Modo seguro: *El juego básico, recomendado para principiantes y familiarizarte con las mecánicas.*

Empieza la partida con 99 millones de sobrevivientes (el máximo posible).

Al caer en una casilla de anomalía se activará solo una.

Todos comienzan con 30 puntos de vida.

Se juega con la tarjeta de entidad nivel 1.

Modo Euclid: *Juego avanzado, añade un toque de dificultad.*

Empieza la partida con 80 millones de sobrevivientes.

Al caer en una casilla de anomalía se activarán una o dos (decidan antes de iniciar la partida).

Todos comienzan con 25 puntos de vida.

Se juega con la tarjeta de entidad nivel 1 o 2 (decidan antes de iniciar la partida).

Modo Keter: *Juego difícil.*

Empieza la partida con 70 millones de sobrevivientes.

Al caer en una casilla de anomalía se activarán dos.

Todos comienzan con 25 puntos de vida.

Se juega con la tarjeta de entidad nivel 2 o 3 (decidan antes de iniciar la partida).

Solo pueden usar un total de 5 cartas de GDI durante la partida, elijan sabiamente.

Modo Apollyon: *Ni lo intentes.*

Empieza la partida con 60 millones de sobrevivientes.

Al caer en una casilla de anomalía se activarán dos.

Todos comienzan con 25 puntos de vida.

Se juega con la tarjeta de entidad nivel 3.

Solo pueden usar un total de 3 cartas de GDI durante la partida.

La vida de los jugadores, no puede superar los 25 puntos.



Entity

MODOS DE JUEGO (EN CUANTO A JUGABILIDAD):

JUEGO EN SOLITARIO

El juego no cambia, aunque es probable que si juegas algún modo básico te resulte muy fácil, por lo que si deseas un reto real, puedes intentar jugarlo en modo Euclid, Keter o Apollyon.

Es recomendable jugar unas cuantas partidas rápidas en modo Seguro, para que te familiarices con las casillas, las tarjetas, los contadores y el orden en que se realizan las acciones por turno.

Ten atención especial a los contadores, si los mueves erróneamente u olvidas hacerlo podrías causar que tu partida sea más difícil o más fácil sin querer, y no queremos eso ¿Verdad?.

Para que te familiarices con las mecánicas durante tus primeras partidas utiliza las guías rápidas de iconos y progresión del turno.

Algunas anomalías que afectan a todos los jugadores o solo a algunos, únicamente te afectarán a ti, lo mismo aplica para las cartas de GDI, así que tenlo en cuenta.

MODOS ADICIONALES

Si deseas agregar un nuevo giro a tus partidas, prueba realizando las siguientes variantes:

Contra-reloj: Activa el temporizador de tu teléfono y marca 10, 15, 20 o más minutos, e intenta acabar la partida antes de que el tiempo se agote.

Mezclar mecánicas: Nada impide que uses La Entidad de nivel 2 en el modo seguro, o que en el modo Keter solo actives una anomalía en lugar de 2, si bien son modos ya preparados, solo son sugerencias, puedes hacer el juego tan fácil o difícil como lo desees durante la preparación.

Casillas dobles: El juego incluye fichas con iconos similares a los presentes en casillas de efecto pero acompañadas de un "2". Al comienzo de la partida situa algunas de las fichas en casillas vacías o con el mismo icono. Estas son "casillas dobles" y duplican el efecto del icono mostrado, es decir, si caes en la casilla doble de la imagen (un parpadeante) recibes 10 de daño en lugar de 5. Si caes en una casilla doble de SCP-055 avanzas al siguiente icono de 055 ¡2 veces!, pero si caes en una casilla doble de anomalía se activarán 2. No es necesario que uses todas las fichas, usalas según la dificultad que quieras en la partida.



Relevo: Jugarán "uno por uno", el primer jugador inicia la partida con 10 de vida e intenta llegar a la meta, si pierde, el siguiente jugador toma su lugar desde ese punto, (también con 10 de vida). Si todos los jugadores pierden su vida, pierden el juego.



MODOS DE JUEGO (EN CUANTO A JUGABILIDAD):

ENFRENTAMIENTO CON LA FUNDACIÓN SCP

Para este modo de juego deberán usar la ficha especial con el logotipo de La Fundación, y participar por lo menos dos jugadores.

Uno de los jugadores asumirá el papel de La Fundación, durante sus turnos, intentará sabotear al resto de jugadores y llegar al sitio 62-C antes que el resto, si esto sucede, o si los jugadores pierden a causa de contadores los pneuma o de sobrevivientes, La Fundación habrá ganado.

La Fundación participa como lo haría un jugador normal, (lanza dados, avanza y activa efectos) pero, como el gran adversario que es, posee ciertas ventajas especiales por sobre otros jugadores:

-Si La Fundación roba una tarjeta de anomalía y gracias a ella debe retroceder casillas o perder vida, puede, en su lugar, aplicar este efecto a cualquiera de los otros jugadores, y si roba una anomalía parásito, puede dársela a cualquier jugador.

-Si necesitan pagar vida para activar efectos de cartas de GDI pueden obligar a La Fundación a ser quien pague el coste y no podrá negarse.

-Si otro jugador activa una anomalía y esta posee un efecto que afecta a todos los jugadores La Fundación queda exenta, (incluye los efectos de anomalías continuas y de zona).

-Si La Fundación llega a una casilla de parpadeante, puede elegir a cualquier jugador para que pierda esa vida en su lugar.

-Al llegar a una casilla de contador Pneuma hará que avance 2 espacios en lugar de uno.

-Las casillas de SCP-055 y Distorsión anómala le hacen retroceder.

-Cuando La Entidad es derrotada, La Fundación puede avanzar 10 casillas, por ello, también puede colaborar para vencerla. Si La fundación llega a la casilla de La Entidad y esta ya está en juego, puede activar cualquiera de sus efectos.

-SCP-500 Le permite causar daño a la entidad o curarse vida.

Los jugadores pueden elaborar cualquier plan, estrategia y colaboración para vencer a La Fundación, ya sea frenando su avance o sacándola del juego, si los jugadores logran hacer que La Fundación pierda toda su vida, aumenten los sobrevivientes en 10 millones.



Si este juego te gustó, encuentra otros, así como otras ilustraciones de SCP en @Entity.art, en Facebook e Instagram.

CRÉDITOS:

La distribución de este juego se encuentra protegido por la licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0.

Los autores de los artículos que sirvieron como inspiración para este juego:

SCP 053: <http://www.scpwiki.com/scp-053> Autor: Dr. Gears
SCP 079: <http://www.scpwiki.com/scp-079> Autor: far2
SCP 162: <http://www.scpwiki.com/scp-162> Autor: Dr Gears
SCP 169: <http://www.scpwiki.com/scp-169> Autor: Kain Pathos Krow
SCP 173: <http://www.scpwiki.com/scp-173> Autor: Moto 42
SCP 239: <http://www.scpwiki.com/scp-239> Autor: DrClef
SCP 469: <http://www.scpwiki.com/scp-469> Autor: ProfSnider
SCP 610: <http://www.scpwiki.com/scp-610> Autor: NekoChris
SCP 662: <http://www.scpwiki.com/scp-662> Autor: Rick Reverly
SCP 682: <http://www.scpwiki.com/scp-682> Autor: Dr Gears
SCP 871: <http://www.scpwiki.com/scp-871> Autor: Seibai
SCP 895: <http://www.scpwiki.com/scp-895> Autor: Aelanna
SCP 993: <http://www.scpwiki.com/scp-993> Autor: Tanhony
SCP 1296: <http://www.scpwiki.com/scp-1296> Autor: Djoric
SCP 1370: <http://www.scpwiki.com/scp-1370> Autor: Sorts
SCP 1048: <http://www.scpwiki.com/scp-1048> Autor: Researcher Dios
SCP 1128: <http://www.scpwiki.com/scp-1128> Autor: Mr Cobalt
SCP 1290: <http://www.scpwiki.com/scp-1290> Autor: Aelanna
SCP 1440: <http://www.scpwiki.com/scp-1440> Autor: Dmatix
SCP 1678: <http://www.scpwiki.com/scp-1678> Autor: AstronautJoe
SCP 2000: <http://www.scpwiki.com/scp-2000> Autor: FortuneFavorsBold
SCP 2466: <http://www.scpwiki.com/scp-2466> Autor: Communism will win
SCP 2521: <http://www.scpwiki.com/scp-2521> Autor: Lurk D
SCP 3078: <http://www.scpwiki.com/scp-3078> Autor: UsernameAlias
SCP 3288: <http://www.scpwiki.com/scp-3288> Autor: Metaphysician
SCP 4290: <http://www.scpwiki.com/scp-4290> Autor: NatVoltaic
SCP 4666: <http://www.scpwiki.com/scp-4666> Autor: Hercules Rockefeller
SCP 5000: <http://www.scpwiki.com/scp-5000> Autor: Tanhony

SCP 076: <http://www.scpwiki.com/scp-076> Autor: Anonimo
SCP 096: <http://www.scpwiki.com/scp-096> Autor: Dr Dan
SCP 106: <http://www.scpwiki.com/scp-106> Autor: Dr Gears
SCP 939: <http://www.scpwiki.com/scp-939> Autor: Adam Smascher
SCP 966: <http://www.scpwiki.com/scp-966> Autor: Enma Ai



CRÉDITOS:

SCP 1155: <http://www.scpwiki.com/scp-1155> Autor: realityglitch
SCP 2006: <http://www.scpwiki.com/scp-2006> Autor: weizhong
SCP 3199: <http://www.scpwiki.com/scp-3199> Autor: bittermixin
SCP 3456: <http://www.scpwiki.com/scp-3456> Autor: DrBleep
SCP 4715: <http://www.scpwiki.com/scp-4715> Autor: Dr Balthazaar
SCP 3199: <http://www.scpwiki.com/scp-4715> Autor: Dr Balthazaar
SCP 076: <http://www.scpwiki.com/scp-076> Autor: Anonimo
SCP 096: <http://www.scpwiki.com/scp-096> Autor: Dr Dan
SCP 106: <http://www.scpwiki.com/scp-106> Autor: Dr Gears
SCP 939: <http://www.scpwiki.com/scp-939> Autor: Adam Smascher
SCP 966: <http://www.scpwiki.com/scp-966> Autor: Enma Ai
SCP 1155: <http://www.scpwiki.com/scp-1155> Autor: realityglitch
SCP 2006: <http://www.scpwiki.com/scp-2006> Autor: weizhong
SCP 3199: <http://www.scpwiki.com/scp-3199> Autor: bittermixin
SCP 3456: <http://www.scpwiki.com/scp-3456> Autor: DrBleep
SCP 4715: <http://www.scpwiki.com/scp-4715> Autor: Dr Balthazaar
SCP 3199: <http://www.scpwiki.com/scp-4715> Autor: Dr Balthazaar

SCP 280-JP: <http://scp-jp.wikidot.com/scp-280-jp> Autor: dr_toraya
SCP 1577-JP: <http://scp-jp.wikidot.com/scp-1577-jp> Autor: KanKan

<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-096> Autor: Almarduk
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-113> Autor: Dc_Yerko
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-114> Autor: Uncle Nicolini
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-134> Autor: Dc_Yerko
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-147> Autor: Morhadow
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-156> Autor: morhadow
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-166> Autor: RobinDrake3
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-266> Autor: Agente Shuffle
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-268> Autor: Agente Shuffle
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-270> Autor: LazyLasagne
<http://lafundacionscp.wikidot.com/scp-es-290> Autor: Remixface

Este juego, así como las ilustraciones del mismo fueron elaboradas por Entity.art en Facebook, si obtuviste este juego de otro lado, proviene de ahí.

