**目录**

2 基金会知识 2

2-1 SCP基金会 2

2-2 基金会的主要目标 2

2-3 项目等级 3

2-4 安全许可等级 5

2-5安保设施 5

2-6 主要部门 7

2-7 内部员工 9

2-8 机动特遣队 12

2-9 同行组织 13

3 游戏机制 13

3-1 基础掷骰机制 13

3-2 大成功/大失败 13

3-3 优势/劣势 14

3-4 协助检定 14

3-5 挑战级别 14

3-6 是非骰 14

3-7 遭遇骰 15

3-8 对抗骰 15

3-9 属性 15

3-10 技能 16

3-11 专精 16

3-12 属性和技能值的限制 16

3-13 幸运的使用 16

3-14 意志系统 17

3-15 恐惧系统 17

3-16 休息 18

3-17 医疗检定 18

3-18 药物 18

3-19 记忆删除&记忆强化 19

3-20 镇静剂 19

3-21 随身物品 19

3-22 移动机制 20

3-23 防御等级（AC） 20

3-24 先攻 20

3-25 默认属性 20

3-26 先攻补正 21

3-27 伤害补正 21

3-28 战斗动作 21

3-29 掩体机制 24

3-30 大成功攻击 24

3-31 坠落伤害 24

3-32 伤害减半 24

3-33 目标尚无察觉 25

3-34 击昏 25

3-35 指定目标 25

3-36 战斗轮中的时间 25

3-37 伤害类型 25

3-38 武器类型 26

3-39 护甲类型 26

3-40 状态效果(SE) 26

3-41 免疫和被克制 29

3-42 生存检定 30

3-43 升级 30

3-44 角色的性格特征 31

4 创建角色 36

4-1 快速车卡教程 36

4-2 职业 42

4-3 子职业 42

4-4 额外职业奖励 43

4-5 角色背景 46

5 武器和护甲 49

5-1 武器 49

5-2 护甲 54

6 着装和工具 56

6-1 着装 56

6-2 工具 58

6-3 装备范本 59

7 载具和建筑 61

7-1 载具 61

7-2 建筑 63

# 2 基金会知识

## 2-1 SCP基金会

根据**SCP维基**（一个在线网站，SCP相关事物的核心），SCP是 “合作性的都市幻想写作【项目】，围绕着虚构的**SCP基金会**展开，它是远离公众视线的秘密组织，负责收容异常或超自然的物品和实体。”

通常，在该网站及其它地方的作品里，**SCP基金会**，通常被称为“**基金会**”，是全球性的影子组织，致力于收容和研究违背科学常理的事物，或“异常”。

**基金会**经常与世界各国政府、情报机构、执法机构及其他团体合作，以从中获利。在SCP的故事中，还有其他与异常世界互动的团体。包括崇拜其他世界的神灵的邪教，销售异常产品的公司，等等。它们被称为**同行组织**（简称GOI）。

该网站上的文章风格上模仿政府文件，有标准的写作格式，好让作者清晰列出大量关于该异常的重要信息。SCP文章中记录了异常实体、对象、事件，或是地点，它们被称为“SCP-#”，以及一个代号。例如该网站上评分最高的SCP之一叫做**SCP-049 -疫医**。SCP文件通常包括收容程序、对异常情况的简要描述、它如何被**基金会**发现、测试日志，以及附录。

该网站的各种条目，包括对各种异常现象的记录，以及被称为“故事”的短篇文章，通常是恐怖和悬疑类的，但有时也包含戏剧或喜剧元素。比如被称为“**搞笑SCP**”的条目，里面所有SCP故事都是为了搞笑而写，通常是对**基金会**的嘲笑。鉴于为创造留出空间正是**基金会**的原则，因此，作品拥有不同风格是可以接受的。

SCP创作没有官方规定的模板，所以什么是标准完全取决于个人。网站上的一切既是真实，也是虚幻，这就是创作项目中的**薛定谔之猫**。然而，网站上确实有一些写作标准，比如说《**曝光中心**》和《**死亡终结**》，这两部作品都是关于基金会如何适应世界变化的故事。

**SCP维基**已经存在了十数年，其特点是数百名不同作者创作的数千项的条目。截止到2021年5月，SCP英文站点已经创立了第六个系列，有超过5000篇SCP文章和数百个故事。如果有人好奇它是怎样建立的，可以看看**SCP-173-雕像**。它以相当有效的方式展现了SCP的典型写作手法和该项目的整体风格。

SCP的主网站是英文的，但也有许多使用其他语言的官方姐妹网站，包括简体中文、捷克语、德语、意大利语、日语、韩语、波兰语、葡萄牙语、俄语、西班牙语、泰语、繁体中文和乌克兰语。也有一些非官方的网站，使用希腊语、拉丁语、北欧语、土耳其语和越南语。这些网站拥有来自世界各地的几十位翻译家的数百个翻译作品，以及这些网站成员的独特作品。

## 2-2 基金会的主要目标

以下是The Administrator（管理者）的宣言，在一些设定中，他被称为基金会中唯一最有权力的人。在这段宣言中，他们详细介绍了创建**基金会**的动力。

“**人类到如今已经繁衍了250000年，只有最近的4000年是有意义的。**

所以，我们在将近250000年中在干嘛？我们躲在山洞中，围坐在小小的篝火边，畏惧那些我们不懂得的事物——那些关于太阳如何升起的解释，那些人头鸟身的怪物，那些有生命的石头。所以我们称他们为“神”和“恶魔”，并向他们祈求宽恕和祈祷拯救。

之后，他们的数量在减少，我们的数量在增加。当我们恐惧的事物越来越少，我们开始更理智的看待这个世界。然而，不能解释的事物并没有消失，好像宇宙故意要表现出荒谬与不可思议一样。

**人类不能再生活在恐惧中。**没有东西能保护我们，我们必须保护我们自己。

当其他人在阳光下生活时，我们必须在阴影中和它们战斗，并防止它们暴露在大众眼中，这样其他人才能生活在一个理智的，普通的世界中。

**我们控制，我们收容，我们保护。**”

这段宣言的末尾就是SCP基金会名称的来源，并也是其官方使命宣言的三个方面。

##### 控制

基金会控制异常以防止它们落入平民或敌对组织手中，透过广泛观察及监测并采取行动尽早拦截它们。

##### 收容

基金会收容异常以防止它们的影响或效应散播，通过迁移，掩饰，或拆除它们或通过抑制或阻止公众传播它们的知识进行。

##### 保护

基金会保护人类免受异常的影响并保护异常本身直至它们被完全理解以及出现自它们的特性及行为上制定的新科学定理为止。如果异常被收容时被判定为过度危险，基金会或也会以将异常无效化或摧毁作为最后手段。

## 2-3 项目等级

所有需要特殊收容措施的异常项目、实体及现象都会被指定一个**项目等级**。**项目等级**是标准SCP样版的一部分，提供作项目收容难度的大略指标。在宇宙中，**项目等级**以就确定收容需要、研究侧重、预算及其他方面作出考虑。一个SCP的项目等级会受多种因素影响，但以其收容难度和意图为最重要的因素。

以下是基金会五个标准**项目等级**：

##### Safe

Safe级SCP为容易和安全地被收容的异常。这通常是因为基金会已对该SCP进行足够多的研究使得不需大量资源来收容，或是该异常需要特定和蓄意的激活或触发方式。然而，分级为Safe的SCP并不代表操作或激活它时不会构成威胁。

##### Euclid

Euclid级SCP为需要更多资源来完全收容或是其收容并非总是可靠的异常。通常这是因为该SCP未能被充分理解或是本质不可预测。Euclid是最大范围的项目等级，且如果该SCP不易分为其他标准项目等级时，通常会被分级为此。

任何自主、感知力及/或智能的SCP通常会分级为Euclid，因为它们能自主地思考或行动并带来固有的不可预测性。

##### Keter

Keter级SCP是极难去持续或确实地收容的异常，且收容措施往往是大规模和複杂的。因为对异常没有实质了解或缺乏技术来妥善收容或抵抗，基金会往往无法顺利地收容这些SCP。一个Keter级SCP不代表SCP很危险，只是纯粹地非常难以收容或是收容代价极高。

##### Thaumiel

Thaumiel级SCP为基金会用于收容或抵制其他SCP或异常现象的异常。仅存的一些Thaumiel级项目都是基金会的最高机密，而它们的位置、功能及现况只为O5议会以外的少数基金会人员所知。

##### 无效化（Neutralized）

已无效化的SCP是已被有意无意地破坏或失效而不再异常的异常。

*还有一些非标准****项目等级****：*

##### Apollyon

Apollyon级SCP指代无法予以收容、预计会在近期突破收容、或存在类似情景的异常。此类异常一般与世界末日威胁或某种类型的K级情景相关，需要基金会做出巨大努力进行应对。

##### Archon

Archon级SCP指代理论上可被收容、但因某些原因最好维持为不收容的异常。 Archon级SCP可能为共认现实的一部分因而难以完全收容， 也可能是在收容后会造成不良影响。这些SCP不是不可收容的——该分级的特征定义是基金会选择不对此异常进行收容。

##### 已解明（Explained）

已解明SCP通常为关于已经完全充分被理解并能以主流科学所解释，或是被揭穿/被错误地认知为异常的现象。

##### 机密/叙述式等级（Esoteric/Narrative Classes）

机密项目等级（偶尔也称作叙述式等级）是未分到上述任一部分的项目等级。它们通常只在特定SCP被使用一次，并被创来推动叙述。

## 2-4 安全许可等级

基金会授予的安全权限代表人员获准访问的信息最高级别以及类型。尽管如此，获得任何权限等级不等于自动获准访问该级别的所有信息：人员只能访问基于“须知”原则允许的信息，而每个部门都有指定的信息披露官负责判断此类事务。

在《**基金会中的恐惧**》里，没有关于人员拥有何种安全权限的固定机制，而应当由玩家和监督者讨论决定。**基金会**人员的安全权限通常基于他们的职位、经验以及经常参与的行动而决定。

##### 0级（仅限公开信息）

0级安全权限被授予不需要知晓有关基金会收容下的异常项目或个体的信息的非核心人员。0级权限通常授予设施内那些无法接触运营数据的文书、后勤或清洁岗位的人员。

##### 1级（保密）

1级安全权限被授予那些工作接近收容下的异常物品或个体，但不直接、间接或在信息上接触它们的人员。1级安全权限通常授予那些有收容能力或必须处理敏感信息的设施内的文书、后勤或清洁岗位上的人员。

##### 2级（受限）

2级安全权限被授予那些需要直接接触有关收容中的异常项目和个体的信息的保安和研究人员。大部分研究员、外勤特工和收容专家都持有2级安全权限。

##### 3级（机密）

3级安全权限授予需要深度接触有关收容中异常项目和个体的来源，回收环境和长期项目等信息的高级保安和研究人员。大部分高级研究人员、项目主管、保安官、反应小组成员以及机动特遣队作业员持有3级安全权限。

##### 4级（顶级机密）

4级安全权限授予需要接触有关基金会行动和研究计划的站点级和/或区域性情报以及长期战略数据的高级管理人员。4级安全权限通常仅由站点主管、安保主管或机动特遣队指挥官持有。

##### 5级（Thaumiel）

5级安全权限授予基金会内的最高等级管理人员，可以随意访问所有战略及其它敏感数据。5级安全权限通常只授予O5议会成员以及指定人员。

## 2-5安保设施

***基金会****在全球维护并运行着大量设施，从只有几名人员的小哨站到拥有上千人的主要站点。*

##### 站点

基金会设施中的站点是隐蔽设施，意味着设施的存在为大众所知，此类设施都通常都有政府或子公司背景的伪装。站点通常建立在比较接近人口中心的位置，因此需要此类伪装。

##### 区域

基金会设施中的Area是机密设施，意味着公众不知道其存在。此类设施通常建在远离人口中心之地并收容有高危异常；大部分的Area都拥有极端保险（fail-safe）措施，诸如内置核弹头。

##### 观察哨

观察哨是遍布全世界的大量小型设施。通常只有一个小型建筑或是一个大型建筑的一个单位，观测点通常用来监听当地通信中的标记内容，以及监视附近的基金会设施。许多观测点被用作安全通信中心或被潜伏的基金会特工当做安全屋。

***基金会****的Site或Area被分割成特定的部分，各有独特的目的。*

##### Sector

Sector是Site或Area的一部分，是为了特定目的而修建的，诸如收容，研究，或储存。各个设施的Sector确切用途各不相同，取决于设施的主要用途和尺寸。

##### Unit

Unit是Site或Area内的独立收容区，收容诸如生化或维度异常，并设计可以在发生收容失效或其他灾害事件时自行密闭。所有进出Unit的人员必须经过完整的净化程序。

***基金会****的Site或Area也可以标上一个前缀，用以正确描述其具体用途。*

##### 武装/Armed

武装代表一个设施或设施区域拥有反常的高度物理保安水平，通常是因为收容有暴力敌对个体或受到外部攻击威胁。此类设施通常长期配备大量军用武器和车辆以及大量安全人员；若是整个设施的情况，通常需要一个连级或团级规模的安全分队。

##### 生化/Biological（Bio）

生化收容设施或设施区域收容感染或其他生化异常并同时地处偏远且拥有自密闭机制以防止此类异常逃跑。

##### 收容/Containment

收容设施或设施区域主要配备和用来收容异常项目，个体或现象。

##### 维度/Dimensional（Dim）

维度收容设施或设施区域收容超维度开口或表现出矛盾或扭曲时空的异常。

##### 人形/Humanoid

人形收容设施或设施区域主要收容有感知，智能的人类或有能力理解和遵守指示的类人形个体。这本质上来说类似于异常个体的监狱。

##### 受保护/Protected

受保护设施和设施区域是“安全区”，远离异常影响。任何时候此类设施都不得存放异常。

##### 临时/Provisional

临时设施是那些围着一个无法移动的异常建造或建立的设施。临时设施通常只收容一个异常。

##### 圣物/Reliquary

圣物设施或设施区域被设计用来处理有宗教或历史意义的制品和项目。

##### 研究/Research

研究设施或设施区域被设计不但用来操作和研究异常或异常材料，还研发新的收容计划和方法。

##### 储存/Storage

储存设施或设施区域被用来长期储存非异常或没有自主交互风险的惰性异常项目。

## 2-6 主要部门

下列名单包括基金会的所有部门，涵盖了从高层到后勤在内的基金会的所有主要部门。

##### 行政管理部门

这个部门由***O5指挥部***和***管理者***（基金会中级别最高的成员）直接领导。它指导组织的各个层面的行动。这个部门包括所有通信节点和指挥中心。该部门还全面负责基金会的财务运作，如资金处置、预算规划等。保存记录的办公室也属于这个部门。

##### 对外事务部门(DEA)

外事部负责大范围的行动：散布虚假信息，消除SCP和基金会活动的痕迹，征召D级人员，以及从军事和民间机构中招募新员工。DEA基本上是基金会的前线，因为它负责寻找所有潜在的雇员，并负责保持新兵的水准。

##### 工程与技术服务部门（E&TS）

该部门负责基金会设施的技术维护和日常服务，以及设施和通信线路的设计和建造。根据审批级别和拨款情况，该部门被划分为几个子部门。级别较高的员工负责设计和构建需要严格保密的隔离室。

##### 伦理委员会

这是一个小型的独立部门，负责审查收容程序，并检查所进行的实验是否有过度的浪费或不适当地使用D级人员和其他资源的情况。有些人认为该委员会的存在是个笑话。但它在基金会的运作中发挥着重要作用。

##### 情报部门

这个部门的任务是调查、跟踪和捕捉 异常物体并收集有关利益集团的情报。

基金会情报局的卧底小组存在于每一个主要的人口密集区，伪装成平民和非异常机构。情报人员通常从各地的执法机构和特殊服务部门招募而来。

##### 内部安保部门

这是一个隐蔽的 “基金会内部的基金会”。ISD是一支秘密警察部队，负责评估基金会人员的忠诚度和处理安全风险。ISD还负责审讯被俘的敌人，尽管这一职责“本职上”属于安全部。ISD有严格的等级制度，遵守严格的调查协议。通常情况下，ISD的特工会保留他们以前的职位，以便获得第一手资料，了解他们以前部门发生的一切。

##### 内部裁决部门

这是基金会的机构司法机关。该法庭审理涉及基金会《法律手册》所禁止行为的案件，包括针对基金会的犯罪行为、反常和反人类的犯罪行为、重大的违纪行为、为实现K类事件做准备、国家和公司间的犯罪，以及其他重大违法行为。法庭会根据违法行为的具体情况作出判决，这些判决可以被O5议会撤销。

##### 物流部门

该部门负责在基金会设施之间转移自然、财政和人力资源。运输方式包括水、陆、空。有一个复杂的系统来分配运输的优先等级；通常SCP以及控制它们所需的资源是最优先的。

##### 生产部门

该部门负责满足基金会过程中出现的任何材料要求。该部门有一些场地和区域，专门用于建造各种物品。出于安全考虑，这些物品的设计和制造通常是在现场进行的，而且制造场所都有重兵把守。

##### 医疗部门

这个部门负责保持员工的健康。由于基金会的性质，医务人员经常会遇到不寻常的伤口、外伤、感染和疾病。一些基金会医务人员专门从事次要领域的专业治疗，如记忆的影响，心理创伤等。

##### 科学部门

高效的科学工作是基金会存在的基石。科学部负责研究异常情况，制定应对收容漏洞的措施，并协助制造部门设计各种装置的设计。这个部门的人员是招聘自各领域最优秀和最有前途的科学家。

##### 安保部门

这个部门负责保护所有基金会的设施，无论其优先次序如何。安全部人员接受培训，以应对封闭性破坏、入侵、自然灾害和其他紧急情况。新来的人员在被分配到某一对象或设施之前会接受一般培训。然而，在分配到某一特定对象后，他们还将在现场进行工作培训。

## 2-7 内部员工

基金会的工作人员在广泛的领域开展工作，这对于维持基金会设施的运行是必要的。

##### *常规工作人员*

##### 通讯员 - 情报部门

这些特工负责管理其设施内部的通信，以及监督设施与其他基金会机构之间的通信，如O5议会。

##### 执行人员 - 行政部门

这个部门的特工与基金会的道德委员会紧密合作，以确保设施遵循标准协议。他们负责向道德委员会提交不当行为的报告并调查涉嫌违反内部规则的行为。

##### 收容专家 - 科学部门

这些人员有两项主要职责。首先，收容小组对已确认的异常活动案件作出反应，他们将在现场保护和建立对异常现象的初步控制，然后将其运送到最近的基金会隔离区。其次，隔离区技术人员与研究人员一起工作，负责设计、改进和维护封闭装置和计划，以处理基金会设施中被关押的异常现象。

##### 反情报特工 - 情报部门

反情报部的特工们的工作是为了基金会不为世界上的普通人所知晓，以及收集有关团体和有关人士的情报。他们还帮助组织对遇到异常情况的基金会以外的人进行安抚，以维持正常状态。

##### D级 - 科学部门

这些员工被用作实验对象，对各种异常现象进行实验，包括对异常地区的探索。他们还经常负责看管和维护需要维护的异常点，无论这些异常点是安全或危险。保安部和工程技术服务部致力于维护这些员工。

##### 外勤特工 - 情报部门

这些特工负责实地监视、报告，有时还试图捕捉他们发现的异常情况。他们经常进行卧底，利用基金会的关系和资源潜入公司、政府机构、非营利组织、小型企业和类似的地方。

##### 园艺师 - 工程与技术服务部门

基金会园艺部的人员负责为基金会所在地种植食物，以及处理某些基于植物的异常情况。食物通常是通过物流部门运往基金会所在地，但园艺师们帮助节省基金会的资源，并保持额外的食物库存以备不时之需。

##### 人力资源部门人员 - 对外事务部门

这些工作人员负责与下列事项有关的工作：基金会人员的聘用、培训、调动和解雇等相关工作。人力资源人员负责所有这些过程中涉及的文书工作，包括保存大量记录。

##### 维修人员 - 工程与技术服务部门

维修部的工作人员致力于保持基金会场地和区域的运行。维修人员担任清洁工、水管工、电工、计算机技术员、机械师、场地管理员以及其他职务。基本上，只要基金会的设施需要任何形式的维护，都由维修人员负责处理。

##### 医务人员 - 医疗部门

基金会的医务人员负责维护站点内人员以及许多类人的异常生物的健康状况，这意味着他们有广泛的机会获得医疗资源，并调查所有基金会人员的医疗记录。

##### 心理学家 - 医疗部门

基金会的心理学家帮助员工保持他们的心理健康。他们还负责对员工进行评估，并通过一系列心理测试为他们测量他们的幻觉抵抗指数（PRI）。心理学家会将这些结果记录在案。

##### 记录人员 - 行政部门

记录部的人员负责维护基金会的文件。虽然其他部门也保存自己的记录，但这些人员会在自己所属的机构中汇编所有的记录，并确保它们得到妥善管理。此外，他们还负责保管基金会的档案，确保机密信息的安全。

##### 研究员 - 科学部门

这些员工研究和分析基金会遇到和包含的各种异常情况。他们直接参与 实验，包括测试异常点的能力和采访那些能够沟通的人。研究人员也会帮助收容专家制定收容程序。

##### 安全员 - 安保部门

这些工作人员通常被简单地称为警卫，他们的任务是保护现场人员和资产，充当D级人员的监狱看守，并在基金会设施内维持秩序。他们是徒手搏斗的专家，并接受过广泛的训练，掌握基金会用来控制危险异常现象的各种武器。此外，他们还负责在各自的设施内进行监视。

##### 战术反应人员 - 安保部门

这些特工是精英突击队的一部分，驻扎在基金会设施附近。他们在设施处于危险之中时行动，通常是由于隔离区被破坏或来自利益集团的攻击。这些特工主要以战斗为基础，协助MTF特工和安全官员应对设施的威胁。

##### *行政人员*

##### 通讯主管 - 情报部门

这是通讯部的负责人。他们主管着所驻扎的设施内的所有通信，以及设施与其他基金会机构之间的通信。

##### 反情报主管 - 情报部门

反情报部门的负责人通常负责协调反侦查工作，并向其他相关部门报告该部门的调查结果。

##### 伦理委员会成员

这个行政部门的职责是执行旨在指导所有人员的条例。它也有权力判断某些收容程序和做法是不道德的，并且终止它们。该委员会可以进行审判，并给予违反委员会规定的协议的行为以处罚，如降职和解雇。然而，它仍然对O5议会负责。

##### 外勤特工主管 - 情报部门

此人负责协调特定设施中所有外勤特工的工作。通常对特工被分配到哪里以及哪些特工执行属于情报部管辖的任务有很大的发言权。由于需要在协调外地工作方面发挥作用，他们经常与机动特遣队指挥官来往。

##### 维修主管 - 工程和技术服务部门

此管理员负责协调特定设施的所有维修工作。这意味着他们需要确保基金会设施的许多部分，如管道、温度控制和过滤系统，都处于正常状态。他们被要求每周写一份报告，以说明各自场所的维护工作状况。

##### O5议会成员 - 行政部门

这指的是由基金会最高级别的董事组成的委员会成员。O5议会监督所有基金会的运作并指导其长期战略计划的运作，并指导其长期战略计划。有机会接触到所有关于隔离区内异常情况的信息。由于其职位的敏感性，O5议会成员不得直接接触任何异常现象。所有O5议会成员的身份都是保密的。他们仅以数字命名（O5-1至O5-13）。理事会的许多成员都是异常者，这也正是他们奇迹般长寿的原因。

##### 心理学主管 - 医疗部门

这是心理学部门的负责人。他们有权力决定哪些病人被分配给哪些心理学家，并且通常指导该部门的所有工作，包括幻觉抵抗指数检查。基金会的心理学家通常会给管理员提供每周报告，详细说明他们的工作情况。

##### 站点主管 - 行政部门

这是基金会设施中级别最高的人员。他们负责该站点的存续、安全运作以及所有的异常情况和项目。所有主要部门的主管都直接向站点主管报告，而主管又向O5议会报告。

##### 高级外勤特工 - 情报部门

这些是在其部门内达到高级职位的外勤特工。这些特工经常协助新的外勤特工的培训，以及整合其他特工的外勤报告，并将这些报告提交给他们各自机构的外勤特工主管。

##### 高级研究员 - 科学部门

这些研究人员在研究部门内已达到高级职位，他们一般负责监督其他研究人员的项目。

也就是说，研究人员需要向被分配到项目的高级研究人员提供该项目当前状态的最新信息。高级研究人员对哪些研究人员被分配到哪些项目上也有一定的发言权，不过站点主管可以推翻这一点。

##### 安全主管 - 安保部门

这是安保部门的负责人。他们负责其设施内的所有安全和监控。安保部门内有一个类似于军队的结构。普通保安人员被称为军官，第二级的工作人员是中士，第三级是中尉，第四级是上尉。保安部主任主持这些人员，并指导该部门的所有工作。

## 2-8 机动特遣队

机动特遣队（MTFs）是由来自基金会各地的特工人员组成的精英部队，来自基金会各个部门。他们通常被部署来处理超出常规外勤人员（如实地调查员）业务能力或专业知识的具体问题。机动特遣队经常搬迁到不同的设施和地点，以便能在需要的地方发挥作用。流动工作队的人员是基金会的“最强者”。机动特遣队在规模、组成和目的上可以有很大不同。

一支以战斗为主导的特遣队可能被训练来处理极具侵略性的异常情况，可能由数百名士兵以及几十名辅助人员、车辆和设备组成。然而，一支机动特遣队也可以是不足十人的小型专门部队，负责传播虚假信息或收集情报。

在野外，MTF特工往往伪装成紧急救援人员、地方或联邦执法部门的工作人员。流动工作队指挥官通常能够请求当地的外勤人员或基金会设施驻扎人员协助以实现其目的。

大多数机动特遣队遵循一个标准的命名惯例，因此特遣队被称为MTF［希腊字母］-［数字］［“绰号”］。例如，特遣队的名字可以是：MTF Iota-4 “寻梦者”和MTF Sigma-6 “地狱使者”。

##### 组织结构

每支特遣队的结构是按照其预期目的组建的。.以战斗为导向的部队可能遵循军队式的等级制度，而较小的单位可能拥有非正式的指挥系统。因此，机动特遣队指挥官（MTFCs）的工作可能差异很大。较大单位的指挥官可能会负责部署多个小组来处理不同的问题，而较小单位的指挥官可能会将他们的部队联合起来。

每个单位的凝聚力也各不相同。有些MTF是由一起工作多年的人员组成，而另一些MTF则是在接到通知的情况下组建的，这意味着他们可能由对彼此了解甚少的人员组成。

##### 创建

基金会的工作组主任认为有必要时，就会委托特遣队开展工作，通常是在获得一个或多个O5议会成员的直接批准后。许多MTF是为了处理标准收容小组无法有效处理的特定异常情况而成立的，而另一些则是为了应对特定类型的威胁，如认知性危险而建立的。

##### 停用

为收容某一特定的异常现象而建立的MTF通常在以下情况下停用 ：一旦异常被控制或不再有必要控制，MTF通常会被停用。偶尔，有的特遣队的专业知识在未来的事件中可能有用，那么就会持续运作。然而，大多数特遣队都会被解散，成员会被送回他们以前的岗位。极少数情况下，当一个MTF遭受足够大的伤亡，以至于无法继续运作时，它也会被停用。在这些情况下，如果MTF的专业知识仍然是必要的，那么将会派遣一支新的特遣队。

附录中的一份名单中列出了一些重要的、目前正在运作的机动特遣部队： 如Alpha-1 “红右手”、Eta-10 “非礼勿视”和Pi-1 “城市滑头”。

## 2-9 同行组织

在SCP宇宙中，基金会不是唯一对异常现象感兴趣的团体。还有许多团体拥有、使用或试图创造出异常物体和实体，无论是为了他们自己的个人利益还是其他的目的。其中一些团体与基金会竞争，也有些团体则与基金会密切合作。这些组织通常被称为同行组织，或GoI。

在SCP维基的英文站点可以找到所有主要同行组织的名单，如混沌分裂者、三重月倡议会和破碎之神教会等，这些也可以在附录中找到。

# 3 游戏机制

## 3-1 基础掷骰机制

游戏主要使用百分骰（d100），这些骰子用于进行占游戏绝大多数的掷骰的属性与技能检定。

当进行属性与技能检定时，玩家希望骰点小于等于相应的属性与技能值。例如：如果一位玩家决定他们想将某物推倒，监督者很可能要求玩家们进行一次力量检定。如果玩家们的角色的力量值为60，那么他们的检定结果必须为60或更低才能成功。

除了百分骰（d100）外，游戏中还会用到四面骰（d4），六面骰（d6），八面骰（d8），十面骰（d10），十二面骰（d12），二十面骰（d20）。基本上，所有的骰子都能在常见的桌面游戏骰子组中找到。d4，d6，d8，d10和d12通常用于伤害骰，d20则常用于情境骰，例如与异常影响相关的情境中。当投掷伤害骰时，玩家通常想要掷出较高的点数，正如玩家经常试着给对手造成尽可能大的伤害。情境骰则更为多样，例如：监督者可能会要求玩家在遇到情绪波动难以掌控的SCP之前掷出d20。在这种情况下，掷骰将决定玩家第一次遇到实体时的感觉。当点数为10或以下时，SCP会感到愤怒，而点数为11或以上时，SCP会感到高兴。

## 3-2 大成功/大失败

大多数掷骰结果会导致通常的成功或是失败，从而导致玩家完成或未完成某件特定任务。然而，掷出某些特定点数可能会促进梦幻的或灾难性的事件发生。这些情况被称为大成功和大失败，这些情形在每次任意的属性与技能检定中都有5%的概率发生。

如果玩家在一次属性或技能检定中骰出了1-5，掷骰结果为大成功，大成功使玩家得以完成某种惊人的壮举。例如：如果玩家在调查检定中骰出了3，那么他们可能发现一些在其他状况下不会发现的有用的物品，或者了解到一些将从根本上改变他们对特定问题的处理方式的信息。

如果玩家在一次属性或技能检定中骰出了96-100，掷骰结果将不幸地导致大失败。大失败比单纯的失败还要糟糕，通常会导致某些灾难性的事件降临到玩家或团队中其他成员身上。例如：如果玩家在魅力检定中骰出了98，那么他们尝试魅惑（吸引）的个人或者实体事实上可能会开始痛恨他们。大成功/大失败的实质取决于监督者。除了攻击检定外，没有任何规则详细规定了大成功/大失败在特定实例中究竟意味着什么。在之后的战斗系统部分会介绍更多细节。

## 3-3 优势/劣势

在正常情况下，玩家进行检定时只有一次掷骰机会。然而，某些情况可能会给他们带来优势或者使得事情变得更加困难。这就是优势与劣势发挥作用的方式。

优势允许玩家掷两次骰子并取较低的数值作为检定的结果。玩家拥有优势的原因通常是由于某些种类的可以降低检定标准的情况。例如：研究人员必须对一个他们几周前学过的学科进行教育检定。因此，监督者给予了玩家在这次检定中的优势。研究者的教育点数是70，他的掷骰结果是78和36。因为玩家具有优势，所以他取36作为检定的结果——他成功了。

劣势迫使玩家掷两次骰子并取较高的数值作为检定的结果。与优势一样，玩家通常由于某些与检定相关的情况而得到劣势。比方说玩家想要把一些东西捆在一起做成一个陷阱，但他们其中一个角色的手臂受了严重的伤，监督者要求他们进行一次带有劣势的制作检定。玩家角色的制作技能值为45，他们的掷骰结果是22和47。他们必须取较高的数值作为检定结果——检定失败了。

双重优势与双重劣势也是有可能的。具有双重优势时，玩家能够掷三次骰子并取最低的数值作为检定结果。具有双重劣势时，玩家掷三次骰子并取最高数值作为检定结果。如果有什么事情发展到玩家具有三重优势或三重劣势的地步，他们就会分别自动成功或失败，而无需再掷骰。

## 3-4 协助检定

玩家可以通过自己骰相同的检定来协助他人完成检定。如果他们成功了，他们所协助的玩家将获得优势。如果他们失败了，则他们无法给予其他玩家优势。

例：假设一个角色想要恐吓另一个角色。为了帮助他，一个盟友插进来，试着说一些有恐吓作用的话。然后这个盟友骰他自己的恐吓检定。在这种情况下，协助者的恐吓是60，他掷出56，意味着他成功了。获得协助的玩家现在在自己的恐吓检定上有优势。

## 3-5 挑战级别

挑战级别是一种无需援用劣势便可以增加掷骰难度的方法。基本规则是，与其让玩家掷两次骰子并获得最糟糕的结果，监督者选择声明玩家必须通过带有具体数字（挑战级别）的检定（比如10，20，30）。

例如：假如某位玩家想要恐吓一名相当难缠的安保官员，监督者可以让玩家进行带有劣势的检定，但监督者认为挑战级别更加适用于这种情况。因此，监督者要求玩家进行一次恐吓检定，并告诉他们这次检定带有20的挑战级别。因为玩家的角色恐吓技能值是65，他们的掷骰结果必须小于等于45才能通过这次检定。

尽管挑战级别可以作为劣势的替代，但两者并不冲突。监督者可以让玩家进行带有劣势的掷骰时设置一个挑战级别。做这样的事也许有些残忍，但在特定的情况下也可能是合适的（译者：真狠呐）。

## 3-6 是非骰

是非骰用于不涉及属性、技能、攻击的非典型掷骰。这些掷骰通常使用百分骰（d100），不过，理论上可以使用任何类型的骰子。在这种情况下，监督者要求玩家骰一个d100或是其他骰子来决定一个特定的结果。

处理这类掷骰的一种方式是让可能的结果半数是好的，半数是坏的。例如：一次d100的是非骰出目如果在1-50之间就算成功，出目在51-100之间则算失败。

幸运检定也是是非骰中的一类。这些掷骰的结果决定了在特定情况下实体是否是幸运的。例如，让我们假设一位玩家希望他们丢下的一件装备仍在原先的同一地点。监督者可以要求他们骰一个d100。在这种情况下，只有当这位玩家的掷骰出目小于等于50时，装备才会依旧在原先的地点。

## 3-7 遭遇骰

这种可选的机制是一种给游戏增添不可预测性的、决定玩家何时何地遇到NPC们的方式。监督者通过投掷d20进行遭遇骰。通常，如果骰子的出目大于等于11，玩家会有一次新的遭遇。

监督者可以决定什么时候进行遭遇骰或者随机进行遭遇骰。以下是一些进行遭遇骰的很好的时机，例如当角色队伍进入一个新区域、角色完成休息后或者他们尝试完成一项时间密集任务时。

值得注意的是，遭遇不一定是负面的，尽管有些遭遇包含了与怪异可怕的异常的战斗，但另一些则仅仅导致队伍遇到了需要帮助或者会向队伍提供新的任务的NPC。（译者：PbtA类规则需要GM随机应变的一个机制，dnd中也有）

## 3-8 对抗骰

对抗检定发生在两个实体想要战胜对方，或一个实体想要阻止另一实体执行某个动作时。在这种类型的检定中，总有一个进攻者和一个防御者。进攻者是指发起检定的、正在积极地试图战胜防御者的实体。

对抗检定具有两种类型：主动对抗与被动对抗。

主动对抗：进攻者先骰，例：挣脱对手的抓捕、解除对手的武器

被动对抗：进攻者后骰，例：骰说服对抗使自己显得更可信、用感知检定来发现隐藏的对手（与间谍检定对抗）

规则：

如果进攻者没有通过检定，防御者就会自动获胜；

如果双方都通过了检定，出目更小的人获胜；

如果进攻者通过而防御者失败，则进攻者获胜；

如果双方都通过且出目相同，重骰。

许多对抗检定都要求对抗双方使用相同的属性或技能对抗。然而，有些检定需要防御者使用与进攻者不同的属性或技能。例如，为了挫败对手成功的欺诈检定，玩家必须使用他的智力属性进行对抗检定。

|  |  |
| --- | --- |
| **检定** | **对抗用检定** |
| 魅力 | 意志 |
| 欺诈 | 智力 |
| 间谍 | 感知 |
| 恐吓 | 意志 |
| 说服 | 意志 |

## 3-9 属性

力量(STR)： 物理层面的动力和力量

敏捷(AGI)： 物理层面的敏捷性、速度和灵活性

耐力(END)： 物理层面的耐受度，耐力和抗性

智力(INT)： 狡猾程度和逻辑理解能力

教育(EDU)： 通过系统的教育获得的知识

魅力(CHA)： 吸引他人的能力，一般认知中的可爱

意志(POW)： PRI(心灵抵抗指数)，精神层面的力量

幸运(LUC)： 玩家可以用来通过失败检定的消耗性资源

## 3-10 技能

制作(CRA)： 构建和制作工具，设计陷阱等

欺诈(DEC)： 通过诡计和谎言来欺骗其他实体

间谍(ESP)： 通过潜行和伪装来欺骗其他实体

枪械(FIR)： 使用枪械和其他远程投射武器进行攻击

恐吓(IND)： 通过武力进行说服或威慑

调查(INV)： 搜寻物体和信息

机械(MAC)： 操作重型机械，如载具

说服(MAN)： 通过知识或逻辑说服

医疗(MED)： 恢复生命值和包扎伤口

近战(MEL)： 徒手或使用近战武器攻击

自然(NAT)： 辨识并理解不同生物和地形

神秘学(OCC)： 使用异常物体和举行异常仪式

感知(PER)： 发现周边环境中事物

科学(SCI)： 理解和使用科学知识

特殊行动(SPO)： 进行无法归纳到其他技能的操作

技术(TEC)： 理解和使用计算机等

## 3-11 专精

在创造角色时，玩家可以从4个选项中选择2个技能，这个范围与角色的职业相关。他们的角色会成为这些技能的“精通者”，在他们所精通的技能值上增加10。

专精的目的是在特定技能检查时给予角色更多的优势。与每个角色职业的自动奖励不同，玩家有机会选择他们角色专精的技能。

## 3-12 属性和技能值的限制

属性和技能值存在上下限。对于npc和异常，它们的范围是10到90。然而，对于玩家角色，这些值上限为80。

由于FITF依赖于d100系统，掷骰，或至少没有任何补正的掷骰，只能落在1到100之间。属性和技能值的限制确保这些自然掷骰有10 - 90%或10 - 80%的成功率。

## 3-13 幸运的使用

幸运是一种玩家可用于通过最近失败的检定的资源。

例如：玩家想要滚动一个间谍检定来避开一个不知道他们存在的敌人，他们的间谍技能值是45。他们掷出了48，所以他们没通过检定。玩家消耗3点幸运，使掷骰变为45，通过了检定。在此之后，他们的总幸运值减去3点。

玩家可通过消耗10点幸运在一次遭遇中克服角色具有的一种恐惧症。然而，这种突然迸发的勇气只会在一次遭遇期间持续，角色下一次遭遇触发恐惧的事物时，如果他们没有通过意志检定则仍会受到影响。

在战役（campaign）中，角色的初始幸运为100点。在一次性战役（one-shot）中则是25点。角色的幸运仅可通过激励机制恢复：当监督者认为玩家提出了富有创造性的解决问题方式，或进行了高度投入的角色扮演，监管人可提供5或10点幸运作为奖励。

## 3-14 意志系统

本节将详细介绍意志在游戏中的作用。意志的功能大体上与普通属性类似，但比智力或魅力更复杂。意志代表着角色的精神健康状况和心灵抵抗指数(PRI)。这是衡量一个人抵御心智改变现象的能力的指标。

SCP基金会对能够影响人们心智的异常现象进行了一系列分类。例如，模因是能够通过交流或物理感官（听觉、视觉等）传播的异常效应。这些效应被分为两大类，即认知危害和信息危害。

认知危害异常会影响用五种感官之一感知它的实体。SCP-592就是这样的一个异常，一本名为《20世纪编年史》的历史书。这本书准确记述了1900年1月1日至1956年6月15日的历史事件。超过这一时间点，书中所有的信息都越来越不准确。如果有人读到1956年6月15日以后的东西，他们会相信书中提到的那些不准确的事件是真的，当遇到任何与他们的新信念相矛盾的描述时，他们通常会感到困惑并表现出偏执症状。

信息害异常具有在被描述或提及时触发的异常效应。SCP-2193是一种通过与基金会相关的文件传播的信息危害，它提到了一个不存在的做法：d级员工的“每月解雇”。2193通过各种基金会文件传播，用这个虚假信息“感染”它们。

另一种引发心智改变的异常是逆模因。这是一个具有自我删除性质的概念。换句话说，这是一种本质上阻断或遏制人们传播它的概念。例如，SCP-2517是一种异常的迷幻蘑菇。如果人们暴露在它的影响下的时间足够长，他们就会开始相信自己的朋友和亲人已经消失了，并很快变得无法感知他们。

当角色首次遭遇具有模因或逆模因效应的实体或对象时，他们必须投掷意志检定。如果他们失败了，就会受到异常效应的影响。例如，如果一个角色正在阅读SCP-592，并且阅读了1956年6月15日之后的内容，那么他们就必须进行意志检定。如果他们成功了，他们可能会认为1956年6月15日以后的事件纪录有点奇怪，但这对他们不会有任何影响。如果他们失败了，他们会开始认为他们读到的错误事件纪录是真的，并且会受到592引起的精神损害的困扰。

在大多数情况下，角色对于某一特定的异常只需要做一次意志检定，比如当他们第一次感知到认知危害时。然而，一些异常会产生多次影响，比如SCP - 3000。SCP-3000是一条巨大的鳗鱼，它会让周围的实体变得不安和偏执。当遇到这种异常时，角色必须在每次靠近实体时进行意志检定，只要他们进入到一定范围内。

意志也可以作为一种理智的计量。一些失败的意志检定将导致角色的意志值降低，使得未来的意志检定更加困难。角色会因为这些失败的检定而失去5、10或15意志，每次检定对应的失败损失由监督者决定。大多数可能使角色失去意志值的意志检定意味着他经历了极度的恐怖，濒死体验，或者是他恐惧对象的可怕显现。

假设一个角色经历了濒死体验，监督者要求他们进行意志检定。他们失败了，导致他们立即损失10点意志。如果一个角色失去了所有的意志，他们就会陷入精神失常状态。状态效果一节将介绍此状态的全部影响。

失去的意志可以通过使用记忆删除剂来恢复，这在记忆删除机制部分有更多的介绍。简单地说，记忆删除剂可以恢复意志，但可能有一些负面的副作用，这由一个d100掷骰决定。

## 3-15 恐惧系统

在《基金会的恐惧》中，许多实体都有恐惧症，例如孤独恐惧症——对独自一人的恐惧。在创建角色时，玩家需要为他们的角色们选择两到三个恐惧症。当实体遭遇到能触发其恐惧的事物时，他们便会陷入惊惧。这是一种状态效果，类似迷失方向或者倒地。角色在恐惧源头的周围变得踌躇，并可能试图远离它。

虽然在角色创建时已经增加了一些恐惧症，但角色在某些情况下意志检定失败也会获得新的恐惧症。由监督者最终决定一次失败的意志检定是否会让角色患上新的恐惧症。

举例：玩家遇到一个类似昆虫的SCP，它差点杀死了他们的角色。监督者要求他们进行意志检定。他们失败了，所以监督者让他们从角色的意志值中减去10。然后，监督者告知玩家，他们的角色患上了昆虫恐惧症。

## 3-16 休息

为了避免疲劳，缓解疲劳，或者在不进行任何检查或使用任何资源的情况下恢复生命值，角色可以进行短休或长休。在休息时，实体将无法采取任何行动或进行任何检定，除非中断休息并取消其效果。

短休需要1-3小时，并恢复3d4的HP（玩家自己掷骰）。在短休中，角色可以是醒着的，也可以是睡着的。如果角色醒着，他们仍然可以交谈并与他人互动，但他们不能离开当前所在的房间或区域。

长休需要4-6小时，并恢复6d4的HP（玩家自己掷骰）。在长休中，角色会进入睡眠。因此，他们的团队可能需要一个或多个人来望风。望风者只能获得短休的HP回复。

许多职业加成写明了“每次休息获得一个”，这意味着一旦它们在游戏中被使用，它们就不能再被使用，直到角色再次完成休息。

当角色休息时，背景中仍然会发生一些事情，包括npc和scp的移动和行动。

监督者可以选择在角色休息时进行遭遇检定。在短休中，他们只需要掷一个标准的遭遇骰。在长休中，他们应该用优势掷出一个遭遇骰。遭遇可以在休息的中间开始，也可以在休息的末尾开始。

## 3-17 医疗检定

医疗检定是角色治愈实体并恢复生命值（HP）的一种方法，而无需使用任何医疗资源（如药物或有助医疗的scp）。SCP-500就是一种有助医疗的SCP，这是一瓶能够治愈任何伤害或疾病的药丸。

成功的医疗检定能恢复2d4的HP，玩家通过检定后自己掷骰。在大成功的情况下，医疗检定恢复3d4的HP。这些检定可以在战斗轮中或战斗轮外进行。在战斗轮中，它们被视为一次动作。紧接着一次遭遇，角色只能执行或接受一次医疗检定。（疑似与后文的会消耗次数的医疗检定不符，待与作者对线）

玩家或监督者可以通过多种方式描述成功的医疗检定，尽管这并不是必须的。例如，玩家可能会说他们正在按压某个区域以止血，或者小心翼翼地从皮肤中取出子弹。

角色在每次长休后能获得的可执行医疗检定次数取决于他们的等级。只有当一次医疗检定成功时，才会消耗累计可用的医疗检定次数。

|  |  |
| --- | --- |
| **角色等级** | **每次长休能够执行的医疗检定次数** |
| 1 | 3 |
| 3 | 4 |
| 5 | 5 |

## 3-18 药物

游戏发生在一个平行宇宙中，在那里，基金会成功地研究了医疗异常，并创造了异常药物，赋予实体暂时的再生能力。这些药物要么以小药片的形式出现，让治疗对象服用，要么以注射剂的形式被注射到治疗对象的血液中。

药物能恢复4d4的HP而不需要医疗检定。此外，它可以终止任何毒药的作用，除非设定的毒药超越了药物的作用。它提供的再生能力可以治愈诸如骨折、擦伤、烧伤、割伤、脱臼、器官损伤等创伤。然而，与一些医疗异常不同的是，它没有使失去的肢体或器官迅速再生的能力。

玩家可以对自己使用药物，也可以给其他实体使用。在战斗轮中，执行两者中的任一就算是一个动作。

## 3-19 记忆删除&记忆强化

记忆删除是一种恢复失去的意志值或消除模因危害影响的方法。记忆删除与药物类似，要么是对象吞下的黄色小药丸，要么是可以直接注射到血液中的注射剂。

每次记忆删除能恢复10点失去的意志值。在某种程度上，它们可以被认为是（与医疗物理损伤的药物相对的）医疗精神的药物。记忆删除可以使角色恢复到全部的意志值，但不能超越角色的初始意志限制。

记忆删除还有一个重要的副作用。一个实体每次接受记忆删除时，控制ta的人必须掷d100。如果出目低于50，这个实体就会失去一小部分记忆，比如他们早上吃了什么。如果高于50，他们会忘记一些重要的事情，比如对他们来说很重要的事件或地点。大成功会导致角色不会忘记任何事情，而大失败会导致他们忘记一些非常重要的事情，比如他们生活中的一个重要的人，或者塑造他们的一个事件。

实体可以自己接受记忆删除，也可以对另一个实体进行记忆删除。这其中任一件事在战斗轮中都视作一个动作。

记忆强化也有小药丸或可以放入注射器的液体形式。它们的目的是抵抗逆模因。重申一下，逆模因是一种具有自我删除性质的思想。例如，SCP-055是一个可以被观察和交互的对象，但是一旦SCP-055离开了实体的视野，他们就会忘记关于其外观和性质的所有细节。

换句话说，一个使用记忆强化的实体能够记住关于逆模因异常的事情，这是他们在一般情况下无法做到的。一次记忆强化的效果持续1分钟，或战斗中的10回合。一个实体可以同时使用多份记忆强化。

然而，就像记忆删除一样，使用记忆强化也可能有副作用。对于每一个实体，控制他们的人必须掷出一个d100。如果出目是50或以下，实体将记住一件他们宁愿忘记的小事。如果高于50，他们将在记忆强化效果持续期间迷失方向。大成功的实体将不会有任何副作用。如果大失败，他们会在记忆强化的效果持续期间迷失方向，并再次受到之前被记忆删除治愈的模因影响。

## 3-20 镇静剂

镇静剂可以使角色和npc失去知觉。然而，目标的HP必须小于等于其最大HP的1/4才能对镇静剂产生影响。

镇静剂有药片和注射剂的形式，可以一次性使用。在战斗中尝试使用这些被视作一个动作。用户必须通过敏捷检定才能给目标注射镇静剂。在目标被注射后，他们必须进行有劣势的耐力检定。如果他们失败了，他们就会失去意识。

## 3-21 随身物品

所有角色都有一定数量的道具可以携带，这就是所谓的随身物品。这些道具可以分为两大类：武器和工具。

角色总共有4个武器槽。角色装备的每件武器都需要占用一个或多个槽。通常情况下，武器越强大，占用的槽就越多。棒球棒占据了一个槽，而猎枪占据了两个槽。如果角色的武器槽满了，他们就必须放下武器，以便有足够的空槽来拾取新武器。

有些武器不会占用整个武器槽。相反，同一个槽可以容纳多个该武器的个体。例如，同一个“武器槽”可以容纳多达三枚手榴弹、闪光弹或催泪瓦斯罐。然而，这三种不同类型的武器不能放在同一个槽中。每种类型的武器必须分配到自己的槽。例如，如果一个角色拥有一枚手榴弹和一枚闪光弹，他们将占据两个独立的武器槽。

玩家也会有徒手攻击的能力。这种类型的攻击没有槽系统。相反地，每个玩家角色都可以使用基本的轻击和重击。一次基本的轻击，具体而言可以是任何普通的拳，踢，拍击，或类似的打击。重击是一种攻击，玩家用它来以使另一个实体倒地为目的攻击。这可以被描述为角色绊倒或身体冲撞对手。

角色随身物品的最后一个组成部分是他们可以携带的工具数量。通常情况下，角色共有6个工具槽。工具包括手电筒、钥匙卡和笔等。药物、镇静剂、记忆删除剂和记忆强化剂也属于这一类。

当成为角色的随身物品时，药物、记忆删除剂、记忆强化剂和镇静剂就像手榴弹一样。单个工具槽中最多可以容纳三个这些东西的个体，但是不同的类型不能占据相同的槽。

（译者：还好没负重）

## 3-22 移动机制

在《基金会中的恐惧》中，战斗之外的移动基本上是不受限制的。然而，角色必须遵守物理定律。他们不能穿越物理障碍或飞行。这些事情可以通过使用某些异常来实现，但角色作为正常人类不能靠自己做到这些。

物理定律也适用于战斗中的移动，但有一些额外的机制。战斗中所有的移动都与5英尺的方格有关，这些方格之间的移动与角色的速度有关。例如，如果一个角色的速度是25英尺，他们可以在战斗中的一个回合中移动5格。移动被认为是与角色的行动分开的。

通常情况下，一个实体可以自由地穿过另一个实体，既可以穿过那个实体所在的格子，也可以穿过与它们相邻的格子。如果一个实体想要阻止某人越过他们，ta可以会对那个人发起一个敏捷对抗检定。这适用于无论两个实体是敌对的还是友好的情况。

游戏中的一些存在有飞行的能力。如果一个人想要阻止一个飞行的实体通过他们，他们可以启动一个力量对抗来尝试把他们拉下来，前提是他们可以够到那个实体。

当爬行、攀爬或游泳时，实体的移动速度是正常速度的一半。如果数字是奇数，则向下舍入。例如，由于25英尺除以2等于12.5英尺，一个速度为25英尺的实体在爬行、攀爬或游泳时的速度为10英尺。（译注：基于5英尺一格的地图，所以取5的倍数）

## 3-23 防御等级（AC）

游戏中的每个实体都有一个防御等级，即AC，这决定了它们受到伤害的难度。防御等级只被监督者主动使用。当玩家进行攻击时，他们会掷出d100，只要他们通过了与攻击相关的检定就会命中。

scp和其他npc的攻击方式不同。首先，他们的攻击掷骰是通过掷d20来完成的，并且与任何技能无关。为了让NPC的攻击能够命中，他们的出目必须高于目标的防御等级。假设一个角色的AC是13。为了让NPC击中他们，监督者必须用d20掷出14或更高。这些攻击在掷出20时视作大成功。（译者：显然是作者从dnd毛来的东西）

## 3-24 先攻

一旦战斗开始，每个角色都必须投掷先攻。这款游戏采用了回合制战斗，当角色进入战斗状态时，先攻被用来决定他们的回合顺序。

与游戏中的大多数掷骰一样，角色掷得越低越好。如果两名玩家打成平手，则这两名玩家重骰，直到其中一人得到较低的出目。另一方面，如果玩家角色与非玩家角色打成平手，那么玩家角色总是获胜。

正如在先攻补正部分所述，角色可以从他们的先攻骰中减去一个值，这取决于他们的敏捷属性值。npc没有得到同样的补正，所以他们的先攻只是一个没有补正的标准d100骰。

## 3-25 默认属性

对标准人类角色使用以下默认值：

一般人在正常光照下的视野范围是50英尺（10格），在低光照下的视力是25英尺（5格），在黑暗中的视力是5英尺（1格）。一般情况下，人类角色不能透过不透明的障碍物（如墙）视物。

听力范围比视野范围更大。在没有任何障碍的情况下，一般人可听到80英尺（16格）外的声音。如果角色和声源之间存在一些遮挡物，距离缩减为40英尺（8格）。如果遮挡情况很严重，距离进一步缩减为20英尺（4格）。

## 3-26 先攻补正

先攻决定了实体在战斗轮中的回合顺序，在先攻一节中有更详细的介绍，目标是掷出尽可能小的数字。

一个d100掷骰被用于先攻，角色获得的补正取决于他们的敏捷值，从他们的出目中减去一定数值。具体如下：

|  |  |
| --- | --- |
| **敏捷** | **先攻补正** |
| 0-30 | 0 |
| 35-50 | -5 |
| 55-70 | -10 |
| 75-90 | -15 |

如果角色的敏捷值为60，玩家应该从其先攻骰中减去10。这意味着58出目会变成48先攻。

## 3-27 伤害补正

每次攻击都会造成一定的伤害。例如，普通手枪射击造成2d4 + 2伤害（译者：这里还是旧版本伤害没改，后面武器表里手枪伤害已经改成2d6了，沙雕作者）。钝击和锐器的武器，以及徒手攻击，可以造成1d6 + SB或1d8 + AB伤害，其中SB代表力量补正，AB代表敏捷补正。

每个角色都有一个力量或敏捷补正，与特定攻击的伤害值挂钩，具体数值如下：

|  |  |
| --- | --- |
| **力量/敏捷** | **DB** |
| 0-30 | 0 |
| 35-50 | +1 |
| 55-70 | +2 |
| 75-90 | +3 |

如果一个角色的力量是65，并且他使用一根警棍进行攻击，那么1d6 + SB的伤害值将是1d6 + 2。

## 3-28 战斗动作

在战斗中有许多实体可以执行的动作。攻击是最标准的动作，但角色还可以做许多其他事情。如前所述，使用速度移动的实体与其战斗动作是分开的。角色可以在动作之前、中间和之后移动，并且不需要一次性使用所有的速度。

（译注：结合冲刺相关的内容，一回合内应该还是只能移动一次，Speed指的是角色单回合能移动的最大距离，移动距离不能超过速度/ft）

通常情况下，实体在他们的回合中只能执行一个动作，除非他们有允许他们采取多个动作的特性，或者他们的角色卡上有特别注明。

**下列是所有实体在战斗中可以采取的动作列表：**

##### 攻击

玩家角色可以发动两种类型的攻击：要求进行枪械检定的，以及要求进行近战检定的。

当攻击涉及使用枪械或其他投射物时，需要进行枪械检定。同时，当攻击涉及使用钝器、锐器或徒手攻击时，需要近战检定。

如果攻击者距离目标5英尺以内，需要枪械检查的攻击将会处于劣势，这是因为目标有机会打断或干扰攻击者的射击。

##### 防御

对防御中的实体的所有攻击都有劣势，至少持续到该实体的下一回合开始前。在游戏中，这可以让实体准备好应对攻击和试图躲避即将到来的攻击。

##### 谈判

在战斗中进行魅力、欺诈、恐吓或说服检定。这并不适用于玩家只是与盟友或敌人交流的情况。他们只有在进行检定的时候才视作一次动作。

##### 冲刺

这允许实体以两倍的速度移动。一个速度为30英尺的角色，如果他们采取冲刺行动，则可以在他们的回合移动60英尺。实体可以在冲刺的过程中采取其他动作，如攻击。（译注：应该指的是冲刺本身会消耗一个动作，但一回合可以行动两次以上的实体可以将动作结合起来，在冲刺的同时做其他动作）

##### 缴械

通过缴械动作，角色可以试图从另一个实体手中拿走武器。攻击者掷出力量或敏捷检定(视情况而定)，目标则使用相同的属性来对抗。

缴械不会伤害目标。攻击者拿走目标的武器后可以：自己使用它(假设他有足够的空武器槽)，把它扔到15英尺远，或者把它交给盟友；这些都视作是缴械动作的一部分。

##### 抓捕

为了抓住一个目标，一个实体必须在力量对抗检定中击败他们。被成功抓捕的实体会进入束缚状态。

当抓捕者使用他们的速度时，他们可以拖着被抓捕的实体一起移动。但是，他们必须在这样做之前进行力量检定。如果他们通过了力量检定，他们可以带着被抓捕的实体以全部速度移动。如果失败了，他们仍然可以拖动目标，但速度只有最大速度的一半。

如果被抓捕的角色或另一个实体成功对抓捕者进行力量检定，那么他就可以挣脱。如果抓捕者以某种方式丧失行动能力或被移走，那么抓捕动作也会中止。

##### 治疗

角色可以在战斗中进行医疗检定来恢复自己或他人的生命值。如前所述，成功的医疗检定可以恢复2d4的HP，大成功恢复3d4 HP。这个值由执行治疗者掷骰。

##### 协助

在战斗中也可以进行的协助检定。为了采取这个行动，实体必须使用一个快速反应。与其他快速反应不同，协助动作可以而且必须在另一个实体的回合中使用。

协助者试图在他们要做的任何检查上给予目标优势。协助者投掷相关的检定。如果他们成功了，目标就会获得优势。（译者：作者回复，如果被协助者的回合在协助者之前，协助者的影响会持续到被协助者的下轮回合，只要协助者和被协助者进行的是同一种检定）

##### 隐藏

角色可以寻找一些掩体比如屏障，并通过间谍检定，来进行隐藏动作，以阻断敌人的视线。

如果满足所有这些条件，实体将能够避开对手至少一个回合。然而，如果他们做出任何会引起注意的举动时，他们的对手将进行感知检定来与间谍检定对抗；如果对手正在积极搜索他们，还会进行调查检定来与间谍检定对抗。

隐藏起来的角色可以突击尚无察觉的敌人。一旦他们暴露了自己，他们就不再是隐藏的了。

##### 快速反应

通过选择这个动作，角色就可以将一个战斗动作留到该轮的其他时间点进行。快速反应可以在其他人的回合之间发生，但不能在他人回合期间发生。

快速反应可以采取任何其他动作的形式。举例来说，玩家想要攻击一个目前在射程之外的人，但他可能在这轮中之后的某个时间点来到射程内。通过选择快速反应，玩家可以等待时机进行攻击。

玩家在做出快速反应前不需要说明自己的意图，甚至不需要知道自己的反应是什么。他们可以简单地选择快速反应并保存一个动作以备之后在该轮中使用。

##### 准备

准备动作可以给玩家带来优势，或者抵消他们在没有准备的情况下可能遇到的任何劣势。

假设玩家想要在步枪射击中获得优势。通过采取准备动作，他们可以多花一秒钟的时间来集中和用他们的武器瞄准，这就给了他们优势。被准备的动作并不一定要与准备动作本身在同一轮中进行。

##### 鲁莽攻击

鲁莽攻击遵循攻击章节提到的大多数规则，但有一些显著的区别。例如，鲁莽攻击必须在目标5英尺内进行，并因此具备优势。它的主要缺点是，进行鲁莽攻击的实体受到下一次攻击时，敌方将具有优势。角色每发动一次鲁莽攻击，就会有一次攻击对其产生优势。这不会影响到另一场遭遇。

##### 搜索

这个动作使角色能够尝试着在周围环境中寻找一些东西。根据搜索的性质，监督者将要求玩家进行调查或感知检定。

##### 投掷

个体可以在战斗中投掷物品。投掷者必须通过力量检定才能准确投掷物体，而接住物品的个体必须通过敏捷检定才能正确地接住物体。

投掷的距离通常是15英尺，但它可以根据物品的重量和投掷者的力量而变化。投掷的最远距离为30英尺，最短距离为5英尺。

##### 使用工具/物品

这个动作允许实体在战斗中使用或与工具或其他物品进行交互。有些工具或对象将是scp，这可能需要一些检定，如神秘学检定，以让玩家正确使用它们。

## 3-29 掩体机制

掩体是指任何保护角色免受攻击或伤害的屏障。例如，角色可以躲在桌子下面或顶在书架后面。所有对隐藏在掩体后面的目标进行的攻击都具有劣势。

## 3-30 大成功攻击

如果攻击大成功，攻击者会自动命中并在每一种伤害骰中增加一个额外的骰子。但是伤害调整值不受影响。不使用骰子而造成伤害的攻击，伤害增加50%。

例如，如果一次攻击的标准伤害是1d10 + 2d4 + 2，那么大成功伤害就是2d10 + 3d4 + 2。与此同时，通常造成4点伤害的重击在大成功时造成6点伤害。

## 3-31 坠落伤害

当实体从10英尺或更高的高度坠落时，会受到坠落伤害。实体每跌落10英尺，就会受到1d4的伤害。一个实体从坠落中所能承受的最大伤害是20d4。

实体在每轮战斗中以200英尺的速率坠落。因此，如果实体下落超过200英尺，他们或许可以在下落过程中采取行动。实体能够做出的动作是有限的，并且很可能是高度情境化的。

## 3-32 伤害减半

在某些场景中，例如涉及抵抗的场景，角色所承受的伤害会减半。

如果伤害减半，结果不是一个整数，那么数字就会向下舍入。例如，如果一次攻击造成15点伤害，但被减半，那么它最终造成的伤害将是7点，而不是7.5点。

## 3-33 目标尚无察觉

所有对不知道攻击者存在的目标的攻击都具有优势。如果战斗尚未开始，目标有机会进行感知检定。

如果无察觉的目标通过了感知检定，所有可能参与接下来的战斗的实体都需要投掷先攻。然而，如果无察觉的实体未能通过感知检查，攻击者就可以进行一次突袭攻击，攻击掷骰具有优势。在此之后，各实体再投掷先攻。

## 3-34 击昏

一次攻击可以将目标的HP击至0时，攻击者可以选择将他们击昏而不是杀死他们。

对于玩家角色，如果不使用致命力量而将其HP打到0将会让他们进入意识检定，而不是生存检定。对于npc和scp，如果攻击成功并使他们的HP降为0，他们会自动被击昏。当然，前提是NPC或SCP能够被击昏。

## 3-35 指定目标

角色可以攻击目标身体的特定部位。这通常是为了利用某些弱点。这样做会给攻击增加一定的额外伤害，并可能以某种方式阻碍敌人。额外的伤害可以是d4, d6, d8, d10，或d12，这由监督者决定。

要成功瞄准特定的身体部位，角色必须在相关的检定中出目比未瞄准时的成功率小10或更多。如果他们失败了，攻击就不会命中。监督者可以选择增加玩家必须减小的出目数，设置为10、20、30、40或50。

举例而言，假设一个实体的左腿比右腿脆弱，所以角色想要瞄准左腿。在这种情况下，监督者规定他们必须通过出目要求比技能值小20或更多的近战检定。他们掷出22，而他们的近战技能值是50，所以他们通过了。

监督者允许他们在攻击伤害上增加一个d8，并在遭遇战的剩余时间里降低目标的速度10英尺。

## 3-36 战斗轮中的时间

每个战斗轮持续6秒。这主要用于确定某些状态效果的持续时间。迷失方向和惊惧是持续一段时间的效果的例子。

如果一次攻击让命中的目标迷失方向18秒，这意味着他们将失去方向感3战斗轮。

## 3-37 伤害类型

游戏包括12种不同类型的伤害。伤害类型对于免疫、抵抗、弱点以及选择不同的盔甲(如背心和头盔)都非常重要。

|  |  |
| --- | --- |
| 异常伤害 | 来自非模因的异常影响 |
| 钝击伤害 | 被钝的物体击中 |
| 化学伤害 | 被危险物质击中 |
| 寒冻伤害 | 来自强烈的寒冷和基于冰的攻击 |
| 电伤害 | 来自闪电和基于电的攻击 |
| 爆炸伤害 | 来自爆炸和爆炸性武器 |
| 枪械伤害 | 被枪弹击中 |
| 热伤害 | 来自高温和基于火的攻击 |
| 光伤害 | 暴露在强光下 |
| 模因伤害 | 来自模因影响，往往影响心智 |
| 锐器伤害 | 被锋利的物体击中 |
| 声音伤害 | 响亮的声音；或特定频率的声音 |

许多类型的护甲赋予穿戴者对某些类型伤害的抵抗。例如，刃甲背心（Edged-Bladed Vest）可以让穿戴者抵抗锐器伤害。

此外，SCP可以自然地免疫、抵抗或被克制于某些类型的伤害。如果玩家知道他们的敌人面对哪些伤害类型更强或更弱，这便能够让他们在对抗前和对抗中拥有制定策略的空间。

## 3-38 武器类型

游戏中有6种类型的武器，又分为3种不同的类别。每种武器都有自己的属性。

**基于投射物的武器：**

枪械，其他投射物

**基于近战的武器：**

钝器，锐器，徒手攻击

**其他武器：**

武器型scp

基于投射物的武器需要枪械检定，而基于近战的武器使用近战检定。其他武器可能需要枪械检定、近战检定或神秘学检定。

另一方面，角色也可以制作武器，如剃刀（Shiv）或土制手枪（Zip Gun）。这些武器是通过收集一些组件并通过一个成功的制作检定将它们连接在一起而制作出来的。可制造武器并不局限于那些在武器列表中看到的，但必须总是符合一个预设的武器类别，并需要枪械，近战，或神秘学检定。

## 3-39 护甲类型

护甲有三种主要的分类：头盔，背心，全身。一个角色一次只能穿一件每种类型的盔甲。例如，为了戴上一个新的头盔，一个实体必须摘下他们目前所戴的头盔。

许多护甲可以增加穿戴者的防御等级，同时一些护甲也可以增加其他奖励。例如，当玩家穿着防弹背心（Ballistics Vest）时，他们对所有的枪械伤害都有抵抗。

此外，一些护甲存在缺点，作为它们提供奖励的代价。遮光头盔（Dark View Helmet）就是这样一件护甲。头盔使佩戴者对光伤害有抵抗，但其感知值降低5。

## 3-40 状态效果(SE)

这些状态效果能够以某种方式增强或减弱角色的能力。这些状态的影响不会叠加。例如，如果一个实体处于迷失方向和中毒状态，他在所有的检定上都有劣势，但没有双重劣势。

一些状态效果会持续一段时间。如果一个效果“持续12秒”，这意味着它将困扰受影响的实体两个回合，效果直到他们的第二个回合结束时方停止。

##### 目盲

此状态下的实体会丧失视力。任何需要视力的检定自动失败。如果他们听不到目标的声音，那么他们的攻击骰将处于劣势；如果他们听不到攻击者的声音，那么针对他们的攻击将处于优势。此状态下的实体也对基于视觉的伤害和模因免疫。

##### 被魅惑

被魅惑的实体将无法攻击魅惑者或以任何方式直接伤害他们。此外，魅惑者在与被魅惑的实体进行社交互动的任何检定上都有优势。

##### 耳聋

此状态下的实体丧失了听觉，这意味着他们无法通过任何需要听力的检定。如果目标不在他们的视线范围内，他们的攻击掷骰就会带有劣势。同样地，如果他们看不到攻击者，那么对他们的攻击就具有优势。最后，他们对基于听力的伤害和模因免疫。

##### 迷失方向

此状态下的实体在所有检定和攻击掷骰上都有劣势。他们很难准确地解释周围发生的事情，因为他们可能正在经历某种暂时的感觉障碍。

##### 被支配

一个被支配的个体受另一个实体的支配，通常是由于某些精神改变的影响，例如认知障碍。

通常只有在影响他们的东西被摧毁，或他们被有效地从影响他们的东西中分离出来，或有人给他们记忆删除剂来重置他们的记忆时，被支配的实体才能被解放。这完全取决于与支配者相关联的独立机制。

##### 疲劳

这些实体在超过24小时内没有任何短休，或者在超过48小时内没有任何长休。疲劳的个体每不睡觉6个小时，他们的疲劳水平就会上升一个等级。

**1级疲劳：**往后的回合中移动速度减半。

**2级疲劳：**所有属性检定都带有劣势。

**3级疲劳：**攻击掷骰和感知检定的劣势。

**4级疲劳：**最大生命值减半（向下取整）。

**5级疲劳：**速度降低到0，实体必须进行意识检定。

**6级疲劳：**实体立即进入生存检定。

疲劳状态的影响是累加的。例如，一个3级疲劳的实体只能移动一半的速度，在所有属性检定中都有劣势，在攻击掷骰和感知检定中也有劣势。

实体可以通过短休、吃特定食物或通过一些异常的作用来缓解疲劳。

##### 惊惧

当恐惧的源头在视线或听力范围内时，实体在所有的动作和检定中都将具有劣势。实体通常在意志检定失败后进入惊惧状态。这些检定是由角色的恐惧、成功的恐吓检定或一些可怕的事件触发的。

角色也可以消耗10点幸运来克服这种影响。他们只能在自己的回合这样做，且这样做并不视为一个动作。一旦幸运被消耗，惊惧状态就会立即结束。

##### 丧失行动能力

一个丧失行动能力的实体通常是有意识的，但不能移动或采取任何动作。他们涉及任何形式的物理移动的检定自动失败。对他们的攻击掷骰具有优势，并且每次命中的攻击都视为大成功攻击。

##### 精神失常

一个角色一旦丧失所有意志就会进入精神失常状态。精神失常的实体不会与他人合作。他们容易出现疯狂、愤怒、神经质行为、持久的偏执和幻觉。他们的行为将会不可预测，往往对自己和他人构成危险。玩家可以选择继续扮演一个精神失常的角色，或者让监督者接管他们。

只有在其他个体强迫他们使用记忆删除时，精神失常的角色才可以恢复他们的一些意志，使精神失常状态结束。记忆删除会自动使实体回复10点意志。

##### 石化

处于石化状态的实体，连同他们所携带的任何非异常物品，会变成一个固体的无生命物质。除非被杀死，否则他们会停止衰老，并且大部分以该物质形态保存。该状态下实体无法采取任何动作，不能移动或说话，并且完全意识不到他们的周围环境。

对石化实体的攻击具有优势。然而，因为被包裹在物质中，他们只会受到一半的伤害。异常的毒和模因效应仍可影响石化实体。

##### 中毒

处于中毒状态的角色在一段时间内受到与特定毒药相关的伤害，并可能产生其他状态效果（SE），这取决于毒药的效果。毒药可以有一个设定的持续时间或永久影响一个实体，直到其影响被无效化。这可以通过使用药物或某种医疗SCP来实现。

##### 倒地

实体一般会在受到特定攻击后倒地，例如冲锋或击倒。这样的实体被视作处于倒地状态。

倒地的实体只能通过爬行以正常速度的一半移动。如果他们的速度在被减半后不是整数，就向下取整。对倒地实体的攻击具有优势，同时倒地实体的攻击具有劣势。

站起来将会结束倒地状态的影响，但在该战斗轮中实体的速度仍然减半。站起来不会被记为一个动作。

##### 束缚

束缚状态的角色的速度为0。因为他们被困住了，所以他们无法采取任何需要速度的行动，所有针对他们的攻击都具有优势。它们可以通过成功的力量或敏捷检定挣脱，这取决于它们是如何被束缚的。

##### 昏迷

当生命值为0或被镇静剂影响时，实体一般会进入昏迷状态。昏迷的实体不能采取任何动作，不能移动，也不能说话。对他们的攻击具有优势。

当一个实体首次被击昏时，他们会放下手中的任何东西并倒地。

##### 神隐

这通常发生被异常影响的实体上。由于不同的异常影响具有相当大的差异，许多事情可能发生在被神隐的个体身上。

在某些情况下，实体最终会回到它们消失前的确切位置。然而，个体也可能被传送到一个新的位置，并且没有办法返回。

## 3-41 免疫和被克制

实体可以对特定类型的伤害或检定免疫、抵抗或被克制。每一种都有特定的规则。

|  |  |
| --- | --- |
| **伤害的规则** | |
| **免疫** | 实体无法被影响 |
| **抵抗** | 实体只受到一半的伤害 |
| **被克制** | 这种伤害类型的每一次攻击都是大成功 |

例如，如果一个个体免疫热伤害，那么任何只造成该伤害类型的攻击都不能伤害他。然而，如果一次攻击造成了两种不同的伤害类型，例如化学伤害和热伤害，该实体仍将承受一半的伤害。如果该实体只对其一类型的伤害有抵抗而对另一类型没有，他将承受总伤的四分之三。

如果一个实体对热伤害有抵抗，他们只会受到热伤害的一半。如果，在减少后，伤害的数量不是一个整数，它将向下取整。如果一个能抵抗寒冻伤害的实体受到11点寒冻伤害，伤害将会减少到5点。

另一方面，如果一个实体被热伤害所克制，任何基于热伤害的攻击将是大成功。所以，如果一个实体被热伤害所克制，并且被火焰喷射器击中，攻击将造成2d10 + 2伤害，而不是标准的1d10 + 2伤害。

|  |  |
| --- | --- |
| **检定的规则** | |
| **免疫** | 所有相关的检定自动失败 |
| **抵抗** | 所有相关的检定都有劣势 |
| **被克制** | 所有相关的检定都有优势 |

例如，如果一个实体免疫魅力检定，这些检定将永远不会对他有效。

抵抗和被克制检定也很简单，使用标准的优势和劣势机制即可。

## 3-42 生存检定

当角色的HP为零时，他们必须进行耐力检定。如果他们失败了，他们就会失去意识。这被称为意识检定。如果角色通过了这个耐力检定，他们将暂时保持清醒。

只要角色的HP在0或以下，他们就必须在战斗中所有回合开始时进行意识检定。如果不是在战斗中，他们仍然需要周期性地进行意识检定。这些检定是由监督者提起的。

每一次意识检查都比上一次更难。在开始，角色只需要通过一个标准的耐力检定。接下来，他们需要骰出比成功率小于等于10以上的数值。再下一个检定，出目需要比成功率小于等于20以上，以此类推。

一旦角色没有通过意识检定并使得他们失去意识，他们就必须开始进行生存检定。为了获得成功，他们必须使用d100掷出50或更低的点数。两次成功的生存检定将使角色获得2d6的HP。此外，角色会在回合开始时恢复意识，这意味着他们能够进行动作。然而，他们仍然处于倒地状态。

另一方面，两次生存检定失败会导致角色死亡。尽管一些异常可以让他们复活，但他们更有可能永远消失。

进行意识检定或生存检定的角色可以被攻击。如果角色在血量为0时被攻击命中，那么他的血量就会为负。如果一个角色的负HP和最大HP一样多，他就会自动死亡。比如角色的最大HP是26，当HP降到-26时，他们将会自动死亡，不管他们是否还有意识。

单次攻击有可能使角色的HP低于0。如果有剩余的伤害，角色从攻击中受到的伤害不会停止，即使他们的HP为0。例如，如果一次攻击对一个HP为7的角色造成13点伤害，那么这个角色的HP就会下降到-6点。从这时开始，角色将进入意识检定。

友方可以给予一个HP小于等于0的角色药物，或者进行成功的医疗检定以稳定他们的伤势。如果角色仍然有意识的话，他们也可以稳定自己的伤势。如果一个处于无意识状态的角色获得稳定的治疗，那么这个稳定的过程将会让他们重新获得意识。他们收到的药物或医疗检定将会抵消之前的负数HP。换句话说，即使之前积累的HP为负，给予正在进行意识检定或生存检定角色的任何医疗检定或药物，都会让他们的HP相当于为0。

## 3-43 升级

像许多其他trpg一样，《基金会中的恐惧》提供了一个让角色变得更强大的系统。

角色升级系统是基于成就的。这意味着监督者将通过决定角色何时达到更高级别而决定角色何时升级。伟大的成就包括打败一个特别困难的敌人，完成一系列具有挑战性的任务，或者完成整个故事中的一个主要剧情线。如果玩家认为他们应该在完成一些成就后升级，他们可以向监督者提出要求。

玩家角色和npc的最高等级是6级。游戏中唯一不能升级的是scp，他们在整个任务中保持他们的标准属性。

随着升级而来的奖励有很多。这些奖励取决于角色所达到的等级。升级奖励如下：

|  |
| --- |
| **每一级** |
| 角色每升一级，就获得d4点生命值，加上与子职业对应的修正值（升级HP奖励）。例如，探险家在升级后获得1d4 + 2的生命值，而格斗家获得1d4 + 4。 |
| **仅在偶数级** |
| 当角色达到2级、4级和6级时，他们会在两个技能值上增加5点。在此过程中，10点不能添加到同一技能。 |
| **仅在奇数级** |
| 当角色达到3级和5级时，他们会在两种属性的值上增加5点。与技能一样，10点不能在此过程中添加到相同的属性。 |

## 3-44 角色的性格特征

角色的性格特征有助于定义他们是谁，包括他们对生活的看法，以及他们对特定情况的反应。这些特征被分为**阵营、特质、理想、缺陷**和**恐惧**。

**阵营**通常强调一个角色如何遵循基金会的协议，以及他们愿意为他人冒多大的风险。举个例子来说明，一个“守序善良”角色很可能会遵循协议、即使它阻碍了他们的目标，并为了他人的利益而牺牲自己。同时，混乱邪恶角色不太可能遵守协议，特别是如果他们能够侥幸逃脱，也不太可能为了他人而将自己置于危险之中。

**特质**通常决定了一个角色是谁以及他们如何行动。它们为玩家提供了如何扮演角色的大致大纲。当玩家在玩TTRPG时，他们会尝试着将自己置身于角色的空间中。如果在特定情况下，他们很难确定自己的角色将如何思考或行动，那么参考角色的特质可能会很有用。

**理想**定义了一个角色最看重的东西。它们也可能决定角色在任务中真正想要完成什么。例如，一个重视荣誉的角色可能会试图通过执行一些他在其他情况下不会采取的极端的行为，来为自己赢得名声。

从角色扮演的角度来看，**缺陷**是角色的弱点。这些会影响他们得出结论的方式，以及他们与他人的互动方式。缺陷也可能是冲突的根源。如果角色是暴力的，他们可能会让团队陷入战斗，而如果他们是懦弱的，他们可能不会在战斗的关键时刻帮助团队。

就像之前提到的，**恐惧**定义了角色真正害怕的东西，它与其他游戏机制相关联。角色的恐惧有很多因素。它们可能与过去的经历有关。恐惧可能来自于他们害怕面对的角色内心黑暗的地方。例如，一个害怕失败的角色可能经历了艰难的成长过程，在年轻时受到了虐待。在任务的整个过程中，他们可能找到方法来面对和克服这种感觉。角色可能会在任务中获得新的恐惧，但他们也可能失去这些恐惧。

作为声明，每个标题后面的数字表示玩家在创造角色时应该选择多少种特征。例如，玩家应该给自己的角色2至4个理想，以及5至7个特质。

（译注：由于英译中可能存在语意偏离，下面这些大家看看就好，实际跑团建议自行调整）

##### 阵营（1）：

（译注：这部分类似dnd的九宫格但用词有所不同，这里暂且按九宫格来意译。）

|  |
| --- |
| 守序善良-遵循大多数的规章，通常是无私的 |
| 中立善良-在必要时遵循规章，通常是无私的 |
| 混乱善良-不遵守大多数规章，通常是无私的 |
| 守序中立-遵循大多数的规章，在道德上并无固定 |
| 绝对中立-在必要时遵循规章，在道德上并无固定 |
| 混乱中立-不遵守大多数规章，在道德上并无固定 |
| 守序邪恶-遵守大多数协议，通常是自私的 |
| 中立邪恶-在必要时遵循规章，通常是自私的 |
| 混乱邪恶-不遵守大多数规章，通常是自私的 |

##### 特质（5-7）：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 心不在焉的 | 适应性强的 | 喜欢冒险的 | 咄咄逼人的 |
| 感激的 | 自信的 | 乐善好施的 | 冷静的 |
| 有爱心的 | 谨慎的 | 精于算计的 | 有魅力的 |
| 令人愉快的 | 自信 | 体贴的 | 合作 |
| 勇敢的 | 好奇的 | 果断的 | 超然的 |
| 有纪律的 | 引人注目的 | 随和的 | 精力充沛的 |
| 有远见的 | 坚定的 | 灵活的 | 目标明确的 |
| 坚强的 | 直率的 | 友好的 | 慷慨的 |
| 温柔的 | 勤劳的 | 乐于助人的 | 英雄主义 |
| 诚实的 | 卑微的 | 幽默的 | 理想主义 |
| 独立的 | 个人主义 | 和蔼的 | 宽宏大量的 |
| 成熟的 | 有条不紊的 | 一丝不苟的 | 客观的 |
| 乐观 | 有组织力的 | 充满激情的 | 有耐心的 |
| 敏锐的 | 悲观 | 有礼貌的 | 实事求是 |
| 有原则的 | 保护者 | 骄傲 | 谨慎的 |
| 理性的 | 现实的 | 尊重 | 无情的 |
| 无私的 | 自我批评 | 敏感的 | 严肃的 |
| 善于交际 | 寡言少语的 | 多疑的 | 能容忍的 |
| 轻信的 | 善解人意 | 活泼的 | 热情的 |
| 明智的 | 谈吐风趣 | 有好胜心的 | 直率的 |
| 坚忍的 | 强硬的 | 纯真的 | 时髦的 |

（译者：强烈怀疑作者复制粘贴了形容性格的单词表）

##### 理想（2-4）：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 志向 | 平衡 | 慈善 | 社群 |
| 联系 | 满足 | 创造 | 公平 |
| 信仰 | 自由 | 慷慨 | 荣耀 |
| 诚实 | 荣誉 | 独立 | 正义 |
| 知识 | 忠诚 | 自然 | 义务 |
| 和平 | 权力 | 惩罚 | 理性 |
| 责任 | 尊重 | 自我完善 | 生存 |
| 真诚 | 成功 | 团队合作 | 财富 |

##### 缺陷（2-3）：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 冷漠的 | 有抵抗情绪 | 冷淡的 | 好辩的 |
| 傲慢的 | 专制的 | 固执的 | 野蛮的 |
| 无同情心的 | 粗心的 | 缺乏魅力 | 幼稚的 |
| 冷酷的 | 自负 | 懦弱的 | 笨手笨脚 |
| 愚钝的 | 疯狂的 | 愤世嫉俗的 | 诡诈的 |
| 柔弱的 | 依赖他人 | 绝望的 | 具有破坏性的 |
| 不诚实的 | 三心二意 | 教条主义 | 专横的 |
| 利己主义 | 嫉妒 | 反复无常的 | 不忠实的 |
| 狂信 | 吓人的 | 愚蠢的 | 易受骗的 |
| 享乐主义 | 犹豫 | 虚伪的 | 缺乏耐心 |
| 冲动的 | 优柔寡断 | 缺乏信心的 | 感觉迟钝 |
| 批评家 | 病态的 | 自恋的 | 神经质的 |
| 好管闲事的 | 强迫症 | 无察觉的 | 过于自信的 |
| 过分谨慎的 | 短视 | 偏执 | 盲目拥护的 |
| 权欲熏心 | 反动的 | 愤懑的 | 死板的 |
| 嗜虐 | 自私 | 浅薄 | 固执 |
| 顺从的 | 不圆滑的 | 俗气的 | 脸皮薄的 |
| 欠考虑的 | 卑鄙的 | 不公正 | 意志薄弱的 |
| 健忘的 | 不整洁的 | 空洞的 | 有报复心的 |

##### 恐惧（2-4）：

（译者：150条翻完我大概就死了，看了一下和coc7恐惧表有重复，既然跑coc的也没几个人会看这个，这部分就不翻了当个参考吧）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Accidents – *Dystychiphobia* | Amphibians – *Batrachophobia* | Anger or becoming angry – *Angrophobia* |
| Angina or choking - *Anginophobia* | Animals – *Zoophobia* | Ants – *Myrmecophobia* |
| Bald people – *Peladophobia* | Bats - *Chiroptophobia* | Bacteria – *Bacteriophobia* |
| Beards – *Pogonophobia* | Beautiful women – *Venustraphobia* | Bees – *Apiphobia* |
| Being alone – *Autophobia* | Being bound or tied up – *Merinthophobia* | Being buried alive – *Taphephobia* |
| Being forgotten – *Athazagoraphobia* | Being hypnotized – *Hypnophobia* | Being laughed at – *Gelotophobia* |
| Being robbed – *Harpaxophobia* | Being smothered – *Pnigophobia* | Being stared at – *Scoptophobia* |
| Birds – *Ornithophobia* | Blind spots – *Scoptophobia* | Blood – *Hemophobia* |
| Bulls – *Taurophobia* | Cats – *Elurophobia* | Celestial space - *Astrophobia* |
| Cemeteries – *Coimetrophobia* | Certain fabrics – *Textophobia* | Chemicals – *Chemophobia* |
| Childbirth – *Lockiophobia* | Children – *Pedophobia* | Clocks – *Chronomentrophobia* |
| Clowns – *Coulrophobia* | Cockroaches – *Katsaridaphobia* | Confined spaces – *Claustrophobia* |
| Cosmic phenomenon – *Kosmikophobia* | Criminals – *Scelerophobia* | Crosses and crucifixes – *Staurophobia* |
| Crowds or mobs – *Ochlophobia* | Darkness – *Achluophobia* | Daylight and sunshine – *Phengophobia* |
| Death and dead things – *Necrophobia* | Decaying matter – *Seplophobia* | Dental surgery – *Odontophobia* |
| Dentists – *Dentophobia* | Disease – *Pathophobia* | Dirt – *Mysophobia* |
| Doctors – *Iatrophobia* | Dogs – *Cynophobia* | Dolls – *Pediophobia* |
| Double vision – *Diplophobia* | Dreams – *Oneirophobia* | Failure – *Atychiphobia* |
| Feet – *Podophobia* | Fever – *Febriphobia* | Fire - *Pyrophobia* |
| Firearms – *Hoplophobia* | Fish – *Ichthyophobia* | Flowers - *Anthrophobia* |
| Flying – *Aerophobia* | Fog – *Homichlophobia* | Frogs – *Ranidaphobia* |
| Germs – *Verminophobia* | Ghosts – *Phasmophobia* | Gods or religion – *Theophobia* |
| Growing old – *Gerascophobia* | Halloween – *Samhainophobia* | Heaven – *Ouranophobia* |
| Heights – *Acrophobia* | Hell – *Hadephobia* | High speeds – *Tachophobia* |
| Holes – *Trypophobia* | Horses – *Equinophobia* | Hospitals – *Nosocomephobia* |
| Human-like figures – *Automatonophobia* | Ice or frost – *Pagophobia* | Imperfection – *Atelophobia* |
| Insanity – *Dementophobia* | Insects – *Insectophobia* | Itching – *Acarophobia* |
| Kissing – *Philematophobia* | Lakes – *Limnophobia* | Large things – *Megalophobia* |
| Lice – *Pediculophobia* | Light flashes – *Selaphobia* | Loud noises – *Ligyrophobia* |
| Love – *Philophobia* | Meteors – *Meteorophobia* | Mice – *Musophobia* |
| Mirrors – *Catoptrophobia* | Monsters – *Teraphobia* | Moon – *Selenophobia* |
| Moths – *Mottophobia* | Muscle in-coordination – *Ataxophobia* | Narrow spaces – *Stenophobia* |
| Needles/injections – *Trypanophobia* | Night – *Noctiphobia* | Nosebleeds – *Epistaxiophobia* |
| Nudity – *Nudophobia* | Oceans – *Thalassophobia* | Open spaces & crowds – *Agoraphobia* |
| Outer space - *Spacephobia* | Pain – *Algophobia* | Parasites – *Parasitophobia* |
| Plants - *Botanophobia* | Pointed objects – *Aichmophobia* | Poison – *Iophobia* |
| Pregnancy – *Tocophobia* | Priests & sacred things – *Hierophobia* | Punishment – *Mastigophobia* |
| Puppets – *Pupaphobia* | Rabies – *Kynophobia* | Radiation – *Kynophobia* |
| Razors – *Xryophobia* | Reptiles – *Herpetophobia* | Riding in a car – *Amaxophobia* |
| Rooms full of people – *Koinoniphobia* | Schools – *Scolionophobia* | Serious injury – *Traumatophobia* |
| Sermons – *Homilophobia* | Sexual love – *Erotophobia* | Sexual perversion – *Paraphobia* |
| Shadows – *Sciophobia* | Sharks – *Selachophobia* | Shellfish - *Ostraconophobia* |
| Sinning – *Hamartophobia* | Skin lesions – *Dermatophobia* | Slime – *Blennophobia* |
| Small things – *Microphobia* | Snakes - *Ophidiophobia* | Snow - *Chionophobia* |
| Spiders – *Arachnophobia* | Social evaluation – *Sociophobia* | Spirits – *Pneumatiphobia* |
| Stars - *Siderophobia* | Stealing – *Kleptophobia* | Stings – *Cnidophobia* |
| Suffering – *Panthophobia* | Surgical operations – *Tomophobia* | Tornadoes & hurricanes – *Lilapsophobia* |
| Thunder & lightning – *Astraphobia* | Trains – *Siderodromophobia* | Trembling – *Tremophobia* |
| Tyrants – *Tyrannophobia* | Voids or empty spaces – *Kenophobia* | Vomiting – *Emetophobia* |
| Wasps – *Spheksophobia* | Witches and witchcraft – *Wiccaphobia* | Worms – *Scoleciphobia* |

# 4 创建角色

## 4-1 快速车卡教程

（译注：半自动人物卡已制作完成，车卡步骤见另一个文档《猴子也能看懂的FITF车卡教程》）

#### 介绍

以下是一个关于创建角色的快速指南，并根据游戏人物卡的每个部分进行讲解。

#### 角色的名字

你可以在这里写下你角色的全名。当然，也可以包括昵称、代号等。

#### 职业和子职

当你创造一个角色时，你需要做的第一件事便是选择一个职业。你能够选择的职业取决于你将要游玩的任务类型。关于游戏的三种不同类型的任务，请参阅介绍章节。

|  |  |
| --- | --- |
| **任务类型** | **推荐职业** |
| 收容突破 | 研究员、安全员、外勤特工、D级 |
| 探索任务 | 机动特遣队、外勤特工、D级 |
| 重新收容 | 机动特遣队、外勤特工 |

角色的职业决定了他们的初始HP、初始AC、速度和8个职业加成中的4个。通常情况下，这些职业加成会让你的角色在战斗中获得额外的行动，允许他们在长休后获得一次免费的动作，或者让他们在特定情况下的特定检定中获得优势。

选择一个职业后，你应该选择你的角色的子职。你的角色可以有任何子职，不管他们是什么职业。角色的这一元素将决定他们的定位以及游戏玩法。他们的子类也决定了他们的升级HP奖励、属性修正、专家选项和其他4个职业加成。

#### 等级

这表示角色所达到的等级。任务通常从第1级开始，但情况并非总是如此。如果你不确定你的角色处于什么等级，请咨询你的监督者。

#### 语言

这些都是你的角色会说的语言。角色至少应该懂一种语言。你的角色所能掌握的最大语言数量是由他们的教育属性值决定的。

|  |  |
| --- | --- |
| **教育属性值** | **最大语言数** |
| 0-30 | 1 |
| 35-50 | 2 |
| 55-70 | 3 |
| 75-90 | 4 |

#### 防御等级

你的角色的防御等级(AC)是由他们的自然属性和他们能够穿的任何护甲决定的。

#### 速度

你的角色的速度也取决于他们的职业。记住，速度被划分为5英尺的方格，所以拥有40英尺速度的角色在战斗中能够移动8个方格，而不需要使用冲刺。如果使用冲刺，他们总共可以移动16个方格。

#### 现存生命值（HP）

你应该使用这个空格记录你角色的HP，一旦它被攻击降低到最大值以下。这通常是因为角色被异常攻击或影响。

#### 最大生命值（HP）

这个空格用来记录你的角色的最大HP，也就是他们所能拥有的最高生命值。这意味着当你的角色被治疗或强化时，他们的HP不能超过这个数字。角色的初始最大值由他们的职业决定。当你的角色达到更高的等级，他们获得越来越多的HP。

#### 医疗检定

每个角色每次长休后可以进行的医疗检定次数取决于他们的等级。只有当其中一次检定成功时，才会使用此资源。最好将其写成X/Y，其中X是一个角色剩余的检定次数，Y是它们的最大次数。

|  |  |
| --- | --- |
| **角色等级** | **每次长休能够执行的医疗检定次数** |
| 1 | 3 |
| 3 | 4 |
| 5 | 5 |

#### 升级HP奖励

角色的HP奖励将决定他们在等级提升时获得多少生命值。根据玩家自己的掷骰，每个角色获得1d4的HP值，以及他们的HP奖励。这是一个与它们的子职相关联的数值。这一奖励与等级为1的角色无关，因为他们在一开始只拥有自己职业的初始HP。

#### 生存检定

这是你标记角色生存检定的地方。记住，两次成功的检定会让角色恢复意识并回复2d6的生命值，但两次失败的检定会导致角色死亡。

#### 当前状态效果

在这里玩家将记录下角色当前所受的任何状态效果，如惊惧或中毒。玩家可以通过在括号中添加数字来表示状态效果还剩下多少秒或回合，比如(12)或(2)。

#### 属性和技能值

###### 第一步：分配属性值

除了幸运，玩家会给角色的属性赋值。他们在一开始有350个点数。他们从中选择20到70之间的数字，这些数字必须是十进制的。这意味着玩家可以为自己的每个能力分配20、30、40、50、60或70。七个属性的总和应该等于350分。

属性分配示例：

平衡的：50,50,50,50,50,50

专注的：70、60、50、50、50、40、30

专业的：70、70、60、60、40、30、20

###### 第二步：属性的加值和减值

子职的一个主要方面是它们为特定属性所补正的数值。每个子职在两个属性的基础值上加10，在两个属性的基础值上减10。在为每个属性赋值后，玩家将要考虑这些补正和负面影响。

###### 第三步：确定技能值

技能值不是从点数库中选择的。相反地，它们是通过将两个属性的值相加并将结果除以2来决定的。换句话说，求均值。

|  |  |
| --- | --- |
| **技能** | **公式（÷2）** |
| 制作 | 力量 + 敏捷 |
| 欺诈 | 智力 + 魅力 |
| 间谍 | 敏捷 + 智力 |
| 枪械 | 力量 + 敏捷 |
| 恐吓 | 力量 + 魅力 |
| 调查 | 智力 + 意志 |
| 机械 | 力量 + 教育 |
| 说服 | 教育 + 魅力 |
| 医疗 | 耐力 + 教育 |
| 近战 | 力量 + 耐力 |
| 自然 | 智力 + 教育 |
| 神秘 | 教育 + 意志 |
| 感知 | 敏捷 + 意志 |
| 科学 | 智力 + 教育 |
| 特殊行动 | 耐力 + 意志 |
| 技术 | 智力 + 教育 |

###### 第四步：选择专精

玩家应该从4个选项中选择2个角色的专精，然后将这些技能的值加10。

###### 第五步：添加幸运

角色所拥有的幸运是由他们所参与的任务类型所决定的。参加战役的角色获得100点幸运，而参加一次性战役的角色获得25点幸运。

#### 战斗补正

###### 伤害补正

每个角色都能获得特定攻击的伤害加成，这与他们的力量或敏捷值有关。这个加成主要用于徒手攻击和近战武器。

|  |  |
| --- | --- |
| **力量/敏捷** | **DB** |
| 0-30 | 0 |
| 35-50 | +1 |
| 55-70 | +2 |
| 75-90 | +3 |

###### 先攻补正

角色的先攻也有加成。这个加成值是从掷骰出目中减去而不是增加。

|  |  |
| --- | --- |
| **敏捷** | **先攻补正** |
| 0-30 | 0 |
| 35-50 | -5 |
| 55-70 | -10 |
| 75-90 | -15 |

#### 护甲

在这里你需要列出你的角色目前所装备的护甲。列出护甲的所有效果是很有用的，比如它给角色的AC所增加的值。

#### 工具

在这里你需要列出角色所携带的所有工具和物品。角色通常最多只能携带6种工具，除非他们拥有一些能够增加他们携带能力的道具。

#### 职业加成

这些是角色获得的特殊能力。每个角色都会获得与他们的职业和子职相关的所有加成。例如，研究员持有“Bystander”，“Experienced”，“Geek”，“Uptight”，而格斗家持有“Berserker”、“Durable”、“Slayer”和“Warrior”。（译者：太中二了不想翻，咕）

#### 恐惧

在这里你需要列出你角色的所有恐惧。您可以从恐惧表中选择恐惧，也可以自己创建一个。角色在一开始应该有2 - 4个恐惧。你也可以用这个空间来解释每个恐惧的起源和它是如何表现的。

#### 攻击和动作

在这里你可以列出角色当前的武器和徒手攻击。确保添加它们的名称、范围、命中调整、伤害、它们占据的武器槽数（如果适用）和特性。

每个角色都有4个武器槽。武器可以占据不止一个武器槽，如果他们足够强大。关于徒手攻击，角色持有轻击和重击。

#### 特征

这些描述的内容包括角色的外貌、性别、性取向和年龄。它们主要是用来简记和描述你角色的外貌，以及其他一些品质。

#### 背景

这包括你角色的背景故事和他们的兴趣爱好。他们是怎么成长的？是什么经历塑造了他们今天的样子？他们热衷于什么？角色的背景故事告诉你他们是如何走到今天的位置，而他们的其他特质和爱好则告诉你他们是谁以及他们喜欢做什么。

你可能想在角色的背景故事中包含的重要内容之一是，他们为什么选择加入并留在基金会。不同的人物对于这个异常的世界和整个世界往往有着截然不同的经历。

#### 性格特征

对于这一部分，你应该从他们各自的列表中选择特质，理想和缺陷。基本上，你可以用这些简记来提醒自己你的角色是什么样子的，他们是怎么想的，以及他们可能如何对特定刺激做出反应。

#### 关系

想想那些在你的角色生活中有重要地位的人。他们的家人、朋友、同事等等。他们和谁的关系最好或最差？谁对他们来说最重要？

关系网对世界构建非常有用，同时让你的监督者有更多方法把将逆角色的生活融入到任务中。

#### 任务笔记

你可以在玩的时候用这个空间做笔记。在你的整个跑团过程中，你的监督者可能会告诉你一些你以后需要知道的事情。这个部分也可以用来纪录你人物卡的其他区域写不下的东西。

#### 升级

玩家角色和npc的最高等级都是6级。升级会带来许多奖励。这些奖励取决于角色所达到的等级。

|  |
| --- |
| **每一级** |
| 角色每升一级，就获得d4点生命值，加上与职业相关的修正值（升级HP奖励）。例如，探险家在升级后获得1d4 + 2的生命值，而格斗家获得1d4 + 4。 |
| **仅在偶数级** |
| 当角色达到2级、4级和6级时，他们会在两个技能值上增加5点。在此过程中，10点不能添加到同一技能。 |
| **仅在奇数级** |
| 当角色达到3级和5级时，他们会在两种属性的值上增加5点。与技能一样，10点不能在此过程中添加到相同的属性。 |

如果开启了额外职业奖励，玩家将在到达偶数等级时获得它们。特别是第2、4和6级。

## 4-2 职业

一个实体的职业通常与他们的职责或他们在组织中扮演的角色是同义的。以下所有的职业都是为SCP基金会工作的角色设置的。然而，也有许多npc为其他异常同行组织工作。

玩家可以使用的职业通常局限于他们将要玩的任务类型。d级、外勤特工、研究员和安全员可用于收容突破任务；探索任务限d级、外勤特工和机动特遣队；只有机动特遣队可用于重新收容任务（译注：与第一章不符，待与作者对线）。虽然探索任务列出了三个类别，但只有一个职业通常用于任何单独的探索。然而，情况并非总是如此。有些任务可以是由两个或两个以上列出的职业组成的混合团队。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **初始HP** | **初始AC** | **速度** | **职业加成** |
| D级 | 26 | 12 | 40 ft | **Energetic** - 你在骰先攻时具有优势 |
| **Runner** - 你在每次休息后获得一次不消耗动作使用冲刺动作的机会 |
| **Slippery** - 你在挣脱抓捕时的力量对抗检定中具有优势 |
| **Survivor** - 你在对自己进行医疗检定时具有优势 |
| 外勤特工 | 28 | 13 | 30 ft | **Active** - 你在战斗轮中每回合可以行动两次 |
| **Colleague** - 你在每次休息后获得一次不消耗动作使用协助动作的机会 |
| **Elusive** - 你在进行隐藏动作时的间谍检定具有优势 |
| **Friendly** - 你对盟友的魅力检定具有优势 |
| 机动特遣队 | 32 | 15 | 30 ft | **Active** - 你在战斗轮中每回合可以行动两次 |
| **Prepared** - 你在每次休息后获得一次不消耗动作使用准备动作的机会 |
| **Surgeon** - 你在对盟友进行医疗检定时具有优势 |
| **Tracker** - 你在对活物进行追踪时的调查或自然检定具有优势 |
| 研究员 | 24 | 12 | 35 ft | **Analysis** - 你在每次休息后获得一次不消耗动作使用搜索动作的机会 |
| **Geek** - 你在使用基金会装备的科学或技术检定中具有优势 |
| **Seasoned** - 你在有关异常的调查检定中具有优势 |
| **Uptight** - 你在对盟友的说服检定中具有优势 |
| 安全员 | 30 | 14 | 25 ft | **Active** - 你在战斗轮中每回合可以行动两次 |
| **Sergeant** - 你在对人形对象的恐吓检定中具有优势 |
| **Thick-Skinned** - 你在每次休息后获得一次抵抗一次伤害的机会 |
| **Warden** - 你在避免突发事件的感知检定中具有优势 |

## 4-3 子职业

角色的子职业通常意味着他们所处的特殊定位。格斗家是一个坚强、持久的近战职业。探险家非常机敏，并为队伍预警危险。射手擅长远距离作战。神秘学家精通奇怪和异常的事物。表演家是一个充满魅力且精力充沛的人。技术员是技术方面的奇才。哦，不管玩家为他们的角色选择什么职业，他们都可以选择下面列出的任何子职业。玩家完全可以创建一个会格斗的研究员。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **升级HP奖励** | **属性修正** | **专精** | **职业加成** |
|
| 格斗家 | 4 | +10 STR | IND | **Berserker -** 你在HP低于50%时的近战检定中具有优势 |
| +10 END | MAC | **Durable** - 你在每次休息后获得一次耐力检定的优势 |
| -10 INT | MEL | **Slayer** - 你在近战检定成功后的SB和AB加倍 |
| -10 POW | SPO | **Warrior** - 你在每次休息后获得一次力量检定的优势 |
| 探险家 | 2 | +10 AGI | INV | **Adventurous** - 你在攀爬、匍匐、游泳时能移动全部的速度 |
| +10 POW | MEL | **Detective** - 你在每次休息后获得一次调查检定的优势 |
| -10 STR | PER | **Lookout** - 你在每次休息后获得一次感知检定的优势 |
| -10 END | TEC | **Trapper** - 你在制造并放置陷阱时的相关检定中具有优势 |
| 射手 | 3 | +10 STR | ESP | **Bullseye** - 你在每次休息后获得一次枪械检定的优势 |
| +10 AGI | FIR | **Dexterous** - 你在每次休息后获得一次敏捷检定的优势 |
| -10 END | MED | **Punisher** - 你的任何成功的枪械攻击都有1d4的伤害加值 |
| -10 POW | NAT | **Relentless** - 你在搜寻隐藏着的敌人的调查检定中具有优势 |
| 神秘学家 | 2 | +10 EDU | INV | **Null -** 你每回合可以给一次成功的攻击增加额外6点异常伤害 |
| +10 POW | OCC | **Sage** - 你在每次休息后获得一次自然检定的优势 |
| -10 STR | NAT | **Warlock** - 你在每次休息后获得一次神秘学检定的优势 |
| -10 CHA | SCI | **Zen** - 你只需要短休就可以获得长休的效果 |
| 表演家 | 2 | +10 INT | CRA | **Artisan** - 你在创作艺术展品的制作检定中具有优势 |
| +10 CHA | IND | **Omission** - 你在每次休息后获得一次欺诈检定的优势 |
| -10 AGI | MED | **Rhetoric** - 你在每次休息后获得一次说服检定的优势 |
| -10 EDU | MAN | **Smooth** - 你在对人类和类人实体的魅力检定中具有优势 |
| 技术员 | 3 | +10 INT | CRA | **Artificer** - 你在寻找工具或武器的调查检定中具有优势 |
| +10 EDU | MAC | **Engineer** - 你在每次休息后获得一次技术检定的优势 |
| -10 END | SPO | **Mechanic** - 你在每次休息后获得一次机械检定的优势 |
| -10 CHA | TEC | **Resourceful** - 你可以携带10件而非6件工具 |

## 4-4 额外职业奖励

这是一个可选的机制，包括角色在升级时获得的额外职业奖励。这些奖励大多是角色主动选择使用的行动，而不是被动的特征。这些奖励取决于角色的子职业，并在等级2、4和6时获得。玩家并不一定要选择与当前等级对应的额外职业奖励。在等级4时，玩家可以选择获得额外的等级2奖励，只要它与角色的子职业对应。

使用特技的角色显然比普通人类强大得多。为了照应这一点，监督者可以说玩家的角色是基金会成员中一个精英团体的一分子，拥有有限的异常能力。这些能力是自身天赋结合大量基金会试验的结果。这些异常员工可以在基金会的每个部门找到。

|  |  |
| --- | --- |
| **格斗家** | |
| **等级** | **额外职业奖励** |
| **2** | **Beast** - 在进行近战攻击前，你可以选择在成功时造成5点额外伤害，但代价是在掷骰出目增加15点。当然，这降低了命中的可能性。如果你的掷骰结果大于100，攻击就会大失败。 |
|
| **Perceptive** - 即使在目盲、耳聋或完全黑暗的情况下，你也能在10英尺范围内看到和听到东西。当一个实体隐藏在这个范围内时，你的感知和调查检定具有优势 |
|
| **4** | **Interference -** 每回合一次，当一个实体成功攻击你周围5英尺内的另一个实体时(不包括你自己)，你可以尝试拦截该攻击，减少该实体所受的伤害1d6 |
|
| **Protector** - 每回合一次，当一个实体成功攻击你5英尺内的另一个实体时(不包括你自己)，你可以尝试阻碍该攻击，对其攻击骰增加劣势 |
| **6** | **Enraged** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，使60秒内你所有成功的近战攻击变为大成功攻击。60秒后，这个效果在你的回合开始时结束。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |
|
| **Fortress** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，使60秒内你的防御等级（AC）上升4。60秒后，这个效果在你的回合开始时结束。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |

|  |  |
| --- | --- |
| **探险家** | |
| **等级** | **额外职业奖励** |
| **2** | **Diver** - 当你坠落后撞到地面时，你可以骰4d8减少你的坠落伤害。每次长休后，你获得与你的等级相同次数的使用该能力的机会 |
|
| **Pathfinder** - 当你进行感知或调查检定来探寻非欧几里德环境的本质时，你具有优势。你还在寻找丢失的盟友时具有检定优势 |
|
| **4** | **Revenge** - 每战斗轮一次，当一个实体成功地攻击防御时的你时，你可以在你被击中后立即对他们进行自由反击。此攻击有优势，成功时增加1d4的伤害。在等级6时，这个值增加到1d6 |
|
| **Steadfast** - 每战斗轮一次，当一个实体成功攻击防御时的你时，你可以骰1d6，并减少你所受的伤害。6级时，这个值增加到1d8 |
| **6** | **Nimble** -花费一个动作，你可以调用这个能力，使60秒内你的敏捷检定和间谍检定具有优势。60秒后，这个效果在你的回合开始时结束。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |
|
| **Sprinter** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，使60秒内你的速度加倍。60秒后，这个效果在你的回合开始时结束。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |

|  |  |
| --- | --- |
| **射手** | |
| **等级** | **额外职业奖励** |
| **2** | **Aim** - 你可以瞄准目标身体的指定部位而不受任何惩罚。这通常意味着你会造成更多伤害，并且你可能会以某种方式阻碍目标。每次长休后，你获得三次使用该能力的机会 |
|
| **Spray** - 当你使用枪械进行大成功攻击时，你可以选择放弃额外的伤害来换取攻击的正常伤害最多击中2个目标。每次休息后，你获得与你的等级相同次数的使用该能力的机会 |
|
| **4** | **Close Range** - 当你使用这个能力时，你在对5英尺内目标的枪械攻击不再具有劣势。每次长休后，你获得两次使用该能力的机会 |
|
| **Venom** - 花费一个动作，你可以为你的枪械装上基金会的特制弹药。这枚弹药在下一次攻击被使用，可以造成任何类型的伤害，包括异常伤害。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |
| **6** | **Dead Shot** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，使30秒内你所有成功的枪械攻击变为大成功攻击。30秒后，这个效果在你的回合开始时结束。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |
|
| **Eagle Eye** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，使60秒内你的调查和感知检定具有优势。60秒后，这个效果在你的回合开始时结束。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |

|  |  |
| --- | --- |
| **神秘学家** | |
| **等级** | **额外职业奖励** |
| **2** | **Sacrifice -** 每次你对另一个实体进行一次成功的医疗检定，你可以选择骰1d8。如果你这样做了，你将失去这些生命值，并将它们转移到接受医疗检定的目标身上。当你达到4级时，这个值增加到1d12 |
|
| **Sorcerer** - 花费一个动作，你可以使用魔法符文对你20英尺内最多2个目标造成2d8的异常伤害。你必须通过神秘学检定才能攻击，而不是枪械或近战检定。每次你使用这个能力，即便攻击未命中，你也将获得一个等级的疲劳。当你达到等级6时，伤害增加到3d8 |
|
| **4** | **Confusion** - 花费一个动作，你可以使用魔法符文迫使一个目标进行意志检定。如果他失败了，他会迷失方向18秒。18秒后，影响在该实体的回合开始时结束。每次休息后你获得两次使用此能力的机会 |
|
| **Hypnotist** - 花费一个动作，你可以使用魔法符文迫使一个目标进行意志检定。如果他们失败了，他们将失去行动能力6秒。6秒后，影响在该实体的回合开始时结束。每次休息后你获得两次使用此能力的机会 |
| **6** | **Beyond** - 花费一个动作，你可以为武器注入魔术能量，将其所有伤害转化为异常伤害，持续60秒。60秒后，该效果在你的回合开始时结束。每次休息后你获得一次使用此能力的机会 |
|
| **Shield** - 花费一个动作，你可以向一个实体注入魔法能量。在60秒内，该实体免疫异常伤害，并抵抗所有其他类型的伤害。60秒后，该效果在你的回合开始时结束。每次休息后你获得一次使用此能力的机会 |

|  |  |
| --- | --- |
| **表演家** | |
| **等级** | **额外职业奖励** |
| **2** | **Encouragement** - 当你帮助盟友掷骰或进行协助动作时，你可以骰魅力，而不是你的协助目标正在骰的检定。每次长休后，你获得与你的等级相同次数的使用该能力的机会 |
|
| **Sergeant** - 在战斗中，你可以指挥一个盟友发动攻击。每个战斗轮你有一次在你的回合中这么做的机会。这个命令不算作你的动作之一，攻击也不算作盟友的动作之一 |
|
| **4** | **Comrade** - 花费一个动作，你可以对易受影响的实体进行魅力检定。如果你成功了，这个实体必须进行具有劣势的意志检定。如果失败，它会被你魅惑60秒。60秒后，该效果在该实体的回合开始时结束。此操作只能对一个实体使用一次。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |
|
| **Monster** - 花费一个动作，你可以对易受影响的实体进行恐吓检定。如果你成功了，这个实体必须进行具有劣势的意志检定。如果失败了，它会对你陷入惊惧60秒。60秒后，该效果在该实体的回合开始时结束。此操作只能对一个实体使用一次。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |
| **6** | **Spokesman** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，做一个简短的演讲，召集最多四个盟友。这些盟友都将在下一次检定或攻击中获得双重优势。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |
|
| **Rally** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，做一个简短的演讲，召集最多四个盟友。如果这些盟友拥有以下状态效果，他们将被治愈：目盲，被魅惑，耳聋，被支配，惊惧，丧失行动能力，中毒。每次长休后你获得两次使用此能力的机会。使用此能力不会移除任何你自己的状态效果 |

|  |  |
| --- | --- |
| **技术员** | |
| **等级** | **额外职业奖励** |
| **2** | **Armorer** - 在短休或长休期间，你可以花时间强化一件盔甲。你可以使穿戴者的防御等级增加1，或者使其抵抗钝击、化学、寒冻、电、爆炸、枪械、热、光、锐器或声音伤害中的一种(假设现在没有抵抗作用)。你不能对同一件护甲多次这样做 |
|
| **Blacksmith** - 在短休或长休期间，你可以花时间强化一件武器。你可以赋予它-5/+1命中调整，这取决于所使用的战斗系统(d100或d20)；或者给予它额外的1d4伤害。你不能对同一件武器多次这样做 |
|
| **4** | **Hardened** - 在你的回合，你可以结束一个正在困扰你的状态效果，只要它是以下效果之一：目盲，被魅惑，耳聋，被支配，惊惧，丧失行动能力，中毒。当你这么做的时候，你将获得一个等级的疲劳 |
|
| **Toolmaker** - 在短休或长休期间，你可以花时间强化一个工具。根据工具的性质，你可以增加它的影响范围，它的一些特性，或者以让用户在使用它的任何检查时获得优势的方式增强它。您不能对同一工具多次执行此操作。只要监督者允许，你可以对工具做的事情比你可以对武器或护甲做的事情更加多样化 |
| **6** | **Handyman** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，让你在所有的制作，机械，科学和技术检定上获得优势，持续60秒。60秒后，此效果在你的回合开始时结束。每次长休后你获得两次使用此能力的机会 |
|
| **Well-Rounded** - 花费一个动作，你可以调用这个能力，提高你的速度20英尺和防御等级4点，持续60秒。60秒后，此效果在你的回合开始时结束。每次长休后你获得一次使用此能力的机会 |

## 4-5 角色背景

基金会与世界上几乎每一个国家的政府，以及一大批组织和团体有合作。因此，基金会的员工来自世界各地，有着不同的成长背景、个性和生活经历。由此可以编写出许多有差异的角色背景。

以下是对每个职业目的的描述，包括他们是如何被招募到基金会的，以及他们加入和留在基金会的可能动机。

#### 研究员- scp的大脑

**目的：**研究员是基金会的命脉。为了实现目标，基金会需要人来研究和分析他们遇到的所有神秘的异常。否则，基金会将难以对异常进行收容。研究员对异常进行实验，包括对异常能力的物理测试和对能够交流的异常进行采访。研究员通常是一些异常研究领域，如模因学的专家。

**招募：**研究员通常从政府机构招募；像安德森机器人、鹿学院或威尔逊野生动物应对组这样的异常组织；或者从事重要科学项目的大公司或大学。

**动机：**与基金会的其他工作人员一样，研究员加入并选择留在基金会的原因可能有很多。他们可能将基金会视为捍卫人性的更高事业、只是享受研究超自然现象、珍视基金会在某些情况下给予他们的大量自由，或者将他们的努力视为必要的义务。

#### 安全员-scp的肌肉

**目的：**安保员充当着基金会的盾牌。他们的任务是保卫现场人员和资产，担当d级人员的监狱警卫，并维持基金会设施内的秩序。安全员是肉搏战的专家，在如何使用基金会在控制某些高度危险的异常中使用的各种武器方面受过广泛的训练。

**招聘：**安全员通常从政府机构和部门招募，如联邦调查局、中央情报局和国防部，以及其他专门打击异常的机构，如全球超自然联盟(GOC)。其他许多安全员都是退伍军人。由于基金会信息的敏感性，一般的警察通常不会被招募到基金会工作，但在特定的情况下也可以被招募，特别是在基金会人力和资源不足的情况下。

**动机：**安全员加入基金会可能有很多原因。和研究人员一样，一些人把自己视为捍卫人类的英雄，而另一些人则将其视为必要的义务。

虽然不太常见，但有些人喜欢收容操作和收容突破带来的刺激。一些安全员报告说，他们对异常和d级安保带来的挑战相当受用。

#### 外勤特工-scp的耳目

**目的：**外勤特工负责监视，以及报告，有时试图捕捉他们在外勤中发现的异常。他们经常卧底，利用基金会的关系和资源，潜入公司、政府机构、非营利组织等。当一个新的异常出现时，外勤特工通常是第一个报告异常活动的人。这些特工是接受过大量战斗、降级战术和调查训练的多功能间谍。

**招募：**外勤特工通常从联邦调查局、中央情报局和军情五处（译者：原文这里把MI5写成了M15，作者又双叒叕忘改了）等政府情报机构招募。他们也可以来自专门研究异常的安全应对组织，如联邦调查局所属特异事故处(UIU)、全球超自然联盟(GOC)和伊斯兰物品回收办公室(ORIA)。还有一些人是前警探，尽管这种情况不太常见。

**动机：**外勤特工加入基金会的通常目的有出于一种责任感和义务、为了捍卫人类、因为他们喜欢超自然现象、或者因为他们喜欢工作带来的独特挑战和不可预测的事情。

#### D级-scp伸出的手

**目的：**D级是基金会研究的前线。他们常被用作各种异常实验的测试对象，并经常在需要维护的异常的护理和维护中发挥作用。因此，D级员工的死亡率远远高于基金会其他类型的员工。如果没有D级，基金会就很难研究和收容异常了。

**招募：**D级通常是由联邦或州政府决定，由基金会从世界各地的监狱招募的重刑犯。他们中的大多数人都犯下过暴力或高调的罪行，但在困难时期，基金会可能会招募那些犯下过轻微罪行的人。此外，基金会的其他工作人员如果有特别恶劣和鲁莽的行为或犯罪，就可能会被降级为D级。

**动机：**通常情况下，D级会被告知，如果他们与基金会合作一个月，他们要么会被送回原来的监狱并享有各种新的特权，要么就会被释放。然而，D级经常被删除记忆，以免他们发现自己在基金会工作的时间超过一个月，并最终都会在执行任务时被异常终结。D级同意与基金会合作的原因通常是希望获得自由或特权，但他们也可以有其他动机。他们可能是为了刺激或者是在服刑期间有事可做。如果D级人员以前是基金会的另一种类型的人员，他们工作当然会是为了重新获得他们以前的职位。

#### 机动特遣队队员-scp紧握的拳头

**目的：**机动特遣队(MTF)队员是基金会可以派出的最优秀精英部队的组成部分。这些队员被派去处理某些可能超出一般基金会人员的专业知识或可用资源的威胁和情况。MTF小队经常被派遣到各种设施和地点，他们会去需要他们的地方。这些小队可以在大小、组成和目标上有很大的不同。

**招募：**MTF队员通常是从与招募安全官员类似的地方招募的，如政府机构和部门，比如国防部，以及其他专门处理异常的机构，比如全球超自然联盟(GOC)。许多MTF队员是前军官和军方人员，有些甚至有在精英特种部队的经验。

**动机：**MTF队员加入基金会可能有很多原因。像研究员一样，一些人把自己视为捍卫人类的英雄，而另一些人则认为这是必要的义务。还有些人很享受机动特遣队行动带来的刺激。此外，许多人喜欢保护、探索和可能对抗异常所带来的挑战。

### 如何书写一个角色的背景

在塑造角色的个性和背景时，有许多事情需要考虑。我们的最终目标是确定角色是谁，他们如何思考，以及他们如何与他人互动。

#### 想想这个角色在加入基金会之前在哪里

这个角色是在哪里长大的?他们的家庭是什么样的？他们上过大学吗？如果是的话，他们去了哪里，学了什么？

他们过去做过什么工作？在成为基金会的一员之前，他们和异常现象有过接触吗？

#### 想想他们在基金会的任职是怎样的

他们为什么最终决定加入基金会？他们在担任职务期间都做了些什么？他们如何看待基金会的使命？他们是喜欢和基金会在一起，还是更冷漠和更有计划？他们的动机和信仰是什么？

#### 想想角色性格的不同方面

他们对周围的人有什么感觉？他们是如何对待这些人的？他们对自己的感觉如何？什么事情让他们最快乐？有没有什么特别的事情让他们感到心烦意乱？他们过去发生的哪些事件影响了他们处理当前情况的方式？他们崇拜谁，为什么？

#### 角色有自己的生活，包括爱好和兴趣

他们在空闲时间喜欢做什么？他们的爱好或兴趣是否影响了他们在基金会的经历？它们会影响角色与同事的关系吗？请记住，所有基金会人员在工作之外都有复杂而独特的生活。

#### 想想这个角色的朋友和对手是谁

这个角色有亲密的工作伙伴吗？他们对谁负责？他们有导师吗？他们在这个领域有竞争对手吗？站点内是否有他们经常合不来的人？

#### 其他需要考虑的事情

##### 监督者的规则

在SCP宇宙中并没有官方标准，所以当编写角色的背景故事时，玩家无需担心会出现错误的细节或与SCP Wiki上的内容相矛盾的内容。然而，如果他们的角色的背景故事确实涉及到一些改变SCP宇宙运行方式的事情，他们应该与监督者讨论这些事情，以确保它不会与监督者所创造的世界中的任何东西相抵触。

##### 平凡也没关系

为角色写一个戏剧性或悲剧性的背景故事是完全可以的，但这并非总是必要的。基金会的工作人员通常都是很正常的人，他们只是碰巧与从根本上违背现实规律的异常实体和现象打交道。

##### 只是普通人

作为一般规则，在没有与监督者商议之前，玩家不应该让自己的角色成为最高级别行政官员(如O5议会成员、站点主管或安全主管)的盟友或敌人。这在很大程度上是由于可能会为跑团制造令人困惑的矛盾信息。然而，角色可以是任何其他雇员职业的盟友或对手，包括反间谍或通讯部门成员，只要监督者计划将该职业包括在任务中。（译者：意思是自创职业和秘密团可以有，大概）

##### 人是复杂的

角色的个性特征和缺陷可能相互矛盾。坦白地说，这可以创造一个更有趣的角色。例如，现实生活中有很多人在大多数情况下都很冷静和理性，但在某些特定时刻可能会非常幼稚和固执。

##### 真正让你害怕的是什么？

恐惧有很多解释方式。例如，如果一个角色患有血液恐惧症，即对血液的恐惧，那么当他看到任何血液时，或者只有当他看到自己的血液时，他才会变得害怕。玩家应该考虑角色恐惧的不同表现方式。此外，他们应该在某些时候与监督者交谈，以便监督者知道他们角色的恐惧是如何触发的，以及它们如何影响角色。

# 5 武器和护甲

## 5-1 武器

（译者：接下来两章包含了不少脑洞道具，有些不知道neta什么作品，乱翻了，等一个校对）

### 枪械

枪和弓也可用于近战。范围5英尺；命中调整-5；伤害1d4 +SB；钝击伤害。

（译注：作者没写hit bonus是什么，推测是命中调整，加进攻击检定的掷骰出目中，得出最终出目以决定是否命中）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **范围** | **命中调整** | **伤害** | **槽位数** | **特性** |
| **酸液喷射器** | 15 ft | 无 | 1d12 + 2 | 2 | 化学伤害 |
| **床柱猎枪** | 5 ft | 无 | 2d8 + 2 | 2 | 钝击伤害， 可制作 |
| **散爆枪** | 20 ft | 无 | 2d6 + 2 | 2 | 电伤害； 击中的目标被麻痹6秒，如果他们END检定失败 |
| **复合弓** | 25 ft | 无 | 1d10 + AB | 1 | 锐器伤害； 根据AB获得额外的射程，每+1 AB 范围增加5英尺 |
| **双弩** | 25 ft | 无 | 2d6 + AB | 2 | 锐器伤害；射击自带优势 |
| **火焰喷射器** | 20 ft | 无 | 1d12 + 2 | 2 | 热伤害 |
| **寒冰喷射器** | 20 ft | 无 | 1d12 + 2 | 2 | 寒冻伤害 |
| **捕鲸枪** | 20 ft | 无 | 1d10 + 2 | 2 | 锐器伤害； 击中的目标被抓捕，如果他们 STR 检定失败 |
| **机枪** | 50 ft | 无 | 2d10 | 2 | 枪械伤害 |
| **模因加农炮** | 15 ft | 无 | 1d8 + 2 | 2 | 模因伤害；击中的目标陷入精神失常6秒，如果他们 POW 检定失败 |
| **光子加农炮** | 25 ft | 无 | 1d10 + 2 | 2 | 光伤害； 击中的目标目盲6秒，如果他们 END 检定失败 |
| **手枪** | 50 ft | 无 | 2d6 | 1 | 枪械伤害 |
| **反曲弓** | 25 ft | 无 | 1d10 + SB | 1 | 锐器伤害；根据SB获得额外的射程，每+1 SB 范围增加5英尺 |
| **来复枪** | 50 ft | 无 | 2d8 | 2 | 枪械伤害 |
| **火箭筒** | 30 ft | 无 | 2d12 + 2 | 3 | 爆炸伤害，爆炸半径10英尺 |
| **散弹枪** | 20 ft | 无 | 2d10 + 2 | 2 | 枪械伤害 |
| **投石索** | 15 ft | 无 | 1d8 + SB | 1 | 钝击伤害；可制作；需要石头或类似的弹药 |
| **狙击步枪** | 100 ft | 无 | 2d10 + 4 | 2 | 枪械伤害； 除非进行准备动作，否则射击有劣势 |
| **声波加农炮** | 20 ft | 无 | 1d10 + 2 | 2 | 声音伤害， 击中的目标耳聋12秒，如果他们 END 检定失败 |
| **冲锋枪** | 50 ft | 无 | 2d4 + 2 | 1 | 枪械伤害 |
| **土制手枪** | 20 ft | 无 | 3d4 | 1 | 枪械伤害， 可制作 |

### 其他投射物

其中一些武器提到的“爆炸半径”是一个围绕着它们引爆的方格的球体。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **范围** | **命中调整** | **伤害** | **槽位数** | **特性** |
| **酸液手雷** | 15 ft 投掷 | 无 | 2d10 | 每个槽3个 | 化学伤害； 10英尺爆炸半径 |
| **铁蒺藜** | 15 ft 投掷 | 无 | 1d6 | 1 | 锐器伤害， 每6秒对处于同一格的目标造成伤害 |
| **闪光弹** | 15 ft 投掷 | 无 | 1d12 | 每个槽3个 | 光伤害和声音伤害； 10英尺爆炸半径；击中的目标目盲和耳聋6秒如果他们 END 检定失败 |
| **破片手雷** | 15 ft 投掷 | 无 | 2d10 | 每个槽3个 | 爆炸伤害； 10英尺爆炸半径 |
| **冰霜手雷** | 15 ft 投掷 | 无 | 2d8 | 每个槽3个 | 寒冻伤害； 10英尺爆炸半径 |
| **地狱火手雷** | 15 ft 投掷 | 无 | 2d8 | 每个槽3个 | 热伤害； 10英尺爆炸半径 |
| **模因手雷** | 15 ft 投掷 | 无 | 2d6 | 每个槽3个 | 模因伤害；击中的目标精神失常6秒如果他们 POW 检定失败 |
| **钉子炸弹** | 15 ft 投掷 | 无 | 2d8 | 每个槽3个 | 锐器伤害； 10英尺爆炸半径 |
| **胡椒喷雾** | 5 ft | 无 | 1d6 | 1 | 化学伤害；击中的目标迷失方向6秒如果他们 END 检定失败 |
| **脉冲手雷** | 15 ft 投掷 | 无 | 2d6 | 每个槽3个 | 声音伤害； 10英尺爆炸半径 |
| **催泪瓦斯** | 15 ft 投掷 | 无 | 2d6 | 每个槽3个 | 化学伤害； 10英尺爆炸半径； 击中的目标目盲和迷失方向6秒如果他们 END 检定失败 |

### 钝器

括号中的值表示这些武器被投掷时的数值，下表列出了一些钝器的具体类别：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **范围** | **命中调整** | **伤害** | **槽位数** | **特性** |
| **轻型钝器** | 5 ft (15 ft) | -10 | 1d6 + SB (1d6 + SB) | 1 | 钝击伤害 |
| **中型钝器** | 5 ft | -10 | 1d8 + SB | 1 | 钝击伤害 |
| **重型钝器** | 5 ft | -5 | 1d10 + SB | 2 | 钝击伤害 |
| **大型平面盾牌** | 5 ft | -5 | 1d8 + SB | 2 | 钝击伤害；+2 AC |

### 具体的钝器

下表列出了一些具体的武器，以应用不同的钝器类别。

|  |  |
| --- | --- |
|  | **具体的武器** |
| **轻型钝器** | 棒球棒，警棍，皮带，书，铜指虎，扫帚，手杖，手电筒，园艺耙（译者：这玩意算锐器吧），锤子，曲棍球棒，餐盘，肉槌，金属瓶，盘子，台球杆，石头，智能手机，拐杖，网球拍，扳手 |
| **中型钝器** | 砖头，椅子，撬棍，哑铃，煎锅，面板（译注：原文Fubar，实在查不到翻译），水管，铲子，卸胎棒 |
| **重型钝器** | 鬼金棒（译者：怎么日本武器都出来了），圆头槌，大木槌，长柄锤，战锤 |
| **大型平面盾牌** | 防暴盾牌 |

### 锐器

括号中的值表示这些武器被投掷时的数值，下表列出了一些锐器的具体类别：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **范围** | **命中调整** | **伤害** | **槽位数** | **特性** |
| **超轻型锐器** | 5 ft (15 ft) | -10 | 1d6 + AB (1d6 + AB) | 1 | 锐器伤害 |
| **轻型锐器** | 5 ft (15 ft) | -10 | 1d8 + AB (1d8 + AB) | 1 | 锐器伤害 |
| **中型锐器** | 5 ft | -5 | 1d10 + SB | 1 | 锐器伤害 |
| **重型锐器** | 5 ft | 无 | 1d12 + SB | 2 | 锐器伤害 |
| **长柄锐器** | 5 ft (15 ft) | -10 | 1d6 + AB (1d6 + AB) | 1 | 锐器伤害 |
| **大型带刺盾牌** | 5 ft (15 ft) | -10 | 1d8 + AB (1d8 + AB) | 1 | 锐器伤害；+2 AC |

### 具体的锐器

|  |  |
| --- | --- |
|  | **具体的武器** |
| **超轻型锐器** | 打碎的瓶子，军刀，匕首，钥匙，钳子，手术刀，剪刀，剃刀，镰刀 |
| **轻型锐器** | 环刃，咖啡壶，短柄斧，碎冰锥，标枪，拳刺，切肉刀，剃鞭，矛，战斧 |
| **中型锐器** | 弯刃大刀，手斧，汉剑，武士刀，寇派斯弯刀，砍刀，十字镐，干草叉，短弯刀，短剑，曲剑 |
| **重型锐器** | 双刃大刀，连枷，长剑，钉头锤 |
| **长柄锐器** | 斩矛，阔剑，戟，卢塞恩锤，薙刀，长枪，长柄大斧，三叉戟，长柄镰刀 |
| **大型带刺盾牌** | 带刺防暴盾牌 |

### 徒手攻击

提示：这些会占用攻击槽而不是武器槽。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **范围** | **命中调整** | **伤害** | **特性** |
| **轻击** | 5 ft | -15 | 1 + SB | 钝击伤害 |
| **重击** | 5 ft | -5 | 2 + SB | 钝击伤害；击中的目标被击倒，如果他们 AGI 检定失败 |

### 可用作工具的武器

以下可以用作武器或工具。当玩家拥有一个时，他们可以选择是否占据武器槽或工具槽，但它不能同时占用两者。

|  |
| --- |
| **武器/工具** |
| 书，扫帚，手杖，撬棍，手电筒，煎锅，园艺耙，锤子，钥匙，钳子，手术刀，剪刀，扳手 |

### 可制作的武器

这些武器是可以制作的，只要玩家能够找到合适的材料并解释他们创造武器的方法，同时通过制作检定。

|  |
| --- |
| **可制作武器** |
| 床柱猎枪，铁蒺藜，双弩，地狱火手雷，剃鞭，反曲弓，钉子炸弹，胡椒喷雾，剃刀，投石索，土制手枪 |

### 基于伤害的查询表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **伤害** | **平均伤害** | **平均大成功伤害** | **Weapons & Strikes** |
| 设定值 | N/A | N/A | 轻击，重击 |
| 1d6 | 3-4 | 7 | 轻型钝器，超轻型锐器 |
| 1d8 | 4-5 | 9 | 中型钝器，轻型锐器 |
| 2d4 | 5 | 7-8 | 冲锋枪，催泪瓦斯，土制手枪 |
| 1d10 | 5-6 | 11 | 复合弓，闪光弹，捕鲸枪，重型钝器，中型锐器，光子加农炮，反曲弓，声波加农炮 |
| 1d12 | 6-7 | 13 | 酸液喷射器，火焰喷射器，寒冰喷射器，重型锐器，长柄锐器 |
| 2d6 | 7 | 10-11 | 散爆枪，双弩，模因手雷，手枪，脉冲手雷 |
| 2d8 | 9 | 13-14 | 床住猎枪，冰霜手雷，地狱火手雷，钉子炸弹，来复枪，震撼手雷 |
| 2d10 | 11 | 15-16 | 酸液手雷，破片手雷，霰弹枪，狙击步枪 |
| 2d12 | 13 | 19-20 | 火箭筒 |

## 5-2 护甲

### 头盔

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **AC调整** | **其他效果** |
| **音频干扰头盔** | +1 | 装备者对基于声音的模因效应免疫 |
| **遮光头盔** | +1 | 装备者对光伤害有抵抗；PER-10 |
| **加固头盔** | +2 | PER-15 |
| **防暴头盔** | +1 | 无 |
| **隔音头盔** | +1 | 装备者对声音伤害有抵抗；PER-10 |
| **视觉干扰头盔** | +1 | 装备者对基于视觉的模因效应免疫 |

### 背心

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **AC调整** | **其他效果** |
| **防弹背心** | +1 | 装备者对枪械伤害有抵抗 |
| **刃甲背心** | +1 | 装备者对锐器伤害有抵抗 |
| **阻燃背心** | +1 | 装备者对热伤害有抵抗 |
| **重型背心** | +3 | 速度-10 ft |
| **轻型背心** | +1 | 装备者对钝击伤害有抵抗 |
| **多威胁背心** | +2 | 速度-5 ft |
| **橡胶垫背心** | +1 | 装备者对电伤害有抵抗 |
| **保暖背心** | +1 | 装备者对寒冻伤害有抵抗 |

### 全身

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **AC调整** | **其他效果** |
| **防爆套装** | +0 | 装备者对爆炸伤害有抵抗 |
| **阻燃套装** | +0 | 装备者对热伤害免疫 |
| **危险品防护服** | +0 | 装备者对化学伤害免疫 |
| **橡胶垫套装** | +0 | 装备者对电伤害免疫 |
| **保暖套装** | +0 | 装备者对寒冻伤害免疫 |
| **潜水服** | +0 | 装备者在游泳时能使用全部的速度 |

# 6 着装和工具

## 6-1 着装

基金会每一种类型的员工，都有一个在工作场所都要遵守的标准着装要求。通常，这些准则并不会严格执行。这里提供的服装只是对每个人事类别的员工在一个典型工作日可能穿什么的一个概要。这为伪装提供了基础，从让玩家利用以欺骗和影响其他人。

基金会存有各式各样的服装，供外勤特工在外界履行职务时穿，包括几个GOI的标准服装，警察制服，许多公司的员工制服，等等。

### 区分员工职业的服装

每种职业的服装也适用于该职业的管理层成员。例如，通讯主管的穿着与一个标准的通讯员相似。

### 通讯，执行，反情报，人力资源，记录部门

这些部门的员工都穿着标准的办公服装。一般来说，这意味着男士穿西装或正装长裤，搭配有领衬衫、夹克和休闲鞋或牛津鞋。女性通常穿宽松裤、短上衣或衬衫、夹克或开襟羊毛衫，以及不露脚趾的高跟鞋或平底鞋。

### 收容专家、研究员

这些人员通常穿着白色的实验室大褂，里面穿衬衫，半职业性的裤子，比如宽松裤或卡其裤，里面穿半职业性的鞋子，尽管并没有严格的着装规定规定他们必须穿什么样的鞋子。但是，建议不要穿光滑的鞋子。当在更近距离处理异常时，收容专家和研究人员会佩戴与特定情境相关的防护装备，包括防护服、防火服、防毒面具、护目镜或手套。

### D级

D级通常是囚犯，他们穿着橙色的连体服和全黑的跑鞋。这些连体服包括胸部左侧的一个标签，其上写有D级的具体号码（D-####）。连体服的背面有一个黑色的SCP标志，下面用黑色字母写着“D-CLASS”。

### 外勤特工

这些特工在不出勤的时候，一般都穿得像现代侦探。这通常包括一件敞开的夹克，里面穿一件衬衫，长裤或类似的半职业裤，以及半职业的鞋子。在执行任务时，外勤特工会根据他们所扮演的角色，穿上任何必要的伪装，如警服或职业装。外勤特工的储物柜里经常有一些现成的伪装用服装。

### 园艺部门

园艺部的工作人员通常穿着工作服、牛仔裤、工作靴和园艺手套。虽然他们的着装要求不是特别严格，但他们被鼓励穿适合园艺的衣服。

### 维修部门

维修部的员工通常穿着防火服、牛仔裤和工业工作靴。他们也可能穿着防护服、工业衬衫和裤子，或其他工业服装，这取决于他们正在做的工作。这些工作包括从清洁工作到土方作业到电气维修。

### 医疗部门

基金会医务人员通常穿着长袖正装衬衫和西装裤，有或没有白大褂，黑色皮鞋。

### MTF队员

这些特工通常全身都穿着防护装备，包括防弹背心、战术背带、护膝、手套、黑色靴子和装有护目镜的头盔，以及用于通信的麦克风。他们的盔甲颜色会根据目的环境的不同有所不同，尽管有些MTF为了容易被识别在所有任务中都穿着相同的颜色。

### 心理学家

这个部门的男士经常穿有领衬衫；正装长裤、卡其裤或休闲裤；平底鞋或牛津鞋。同时，女性穿女式上衣或衬衫、宽松裤和不露脚趾的高跟鞋。

### 安全员

基金会安全员通常全身都穿着灰色和黑色的防护装备，包括防弹背心、战术背带、护膝、手套、沉重的黑色靴子和装有护目镜的头盔，以及用于交流的麦克风。他们的护甲通常在每个肩膀上印有SCP标志。

### 战术反应小组

基金会战术反应小组的队员通常全身都要穿戴防护装备，包括防弹背心、护目镜、战术背带、护膝、手套、沉重的黑色靴子和装有护目镜的头盔，以及用于通信的麦克风。他们的盔甲颜色因队而异。

### 其他职业

#### 混沌分裂者

打着“混沌分裂者”旗号的突击部队通常穿着与基金会安全官员相似的衣服，全身都穿着黑色和红色的防护装备。大多数成员通常不会在他们的制服上印上混沌分裂者的标志，但有些人可能会把标志印在他们肩膀的一侧。

#### Marshall，Carter和Dark有限公司

为Marshall，Carter和Dark有限公司工作的突击部队穿得很像基金会安全员或混沌分裂者。主要不同之处在于，他们的装备通常都是黑色的，没有显示他们被“MC&D”雇佣的标志。

#### 人形异常

人形的scp通常穿着橙色的连体服和黑色的鞋子，和D级的几乎一模一样，除非另有说明。这些scp穿的连体服是根据他们特定的体型准确制作的。

#### 其他异常实体

一些不是人形的scp也可以穿着专为他们量身定做的橙色基金会连体服。这些服装通常是由制造部门的成员生产的。还有一些异常实体，如SCP-1770，一个由金属链制成的人，不会穿任何衣服。

## 6-2 工具

|  |  |
| --- | --- |
| 记忆删除剂： | 用于恢复意志和消除模因效应。更多相关信息请参阅记忆删除部分。 |
| 背包： | 可用来增加玩家可以保留的工具总数，通常容纳5或7个工具。然而，所有这些工具都必须能够装在背包里。 |
| 烧杯： | 用于涉及化学品的科学检定，或存储化学品以备以后使用。它们经常出现在实验室里。 |
| 眼罩： | 可以在适当的情况下使人目盲，比如当他们面对具有视觉模因效应的实体时。 |
| 相机： | 可以用来记录情况，也可以看到一些肉眼无法观察到的异常现象。有些异常现象只在视频记录中可见。 |
| 军刀： | 可用于各种制作检定，如切削木头到某个程度。它也是一种武器。 |
| 电脑： | 这可以用来获取关于异常、人员、基金会的运作以及各种公司和同行组织的信息。它可以很容易地被用来推进任务的叙述或使队伍更容易地完成任务。 |
| 深潜装备： | 这些是让深海潜水更容易的装备，比如氧气罐。 |
| 耐用的细绳： | 对于抓住目标或将两件事联系在一起非常有用。它基本上是一根弱一点的绳索。 |
| 耳机： | 人员使用它与指挥部或彼此沟通。它们通常不太显眼，但可能会被从使用者的耳朵里震出来，导致他们与盟友失去联系。 |
| 耳塞： | 在适当的情况下，它们可以使人耳聋，比如当他们面对具有听觉模因效应的实体时。 |
| 勘探绳： | 与背带连接、系在穿戴者腰部的绳子，用于把穿戴者从他们来的地方拉回来，或帮助他们在探索某些异常后找到回来的路。 |
| 灭火器： | 正如人们所期望的，这可以用来扑灭队伍遇到的火灾。它也是一种武器。 |
| 手电筒： | 只要用一只手拿着，这个可靠的工具就可以在黑暗中保证能见度。光线投射在使用者面前一个15英尺的锥形中。它也可以伤害易受光伤的敌人，并且在实体被它的光束照亮时每回合造成1d6点伤害。 |
| 泛光灯： | 这种光源在黑暗中使能见度达到25英尺。它不需要被拿着，还可以放置在地上。它也可以伤害易受光伤的敌人。当实体暴露在光下，每回合它会造成1d10的光伤害。 |
| 手铐： | 可以用于束缚一个可疑的实体，或者把两个实体铐在一起。基金会安全部的最爱。 |
| 头灯： | 在黑暗中保证15英尺的能见度。就像手电筒一样，光在用户面前以锥形形式出现，并对易受此伤害的实体造成1d6光伤害。它必须被安装到一个头盔上，而不是被持有或放置。 |
| 门禁卡： | 可以打开某些基金会的门。如果一个实体没有门禁卡，他们打开一个沉重的防盗门的方式只有下列之一：他们可以通过有劣势的力量检定强行打开门；通过有劣势的技术检定以通过该门的电子锁；或者使用某种类型的异常，如scp-005-万能钥匙，作为救命稻草。 |
| 笔记本电脑： | 它和电脑有同样的用途，但在移动中非常好用，如果你不想在看文件的时候被吞噬的话。 |
| 撬锁工具： | 用于打开一些锁着的门，假设用户能够成功通过间谍检定。在站点中，这种方法通常只适用于储物柜、卫生间和其他低安全级别区域的门。 |
| 药物： | 具有恢复生命值的能力。具体来说，它们可以治愈目标4d4HP。一个槽最多可容纳三份。 |
| 记忆强化剂： | 与记忆删除剂类似，可以用来抵消逆模因的作用。一个槽最多可容纳三份。 |
| 夜视镜： | 它们能在黑暗中提供25英尺的能见度，但在正常光线下会将视力降低到5英尺。 |
| 氧气瓶： | 可用于大气中没有足够氧气的情况。每个氧气罐可容纳一小时的氧气。 |
| 纸： | 一张纸可以用来写下东西，这在面对导致记忆丧失的scp时特别有用。 |
| 钢笔/铅笔： | 当然，这些也可用于写作。它们可以用于欺诈检定，比如那些涉及伪造的。 |
| 个人日志： | 这些是SCP工作人员的日志。他们可以帮助玩家更好地了解基金会、站点和scp。玩家角色也可以有自己的个人日志。 |
| 打印文档： | 可用于获取有关异常情况、人员和设施内部工作的信息。它们可以推动故事情节发展或让玩家了解其他人。 |
| 录音设备： | 在需要记录某些内容的情况下，这可以用于记录声音。此外，一些scp发出的声音只能在某种录制过程中听到。 |
| 绳索： | 可用于束缚丧失能力的实体或捕获一个无察觉的实体。它也可以被做成一个套索，让玩家能够攀爬困难的地形。 |
| 口粮： | 可以在特定情况下恢复1d4的生命值，或者缓解一个等级的疲劳。 |
| 防毒面具： | 这赋予使用者对化学伤害的免疫，假设有害的化学物质存在于周围的大气中。 |
| 手术刀： | 可以给予用户在某些医疗检定上的优势，例如当一个实体需要从其身体中取出子弹时。 |
| 斯克兰顿现实锚： | 这是基金会用来隔绝或阻碍异常效应的装置。通常，它们是大型的、固定的物体，可以在地基上找到，最常见的是在有敏感材料或密封单元的地板上。当一个异常在斯克兰顿现实锚点20英尺内时，它们的异常效应可能无法激活。每当一个异常点试图在现实锚点20英尺内激活一个异常能力或特征时，他们需要投掷一个d100。如果出目超过30，效应将无法激发。 |
| 镇静剂： | 可用于致使具有低HP的实体昏迷。一个槽最多可容纳三份。 |
| 简单的伪装： | 角色可以使用伪装来冒充他人，这可以使他们在间谍检定中获得优势。 |
| 热成像镜： | 在实体有热信号的情况下，给予实体的感知检定上的优势。 |
| 对讲机： | 这是一种与他人保持联系的可靠方式，尽管它们很显眼。站点人员经常使用它们，特别是当其他形式的通讯不可用时。 |

## 6-3 装备范本

### 各职业基本装备建议

#### D级

护甲：N/A

武器：剃刀

工具：耐用的细绳，撬锁工具

#### 外勤特工

护甲：防弹、刃甲或轻型背心

武器：手枪，警棍，胡椒喷雾

工具：手电筒，手铐，门禁卡，简的单伪装，对讲机

#### 机动特遣队

护甲：防弹、刃甲或轻型背心；防暴头盔

武器：来复枪、霰弹枪或手枪；警棍；闪光弹或破片手雷(3)

工具：记忆删除剂(3)，相机，耳机，手电筒，药物(3)

#### 研究员

护甲：N/A

武器：警棍，胡椒喷雾

工具：门禁卡，钢笔，录音设备，研究日志，对讲机

#### 安全员

护甲：防弹、刃甲或轻型背心；防暴头盔

武器：来复枪、霰弹枪或手枪；警棍；破片手雷或催泪瓦斯(3)

工具：耳机，手电筒，手铐，门禁卡

### 基于任务类型的装备范本

#### 基本的作战任务

护甲：防弹、刃甲或轻型背心；防暴头盔

武器：来复枪、霰弹枪或手枪；警棍或战术匕首；破片手雷或催泪瓦斯(3)

工具：记忆删除剂(3)，耳机，手电筒，药物(3)，镇静剂(3)

#### 艰难的作战任务

护甲：多威胁或重型背心；防暴头盔或加固头盔

武器：任意一种枪械，任意一种其他投射物，任意一种钝器或锐器

工具：记忆删除剂(3)，耳机，手电筒，药物(3)，镇静剂(3)

#### 纯探索任务

护甲：防弹、刃甲或轻型背心；防暴头盔

武器：手枪，胡椒喷雾，警棍或战术匕首

工具：记忆删除剂(3)，相机，耳机，手电筒，药物(3)，绳索

#### 营救任务

护甲：防弹、刃甲、重型、轻型或多威胁背心；防暴头盔或加固头盔

武器：来复枪、霰弹枪或手枪；铁蒺藜，闪光弹(3)或胡椒喷雾；铁撬棍或锤子

工具：记忆删除剂(3)，耳机，手电筒，药物(3)，绳索

# 7 载具和建筑

## 7-1 载具

在《基金会中的恐惧》中，载具具备生命值（HP）、防御等级（AC）、速度、乘客槽、货物槽和相关特性。乘客槽表示载具可以容纳的实体数量，而货物槽表示它可以容纳的武器、护甲或工具的数量。

在战斗中，载具和驾驶员在同一个回合内移动。司机无法在驾驶时使用自己的速度，除非他们换座位或离开载具。拥有Active技能的驾驶员也不能使用自己的速度执行动作，但他们可以使用载具的速度执行冲刺动作。驾驶载具通常不需要任何类型的检定，但进行规避或非常规操作需要进行机械检定，在街道上导航需要进行感知检定，使用载具上的武器系统需要进行枪支检定。另外的伤害表可以用来确定载具或乘客在冲撞中承担多少伤害。

### 陆上载具

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **载具** | **HP** | **AC** | **速度** | **乘客槽** | **货物槽** | **特性** |
| **装甲车** | 120 | 15 | 300 ft | 4 | 6 | **Mounted Machine Gun (武器) -** 范围：50英尺，命中调整：无，伤害：2d10，属性：枪械伤害 |
| **自行车** | 10 | 10 | 150 ft | 1 | 0 | **Smooth -** 驾驶员在机械检定上有优势 |
| **小轿车** | 70 | 12 | 550 ft | 4 | 4 | **Inconspicuous -** 驾驶员在间谍检定上有优势 |
| **摩托车** | 40 | 12 | 700 ft | 2 | 1 | **Versatile -** 驾驶员在试图规避其他陆上载具时在机械检定上有优势 |
| **皮卡车** | 90 | 13 | 450 ft | 2 | 8 | **Inconspicuous -** 驾驶员在间谍检定上有优势 |
| **休闲越野车** | 80 | 13 | 450 ft | 8 | 4 | **Squeeze -** 最多可容纳8名乘客，但超过6人会使驾驶员在机械检定时具有劣势 |
| **坦克** | 150 | 16 | 200 ft | 4 | 2 | **Tank Gun (武器) -** 范围：100英尺，命中调整：无，伤害：6d10，属性：爆炸伤害 |
| **多功能全地形车** | 60 | 13 | 350 ft | 3 | 3 | **Onward -** 当载具不在道路上时，驾驶员在机械检定上有优势 |

### 空中载具

所有的空中载具都必须花费一个回合起飞或降落。除了直升机以外的所有空中载具，如果它们飞在空中，都必须在驾驶员的回合使用速度移动（指不能悬停）。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **载具** | **HP** | **AC** | **速度** | **乘客槽** | **货物槽** | **特性** |
| **战斗机** | 100 | 14 | 15,000 ft | 1 | 1 | **Missiles (武器) -** 范围：500英尺，命中调整：无，伤害：5d10，属性：爆炸伤害 |
| **直升机** | 70 | 13 | 1,500 ft | 6 | 4 | **Hover -** 不需要每轮都使用速度 |
| **军用运输机** | 130 | 15 | 3,000 ft | 100 | 20 | **Lumbering -** 驾驶员在机械检定上有劣势 |
| **客机** | 110 | 12 | 6,000 ft | 120 | 100 | **Lumbering -** 驾驶员在机械检定上有劣势 |

### 海上载具

潜艇是唯一能够潜入水中的海上载具。它可以潜入水下几千英尺。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **载具** | **HP** | **AC** | **速度** | **乘客槽** | **货物槽** | **特性** |
| **独木舟** | 20 | 11 | 50 ft | 2 | 1 | **Manual -** 由于驾驶员必须手动推进独木舟，他们通常需要在进行机械检定时进行力量检定 |
| **货船** | 200 | 13 | 200 ft | 12 | 2,000 | **Lumbering -** 驾驶员在机械检定上有劣势 |
| **游轮** | 180 | 12 | 200 ft | 3,000 | 1,000 | **Lumbering -** 驾驶员在机械检定上有劣势 |
| **渔船** | 70 | 12 | 350 ft | 8 | 6 | **Angler -** 配备捕鱼工具 |
| **摩托艇** | 40 | 11 | 450 ft | 3 | 0 | **Versatile -** 驾驶员在试图规避其他海上载具时在机械检定上有优势 |
| **快艇** | 60 | 12 | 600 ft | 2 | 2 | **Quick -** 速度可以达到800英尺，但超过600英尺将导致驾驶员在机械检定上有劣势 |
| **潜艇** | 130 | 14 | 200 ft | 120 | 40 | **Torpedoes (武器) -** 范围：200英尺，命中调整：无，伤害：5d10，属性：爆炸伤害 |

## 7-2 建筑

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **建筑** | **HP** | **AC** | **特性** |
| **加固的墙、地板或天花板** | 60 | 6 | 对钝击伤害和锐器伤害有抵抗 |
| **普通的墙、地板或天花板** | 30 | 6 | 被爆炸伤害所克制 |