目录

**[1 介绍 1](#_Toc104759728)**

[1-1 什么是《基金会中的恐惧》？ 1](#_Toc104759729)

[1-2 什么是桌上角色扮演游戏？ 1](#_Toc104759730)

[1-3 SCP基金会是怎样运作的？ 2](#_Toc104759731)

[1-4 玩家的目标是什么？ 2](#_Toc104759732)

[1-5 游戏的基本规则是什么？ 2](#_Toc104759733)

[1-6 术语 3](#_Toc104759734)

[手册分区 4](#_Toc104759735)

**[16 杂项 5](#_Toc104759736)**

[16-1 同行组织和机动特遣队 5](#_Toc104759737)

[16-2 可选规则 15](#_Toc104759738)

# 1 介绍

## 1-1 什么是《基金会中的恐惧》？

《基金会中的恐惧》是一套桌上角色扮演游戏规则，基于**SCPwiki**（围绕**SCP基金会**的收容物展开的协同写作项目）的作者们所创建的世界观构建。**SCP基金会**是一个虚构的影子组织，它捕捉、研究异常现象，并将这些事物从公众视线里隐藏起来，保证世界的安全。在SCP基金会中，“异常”指的是一切无法用科学解释的事物。

## 1-2 什么是桌上角色扮演游戏？

首先，让我们定义一下角色扮演游戏（RPG）。RPG就是玩家在虚构的背景里扮演某个角色的游戏，玩家通常需要通过行动，或是利用一个复杂的角色成长系统来构建角色。

**桌上角色扮演游戏（TTRPG）**是角色扮演游戏的一个分类，玩家通过语言来描述角色的行动，通常会有一套正式的指导说明来告诉他们什么能做，什么不能做，玩家在规则的约束下讲述故事。通常，这些规则会包括骰子的使用方法，如为了完成特定的动作，玩家需要骰出超过或是低于某个具体数值的点数。**游戏主持人（GM）**负责整个游戏的运作并指导玩家。他们既是裁判，也是游戏主要的故事讲述者。在《基金会中的恐惧》里，GM们也被称为**监督者（Overseers）**，意即SCP基金会的领导者。

## 1-3 SCP基金会是怎样运作的？

如前所述，**SCP基金会**（简称**“基金会”**），是一个秘密组织，致力于控制和研究科学无法解释的生物、物品、地点和事件。**基金会**将它们称为“异常”。异常可能是憎恶一切生命的巨型蜥蜴，也可能是随机发射食物的手枪。虽然并非所有异常都有害，但基金会希望世界能够保持正常态，希望人们可以在这种正常态中继续日常生活，不必知道世上有许多违背逻辑的东西。

有趣的是，**SCP基金会**到底是如何工作的？首先，很难想象一个庞大的影子组织要如何获得足够的资源来维持运转。其次，这样一个组织要怎么对世上大多数人保密？总会有人发现的，对吧？但事情确实如此，**基金会**正隐藏在众目睽睽之下。

**基金会**与几乎所有国家的政府、联合国和许多其他实体都有合作，并从中获利。这些团体为基金会提供资金、人力和资源。**基金会**还拥有一些用于监测的挂名公司，也能增加收入。而且，**基金会**还雇佣了一批外勤特工，他们在各种机构、组织和企业中充当间谍。

## 1-4 玩家的目标是什么？

《基金会中的恐惧》有三种主要的游戏模式：**收容突破、探索**和**重新收容。**

**收容突破任务**在**基金会**设施内部进行。在故事中，一些SCP设法突破了收容。玩家扮演的角色可以是**研究员、安全员、外勤特工**或**D级人员**，在试图阻止异常逃逸的同时，确保设施正常运行。考虑到会给外界带来的危险，撤离只能成为玩家们最后的选择。

在**探索任务**中，玩家扮演的角色可以是**机动特遣队(MTF)队员、外勤特工**或**D级人员**。通常他们会进入相对未知的领域，研究**基金会**特别感兴趣的异常。玩家在这些任务中的具体目标可能会有很大区别，但核心目标都是为了更多地了解异常情况，从而推进**基金会**的研究。

在**重新收容任务**，玩家可以创建**外勤特工**或**MTF队员**角色，到外界捕捉某个成功突破**基金会**收容的异常。这些任务可能相当危险，因为能够以某种方式突破**基金会**收容的异常大概率很难处理。

## 1-5 游戏的基本规则是什么？

如前所述，许多桌上角色扮演游戏里都包含有骰子的使用。简单来讲，掷骰子能增加游戏的随机性，如果玩家能在没有限制的情况下做任何想做的事，那游戏就不会有悬念可言，而悬念正是TTRPG的重要组成部分。

《基金会中的恐惧》使用的是d100系统。但是，考虑到百面骰有点不切实际，在通常的游玩过程中推荐使用百分点骰子。一组百分点骰子包括两个d10，其中一个代表十位数，一个代表个位数。例如，玩家掷出一组百分点骰子，得到一个30和一个2，掷出的结果就是32。

每个角色都有7种**属性**和16种**技能**。**属性**是角色拥有的广义的、主要的特质，比如力量、敏捷或魅力。而**技能**是指角色在具体情形下的特质，比如欺诈、机械或技术。当创建角色时，玩家需要给每个**属性**分配点数，然后通过两项**属性**的平均值来确定一项**技能**的数值。比如，角色的**恐吓技能**数值是将**力量**和**魅力**点数相加再除以2得到的，所以如果一个角色的力量是40，魅力是60，则恐吓技能的数值将会是50（40+60=100，100÷2=50）。

那么**属性**和**技能**在游戏中是如何使用的呢？假设一个角色的**敏捷**是50，当角色想跳过某个障碍物时，**监督者**要求玩家进行**敏捷检定**。这时玩家需要投掷百面或百分比骰子。想要成功跃过障碍物，玩家需要掷出50或更低的点数。如果玩家掷出42点，那么角色就可以成功跃过障碍。

## 1-6 术语

现在，在进一步讨论前，我们必须给玩家手册中提到的许多术语下定义。

### SCP基金会-基本术语

**记忆删除** - 基金会使用药物或异常效应来改变人们记忆的惯例做法

**异常的** - 形容一些现象无法用科学解释

**异常** - 无法用科学解释的现象

**认知危害** - 如果与人的五种感官之一（视觉、听觉、触觉、嗅觉、味觉）相互作用，就会对人产生影响的异常

**D级** - 被基金会用作小白鼠的囚犯

**外勤特工** - 基金会的工作人员，他们的任务是潜入其他组织，寻找和捕获SCP

**危害** - 模因的简写，可分为认知危害和信息危害

**信息危害** - 一旦被人认知，就会使人受到影响的异常

**模因** - 认知危害或信息危害，本质上可以被描述为“具有传染性的信息”

**模因效应** - 由模因触发的影响效应

**机动特遣队（MTF）**- 基金会的精英特工队伍，负责探索、战斗并参与异常的捕获等工作

**研究员** - 基金会的工作人员，通常负责对scp进行研究和实验

**SCP** - SCP基金会研究、或有时加以收容的异常现象

**SCP基金会** - 一个研究和收容异常的影子组织，名称来源于其宗旨：**控制，收容，保护。**

**安全员**- 基金会的工作人员，通常负责站点的保护和协助收容工作

### 游戏-基本术语

**属性** - 广义的特质，如力量

**防御等级** - 角色抵御攻击，保护自己的能力

**特质** - 属性和技能的总称

**战役** - 一局完整的，在多个游戏场景中进行的TTRPG游戏

**角色/实体** - 指游戏中的任何生物

（译注：不知道为什么作者把同一个意思的解释写了两遍，待与作者对线）

**检定** - 通过掷骰来决定角色能否成功完成某个行为或达成某个目的

**d(#)** - d代表“掷骰子（dice）”，后面接骰子的面数

**遭遇** - 玩家角色与非玩家角色互动的事件

**成就** - 以成就为基础的升级系统

**生命值** - 用于确定一个角色的“完全健康时”的与“当前”的健康状况

**任务** - 指特定的某场战役或一次性战役

**非玩家角色（NPC）** - 由监督者扮演的角色

**一次性战役** - 一次完整的，在一次游戏中结束的TTRPG游戏

**监督者（OV）**- 运行游戏的人，在其他TTRPG中通常被称为游戏主持人（GM）

**小队** - 在游戏中为相似或相同的目标而努力，经常共同行动的一组玩家

**玩家** - 参加**任务**的人

**玩家角色（PC）** - 由参与任务的玩家，而非监督者创建和扮演的角色

**回合** - 战斗中的一个循环，在每个实体行动后结束，一个回合等于6秒

**技能** - 具有实际使用情景的属性，如制作

**速度** - 以英制长度五英尺为单位，决定一个实体在战斗中能移动多远的距离

**状态效果** - 增强或降低角色能力的效果，大多是负面的

**目标** - 特定的检定、攻击或行动所针对的实体

## 手册分区

为了便于区分，本指南分为若干部分：**基金会知识**，**游戏机制**，**创建角色**，**武器和护甲**，**着装和工具**，**载具和建筑**，以及**附录**。

#### 玩家部分：

**基金会知识**简要描述了**基金会**的运作方式，以及它所处的宇宙的细节设定。

**游戏机制**描述了游戏的绝大部分机制，从基本的属性和技能检定到复杂的战斗。

**角色创建**详细介绍了玩家在创建角色时的所有步骤，包括如何填写人物卡，选择角色职业，以及编写背景故事。

**武器和护甲**包括所有玩家和NPC在游戏中可以使用的武器和护甲的完整列表，以及它们的具体数值。

**着装与工具**描述了大量玩家和NPC在游戏中可以使用的服装和工具。但基本上任何物品都可以作为工具使用，所以这个清单并不全面。

**载具和建筑**列出了游戏中所有的载具和建筑，并解释了与之相关的所有机制。

#### 监督者部分：

**主宰世界观**描述了监督者如何创造任何特定任务发生的世界，并最终在游戏过程中拥有对世界的控制权。本节将为监督者提供一些他们在创造和控制自己的故事小宇宙时可能需要知道的东西。

**主宰任务**讨论了监督者如何同时负责创造和运行任务，这一部分包括了许多方面，包括任务开始前的内容，如计划事物，确定基调和设置界限。其中也有对监督者在游戏过程中应该做的事情的描述。

**主宰规则**讲述了监督者如何作为游戏机制的裁判角色，在机制方面完全控制游戏。因为游戏机制在游戏机制章节中有详尽论述，所以这里主要是讲监督者需要做些什么去保持游戏的顺畅运行。

**创建异常和NPC**是一个简短的指南，帮助监督者创造他们自己的异常和NPC。指南包括了通用数值模块和具有完整背景个性的复杂NPC。

**收容突破**包含一系列关于收容突破任务如何运作的细节，以及监督者可以在自己的收容突破任务中使用的一些想法。

**基金会站点**包含两个预设的基金会站点，完整的地图和站点档案。档案包括了包括人员数量在内的大量站点信息。

**预设任务**是许多已经制作完成的任务。这些任务包括npc，地图，以及包含大量信息的概述，以帮助监督者运行他们的团。

**任务构思**中有超过200个异常，监督者可以将其用作探索/重新收容任务来开团，或者在他们用自己的设定中创造任务时作为灵感。

#### 通用部分

**附录**中广泛列出了与基金会有关的东西，如**机动特遣队**和**同行组织**。

**版权声明**涵盖了游戏的版权，从标志到掷骰系统和其他机制。

# 16 杂项

## 16-1 同行组织和机动特遣队

### 同行组织（GOI）

（译注：本节是作者简略过的介绍，更详细建议参考wiki页面：

https://scp-wiki-cn.wikidot.com/groups-of-interest）

#### Alexylva大学

在一个希腊和拉丁文化统治西半球的平行宇宙中收集异常现象的组织。

#### 安布罗斯餐厅

一家生产各种稀奇古怪的食物和娱乐产品的大型连锁餐厅，主要在超维度的地点经营，但也有一些餐厅会开在公共场所。

#### 安德森机器人

一家专注于创造异常机器人和技术的公司，由声名狼藉的文森特·安德森领导。他们与Marshall，Carter，和Dark有限公司关系密切。

#### 阿卡迪亚

一家靠毒品驱动，制造了各种异常物体的电子游戏公司。在1983年电子游戏崩溃后，他们遭受了重大打击。至今未能恢复到以前的显赫地位。

#### Are We Cool Yet?

一群异常的艺术家，或“异常艺术家”（anartist）。他们有能力获得或创造异常的物体和实体，并将其用于他们的艺术作品。“Are We Cool Yet?”主题通常包含在每一件作品中。

#### 黑皇后

除了她对基金会的敌意，关于黑皇后的信息很少。部分原因是关于她的活动与动机存在着内容相互矛盾的报告。她对基金会的结构和项目有着不同寻常的了解，并曾多次利用这些知识造成破坏，阻碍基金会的努力。她似乎与蛇之手关系密切，甚至可能是蛇之手的首领。

#### 混沌分裂者

1924年从基金会分裂出来的一个分支。它的运作方式与基金会类似，但主要目的是加强自身在世界舞台上的力量。分裂者公开敌视基金会，并多次对基金会造成破坏，以毁坏基金会的资产和窃取各种异常。

#### 芝加哥鬼灵

这可能是有史以来最大的异常犯罪组织之一。在20世纪早期到中期，它在北美各地活动，并且其成员中有大量具有异常能力的人类。

#### 破碎之神教会

一个想要通过组合基金会持有的一些异常物品来复活他们的“机神”麦卡恩的邪教团体。他们相信技术最终会让所有人类提升到更高的存在状态，并经常试图窃取对他们的信仰非常重要的scp。

#### 第二海托世教会

一个信徒分散在宇宙各处，并且在地球上也有一些成员的外星宗教。该组织致力于防止一个超宇宙实体吞噬他们认为的这个宇宙的第二次迭代，或“海托世”。

#### 鹿学院

这是一所试图将常规研究与异常现象的研究结合起来的大学。它位于三波特兰，一个与俄勒冈州波特兰市在同一空间的超维度地点。这所学校是由FBI特异事故处（UIU）正式赞助的。

#### Wondertainment博士

这是一个神秘的，制造了许多主题类似于儿童玩具的奇怪异常物品和实体的人，或一群人，其中许多异常目前正处于基金会的收容之中。

#### 工厂

我们对这个组织所知甚少，只知道它能够制造危险的异常器物，这些异常器物通常涉及一些工业部件。

#### 第五教会

一个奇怪的、似乎想把全人类汇聚成一个整体的邪教。因为这个目标，他们似乎不喜欢基金会。

#### 反大麻玩家

一个主要在网上活动的无组织团体，他们利用异常达到讽刺意图或协助左翼政治组织。他们通常是基金会的眼中钉。

#### 全球超自然联盟(GOC)

这个资金充足的联合国组织成立于二战后。它会摧毁所有他们遇到的异常，而不是收容它们。这促成了他们与基金会的复杂关系。

#### 格鲁乌“P”部门

一个苏联政府组织，在二战和整个冷战期间捕捉和研究异常。

#### 赫曼•富勒的不安马戏团

一个以展示异常而闻名的马戏团。基金会捕捉到了许多与该马戏团有关的异常，但从未与它有过任何直接接触。

#### 地平线倡议

一个异常宗教团体，他们致力于收集与三大亚伯拉罕诸教有关的异常，并破坏与他们的信仰相抵触的异常。虽然他们经常与基金会竞争，但他们似乎并不经常直接充满敌意。

#### 大日本帝国异常事务调査局

这个组织也被称为IJAMEA，它捕捉、研究异常物体，并试图利用这些物体来造福日本帝国。它在20世纪40年代拥有很大的权力，尽管现在仍然存在，但它的影响力已经变得很小了。

#### 玛娜慈善基金会

一个国际慈善机构，试图利用看似有益的异常来帮助第三世界国家的人民。该组织过去曾对几起收容突破事件负责。

#### Marshall，Carter和Dark有限公司

一个向任何愿意购买异常武器和工具的人出售它们的“俱乐部”，客户包括了政府和非正规军事组织。众所周知，MC&D间接地干扰了基金会的工作，甚至造成了数次收容突破。

#### “Nobody”

基金会不知道“Nobody”是单独一人还是一个团体。“Nobody”协助基金会的工作，但有时也会阻碍基金会。这个人、或者团体，只会以一个穿着灰色西装、戴着软呢帽的白人男子形象在基金会工作人员面前出现。

#### 伊斯兰物品回收办公室(ORIA)

1979年伊朗革命后，基金会被强制驱逐出境，而ORIA取代了基金会在伊朗的位置。ORIA是一个伊朗政府部门，该部门声称对获取被认为与伊斯兰教有关的异常感兴趣。然而，该组织的最终目标是利用异常来使伊朗获得更多的利益。

#### 梦神集团

这个群体被认为是正在做梦的人或以梦境为基础的实体的集体意识，尽管基金会对此知之甚少。他们的存在大多只被从他们留下的东西上得知，他们的目标目前尚未基金会所知。

#### 观谬维基

一个沉迷于超自然现象的阴谋论网站，但他们实际上并不知道异常的存在。基金会允许他们在无意中误导公众。

#### 普罗米修斯实验室公司

一家通过研究异常来创造先进技术的跨国企业集团。它经常把自己的技术创新卖给政府、军队和其他同行组织。虽然它积极抵制基金会的监督，但它经常与基金会合作，以保持正常态。普罗米修斯实验室最终在1998年因严重的经济衰退而倒闭。

#### 欲肉教派

这些邪教遵循“大术士亚恩”的教导，定期进行人祭、食人等行为。他们相信，人类目前是脆弱的，但可以通过疾病和对肉体的操控提升到一个更高的状态。他们与破碎之神教会间有分歧，他们的目标对正常态及整个基金会都是巨大的威胁。

#### 蛇之手

这个团体主要位于被放逐者之图书馆，一个可以通过各种传送门访问的无限大的图书馆。它们制造了许多次收容突破，而且似乎喜欢使用超自然物体，尤其是释放各种本身并不危险的感知力的和类人的异常。他们积极反对摧毁或虐待异常的组织。

#### 打鲨鱼中心(SPC)

SPC似乎是存在于一个或多个平行宇宙中的，另一个版本的基金会。比起基金会，该组织似乎显示出更具黩武色彩和不稳定的基调。但是，从打鲨鱼中心复原的结构、文件和总体基调却大相径庭。

#### 三重月倡议会

一个建立在人类死后世界上的超维人类军事组织。他们和他们维度中的神达成协议，允许他们作为多维度安保力量来保护人类。然而，由于他们的力量和大量的内部问题，他们的作为有时弊大于利。

#### 联邦调查局所属特异事故处(UIU)

在冷战期间，美国政府成立了UIU以利用异常，并阻止苏联做同样的事情。虽然他们最初获得了大量的资源和人力，但从冷战结束后起他们的资源和人力大大减少。UIU与基金会结盟，两者紧密合作。

#### 维坎德·尼德技术传媒

这是一家自称处于“媒体和通讯技术的前沿”的奇怪的异常公司。他们还声称，希望通过“不带偏见，但在美学上令人愉悦的交流”来改善个人和世界。尽管如此，大多数与维坎德·尼德技术传媒有关的异常对人类是有害的。

#### 魔杖人

一个寻求探索多元宇宙，并揭开其神秘面纱的超维记者和档案员团体。因为他们的目标是保护存在，这样才能供他们研究，所以他们多次尝试与基金会合作。这一群体的成员经历一种转变，赋予了他们鸟类特征和异常能力，这使他们成为正常态的重大威胁。

#### 威尔逊野生动物应对组(WWS)

一个与基金会紧密合作的超常公共资助野生动物管理处。基金会允许WWS在MTF Beta-4“漂流者”的监督下处理几个Safe或Euclid级植物异常的收容。

### 机动特遣队（MTF）

（译注：本节是作者简略过的介绍，更多更详细建议参考wiki页面：

http://scp-wiki-cn.wikidot.com/task-forces）

#### MTF Alpha-1 "红右手"

Alpha-1是一支直接听命于O5议会的特遣队，并处理需要严格操作安全保障的情况。这支MTF由基金会最好的、最忠诚的作业员组成。

#### MTF Alpha-9“最后的希望”

Alpha-9的主要目标是在战场上训练和使用人形scp。另一支MTF，Omega-7“潘多拉之盒”有着同样的目标，但在一次导致绝大多数成员死亡的悲剧事件后被停用。

#### MTF Beta-7“疯帽商”

Beta-7专门收集和收容表现出生物、化学或辐射危害的异常，以及迅速收容和清理受这种异常影响的地区。

#### MTF Gamma -5“红鲱鱼”

Gamma-5专门在初次压制效应被证明无效，或公众认知已达到危险水平的情况下防止有关异常的知识传播。在这些场景中，他们可能会部署实验性记忆删除和记忆制造程序。

#### MTF Delta-5“前线奔跑者”

Delta-5由许多自主的潜伏单元组成，擅长辨别和获得其他相关组织的异常项目和实体。

#### MTF Epsilon-6“乡里愚人”

Epsilon-6擅长调查、收容和清理农村和郊区环境中的异常。

#### MTF Epsilon-9“噬火者”

Epsilon-9专注于爆炸和燃烧武器的使用，以及在高温环境下的操作。

#### MTF Epsilon-11“九尾狐”

Epsilon-11负责基金会的内部安保，由MTFAlpha-1 "红右手"监督他们。当标准协议失败并且即将发生多次突破时，他们便是部署到基金会站点的特殊行动队。

#### MTF Zeta-9“鼹鼠”

Zeta-9擅长探索和收容地下或封闭区域内出现的异常现象，特别是那些有异常地形或不稳定时空性质的。

#### MTF Eta-5“猎人轰炸机”

Eta-5擅长追踪、捕获和收容大型侵略者（large-scale Aggressors，简称LSA，个体高度超过30米）。该单位部署在Dimensional-Site-172，并将LSA也扣押在该设施当中。

#### MTF Eta-10“非礼勿视”

机动特遣队Eta-10擅长调查，获取，和初次收容显示出视觉认知危机，或其他需要间接或其他观察方式来确保安全操作的项目或个体。

#### MTF Theta-4“园丁”

擅长收容植物或植物类异常项目和实体，特别是涉及大规模感染的此类异常。

#### MTF Iota-10“该死的联邦探员”

Iota-10在各个国际、联邦和地区法律部门机构中拥有大量潜伏作业员，擅长帮助和转移异常证据和项目进入基金会控制下以及将异常事件所在地的司法权从当地警务部门转移到基金会。

#### MTF Lambda-4“观鸟者”

Lambda-4擅长辨别，追踪和收容飞行生物异常，特别是异常鸟类生物。

#### MTF Lambda-5“白兔”

Lambda-5擅长穿越不稳定的、离奇的、和受控的现实，并收容有能力操作空间和时间的潜在危险人员或人造物品。

#### MTF Lambda-12“害虫防治”

Lambda-12专门负责追踪、控制和消灭具有异常性质的害虫。通常在基金会追踪异常生物时用作第一反应小组。

#### MTF Mu-4“调试器”

Mu-4擅长辨别，追踪，回收和收容电子设备和信号，特别是异常电脑和网络相关异常。这包括调查看起来异常属性的网站。

#### MTF Mu-13“捉鬼敢死队”

Mu-13擅长追踪、分析和收容灵魂或无形的显现和实体，特别是被认为有感知、智慧或其他智能的。

#### MTF Nu-7“落锤”

Nu-7是一个营级规模的特遣队，拥有三个由特种步兵组成的连级分队，一个轻装甲车辆连，一个坦克排，一个直升机中队，一个化学-生物-辐射-核能（CBRN）排，一个战斗工兵排，一个核武器专家（NWS）小组，以及额外的战斗专家和支援人员。MTF Nu-7主要驻扎在武装生物性收容区域-14，主要负责应对在怀疑发生站点级收容失效，敌方渗透，或其他类似灾害事件的情况下，与主要基金会设施失去联络时的事故。

#### MTF Pi-1“城市滑头”

Pi-1擅长在人口密集城市环境下调查，收容，和事后清理异常，特别是纽约城市区域。

#### MTF Rho-9“技术支持”

Rho-9负责基金会的网络安全。考虑到隐藏在数字世界的所有危险异常，这不是一项容易的任务。

#### MTF Sigma-66“十六吨”

Sigma-66是由从其他同行组织捕获的成员组成的。尽管拼凑起来的小组缺乏基金会所期望忠诚，但他们发现成员的专业知识是有价值的。

#### MTF Tau-5“轮回”

Tau-5是由一群从一个死去神明的血肉中建立起来的不死半机械克隆人组成的。这个小队使用实验性的基金会武器来调查和收容奇术、魔术和超自然威胁。他们是基金会中最强大的特遣队之一。

#### MTF Psi-7“家居装饰”

Psi-7负责调查、收容和/或拆除异常建筑物或受异常影响的建筑物。这包括获得或将受影响的建筑物转让给基金会，以及对其进行初步观测和记录。

## 16-2 可选规则

#### 记忆删除和记忆强化

虽然游戏的标准规则提供了一个记忆删除和记忆强化的简单模式，有些人可能喜欢更详细深入的风格。SCP Wiki包含了许多关于这些东西如何运作的解释。下列是一些被广泛接受的诠释。

**记忆删除扩展**

**A级，一般逆行性失忆**

这类记忆删除通常针对的是接受者在过去5-6小时内形成的记忆，尤其在移除奇异的、迷失的记忆方面有效，比如遭遇异常。

这类记忆删除与典型的记忆删除没有什么不同，除了它们只能够有效地消除过去5-6小时内形成的记忆。到目前为止，A级记忆删除的使用是最多的，因此它们相对常用。

**B级，后退式逆行性失忆**

这类记忆删除不是针对特定的记忆，而是先清除一个人最近的记忆，而后是较旧的记忆。标准剂量会抹去大约24小时的记忆。

与A级记忆删除一样，B级记忆删除的游戏机制与标准的记忆删除机制并没有什么不同，只是它们的运作方式与上文所述相同。

**C级，靶向逆行性失忆**

这类记忆删除可以用来移除一个人一生中任何数量的特定记忆。在与其他移除记忆的方法相配合的情况下，C级记忆删除可以移除任何记忆，无论是最后几个小时，几年前，甚至是一个人的早期童年。

C级被认为比其他类型的记忆删除更有效。因此，他们更有可能适得其反。当接受者进行记忆删除检定时，如果出目是30或更高（而不是50或更高），他们就会失去一个重要记忆；如果结果是1-5，他们就会失去两个基本记忆，而不是一个。

**D类，前进式逆行性失忆**

这类记忆删除与B级记忆删除类似，但很少被使用。标准剂量的记忆删除也会移除平均24小时的记忆，但D级的记忆删除会从接收者24小时前的记忆开始，然后逐步到最近形成的记忆。

和B级记忆删除一样，D级记忆删除并不会对接受者的记忆删除检定造成实质改变。它们与标准记忆删除的唯一区别是它们的具体运作方式与上文所述相同。

**E级，忽怠(Ennui)**

令人惊讶的是，E级实际上根本不会移除记忆。相反，它们将接受者的记忆与任何情感的连接或关联分离开来。这会使他们的大脑失去回忆的动力，从而导致记忆自行衰退。这种方法最常被用于无法删除记忆的情况。

在接受了E级记忆删除后，接受者仍然要进行记忆删除检定。大部分机制保持不变，但出目在50或以上时不会删除记忆。相反，它会导致随机记忆受到E级记忆删除的影响。如果检定的结果是96-100，某个随机的记忆就会变成一个被压抑的记忆，萦绕在接收者脑中和他们的梦中。然而，记忆的细节变得奇怪，变成他们无法理解的东西。这将导致他们对记忆中的细节产生恐惧。

**F级，神游(Fugue)**

这类记忆删除非常强大。它们会导致对象患上一种非常特殊的解离性失忆症(dissociative amnesia)，使他们忘记自己的整个身份。一旦F级记忆删除的影响形成，他人可以给记忆删除对象赋予一个新的身份，或者他们可以被允许自己构建一个身份。

在摄入了F级记忆删除后，接受者不需要进行一个记忆删除检定。然而，在一小时内，他们会变得很容易受到暗示。在这期间，他们进入了一种梦幻般的状态，他们会相信任何一个实体告诉他们的关于自己的事情。例如，他人可以暗示接受者已经当了十年的教师。在这种情况下，接受者会产生错误的记忆，使他们相信自己在被暗示的时期内曾是一名学校教师。不过，接受者也可以尝试对自己的身份进行确认。

**G级，煤气灯(Gaslighting)**

这类记忆删除会导致记忆的失实化(derealisation)，使它们看起来像梦幻般的美妙。这会让接受者怀疑记忆的真实性。标准 G 级记忆删除被设计用来针对关于异常的记忆，通常在接受者缺乏任何实质性证据证明他们的记述，并且针对特定记忆是不可行的时候使用。

在摄入G级记忆删除剂后，实体应该进行记忆删除。1-5的出目会让目标记忆变得像梦一样，同时也让接受者可以自己选择让一段记忆变得像梦一样而不那么真实。掷出6-50将导致G级按预期作用，没有任何副作用。51-95的出目会让G级记忆删除起作用，但会让接受者宁愿压抑的一些记忆变得更真实，突然出现在他们的脑海中。96-100的结果将产生与标准G级记忆删除相反的效果，反而会使目标记忆更加真实，并使任何其他记忆删除在一小时内无法移除记忆。

**H级，顺行性失忆**

这类记忆删除会阻止接受者形成新的记忆。标准剂量的H级记忆删除持续24小时，导致接受者在这段时间内无法形成任何新的记忆。

这类记忆删除的接受者不需要进行记忆删除检定。H级实际上是一把双刃剑。一方面，它们使玩家对所有需要形成记忆的模因效应免疫。这基本上包含任意一个模因，除了那些有特别声明的。另一方面，它们严重限制了角色的有效能力，因为他们无法记住自己看到、听到或感知到的任何东西或与之互动的内容。他们变成了一个必须被拖着走24小时的空壳。

**I级，短暂型(Transient)**

这类记忆删除会导致暂时性失忆，阻止接受者回忆起任何长期记忆。就像标准剂量的H级记忆删除一样，I级记忆删除的效果可以持续24小时。

与H级类似，I级记忆删除的接受者不需要进行记忆删除检定。不幸的是，“长期记忆”囊括了广泛的人类记忆。这意味着I类记忆删除接受者无法回忆起30秒前发生的任何事情。幸运的是，这意味着任何影响他们的模因在30秒后就会被从大脑中清除——只要这个模因没有积极地传递给他们，并且它需要形成记忆才能起效，就像大多数模因一样。I级让接受者比H级更有效率，但也只是稍微好一点，因为他们很快就会忘记事情。

**记忆强化扩展**

**W级**

这类记忆强化可以让接受者感知逆模因现象或保有知识，同时通常促进记忆的形成。本质上，它们会使接受者记住当前关于逆模因异常的存在这件事。标准剂量的W级记忆强化的影响通常持续5-6小时。

接受完W级记忆强化后，接受者只需要进行一个标准的记忆强化检定，游戏机制没有任何改变。

**X级**

这类记忆强化剂可以恢复先前感知到逆模因的意识，或是特定的被压抑的记忆。标准剂量的X级记忆强化的效果通常持续5-6小时。

接受X级记忆强化与W级记忆强化一样，接受者只需要进行一次标准的记忆强化检定。

**Y级**

这类记忆强化剂可以让接受者在一剂的作用期内完全回忆起所有的记忆。标准剂量能让他们完全回忆起过去24小时内形成的所有记忆。

在服用了一剂Y级记忆强化剂后，接受者需要进行一次特殊的记忆强化检定，这个检定比标准的记忆强化检定有更严重的惩罚。当出目为1-5时，用户不需要处理任何副作用，与标准的记忆强化检定相同。在掷出6-50时，这个实体会回忆起1-4件他们宁愿忘记的事情。接受者应该投掷一个d4来确定唤起的记忆数量。对于51-95的出目，实体会被先前通过记忆删除所治愈的模因重新影响。最后，出目为96-100时，接受者会重新受到先前被记忆删除治愈的模因的影响，并因分裂性头痛受到2d6钝击伤害，且会陷入迷失方向状态1分钟。

**Z级**

这类记忆强化非常危险。它会在生理学上改变接受者，无法忘记余生中的任何事情。这通常会使接受者的大脑过载，导致他们在摄入记忆强化剂后的3到4小时内因癫痫而猝死。

接受Z级记忆强化后，接受者应投掷一个d4。这一骰的出目决定了他们还能活几个小时。一旦这个时间到了，这个人会不可避免地因严重癫痫发作而死亡。此外，在接受这类记忆强化后，接受者应掷一个d10。这个掷骰决定了他们在适应Z级记忆强化时会迷失方向几分钟。

#### 休谟指数

在一些SCP故事中，基金会有一个用于确定一个地区的现实量度的衡量单位。这个单位被称为“休谟指数”。具体来说，休谟指数被用来衡量特定区域现实强度和/或程度。

假设休谟指数的基准值是50休谟，任何地区都有能力表现出标准的现实、更少的现实或更多的现实。异常现象的存在可以增加或减少特定区域的现实程度。例如，一个充满异常的区域可能显示32或78休谟。休谟指数的测量值通常在0到100之间。

休谟指数通常通过使用康德计数器进行测量，这是一种类似于手持激光测量仪的小型手持设备。这些设备最初是由基金会创造的。它们是如何工作的？基金会制造了两个口袋宇宙，每个口袋里都有一个斯克兰顿现实锚。这些锚维持各自口袋宇宙的现实水平。康德计数器包含两个连接这些口袋宇宙的小型入口，允许它将它们的现实水平与周围环境进行比较。

测量休谟水平肯定有它的用处。首先，它可以确定某个地点是否异常。一个异常地点可能有24或80的连续休谟水平，而不是50的基准值。确定指定位置的休谟水平也可以帮助康德计数器的使用者确定异常物品或实体的位置。比如，整个区域的休谟指数可能为50，而此时康德计数器将指向休谟指数较高或较低的特殊地点。使用者可以跟随康德计数器的指示，到达休谟指数不一致的地点。

在监督者和玩家们决定使用休谟指数的游戏中，康德计数器可以成为玩家使用的有效工具。

现在，最终的问题是如何融入休谟指数。因为休谟水平是相当随意的，例如，42和43之间的差异没有任何标准。下表展示了一些在游戏中某个休谟指数所代表的的含义的例子。

|  |  |
| --- | --- |
| **休谟指数** | **含义** |
| **0** | 这个地区已经失去了现实，这意味着周围的现实可能已经崩溃。在这个地区，任何真实的表象都可能会慢慢地被撕裂成虚无。 |
| **1-9** | 该区域很可能即将经历现实的全面崩溃，并且它显然已经相当不稳定。当这种情况发生时，空间内的任何现实，如物体或实体都将被摧毁。 |
| **10-19** | 这个区域是异常的，通常是因为在康德计数器附近有大量强大的异常。在休谟指数为19或更低的区域，非异常生物会陷入迷失方向状态。 |
| **20-29** | 这个指数意味着该地区本身非常异常，或存在大量异常，其中大多数异常较强。通常情况下，这些区域内的非异常实体会感觉有些不对劲。 |
| **30-39** | 通常情况下，在这个范围内的指数表明该区域特别异常，或存在大量异常物体或实体，其强度可能各不相同。 |
| **40-49** | 这通常意味着该区域有少量异常活动，比如一些具有轻微异常效应的实体或物体。 |
| **50-59** | 休谟的基准值是50。这个范围是康德计数器正处于一个缺乏异常，或存在无法被检测到的异常的区域时会读取到的平均指数。 |
| **60-69** | 休谟指数在这个范围内的地区比一般的地区更真实。这和其他高休谟指数一样，可以通过异常妨碍仪式来实现。 |
| **70-79** | 这是异常开始失效的范围。具有感知能力的异常可能会感觉到轻微的干扰正围绕着自己。 |
| **80-89** | 在这个数值，异常开始真正受到现实增长的影响。而在80或更高的区域，大多数异常将陷入迷失方向状态。监督者可以为更强的异常设置例外。 |
| **90-99** | 不久后，该地区将经历现实超载。大多数异常都难以正常运作，这意味着实体可能需要掷骰才能决定他们是否可以使用异常能力。 |
| **100** | 该地区正在经历现实过载，这意味着几乎所有异常都无法正常运转。需要大量的异常活动才能降低该地区的休谟指数。 |

#### 关键打击

有些人可能喜欢在战斗中被击中的结果更加多样的游戏。实现这一目标的方法之一便是使用关键打击。从本质上来说，每当玩家角色受到一次大成功的攻击时，控制角色的人需要投掷一个d4，他们的状态与掷出的结果相关联。记住，关键打击只适用于玩家角色。

即使提供的描述不符合实体的解剖学，他们仍然被掷骰的机制所影响。监督者可能需要以不同的方式描述实体所受的伤害。

这种效果会持续到受影响的实体通过一些方法被治愈，例如药物、医学检定或异常方法。

|  |  |
| --- | --- |
| **掷骰结果** | **效果** |
| **1** | 实体的一条手臂受到严重的伤害，比如长伤口或小破损，使得他们的攻击骰具有劣势。 |
| **2** | 实体的一条腿严重受伤，可能是由于部分被压碎，导致他们的速度减半（向下取整）。 |
| **3** | 实体的躯干被重击，可能断了一根肋骨，使得他们更难进行闪避，对受伤者发起的攻击将具有优势。 |
| **4** | 攻击会直接打击实体的头部，让他们的大脑混沌。因此，他们陷入迷失方向状态。 |

玩家角色很容易同时受到多种效果的影响。然而，关键打击的效果不叠加。如果玩家角色的腿被关键打击，速度减半，而后他们的右腿再次受到关键打击，他们的速度不会下降到最大值的四分之一。不过，玩家角色可以同时受到腿部和手臂的关键打击的影响。

最后，假设一个玩家角色被关键打击命中，他的d4出目为3，然后再受到另一次关键命中。他们再次掷出d4，又得到了3。在这种情况下，他们不需要重新掷骰，而且由于关键命中的效果不会叠加，所以他们这次不会再受到任何负面效果的影响。然而，如果监督者真的想这么做，也可以强制要求玩家重新掷骰。

#### 转换战斗系统

很明显，《基金会中的恐惧》目前的战斗系统是不对称的。玩家通常投掷d100，根据武器、近战或神秘技能的值来判断自己是否通过检定。然而，监督者使用的是d20系统，他们的目标是掷出更大的数并超过玩家的护甲等级。

关于这个掷骰系统的原因，原则上，是为了处理scp的不合逻辑的本质。虽然你可以根据力量、敏捷性、耐力和耐久性来预测一个正常人的战斗能力，但异常却不是这样。一个十岁男孩体型的异常可能比优秀的健美运动员有更强的力量，一个像老妇人一样的现实扭曲实体，即使没有力量和敏捷，只要轻轻一碰也可能把人炸成碎片。简而言之，我们很难让异常符合大多数桌面游戏中存在的逻辑框架。

然而，不对称的战斗系统存在一些问题。对于监督者来说，在d20和d100系统之间切换可能会有点混乱，玩家也可能会被这个问题难倒。

对于那些寻找替代方案的人来说，解决这个不对称系统问题的最佳方法，就是让玩家也使用d20系统。这会比尝试将游戏中的各种scp转换为d100系统的成本更低，而且破坏游戏平衡的可能性也更低。d20系统已经为人类角色进行了设计，监督者可以在所有npc上使用它。

为了将玩家角色转换为d20战斗系统，监督者和玩家应该简单地参考NPC攻击表下的表格，如下所示。这将允许跑团者给予玩家角色基于他们的力量，敏捷，或耐力的命中调整值。这样，他们所需要做的就是在进行武器或近战检定时滚动一个d20，就像监督者所做的那样。

|  |  |
| --- | --- |
| **力量、敏捷或耐久属性值** | **命中调整** |
| **0-30** | **+1** |
| **35-50** | **+2** |
| **55-70** | **+3** |
| **75-80** | **+4** |