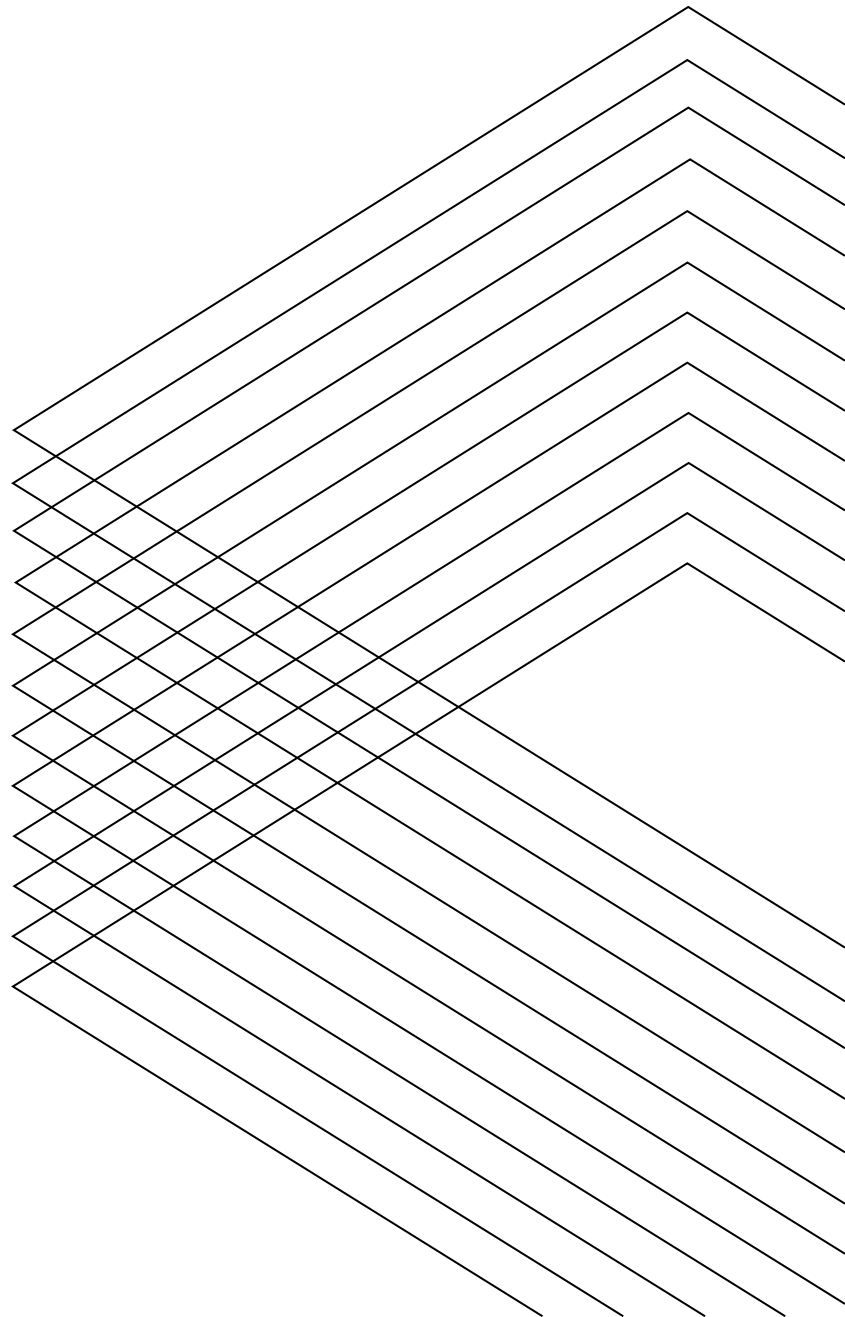
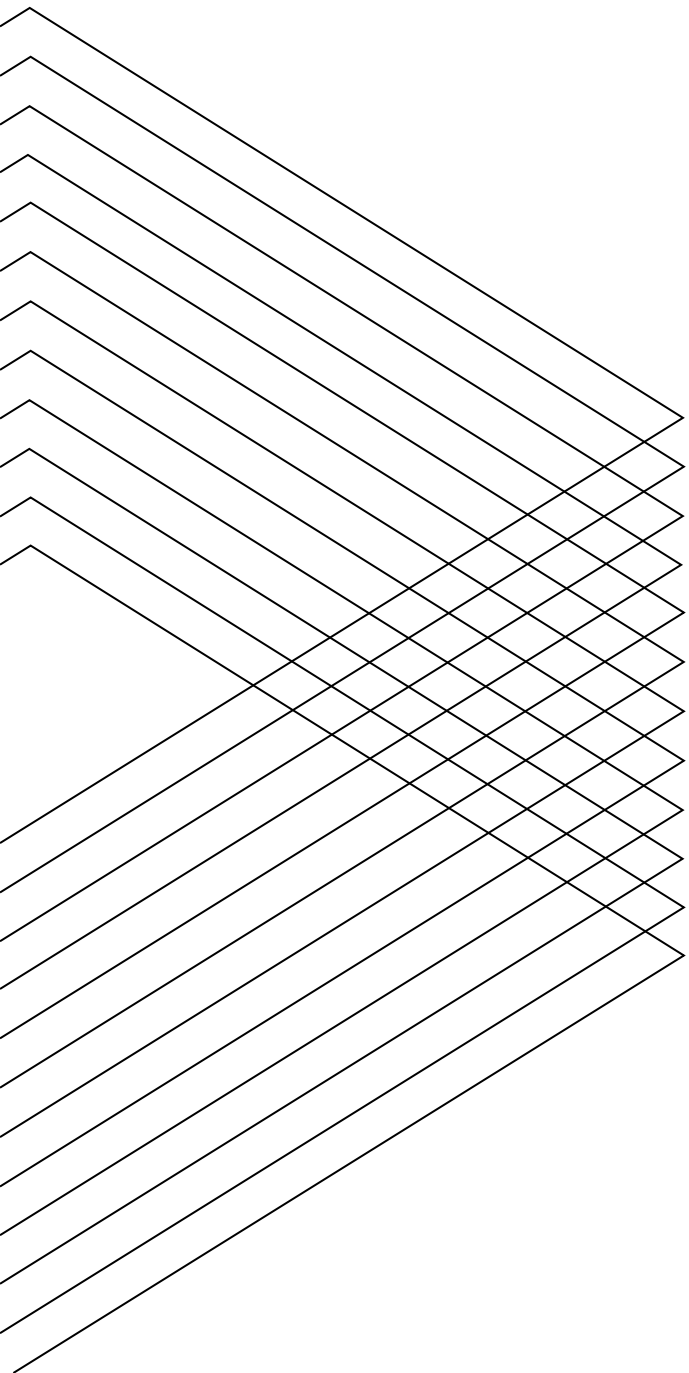


RAID

作者: km





RAID是一款适合二人游玩的桌面游戏，一人担任游戏主持人，在该游戏称为“商人”，一人扮演PMC。需要准备至少一张可以往上写东西的纸，一根笔以及一枚六面骰子。游戏的核心是场景探索、与敌人互相交火和脱离场景。

运行游戏

- 这是一个多幕式设计的规则，每一幕都会遇到不同数量的各式敌人，玩家在每一幕都可以选择执行“脱离场景”这会结束这次游戏，并结算收获。当然，你也可以选择继续深入其他场景，毕竟有些时候你不得不这样做——你本次RAID的目标会设定在某个场景，这可能就是你逃离这座城市的关键。
- 但有可能你在多次任务中都无法逃离这座城市，这时候或许你会去找找那些“BOSS”的麻烦了。当你选择这么做时，请确定你之前的RAID让你有着充足的“战备”，或许这才能让你活下来。



行动

- 在每个场景玩家都可以执行3次“搜索”行动，每次失败的搜索都会导致增加一名敌人“SCAV”，每次出1“搜索”都会导致增加的那名“SCAV”变成“RAIDER”。而每次出6，玩家都会获得两件战备。玩家需要击败敌人才能有机会搜刮“搜索”到的战备，同时玩家可以获得一件敌人身上拥有的战备。
- 在战斗中可以执行三种行动，射击和机动，成功的射击可以对目标造成1点伤害，出6可以造成两点伤害，成功的机动可以免受这次伤害，PMC和商人需同时提出本轮行动。
- 玩家在入场时会获得三个“战备”，“战备”代表着玩家作为PMC的本身拥有或者搜刮来的物资，而在场景中搜索物资可以为自己增加一个对应的战备，但是会承受“负重”。负重会提高你移动的判定，每承受一点负重会导致机动骰-1。
- 护甲战备仅能装备一份，可以携带多份。

玩家角色

- PMC：玩家角色通常是一名外国或者本国的个人军事承包商，给你发布任务的人或者你的上司在城市封锁前把你派进来，让你寻找什么东西。但是有一天他们失联了，而你也被困在了这座被封锁的城市，但是你也听到了一些流言蜚语，比如：不少“商人”和“BOSS”都有着与外界的联系，或许他们可以帮你离开这里.....
- PMC角色拥有射击3+（六面骰出目 ≥ 3 ），机动4+（六面骰出目 ≥ 4 ），搜索4+（六面骰出目 ≥ 4 ），3血。
- 部位损伤：玩家被某些武器击中后会出现部位损伤，投掷d6决定受伤部位，1头、2胸部、3手臂、4腿部、5和6忽视此次部位损伤。头部受伤会导致搜索-1，手臂射击-1，腿部机动-1，胸部会导致护甲损坏，视为降低一级。

“场景”范例

- 树林——射击-1，搜索-1
- 地下仓库——搜索+1，机动——1
- 中心市区——BOSS
- 购物中心——搜索行动次数+3
- 化工厂——搜索行动次数+1，搜索成功但不为6的情况都会增加一名SCAV
- 军事基地——搜索行动次数+1，搜索失败增加的敌人RAIDER，出1则此场景出现BOSS

“战备”范例

- 大口径枪械（射击、对抗重甲+1）、
- 高射速武器（射击、对抗轻甲/无甲+1）、
- 破片手雷（射击、对方下次行动未选择机动则死亡）
- 全防护护甲（对方射击-2、重甲）、
- 轻型防弹衣（对方射击-1、轻甲）、
- 力量训练（忽视一点负重）、
- 耐力训练（机动+1）
- 医疗物资（每个场景可以回复2血或1部位）

游戏背景&敌人

- 伴随着天空中燃烧的蓝色火焰，这座城市内的几乎所有电子设备都无法使用，大多数被留在这座城市里的人都失去了与外界联系的方式，少部分人可以与外界联系的人要么招兵买马，在这篇混乱之地建立一方的秩序，他们通常被称为“BOSS”。而剩下的几个早在城市陷入混乱前就有着自己人脉和渠道的人，则继续做起了生意，他们通常被称为“商人”。——而这里，变成一座被严格封锁的城市。
- BOSS敌人拥有射击2+，机动2+，5血，忠诚的手下（每次伤害+1，受伤后失去）、独特武器（对方未机动自动命中，造成部位损伤）、破片手雷（射击、对方下回合未选择机动则死亡）
- SCAV：那些在疏散中被剩下的本地人通常也组成了不同的帮派，依靠在城市中搜刮物资维生。或许他们并不擅长战斗，但是他们手中的霰弹枪和半自动卡宾枪对于低防护单位仍是巨大的威胁。
- SCAV敌人拥有射击4+、机动4+，1血，民用武器（射击、对方若未装备护甲造成部位损失）、6+拥有破片手雷（射击、对方下回合未选择机动则死亡）、无甲
- RAIDER:掠夺者是由一群前个人军事承包商和精锐的SCAV组成的。他们在训练有素和个人实力出众外还拥有着优秀的个人防护，优质的全自动武器、充足的军用子弹和先进的武器配件，甚至还有还拥有一定数量的爆破物。
- RAIDER敌人拥有射击3+、机动3+，3血，军用武器（射击、每次成功攻击导致对方损失部位）全防护护甲（对方射击-2、重甲）或轻型防弹衣（对方射击-1血、轻甲）