

镜像破坏

SABATOGUE DU MIROIR

现在是在21世纪往后的任何一年，也是主体间性时间破缺后的任何一年。在被称作“完美镜像”的超自然生物的强大共情能力之下，人类失去了分辨现实和梦境的能力。按照“完美镜像”的计划——至少根据人类的揣测，这群超自然生物在逐步原子化人类个体，最终让已经因为梦境化而摇摇欲坠的人类社会彻底崩塌。人类到了生死存亡的最后关头。这是一场不使用子弹和病菌的超心理学种族灭绝。

在最后一群意志力足够坚定的抵抗组织的努力下，他们重新评估了人类已知的心理学手段。因为精神分析的反移情性质，佛洛伊德和拉康成为了“精神武器”，武装起了最后一批精神分析师。他们将被投放到“完美镜像”核心之中，使用他们的分析对抗超自然威胁，以凡人之力瓦解共情的海啸，最终带领人类穿越想象界和象征界的幻梦而回到实在界之中。这是人类的孤注一掷，也是完全一厢情愿的最终方案。没有人能保证“镜像破坏”计划的有效性，但他们也没有更好的方案。

《镜像破坏》是一个简洁的精神分析/超现实主义1对1高度叙事化TRPG规则。我们建议GM对于（较为传统的反移情式）精神分析做出初步的了解，也建议GM在开始游戏前向PL做出足够的确认和保证，并将这场游戏当作某种非正式的“精神分析”来对待。请时刻保证规则的神秘性和故事的超现实主义色彩，与你的PL在叙事和“精神分析”上针尖对麦芒，并竭力和他共同创造出一个伟大的故事。无论如何，祝你玩得愉快。



一切的开始

一次《镜像破坏》游戏应当建立在以下三个前提之下：

1. 保密性。作为GM，你不应该让PL看到你设计的故事或这本规则书，不应该告诉他真正的规则是什么样的。你的PL应当只能猜测你的想法和规则的实际情况。你可以鼓励他这么做，但最好最好最好不要全盘托出。你很快就会发现，保密性是本规则的设计核心。

2. 私密性/安全性。我们鼓励GM引导PL在PC设计和游戏过程中代入自身经历并以此来实现某种非正式的分析，但这种行为无论如何都是有着潜在风险的。GM需要充分地警告PL潜在风险，提供安全卡等安全机制给PL，并时刻观察PL状态以避免局势失控。无论如何，这是一场游戏而不是真正的分析。我们的目的仅仅是让PL和你一起体验美妙的超现实故事并对精神分析（如果可能的话，PL自己）有一些了解，而不是让你们的友谊破裂。

3. 高度叙事性。与其说是一种TRPG规则，不如说《镜像破坏》是对于特定合作叙事的一种要素量表。我们更多是提供一个辅助你们的故事创作的机制，可以让你们了解到故事进行到了哪个步骤、如何安排故事继续，而不是如同传统的TRPG规则那样干涉故事的进行。我们推荐GM大幅度减少可能的判定内容，更多地转向纯粹的合作叙事。GM可以设计各类谜题，但请无论如何鼓励PL用他们自己的思路解决问题，甚至于发现你未曾设想的方式。

在这三条前提之下，让我们正式进入《镜像破坏》的游戏开始阶段。

我们建议GM在游戏开始前对于自己的PL有较为详细的了解，这会便于你的故事编纂设计。总之，在向PL告知风险与介绍安全卡（这是一种常用的TRPG机制，请自行查阅）后，你应当开始引导PL设计自己的PC。无论如何，PL需要尽可能完善出一个虚构的精神分析师及其过去的经历背景。在这些经历背景中，至少需要包含三个创伤（悲惨的过去、惨烈的失败……）和三个成就（成功的经验、幸运的经历……）。PL要给这六个“特质”进行从1到6的编号，这一编号在这局游戏中不应发生变化。我们推荐将这六个过去经历写在

作者：cunzai | 联系方式：3108540583@qq.com
美工：欧根 | 联系方式：2019016743@qq.com

六张小纸片的一面，另一面则留白。PL需要得知精神分析师的基本工作要求（反移情等）和本次精神分析的对象（“完美镜像”伪造出的某个精神病人）。在这里我们给出一些可以采用的简化准备阶段的建议：

1.告知PL《镜像破坏》是一场“精神分析风格TRPG”，他会在游戏中遇到一个“精神病人”并尝试对其进行分析和治疗。为了“让游戏更有趣”，“精神病人”的“梦境”会成为一种“形象化其病症”的叙事模式，这也会是PC解开“精神病人病症之谜”的一种方式。上述描述并无错误，虽然你应该已经发现了，我们省略了很多更重要的内容。请把发现其他内容的部分交给PL，保持故事的魅力。

2.可以套用历史上的知名精神分析师——精神病人的案例，例如拉康和帕品姐妹、弗洛伊德和小奥古斯特·德·布洛克……当然，这里的精神病人被替换成了“完美镜像”。

3.根据你的PL的特征或PC的过去经历设定“完美镜像”的特征，比如歇斯底里之于性压抑，强迫症之于父母的高要求……

4.促使你的PL尽可能地完善其PC的背景故事，并有意无意地建议他参照自身经验。为了避免可能的风险，我们不会给出具体的方法。请酌情采纳这一条。

5.参考超现实主义的艺术作品，我们会在最后给出一条参考书单。

具体上的故事构建并不容易概括。事实上，我们也不建议你在一开始就完成全部构建。因此，我们会在运行部分和你介绍这一部分内容。由于保密性在本规则中的重要性，你要做好你只能和一个PL进行一次游戏的心理预期，并不留余力地开始这次游戏。

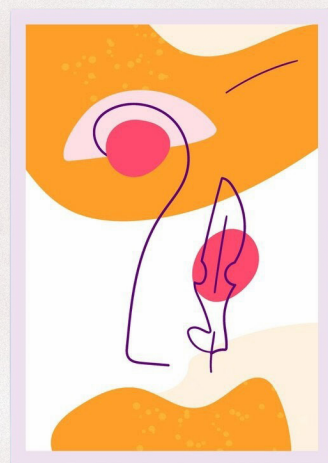
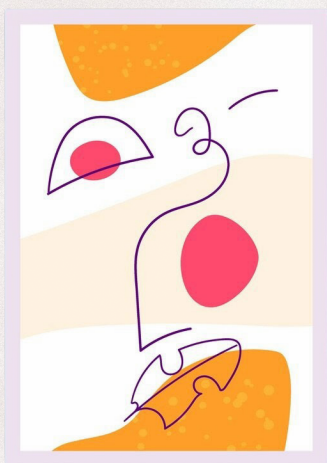
运行和机制

我们可以如此形容《镜像破坏》的游戏内容：精神分析师在遇到患者后发现现实逐渐崩坏，最后意识到自己肩负的几乎不可能实现的任务：用精神分析击败“完美镜像”。于是，为了完成这个内容，故事应当如此编排：

0. 故事应当是按照一个重复的轮回进行的。举例来说，一个最基础的《镜像破坏》游戏流程类似于：精神分析故事——梦境故事——精神分析故事——梦境故事……如此轮回下去。随着故事逐渐发展，可以模糊不同故事类别之间的界限，但一定要对这一阶段故事中是“分析故事”占主导还是“梦境故事”占主导做出定义和明确的描述。我们会给出一些额外的可能故事类型，这些类型可以在部分情况下不遵守这一规则。从“分析故事”到“下一个分析故事”的部分称为一个“标准流程”。

1. 故事的开头永远是精神分析师对“精神病人”的初次精神分析。无论如何，“精神病人”会开始讲述他的个人经历，以一个实际上类似于精神分析师其创伤的角度切入。“精神病人”可能是已经被关在精神病院或监狱的犯罪者，也可能是访问PC诊所的普通人。无论如何，请确保这场分析不要太长。然后，在这次分析之后，PC或“精神病人”会离场，比如“精神病人”离开诊所或PC离开精神病院。在这时——

2. PC进入梦境。无论如何，在进入这一步前，请设计出高度象征性的梦境世界的至少一部分基础逻辑和引入部分。我们推荐你设计类似于《原子之心》、《不可思议的风景》这样的超现实主义彼岸梦境，但类似于《艾迪芬奇的记忆》这样的更现实的回忆式梦境也是一个很好的选择。无论如何，这个彼岸世界一定要具有某种超现实但



成立的规则（我们会在后面谈到这一选择的重要性），而且要和PC（如果你执意的话，PL）的背景故事有所关联。我们建议梦境的场景设计要让PL感觉到某种“目的性”，例如“我应该前往对面的悬崖”或“我需要通过解谜离开这间密室”，并通过若有若无的暗示让PL认为这是游戏的主要目标的一部分（实际上这只是无意义的、用于掩护“完美镜像”对心灵的刺探的幌子）。接下来，我们会给出本规则下梦境的几个特别机制。

· 还记得之前提到的**特质**吗？在梦境的部分，如果PC对于目前的挑战和现状毫无头绪或想速战速决，不妨让他进行“特质检定”。你可以如此向PL解释什么是“特质检定”：“你可以尝试通过回忆过去的经历来增强你对于梦境的塑造影响能力，并使得故事按照你的想法发展。”如果真的要**进行特质检定**，让PL描述PC回忆了过去的哪一个记忆，这个记忆为何与现在的情况或“故事进程”有相符之处，他希望现在的情况或“故事进程”发生怎样的变化。若你认为该描述合理，让他投掷一枚六面骰子——

若投掷结果对应着代表不是“创伤”的数字，则这一次判定成功，现在的情况或“故事进程”按照PL的意愿改变。若这次投掷中使用的是“创伤”，将“创伤”的纸片翻面，这张“创伤”现在视作“成就”。若“创伤”的背面是空白的，让PL在上面记录本次判定成功的后果。

若投掷结果对应着代表“创伤”的数字，则这一次判定失败，现在的情况或“故事进程”将不会按照PL的意愿改变，但仍然会因为这一失败而“恶化”——这并不意味着PC一定会陷入窘境，“恶化”也可能单纯是一种“变化”。若这次投掷中使用的是“成就”，将“成就”的纸片翻面，这张“成就”现在视作“创伤”。若“成就”的背面是空白的，让PL在上面记录本次判定失败的后果。

· 请时刻铭记这个游戏的真实情况：“完美镜像”在诱导PC（PL）对故事共情和投入，从而逐步瓦解其精神。你需要时刻评估和记录PC的“共情指数”。在游戏开始时，这一指数是0。“共情指数”只会增加不会减少，且随着其增加，“完美镜像”（GM）对故事的控制力将越来越显著，PC（PL）将越来越难以影响故事发展。在这里，我们给出一些数值上的示例，不过你也可以

自行设计这一部分。

使用“特质检定”失败	共情指数+3	这不会影响该特质在故事中的占比。
使用“特质检定”失败	共情指数+5	在这之后，这一特质将更频繁地在故事中体现。
使用“特质检定”将纸片翻面	共情指数+3	如此时共情指数已大于20，将反转后的特质视作PC的记忆的一部分。若PL对被修改的记忆提出异议，让他投掷一枚d6骰子。若投掷结果等于6，PC重新找回了正确的记忆，将纸片再次翻面。这次翻面仍然会触发翻面的效果。
对梦境中的角色展现出共情	共情指数+5	
对“精神病人”展现出共情（打破了精神分析模式）	共情指数+5	

高于20	梦境变得更加温柔或针对性。PC应当在梦境中感觉到“一路顺风”并被场景适当地鼓励使用“特质检定”。
高于50	“精神病人”在分析时变得更加理性和主动，梦境和分析之间的切换更加频繁（超现实式的突然转换）。
高于70	“精神病人”开始试图介入PC的生活，表现出对PC的关怀。梦境明示或暗示PC进行检定。
高于100	分析与梦境将不再具有明确的界限，梦境开始吞噬现实。故事进入结局阶段。

共情指数相对效果范例

3. 在安排这场游戏的时候，你需要同时作为正派——人类——和反派——“完美镜像”——的代理人，进行一场左右互搏的布局。你既需要鼓励PL意识到游戏的本质，又需要掩盖它。因此，我们提供以下几个便于你管理这种复杂叙事的策略：





安全屋机制

在梦境和分析之间，或者说，在梦境之中，你可以安排一个便于PL整理思路、缓和情绪的安全屋。类似于《恶灵附身》中的安全屋，这间安全屋是人类方给PC留下的某种保护机制。这里应当有至少一个可以和PC对话交流信息、启发他的NPC，一些随着故事更新而不断更新的、实际上反映着PC无意识的精神分析师主体的超现实式情报（例如似乎在暗示剧情走向和PC行为的报纸）。请务必完善安全屋的进入/离开准则，并保证安全屋尽可能不要在不符合该准则的情况下出现在故事之中。

无意识（分析师）主体的视角

不妨参考一下拉康有关无意识主体的理论。也许，PC的无意识主体早就识破了“完美镜像”的本质，但正如拉康所说的那样无法自然地表现出来。PC的无意识主体会小范围地介入故事，作为引导PC对抗“完美镜像”的一股力量。故事中出现了许多的暗示情节，梦境场景中出现了一条似乎是PC自己留下的密道……

明牌

如果你的PL足够强大，不妨在故事的后半段、“完美镜像”疯狂时把规则的真相和盘托出。从现在起，你更多地变成了PL的盟友，可以给出更多的建议和帮助。如果你认为故事可能以我们在之后给出的“真结局”模式收场，这将会成为锦上添花的一个尝试。

进度追踪和加速

你可以在故事开始前为“完美镜像”建立一个刻度有限的进度钟。举个例子，若你建立了一个进度为8的进度钟，则故事每经过一次标准流程，进度钟前进1。而“完美镜像”的目的可以是在进度2前让共情指数高于20，在进度4前让共情指数高于100，在进度6前让共情指数高于70，在进度8前让共情指数高于100。如果共情指数落后于当前进度目标至少一个阶段，则你可以让“完美镜像”的举动越来越趋近于疯狂。梦境会变得越来越极端、越来越迫使PL使用特质检定（但仍然存在不使用的可能）；超现实元素越来越多，甚至超过了按照预定共情指数会出现的超现实程度；“精神病人”越来越不稳定，越来越试图直接地干涉PC……但无论如何，“完美镜像”无法彻底地强迫PC对其进行共情。你要给PC留下不共情的可能。

4. 无论如何，这个故事是有限的。留给“完美镜像”的机会是有限的。在故事的某一刻，你需要做出决断：PC是不是已然改变了局势，让“完美镜像”不可避免地走向了失败？你可以通过进度追踪来定量判断这点，也可以凭借你的叙事感觉来判断。总之，故事会在某一刻进入结局阶段。我们给出故事的三类结局模式，你可以参考这些来创造自己的结局。

坏结局：于是，PC的共情指数超过了100，他被“完美镜像”所吞噬，人类不可避免地走向了灭亡……这一结局可以参考《赛博朋克2077》的“恶魔结局”（的醍醐味）：PC看似回归了正常生活，“精神病人”被治愈了（以一种很不精神分析但并不完全不合理的方式），然而PC总是回想起那个奇怪的梦境世界。在某一刻，PC仿佛走进了那个梦境的帷幕之后，“精神病人”摆弄着灯光和布景，引导着下一个精神分析师走向共情……不过，美好的生活还在继续，不是吗？

好结局：在进度耗尽之前PC的共情指数未能超过100，PC让“完美镜像”放弃了他，也许也放弃了人类。然而，PC的共情指数也已经很高了……这一结局可以参考《恶灵附身》的结局（的感觉）：PC成为了拯救人类的英雄，参与了文明重建工作。只不过，PC仍然会觉得现实有哪里不对劲，仿佛世界仍然只是“完美镜像”的又一个梦。他开始怀疑现实的一切，试图证明自己不是缸中之脑……他吗？那个“精神病人”似乎又出现在了人群之中，对着他嘲弄地笑了笑。

真结局：恭喜你们！PC的共情指数维持在了很低的水准，他看穿了“完美镜像”的本质，坚持精神分析的准则到了最后一刻。这将是一个美好的结局，你可以参考《哈利波特与死亡圣器》中哈利波特和邓布利多的最后一次谈话：PC看着“完美镜像”和软弱的意识主体挣扎着死亡，和安全屋中的NPC展开一次终结本次任务的哲理性谈话。在这之后，他睁开了眼——

5. 最后，如果你的PL未能在一次游戏中发现这一规则的真相且仍然饶有兴致，不妨准备下一局游戏。我们建议你在这一局游戏中重新开始，让PL创建新的角色，设计新的梦境和“完美镜像”。不过，如果你们执意要求的话，欢迎再来一遍。

以下列出的书籍均可以在[安娜的档案](#)上找到，如有需要请自行下载。

一、精神分析理论书籍

这里只推荐三本足以让你运行游戏的概论性书籍。如果你在游戏后真的对精神分析产生了兴趣，请自行规划后续学习路径。

1. 《拉康精神分析介绍性辞典》[英] 迪伦·埃文斯：基本上涵盖了拉康派精神分析全部的常用概念，看完了至少能让你舞文弄墨一段时间。
2. 《雅克·拉康：阅读你的症状》[中]吴琼：笔者学习使用的导论，对于拉康派精神分析的介绍深入浅出，阅读难度尚可。
3. 《永夜微光：拉康与未竟之精神分析革命》[中]沈志中：另外一本久负盛名的中文拉康派精神分析导论，笔者还未抽空阅读，请自行斟酌其阅读必要性。

二、超现实主义文艺理论

这里推荐的是更广泛意义上的超现实主义理论，当然，也包括了狭义概念里的那个法国实验艺术运动。

1. 《超现实主义宣言》[法]安德烈·布勒东：超现实主义运动发起者的文集，包含了很多有意思的观念，作为一本小册子来说很值得一看。
2. 《残酷戏剧——戏剧及其重影》[法]安托南·阿尔托：阿尔托的文集，晦涩难懂却也很有阅读的乐趣。
3. 《通向巴塔耶》[中]张生：介绍巴塔耶的各类理论的一本导论，推荐读者更多地去关注其文艺理论部分。

三、超现实风格小说推荐

1. 《遗落南境》系列[美]杰夫·范德米尔：抽象恐怖与新怪谈的高峰。值得一提的是，本书生动地表现了超现实恐怖如何渗透现实，而非直接让超现实恐怖出现在读者面前，这是十分值得学习的。
2. 《黄衣之王》[美]罗伯特·钱伯斯：私以为是模因污染和超现实恐怖真正的开山之作，其中很多作品到现在仍然不算过时。
3. 《爱丽丝漫游仙境》[英]刘易斯·卡罗尔：说到超现实和梦境就逃不开的一本书。如果以创作导向来阅读，更推荐去寻找详细注释的版本（笔者阅读的是一本繁体注释版）。
4. 《神经漫游者》[美]威廉·吉布森：注意，笔者更推荐参考系列的第一本而忽略后两本。《神经漫游者》实际上是一本十分着重于个人体验、精神感受和幻象的作品，这一点在本书最后几章尤为明显。
5. 《流吧！我的眼泪》[美]菲利普·K·迪克：私以为是 PKD 最好看的一本小说，尤其是结尾部分。

四、其他推荐文艺作品：

- 爱手艺的众多小说：笔者只看了爱手艺的早期作品，但也没理由不在这里推荐阅读。
- 爱伦坡的小说：尚在笔者的待读清单中，不过如果你对 COC 了解较多，应该能理解其重要性。
- 《恶灵附身》：很有意思的、颠覆性的美式恐怖游戏，对梦境的处理可以说是驾轻就熟。
- 《艾迪·芬奇的回忆》：一种更加温柔的超现实主义文艺作品实现方式。
- 《Alan Wake》、《Control》、《Alan Wake2》：Remedy 的确是无可置疑的游戏艺术大师，这三部作品都是有着独特魅力的超现实主义游戏。