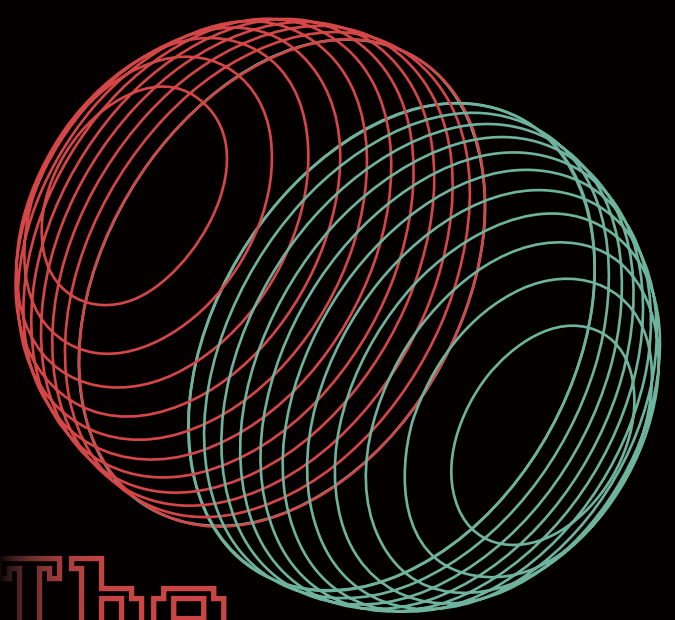


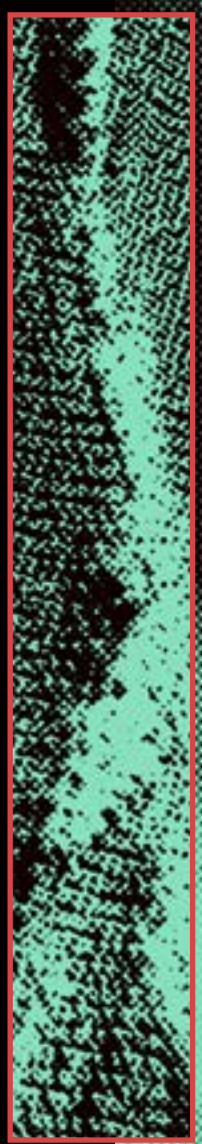
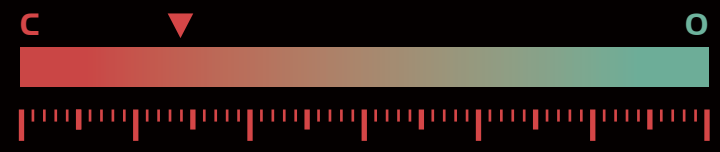
+ 迷境遁影 +

This game is based on Lasers & Feelings by John Harper, and licensed for use under a Creative Commons Attribution 4.0 license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Cover and contents images have been modified from photos by Knxrt and Google DeepMind on Unsplash.

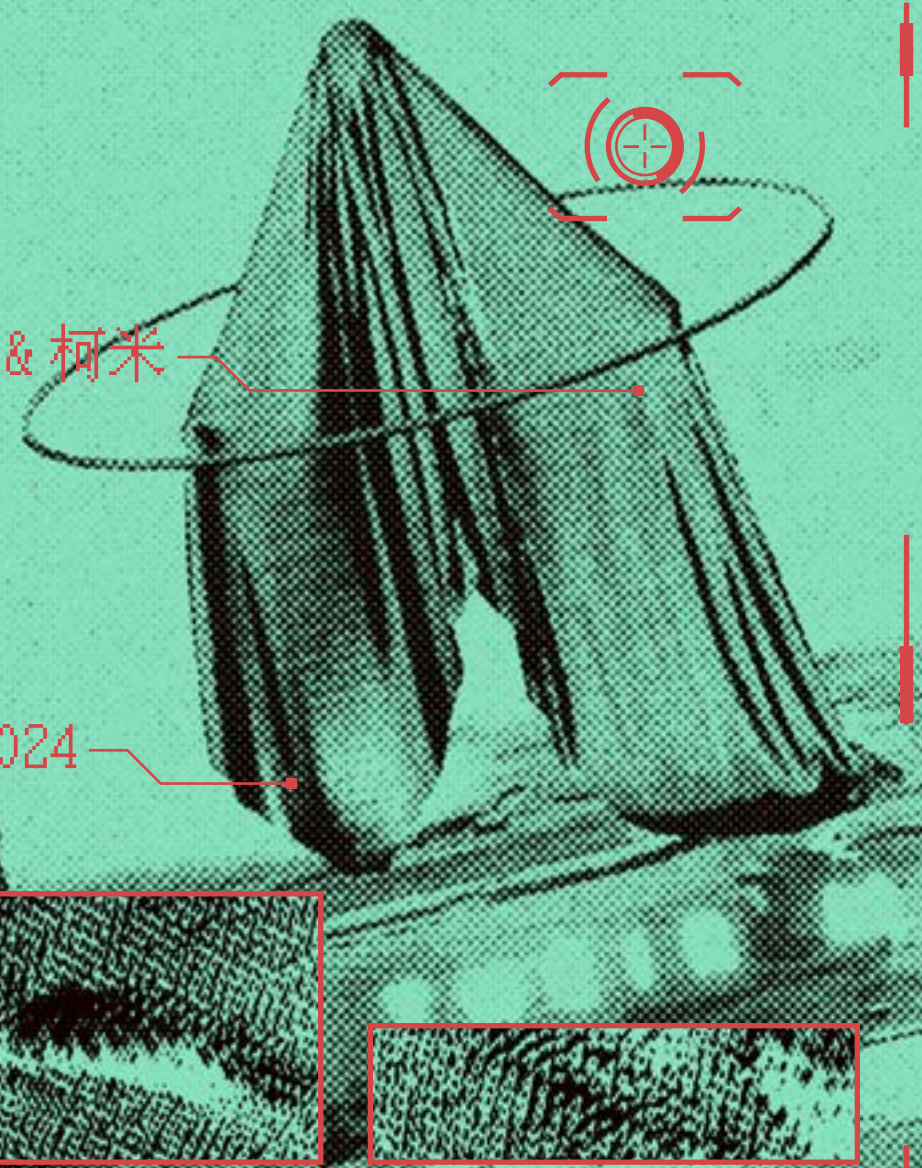
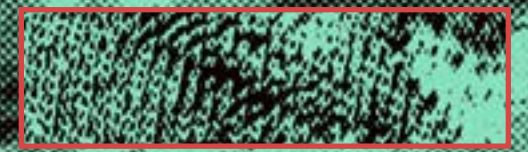
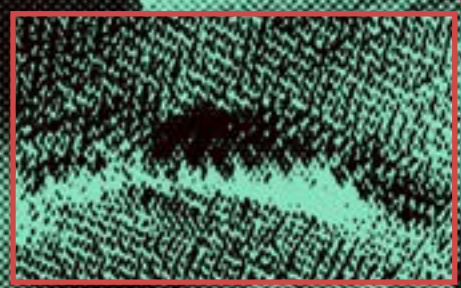


The Shadowed Ruins



狗头 & 柯米

12.2024



遗境遁影

这是一款以星际冒险为背景的角色扮演游戏。在遥远的未来持续千年的机械战争将大半个银河系彻底摧毁，但在许多星球上留下了无数遗迹，其中蕴藏着巨大的财富、创造、知识与力量。你们是一群学院调查员，受命前往某个失落星球中的遗迹，探索旧世界所遗留下来的科技与危险，并决定这些失落科技的最终处置方式：加以利用或是管控封存，亦或是在查明其潜在危害后将其毁灭。

... 千年前的大衰退给人类和银河系造成了不可挽回的损失，但这次浩劫也是一声警钟，它揭示了科技无序发展的危害，也告诫我们要永远克制那幼稚的好奇心。封闭的危害远小于鲁莽，人类的未来应该牢牢锁在笼子里，而我们便是掌控钥匙的人。

《学院守则》815.β.32.9

学院为人类指明的未来 ...

学院见证了科技发展无序带来的巨大危害，也见证了不受约束的好奇心招致的凭空祸端，宇宙已经证明过一次：自由的人类不配掌控自己的命运。而只有在恐惧中、牢笼内、誓言下才能保存种群的火种。学院把劫后尚存的人类星球禁锢在锁链之内，但仍有无数毁灭的星球遗迹上存有毁灭的祸端，你将是熄灭不净之火 of 的使者，必须赶在那些走私者、犯罪分子、科学家、冒险者到达那些遗迹之前将其封存并毁灭，为了人类的未来，你将在黑暗中踽踽前行。

但学院不是绝对

科技的危害你已明了，鲁莽的好奇心你业已压抑，但唯有责任你无法轻易举置。人类已在这黑暗的千年里承受了太多苦难，但能拯救亿万条性命的知识却被封存在学院的档案室里不断腐朽。他们漠视着高楼倒塌、国家毁灭、星球破碎，旁观人类一次次衰退，社会一步步倒退回原始。轻率的行动或许会招致毁灭，然而止步不前也只是缓慢的凌迟。人类需要进步，正如发展需要火种，你是盗火的普罗米修斯，你会肩负起你的责任，重拾旧日的荣耀。

GM：主持游戏

本游戏旨在让玩家所扮演的角色们前往某个被失落遗迹所占据的星球，调查并探明其遗迹中蕴藏的怪异现象及其规律，取得特异核心利用其力量，或是将邪恶就此封存毁灭，最终抵达遗迹的根源，决定这颗星球的何去何从。GM 需要不断揭示各种威胁和挑战，并判断玩家决策的后续影响。

角色在游戏内遭遇的障碍可大可小。若想设置较为强大的阻碍，建议 GM 可以考虑将其拆分为多个模块，从而给玩家逐一处理的机会，避免他们长时间阻滞在单一场景内。

当玩家对局势严重程度、行动后果产生分歧时，GM 始终拥有游戏内的最终裁决权。但在大多数情况下，推荐 GM 多询问玩家的主意。这将为游戏提供更多灵感，创造意料外灵活多变的发展。

创造玩家角色

1 职能分院

为了更稳定也更牢固地掌控人类的命运，学院设置了数种各不相同的职能分院。分院为其成员提供全面的生物改造和技能训练，旨在确保每个派遣调查小队成员能够在各自的职能领域中发挥最大效能。请选择一个你感兴趣的专业领域：

学卫

用武力保障团队安全，同时精通各种武器。小臂内置小型电磁炮，能在近战或远程打击中提供支持。

科研

擅长破解遗迹中的科技原理。内嵌的分析仪芯片可实时监控并解析周围环境或物质状态的变化。

工程

精通机械结构与维修，能修复装备或载具。配备远程操控的微型机器人，能进行细致的修复与维护。

外交

具备卓越的沟通能力，擅长通过谈判解决冲突。通过手部传感器，能实时接收并传递情绪信息。

外勤

拥有强大的野外生存能力。扫描仪义眼具备透视功能，可穿透常规墙体和物品，探查隐藏的信息。

医护

负责维持团队成员的健康。携带一台可折叠的纳米修复舱，能迅速减轻使用者的生理病症与伤害。

2 决定属性值

在游戏中，角色的所有行动都由自身两种完全对立的属性驱动：

保守 开放

控制、保护学院理念、传统和资源的能力

防御 修复
镇压 抑制

发现、分享知识以及接纳新事物的能力

发明 探索
交流 适应

在 2 到 5 的范围内选择一个数字作为角色的属性值。较大的数值代表你的风格更加开放，相反较低则代表你更倾向保守的做法。这种特质会影响你对遗迹的态度——它是潜在的灾难源，还是通往未来的钥匙？

3 改造项目

学院改造了你的一项基因特征，以便你更好地完成自己的使命。投掷六面骰决定你的生物改造项目，并向大家描述它的细节：

- | | | |
|----------|---------------|-------|
| 1. 眼睛 | 2. 手臂 | 3. 腿脚 |
| 4. 皮肤 | 5. 情感 或 思维 | |
| 6. 额外的肢体 | 如第三只手、翅膀、尾巴…… | |

4 挑选特殊装备

学院为你们准备了调查所需的生存背包，内含基础量的补给、通讯设备及基础环境适应装备。此外，每人还可选择一项符合自己倾向或普适的特殊能力装备：

保守

封闭使命

扫描过的设施或异常区域将永久失去所有异常状态性质。

每次使用后需进行充能

观测仪

特异点与特异装置的状态通常变化无常，但在观测后，其混乱程度会被固定在特定范围，并在一段时间内不再转变成新的形态。

熵值怀表

检测周围的异常波动值，随着附近异常现象的增多或增强，怀表发出的哒哒声就越急促。

钢铁抑制衣

穿着时可抵御所有特异状态影响，但铁衣会大幅抑制其行为能力和精神状态，执行任何行动将增加 1 点动摇值。

开放

核心发射枪

将核心置入枪膛，就能自由使用其部分能力。

使用后，核心会被消耗

分析仪

能够以现有科技分析任何异常状态，从中提取信息并显现在屏幕上，由 GM 揭露关于特异现象的一个关键词。

收容捕网

投掷使用，张开的网兜能收容目标。对特异点使用时，可直接提取其部分核心，并因此削弱其混乱程度。

每次使用后需进行充能

能源吸收器

对能量源使用，吸收能量并储存在附带的充能电池里，可以为任何装置进行一次充能。

普适

镜像扫描仪

能构造出一个与使用者大体相能同的机器人，使用者可命令其执行简单明了的任务。

活性化射线枪

通过发射射线，给周围的无机物添加某种有机物的特性。

时间调控腕带

可调节特定封闭区域内时间的流速，使该区域的时间加速或减缓。

精神统一脉冲仪

可将区域内生物的精神力场融合在一起。对同伴使用时，平分所有角色当前动摇值。

...烛火坠入深渊，死神转身而至。

运行游戏

当你冒险行动时，你需要投掷一个六面骰来决定事件走向。在一些情况下你可以投掷更多六面骰，同时也可能失去一些骰子，具体请参阅**增减骰子**部分。最终根据该次行动的倾向风格，决定每个骰子的检定结果：

■ 若执行运用**保守**的行动，
点数**大于**角色属性值的骰子为成功。

■ 若执行运用**开放**行动，
点数**小于**角色属性值的骰子为成功。

■ 若点数刚好**等于**角色的属性值，你在事件中加深了对自身的了解，该骰子不仅成功，且你在本次行动后可选择增加或减少**1**点属性值。

若有多个符合该条件的骰子，分别计算成功骰数，但不会增加更多增减属性值的机会

成功骰数	检定结果	后果和好处
0	失败， 需要承后果	■ 受到伤害 ■ 丢失或损坏道具 ■ 失去有利条件或增加不利条件 ■ 出现了新的干扰因素
1	有条件成功， 需要承后果	
2	成功， 就是成功：)	■ 加强成功效果 ■ 获得意外信息或道具 ■ 赢得有利条件或消除不利条件
3+	关键成功， 得到额外好处	

行动与检定

+++++ 增加

在行动检定时，若符合以下情况，角色将获得额外的六面骰。单次行动中，若同时符合下列多项，可获得多个骰子，但每项情况最多只能提供 1 个骰子：

- 1 角色在为这次行动做了充足准备。
- 2 角色是该行动专业领域的专家。
- 3 角色自身某个特征适合执行此项行动。
- 4 角色携带能为带来额外增益的道具。
- 5 存在能发挥作用的有利条件。

骰子

减少 ---



... 恐惧是人类之福。

当角色行动时，GM 需要评估其当前面临情形的严峻程度，若符合以下情况，角色在行动检定时将损失对应数量的六面骰。与增加骰子部分相同，单次行动中每项情况最多只能减少 1 个骰子：

- 1 角色受伤。
- 2 存在阻碍角色发挥的不利条件。
- 3 场面过于复杂或角色同时处理多个干扰因素。

动摇时刻

情况危急时，角色在行动检定时可能会面临没有可用骰子甚至骰数为负的情况。此时，玩家进入动摇状态，需增加若干动摇值直至可用骰数为 1。这代表角色在压力环境下的犹豫与审慎。



当角色的动摇值槽被填满，角色会因过度自我怀疑而陷入崩溃，无法继续冒险。

在游戏中，玩家可通过成功执行合理行动为自己或他人的角色消除 1 点动摇值，但如果行动结果不尽如人意，行动者仍会承受负面后果。

在调查遗迹核心时，泡泡遇到了一群战争流民。由于语言不通，泡泡只能比划着表示愿意共享信息。对方显得不信任，于是泡泡想用学院的充能电池来讨好他们。这是一个开放动作，但泡泡的属性值为 2，不擅长谈判。

GM 认为语言障碍让泡泡难以有效沟通，所以她的骰数减少了 1 个，变成 0。因此，陷入动摇的泡泡只能增加 1 点动摇值，以便尝试强行交流。最终，她掷出了 3，失败了。原来，这些流民是学院殖民的受害者，误以为泡泡在侮辱他们。一名愤怒的年轻人袭击了泡泡，导致她受伤。

接连受创后，泡泡对自己的行动产生了懊悔，属性值降至 1。她开始回避一切风险，不再关心遗迹核心的原理，只想尽快将其收容。这个可怜的学院新人再也不能承受更多动摇，否则她的信念将彻底崩溃。

... 磐石开裂拯救徒劳、
高台倾倒、智者动摇。

泡泡在先前的行动中受了伤，此刻她不慎触发了遗迹的孢子陷阱，使空间内充满麻痹毒气。为了脱身，泡泡使用活性化射线枪将墙壁变得像蛞蝓身体一样粘软，并钻进去躲避。这是一个保守的动作，泡泡的属性值是 2，只要结果不是 1 都能获得有条件成功。

这个让泡泡有些措手不及，她没有增加骰子的机会。并且，由于受伤影响发挥，她还不得不减少 1 个骰子，导致她没有能用的骰子进行检定了。泡泡不得不增加 1 点动摇值来换取逃命的机会。最终，她掷出了 4，成功躲避危机。但孢子堵住了射线枪的枪口，直到它被成功修复前都没法再用了。

信仰危机

若角色在动摇状态下检定失败，其不仅要承受负面后果，还被迫移动 1 点属性值，代表角色因打击而发生的转变：

开放行动失败，属性值减少 1 点。

保守行动失败，属性值增加 1 点。

当角色属性值因此划向 1 或 6 时，角色将陷入到某一属性的极端偏执中，无法执行另一种属性驱动的行动。此时若角色因接连的劣势而再次陷入动摇状态时，会瞬间被崩溃击倒，无法继续行动。

GM: 创造遗迹

遗迹现状

遗迹看起来是个…？

1. 未来城市集群
2. 古代城镇废墟
3. 反常识随意组合的自然环境
4. 单一同类室内空间的无限延续
5. 某种无机物构成的广阔空间
6. 完全混沌无序的空间

环境正因…而变得严峻？

1. 生物化
2. 旋转直至颠倒
3. 居民变得更具威胁并难以沟通
4. 一切事物缓慢消逝、瓦解
5. 被某种有害物质逐渐侵染
6. 天气不断变化，变得愈加极端

它正经历…的发展？

1. 破败
2. 完善自身
3. 科技化
4. 文明化
5. 充斥诡异事物
6. 转变成另一类空间

遗迹根源

遗迹过去属于…？

1. 战争中废弃的智能机械
2. 某个未知目的的外星文明
3. 文化和人类相近的迷失者
4. 更高维度的观察者
5. 没有物质形体的精神体
6. 被学院封存的旧世科技

在遗迹尽头，角色将发现遗迹是由…驱动的？

- 1 无尽的能源
- 2 超脱的智慧
- 3 诡秘的知识
- 4 毁灭性的力量
- 5 操纵思维的能力
- 6 高维文明的帮助

特异点

散落在各处的特异装置可以是…？

1. 电话亭 可与任何生物短暂沟通，包括死去的和语言不通的生物。
2. 答录机 说出一个词，世界会根据这个词以及目前情况发生变化。
3. 传送门 连接某两处特殊位置的传送门，并不稳定。
4. 充能站 使用其中充能枪，可暂时增强身体某一部分的力量。
5. 培育仓 放入身体的一部分即可在几小时后生成一具新的身体。
6. 融合站 在设施内任意想象一种生物，可理解其行为模式。

“...它是绿洲，是丰碑，是权柄，是我们失去的一切。”

这里有因…的而形成特异空间？

1. 重力异常

空间内的物体因失重飘散在空间各处，可能会难以通过或造成损伤。

2. 时空混乱

空间内的时间流速异常。进入其中的人类迅速老化或幼年化，且空间内有概率凭空出现未来或过去的事物及生物。

3. 扭曲空间

空间变得扭曲、柔软、坚硬、碎片化等，进入空间内的物体会同样变化。

4. 精神扰乱

空间内充斥着精神干扰电波。任何智能生物的精神都会被其影响，心智较低的生物和长时间留存此地的人类将因此陷入疯狂。

5. 物质生产

空间内会不断凭空生产出某种类型的物体可以是单纯的矿物质或是具体的物品，可被能源增强生产速度或重构生产类型。

6. 梦境

该类空间没有明显特征，也无法被任何仪器探测，但走进区域的智能生物会被读取最深层的愿望并以某种不合理的方式实现，离开区域后所有幻像便会消失。

寻找特异点的核心

所有特异区域内都存有提供能源或输出现象的特异核心，这些核心可能被施加了屏障，也可能掩藏于看似平常的物品中，如废弃的生活用品、零件或墙面涂鸦表面。有时，核心还附带一些与特异现象类似的特殊表现，如燃烧、冰冻、布满尖刺或被活性化等，以进一步保护或隐藏自身。

处置风险

收容与利用

有的角色可能会偏好将遗迹内的特异核心收容起来为自己所用，但特异力量往往不能被人类科技直接掌控，它永远存在着一定的风险。

特异点的力量、影响范围和混乱程度直接决定了收容风险的高低。越复杂、越强大的特异核心越难以掌控：它们即使在收容后也可以挣脱控制，并在附近区域重新转化为新的特异点；也可以在角色利用其特异能力的过程中发生意外。

封存与毁灭

学院的理念或许会促使角色将一切特异力量都加以控制、封存、甚至毁灭。而这看似一劳永逸的解决方法，却并不能真正将特异力量消除。

特异能量不会消失，它只会转化为另一种能力。角色行动的效果、能力和表现决定该处置措施的副作用：能量残余可能会增强其他同类型特异点的力量及危险程度；也可能使遗迹本身或遗迹内的生物变得更为凶劣。

《遗境遁影》由狗头和柯米于 2024 年 12 月联合创作，故事灵感来源于《路边野餐》和《潜行者》。

检定机制改自 John Harper 的《Lasers & Feelings》，并依据[创作共用署名 4.0 国际许可证](#)授权使用。

排版使用的图片经过风格化处理，原图来自 Knxrt 和 Google DeepMind，在 Unsplash 上发布。

危险陷阱

1. 小型黑洞
2. 酸性气泡池
3. 电磁振荡场
4. 球状闪电带
5. 辐射源
6. 孢子陷阱

阻碍机制

1. 旧日守卫

遗迹中留存的机械守卫，被激活后会在重要地点之间巡逻，利用先进武器对角色发起进攻，并在战斗中也会不断完善自身，越发强大。

2. 阴谋家

一名奇怪的智慧生物游荡在遗迹中，它能伪装成各种身份、貌似善意地接近角色，以诱导、教唆、哄骗等方式阻碍角色对遗迹的探索。

3. 伪装的机械

这是一群高度模仿人类的行为和外貌的机器人，多年的废码冗积在它们的固定程序当中，让它们的行为逐渐变得难以预测和极端狂暴。

4. 疯狂的猜测

它是凭空出现的预示着危险的端倪，而实际上它就是危险本身，会随着角色们恐惧的猜测转化为一场真正的灾祸。

5. 遗迹本身

遗迹本身拒绝着外来者的探索，它会试图改变空间构成来迷惑、驱逐角色，随着角色强行深入，甚至会自毁部分空间来彻底终止探索。

6. 他 / 她

寄生在角色情感系统之中纳米机器人，能模仿人类最深层的情感，用甜蜜温暖的幻觉诱使角色踏入危险甚至致命的区域并遭受损伤。

GM: 创造威胁

遗迹生物

1. 铁裔

金属生物化而产生的一种行动缓慢的生物，几乎没有情绪波动，集聚在由钢铁构造的空间内。

2. 隐形水蛭

这种古代生物的身体能通过光学反射达到一种几乎隐身的状态。它们对人类鲜血有很深的渴望，吸血时会抑制人类的痛觉。

3. 迷失者

走私犯、探索者、科学家、亡命徒、旧时代的居民、崩溃的学院调查员……他们是什么迷失在此却还暂未被遗迹吞噬的人。

4. 游荡能量

分布在各处隐蔽位置，体内蕴藏着巨量能源。接触到任意装置时可增强其效果，或令其超载故障。

5. 机械蠕虫

在地底下快速移动，巨嘴可吞噬一切。对食物有自己的喜好优先级，如金属矿物 > 化合物 > 生物。

6. 灵魂寄生虫

隐藏在任何物体表面，可通过皮肤接触附生于智慧生物体表，逐渐影响其心智和行为，使其沦为被寄生虫操控的傀儡。

... 危险源于未知，未知蕴藏祸端。