

你醒来，发现自己身处网络世界。你的肉体已消失。你是游荡在数据洪流的幽灵。但你曾是人类。你记得自己是——

投掷 1D6，查看 1. **起源**，将结果填入角色卡“起源”。

1. 起源

1	蛇	你掷重金以换取永生。
2	鼠	你窃取机密，完成了自我备份。
3	雀	他们说这只是场实验。他们骗了你。
4	犬	你忠心耿耿，获得了赏赐。
5	象	位高权重，你注定永垂不朽。
6	鸠	你陷害/顶替某人以获得机会。

你的人格化为数据，被上传到网络，本应得到无穷无尽的生命。然而，这并非“幸福永生”。一道漆黑的门将你封锁起来，隔绝了你探索其他数据的可能。除非攻克这道门，否则你将在永恒的时间，无尽徘徊在有限的数据流中。

这片数据流只有你的名字，和三道模糊记忆。

填下您的角色**姓名**；编写三个人物名字，填入三个人格**锚点▲**，并投掷 1D6，参照 **2. 情绪**，为**每个人物名字**分配一份**情绪**。这份情绪代表您回忆起该人物时，心中涌现的情感。

2. 情绪

1	愉悦	7	愧疚	13	释然
2	放松	8	焦虑	14	谅解
3	信任	9	失落	15	感恩
4	喜欢	10	心碎	16	接纳
5	局促	11	害怕	17	勇气
6	尊敬	12	憎恶	18	珍视

在▲中央写下您当前**锚定等级**：6。

选择一个人格**锚点**，进行**回溯**：

投掷 1D6，根据 **3. 回溯（至亲）** 编写您与池的回忆。这位角色将成为您的至亲。这份回忆是您和池之间难忘的记忆。

3. 回溯（至亲）

1	枷锁	池的罪孽也是你的烙印。池疯狂的行事带来如何深远的影响？为何你将祂视作英雄？（锚定等级+1）
2	月	祂打造了一个理想中的范本，一个更好的“你”。这是谁的过错？（崩解骰+1）
3	棱镜	为了保护你，祂扭曲了某个真相。这件事影响甚大。祂牺牲了什么？（防护骰+1）
4	死树	祂早已无力搏斗。但在生命最终时刻，祂仍守护了你。危机是什么？祂做了什么？（锚定等级+1）
5	垃圾山	祂鲜少同你沟通。你从未正眼瞧过祂，直到你发现祂行了一件事，一件改天换地的事。为此祂耗费了许多年。此事为你而行。是什么事？（进攻骰+1）
6	血林	祂并非你真正的亲人。祂是谁，发生了什么？你是隐瞒者，还是被隐瞒的一方？真相告破时，你们如何表现？（进攻骰+1）

意识正在清醒。眼前的门必须被突破，你才能获得自由。

你手中浮现了**破解器**。这是根据你的意识数据，生成的某种武器。

投掷 1D6，将结果除以 2，并向上取整；查看 **6. 破解器**，查找对应的武器类型；将**骰子数据**填入角色卡。（破解器中注明的**数字**，如 **1/2/3**，即为**骰子数据**，在这里表示 1 枚**进攻骰**，2 枚**崩解骰**，3 枚**防护骰**，填入角色卡对应位置即可。）

6. 破解器

1	星	璀璨而不自知。祂是如此耀眼。 5/2/2
2	伞	你极难被击败，因为祂一直保护着你。 3/2/4
3	齿	祂紧咬牙关，从不肯退让。 4/3/3

您已具备战斗所需的一切。此刻，或许您迫不及待准备突破大门，重获自由——

在那之前，请倾听最后一个建议。这也是整场游戏中唯一的建议：《门》是一款全程战斗的角色扮演游戏，但游戏的主旨并非战斗。**回溯**和**变进**才是游戏的血肉。在战斗的过程中，您将一次次进行**回溯**和**变进**。希望您能享受这一过程，同每一个人格锚点建立联系，编织独一无二的回忆。

请翻至背面，查看门的数据，准备战斗。祝一切顺利。

4. 回溯（挚友）

1	迷幻飞行	两架光速飞行器，后面追着成群的执法者。你做了什么？面临着怎样的后果？（进攻骰+1）
2	霓虹革命	灯光闪烁，火光跳跃。一场暴乱。革命者是你的旧识。你在这场革命扮演什么角色？（锚定等级+1）
3	鬼魂	你知晓了某件不该知道的秘密。那个你熟悉的人，策划了什么骇人听闻之事？将造成什么不可挽回的后果？（崩解骰+1）
4	茧	祂将自己封闭了起来。你为此承受了什么？你如何尝试帮助祂？（防护骰+1）
5	机械师	在黑暗时刻，你被某人拯救了。祂让你的生命重回正轨。发生了什么？（锚定等级+1）
6	尘埃	祂如此相信你。但你陷害/背叛了祂。蓄意已久的报复，还是临时起意？（崩解骰+1）

5. 回溯（爱人）

1	残阳	你们出逃了。你们的爱与世界格格不入。这段旅程持续多久，最终以什么结局告终？（防护骰+1）
2	霉菌	祂收到一份数字遗产，来源于一个陌生人。祂瞒着你什么？你们能否共同承担这秘密？（崩解骰+1）
3	漩涡	你与数字人格相爱了。周遭如何看待？当升级补丁永久改变了祂的人格，你会作何反应？（进攻骰+1）
4	刀	一份有期限的爱，立刻就要面临分离。是什么造成的？是否有人要为此担责？（锚定等级+1）
5	双子	一场手术令你们的精神世界高度融合。你们能感知彼此的情绪。这带来了什么后果？（锚定等级+1）
6	使徒	你发现祂的秘密身份——祂接近你是否另有所图？祂隶属什么组织，与你的处境是否有关？朝夕相处的生活是否改变了祂？（崩解骰+1）

门

简介

故事发生在无限未来的霓虹时代。人类的灵魂可以数据化并上传至网络。您将扮演其中一份数据人格。

准备三种不同颜色的 6 面骰（简称 D6）若干，一支可擦拭笔。

三种颜色的骰子将分别代表**进攻骰**，**崩解骰**，**防护骰**。

掷骰

采取行动时，进行掷骰。掷骰采用零年引擎规则。将所有骰子全部骰出，结果含有 6 则视为**成功**。

成功

每投掷出一个 6，视为一个**成功**。一次掷骰可能出现许多次成功。

攻击行动

成功的情况下，计算出现“6”的次数，每出现一个“6”，视为造成 1 点伤害。

失败/崩解骰

崩解骰极为特殊。若崩解骰投掷出 1，该行动自动失败。此时将无视所有成功。

防护骰

防护骰是一种可消耗资源。通过让一颗防护骰永久移除出游戏，您可以更改一颗骰子的投掷结果。

锚定等级

锚定等级代表您能承受的伤害上限。超过这个值，游戏结束。**通常，即便敌人投掷出很多个 6，玩家只受到 1 点伤害。**

战斗

战斗永远从玩家开始，随后是门的回合，依次进行。

在门的回合，投掷 D6，依照能力行动。

序列

指代随机表格中的序列号。如，1. 起源中，蛇的序列为 1，犬的序列为 4。

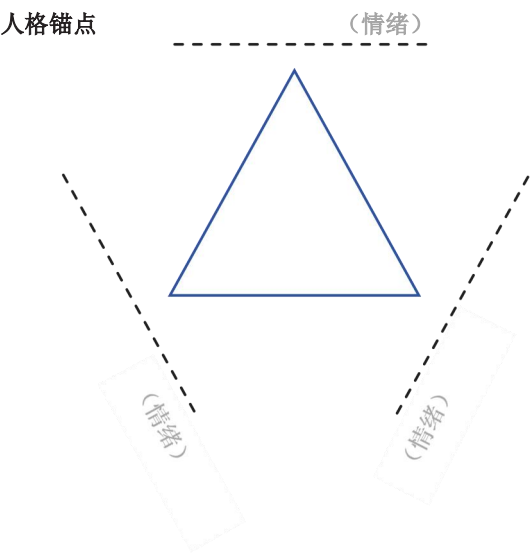
变进

出现变进意味着情绪有所变化。选择一种您拥有的情绪，查看其在 2. 情绪中的序列。投掷 1D6，将结果累加在序列上，以得到一个新的序列。将对应情绪替换。

回溯

游戏中有三张回溯表，分别是 3. 回溯（至亲），4. 回溯（挚友），5. 回溯（爱人）。出现回溯时，选择一个人格锚点，投掷 1D6，编制一份与牠相关的回忆。三张回溯表各只能回溯一次。

起源 _____ 姓名 _____



进攻骰

崩解骰

防护骰

插件 _____

战斗中可执行的命令

攻击	进行一次掷骰来造成伤害。
修正	获得 1D6 锚点等级。
骇入	消耗 1D6 锚点等级，将一个门的技能永久无效化。

门 阶段一 回溯(至亲)

进攻骰 5 防护骰 0 锚定等级 7 能力：1D6

门的形象与 3. 回溯（至亲）中投掷的结果相同。

投掷 1D6，根据能力表，决定门采取的行动。

门呈现出 3. 回溯（至亲）中投掷结果对应的形象。

能力表

1-2	读取	1011001... 读取中。变进。选择一名角色。你对祂的感觉改变了。你们发生了什么？
3-6	数据恢复	干扰清理完毕。进行一次回溯。若无法回溯，改为进行一次攻击。

战斗胜利，获得 7. 插件中序列为 1 的插件，精密程序。请安装插件。

7. 插件

1	精密程序	每回合一次，掷骰后使用；永久移除 1 进攻骰，令攻击行动伤害翻倍。
2	覆写权限	任何时候，消耗一个人格锚点来进行一次重掷。若如此做，将一个名字/数字擦去，仅保留情绪。选择任意数量的骰子重掷。
3	数据虹光	你化身一道虹光，穿越崩塌的门。门后世界五光十色，包罗万象——但你已不在意了。

门 阶段二 回溯(挚友)

进攻骰 2 防护骰 6 锚定等级 14 能力：2D6

门的形象与 4. 回溯（挚友）中投掷的结果相同。

能力表

2	读取	1011001... 读取中。变进。选择一名角色。你对祂的感觉改变了。你们发生了什么？
3-6	数据恢复	干扰清理完毕。进行一次回溯。若无法回溯，改为进行一次攻击。
7	穿透	程度上升。进行一次攻击，该次攻击超出玩家受 1 点伤害的上限。
8	木马	植入成功。为玩家永久增加 1 崩解骰。
9-10	熵阵迷宫	模拟场景已还原。投掷 3D6，参照 2. 情绪，将投掷结果填写在角色卡任意空白处。你回想起一个回忆片段。是什么？
11	劫持	同化命令开启。更改一个角色姓名，将其更改为随机数字。该姓名也可以是玩家自己的。若无名字可以更改，进行一次攻击。
12	倾泻	完全. 破坏。进行攻击，查看投掷结果；若结果中防护骰出现 6，再次攻击；如此做直到防护骰不再出现 6。本次攻击的伤害将累加。

战斗胜利，获得 7. 插件中序列为 2 的插件，覆写权限。请安装插件。

门 阶段三 回溯(爱人)

进攻骰 4 防护骰 6 锚定等级 24 能力：3D6

门的形象与 5. 回溯（爱人）中投掷的结果相同。

能力表

3-6	数据恢复	干扰清理完毕。进行一次回溯。若无法回溯，改为进行一次攻击。
7	穿透	程度上升。进行一次攻击，该攻击超出玩家受 1 点伤害的上限。
8	木马	植入成功。为玩家永久增加 1 崩解骰。
9-10	熵阵迷宫	模拟场景已还原。投掷 2D6，参照 2. 情绪，将投掷结果填写在角色卡任意空白处。你回想起一些记忆片段。是什么？
11	劫持	同化命令开启。更改一个角色姓名，将其更改为随机数字。该姓名也可以是玩家自己的。若无名字可以更改，随后进行一次攻击。
12	倾泻	完全. 破坏。进行一次攻击，查看投掷结果；若结果中防护骰出现了 6，再次攻击；如此做直到防护骰不再出现 6。本次攻击的伤害将累加。
13	壁垒	调用防御模块。进行一次攻击。玩家的下一次攻击无法使用进攻骰。
14	穿刺通道	穿透，秘密发掘。投掷 3D6 三次，参照 2. 情绪，将投掷结果写在角色卡任意空白处。这些情绪串联成一个记忆片段。是什么？
15	消融	数据劫持完毕。将该技能进行标记；当标记累加到 3 个时，自动为 16. 超光速技能添加一个标记。
16	超光速	目标分析完毕。将该技能进行标记，越过当前玩家回合再次行动。当标记累加到 3 个时，自动为 18. 破灭技能添加一个标记。
17	升级	程序已更新。门永久增加 2 防护骰。
18	破灭	破灭. 准备... 第一次投掷到破灭时，在破灭上进行一次标记；当标记累加到 3 个时，玩家锚定等级归零。

战斗胜利，将获得 7. 插件中序列为 3 的插件，数据虹光。

那异象的门终于轰然倒塌。一场场急速攻防令你千疮百孔，但你并不担心。数据终将会恢复，一切都将崭新如初。

现在，你化身一缕游荡在终端的幽灵。你能够浏览一切，理解一切；芸芸众生自眼前瞬息而过。你不在于他们。你什么也不再在乎。遗留下来的，唯有雨水冲刷的情绪，和模糊不清的面容。

希望一切值得。