



The Garden of Eden Musicians of Eden

伊甸园乐队

创作、插画&设计
柯米 (Kimi)



当和夏娃被赶出伊甸园时，一些还没来得及吃完的分辨善恶的禁果落在了地上。

你们品尝了这些果子，得到了少许智慧、道德观念，以及...玩音乐的冲动。

随即，一个悖逆的念头在心中萌生：

组建乐队！逃离这里！去人间巡演！

可惜你们不过是几只动物，这里有太多诱惑让你们分心。而且通往外界的路上，还守着那位手持旋转火焰剑的天使！

游戏准备



3到5名玩家，其中一人担任GM，其余玩家扮演某只刚刚获得自我意识的动物，他们组成了乐队，正打算逃离伊甸园。

尽量多的D6骰子，分3种颜色，其中至少两种颜色都有6枚。

纸、笔、包容力和想象力等任何跑团时需要的东西。

主持游戏

抱歉，虽然游戏与圣经有些许不严谨的联系，但你并没有“神之手”或“神罚代行者”之类的厉害称呼。

你的职责是描绘角色之外的世界以及扮演NPC，让世界依照规则和虚构逻辑回应角色的行动。通过不断引入新的挑战与选择，让情节从角色行动的后果中自然发展。背面有一些可以帮助你到表格，以供参考。

乐队成员

驴

弹奏旋律
你有一串叮当乱响的钥匙，每一把都对应着一个未知的锁。

ID6 决定你的罪孽欲望

- 力大无穷
- 容易被信赖
- 踢人很疼

1	证明自己的智慧
2	散播秘密
3	得到浪漫关系
4	怠慢偷懒
5	吃光他者的食物
6	完成复仇

狗

打节拍
你有一对沉重且坚硬的沙锤。

ID6 决定你的罪孽欲望

- 嗅觉灵敏
- 领导才能
- 咬合力惊人

1	埋藏他者的重要之物
2	得到“好狗狗”认可
3	把某处搞得一团糟
4	把自己搞得一团糟
5	调停冲突
6	赢得决斗

猫

吹奏和声伴奏
你有一颗能模拟其他动物声音的松果。

ID6 决定你的罪孽欲望

- 液体身体
- 鬼祟灵巧
- 锋利的爪子

1	惹怒他者
2	统治、支配他者
3	追逐虚无缥缈之物
4	霸占他者的地盘
5	激化两方的矛盾
6	摧毁珍惜脆弱之物

鸡

唱歌
你有一副被诅咒的深渊嗓音。

ID6 决定你的罪孽欲望

- 勉强会飞
- 恐怖的远古血统
- 逃跑专家

1	许下无法兑现的承诺
2	暴力犯罪
3	财富 尤其是闪亮的宝石
4	制造恐惧
5	找回失物
6	取代上帝 哪怕是很小程度上

演 出开始！当有多名角色共同演奏音乐时，每名参与者分别描述此次荒唐的演出效果，便能平分参与角色当前罪孽骰的总和（尽量平均，整除不开的情况下可以协商分配多余的骰子）。

神爱世人 圣灵果实

每名角色初始拥有6枚D6罪孽骰。当要进行可能给剧情带来转折的行动时，投出自己当前所有的罪孽骰与洁净骰。

若角色拥有与行动相关的特性、合适的装备，或得到同伴及NPC恰当的帮助，可以额外加入助力因素对应数量的D6恩典骰。

投出的结果里如果有6，则代表成功。出现越多的6效果就越强。

罪孽骰每投出一个1，就将其转换为洁净骰。但别害怕，慈爱的主允许它继续参与之后的检定。

恩典骰每投出一个1，GM就从角色本次借助的因素中任选一项，描述发生了什么导致其之后无法再提供助力。到下一个场景，若想再次用到它，玩家需要描述角色如何将其恢复。根据采取的方法，可能还需面对新的挑战。

归于尘土

当最后一枚罪孽骰被转化为洁净骰时，角色的罪孽被彻底洗净，得到救赎。其将回到最初的状态，忘记经历的一切。

冒险中，角色可能会受伤。若未能痊愈便再次受伤，角色就会死亡。有些动物懂得治疗，但通常会要求角色满足自己的一点私心，才肯出手相助。

每次检定后，在执行转化前，比较所有投出的骰子结果。若最高点数来自洁净骰（哪怕同时有多个最高点数的骰子），角色便接受祝福，圣灵所结的果实会在其身上显现。

3D6	计算总和，GM描述这份圣灵果实的显现方式和效果
3-5 仁爱	角色或一名同伴的受伤被某种神迹效果治愈。
6-7 喜乐	角色获得一个罪孽欲望。若投出的结果是已有的，则将一枚洁净骰转化为罪孽骰。
8 和平	某只动物献上自己的珍视之物，并索取等价回礼。角色的一项特性或装备被替换。
9 忍耐	角色受伤，经历伤痛试炼，皮肉开裂或遍体生出脓疮。
10 恩慈	角色无法拒绝接下来遇到的第一个请求。若执意拒绝，则灾祸降下，导致其受伤。
11 良善	角色下一次失败自动转为成功，但结果会以最公义的方式实现，未必如其所愿。
12 信实	当前场景中，所有动物都无法说出明知为假的话。
13 温柔	凡真心自认弱于角色的动物都不再惧怕角色，且角色也无法伤害他们。
14-17 节制	角色失去一个罪孽欲望。若角色已经失去了所有欲望，则永久失去一枚罪孽骰。
18...	天使吹响审判的号角，永不熄灭的火焰随即自角色体内燃起。即使侥幸逃过死亡，憎恶与诅咒也将伴随余生。

给GM: 一些大概率有用的表格

读完前面的内容,你或许会有很多诸如“驴蹄子到底怎么抓住钥匙串”这样的问题。别管这些了,就当它和那部全是小马的卡通一样,也有对神奇前肢什么的...反正角色自有办法!

总之,这是个虚构的世界,不必处处遵守现实规律。毕竟猫和鸡都能聊天组乐队了,再多一点**魔法**、夸张的卡通效果,甚至远古文明或外星人,也不是不行。只要不和既成剧情冲突,且大家都能接受,它就是这个世界的常识。**也没有必要去解释每一个细枝末节,想象才可以自行填补**

现在的**伊甸园**已经彻底乱套了,怪事不断发生,**禁果**简直像批发过一样,不少动物吃过之后都长了心眼。想想这会带来怎样的影响,再从这些乱子里找点值得挑战的事:可以是**天使**举着旋转火焰剑追杀他们,也可以是有眼下必须要解决的急事、凭当前状态无法通过的障碍,或者是需要得到某样道具和其他动物帮忙才能解决的麻烦。

上帝用了六天才**创造**世界和万物,但你不用提前做这么多准备,只需描述角色眼前的矛盾局面,然后放手让玩家去解决问题。以下这些表格,就是留给你一时想不到该建立怎样的局面时用的,有需要的话可以随时投一个。如果结果跟前面已经发生过的事对不上,换一个就好。你也可以直接挑选,或者把它们当成参考,自己编一些更有趣的情景。此外,别忘了角色的**罪孽**欲望,你可以从中寻找灵感,在合适的时机设置**诱惑**,让情况产生新的变化。

遇到了哪些动物(两组结果任选一个)?

3D6的顺序可以自行定义,比如4、6、1可以是“好胜的老鼠要建立国度”,也可以是“高傲的野猪在纵情享乐”

3D6	I			II		
	动物	罪性	要做的事	动物	罪性	要做的事
1	野猪	狡黠	建立国度	老鹰	虚荣	发明 创造
2	喜鹊	求知	肆意虐待	牡鹿	悲观	上门讨债
3	孤狼	贪婪	招摇撞骗	猴子	神秘	守护某物
4	狐狸	好胜	纵情享乐	棕熊	自私	四处掠夺
5	蟾蜍	多虑	背叛同伴	野兔	急躁	活体 献祭
6	老鼠	高傲	窃取 珍宝	蜘蛛	戒备	暗中窥探



冒险旅途中遭遇或发现了什么?

别忘了,拿着旋转火焰剑的**天使**还在那...

D6	左右两列表格没有必然关联性,可以分开投	
	路上的障碍	关于出路的部分真相
1	致幻的浓雾	出口需要某个装置来开启
2	逆向的狂风	某只动物知道一条暗道
3	合拢的岩缝	某处边界正在逐渐 崩坏
4	活化的密林	外来力量正在入侵 伊甸园
5	发狂的动物	出口是一株生长中的植物
6	窒息的花粉	无他,得想办法搞定 天使

有什么事物变得怪异起来了?

这些**异象**也许能被利用,成为离开**伊甸园**的契机

D6	一些无法解释的 异象 出现,仿佛世界正在发生一些 不存于上帝预料 之中的事...
1	一粒鹅卵石大的 光球 在林间缓慢飘行。凡是它接触到的事物,都褪回到 混沌 本色。
2	云化作瀑布从空中倾斜而下。透过云海,能望见一座宫殿林立的岛屿。
3	地面 裂开,露出一道几近无穷向下的阶梯。其尽头是一间牢房,关押着一位 人类 囚犯。
4	一颗 星星 在夜空中迷了路。无论昼夜,它都停在那里,等待他者为自己指明去处。
5	一头独角 鲸 搁浅在海岸,正在缓慢死去。她并非 上帝 的造物,拥有远古的记忆。
6	一群陌生的野兽忽然闯入 伊甸园 ,惊惶地奔向园中深处。无人知道他们来自哪里。

封面图改编自耶罗尼米斯·博斯《人间乐园》

伊甸园

乐队

驴、狗、猫和鸡的又一场冒险

THE GARDEN MUSICIANS OF EDEN

BY 柯米

