



## Bryan Hansel 鉅獻 尋找伊利亞姆納湖怪 伊利亞姆納之謎

在成功地發行了一款名為《不死族》的遊戲後，一群軟體工程師來到了阿拉斯加度假，沿著冬季的卡維恰喀河(Kvichak River)旅行至伊利亞姆納湖。在湖邊，他們架好了帳篷、並準備找尋那與尼斯湖水怪齊名的伊利亞姆納湖怪。然而，這些工程師並不知道，撰寫《不死族》時的程式碼已經為他們開啓了通往靈魂異境的通道——已經無法回頭了！

### 開場準備

為每名玩家準備好 10~20 個指示物（像是雞骨頭、樹枝、或是一些有色石頭）。指示物越多、代表越久的遊戲時間。將每名玩家的指示物均分成兩堆，一半放在玩家面前、一半放在桌子中央。接著，再給每名玩家一個有著不同顏色的額外指示物。指示物象徵著「事物」擁有的力量，越多就越強。

在桌子中央放置一疊便條紙，每名玩家從中抽出一張、並在上面寫下一個「Dinchin-du?（後述）」中的「事物」。將這張便條紙放在玩家面前，並從玩家的指示物堆中取出一個指示物，放在這張便條紙上。

在桌子中央加入三張新的便條紙，代表「喀埃嘎（k'eyiga）」，分別寫著「伊利亞姆納湖怪」、「塔喜丘（htashtch'ul，意為「風暴過後乾淨明亮」）」以及「瑟薩特（ts'itsat，意為「古老、久遠之前」）」。

從每名玩家的指示物堆中取出一個放置在「伊利亞姆納湖怪」上，並從桌子中央的指示物堆中取出一個放置在後面兩者上。

接下來，由最年長的玩家開始行動。

### 遊玩簡介

這遊戲有四個不同的階段，每個階段由一連串的回合組成，直到符合結束條件。依照順時針輪流進行回合。在每個回合中，玩家可以進行的行動有：

1. 增加一張寫著新的「事物」的便條紙。
2. 在已經存在的便條紙上增加指示物，增強其力量。
3. 從便條紙或其他玩家那裡奪取指示物。
4. 為中心區增加指示物。

### 階段介紹

一、跋山涉水——把在喀維加卡河岸跋涉時所遇到的「事物」寫在便條紙上並加入遊戲。當桌子中央的指示物數量減少到初始值的一半時，結束這個階段。

二、紮營安頓——把在搭建營地時所遇到的「事物」寫在便條紙上並加入遊戲。當桌子中央的指示物被用完時，結束這個階段。但此時至少必須要有玩家人數 x2 的「事物」存在。

三、萬物變調——靈魂們扭曲了那些前兩階段發生的「事物」，此階段持續直到所有的事物都被扭曲。

四、靈魂異境——玩家們消耗「事物」與彼此，直到剩下一個人。在這階段，「喀埃嘎」們也有自己的回合。

### 玩家角色

玩家們是一群被要求捕捉伊利亞姆納湖怪的軟體工程師。在玩家的回合，他必須描述他的角色做了些什麼、並影響桌子上的力量。

### 「事物」

「事件」就是一些被寫在便條紙上，並被指示物賦予力量的東西。他們可能是道具、行動、發生的事件、或因玩家行動而導致的結果。當玩家增加或是改變了便條紙時，他必須與其他玩家做出角色扮演來解釋發生了什麼事情。當「事物」上的指示物全部被移除，「事物」將被消滅。



## 回合

回合順序依順時針進行。當輪到玩家的回合，玩家可以進行一個行動（對照上述「遊玩簡介」的章節）：

1. 在便條紙上寫下新的「事物」，並扮演玩家角色如何實現這樣「事物」，接著將一個中心區的指示物放到便利貼上。在紙上寫下玩家的名字。

2. 將自己的指示物放上便條紙，並扮演角色是如何增強該「事物」的力量。

3. **猜手遊戲**。挑一張便條紙，並選擇在紙上寫下名字的該名玩家，若便條紙上沒有簽名，則任意選擇一名玩家。被選擇的玩家拿取兩個不同顏色的指示物，並偷偷地握在自己雙手中，一手一個。當回合的玩家猜測哪一隻手中握有特別顏色的指示物。若他猜對了，他必須扮演出角色做了些什麼導致這種結果，並自由決定要奪取一個放置在便條紙上、或被選擇的玩家所擁有的指示物。

※在萬物變調和消耗階段，你只有在自己的指示物不足以扭曲或消耗時，可以藉由猜手遊戲獲得指示物。

4. 將自己的一個指示物移到中心區，並描述他為了幫助團體而做了些什麼。

## 萬物變調

萬物都將在靈魂異境以扭曲的形式被反映。而通過將事物扭曲，玩家的行動將把靈魂異境中的種種帶到真實世界。事情將變得瘋狂與怪異。玩家的描述必須是怪異的，但同時與當下的事物有所關連。其他玩家可以駁回那些不夠怪異的敘述，必要時，可以利用猜手遊戲來處理歧見。

同時，為了扭曲事物，玩家必須拿出與便條紙上的指示物數量相同的指示物作為籌碼，並進行猜手遊戲（詳見「回合」章節）。若玩家勝利，事物被扭曲、且玩家保留指示物。若玩家失敗，事物仍會被扭曲，但玩家必須交出當作籌碼的指示物，並將其中的一半放上便條紙，另外一半放到桌子中央的指示物堆。如果有需要，可以合力籌措出足夠的指示物，而分出勝負時，角色將扮演出為何勝利。

在這個階段，玩家們依然可以採取其他在「遊玩簡介」章節中列出的行動。

## 消耗

「Dinchin-du?」是渴望消耗事物的靈魂。這些靈魂將支配玩家，且之後玩家進行的所有行動都將帶有「Dinchin-du?」的色彩。就如同在「萬物變調」階段那樣，玩家必須拿出與欲消耗之事物上指示物數量相同的指示物，並進行猜手遊戲。若玩家勝利，將指示物均分於自己的指示物堆和控制自己

「Dinchin-du?」上。若籌碼無法均分，則「Dinchin-du?」將獲得較多的那一半。若玩家失敗，則事物獲得獲得一半的籌碼，而剩下的則放於桌子中央，並描述玩家如何抵抗靈魂的控制。

喀埃嘎們會從力量最小的事物開始消耗。選擇一名玩家扮演喀埃嘎、另一名玩家作為祂的對手，進行猜手遊戲。若喀

埃嘎獲勝，祂將消耗事物的力量、事物將因此消失，並描述喀埃嘎做了什麼。若喀埃嘎失敗，則保留該事物。

當所有東西都被消耗，且桌子中央已經沒有指示物，玩家嘗試消耗彼此和彼此的「Dinchin-du?」。當剩下一名玩家，便照著「喀埃嘎」章節的流程繼續進行下去。

## 喀埃嘎（陰影、倒影、靈魂）

喀埃嘎這是那些嘗試闖入我們世界的惡靈。最後一名玩家將獨自對抗祂們。讓其他出局的玩家扮演喀埃嘎。將剩餘玩家「Dinchin-du?」上的指示物均分給喀埃嘎以及玩家，並進行猜手遊戲。玩家必須拿出等同他面對的喀埃嘎力量強度的指示物作為籌碼。若玩家獲勝，他獲得指示物並描述發生了什麼事；若玩家失敗、或無法湊出足夠的籌碼，則喀埃嘎獲勝。當喀埃嘎勝利，喀埃嘎基於他的定義來描述發生了什麼事。這場對抗將持續到一方的指示物耗盡為止。

最後，回答下述提問：玩家們究竟是成功將大魚帶回家，還是只帶回了一個無人知曉的故事？

## Dinchin-du?（你餓了嗎？）

靈魂們相當渴望著那些來自玩家們的事物，而寫在便條紙上的文字正象徵著這些事物。當指示物被添加，靈魂們對玩家的掌控力也將因此增強。

伊達法妮恩〈idghainen〉	——象徵『它已經融化』
烏恩〈un〉	——象徵『來』
努坦琪·費拉〈Nudech'ghela〉	——象徵『幸運瑪瑙石』
塔喀·伊拉魯〈tak'elashen〉	——象徵『神職者』
伊格度〈egedu〉	——象徵『疼痛』
提諾尤〈tunelyu〉	——象徵『我將它們背了回來』
法斯特·烏瑟〈ghes'tuts〉	——象徵『我揮別了過去』
努蒂〈nuti〉	——象徵『鹽(或是鹹)』
亞達愛勞·盧〈yidelq'un〉	——象徵『我弄出了火』
奇·烏爾奎特〈ch'ulqet'〉	——象徵『我們把它吃了』
達芙愛兒奇奇〈dghelggeyi〉	——象徵『那個白色的』
妮卡特羅耶錫〈niqatnulyesh〉	——象徵『它們佈滿天空』
狄奈兒亞赫〈dnelyah〉	——象徵『它正在成長』
查·艾菲查奇〈ch'eghechagh〉	——象徵『我們哭了』
喀·塔菲歐奎特〈k'tghilqat〉	——象徵『我們將吃了些什麼』
亦忽 塔西烏〈ihu teshyu〉	——象徵『我狩獵著』
維奇法〈vejegha〉	——象徵『他的雙耳』
喀·艾兒賈許〈k'eljesh〉	——象徵『我正在跳舞』
許葛奇·亞〈shgech'a〉	——象徵『我的手套』

## 銘謝

Images used are Public Domain. Game designed for The Undead Software Engineers In Alaska Challenge. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 2.5 license. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/> or send a letter to Creative Commons, 543 Howard Street, 5th Floor, San Francisco, California, 94105, USA. The following text qualifies as attribution of this work under the Creative Commons License 2.5: Iliamna Unknown, In Search of the Iliamna Monster, by Bryan Hansel.

## 譯者註釋：

有鑑於這篇規則的文法相當雜亂，解釋也含糊不清，譯者在這一章節附上自己對遊戲的理解。此外，作者在自己試玩過這個遊戲後，亦有做出規則的修改，在翻譯文件時便直接修改相關規則，是以可能會與原規則書有些出入。

雖然是角色扮演遊戲的進行，但整個遊戲的進行不需要 GM，而是由玩家共同創作。但除了玩家之外，這個遊戲中還有數個類似敵人的存在：三個惡靈「喀埃嘎」、以及會控制玩家角色的靈魂「Dinchin-du?」。

三個「喀埃嘎」固定為「伊利亞姆納湖怪」、「塔喜丘」以及「瑟薩特」，雖然在遊戲設置時便會出現在桌面上，但一直到最後一個階段才會現身、參與到遊戲之中。並作為最終魔王一樣的存在，等待最後剩下的一名玩家向他們對抗。

至於「Dinchin-du?」則是在遊戲開始時，便會從列表中挑選、並寫在便條紙上的關鍵字。這個關鍵字代表著某個靈魂，並會在萬物變調階段開始影響玩家，並將正常的事物扭曲成古怪的風景，例如：把船變成一隻鯨魚。

在進行遊戲時，桌面會被分割成中央區塊以及各個玩家區域，如下圖所示。在中央區塊會擺放著指示物堆、便條紙堆、寫著事物的便條紙。以及三個「喀埃嘎」。

而在玩家區域中，除了玩家的指示物堆之外，也會擺放著之後將控制玩家角色的「Dinchin-du?」、以及在猜手遊戲中被使用的顏色指示物。

遊戲的前兩個階段較為單純，基本上就是描述旅行的狀況，並將事物寫在便條紙上，放上指示物。但到了「萬物變調」階段時，規則就複雜了些。

在「萬物變調」中，每一次的扭曲行動都會導致事物被扭曲，無論猜手遊戲成功失敗都一樣。此時，判定(猜手遊戲)的進行僅會影響玩家與「事物」上的指示物多寡。

當所有事物都被扭曲後，將進入「靈魂異境」階段。

「靈魂異境」階段分成兩個部分，一個是消耗事物、另一個是與「喀埃嘎」的對決。在這個階段，「Dinchin-du?」將會控制玩家角色雖然規則並沒有明寫，但在消耗階段或許只能進行消耗的行動。

由於規則並沒有明確的表示所謂「消耗」的效果，當「喀埃嘎」成功消耗事物時，除了事物確定會因此消失之外，並不確定「喀埃嘎」的力量是否會變強。考慮到若「喀埃嘎」不會變強，整個互相消耗的過程都將變得毫無意義，我猜測在成功消耗事物時，「喀埃嘎」也會獲得事物上全部或半數的指示物，強自己的力量。

最後附上作者本人的遊玩紀錄，多多少少可以作為參考：

<http://story-games.com/forums/discussion/2472/iliamna-unknown-ap-undead-software-engineers-vs-nessy-of-the-north>

