

# 苏醒之树规则书 V1.0

作者：Soma

(Revived Tree Rulebook V1.0)

BY Soma

## 一. 简介

苏醒之树是看重剧情和线索设置，简化鉴定和游戏结构的规则书。一个 D10 骰子，一张 PC 卡，一张 NPC 卡，几句台本，个位数的触发即可...虽说如此，游戏框架还请设置的离奇、精妙一些，前后呼应的触发点是必要的，也是我写这个规则书的初衷。同时，只需要很短的时间进行游戏，也是我写这个游戏的初衷。

**实际上用这个规则书创设微侦探剧是再合适不过了！**如规则书末尾的示例剧本 A。也可像示例剧本 B 一样，用特殊的情节设计表达一种特殊的想法。

整个规则书的核心是**讲故事**，大伙都可以参与其中的同时说说自己的看法，最后由 MG 给出一个预设答案，至于之后是否会回味无穷，那就要看剧本作者的本事了。熟练的 MG 是否能口胡？这要看 MG 的可用内存大小....

“让少女们在茶余饭后都能体会骰子的魅力吧，只需要 **20 分钟**就可以回味无穷的超享受！”

...如果，大家真的能让它实现就好了。

PS: 作为模糊化的重构世界，不允许出现和现实中完全一致的人物。

此外，使用此规则书的独立剧本仍需要符合作者国籍所在国，作者发

布剧本平台(网站注册地)以及发布行为实施所在地的相关法律法规，以上是快乐进行游戏的基础。

使用此规则书的剧本请务必附上一份规则书以方便规则查阅与规则书流通。

规则书作者的联系方式为 609079236@qq.com，此规则书主体内容均为本人原创，首发于魔都，未经许可不得修改发布，禁止用于商业目的，制作视频及其他衍生物请联系作者本人（用此规则书写剧本肯定是不用问我的，用别人的剧本做视频等衍生物去问剧本作者也别来问我）。

## 二. 世界观设定

这个世界本已经腐朽了才对，活着还是死去的都无法消散，归于梦境。假如说这个世界还有一丝生机的话，那便是在不知名的某个地方，树海的深处，无限绿意的尽头，一颗参天大树醒来了。

它不知为何有着超然的智慧，承载着复数的记忆，更有着将扎根之地彻底改造的造物主能力。某一天，它做了一个决定（带团）。于是，转瞬间树海的一切都被它的根茎缠绕着，变成了另一幅模样————都市也好，孤岛也好，空域也好...只要在被它用根茎撑大的这方寸山河之内，一切都是它能决定的，如梦如幻，亦虚亦实。这个空间被称为“**温存果篮**” (Love Basket)。

梦只不过是记忆的衍生，梦只不过是过往的重演。

苏醒吧，不甘寂寞的大树。**但那是，谁的梦境？**

### 三. 记忆守护者 (Memory Guardian)

继承了所有生灵记忆和智慧的参天古树，它决定重演或是扩展一部分的记忆。它时常处于一个相对中立的角度观察它所创造出的小世界，但它并非没有情感，甚至是有一个明确情感倾向的。**古树在故事的最初就必须选择自己的情感倾向**，但不必和故事本身很契合，这样才能有意想不到的冲突出现，即“天不成人之美”。

情感设置是一章一决定的，对于 20 分钟的标准故事，基本上是一次决定好就不变了。但你无论如何都想跑个几小时的话，那么建议反复改变古树的情感，让玩家去重新揣测你新的动机吧！

1. **无所谓**：无论如何都不会干涉事物的发展。适合生活系的琐碎故事和旅行故事。
2. **爱恋心**：对某个 NPC（而非 PC）持有爱恋的情感，有利于它恋情得以发展的环节会更容易实现，而不利的，它会尽力排除。适合腐臭的恋爱故事。
3. **憎恨心**：对某个 NPC（而非 PC）持有憎恨的情感，故事会逐步发展成针对这个 NPC 的局势，古树十分痛恨这个存在，但记忆中未能得手。客观上，往往这个 NPC 没有那么讨人厌，甚至可以洗白。适合纠结一点的伤感故事。
4. **保护心**：对某个 NPC（而非 PC）持有保护的情感，故事会逐步发展成针对这个 NPC 的局势，但古树希望玩家们能保护这个存在，这一定是它记忆中没有保护好的那个人。适合纠结一点的伤感故事。
5. **求生欲**：我所看到的世界即将进入尾声了，有没有办法存续希望

呢？大家一起寻照新的可能性.....适合生存冒险故事，或是对规则书背景进行扩写的故事。

6. 恶意：折磨 PC，没什么好说的，但折磨没有觉醒对应情感的记忆单元本身就非常无趣，所以你的恶意不能直接倾泄在 PC 身上，而是要靠折磨 NPC 摩擦 PL 的良知来实现。

7. 其他。

事实上，感情往往是对立存在的，所以允许设立对立的一组情感立场，但实际上视为一个，毕竟达成一对中的一个就可以完成故事啦。

同时，古树也可以对复数的人持有同种情感。如果有其他想要作为倾向的情感，请使用 7 其他。在使用 7 的情况下，必须事前跟玩家说明自设情感设定，然后进行是否同意进行游戏的问答。**总之，不能进行“你同不同意？”“我不清楚，但是同意了”这样的简单允诺，这必然会导致感性剧本不可避免的理性摩擦。**而在进行了“7 其他”的说明后仍执迷不悟坚持到底的玩家也要学会自尝恶果，而非一味抨击他人，不然圈子的创作积极性会大大降低的。使用默认情感倾向，无需进行情感倾向的进一步说明，毕竟规则书里都能看到。

其他举例：1.特别的侦探：得到真相，而非阻止杀人，毕竟后者可不是我的义务。 2.寂寞：那个孩子一定很寂寞吧，但得先确认是哪一个？也有可能是一群？

#### 四. 记忆单元 (Memory Element)

我们的 PL 们将扮演古树的“枝叶”，亦或是阻碍古树完成故事的“蛀虫”，无论哪种都会产生有趣的事情。作为记忆单元，亦或是失控但

逃离检测的记忆单元，**你们需要捏造一张玩家角色作为自己的替身潜入游戏，这个玩家角色只需要进行外貌，承载的记忆，导致失控的情感取向这三个设定即可**。正常的记忆单元一旦情感失控到临界值，将被古树切断同步，停止供能（在游戏中消失，死亡，或者其他表现形式，马赛克化？？？）。

**外貌：**简要的写一写身高，体重等参数，然后贴张立绘岂不善哉？

**承载的记忆类型：**

1. 完整的一生：你记录着一个人完整的人生。所以，你一出现便对自己的存在感到惊愕，当然，你很快就觉得无所谓了，毕竟新的生命，新的征途，先解决当前的问题吧！
2. 片段的一生：你记录着一个人片段的人生。所以，你一出现便只是继续这段人生的旅途罢了，直到你发觉自己连续好几天不吃不喝都不饿。
3. 错位的一生：你有着少女的外表，却有着一个彪悍大叔的记忆。是精神错乱了吗？你觉得不是，一定是有着更为复杂的理由。比如，解决目前的这个困境？（更有甚者成为了剪刀狗）

不管哪一种，你都意识到了这个世界看似照常运转，实则出现了大问题，你觉得有必要搞清楚什么地方出了差错。

具体的记忆，由 PL 自己编写。

**导致失控的情感取向：**PL 只需要为自己的角色选择一个就好了，即我最讨厌的事情是？

1. 受伤/死亡

2. 约定没有完成
3. 重要的目标没有达成
4. 更多（根据 MG 的剧本来进行选择为最优，建议 MG 给出剧本内特设失控要因）

**情感阈值：**每个记忆单元的承压能力均为 10。在游戏结束后得以散热，具体的减压数值由古树扮演者酌情赋予。受伤和死亡设定符合对应世界观下的一般规律即可。但事实上玩家都是一秒烧坏的电路板，建议剧本作者在情节安排上多下功夫，而非纠结这种事情，尽量减小不必要情节，缩短游戏时间。除非剧本需要，PC 往往无携带物品。

1. （可反复）受伤：这种情形发生会增压 1 点。
2. 立即死亡：这种情形发生会增压 3 点。
3. 导致失控的情感取向：这种情况发生会增压 1 点。（与受伤/死亡重复的视为额外增压）

## 五. 游戏结构，行动模式，骰子鉴定

古树需要回忆起一个故事，这个故事可能发生在古代，近代，现代，未来，异世界，总之，是古树醒来之前发生的故事便好了，建议设置在 20 分钟之内。这被视为 1 轮。1 轮内玩家只能进行 10 个行为回。所有行为类型需要古树提前告知玩家们。玩家们的基本目的是在游戏时限结束时对现状做一个最优解释。如果最优解释中成功猜测古树的情感取向，游戏结束时，玩家们会目睹“温存果篮”这一世界的崩坏，而非直接移动到解惑的真相房间。这一环节请 MG 尽量描述的壮观点。

于是，游戏流程便是【必要的说明告知】-【正常游戏一轮】-【各自视角下发表对故事的解释】，最终，再由承载完整记忆的古树告知玩家们【故事真相/故事后续发展】。

接下来，为大家介绍基本的游戏行为：

【调查】：切切实实的获取古树所设置的一部分描述。

【推理】：对调查掌握的线索进行整合，如果成功，将会得到古树设置的新线索。

【超频施压】：进行 1d10 的初次判定，如果结果大于等于 6 则视为成功，再次鉴定 1d10 并对个体记忆单元造成 1d10 的施压。如果对象压力值满 10，则变为失控单元，被强行停止供能（击杀残留，击败通告，直接消失等多种表现手法），一开始就成功逃避检测的记忆单元无视压力值满并继续活动。

【分流】：对象针对自身的施压行为初次判定，鉴定减 1d10，负数部分可以分享给其他记忆单元，包括 NPC。

【其他行为】：生活向技能的使用，鉴定用 D10，结果大于等于 6 则视为成功。可以对其他行为进行分流。

有趣的是，古树的行为反馈只有 5 种，也就是说，设定对【其他行为】产生反应的 NPC1，在 PC 做了完全驴唇不对马嘴的【其他行动】后，会产生预设的正确反应。例：NPC 看上去很失落。玩家 A 上去给了他一巴掌，NPC 居然感谢 A 来安慰他，并给了他一个带有线索的礼物。事实上，这就足以让玩家们对这个世界存在产生怀疑了。

目前，没有 PVP 的设置，因为复杂化的游戏不适合用 20 分钟来进行。



玩家行动顺序在游戏开始时排序，如 A 先于 B 先于 C。移动时是否占用 1 回合请根据剧本容量来定，若剧本容量大，增加【地点移动】：移动到相邻地点，不建议苛刻手段来增加对讲故事无益的游戏时间。

## 六. 案例剧本与基本创作格式

示例剧本 A

【剧本名】恐惧针线

【作者】Soma

【规则书】苏醒之树 V1.0 (RTR1)

【PC 限制】1-3 位

【世界观】默认世界观/xxxxxx（后者适合授权同人作品继续添加世界观，实际上我觉得苏醒之树的世界观就很适合拓展. JPG，请各位多多使用来演出单元剧）

【情感倾向】4. 保护心

【舞台设计】大小姐的宅邸。宅邸内的长女羽追千刃自幼便因无法抑制的伤人冲动而被囚禁在家中，直到一个合适的机会，她取代了自己的妹妹羽追万籁成为了家中“正常的孩子”。现在，万籁被关在宅邸内的一处隐秘地下室。古树承载了万籁朋友百花的记忆，迫切的希望你们能够解救她所未能救助之人。舞台结构为：院落，万籁的房间，客厅，千刃的房间，地下室，地窖，厨房。

你们醒来便在宅邸的院落，少女十分惊讶，但随即笑出了声。她说要好好招待你们。



## 【环节设计】

条件：【调查】少女 触发：她看上去很和蔼，但总是眯着眼，腿脚像是不大方便的样子，她说她要去给你们准备些餐点。获得线索【腿脚不便的热情少女】

条件：【调查】千刃的房间 触发：房间很是阴沉，有段时间没有人打扫了，床上有着绑带，像是用来拘束人的。墙角还有一根折了的木棒。获得线索【拘束床和折木棒】

条件：【调查】万籁的房间 触发：房间有段时间没有人打扫了，房屋的东西被翻来翻去很不像样，床上也乱糟糟的，近日完全没有收拾过的痕迹，有一个手机在床上，上面显示了数十条百花的未接来电。梳妆台有一个被打开的针线包，里面只有线，没有针了。获得线索【无针的针线包】【乱糟糟的房间与百花的来电】

条件：【调查】调查厨房 触发：在垃圾桶里发现了针管和注射器。房间颇为不整洁。得到线索【药物注射】

条件：【调查】调查客厅 触发：在客厅听到了滴水声，但只能看到茶几以及它垫着的地毯。房间颇为不整洁。在茶几上有一个钥匙。获得线索：【滴水声】【钥匙】

条件：【调查】院落 触发：有一个地窖，锁上了。获得线索：【地窖】

条件：【推理】（【拘束床和折木棒】【腿脚不便的少女】） 触发：这个少女看上去被欺凌过，以至于落下腿伤。但欺凌者在哪？那个床是为她准备的吗？为什么？得到线索【欺凌现象和诸多疑问】

条件：【推理】（【地窖】【钥匙】）触发：你打开了地窖，里面空空如也。确实能听见滴水声，但没有发现漏水的地方。声音像是在隔壁空间内，那里应该是在客厅下面。得到线索【客厅下面如何去？】

条件：【推理】（【拘束床和折木棒】/【欺凌现象和诸多疑问 + 【药物注射】）触发：或许这个宅邸有着必须注射药物和暴力干预来稳定病情的病人也说不定。获得线索：【特殊的病人】

条件：【推理】（【乱糟糟的房间与百花的来电】【腿脚不便的少女】）触发：如果是她的房间，会不去整理的理由是？而其他房间也不去整理的理由是？这个来电是怎么回事？获得线索：【平日里持家的人在哪】

条件：【推理】（【特殊的病人】+【无针的针线包】）触发：喂...该不会说好的招待是？获得线索：【恐惧针线】

条件：在客厅内进行【其他行动】。触发：少女的凝视，她一边准备着茶点，一边看着你们，最后从冰箱直接拿出来几块蛋糕作为甜点。

条件：【其他行动-电话回 CALL 百花】。触发：占线。

条件：【其他行动-挪开茶几掀开地毯】/在得到【客厅下面该如何去？】后再次【调查】客厅。触发：你总觉得哪里不对劲，你挪开茶几，掀开地毯，发现了地下室并进入。

条件：【回合倒数 1/10】仍未在地下室。触发：尝试小口喝奶茶的玩家....恩，似乎并没有什么。“太好了，还合各位的胃口，这是蛋糕...包含着我的心意”，少女抱住这位玩家，撒了一个娇，然后将塞满铁针的蛋糕送进了你的口中。

**条件：**【回合倒数 1/10 及之前，不含 10/10，9/10】在地下室。触发：看到另一位少女被绑在水管上的样子，嘴角带着血痕，而地上是蛋糕渣滓....她原本放弃了生的希望，眼角已经干了许久的泪了。

“....”，她很痛苦，说不出来话，但她痛苦并激动着。你慌乱地张开她的嘴，却发现那一针一针的无尽恐惧。那正是少女所经历的...无休止的绝望。不管如何，你们救下了她！

**条件：**【回合倒数 9/10 及之前】在地下室。触发：你刚想进入地下室，便眼前一阵黑，不能动弹。这是自然的，那位热情的少女还未挪步到厨房，眼睁睁地看着你发现了她的秘密....这怎么能行呢？醒来后，你发现自己嘴里塞满了奶油蛋糕与针头的混合物。你和一位似曾相识的少女被一起绑在一根粗壮的水管上，被折磨的缓缓失去了意识。

**【最优解环节】** 故事情感倾向还原+可能路线分析

**【真相环节】** 宅邸内的长女羽追千刃自幼便因无法抑制的伤人冲动而被囚禁在家中，直到一个合适的机会，她取代了自己的妹妹羽追万籁成为了家中“正常的孩子”。现在，万籁被关在宅邸内的一处隐秘地下室。古树承载了万籁朋友百花的记忆，迫切的希望你们能够解救她所未能救助之人。但古树同时也承载着其他人的记忆，比如有些人，比较讨厌一开始就破解题目这种自以为聪明的行为。

在之后，万籁得到了救助，而千刃被送往了特殊的治疗地点。“万籁这傻丫头受了那么多罪居然还是挂念自己的姐姐，真是奇怪啊！”——百花。

## 示例剧本 B

**【剧本名】**新手村里总是有那么一位

**【作者】**Soma

**【规则书】**苏醒之树 V1.0 (RTR1)

**【PC 限制】**1 位

**【世界观】**默认世界观/xxxxxx（后者适合授权同人作品继续添加世界观，实际上我觉得苏醒之树的世界观就很适合拓展. JPG，请各位多多使用来演出单元剧）

**【情感倾向】**07. 其他. 寂寞.

**【舞台设计】**苏醒之树的顶端。你从漆黑的树之空洞里醒来，面前的第一缕光将你吸引到了外面的世界，你艰难地睁开双眼，绿意盎然，空气中弥散着森林的气味。一个少女穿着长长的袍子，一言不发地抱着一个木牌，上面写着“勇者啊，接下来离开大树去实现使命吧！”她坐在一个小巧的木墩上，一动不动，而她的旁边还有一个木墩。你走到大树顶端的边缘，从上往下望去，有些胆怯和不安——那是一片翠绿色的树海，有粗壮的草木藤蔓扶摇至下，似乎可以作为楼梯。你发现只要沿着粗壮的藤蔓走下去就可以顺利离开了。

**【环节设计】**

**条件：**连续坐在木墩上啥事不干的第 7 个行动回。**触发：**此时少女放下牌子，没有表情的她从袍子口袋里掏出一个桃子递给你，“你在想 peach”。

**条件：**死亡。触发：你从树洞中重生了，少女举起了一个新牌子，上面写着“再接再厉”。

**条件：**【调查】少女。触发：她看上去很冷漠，但视线在你的身上，似乎在期待着什么。获得线索【无口 NPC】

**条件：**【调查】牌子。触发：这个牌子上的字是她写的吗？获得线索【牌子上的字】

**条件：**【推理】（【无口 NPC】+【牌子上的字】）。触发：她的真实想法到底是怎样？获得线索【她的真心】

**条件：**【超频施压】少女。触发：少女抱头蹲防/少女扑街。

**条件：**【回合数 1/10 时仍在大树顶端】。触发：少女瞅着你，坐在树墩上摇晃着身子，看上去心情不错。

**条件：**【回合数 1/10 时离开大树顶端】。触发：大树的底端是无穷尽的树海，你原本是看不到任何人的。但在下一秒，就有着同样不带表情的三个少女突然出现在了你的身旁，她们分别举着“T”“DPS”“奶妈”三个牌子，打扮也颇有那么一回事。看来，看来自己是转生成为勇者无疑了。

**【最优解环节】**故事情感倾向的还原。

**【真相环节】**古树刚苏醒时试着模拟 RPG 游戏设计了关卡，于是便有了古树顶端的新手村少女。但它发现这样的新手村角色未免也太寂寞了，会不会有白痴留下来陪她呢？是这么一个测试。当然，你如果发现这群 NPC 都寂寞的很，那就再动情不过了，古树决定得给这样的记忆单元日后多夹点菜（施压），套上紧箍咒！去取经吧！

