

《七肢桶之视》

1 *Heptapod Sight*

A Tabletop Role-Playing Game of Foreknown Love

“目的与方法，本是一体。”——灵感源自 Ted Chiang 《你一生的故事》

⚠ Warning

免责声明

本项目为非官方同人创作，与作者 Ted Chiang、其代理人或任何版权持有方无任何 affiliation。

规则文本采用 [CC BY-SA 4.0](#) 许可（见文末）。

你可自由使用、改编、分发——只需署名并以相同方式共享。

2 目录

- [引言：这不是游戏，而是一场约定](#)
- [角色创建：织命三问](#)
- [核心机制：双轨行进](#)
- [语言即仪式：初语系统](#)
- [引导者之艺](#)
- [附录：快速参考卡](#)
- [许可与致谢](#)

3 ■ 引言：这不是游戏，而是一场约定

“学习七肢桶语言，不是为了预测未来——而是为了，在看见终点后，依然能迈出第一步。”

《七肢桶之视》是一套实验性桌面角色扮演游戏（TRPG）规则，探索一个悖论：
当你已看见自己的一生——包括所有欢愉与痛楚——你是否仍愿开始？

这不是关于“改变命运”，而是关于**拥抱命运**；
不是模拟世界如何运作，而是体验人如何与已知的结局共处。

3.1 ♦ 适合谁？

- 想尝试**无战斗、高情感密度**TRPG 的玩家
- 文学/哲学爱好者，尤爱特德·姜、村上春树、是枝裕和
- 2–4 人小团体（1 名引导者 + 1–3 名叙述者）
- 60–120 分钟的短团（One-shot）或系列微团（Mini-Campaign）

3.2 ◆ 你需要

物品	说明
纸与笔	每人至少 1 张； 手写是仪式的一部分
3 枚 d6	或使用 Roll20 / Discord / roll 3d6
一个安静空间	光线柔和，无打扰；建议开场前静默 1 分钟
一颗心	明知结局，仍愿赴约

📌 Note

术语说明

- **叙述者 (Narrator)**：玩家；非“扮演角色”，而是“重述一段已知的生命”
- **引导者 (Guide)**：原 GM；不掌控剧情，只协助记忆浮现
- **环视力 (Circular Sight)**：资源点；象征“接纳命运的勇气”

4 ■ 角色创建：织命三问

角色不是“构建”出来的，而是**从未来回望时浮现的轮廓**。
请每位叙述者**手写**回答以下三问——答案将成为你角色的“时间锚点”。

4.1 1. 光核 (Lumen)

“你已看见自己生命中最明亮的一刻——它为何明亮？”

示例：

“她踮脚把野花插在我耳后，说‘妈妈像春天’。”
“化疗结束那天，他煮糊了粥，我们笑到咳嗽。”

作用：当角色濒临放弃，可引用光核重获 1 点环视力。

4.2 2. 重锚 (Anchor)

“你已看见自己生命中最沉重的一刻——你仍选择走向它吗？”

示例：

“手术灯亮起前，她握着我的手问：‘会疼吗？’我说‘不会’。”
“离婚协议签字时，窗外玉兰正落，像一场慢镜头的雪。”

规则：

- 此事件**必须**在团中发生（引导者确保其浮现）
- 回避它将导致「目的偏移」惩罚（见[核心机制](#)）

4.3 3. 初语 (First Word)

“若语言能重塑现实，你愿为所爱之人写下怎样的第一句话？”

要求：

- 1 个完整句子
- 必须以“我已看见.....”开头
- 聚焦自身感知与关系，非命令他人

示例：

“我已看见你在雨中转身，伞沿滴落的水珠里，有我们未曾说出的原谅。”
“我已看见十年后，你教孩子唱那首我哄你入睡的歌，调子全跑了。”

作用：见[初语系统](#)

4.4 ▶ 角色卡模板（建议 8×12 cm 卡片）

[你的名字，或“母亲”/“医生”/“姐姐”.....]

- 光核：.....
- ◎ 重锚：.....
- ◎ 初语：.....
(环视力：●●●)

提示：角色名可用第二人称“你”，强化代入感——
你，守夜人；你，未寄出的信；你，融化的糖。

5 ■ 核心机制：双轨行进

时间不是线，而是环。
每轮行动，你同步存在于两条轨道：

轨道	名称	操作	示例
线性轨 (The Path)	“我正在经历.....”	描述当下言行（符合人类因果）	“我伸手，想擦去她眼角的泪。”
环形轨 (The Circle)	“我早已看见.....”	插入一段 已完成的未来记忆 （必须用过去时；每轮限 1 次）	“我记得那滴泪落在你手背，十年后我仍记得它的温度。”

设计意图：环形轨不是“预知”，而是“记忆”——因对七肢桶而言，未来与过去同样真实。

5.1 ▶ 目的骰 (Telos Dice) 检定流程

仅当选择有代价时检定（非所有对话都需要！）。

1. 宣告目的与方法

“我的目的是__，因此我此刻选择__。”

目的 ≠ 情绪（如“让她开心”）

目的 = **终极意义**（如“让她知道爱不必完美”）

方法 ≠ 动作（如“说‘我爱你’”）

方法 = **具体姿态**（如“把草莓糖放回她口袋，不说破”）

2. 掷 3d6，查表：

总和	结果	引导者应做
3-8	环闭合 (Circle Closes)	行动成功； 叙述者必须立即补全一条新记忆 （过去时），并 +1 环视力
9-12	路径延续 (Path Continues)	行动部分成功； 引导者提议 1 个代价 ： <ul style="list-style-type: none">失去 1 环视力重锚提前显现征兆光核暂时模糊（本轮不可用）
13-18	目的偏移 (Telos Drifts)	行动失败； 引导者揭示一个未预见的未来片段 （30 秒内口述），常含苦涩真相

关键原则

- 高骰 ≠ 好事：18 可能意味着“你终于说出‘我爱你’——却在她已听不见的病床前”
- 检定不问“能否做到”，而问“**是否愿承担其意义**”

6 语言即仪式：初语系统

语言不是工具，而是**重塑现实的仪式**。

6.1 ◆ 环视力（Circular Sight）

- 起始：每人 3 点（●●●）
- 获取：
 - 主动接纳苦涩记忆（不辩解/转移），+1
 - 用初语促成他人「环闭合」，+1
- 消耗：见下表

行动	消耗	效果
启动初语	1 点	写下你的初语句（必须手写/打字），依内容触发： <ul style="list-style-type: none">描述未发生之事 → 成为未来记忆库条目描述正发生之事 → 重掷 1 枚骰描述已发生却未被承认之事 → 全体静默 1 分钟，共同补全细节
重写偏移	2 点	将一次「目的偏移」的未来片段，改写为： “我早已选择如此。” → 转为「环闭合」，并获得该记忆

6.2 ◆ 初语使用守则

- 不可命令他人行为（“我已看见你原谅我”）
- 必须聚焦**自身感知与关系**（“我已看见你转身时，风掀起你衣角像一只飞走的鸟”）
- 一旦写下，即成为**世界事实**——引导者须将其编织进后续叙事

场景示例

情境：女儿坚持独自旅行，你欲阻拦。

你说：“我的目的是让她知道家永远等她，因此我此刻选择把熊塞进她手心。”

掷骰：9 → 路径延续

引导者：“她收下熊，但低声说：‘妈，别拍照。’”(代价：你忍住没举起手机)

你消耗 1 环视力，写下初语：

“我已看见十年后，她抱着这熊，教自己的孩子唱那首你哄她入睡的歌。”

→ GM 描述：她背包侧袋露出熊的一只脚，毛已磨白。

7 ■ 引导者之艺

你不是“掌控者”，而是时间织工（Weaver of Time）。

7.1 ◆ 三节点结构（必用）

每场团围绕三个时间锚点展开：

节点	引导者准备	叙述者体验
初遇之日	一个平凡场景 + 一个微小异常 (例：钟停了 / 茶凉得快 / 孩子问“时间有味道吗？”)	在未知中行动，但环形轨已有模糊闪回
裂隙之时	一次未说出口的话 / 一个被误解的选择	重锚事件发生；光核首次受挑战
终语之刻	开场即告知所有人结局场景 (例：“一年后，你在她空房间整理遗物，窗台上有半块融化的草莓糖”)	所有行动朝此汇聚；终局不是终点，而是理解的起点

开场仪式：

全体闭眼 1 分钟，回想：

“你生命中，哪一刻让你觉得——即使知道结局，仍愿重来一遍？”

睁眼后，每人轻声说一个词（不解释）。这些词将成为本场「世界基调」。

7.2 ◆ 当玩家问“未来会怎样？”

正确回应：

“你已看见它——现在，你想如何走向它？”

然后递纸笔：“写下你记忆中的一个细节。”

禁止：

- 隐藏结局
- 用骰子逃避哲学重量(灌铅)

7.3 ◆ 团结束仪式

请所有人写下：

“若重来一次，我仍会选择__。”

收集纸条，不读出——封存，或焚于静默。

8 ■ 附录：快速参考卡

【掷骰流程】

1. 说：“我的目的是...，因此我选择...”
2. 掷 3d6 →
 - 3-8 ◎ 环闭合：成功 + 补记忆 +1环视力
 - 9-12 ● 路径延续：成功但付代价
 - 13-18 目的偏移：失败 + 揭示苦涩未来

【初语】

- 花1环视力，写“我已看见.....”
- 未发生 → 成记忆
- 正发生 → 重掷1骰
- 已发生未认 → 静默1分钟

【环视力】

- 起始3
- 接纳痛苦 +1
- 重写偏移需2

9 ■ 许可与致谢

- 文本许可：[CC BY-SA 4.0](#)
 - 你可自由分享、改编，只需：
 - (1) 署名原作者（例：*Based on “Heptapod Sight” by hsiangnianian*）
 - (2) 以相同许可发布衍生作品
- 特别致谢：
 - Ted Chiang, 《你一生的故事》——时间、语言与爱的永恒叩问
 - Emily Care Boss, *The White Box* —— 实验性 RPG 设计的灯塔
 - 所有敢于在已知结局中仍选择开始的人

愿你在环形时间中，找到线性行走的勇气。

—— hsiangnianian, 2025