

Don't talk about yourself.

不可言我



因为一只冒失的梦魇
你在梦境与现实的间隙醒来
怎么才能找到出口？

“我是……”

却无论如何也无法说出口
一切想法和行为都有代价
现实中的规则，在梦境中也同样适用

TRPG轻规则《不可言我》
于终梦之地发生的、不可思议的梦境大乱斗
就此开始！



作者&排版：vv

图片素材：pixabay, <https://pixabay.com>

入梦之前

本规则为简单好上手的泛 TRPG 轻规则，适合 2-4 人游玩，游戏时长约 2-3 小时。

在中国和日本的神话传说中，梦貊被描绘为一种神秘的上古神兽。人们相信它能够吞噬人类的噩梦，并拥有重现这些梦境的奇异能力。

平静的夜晚，PC 们都好好地（不好也可以，随便你）睡在床上。此时一只梦貊路过，像往常一样吞噬着噩梦，保护人们的梦境安宁……但是怎么回事，今天的梦貊把所有的梦境……好梦、噩梦、甚至还未成型的梦都吞掉了？失去了梦境的人会永远沉睡下去的，这可是重大失职！

于是梦貊想出了个办法：它把 PC 的意识都传送到了终梦之地——传说中的“梦境垃圾场”。这里堆满了别人不要的、想要遗忘的梦境。它表示吃进去的梦境已经没法吐出来了，作为补偿，你可以尽情从这里的梦境挑选，挑完了自己想办法出去就好——它今晚还有 527892 个梦境要吃，就不陪你了。

坏消息是，梦貊没有告诉你怎么出去；不知道算好消息还是坏消息的是，你发现这鬼地方不只有你一个人。

终梦之地是梦境世界的一部分，位于梦与现实的交界处。而梦境世界是一切想象和愿望都会实现的地方，代价就是“想要回到现实的意志”。所以即使在终梦之地，如果找不到回去的办法，PC 就只能永远困在别人的梦里，再也醒不过来了！

好消息是，据说只要想回到现实的意志足够强烈，连接梦与现实之门就会开启，然而，似乎不是所有人都可以穿越那道【门扉】。

于终梦之地发生的、不可思议的梦境大乱斗，就此开始！

创建角色

《不可言我》的角色卡有三个属性值：生命力，精神力，幸运值。每个属性初始值都为 5（初入终梦之地的一切生物都是平等的，会改变他们的是在梦境中的意志）。

以下是各个属性值的介绍：

生命力：通用意义上的生命。在终梦之地，生命力为 0 即代表梦中形体的消散。

精神力：意志的强大和坚定。在终梦之地代表重返现实的欲望，精神力为 0 将自愿留下。

幸运值：也许没有用，但是不管做什么都需要一点运气，在梦境中也是如此。

开始游戏前，通过初始角色卡设置你的角色：包括 PC 的姓名、性别、年龄、职业、简介（可以用来展示自我。如：你的现实生活如何？你在睡觉前发生了什么？你如何看待梦境和现实？如果可以选择，你会留在无所不能的梦境还是回到处处受限的现实？）。

在游戏的前半段不需要数值，但你可以随时把相应的数值变化同步记录在【梦魇角色卡】中，这会有助于游戏的连贯性。

特殊规则：不可言我

终梦之地位于梦境与现实的间隙，在这里一切想法都可能会实现。

但是无论什么想法的实现都是有代价的——现实中的规则即使在梦里也适用，很神奇吧？

PC 在整个游戏阶段，不可以提及“我”及“我”相关的词汇（在下、本人、瓦塔西……也是被禁止的），因为当意识和自我认知都是一片混沌的时候，任何“我”是什么的想法都是危险的。当 PC 违反了以上规则时，随机选择一个梦境的影响施加给 PC（由 GM 掷骰，不视为 PC 主动探索）。但是当梦境与现实的通路短暂打通之时规则的影响会减弱——即特殊规则只在梦呓阶段生效。

如果玩家在梦呓阶段选择主动探索梦境垃圾场中的梦境，视为获取了“梦”的种子，即成功回到现实后，可以恢复做梦的能力。

梦境影响与梦形不同。不会造成生命力和外表的改变，只会影响 PC 的精神力。

“梦境垃圾场”中的梦境：

你向黑暗伸出手，一团透明的、凝胶一样的东西轻柔地包裹住你的手心。你这才注意到周围并不是纯粹的黑暗，而是充满了无数透明的凝胶状的球体，这大概就是“梦境”了。

梦境的内容 GM 可以自由发挥，能够结合 PC 背景最好。其中正面影响增加【精神力】，负面影响减少【精神力】。以下是参考：

2. 稚子的梦：你看到一个小孩子趴在床上画画，稚嫩的笔触能看出是一家三口。随后画面切换，面目模糊的男性和女性激烈争吵，稍微长大了一点的小孩子坐在一边面无表情地看着他们。（【精神力】-1）
3. 学生的梦：一个学生孤身一人在教室里奋笔疾书，身边是堆积成山的卷子，墙上的时钟显示距离交卷时间还有 15 分钟。（【精神力】-1）
4. 教师的梦：教师在台上讲课，台下的所有学生都在认真听讲。（【精神力】-1）（PS. 因为即使是做了这个梦的老师也明白这是不可能发生的事，所以它进了垃圾场）
5. 政客的梦：被人诬陷，锒铛入狱。虽然说服自己是梦，但是同样的场景无时无刻不在他身旁的每一处上演。（【精神力】-1）
6. 流浪汉的梦：一个流浪汉在天桥下闭上了眼睛，没有人知道他的名字。（【精神力】-1）
7. 社畜的梦：加班！加班！做不完的工作！只要没加死，就往死里加！（【精神力】-1）（PS. 这种梦似乎数量格外多）
8. 活着的梦：这个梦很粘稠，你能感到里面充满了蓬勃的生命力，仔细感受却空空如也。（【精神力】+1）
9. 死去的梦：它们只是暂留此处，总有一天会重返并成为现实。（【精神力】-1）
10. 欲望的梦：你有什么想要但又得不到的东西吗？这就是它在这里的理由。（【精神力】-1）
11. 穷人的梦：他们不愿接受的不是贫穷，而是一直贫穷。（【精神力】-1）
12. 「你」的梦：恭喜，你在梦境垃圾场找到了属于你的一个梦——但是它为什么会出现在梦境垃圾场？（【精神力】+2，同时回复至最大值）

梦魇

导入阶段。

PC 们睁开眼，发现自己身处一片伸手不见五指的黑暗中，浑身轻飘飘的好像没有实体。难道自己在做梦？你拼命回忆刚才发生了什么，只记得一只又像大象又像熊猫还有点像猪的生物慌慌张张地跟你说了一大堆：

“不好意思呀，我不小心把你的梦境都吃掉了，但是吃进去的东西没有吐出来的道理！作为补偿，你就在这里随便挑几个带走吧，不过这里对于人类好像有什么限制，我也不清楚，总之你拿完就赶紧回去吧，我继续忙去啦！”大概就是这样的话，总之说完后，梦魇就飞也似地（确实是飞）跑掉了。

你一脸懵地被自说自话的梦魇丢到了这里，周围漆黑不见五指，先别说为什么要用别人不要的梦境作为补偿，一个人在这么黑的地方，什么都看不到也听不到，怎么找东西啊！这里真的有东西吗！

就在这时，你听到黑暗中某个方向传来怯怯的声音：“你、你好，请问有人吗？”

难道受害者不止你一人？这只梦魇到底有多冒失啊！

不管怎么说，既来之则安之……我知道你现在很火大很莫名其妙，但是既来之则安之……别吵！总之！你们现在该探索一下这个被称为“梦境垃圾场”的地方了，也许垃圾里也有金子呢？就算你不想要金子，也总得想个办法出去吧！

于是，你们踏上了求生（？）之路……随着你们的相聚，不知道哪里打来的小小聚光灯，至少你们能模模糊糊地看清对方的模样了。在路上的时间，就好好互相了解一下吧！

玩家们进行自我介绍。同时谨记现在的 PC 是没有实体的，且各项数值完全相等，只有在主阶段中融合了不同的梦形才会有区别。

梦吃

主阶段。也是探索阶段。

本阶段每人行动一次为一循环，一共三循环（可以调整，推荐循环数=玩家数）。轮到玩家回合时，在自己的行动轮有三次行动机会，从以下行动中选择一项：

- （1）探索梦境垃圾场。投掷 2D6，大于幸运值则随机窥探梦境垃圾场中的一个梦境，获得相应的影响。这种变化可能是正面的，也可能是负面的；
- （2）探索新朋友。随机选择一名其他 PC（不可重复），投掷一次 2D6，根据出目在【梦形表】决定该 PC 某部分的形态。抽取到的梦形将会在选择的 PC 身上显现并发挥效果。

其中，“探索梦境垃圾场”只可选择一次。“探索新朋友”不限制选择次数。如果在梦形表中骰出已经拥有的梦形，则转为该回合主役玩家抽取一张【门扉特化卡】。

梦形：终梦之地的生物最开始是没有形体的。你的形态取决于别人“看到”的模样，每个部位在不同人眼中都可能存在不同的形态，这个形态称为“梦形”。

○梦形表

2. 你为什么有好几个脑袋？！我该对着哪个说话？

◆PC 骰 1D6，骰出多少就长多少个头，同时【生命力】最大值提升与头部数量相同的数值。

3. 你的头上为什么有角/耳朵/光环……难道你不是人类？

◆PC 自选一项/如果特别好这口也可以是多项在头部显现化的非人特征，【生命力】最大值提升 2 点，同时获得特性【非人？！】。

【非人？！】：不是人类？梦魇阶段，当你将要对一名玩家造成伤害时，可以转为减少对方的 1 点精神力。

4. 来握个手吧……握个爪也不是不行。

◆PC 长出了锋利的爪子（或者锋利的指甲，如果是唯物主义者说的话）。【生命力】最大值提升 2 点，同时梦魇阶段对 PC 造成的伤害+1。

5. 不小心摔倒了，话说这里看起来一片漆黑啥都没有是被什么绊倒的……总之搭把手，谢谢！谢谢！谢谢！搭一只手就可以了！

◆PC 骰 1D6，骰出多少就长多少只手。同时【生命力】最大值提升与额外的手数量相同的数值/2。梦魇阶段仅一次，你可以操控多出来的手偷取其他 PC 的一张【门扉特化卡】。（随机获得一名玩家的一张，可以开始祈祷有人骰重复了）。

6. 你好高，兄弟，你为什么这么高……你为什么在天上飞啊！

◆PC 长出翅膀（款式和物种随意）。选择一项：如果你恐高，【精神力】提升 2 点；如果你不恐高，【生命力】提升 2 点。

7. 这是心，这是肝，这是肺……朋友，有兴趣去医学院兼职吗？

◆PC 变成透明人。梦魇阶段受到 PC 造成的伤害-1（最低为 1 点）。

8. 谁带的手电筒？卧槽，兄弟你的眼睛在发光！

◆PC 的眼睛发出诡异的光。虽然不足以照亮周围的黑暗，但是至少可以用来吓人。梦魇阶段，当你攻击其他玩家时，对方的闪避难度+1。

9. 刚打理过的草地，晒了一上午的被子，柠檬味的洗涤剂……兄弟，你好香，我有点想家了。

◆PC 获得可以让其他人放松警惕的气味（？）。梦魇阶段，当你被其他玩家攻击时，对方的命中难度+1。

10. 我对和你们这些人搞好关系没有兴趣。

◆好冷漠。被选为目标的 PC 无变化，本回合主役玩家抽取一张【门扉特化卡】。

11. 你还记得刚才那只又像大象又像熊猫还有点像猪的生物吗？对对！你现在跟它长得特别像！

◆不管怎么说人和梦魇还是有区别的！但是既然他这么说了，PC 的【生命力】和【精神力】各提升 2 点，同时获得特性【我是梦魇？真的假的？】。

【我是梦魇？真的假的？】：当然是假的。梦魇阶段仅一次，可以夺取其他 PC 的一个梦形。PS. 竟然把本大人和区区人类搞混，这就是你们要付出的代价！

12. 你手好冰，你是机器人吗？哈哈我开玩笑……的？

◆PC 变成机器人。【生命力】提升 2 点，梦魇阶段，当其他玩家对你造成 2 点以上的伤害时，你可以把超出的伤害反弹给对方（至多不超过 2 点）。此伤害不触发其他效果。

○门扉特化卡

重复骰出已经被标记的梦形时，作为替代，抽取一张【门扉特化卡】。【门扉特化卡】共有 6 张，不可重复获得，可以被夺取，只可在梦魇阶段使用。【门扉特化卡】只对【门扉】有效。

你已经知道自己和一群奇奇怪怪的家伙被困在了一个了不得的地方……但你坚信有一扇门可以离开这里，它应该是……

1. 一道白色的光门。太好了！是出口！我们有救了！

◆【门扉】获得特性【出口】。需求符合的性状数-1。

2. 不管困住我们的是什么东西，都太傲慢了！

◆【门扉】获得特性【坚定意志】。选择删去一条已有的梦形。

3. 不是一家人，不进一家门。

◆【门扉】获得特性【非请勿入】。增加一条场上数量最多的梦形。

4. 我讨厌他！不想让他出去！

◆【门扉】获得特性【讨厌你】。增加一条使用者选择的梦形。

5. 我不想回去，你们也一起陪我吧？

◆【门扉】获得特性【这里挺好】。增加三条随机梦形。

6. 如果不能和大家一起回去的话，瓦塔西……

◆【门扉】获得特性【同甘共苦】。选择一条已拥有的梦形替换为任意梦形。

梦魇

高潮阶段。当所有玩家行动结束后，进入梦魇阶段。

一道强烈的白光闪过——紧接着，一扇门出现在你们面前。因为在场所有人强烈的愿望而出现了连通终梦之地与现实的通路，这大概是回去的唯一机会！然而，【门扉】发出的白色光芒照亮了门上的一些标牌……看起来想要直接出去是不可能的。

梦魇阶段流程与规则：

- 1、所有玩家根据主阶段中其他玩家对自己 PC 的猜测，制作【梦魇角色卡】；
- 2、梦魇阶段的行动均按【梦魇角色卡】的数值和特质进行；
- 3、梦魇阶段每成功对其他 PC 造成伤害，可以夺取或者转移给对方一个自己拥有的【梦形】；
- 4、梦魇阶段开始时，【门扉】随机获得梦形表的三条性状。只有符合【门扉】上所有性状才可以
通过【门扉】返回现实。

战斗机制：

根据生命力由小到大行动。行动者选择攻击目标，投掷 2D6，大于 6 即命中；被攻击者投掷 2D6，大于 6 即闪避成功。命中且闪避失败后，造成基础伤害为 1D3。可以通过消耗幸运值改变相应大小的命中和闪避出目（仅限自身）。攻击和闪避均需消耗 1 点精神力或者 2 点生命力。

【门扉】的 HP 固定为 10 点，不参与战斗行动，不会闪避，但可以作为攻击目标。

梦魇阶段结束条件：

- 1、生命力/精神力归零（若所有 PC 的生命力归零，进入 BE）；
- 2、【门扉】被破坏，此时所有 PC 都无法离开梦境，全员 BE；
- 3、全部 PC 成功返回现实。

梦醒

结局阶段。

顺利从终梦之地逃脱的 PC 们睁开眼，回到了自己的现实。但是终梦之地中发生的一切都是如此真实……现实和梦境，哪个才是真正的你呢？如果 PC 没有探索过梦境垃圾场中的梦境，那么此时的他们依旧没有恢复做梦的能力，也许有一天还会被拉进终梦之地也说不定。

BE：你们没有离开终梦之地。那扇发出白光的门扉就在眼前，却仿佛隔得极远。你眼睁睁地看着门扉关闭，再一次陷入伸手不见五指的黑暗。

回到现实

PC 回到现实的时间取决于梦魇阶段的战斗时长。也许在闹钟响起前就醒来，也许是正好被闹钟吵醒，又也许是睡过了头错过了上学/上班时间，或者错过了重要的约会，等等。如果是后者的话，也许 PC 会生出“留在终梦之地也不错”这样的想法吧？只要有这样的想法出现，也许还会有这样冒失失的梦魇找上门吧。

有这种想法的 PC 也许可以作为下一场游戏的玩家继续进行游戏，这一次他的目的可能就不是返回现实了哦。

附录 1 角色卡

角色卡分为初始角色卡和梦魇角色卡。

○初始角色卡

类似终梦之地的身份卡。仅记录角色设定的基本身份信息。数值在这个环节不重要。在刚进入终梦之地时，所有人的数据都是一样的。

照片	姓名：
	性别/年龄：
	职业：
	简介：

○梦魇角色卡

截至梦吃环节结束，在初始数值的基础上，加上梦形表的形态加成数值后制作的角色卡，是梦魇阶段战斗中使用的角色卡。

此时的 PC 已经不再是最初的自己（大概率）……拜其他人所赐，连他自己都不知道他到底是什么东西，总之看起来很厉害的样子。

梦形和特性：	姓名：
	性别/年龄：
	生命力：5 + ____ (梦化加成) = ____ / ____
	精神力：5 + ____ (梦化加成) = ____ / ____
	幸运值：5 + ____ (梦化加成) = ____ / ____

附录 2 门扉特化卡

【门扉特化卡】共有 6 张，不可重复获得。

出口

● 需求符合的性状数-1。

太好了！是出口！我们有救了！

坚定意志

● 选择删去一条已有的梦形。

不管困住我们的是什么东西，都太傲慢了！

非请勿入

● 增加一条场上数量最多的梦形。

不是一家人，不进一家门。

讨厌你！

● 增加一条使用者选择的梦形。

我讨厌他！不想让他出去！

这里挺好

● 增加三条随机梦形。

我不想回去，你们也一起陪我吧？

同甘共苦

● 选择一条已有的梦形替换为任意梦形。

如果不能和大家一起回去的话，瓦塔西……