

迷陣
IN
A
MAZE
OF
DREAM

A ROLEPLAYING GAME

简介

BRIEF INTRODUCTION

《盗梦迷阵》是一款角色扮演游戏，讲述了一群各有特长的梦境盗贼潜入大人物的梦中窃取机密的故事。

游戏直接受到电影《盗梦空间》的启发，建议观看电影后再进行游戏，部分盗梦概念在电影中有更直观的演示。

游戏基础

GAME FUNDAMENTALS

对话与动作

《盗梦迷阵》的玩法主要是通过对话进行，玩家描述自己的梦境盗贼的行动，GM描述玩家行动的结果，直到梦境盗贼的行动触发了某个动作，此时，你们阅读被触发的动作的文本描述，按照它所说的执行（通常是掷骰子并解释结果），然后根据需要来描述这部分剧情。一旦动作解决，你们就返回对话。在你们玩的过程中，这个流程不会总是那么分明——GM可能更喜欢在解决动作的过程中将焦点转移到另一个角色上，然后在剧情比较有趣时再回来解决——但游戏通常就是这样进行。

能力

能力是在大部分掷骰时应用的梦境盗贼的属性。它们每个都有一个从-3到+3的调整值。这些能力包括：力量、敏捷、智力、感知和魅力。

掷骰

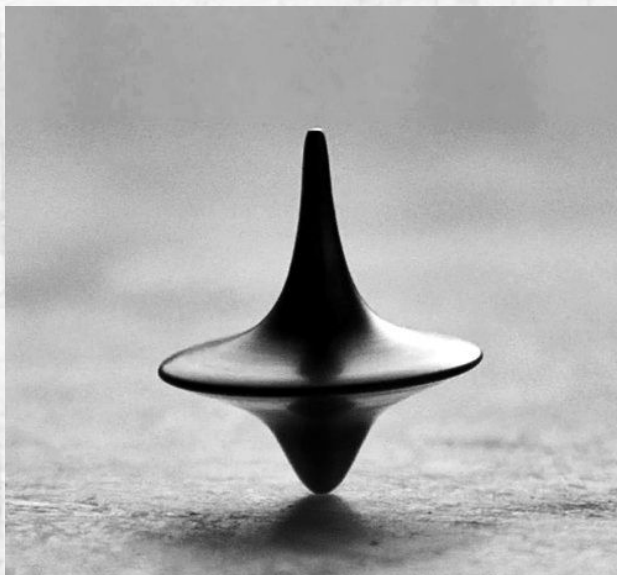
当你掷骰时，你使用两颗六面骰（2d6），并将数字相加。你通常还会将一个属性加到掷骰结果上；所以当 一个动作说掷骰+力量时，这意味着你掷两颗六面骰，将它们相加，再加上你的力量属性，得到总数。如果你得到7-9，这是部分成功，你得到了你想要的东西，但需要付出代价、后果或减弱效果。得到10-11的结果是成功，意味着你得到了你想要的东西，或者尽可能接近它。得到12的结果是大成功，意味着除了你得到了你想要的东西，你还获得了额外的好处。

掷出6或更低

许多动作没说明掷出6或更低时会发生什么。在这些情况下，GM会说明发生了什么，通常伴随着负面后果。如果动作说明在6-时会发生什么，则按照那些指示操作。如果在动作的6-结果中包括“附带GM所描述的内容”或类似的内容，那么GM说明发生了什么，但动作也会对其进行修改或增加。

优势和劣势

当你在掷骰上有优势时，掷额外的六面骰（总共3d6），并取最高的两个骰子作为结果。当你有劣势时，你也掷额外的六面骰，但取最低的两个骰子。优势和劣势相互抵消。如果你同时有优势和劣势，则像往常一样掷2d6。多个优势和劣势来源可以堆叠，这意味着每个来源你都掷额外的一颗骰子，并且始终保留两个。如果你有三个优势来源和一个劣势来源，那么你会将其视为两个优势来源，掷4d6，并保留最高的两个骰子相加。一些动作会说“获得后续优势”或类似的话。“后续”意味着它只影响你下一次掷骰。类似地，持续优势/劣势意味着它影响你所有未来的掷骰，直到造成这种效果的情况改变。优势/劣势通常不是情境性的，它只由动作和能力授予。



梦境盗贼

梦境盗贼是玩家们在游戏中扮演的角色，他们因为各自的不同原因加入了梦境盗贼这个行当，通过各自不同的技能互相配合，攻破大人物的潜意识防线，找到大人物们梦境深处隐藏的秘密。

大人物

大人物就是盗梦行动的目标，在接下来的文本中只要提到“大人物”，指的就是一次盗梦行动的目标对象。大人物是由GM所扮演的角色，他们可能是大富豪、某个行业的领军人物、银行家甚至某国的总统，总之他们的内心深处埋藏着价值不菲的重要信息。大人物在故事开始时并不知道身处梦中。

梦境

梦境是故事发生的主要场所，所有角色都会出现在同一个梦境内，一个梦境的所有者叫做“梦主”，当这个梦境的梦主在与之对应的梦境内被杀死，该梦境就会开始坍塌。梦境开始坍塌时每个角色还可以在梦境完全毁灭前进行最后一个行动。在游戏开始前或进入下一层梦境前，选定一位玩家作为梦主，或者随机抽取一位玩家作为梦主。

非梦主如果在梦境中死亡，可以通过消耗一个潜意识点马上再次回到梦境。

大人物的潜意识

梦境中的所有npc都是大人物潜意识的投射，也就是说GM可以创造、设计以及操控梦境中的所有npc角色。npc角色和梦境盗贼们的关系由警戒等级决定，当大人物发现越多梦境中的漏洞，大人物的潜意识就越接近意识到自己身处梦境，梦境内的npc的敌对态度就会越强，携带专业武器的打手数量也会越来越多。请注意，该游戏中的npc与其他角色扮演游戏不同，梦境盗贼们不可能杀完所有npc，因为大人物总能用潜意识创造出源源不断的npc，请不要过于恋战。请注意，不要认为npc是大人物的手下，大人物本身无法控制npc，因为潜意识是人的内心无法由自己控制的部分，大人物不知道这些npc是自己的潜意识，因为他不知道自己身处梦境，npc由GM控制，GM扮演了大人物的潜意识。

打手

打手代表了大人物潜意识中警觉性最强的部分，持有专业的枪械武器，与其他npc不同，打手们会主动出击来追捕梦境盗贼，但他们并不会在梦境盗贼们眼前凭空出现，他们的出现方式遵循现实逻辑，比如他们会出现在某个建筑的安保室，然后从安保室出发搜寻梦境盗贼的踪迹。

梦境盗贼的潜意识电梯

在每个梦境盗贼的角色卡上都有一个潜意识电梯，里面记录的是梦境盗贼们内心无法割舍的过往记忆。当梦境盗贼在梦境中进行了失败的掷骰，梦境盗贼们可以选择把潜意识电梯的其中一层开放给GM，并以此把掷骰的结果改为一个7-9的成功，但要付出一个特别的代价，这个代价意味着梦境盗贼们难以压制自己内心的潜意识，导致自己的潜意识也投射到了梦境中来。此时GM可以挑选梦境盗贼所开放的那层潜意识电梯内的一个元素，把该元素添加到当前场景中，并让该元素给梦境盗贼造成一个不利局面。

梦境中的场景

与通常的角色扮演游戏不同，梦境中的场景并非由GM描述，而是由“筑梦师”描述，筑梦师作为一个特殊的职业，负责设计当前梦境发生的主要场景，当一个梦境开始时，筑梦师需要告知大家出现在眼前的是一个什么场景，并决定梦境盗贼们出现在该场景的什么位置，之后大人物再自行决定自己在场景中所处的位置。在此之后，仍然由筑梦师为大家描述场景的具体空间细节。

梦境中的物理法则

梦境中的物理法则与现实一样，但是“悖论师”可以随时变更某个场景中的物理法则，或者单独更改自身的物理法则，比如让某个场景变成零重力空间，或者让自己能够在墙壁上如履平地。

升级

每次游戏开始前从角色卡中的任务里挑选两个任务，在当天游戏结束时看看自己有没有完成某个任务，只要完成一个就能积攒1点经验，经验积攒到4时可以选择一次升级。

梦境中的漏洞与清醒值

做梦就要做个大的，在梦境中能够实现很多不可思议的事情，但如果这些事情在大人物眼前发生可以就不妙了。如果大人物发现梦境中某个有违常理的漏洞，GM就要进行一次“清醒掷骰”，结果为失败，代表大人物忽略了这个漏洞；结果为部分成功，则梦境盗贼获得一次解释或弥补该漏洞的机会，盗贼们进行相关技能的掷骰，如果成功，则漏洞被梦境盗贼成功补上，如果失败，大人物给当前梦境标记一个清醒值；结果为成功，则大人物标记一个清醒值；结果为大成功，则大人物标记一个清醒值，并立刻出现一位持有武器的打手对盗贼们发起攻击。

当一个梦境的清醒值被填满，意味着大人物发现自己处于梦中，大人物便会醒来。如果大人物处于单层梦境中，当大人物醒来时，任务直接失败；如果大人物处于更深层的梦境中，大人物从当前梦境醒来时会回到上一层梦境，任务仍然可以继续。

清醒值同时代表着大人物的潜意识的警戒程度，清醒值越高，梦境中npc的警戒度越高，攻击性也就越高，GM还能调动数量更多的打手NPC。

盗贼们在梦境中的形象

除了“伪装者”，其余的梦境盗贼在梦境中以自己的真实面目出现，伪装者则可以在梦境中伪装成其他人的样子。

多层梦境与镇静剂

梦境并不是单层的，你可以在一个梦里再做一个梦。越是深层的梦境，大人物越不容易完全醒来，梦境的层数越多，就越靠近大人物潜意识深处的秘密。每层梦境都有各自的清醒值，因此当盗贼进入下一层梦境时，大人物的清醒值会重新按照下一层梦境的标准进行计算。要进入下一层梦境，需要“药剂师”为大人物注射镇静剂，镇静剂是药剂师独有的道具，只有药剂师知道如何使用镇静剂，如果要进入下一层梦境，需要为药剂师创造能给大人物注射镇静剂的机会。

盗梦与植梦

盗梦与植梦是任务的两种模式，盗梦意味着从大人物的脑海内盗取某个秘密，比如从首富的梦境中盗取其家中的保险箱密码，该行动必须在二层或以上的梦境中才能完成；植梦意味着在大人物的脑海内植入某个念头，比如让企业的继承人决定要解散整个企业的念头，该行动必须在三层或以上的梦境中才能完成。

心理防线

无论是盗梦或是植梦，都需要打开大人物的“心理防线”，只有当大人物的“心理防线”，大人物才会把内心深处的秘密放入到梦境当中。心理防线的攻克进度始终累积，不会因为进入下一层梦境而归零，当心理防线被完全攻克时，筑梦师需要创造一个堡垒式的地点，比如类似金库、城堡、地牢、要塞、监狱这样的让人感到安全的地点，大人物的大脑会下意识地吧内心深处的秘密安心放进这个堡垒式的地点内，梦境盗贼们只需要进入这个地点的最深处就能找到那个秘密。如果是盗梦行动，盗贼们需要找到堡垒内藏着的秘密文件（或其他形式，由GM决定），阅读并记住文件；如果是植梦任务，盗贼们要找到堡垒内藏着最终秘密的房间，并改变房间内的内容，从而在大人物脑海内植入某个新的念头。

潜意识点与迷失域

当一位盗贼在梦境中死亡一次，除非他是梦主，否则他就可以立刻再次进入梦中，但是他必须消耗一个潜意识点，并且完成潜意识点所描述的事。当所有潜意识点都被消耗时，如果梦境盗贼再次死亡，梦境盗贼就会坠入迷失域，在迷失域中，盗贼会彻底无法辨认现实与梦境的界限，再也无法醒来。要救回这名盗贼，需要以这名盗贼为大人物进行一次植梦行动，在他的脑海内植入一个“这里并非真实世界”的念头，要进行这个任务，所有执行该任务的盗贼都要进入迷失域，如果任务失败，所有人都会在迷失域中失去自我，这将是最危险的任务。

死亡

在暴力冲突中，一次失败的掷骰会让梦境盗贼获得一道伤痕，当一名盗贼标记了三道伤痕时，该名盗贼就会死亡。死亡后重新进入梦境时，原本伤痕将被完全清除，重新开始计算。进入新一层梦境时，伤痕也会重新开始计算。

状况

当玩家进行了一次失败的掷骰，DM可以选择给予他的角色一个状况，和玩家一起讨论这个状况的具体形式。角色的状况也会在角色死亡后重新进入梦境时或者进入下一层梦境时完全清除，这些状况可能会给相应的技能检定带来劣势，而且还会对下一层梦境产生影响，比如一个角色在一层梦境中面临脱水的状况，二层梦境就会因此处于酷暑干旱的环境。每当进入新一层梦境时，结算上一层梦境中玩家角色的所有状况。每位玩家说出自己在上一层梦境的状况，并且告诉大家这个状况会对下一层梦境造成何种影响。

这些是游戏中最经常使用的核心动作。

打探情报

当你与梦境中的npc互动，实际上就是在和大人物的潜意识互动，从他们的身上你可以打探出关于大人物的“潜藏信息”。请说明你是如何行动的。然后掷骰子，添加一个合适的属性加值。

结果为7-9时，只有在做出昂贵的牺牲或艰难的选择后，才能发现这个“潜藏信息”，游戏主持人会告诉你具体需要什么。

结果为10+时，你发现一个关于大人物的“潜藏信息”

打开心理防线

当你想办法将某个“潜藏信息”展现给大人物时，说明你是如何行动的，说明你的行动如何击中大人物的心理防线，比如你把大人物带到他童年时和伙伴玩耍的一条小河边，大人物的童年玩伴曾经溺死在水中，让伪装者化身那个玩伴现身，告诉大人物他其实并未死去。然后掷骰子，计算这个行动中一共包含了多少“潜藏信息”，“潜藏信息”的数量就是这次掷骰的加值。每个“潜藏信息”只能使用一次。

结果为7-9时，你消除了一层大人物的心理防线，但是要做出昂贵的牺牲或艰难的选择，游戏主持人会告诉你具体需要什么。

结果为10+时，你消除了一层大人物的心理防线。

出击

当你面对阻碍和威胁展开行动时，请说明你是如何行动的。然后掷骰子，添加一个合适的属性加值。

结果为7-9时，只有在做出昂贵的牺牲或艰难的选择后，威胁才会缓解，游戏主持人会告诉你具体需要什么

结果为10+时，阻碍和威胁被你化解。

近身战斗

当你公开与敌人近距离战斗时，掷骰子+力量。

结果为7-9时，你制服了一个敌人，但敌人也给你造成了一个伤痕。

结果为10+时，你成功制服了一个敌人。

远程战斗

当你从远处攻击一个明显的大人物时，掷骰子+敏捷。

结果为7-9时，你击中并制服了一个敌人，但要么被置于危险的位置，要么获得后续劣势，要么获得一个伤痕，由你选择。

结果为10+时，你击中并制服了一个敌人。

掩护

“梦主”和委托人之外的角色可以使用这个动作，使用掩护动作可以给梦主或者委托人抵挡一次攻击，同时该角色会因为这个动作获得一个伤痕。

查尔斯先生

这个动作整个盗梦团队在整场游戏中只能触发一次，并且会造成不可逆的局面。当使用查尔斯先生动作时，声称你是查尔斯先生，是梦境安全专家，大人物雇佣了你来保护他的梦境，你告诉大人物他现在正身处梦中，并且他的梦境正在遭受梦境窃贼的攻击，而你是来保护他的。使用这个动作后，投掷骰子，并加上魅力加值，只要没有失败，大人物的信任值就会直接被完全填满，因为大人物已经知道自己身处梦中，所以不再记录清醒值，但是他的潜意识的攻击性会立刻达到最大值。这个动作启动后会直接把故事带向最激烈的高潮。

选择一个职业，决定你的梦境盗贼的特殊能力。

筑梦师（必备职业）

起始属性：+2感知，+1智力

筑梦师负责构建梦境中的物理场景，选择这个职业你需要在游戏过程中告知大家目前身处的场景，以及场景的具体格局。

药剂师（必备职业）

起始属性：+2敏捷，+1智力

药剂师负责开启更深层的梦境，镇静剂是你的特殊道具，把镇静剂注射到大人物体内就能开启下一层梦境，镇静剂也可以注射到梦境中的任何其他人体内，对方会立刻昏迷。每层梦境中你都有四支镇静剂可供使用。

悖论师

起始属性：+2力量，+1敏捷

悖论师可以改变梦境中的物理法则，你可以改变整个空间的物理法则，也可以单独改变某个人或者你自己的物理法则，比如让房间旋转起来，或者让自己站在天花板上。

伪装者

起始属性：+2魅力，+1力量

伪装者可以改变自己的样貌，每当你身处一个梦境，你可以改变一次你的样貌，当你死亡后重新进入一个梦境时，你可以重新改变一次样貌，或者当你进入下一层梦境时也能获得一次新的改变样貌的机会，你可以自行决定改变样貌的时间和改变后的样子，一旦你做出了决定，除非你死亡或者进入下一层梦境，否则你不能再变更自己的样貌。

分析师

起始属性：+2智力，+1感知

分析师善于分析情报，当你使用“打探情报”动作，并且获得一个“潜藏信息”时，你可以在这个“潜藏信息”的基础上自行补充一个细节，这个细节会成为这个“潜藏信息”的一部分。

委托人

起始属性：自选两个属性+1

委托人是整个盗梦行动的委托人，你不是专业的梦境盗贼，你是为了监督梦境盗贼的工作才决定和盗贼们一同进入梦境。你可以给梦境盗贼提供激励，当你提供激励时，你可以让一个梦境盗贼的失败掷骰变为一个10+的成功，但你要投掷一个d6，如果失败，你会失去一个潜意识点。委托人不是专业的梦境盗贼，所以你的潜意识更脆弱，你只有4个潜意识点，当委托人坠入迷失域，任务也会失败。



大人物的角色卡

进行盗梦迷阵的游戏，你不需要一个模组，你只需要创建一张大人物的角色卡。大人物角色卡中包含了整个盗梦行动的目标。不需要把这个目标和大人物的角色背景想得太复杂，可以参考《盗梦空间》电影里的大人物们，其实他们并没有太复杂的背景，故事一样能非常精彩。

除了秘密外，大人物角色卡中你还能设置心理防线的数量，这将决定游戏的难度等级。

潜意识电梯和潜藏信息

PL的角色卡中有潜意识电梯，大人物的角色卡中有潜藏信息，你和你的PL可以不在游戏开始前就填好这些信息，可以边进行游戏边补充这些部分。

设计NPC

GM要设计的NPC包括普通NPC和打手NPC。关于普通NPC，设想一下大人物在梦境中的场景内此刻在做什么，他可能在处理一个会议；可能准备参加一场舞会；可能回到了自己的高中时代，正在主持一场社团活动。围绕大人物正在进行的事设计周围的NPC。

关于打手NPC，最好给予他们合理的身份，比如他们是这栋建筑的安保人员，他们是来调查案件的FBI，他们是军事基地的士兵，他们是恐怖分子。让他们的身份贴合场景的氛围。

初始信息

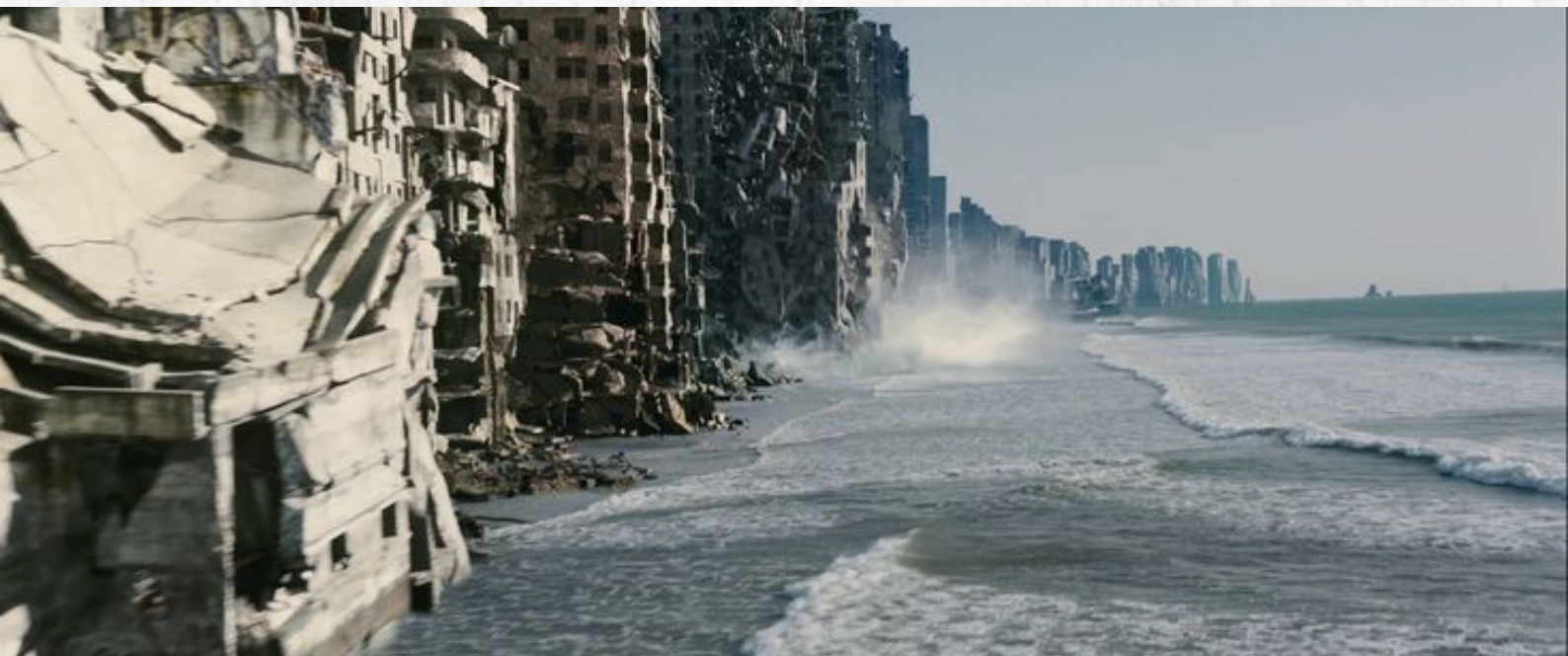
在游戏开始前，给你的PL们提供关于大人物的基本信息。其中应该包含大人物的职业，盗贼们要盗取的目标，以及一个初始的潜藏信息。

NPC掷骰和清醒掷骰

NPC不掷骰。GM只有在需要进行清醒判定时为大人物进行掷骰。当你发现梦境中的漏洞时，如果和玩家发生难以调和的争执，请把决定权交给骰子处理，并为自己添加一个劣势。

故事的开头

与电影中不同，盗梦迷阵的游戏在故事的开头所有人已经身处梦中。



盗梦迷阵

IN A MAZE OF DREAM

能力属性

选择你的职业，
并将+1,0,-1分配到其他属性上

力量

敏捷

智力

感知

魅力

疤痕

每获得一个伤痕，
就给一个圆打钩



状态

姓名

职业

外貌

潜意识点

每次死亡后重新进入梦境时，为一个圆打上勾
打上最后一个勾代表你的角色坠入了迷失域



任务

第一个问题默认勾选，在聚会开始时，
再勾选两个问题（总共3个）

- ☒ 成功完成盗梦行动
- ☐ 牵制住打手们，为你的队友创造行动机会
- ☐ 获得大人物的信任
- ☐ 做一件你在现实中不敢做的事
- ☐ 做一件你在现实中不可能做到的事
- ☐ 对一个潜意识电梯中的要素表现出真情实感
- ☐ 当你的潜意识电梯被打开，向你的队友解释其中的含义

升级

XP

每个升级选项只能选择一次

- ☐ 将一项能力调整值增加1点（最多为3）
- ☐ 将一项能力调整值增加1点（最多为3）
- ☐ 减少一点大人物的清醒值
- ☐ 恢复一个状态
- ☐ 恢复一个潜意识点

梦境层数

记录角色当前处于第几层梦境

潜意识电梯

每打开一层潜意识电梯，为盖层打上勾，
按照要求描述该层保存的你的记忆。每
层电梯只能打开一次。

6

一段关于已故之人的回忆



5

一个无可挽回的错误



4

一次背叛



3

再也回去不的美好时光



2

你与你的宿敌的一次交锋



1

童年时你幻想中的朋友



F

一个你最想永远掩埋的秘密



梦境迷阵

IN A MAZE OF DREAM

大人物角色卡

姓名 _____

身份 _____

外貌 _____

清醒值

1

3

5

7

9

每提高一级清醒值，就在一个圆圈中打上勾。起始时GM可以操控的打手数量为1个场景至多1个，清醒值每提升一级，单个场景中可以额外增加2个打手，数量会标注在圆圈中。

大人物的背景故事

潜藏信息

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

○

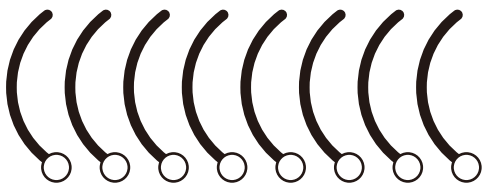
○

○

○

心理防线

在开始时决定大人物心理防线的数量，最多为八层。梦境盗贼每击破一层心理防线，在圆圈内打上一个勾。



行动目标