

极夜 的 四重 回环

作者：极夜十四

这个游戏不安全。

这个游戏不是想让你开心。

你知道你孤身一人在梦中。你知道这不只是个梦。

你知道你的梦共有四重，回环往复。

可怕至极的东西藏在光也不能照亮的至暗里，
静候着要审判你。

你可以用某些形式将你的梦记录下来，
或者让它只停留在你的脑海里。

鸣谢

主题灵感启发：《寂静岭》电子游戏系列、《穆赫兰道》电影
设计理念上的导师：梅格·贝克和文森特·贝克夫妇 Meg & Vincent Barker、约翰·哈珀
John Harper、格兰特·蒙特 Grant Howitt、以及肖恩·汤姆金 Shawn Tomkin

本游戏授权 CC-BY4.0 (自由 - 署名) 知识分享许可

骰子

骰子是你的勇气和护盾，它可以是长剑、电锯、手枪、钢筋、屠刀、电缆、盾牌、撬棍……

任何你能拿得起来并且保卫自己的东西。你的骰子是什么？为什么它能给你逃生的勇气？

你只掷一种骰子：四面骰 ▲。

你的骰子是你梦境里面对恐怖时唯一能依凭的可靠之物，它的数量一开始是 ▲▲▲▲。

每当你为达成目标而直面威胁时，掷骰，只检视单个最低出目：

- 1: 万幸。你躲开了威胁并且达成目标。
- 2: 天呐。你达成了目标，但蜡烛吹熄1，或骰子减少1。
- 3: 该死。你没能达成目标，并且蜡烛吹熄1，或骰子减少1。
- 4: 绝望。你没能达成目标，同时蜡烛吹熄1，并且骰子减少1。

骰子数量为0时代表软弱：你无力抵抗梦境中的险恶，永远地被困在这重长梦里逃窜下去。

每当骰子减少时，回答：▲ 目前的情况是怎么变得更糟的？

然后再回答下列一项：

- ▲ 目前的什么让你变得懦弱？
- ▲ 目前的什么让你感到恐惧？
- ▲ 目前的什么让你心生厌恶？
- ▲ 目前的什么让你理性沦丧？

有四样东西你在梦里必须时刻记得：

门扉、钥匙、蜡烛、绞索

门扉

门扉不是随意的一扇门，门扉是一扇被锁住的门，有时甚至不是门，而是木条钉死的窗户、窖井盖、玩偶服的拉链、任何容你钻过的东西。

门扉是你从一重梦境逃往另一重梦境的唯一途径，当你通过一扇门扉时，掷单个骰子以决定你所落入的梦境编号，你的梦里只有这四重梦境。你刚刚入梦时也是通过一扇门扉来到某一重梦境的。

每当你落入一重梦境时，回答下列所有问题：

- 这一重梦境的景色如何？有何活物？
- 它们取材于你的现实日常还是精神幻想？
- 它们怎样隐喻了你的渴望、罪行、忏悔、还有理性？
- 这一重梦境里潜藏着什么让你不安的东西？为什么？它们将如何伤害你？
- 这一重梦境里有什么你用得上的东西？怎样的？
- 这一重梦境里的门扉在哪里？为什么你不能直接前往？什么阻碍在那条路上？

如果你落入一重已经来过的梦境，重新回答一遍上述问题，但总是比上一次更加扭曲怪诞。

想要打开门扉前往其他梦境，
你必须找到钥匙。

钥匙

钥匙是唯一能打开门扉的东西。

一把钥匙开一扇门。

钥匙总是藏在这重梦境里，远离门扉。

每当你一次掷骰的全部出目都与这重梦境的编号相同时，你将发现钥匙的所在。

记录这把钥匙及其对应的编号，然后回答下列所有问题：

这把钥匙藏在梦境中的哪里？

你是怎么发现它的？

它的形态是什么样的？为什么？

它要历经怎样的危险才能取得？

如果你已经有了一把某重梦境的钥匙，你不需要重复寻找它，除非你弄丢了它。

你拿到的第四把钥匙将是通往清醒
世界门扉的钥匙。

在你用这把钥匙通过门扉时将清醒。

当你清醒时，你身处何方？
你有何所感所想所见？将它记录下来，

这是你重获新生的忏悔。

蜡 烛

蜡烛不一定是蜡烛，任何发光的东西都可以是蜡烛，像是高悬的太阳、白炽灯、萤火虫、燃烧的房屋。

每重梦境中的蜡烛从4根到0根，通过亮暗程度预示着你还能在这层梦境呆多长时间。

第一次进入某重梦境时，其蜡烛为4，蜡烛为4时的梦境在表面上总是宁静安详的。

如果你再次落入一重之前进入过的梦境，掷骰以决定其蜡烛数量。

每当蜡烛吹熄时，情况都将变得更糟，根据目前的蜡烛数量决定出现：

3根蜡烛：景物扭曲，充满关乎你欲望的暗示。
从色调到形态，物体甚至可能活动起来。

2根蜡烛：一个代表着你受害者形象的怪物出现。它的外型如何？
恐怖骇人，还是只是如同常人但使你不安？

1根蜡烛：如果你已经找到了当前梦境里钥匙的线索，或是已经得到了它，
你失去，得重新寻找。

0根蜡烛：有些东西找到了你，在黑暗里你无法目睹，
但你感受得到它杀害你时带来的肉体疼痛。
你死在梦境的黑暗里，记录下你最后的感觉。

如果你即将被追上，

脖子上的绞索是唯一能拯救你的东西。

现在认罪是否为时已晚？

绞索

绞索是一直套在你脖颈上的东西，它的结是你自己亲手打好的。

绞索的形态预示着你在清醒的时候认为自己犯了什么罪，比如说：粗糙麻绳-凶杀；皮质项圈-色欲；华丽缎带-虚荣；婴儿围兜-愚蠢；钉刺铁丝-嫉妒；荆棘藤蔓-欺骗。诸如此类。

绞索一开始松垮地挂在你的脖子上，表示为绞索 4。它每次拉紧，用以表示的数字都会变小，反之亦然。

你可以主动将绞索拉紧1，然后选一项：

 为当前行动重新掷骰。

 掷单个骰子，重置目前梦境的蜡烛数量为出目。

每当绞索拉紧时，回想起你罪行中的一桩，然后回答下列一项：

 你的罪行伤害了谁？

 你的罪行有什么恶劣之处？

 你的罪行满足了你什么样的欲望？

 你的罪行为什么尚未被审判？

你也可以主动将绞索放松1，然后选一项：

 回到一重你已经去过的梦境。

 弄丢一把钥匙。

每当绞索放松时，回想起你一桩罪行里的一个细节，然后回答下列一项：

 你的罪行如何伤害了你自己？

 你的罪行有什么正当理由？

 你的罪行如何无法填补你内心的空虚？

 你的罪行有什么即将被审判的征兆？

绞索为 0 时代表绞刑：会有一双手或是起到手作用的东西提起你的绞索，将你处刑。

如果你此时未身处蜡烛 0 的黑暗，你能看见处刑者的样貌吗？那会是什么样？将这个结局记录下来。