

噩梦使徒

(R18G)

你们是修普诺斯的仆从，摩耳普斯的下属，你们是穿行幻境的精怪，带来梦魇的神灵，你们便是梦神 Oniros 中的噩梦使徒，人类阴暗意识的唤醒与享用者。

你们在每个夜晚进入梦境的海洋，打开心灵的门扉，扭曲人类的梦境，享用它们在噩梦中丑态和痛苦，抑或惊讶地看到它们的挣扎与扬升。你们拥有自己擅长的梦境形态，也会互相攻击和欺诈，你们在梦境的海中掀起波澜，然后在阳光升起的时候，心满意足地回到种满罂粟的忘川之畔，分享昨夜的迷狂。

本规则下，玩家将扮演噩梦使徒，利用噩梦骰、硬币和沙漏进行合作叙事或带有竞争关系的合作叙事，最终完成一个或一组故事。其中噩梦骰用于随机产生所讲故事的主题，并有一些骰子结果之间的互动；硬币用于给梦境的攻防增加一些策略趣味——你也可以不用它；沙漏则用于限制讲述时间，并产生一些断点。

本规则没有胜负关系，也不需要传统意义的主持人，玩家之间碰撞出的意料之外的故事、以及在其他玩家互动——或者说捣乱下——产生急智的火花，便是它的乐趣所在。

本规则适用于满足以下条件的场合：

- 3-4 名相互熟悉的成年玩家，或至少相互信任讲故事风格的玩家。
- 一些纸笔，越多越好的六面骰，至少等同于人数的硬币，和一个小沙漏——或其他没那么酷炫的计时器。
- 一段不被打扰的时光和一个安静低光的房间。
- 确保参与者能容忍对性、暴力、痛苦、精神不良、焦虑的描述，也能让自己描述出来。
- 而在那之前，确保你们已经商量好道德底线和细节描摹程度，我们希望最终的故事程度像《苏丹的游戏》（此处有广告），而不是像纯粹的猎奇禁片。请记住，成人分类是为了确认参与者有足够的阅历、自控和责任能力，而不是为输出恶意找一个借口。

本规则默认玩家已经熟练掌握叫停与散伙机制，不再赘述。

此外，本规则中会引用一些有关睡眠和梦的术语，但在规则环境下的解释绝非科学，切勿套用至现实。

本规则将首先讲述构成规则主体的【噩梦引擎】，它由“梦境”、“门扉”和“时间”三个元素组成，我们将讲解这三个元素的运作方式，然后给出一个游玩的流程。

在熟练掌握噩梦引擎精妙的驱动模式之后，相信玩家可以开发出各种不同的玩法。



梦境

梦境的驱动由“噩梦骰”进行，噩梦骰是一枚六面骰，玩家可以用普通的六面骰规定指代，也可以将规则书上的图案贴上去，或者自己 3D 打印一个。

噩梦骰的六个面象征噩梦的六种主题：

焦虑、悲伤、暴怒、恐惧、情欲、迷惑。这个顺序自有其道理，我们将在下一页讲述。

焦虑



它通常与一个难以达成的目标，一个迫在眉睫的难题，一个对自身缺陷的忧虑相关。对于学生，可能是布满看不懂问题的试卷；对于中年人，可能是正在消失的头发和正在增加的脂肪；对于一个社畜，可能是被人事叫进了小黑屋。

悲伤



它是一种消极的情绪，它可能来自非常糟糕的事情，一个已经发生的无可逆转的结局，它会让人无助、流泪，或许还有一些悔恨的调料。悲伤不是对未来的担忧，而是对过去事件的反复追忆和拷打。

暴怒



它是一种宣泄和不加掩饰的暴力，通常来自恶意，而不涉及英雄主义，只有对他者甚至自己的屠杀和伤害。暴怒的描述通常是血腥和富有攻击性的，暴怒的梦境中通常自带着武器和受害者元素，或者至少是敌人。

恐惧



它可能来源于死亡、未知、童年的阴影，它往往具象为一种怪物，一个无法战胜的强敌，一个无可逃避威压而来的环境。恐惧并非焦虑，它并不源于自身的缺失，而是面对无可匹敌之物时来自基因深处的哀号与逃避。

情欲



它通常也被称为春梦，体现了对于性的追求，由于本规则都是糟糕的梦境，所以情欲骰并没有什么细腻和美好的感情，主打便是一个纵欲。狂野、恣意和奇想天外的性行为、强大的性能力和超出日常的性伴侣构成了情欲之梦。

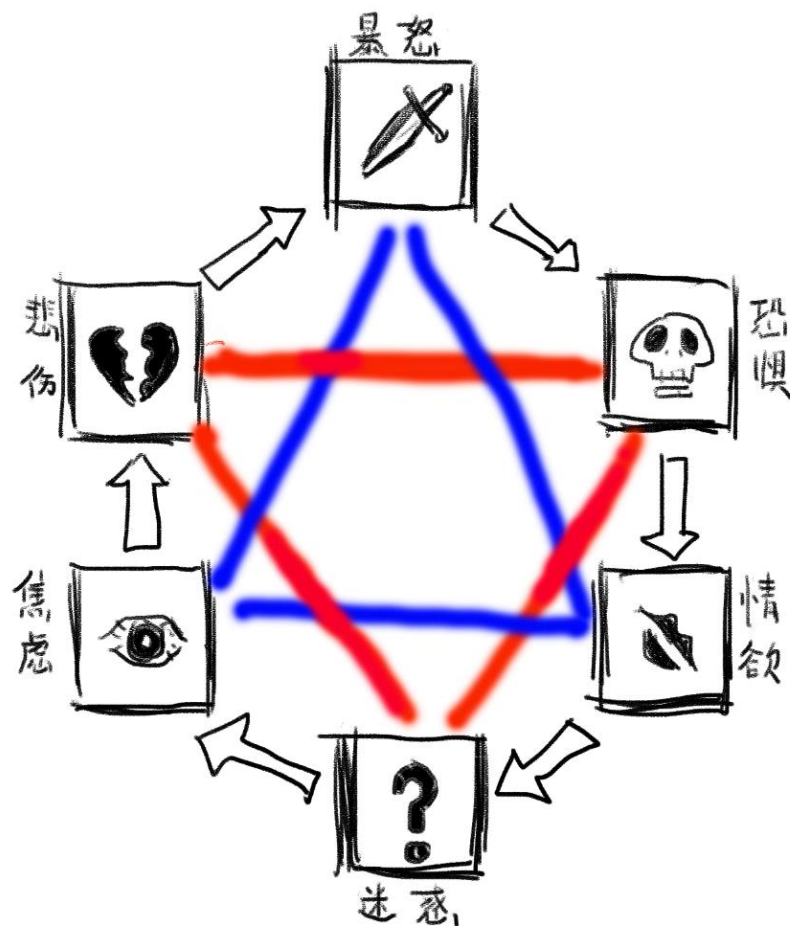
迷惑



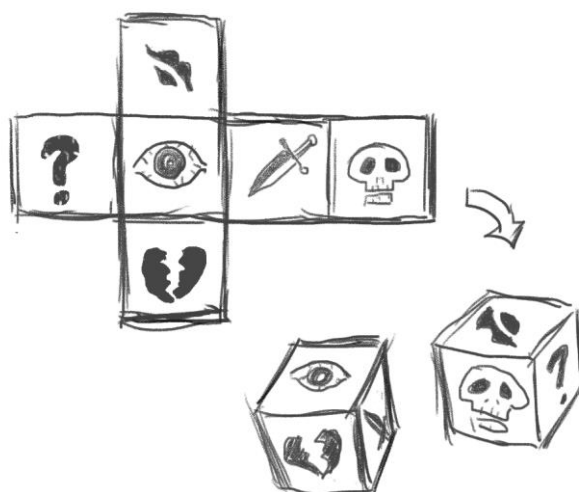
它不是问题本身，所以也没有答案。迷惑表示一种困扰的情绪，它通常表现为无序和混乱的环境，以及失去逻辑的互动，处于迷惑梦境中的人，会消解一切严肃的目的，也无法理解自己的去向，陷于混乱思绪的重重迷雾之中。

噩梦的六种主题以下图所示方式相互作用：箭头的发起方主题可以克制箭头指向的主题，而同色三角的三个主题可以互相催生。举例来说，就是恐惧主题可以克制情欲主题，而暴怒主题则可以催生情欲或焦虑主题。

克制和催生会让噩梦般消失或增殖，且都需要耗费“时间”，我们将在游戏流程章节详述其机制。



噩梦般的六面分布如下，很显然，在上图的六芒星相对的两个主题在骰子上也会处于相对的位置。



门扉

每个入眠者都拥有自己的梦境，而进出自己和他者的梦境需要通过“门扉”。当然，只有噩梦使徒才能自由地出入和开关梦境的门扉——至少在本规则里是这样的。游戏中，使用一枚硬币来简单地表示门扉的开关状态。

很显然，在本规则中，噩梦使徒也是入眠者，用通俗的话说，PVE 和 PVP 模式下，门扉的规则都是一样的。噩梦使者之间互相侵入梦境，也需要在梦境门扉张开的情况下。

在**浅睡期**，噩梦使者可以将任何一枚硬币翻面，表示打开或关闭了一次某位眠者（当然也可以包括自己）的门扉。



玩家可以尽量关闭自己的门扉以求能不受干扰地讲完自己的梦境，但如果想要给其他人的梦境增加变数，就不得不打开门扉以便让自己的梦境主题游离到其他梦境中。在此阶段，预估和反预估翻转硬币的后果亦是玩点之一。



时间

噩梦使徒把人睡眠分为四个阶段：入睡期，浅睡期，深睡期，眼动期，在 8 小时之后，随着清晨的阳光，眠者将清醒过来，梦境自动结束。但在顺序完成前 4 个阶段之后，噩梦使徒可以自由安排剩下 4 小时的浅睡、深睡或眼动阶段的顺序和数量。

入睡期

这是从辗转反侧进入睡眠的第一个小时。

在这个时间段内，噩梦使者将用投掷噩梦骰的方式，决定属于自己的梦境主题。

浅睡期

这是一个为期 1 小时的时段，噩梦使者在浅睡期能做三件事：

- 1 打开或关闭至多两次、至少一次梦境门扉。可以是自己的，也可以是他者的。可以是同一扇门扉也可以是不同门扉。
 - 2 将自己的噩梦骰滚动一下（也就是说不能滚到正对面去），每个浅睡期至多一次。
 - 3 丢一枚闲置噩梦骰到他者的梦境中，但自己和他者的梦境必须都处于门扉开启状态；或丢一枚闲置噩梦骰到自己的梦境中。
- 这三件事必须按照以上顺序完成。但可以跳过不做。

深睡期

这是一个为期 1 小时的时段，噩梦使者在深睡期能做两件事。

- 1 结算自己梦境世界中的梦境主题。
- 2 如果自己的梦境主题成功入侵了他者的梦境，则提出一个符合自己梦境主题的关键字，并刻印在被入侵者的梦境世界中。

眼动期

这是一个为期 1 小时的时段，又被称为做梦期，此刻每个噩梦使徒根据自己梦境世界中的主题，讲述自己的梦境。

在这个讲述中，我们将用到沙漏，对讲述长度进行计时，当沙漏停止时，这段梦境故事将立即地中断——很显然，我们的梦境也经常会被不可抗力打断。但噩梦使徒可以宣称自己立即耗费下一个小时（如果这不是睡眠的最后一个小时的话）来让眼动期持续达 2 小时，以便可以连续讲这个梦境。在每场游戏中，噩梦使徒仅可如此宣称一次。



醒来

在 8 小时之后，游戏结束。噩梦使徒回到梦境之主的忘川，开始互相点评其他使徒的梦境。

流程

我们以 4 位玩家为例，简述一个以相互干扰故事为核心的流程。此外本引擎还有精妙的合作模式，但是这里地方太小写不下了。

首先，4 位玩家分别说出昨晚几点入睡，按照从早睡到晚睡的顺序顺时针围坐，从最早入睡的玩家开始叙述，可见本规则鼓励健康的生活态度，好耶。

从第一位噩梦使徒开始，在自己面前摆放一枚硬币，并将表示门扉关闭的一面向上放置。每个噩梦使徒拥有等于玩家数量的噩梦骰，在本示例中，就是每人 4 枚。

入睡期（第 1 个小时）

每人投掷一枚初始噩梦骰并放置在自己的门扉之后，这表示使徒们今晚的噩梦主题。

浅睡期（第 2 个小时）

- 1 每个噩梦使徒在纸上秘密写下自己将翻动哪一枚或两枚硬币。都写好之后，一起出示纸张，结算硬币翻动的效果。
- 2 每个噩梦使徒可以秘密将自己的噩梦骰翻滚到相邻面——由于初始面是公开的，因此并不会出现翻到对面而不被发现的情况。当然也可不翻滚。
- 3 从第一个噩梦使徒开始，如果他自己的门扉敞开，他可以将自己剩余的不在场噩梦骰中的 1 枚投掷到另一个敞开门扉的梦境中，在第一个浅睡期，有 3 枚不在场噩梦骰。每个噩梦使徒轮流进行一次，它们也可以选择不进行这个梦境入侵。

深睡期（第 3 个小时）

- 1 从第一个噩梦使徒开始，结算自己门扉后的梦境世界，按照先催生再克制的规则进行（如果玩家们想少讲一些故事，也可以用先克制再催生的顺序）：

●催生：按照同色三角的三种主题如果三种都在（无论总共几颗），则由门扉主人增殖一颗任意该色主题的噩梦骰；如果有两种在，则由门扉主人增殖一颗不在的种类噩梦骰。这些骰子由公有骰库拿取。无论如何，在单个催生阶段最多增殖一颗噩梦骰。

●克制：按照《梦境》章节的示意图，只要存在一颗克制其他主体的骰子，就拿掉一颗对应的被克制骰，此效果同时发生。例如，当场内有【恐惧】、【情欲】、【情欲】和【迷惑】的时候，拿掉一颗情欲和一颗迷惑，被拿掉的噩梦骰回到其拥有者手中，或公有库中。

- 2 从第一个噩梦使徒开始，如果此刻属于它的噩梦骰依然存在于其他噩梦使徒的门扉后，则它可以提出一个关键字，一个场景或一个问题，这个关键字或问题必须和属于它的噩梦骰主题相关。而被入侵梦境的使徒必须将此关键字刻印在自己的梦境中——也就是用纸记下来，在讲述梦境时，必须优先涉及这个主题，即使之后这颗噩梦骰被克制而消失也是。

眼动期（第 4 个小时）

从第一个噩梦使徒轮流开始讲述发生在自己梦境中的故事，并以沙漏计时。

噩梦使徒清点自己梦境内的噩梦骰（由于上述机制存在，除非被针对，通常不会超过 3 颗）。然后进行一个梦境的讲述，下表中提供了一些提示语，噩梦使者可以选择其中的提示语来辅助讲述。对于熟练的创作者，也可以不屑这个表，但通常来说，不建议为了降低难度而比这个表的要求更低，项目更少。因为难度本身就是这类游戏的玩点所在。

	焦虑	悲伤	暴怒	恐惧	情欲	迷惑
谁	谁让你焦虑？你想要逃避谁？	你失去了谁？谁让你悲伤？谁让你想起悲伤？	谁让你暴怒？你在攻击谁？谁在攻击你？	你在畏惧谁？谁在追赶你？它有何原型？	你的情欲对象是谁？谁的情欲对象是你？你在看谁？	你是谁？你和熟悉的自己有什么不同？
什么	让你焦虑的东西是什么？让你焦虑的环境是什么？	什么东西触发了你的悲伤？你不愿意想起的是什么？	这里出现了什么武器？有什么血腥的场景发生？	你恐惧的是什么景象？你恐惧的是什么环境？	TA 有怎样的形象？TA 有怎样的性格？	这里有什么？什么东西是怪诞的？这里的环境怎样？
为何	为何你无法战胜焦虑？你的缺陷是什么？	你为何事件而悲伤？你为什么思想而悲伤？	你的感想如何？你会寻找一个动机吗？你爽吗？	它为什么如此可怕？你为何无法抗拒？	这情欲为何是禁忌的？你感到了什么样的特别之处？	为什么这不合逻辑？你的疑问是什么？
怎样	你在焦虑时会做什么？你用什么来逃避焦虑？	你悲伤时会做什么？你沉溺悲伤时是怎样的状态？	你们的暴力程度如何？这里有多少伤亡？你怎样施暴？	你的恐惧对象如何出现？你在恐惧时表现为什么样？	你们用了何种方式？你们对此的感想如何？	你不想怎样？你如何失去理性？

而当梦境中同时存在多个主题时，主题之间则会形成一种互动，这是考验的趣味点所在。

如果一个噩梦使徒在沙漏结束前，没有将每个主题都提到，那么它就需要将一颗拥有的闲置噩梦骰放入公骰库中，作为降低互动能力的惩罚。但如果它不再有闲置噩梦骰，那么也就随它去吧，本规则并不会设置输家。

自由睡眠时间（剩余 4 小时）

剩下的时间，每个噩梦使者可以自由地分配自己的浅睡、深睡和眼动期，在每个小时的结算中，先进行浅睡期结算，再进行深睡期结算，再进行眼动期结算。如此重复。

如果玩家觉得没有爽快，可以睡 10 个小时甚至 12 个小时，没关系。也可以在醒来前固定插入一个最后的讲述结局的短眼动期。

醒来（游戏结束）

噩梦行者们对各自的梦境进行锐评，梦境的完整性、精彩度、细节和教育意义（？）将成为评价的理由。毫无疑问，如果噩梦使徒们沉迷于入侵其他人的梦境，那么自己将没有足够的眼动期完整叙述梦境。

最后

你们或许注意到，每个噩梦主题都含有“心”的偏旁，这也是本规则想要告知玩家的，“恶意产生自内心，但强大和有趣的内心也可以将恶意化为可以正视和解构的东西”。