



噩梦模拟器

作者：Candyman

游玩人数：1-2 名玩家、1 名主持人。

一束紫色的光掠过土地或街道，穿过半掩着的门或是未合拢的窗，附着于正在入眠的人头部，这正是每日每夜在无人知晓之处发生的摄取与灌输。一些部落中的美洲原住民相信，不同的能量束连接着人类身体的不同位置。改变这些能量束与人体连接的位置，就能够转换人们的意识层次。

在我们的故事中，改变因某些特殊力量自你正在做梦的时候发生。梦境归根结底只是一些幻觉罢了，你会纵许它影响你的现实吗？

对于 GM

你可以是带来“启示”的巫师，撒旦、利用因巧合得来的古书上记载着的法术对邻居实施恶作剧的青少年，沉睡于地底的怪物（需要通过影响人类的意识苏醒）、附着灵魂的邪恶物品（例如鼻烟壶中的黑妖精）、外星人、迷失在人间的亡灵、守护天使、组成大地的神秘原始力量、动植物死后作祟的记忆碎片或其他任何你想要的。

你要通过梦境改变玩家的特征、侵蚀他或她的灵魂，在 Ta 耳畔低语的潜意识由你组成。

你要做的——

你的目的是通过梦境改变玩家在故事开始时为其角色确立的五个特征中的至少三个。游戏开始时基于玩家的特征与背景故事列出不至于太过违和的五个梦境片段，这些片段将组成玩家今晚遭遇的梦境。梦境片段本身不需要有连续性，由玩家变更五个梦境片段发生的时间顺序，将梦境片段诠释为不同的完整故事。

步骤二：扔 2d6+1 决定你的生命值，这也是玩家需要针对你列出的五个梦境片段重新撰写故事的次数。

步骤三：从五个梦境片段中将某样用文字确切提及到的生物或具体物品确立为梦境核心，梦境核心作为你在玩家梦境中的化身存在。如果玩家角色摧毁你设立的梦境核心，则表明你再也无法通过类似的手段潜入此玩家角色的梦境。

游戏会在你通过梦境改变玩家角色的至少三个特征及玩家摧毁梦境核心或达成你生命值数量的重新撰写后结束。无论如何，玩家角色将苏醒并脱离你的掌控。

你获胜的唯一方式为在梦境核心被摧毁及血量耗尽前改变玩家角色的至少三个特征。

对于玩家

故事可以发生在生活于任何时间中的任何人身上。无论你是居住在宫殿里的埃及法老、上世纪末中国东北的下岗工人，类似溥仪的中国末代皇帝、食不果腹的非洲难民、意大利街头衣不蔽体的菲律宾男妓、流连于欧洲贵妇床榻的浪子、宣扬共产主义与无政府主义的理想主义者、生于奥匈帝国的落榜美术生、服务于英属印度政府的公务员，还是居住在东京狭窄出租屋内的死宅二次元、寻求突破的各类型艺术工作者或科研人员……你都会做梦，也都会因梦境有所感悟。

在你人生中的某一天，你遭遇了自己的“夜游神” / “墨菲斯” / “睡魔”……

游戏开始时确立角色的身世背景与五个特征，以性格+身份的形式（如邪恶的精神病患者、潇洒的歌手、勤奋的作词人、上进的企业家、自信的山地车骑手等）。

自始至终，你有一次摧毁梦境核心（关于梦境核心的描述在“对于 GM”）的机会，如果成功选中并摧毁真正的梦境核心你就会有在主持人操控角色的血量耗尽前醒来。

你的目的是成功摧毁梦境核心或保持三个以上特征的不变，直到主持人操控角色血量耗尽。

游戏流程：恶念侵袭

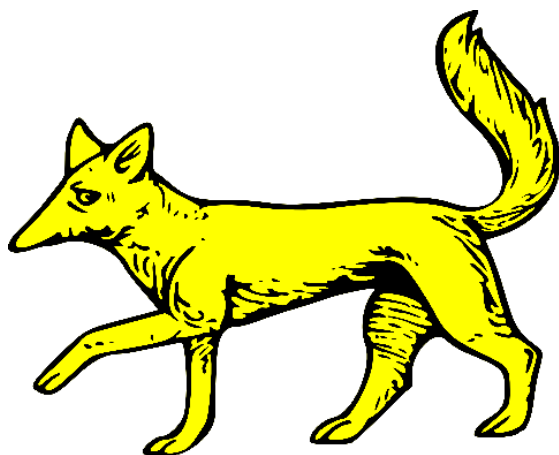
每回合玩家将所有梦境片段连接成完整的故事后，主持人与玩家进行 1d100 的拼点。当主持人成为点数更大的那一方时，任意选择五个梦境片段中的一个，进一步腐化和深入撰写其中的内容，将其中的内容按照目标和玩家角色的不同身份变得更极端、扭曲、血腥或是圣洁（深化后的版本须保留关于梦境核心的描述）。

玩家须以不同的顺序重新组合更新后的梦境片段，重新描述故事。

当玩家成为点数更大的那一方时，玩家可以选择是否在此时破坏自己所选中的梦境核心。如果玩家选中并破坏了真正的核心，玩家苏醒。如果玩家选择了错误的物品或生物，则永久失去破坏核心的机会。

当主持人认为玩家的叙述或行动与玩家的某一特征有所违背，玩家失去该特征，并由主持人撰写的特征替代。

拓展玩法：双缝干涉



该玩法可容纳两名玩家。当主持人带领一名以上的玩家进行游戏时，可以让两名玩家互相控制对方的梦境，进行诠释和选择。此种玩法下玩家的胜利条件变更为摧毁梦境核心，快速脱离他人的梦境并成功挤回自身的梦境继续游戏，耗光主持人操控角色的血量或是率先协助主持人成功更改另一名玩家的三个特征。

玩家进入自身梦境需要消耗一整个回合，若梦境中存在其他玩家，需与该玩家进行 1d100 的拼点，掷出更大的点数后，即可成功进入梦境。一个梦境只能同时容纳一名玩家，被挤出的玩家可选择重新挤入另一名玩家的梦境或回到自己的体内苏醒。

主持人血量在该模式下变更为 $4d6+2$ ，梦境撰写在两名玩家间轮流进行。每名玩家一回合只有一次行动。

游戏开始时，使用 1d100 拼点，点数更大的一方先动（通过该拓展玩法，或许也能够容纳两名以上的玩家。但对于主持人的注意力集中程度有较高的要求。

附录

玩家可出于自身口味或其他需求自行为本规则增添战斗或其他元素，不违反其他作品作者要求的情况下也能够结合其他的规则使用。此版本规则免费开放给小径分岔的花园群友使用，不禁止通过创作修改版盈利，公开发布或传播修改版需附上规则名称及作者名。