

「舊日時光」

編者：半夏&安潔



回忆痕：它的数值变化不向玩家展示，主持人应该旁敲侧击地通过描述玩家的感受与直觉，表达它的变化，回忆痕越多，回忆越少。

回忆会成为一道伤痕，那里是纵横的血肉，我们窥见它丑陋的，或者未曾成为疤痕的时刻。我们尝试治好它，或者，撕开它。

在这里，主持人是“老师”

我们以回忆改变这个世界——我们也会失去它。即使回忆是错误的，美化的，那也是，回忆。

初始的回忆——20，或者 15，随你喜欢就好。

当回忆降低到初始值的五分之一时，应当进行一次 2d6 检定，如果小于 7，玩家将进入【恍惚】状态，一切的描述与感受会变得模糊且顺利，但现实已经随之扭曲，拖着本体不断下沉，每过五分之一，继续进行检定，在失败时，程度便进一步加深

~~你应该给予他们一个什么都有的虚假的梦。~~

【恍惚 I：比喻句】

一个东西看起来像【自行车】，骑起来也像是【自行车】，那它是自行车吗，物质的【外观】与【效力】

比喻与喻体，我们开始模糊它们

它像它是因为它本来如此，还是变化了？

【窗户】是【门】，都可以打开，可以联通两个空间，都是一种装饰品。

迷茫带来比喻本身，我们把陌生的事物归为熟悉，是同样的吗？

【恍惚 II：拟人句】

我听见鸽子叽叽喳喳，它们见证了一场死亡。

我们以何判断人？相似的外表？语言想通（相同（相通？

近似的行为？思考？模仿？

但是现在它是人，加诸的，人的品质。

布娃娃也可以和你说话。墙会传来回音。钟表咋哒咋哒

【恍惚Ⅲ·排比与反复】

“我家门口有三棵树，这是一棵枣树，这也是一棵枣树，
这还是一棵枣树。”

我们是一样的。我们没什么区别。我们重复着。

你看见成片的高楼大厦林立，我们以一样的东西过活，我们都是人类，人类的共性让它们形成群体，人类的自我是痛苦的，人是社会动物，人是群居动物，人是集体动物。我们的一天是两点一线，或者三点一线，也有四点一线。我们没有选择。

【恍惚Ⅳ·拟物】

“他们在画纸上变成了我的蜡笔小人”

我轻轻用红蜡笔划掉，它们重重地倒下了

我们也是物吗，在被定格的那一刻。

人类是装着血与内脏的容器。

【恍惚Ⅴ·答案】

询问总能得到答案，即使那是错误的

世界为你设问，你反问它

“蜡笔无害健康，只是味同嚼蜡，水彩笔苦涩有毒，但它柔软美丽，你喜欢哪一种？”

“但是包装袋上写了禁止  食用”

*

“如果明天一觉醒来世界毁灭了”

“欢迎来到 2012，或者，欢迎来到末日。”

“老师”在这里教给你句式的含义。

但是“老师”也不知道什么是完全正确

【游戏机代币】来一局“街  ”？

名为生活的“游戏”，每下降一点回忆痕，我们会得到一枚硬币，投入硬币，换取代币，价格不一：

1～代币Ⅰ：因为它们近似所以它们是一样的

2～代币Ⅱ：和它们说话吧，我能听见它们的声音

4～代币Ⅲ：复制粘贴复制粘贴复制粘贴

8～代币Ⅳ：我想变成一只鸟，一粒沙子……一张纸

16～代币Ⅴ：你会得到一个答案，或者假设一个问题

“锚点”与“标记物”

一处港湾，总有某个瞬间你会原谅所有一分钟。

处于此刻，请安心地享受你已经拥有的幸福吧。

提示：

- ①可以多用恍惚带来的句子结构，还可以几种结合
- ②适当的错别字与谐音联想，以及 emoji 😊
- ③模糊白天与黑夜的时间，可能一觉醒来在黄昏，时间的流逝并不完全统一
- ④代币是用来改变剧情的行程的，序号对应恍惚的状态来改变，我们可以自己模糊和改变记忆
- ⑤回忆可以扭曲，可以美化，可以是虚假的
- ⑥没有死亡，一切可以存在，也可以不存在
- ⑦在任何时候暂停，它没有结尾。
- ⑧螃蟹在剥我的壳 3754289070。

姓名：

你留恋过什么：

*

你的遗憾：

你的标记物：

*

回忆：

回忆痕：

学生证

照片

姓名： _____

班级： _____