



惡役千金被
放逐了

惡役千金被放逐了

一個引導慘兮兮的公主找到幸福的遊戲

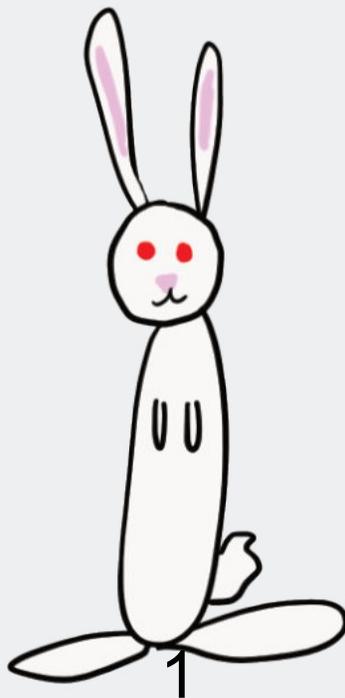
概念和美術 - Julia Henken

發布、著作、編輯、排版 - Richard Kelly

靈感 - 網路漫畫、轉生成女性向遊戲只有毀滅 END 的壞人大小姐、晨曦公主

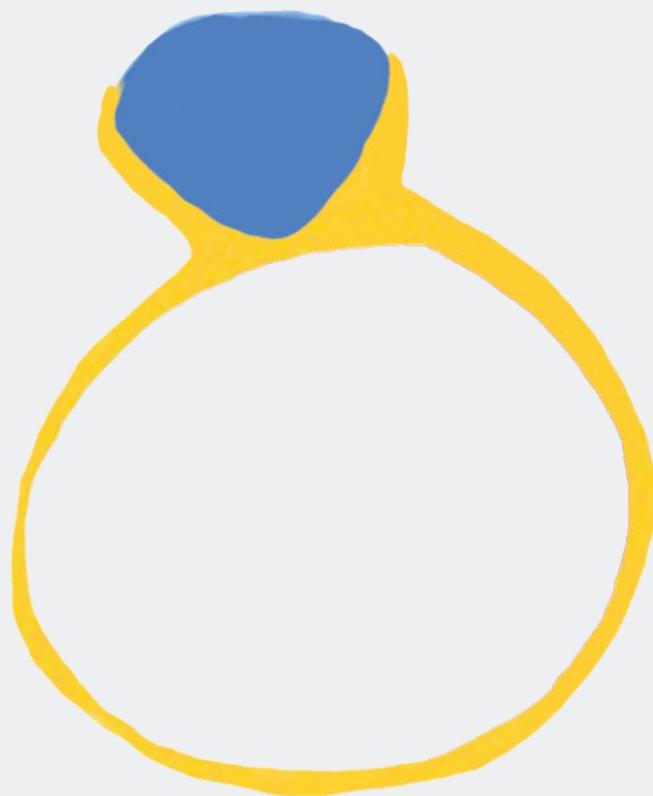
建議的安全機制 - 使用團內最適用的。如果你們沒有或不常使用安全機制的話，John Stavropoulos 的 X-Card(<http://tinyurl.com/x-card-rpg>)是本遊戲的預設。

本作的文字由 **Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License** 授權。你可以自創惡役千金被放逐了的故事、劇本、美術和其他類的遊戲內容然後自由發布，只要你的作品在一開始包含了這段文字、只要表明製作並發布了惡役千金被放逐了的團隊、只要那是非營利專案、和任何從你的作品中衍生的計畫都有同樣限制。



目錄

國度的威脅.....	3
這是什麼?.....	4
如何運作?.....	5
當一名隨從.....	6
當有名的公主.....	7
當 GM.....	8
展開故事.....	9



國度的威脅

你是一名有名公主的隨從

儘管她是皇后的長女，她被皇家剝奪繼承權並流放到野外。

站在皇家的立場，她的確罪有應得---但那是**改變前**的事。

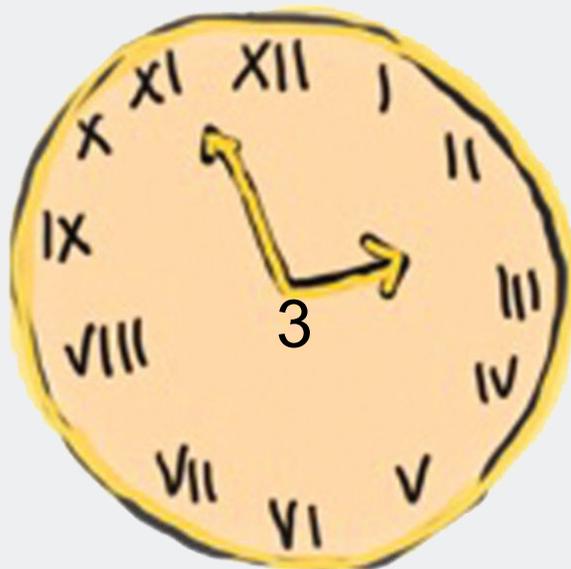
在她宮廷內最後幾天，一根樹枝，被皇家園藝師剪得太早，掉下來砸中**有名公主**的頭...然後她的個性徹底改變了。

你得重新解釋一些基本概念給她---像是國家的地理、魔法的原理、自己是誰、她又是誰---但她不再欺負農民也不計畫對付二女，奇蹟般的變得友善。

當然，流放的日期仍預定了。你試著為她說情，但皇家已經做出決定，撤銷它會看起來像對她偏袒。

於是你與她一起被流放了...但是仍有一點點希望。

皇家信使私下告訴你，假如有名公主能嫁給好人來證明她的性格，那她可以回到宮廷裡。



這是甚麼？

惡役千金被放逐了是桌上角色扮演遊戲(TTRPG)

本質上，它是一款透過扮演故事裡的角色社交遊戲。

有些 TTRPG 專注在戰鬥。

有些則專注在探索。

這個專注在愛情、喜劇和戲劇。



如何運作

你需要至少三個人來玩惡役千金被放逐了。

一位要扮演**有名公主**，她曾經是一位暴君但最近性格變得溫和。

一位或更多要扮演**隨從**，跟著公主一起流放並試圖結束它。

然後一位要扮演 **GM**，他要解決糾紛，為所有非玩家角色(NPCs)發聲，且負責為抵達新地方的玩家角色設定場景。

有時你會需要**擲骰**，都會是 d6(六面骰)

選擇你的角色，然後翻去相應的章節：當一名隨從、當有名的公主和當 GM。

此外:有名公主在文字中的稱呼是她，但有名公主可以是任何性別。



當一名隨從

隨從是擅長各方位技能的人，他們很不幸的得跟著有名公主。

當你決定要當一名隨從，做以下的事：

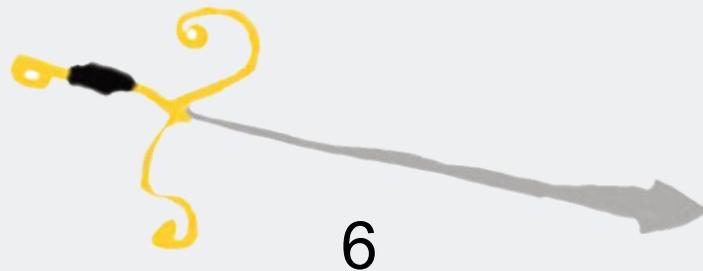
- 決定你的**外貌**和**名稱**。
- 決定你的**態度**。你很傲慢？冷酷？怪異？很好勝？
- 決定你**特別的地方**。你是不常見的物種？一位科學家？一名劍術大師？
- 決定你在宮廷內**跟誰要好**，和為什麼你想再見到他們。
- 決定為什麼儘管她的蠻橫行徑，**你仍跟著有名公主**？
- 決定**怎樣子的人最適合有名公主**，和你要怎麼他配上公主。

最後，也做這件事：

- 將**5顆骰子**分在**專業、詭計、和情感誠實**。

當你被指名要做充滿挑戰的事，你要擲一顆骰子。當你得4、5、6，你就成功。當你失敗，你可以從專業、詭計、和情感誠實中花費一顆骰來成功。如果技能中沒有骰子，就不可用它成功。

當有名公主秀出她的拒絕指示物時，你和她一起改變故事的走向，你可以回復一顆骰子。



當有名的公主

有名公主是前惡役，最近改變了她的性格。

當妳決定當有名公主時，做以下的事：

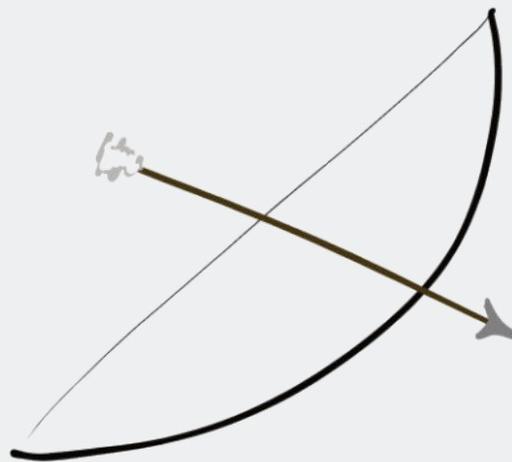
- 決定妳的**外貌**和**名稱**。
- 決定妳的**態度**。妳是否友善？傲慢？不善社交？非常專注在某個嗜好？想要證明自己？
- 決定妳的**王國的名稱**，和**宮廷內**妳仍關心的人。
- 決定當園藝師將樹枝砸到妳的頭時**改變了妳什麼**？有人從異世界轉生成為妳？妳得了輕微腦震盪？
- 決定妳**獨特的怪癖**。別人會無法不注意妳的什麼？
- 決定妳想找**怎樣子的對象**，和妳對**必須嫁人**看法。

最後，做這些事：

- 將**6顆骰子**分在**權威**、**本領**和**親密**
- 獲得一個**拒絕指示物**

當妳被指名要做**充滿挑戰的事**，妳可擲與**權威**、**本領**和**親密**同數量且最相關的骰。如果妳至少得到一個**6**，妳就成功。如果技能中沒有骰子，就不可用它成功。

當妳不喜歡劇情走向時，妳可秀出妳的**拒絕指示物**。**GM**和妳的隨從一起改變故事走向。



當 GM

GM 是無形之力負責在劇情內展開故事。

當你決定當 **GM** 時，做以下的事：

- 決定大地的**模樣**、它的**居民**、和**有哪些國家**。
- 決定有名公主被**流放到哪裡**，和**附近的地標**。
- 創造**三位對象**，他們聽過有名公主而想要嫁給她，並展示給扮演有名公主的玩家。那名玩家可以**否決**任何對象。創造新對象來代替被否決的對象。
- 決定遊戲開始時，**有名公主和隨從**在哪個地方休息。

開始遊玩時，做下列事：

- **設下場景**。讓玩家們知道他們在哪裡停下休息。
- 幾分鐘後**帶入衝突**。給玩家小事件來克服。也許是天氣變冷、開始下雨、或他們開始感到餓了。或著其中一名對象抵達現場。
- **提示附近**可以遭遇更多對象的**地點**。如果他們不受誘導，給他們另一個選項。當他們感興趣時介紹一位對象。

最後當劇情停滯時，做以下一件事：

- 加入一個**小型危險**至場景。
- 加入其中一個**對象**至場景。
- **揭發**有名公主的王國、荒野、或一名對象的**重大事情**。
- 詢問有名公主或一名隨從他們對**現況的想法**。
- 詢問一名隨從對**有名公主的看法**，或公主對隨從的看法。
- **提醒**玩家他們的目標。
- **結束**場景然後開始新的。

展開故事

團體的目標是要一起講一個戲劇性的、浪漫的、有時喜劇般的故事。

為此，骰子只是道具；有時需要用的東西。故事的核心在角色身上和他們對彼此的態度。

惡役千金被放逐了沒有一個預設的結局。但妳該試著達到美滿的結局。

假如有名公主嫁給其中一位對象？很好。

假如有名公主嫁給所有對象？很好。

假如有名公主嫁給一位或所有隨從？很好。

假如有名公主不嫁給任何人並領導軍隊重新佔領她的國家？很好。

可花上任何時間來達到滿意的結局或有趣的休止處。

另外如果妳是隨從或有名公主不知道要做什麼時，選另一位角色向他們表白一件事，那總是把愛情故事解開的好方式。



