

魔女之梦

当年轻的魔女被毒药拖入沉眠，在火刑架的火焰逼近之时，高温和恐惧扭曲了心灵……
玩家们将扮演魔女童年的回忆，穿越思绪的门扉，试图唤醒魔女，扭转大局。

作者：柠檬。

插图（AI 生成）：※朔摩※

许可：知识共享（CC-BY 4.0）协议。

游戏工具：一位 GM，三到五位玩家，纸和笔，一枚六面骰子。

建议安全机制：X 卡，或任意团体想用的安全机制。

记录火焰

火焰的初始值为 1。

创建角色

自童话或民俗中选择一个角色。
为角色写下一个简单的目标。
写下六个与角色相关的关键词。

范例

小红帽

目标：把妈妈的心意送给外婆。

关键词：蛋糕，陷阱，猎人，恶狼，轻信，外婆家。

进行游戏

从一位角色的故事开始，GM 将扭曲并引入至多等同于火焰+d3（投 1d6，减半，然后向上取整）个对应角色的关键词，角色将没法再划掉它们，且它们将变为阻碍。
然后，玩家们要扮演自己的角色，开动脑筋，尽可能解决阻碍来实现目标，每次当玩家们发言完一轮后，GM 都会让事情复杂化，但并非没有实现目标的机遇。
当实现了目标后，角色们就可以穿越门扉，来到下一位角色的故事中。
所有人的关键词都被划掉或扭曲：魔女被烧死了，一切记忆随之消散。
所有的目标都被解决：魔女被唤醒，用魔法逃出生天。

进行挑战

划掉一个关键词，解释你是如何用那个关键词将挑战解决的，如果没法解释，可能会需要一次划掉多个关键词（其他人可以划掉关键词进行协助）或选择失败。
每次受伤或划掉三个关键词：伤势被消除，角色在安全的地方出现，魔女更加不稳定了，火焰+1

范例

扮演即将掉下悬崖的小红帽的玩家划掉了猎人，并解释道，在附近打猎的猎人意外看到了小红帽，并施以援手。
在另一个场景里，匹诺曹被凶残恶狼追击，扮演小红帽的玩家划掉了蛋糕，而扮演阿里巴巴的玩家划掉了香料——撒满神奇香料的蛋糕引开了恶狼。

扭曲表格

投骰子，并从结果中选择最合适的描述

- 1.有毒/恐怖
- 2.爆炸/埋伏
- 3.巨大/黑魔法
- 4.凶残/太多
- 5.触须/黑暗
- 6.残破/诡异