

# 典型世界

## TYPICAL WORLDS

元叙事 颠覆套路 1名主持人和2~5名玩家

Ver. 1.0 作者 / 排版: 清水 hwc2009@outlook.com

你们是一群典型到俗套的角色，生活在一个典型到俗套的世界里。这个世界符合了商业套路的每一条标杆，包括那些早就被用烂了的桥段和压根经不起推敲的逻辑……直到你们发现，有什么不对劲。

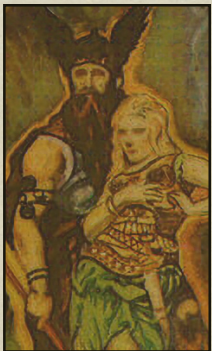
《典型世界》是一个关于角色们如何意识到他们所在故事的套路，并且尝试着合力颠覆它的游戏。需要一名主持人（GM）、数名玩家和一对六面骰。游戏预期玩家们了解一些故事的经典类型与常见桥段——不论是影视、文学、游戏或其他。他们也可以从 TV Tropes 等网站中找寻灵感。



### 讨论世界背景

一起决定故事发生的背景。最重要的是，它们必须足够俗套（不是说这有什么不好）。在以下表格里骰 1D6，或者共同提出别的主意。

| ID6 | 背景内容                                    |
|-----|-----------------------------------------|
| 1   | 一群人被圣女的神谕选中成为能抵抗魔王拯救世界的勇者               |
| 2   | 一个年轻的学徒被公然羞辱并逐出修仙门派，但实际上有着强大无比的实力       |
| 3   | 一个人类和吸血鬼（或者一个同等黑暗中二的族裔）以及一个随机的第三者卷入三角恋情 |
| 4   | 一群看似普通的中学生夜晚用变身器变成超级形态打击邪恶              |
| 5   | 一群青少年必须在真人秀里自相残杀直到只剩一个人活着               |
| 6   | 一群游客决定在满是鲨鱼的海滩或者传闻闹鬼的豪宅里度假              |



### 创建你的角色

每人创建一个符合世界设定的**套路角色**，用一句话描述他们的身份。他们必须同等地典型，并且在故事里作为主要角色或反派。为了证明这一点，你可以为他们添加至多 3 个**典型标签**，并给每个标签分配一个 +2 加值和两个 +1 加值。

与此同时，也可以构想角色彼此间的关系是如何落入俗套的。如果有三个主角，他们会是两男一女的经典组合吗？或者陷入彼此纠缠的恋爱纠葛中？

### 可能的例子

**雷蒙德** 被神谕选中手持魔法圣剑的英雄  
典型标签：孤儿 +1，最初拒绝被选中的身份 +1，最终反叛秘密的儿子 +2

**艾莲纳** 神秘高雅而致命的吸血鬼反派  
典型标签：黑暗悲惨的背景故事 +1，用高脚杯喝血 +1，一辈子只会标记一个挚爱 +2



### 描述典型场景

GM 根据大家的世界设定，描述一幕典型场景，以及角色们处在什么状况中——越俗套越好。它可以需要发生在故事刚开始的地方，比如英雄们刚被预言选中；也可以发生在故事进行了一半或者已经到了高潮的地方，比如吸血鬼、狼人和外星昆虫（当然，是超级英俊的拟人版本）发现他们三个爱上的是同一个人。

### 可能的例子

玩家们共同决定以一个经典的 JRPG 奇幻故事作为背景。于是在第一幕开始时，GM 描述了三名 PC——天选的剑士雷蒙德，光之魔法的圣女卡莱亚，永远戴着兜帽的暗影刺客塔林尔，是如何一边抵抗着史莱姆和哥布林等魔物的进攻，一边杀到地下迷宫深处，魔王的王座面前的。

### 采取行动

在采取行动时，玩家有两个选择：他们可以**迎合俗套**，也就是作出俗套故事中合理的行为；也可以**打破第四面墙**，质疑故事中不对劲之处，并骰出**质疑检定**（2D6）。

如果选择**迎合俗套**，他们必须将自己的一个**典型标签**融入到行动中。而后，作为顺应故事套路的奖赏，他们在下一次质疑检定骰中，可以获得等同于典型标签对应数值的加值，也可以将加值在本幕场景或者下一幕场景中送给尚未行动的队友（可叠加）。加值应当在骰骰前使用。

### 可能的例子

雷蒙德决定迎合俗套，揭露了自己是魔王那失落多年儿子的身份（他的典型标签），以期望获得一点戏剧效果，以及一场传说级别的徒手搏斗（尽管他和魔王两个人都有……更好用的远程武器）。塔林尔很好奇，史莱姆、哥布林和魅魔为什么被统称为“魔物”，尽管这三个物种一丁点共同点都没有。因此塔林尔决定说服魔物们，它们没有理由为魔王工作。

卡莱亚则是想到，一个无限大的古代迷宫根本不应该存在——它没有任何理由被修建成这样，除了让冒险者们探索。她认为整个迷宫都是魔王的创造的幻象，并且试图施放魔法来打破它。



### 圆上故事

GM 必须处理玩家提出的质疑。

每当质疑检定的骰骰结果大于等于 7，玩家们的行动被认为是合理的，甚至正确的——其他人一开始怎么没想到这点呢？

当玩家的骰骰结果小于 7，玩家们将会发现，有一个补丁正好可以圆上这个套路，让他们的行动“只是想多了”。

### 可能的例子

GM 认可了雷蒙德迎合俗套的行为，并安排了一幕又感人又虐的父子相认戏码。作为奖赏，雷蒙德在下次质疑检定时，可以将他的典型标签加值（+2）算进结果中，也可以将加值给予队友。塔林尔骰出了 2D6=3+5=8，成功了。于是 GM 描述那些魔物意识到塔林尔说得其实很在理，他们应该独立出去，服侍自己的史莱姆王，或者哥布林王什么的，于是纷纷离开了魔王的巢穴。

卡莱亚则只骰出了 2D6=1+2=3，失败了。GM 解释这个迷宫一开始确实是某个主题娱乐项目，只是后来魔王发现这很适合用来隐藏自己的邪恶巢穴，才占据了这里。她的魔法没有任何效果。

### 下一幕

在玩家们都采取了行动，而 GM 也逐一回应后，GM 记录玩家们质疑检定成功的总数，并将故事推进到下一幕，重复同样的事。

下一幕和前一幕一样，都是些典型的俗套桥段，它们可以承接上一幕的内容，比如魔王发现手下们都离开了，而挑战的勇者正是自己失落多年的儿子（谁能想到呢？）；也可以发生在更久之后，比如 GM 将剧情快进到，由于玩家们的行为，魔王承认了失败，勇者们回到了国王的宫殿领取奖赏——然后他们发现，国王才是真正的反派（真是太意外了）。

### 进入结局

游戏有两种结局方式：

**脱轨！**一旦玩家们质疑行动成功的数量超过了玩家数量的 1.5 倍，故事就彻彻底底地脱轨了。

这种情况下，GM 将会把玩家们先前对故事的质疑都汇集起来，并且描述这个传统的典型故事是如何崩塌，变得彻头彻尾地不再俗套的。

**维持原轨。**如果玩家们没能在固定的时间点前让故事脱轨（可能是因为故事已经进行到了结局；也可能是玩家们叫的外卖到了），故事将会按照原有套路发展。

角色们虽然感觉这个世界有些奇怪，但总体来说还算寻常。GM 简单概括一下，在这个短暂的小插曲之后，故事是如何回归了俗套但安全的套路，并且（很可能）多少获得了商业上的成功。

### 可能的例子

倘若故事成功脱轨，勇者们可能发现把魔王和魔物当坏人的分割毫无道理。他们决定废除君主制，建造一个所有物种都能选举领袖的共和政体。

在吸血鬼浪漫故事里，角色们则发现他们所有的三角恋、嫉妒和别扭，都可以通过一场婚姻咨询或开诚布公的长谈来解决，于是他们弄清楚了到底谁爱谁，确认了界限和安全词，总算可以把注意力放在别的事上了。

