

# 女仆：角色扮演游戏 v0.2

原著：神谷 凉  
英文版译者：Ewen Cluney  
中文译者：海星<sup>1</sup>

<sup>1</sup> rubidium\_chlorine@hotmail.com



## 原书版权

Original Japanese version by Ryo Kamiya  
Original Text and Concept Copyright 2004, 2005, 2008 Sunset Games

English translation by Ewen Cluney  
English Text Copyright 2008 Kuroneko Designs

## 中文版权声明

本文档由海星翻译及制作，仅供学习、交流之用  
禁止任何人以任何手段用本文档牟取任何形式的利益  
译者保留对该文档的所有权利



# 目录

第一章 介绍	1
第二章 核心规则	5
2.1 角色创建	5
人物卡创建范例	16
2.2 游戏规则	19
动作处理	19
战斗规则	20
女仆制服	21
压力与好感	22
NPC、宅邸，与主人	23
随机事件	24
游戏方式	26
发放好感度	28



# 第一章 介绍

## 介绍

欢迎各位。很高兴见到你们！我是心のひずみ，神谷大人的女仆。礼数不周还请包涵，我有点紧张……女仆RPG，就是这本神谷大人的游戏书，包括寥寥几幅插图和让人糊涂的规则，在日本可是声名狼藉。

哦，神谷大人让我告诉你，上面那些话所说的，是一些“病态且恶毒”的人持有的观点。你不该听他们的。所以，请务必保持思想开放。

我刚才在说什么？啊，对了。女仆RPG。这一划时代的革命性游戏，以及里面那一堆随机表格，于2004年十二月30日在日本由Sunset Games首次出版发行。

## RPG 是什么？

在这里，我尽量解释什么是角色扮演游戏。如果你已经知道了，那就把这部分跳过去好了。（于是中文译者把这部分跳过去了。不知道的请 Google 之。）

## 女仆RPG 又是什么？

最后，让我们来了解女仆RPG。简单来说，这个游戏里 GM 扮演“主人”而玩家扮演他的女仆。如果你觉得这不是自己喜欢的游戏，那你很可能是对的。但是，我们仍然希望你能愉快地阅读本书。如果书中有吸引你的地方，说明你与神谷大人的兴趣还是有相似之处的。也许你在阅读的时候就会想着，什么时候试试这个游戏。

玩家们是服侍主人的女仆，她们的冒险主要是在主人宅邸内进行。游戏背景可以是奇幻世界，外太空，或者只是现代日本的某栋宅邸。这样那样的设定之内，任何故事都可能发生。

也就是说，除非你只要写实地描绘现代女仆们的生活——不过这倒可能很成问题。基本上，女仆RPG 是一出有些轻度浪漫的情趣喜剧，但并不一定是一连串的爱情故事。我认为天然的、轻松的方式是最好的游戏方法。

女仆们在宅邸里的日常生活经常会演变成充满挑战的冒险。比如，宅邸下面隐藏的神秘武器即将启动，主人被某种可怕的怪物折磨，等等。但是，一个女仆最强大的敌人莫过于服侍同一主人的其他女仆。看起来应该是你朋友的女仆很可能就是你最强大的竞争对手。

在这个游戏里，女仆们的目的就是尽可能博得作为 NPC 的“主人”的好感。在这个过程中，你们会创造出无穷无尽的故事。

## 如何进行游戏

对于那些苦于游戏规则，或是想进行游戏又不知如何着手的人，我很乐于提供帮助。

所以，那个，我刚才肯定已经说过了，这是个女仆（玩家角色，由玩家扮演）和她们的主人（由 GM 扮演）的游戏，所以他们的角色和你见过的其它典型的桌面 RPG 不太一样。GM 还要负责设计模组，不过这个游戏的模组不需要很长或很复杂（并不是说你不能这么做，这完全取决于你）。此外，当然，每个玩家要建立并扮演一个女仆角色。

主人、女仆、宅邸，无论游戏发生在什么样的世界，这三个要素是不变的。日常生活围绕着这三要素展开。宅邸中的生活充满了紧张、阴谋、竞争、欢笑、泪水、鲜血，等等。为了让女仆们充分体验宅邸里紧张兴奋的生活，想象力是必不可少的。

作为玩家，你要重视你的女仆的需求，并把这一点用行动表现出来。如果做到这一点，你们

的故事就会进行得十分精彩，大概。这些东西是神谷大人想出来的，所以别太当回事。但是我能肯定，没有什么游戏能和这一款一样。这才是最重要的……大概。

哦对了，还有些事要提醒你。这个游戏中的女仆可以做出各种疯狂的事情，但她们还是有些限制。这本规则会让你大致了解女仆们做得了什么，做不了什么。缺乏运动力的女仆在宅邸里跑来跑去会很痛苦，以及面对需要灵巧细致的工作时束手无策（虽然一想到主人的期待，你几乎能完成任何事情）。

为了处理女仆们的特异能力和好感度，以及便于GM运行游戏，物理学定律都被扭曲得怪怪的。因为这个缘故，你得牢牢记住游戏需要什么规则，免得把游戏搞得支离破碎，乱七八糟。哦，有时你可能打算忽视规则，但至少保留女仆属性和女仆特质的规则。要是你一开始就不打算使用太多规则，你很可能不知道做什么和怎样做。这个游戏需要的是想象力和随心所欲。我知道这听起来有点矛盾。

GM为PCs设计好任务并引导剧情，这会让游戏以最佳状态运转。每个角色都发挥自己的想象力，找到她们自己在游戏中的价值。你没法总是让事情正好如你所想，不过这就够了。有些家伙会固执地追求和女仆完全无关的事情，这也没问题，因为她们在以自己的方式享受游戏的乐趣。

至于GM，要记住，尽力叙述出你头脑中的场景是非常重要的。此外，自然，你不能强迫玩家作出行动。理想的情况是，让NPC用说服的办法或巧妙的计谋操纵玩家行动。这就比直接说“接下来你们必须这样那样”要好得多。如果你采用了某个模组，一定要确保事情进展顺畅。但由于每个参与者的乐趣是第一位的，为此有时不得不牺牲掉规则和剧情。

在引导玩家和确保她们玩得开心的同时，GM的乐趣也很重要。别只顾着对玩家的无私奉献，好吗？

说了这么多，也该切入正题了。如果你还是觉得这个游戏不适合你，那就请像看轻小说一样读下去。世界很大，什么样的人都能找到自己的一席之地。接下来，我们要一头扎到规则中去。

## 你需要的东西

这是个桌面角色扮演游戏，你需要一些道具来进行游戏。

- **铅笔和纸：**纸用来记录你的人物。用铅笔而不是钢笔是因为你经常需要擦擦涂涂。
- **六面骰：**游戏中你会频繁需要掷骰子。最好每个玩家预备至少两枚六面骰。
- **朋友：**至少还要再有两个人和你一起游戏。
- 你还可能会用到**秒表**，因为游戏中有些规则和效果是按真实时间计算的。

## 你不需要的东西

- **害羞：**羞于装作一名女仆？这是一个需要克服的障碍。
- **女仆装：**并不是说你不能这么做，只不过游戏过程中不需要。而且想象一下，这种场景可有些恐怖。如果你穿上女仆装的确很可爱，请务必把照片寄给我们。

## 掷骰子

**1D6：**投一枚六面骰，得到一个介于1到6之间的数字。

**#D6：**在后文中，#号会被数字取代（例如，3D6）。不论前面的数字是多少，你要做的就是投这么多次骰子并将结果相加。这种方法常见于好感度，压力等等。

例如，投“3D6”：投三次骰子，得到了4，2，和1，于是掷骰结果为“7”。

**1D66：**投两枚六面骰，事先指定一个代表十位数字，另一个代表个位数字。这样会得到介于11到66之间的36个结果中的一个。这种方法常用来决定随机事件表格的结果。使用彩色的骰子会更方便（蓝色的表示十位，黄色的是个位，诸如此类）。

例如，投“1D66”：投两次骰子，第一次得到了5而第二次投出了2。于是结果为“5-2”或“52”。

1D666：投三枚六面骰，事先指定一个代表百位数字，一个代表十位数字，一个代表个位数字。这样会得到介于111到666之间的216个结果中的一个。这种方法仅用来确定可选的物品列表（见备选规则部分）。

## 使用本书

这本书包括四部分内容：

- **核心规则：**创建女仆并展开冒险的基本规则。
- **战报：**“战报”是一次游戏的全程记录转播。在日本，很多TRPG战报都被附加在规则书里，为读者提供灵感，有些还发表在杂志上甚至有自己的书籍和同人志。女仆RPG里收录了三篇战报供君欣赏，同时也作为进行游戏的示范。
- **模组：**日本TRPG通常包括的另一个要素就是模组，女仆RPG自然也不例外。我们在三本书里收录的共计11个模组可供你和朋友们数月的游戏。大部分模组都有自己独特的主人和宅邸，因此可能需要些调整才能把它们加入一个长期连续的冒险故事。网站上还会不断发布新模组。
- **备选规则：**这部分添加了许多可供选择的规则，包括扮演管家的规则，创建主人和设计宅邸，服装饰物，物品道具，更多的随机事件表等等。是否应用这些规则由你决定，但注意，不少规则都在一定程度上和另外几条规则相关。

## 索引

这部分先不去管它

## 译者手记

按中文习惯，这部分应该是前言。Ewen在这里罗嗦了好几千字——美国宅也不能小看，恩？

女仆RPG最早于2004年出版，原书只有32页。2005年出版了两本扩展规则，《恋するメイドRPG》和《夢みるメイドRPG》，包括更多备选规则、模组和战报。英文版Maid RPG包括了全部三本书的内容，共232页。海星的中文版是由英文版翻译过来的，原则上包括英文版的全部内容。

Ewen似乎对日本宅文化颇有研究，这是我所欠缺的。Ewen的目的是推广这个游戏，而我只是出于纯粹的学术兴趣忠实地将英文版翻译成中文而已，此外再无其他企图。

目前的中文版本包括全部核心规则部分。版本更新……忘了我刚才说的话吧。



## 第二章 核心规则

### 2.1 角色创建

下面将要说的是如何创建《女仆：角色扮演游戏》里的标准人物。

只要没什么大问题，除了属性以外，人物数据的任何部分都可以重投。例如，你不满意你的女仆特质，也没办法扮演出这种特性，你可以选择重投这个属性。

如果你就是想扮演某种特定类型的女仆，或者已经挑选了一个你认为完美的压力爆发方式，请咨询 GM 是否允许你这么做。

#### 第一步：确定属性

投 2D6 并除以 3（小数舍去）决定以下六项属性。

**运动：**运动能力和战斗能力

**感情：**与主人和其他女仆间形成羁绊的能力

**熟练：**你有多擅长自己的女仆职责

**狡猾：**你在愚弄敌人和其他女仆、欺骗主人等方面有多擅长

**幸运：**就是你的运气有多好

**意志：**你的想法有多么积极和富有建设性

#### 第二步：女仆类型

决定女仆类型以让你的女仆有个大致印象。依照表 2.1 投两次 1D6 决定两个女仆类型。同样的类型可以得到两次。

按照女仆类型带来的加值和减值调整女仆的属性。属性的数值最低为零，如果出现负数，直接将负数替换成零。

#### 第三步：女仆配色

依照表 2.2 投 1D66，合并所得的两种颜色决定女仆制服的颜色。发色和瞳色亦可如此处理。

表 2.1: 女仆类型

掷骰	类型	属性	描述
1	萝莉	幸运+1, 运动-1	幼儿体型, 天真, 甜美, 可爱
2	性感	狡猾+1, 意志-1	轻佻, 妖艳, 迷人, 充满女人味
3	纯洁	感情+1, 狡猾-1	柔弱, 清白, 纯洁无瑕
4	冷酷	熟练+1, 感情-1	沉着镇定, 寡言少语, 面无表情
5	假小子	运动+1, 熟练-1	随性, 充满活力, 乍看像男孩子
6	骑士	意志+1, 幸运-1	热忱, 努力, 不知变通

表 2.2: 女仆配色

	1	2	3	4	5	6
1	红色	紫色	橙色	粉色	褐色	鲜红
2	紫色	蓝色	绿色	天蓝	深蓝	靛蓝
3	橙色	绿色	黄色	乳黄	浅褐	金色
4	粉色	天蓝	浅褐	白色	灰色	银色
5	褐色	靛蓝	浅褐	灰色	黑色	反光
6	鲜红	靛蓝	金色	银色	反光	透明或彩色

#### 第四步：女仆特质

接下来要决定你的女仆特质。一个女仆会因这些身体、心智、何社交上的特点而与众不同。通常，一个女仆具有两个女仆特质，但 GM 可以为了增加游戏趣味而把特性数量提高到三个到五个。但是记住，扮演一个具有三个以上特质的角色是很困难的。刚开始接触这个游戏，我们建议你遵守两个特质的规则。

依照表2.3投 1D66 以决定女仆特质。特质 41-66 后面注有星号 (★)，表示得到这一项之后要再投 1D6 决定具体的特质。如果你得到了两个一样的女仆特质，则视为你只有一个特质。但注★的特质可以反复得到，只要之后投 1D6 得到的是两个不同的特质。

### 第五步：其它特性

依照表2.23和表2.24投 1D66，决定女仆身世和压力爆发方式。或者 GM 会允许你自主选择。如果你使用了女仆武器（表2.25）和其它备选规则（精神创伤等），现在掷骰确定它们。

### 第六步：女仆能力

找到你最高的一项属性，依照相应的表2.26到2.31投 1D6。如果你有两个最高的属性，你可以选择一个以决定女仆能力。另外，如果你的属性总合等于或低于 9，你可以选择两个女仆能力。

### 第七步：好感度与精神力

你的初始好感度等于你感情属性的两倍；你的最大精神力等于你意志属性的十倍。

开始游戏时，以上两项属性都有可能为零，如果你相应的属性为零。这意味着你的角色一开始就处于被解雇的边缘（如果好感度为零），或者因积蓄了太多压力即将爆发（如果精神力为零）。但是别担心，在游戏中这样的事情迟早可能轮到某些人头上。

### 第八步：姓名与年龄

最后，写下女仆的姓名和年龄。这完全由你自己决定。



表 2.3: 女仆特质

掷骰	女仆特质	描述
11	眼睛娘	你戴着眼镜。眼镜的具体款式由你决定，但不允许使用隐形眼镜。
12	雀斑	你长着雀斑。
13	病弱	你患有某种无法治愈的疾病，但不会影响属性。具体症状由你选择。
14	无口	你举止冷酷，不引人注目。哦，不会有具体规则来限制你的讲话频率的。
15	随和/天然	你办事缓慢镇定，总是依照自己的步调。这不会影响你的属性。
16	洁癖	你对干净整洁极为执着，难以忽视任何脏乱之处。
21	褐色皮肤	你的皮肤颜色较深，可能出于天生，也可能是日照的缘故。
22	白化病	你缺乏色素。你不见得完全没有颜色，只不过皮肤十分苍白。
23	害羞	你非常害羞。见到陌生的 NPC 就一句话也说不出。
24	伪娘	你其实是个男性（女装）。原则上双性人也可以。
25	幻想癖	你很容易沉浸到自己的幻想世界，或者经常做白日梦。
26	贪财	拜金主义者，为了钱可以做任何事情。
31	精灵耳朵	你有长而尖的耳朵。
32	猫耳	这一项可根据设定作些调整。基本上，你长着猫耳，很可能还有尾巴。
33	机械/人偶	你是个具有人类外表的机器人。你身体的某些部分很明显是人工制品。
34	吸血鬼	你是个吸血鬼，长着尖尖的长牙。你的扮演要很……吸血鬼。
35	公主	你其实是某个比你主人还要显赫的家庭的女儿，甚至可能是某国皇室，具体取决于设定。是否要掩饰身份由你决定。
36	天使/恶魔	你是来自某个以正义/邪恶世界的异界存在。人物起源和细节由你决定。
41	制服★	你对自己的制服作了一番修饰，转表2.4：制服。
42	徽记★	你的制服头饰上有个特殊记号，转表2.5：徽记。
43	不良★	你某些方面表现出少年犯倾向，转表2.6：不良。
44	口癖★	你有一种独特的讲话方式，转表2.7：口癖。
45	发型★	你的发型独特，转表2.8：发型。
46	饰物★	你的制服上有某种特殊饰物，转表2.9：饰物。
51	关系 或反常★	<b>明快风格的游戏？</b> 你与另一名玩家（女仆）有某种联系，转表2.10：关系。 <b>黑暗风格的游戏？</b> 你有某种怪异的性反常行为，转表2.11：性反常。
52	犯罪倾向★	你有某种犯罪倾向，转表2.12：犯罪倾向。
53	外伤★	由于虐待或事故，你受到了某种永久性外科创伤，转表2.13：外伤。
54	悲剧爱情★	你经历过一段悲伤的爱情，转表2.14：悲剧爱情。
55	黑暗往事★	你有一段黑暗的个人经历，转表2.15：黑暗往事。
56	精神创伤★	由于一起恐怖的事件，你的心智受到创伤。转表2.16：精神创伤。
61	秘密工作★	你不只是个女仆。你还在秘密从事另一份工作。转表2.17：秘密工作。
62	组织成员★	你不仅是个女仆，同时还隶属某个组织，转表2.18：组织成员。
63	变形者★	你是某种变成女仆形态的动物，转表2.19：变形者。
64	怪物★	你不是人类，而是某种怪物，转表2.20：怪物。
65	魔法★	你能使用某种程度的魔法，转表2.21：魔法。
66	荒谬★	你是某种彻底反抗常识的东西，转表2.22：荒谬。

★ 对于结果 41–66，按相应的次级表格投 1D6

表 2.4: 制服

掷骰	女仆特质	描述
1	紧身衣	你穿着某种紧身衣。它可能是运动式、迷彩式、性感式，或者古怪的样式（豹纹之类），具体由你决定。（应用女仆制服规则时，视为围裙）
2	旗袍	你穿着一件中式旗袍。（应用女仆制服规则时，视为连衣裙）
3	盔甲	你的制服其实是某种制式金属护甲。
4	束缚	你的制服是光亮的橡胶或皮革材质，看起来总有些可疑。
5	迷你裙	你的裙子非常之短，让人几乎能看到里面的东西。
6	割烹着	你穿着日本传统的女佣装，包括一套和服和围裙。

表 2.5: 徽记

掷骰	女仆特质	描述
1	颅骨	你的头饰、围裙、领带、额头，或胸前有一个颅骨标志。
2	蝙蝠	你的头饰、围裙、领带、额头，或胸前有一个蝙蝠图案。
3	十字架	你的头饰、围裙、领带、额头，或胸前绣着一个十字架。
4	阴阳	你的头饰、围裙、领带、额头，或胸前有一个阴阳符号。
5	星星	你的头饰、围裙、领带、额头，或胸前有个五角或六角星标志。
6	花色	你的头饰、围裙、领带、额头，或胸前饰有扑克牌的某种花色（红心、方块、梅花，或黑桃）。

表 2.6: 不良

掷骰	女仆特质	描述
1	香烟	你总是衔着一根纸烟，或咬着一支雪茄。
2	纹身	在你身体的某个部位（或甚至全身）有个纹身。
3	太阳镜	你总是戴着一幅太阳镜或墨镜，即使夜晚也不例外。
4	恶形	你总挂着一幅不愉快的表情（好像马上就会发怒或揍人的样子），使初次见面的人很难与你交流。
5	穿刺	你身上有穿刺，不只是耳朵，可能还有额头、嘴唇、眼皮、下巴等。
6	粗口	你谈吐粗野，像个黑手党或街头头目。

表 2.7: 口癖

掷骰	女仆特质	描述
1	南方	上海话或者广东腔调？英文版是 Southern，原版估计说的是大阪腔。
2	京腔	原文 British. 日文版可能是说东京口音。
3	火星语	你来自中文和其它语言混杂的国家或社会（有吗？）。总之，你说话洋腔洋调，语法诡异，水平和港台明星差不多。选择一个国家后模仿之。
4	喵喵	你每次讲话都夹杂着猫叫似的拟声词。
5	侠者	你讲话就像古装武侠剧里的人物。别忘了说“在下”并处处摆出古董架子。
6	外国人	你的女仆生于海外。为她选择一个出生国家。

表 2.8: 发型

掷骰	女仆特质	描述
1	长鬃发	你的头发做成长长的螺旋状弯曲。
2	团子	你头发很长，做成“团子”束在头顶。
3	和风	你有着和风发型，一种在日本很流行的标志性短发。
4	卷发	你有一头公然挑战重力的卷发。
5	单眼	你的头发垂下来遮住一只眼睛。
6	天线	你头上长着有自己意志的天线或触角。

表 2.9: 饰物

掷骰	女仆特质	描述
1	项圈	你的标准行头之外还有一只项圈，就像狗用的那种。是否有长钉由你选择。
2	长丝带	你的头发用一条长长的丝带束住。
3	长钉	你的女仆装上装有长钉。
4	镣铐	你的女仆装上装有叮当作响的镣铐。
5	皮手套	你常戴一副黑色皮手套，可能是无指手套或者上面装了铁钉，随你喜欢。
6	宠物	你有一只猫、蛇，乌鸦或其它小型动物作宠物。它通常待在你手上或肩头。

表 2.10: 关系

掷骰	女仆特质	描述
1	手足	你与另一名玩家角色有血缘关系。
2	青梅竹马	你与另一名角色自幼相识，很早以前就是好朋友。
3	导师	你将另一名角色尊为导师，甚至是父亲或母亲一般的存在。
4	良性竞争	你和另一个角色曾相互竞争，你总是有意无意地把自己和对方比较。但你们仍然是朋友（或至少能认可彼此）。
5	旧好/情敌	你曾和另一名约会。或许现在感觉还在。或者，你也可以设定你们两人同时追求另一个人。
6	仇敌	另一名角色曾亏欠你。她可能甚至没意识到这一点。但你绝不会忘记。

表 2.11: 性反常

掷骰	女仆特质	描述
1	花痴	你对物理上的爱情格外热衷。具体程度（及扮演分寸）由玩家与 GM 协商。
2	施虐者	折磨他人令你格外兴奋。
3	受虐者	受他人折磨令你格外兴奋。
4	百合	你只对同性感兴趣，这很好（或许很令人期待）……但为你着想，还是返回“11”比较好。
5	正太控	你的兴趣只针对那些……年轻人。你可以决定具体年龄范围。
6	裸露症	你热衷展示自己的全/半裸体。“天体”不仅是一个词，更是一种生活方式。

表 2.12: 犯罪倾向

掷骰	女仆特质	描述
1	杀手	你有个坏习惯：杀人。
2	纵火狂	你热爱纵火。你甚至可能将宅邸化为灰烬……
3	盗窃癖	你情不自禁地想要偷窃物品，无论它对你是否有用。
4	药瘾	你对某种药物上瘾，那可能说麻醉品、兴奋剂，或仅仅是安眠药。无法摄入药物会让你产生断药反应。
5	御宅族	你沉迷于追求某一类物品，为此完全无视常识。
6	跟踪狂	你经常跟踪某人。目标可以从其它玩家角色或主人中选择。

表 2.13: 外伤

掷骰	女仆特质	描述
1	补丁	你全身遍布缝针留下来的伤痕。
2	独眼	你只有一只眼睛。你可自行决定是否要佩戴眼罩及其样式。
3	烧伤	你的面部或身体上留存有看起来很疼的灼烧伤疤。
4	鞭痕	你的后背或其它部位遍布新近的鞭打留下的伤痕（这伤痕可能还在不断更新？）
5	绷带	你身上有很多绷带和石膏敷料，掩盖着下面无法治愈的伤痕。
6	目盲	你很久以前就失去了视力（对人物数据没有影响）。

表 2.14: 悲剧爱情

掷骰	女仆特质	描述
1	分手	你的爱情生活总是不如意，现在你对此已经听天由命。
2	恋人之死	你的爱人已经去世。此后你一直害怕开始一段恋情。
3	杀死爱人	出于某种原因，你亲手杀死了你的爱人。此后你一直害怕开始一段恋情，或害怕自己追求的目标。
4	前妓女	你曾经廉价出卖自己的肉体。一段复杂的往事。
5	背叛	你曾被恋人背叛。此后你一直害怕开始一段恋情，或无法放下戒备。
6	尾行恐惧	你曾是某个跟踪狂的受害者。从此你很难信任异性……或者也许是同性。

表 2.15: 黑暗往事

掷骰	女仆特质	描述
1	前科	没人能看出你曾是个少年犯。所幸目前（至少宅邸里）无人知道这件事。
2	前杀手	你曾是个雇佣杀手。尽管过了很久，你的技艺依然犀利。
3	失忆	你失去了儿时的记忆。（GM 应该在游戏中逐渐揭示角色的身世）
4	恶名昭著	你曾与一些坏家伙有涉。由于种种误会，你在下层社会是个活的传说。
5	被通缉	你因重罪被警方通缉。你可以决定你的角色是否是无辜的。
6	离家出走	你未经允许离开了你真正的家庭。

表 2.16: 精神创伤

掷骰	女仆特质	描述
1	自杀企图	过去, 你曾数次企图自杀。
2	弑亲	无论出于什么原因, 你应该为你双亲的死亡负责。
3	见证父母死亡	你亲眼目睹了自己父母(或其中之一)的死亡。
4	手足相恶	你和你的姐妹(们)彼此仇视。
5	家庭破裂	由于某些原因(很可能就是因为你), 你的家庭破裂了。
6	虐待	你从小到大受到家人的虐待。

表 2.17: 秘密工作

掷骰	女仆特质	描述
1	刺客	尽管打扮成女仆的模样, 你其实是一名冷血的雇佣杀手。
2	黑客	在女仆工作之余, 你还是一名黑客, 精于攻击电脑系统。
3	科学家	你不仅是个女仆, 还是个某种疯狂科学家。
4	医生/药剂师	除了女仆技艺以外, 你还在医学方面造诣颇深。
5	同人志作者	女仆工作闲暇时你会创作同人志。你自己决定同人志的类型。
6	创作者	你不仅是个女仆, 还是个专家级的画家、诗人或作家等等。你自己决定创作流派。

表 2.18: 组织成员

掷骰	女仆特质	描述
1	邪恶集会	你隶属于一个邪恶的秘密集会, 你们的目标是统治或毁灭世界。
2	秘密特工	你隶属某个潜伏在政府或国家内的秘密组织, 某种高智商特工或间谍。
3	教派成员	你是某个古怪的教派的一员。你可能是信徒, 领袖, 甚至创立者。
4	政治团体	你属于某个政治团体, 这种团体的政治纲领通常是几近疯狂的。
5	影氏族	你隶属某个历史悠久的组织。你可能是个忍者, 魔法师, 功夫刺客等等。
6	政府机关	你是为政府工作的女仆。你可能是个护士, 秘探, 或某个政治家的秘书。

表 2.19: 变形者

掷骰	女仆特质	描述
1	狐狸	你其实是只狐狸。你能随意展示或隐匿你的耳朵和尾巴。
2	蜘蛛	你其实是只蜘蛛。你能变成一人大小的蜘蛛, 或者能随意变出六只手臂。
3	乌鸦	你其实是只乌鸦。你能随意展示或隐匿你的黑色翅膀。
4	兔子	你其实是只兔子。你有兔耳和尾巴。
5	虎/狮	你其实是某种猎食性猫科动物。你能随意展示或隐匿你的耳朵、尾巴、尖牙和利爪。
6	蛇	你其实是条蛇。你能转化为纳迦形态, 把下半身变成蛇尾。

表 2.20: 怪物

掷骰	女仆特质	描述
1	人鱼	你其实是只人鱼。你喜爱水，且你的耳朵有时看上去像鱼鳍。
2	僵尸/木乃伊	你其实是具活动的尸体。你的脸色很差，身上有显著的伤口。
3	狼人	你是个狼人（或虎人）。无论是否情愿，你在满月时会变成狼（或虎）。
4	魅魔	你是个魅魔，一种激发人类欲望以捕猎他们的恶魔。你有一些可以随意展示或隐匿的恶魔体征（由你指定）。
5	幽灵	你是个幽灵。你可能是宅邸主人的祖先，或只是个曾在此工作的女仆。
6	死神	你是个死神，周身环绕着死亡的气息。你出现在这里可能是为了带某个人到另一个世界，也可能是出于某些更世俗化的理由。

表 2.21: 魔法

掷骰	女仆特质	描述
1	女祭司	你能使用一些基于某种宗教仪式的魔法。施展魔法需要各种宗教符号。
2	阴阳师	你使用基于道教的东方魔法。你的关键道具是咒符，一种用毛笔写上诅咒或迷咒的纸带。
3	占卜者	在一定限制内，你能预测未来。预言的方式多种多样。
4	西洋魔法师	你研究炼金术或卡拉巴，或其它西方巫术。你是个持手杖的传统魔法师。
5	恶魔召唤者	你知道召唤恶魔的咒语。你的工具包括魔法环，黑斗篷和古老的书籍。
6	死灵法师	你的魔力使你能控制死者的灵魂和肉体。行此事需要黑衣和一些颅骨。

表 2.22: 荒诞

掷骰	女仆特质	描述
1	外星人	你来自这个宇宙的其它世界。你的身体有些异于人类的特征，由你指定。
2	人偶	你被某个邪恶组织收纳在了一具傀儡之中。你的外形可能会有些特殊。
3	外逃忍者	你逃出了自己的忍之里。
4	魔法少女	为了修行，你从自己那充满魔法的国度来到这里。
5	妖精	你就是妖精传说的一部分。你可以是个皮克精，或某些更特别的东西。
6	变种人	你的身体发生了某种强烈的变异。

#### 混合特性

以上这些特性过于零乱且随机性强。为了让玩家有更多选择，可以采取以下方案：先投 2d6 并检查结果，之后再指定各位和十位。也就是说，若 1D66 得到了 5 和 3，玩家可自主选择要特性 35 还是特性 53。

另一个方法是投四个特性，之后玩家选择其中的两个。如果你决定给与女仆更多特性，就投五取三，依此类推。

表 2.23: 女仆身世

掷骰	身世	描述
11-12	负债	你家人欠了一笔天文数字的债务，把你送去宅邸工作抵债。
13-14	奴隶	你是个奴隶，没法自己选择工作。
15-16	女主人	虽然做女仆的工作，但其实你是主人的恋人。
21-22	复仇	主人是你的仇敌。你潜入宅邸伺机寻仇。
23-24	孤儿	你是被主人或主人的双亲收养的孤儿。
25-26	私生女	你是个私生女。你的法律地位和主人没有区别。
31-32	仆人世家	你出生于一个世代服侍主人的家庭。
33-34	自我惩罚	为了责罚自己的经验匮乏或某种罪行，你承担了女仆的工作。
35-36	单相思	被自己对主人一厢情愿的感情驱使，你来到这里。
41-42	生意关系	你做女仆是为了拿工资。就是如此。
43-44	潜伏者	与主人敌对的组织遣你来此，作为间谍甚至刺客。
45-46	忠诚	你对主人忠心耿耿。
51-52	青梅竹马	你与主人是儿时玩伴，你动用了这一层关系来此。
53-54	女仆志愿	你从小就羡慕那些女仆，经过艰苦努力你终于也成为了她们中的一员。
55-56	报恩	主人曾于你有大恩，你做了他的女仆以回报。
61-62	远亲	你与主人只是远亲，但你父母执意送你来照顾他。
63-64	新娘修业	你为了练习做一名理想的新娘而当了女仆。
65-66	谁知道？	你也不太清楚自己为什么要做这份工作。

表 2.24: 压力爆发

掷骰	爆发	描述
11-12	药物	你开始纵酒（或服药），直到意识模糊。
13-14	盗窃	你偷窃宅邸或其他女仆的财物
15-16	暴力	你对其他女仆或主人发泄暴力
21-22	赌博	你赌光最后一分钱。
23-24	飚车	你就近找到一辆载具并以至少两倍限速的速度飞驰。
25-26	欺负	你开始不断折磨其他女仆。
31-32	戏弄	你开始对主人或其他女仆搞些麻烦的恶作剧。
33-34	出走	你径直跑出宅邸。
35-36	抱怨	你开始喋喋不休地向主人或其他女仆抱怨。
41-42	自闭	你把自己关在房间里，甚至不会出来吃东西。
43-44	大哭	你开始大哭。这不需要进行感情检定。
45-46	狂暴	你就近拿起任何可持用的物品，一路破坏宅邸内的物品。
51-52	购物	你疯狂购物。
53-54	睡眠	你整天睡觉。
55-56	暴食	你疯狂地大吃大喝。
61-62	祈祷	你用宗教逃避现实，坚持不断地祈祷上帝庇佑。
63-64	撒娇	你像个被宠坏的孩子那样向主人提出各种要求。
65-66	自定	玩家自主决定。

## 女仆武器（备选规则）

女仆武器基本上是装饰品，不会赋予什么能力，只是使战斗更有趣。有些模组不需要女仆武器。

表 2.25: 女仆武器

掷骰	武器	描述
11	拖布/扫把	你用拖布或扫把战斗。这是女仆的基本战斗方式。
12	眩晕枪	你随身携带一把眩晕枪以防御敌人。
13	厨刀	你装备某种类型的厨刀。
14	飞盘	你扔出飞盘击打物品。
15	瓶/罐	一旦麻烦出现，你就近抓起宅邸里的物品投掷出去。
16	徒手	你徒手战斗，无论攻击还是防御。
21	左轮枪	你使用左轮手枪战斗。你可随意决定枪的型号。
22	冲锋枪	你使用冲锋枪战斗。你可随意决定枪的型号。
23	来复枪	你使用来复枪战斗。你可随意决定枪的型号。
24	炸弹/手雷	你喜欢使用炸弹，手榴弹，或甚至塑胶炸药。
25	火箭筒	每当战斗来临，你就拖出一把巨大的导弹发射器。
26	射线枪	看起来像是科幻电影的道具，不过这东西真的有杀伤力。
31	钢管/球棒	你的武器很粗糙，是水管或满是钉子的木棒一类的东西。
32	战锤	你用锤子作战，无论是小型飞锤，双手战锤，或是吱吱作响的玩具气锤。
33	镰刀	你拿着一把大镰刀，配得上给死神本人用的武器。
34	功夫武器	铁拳套，三节棍……所有能让武僧拿了进行疾风连击的武器。
35	链锯	不论会发出多大噪音，你仍坚持使用链锯作战。
36	竹剑/杖	你使用一种日式竹剑或手杖战斗。
41	战斧	印第安战斧，短柄斧，戟，等等。
42	流星锤	基本上是锁链和锤头的组合。你也可以换成链枷。
43	西洋剑	长剑，细剑，重剑，双手巨剑等等。
44	鞭	普通皮鞭，九尾猫，金属鞭，等等。
45	矛/枪	矛，长枪，标枪，等等。
46	异种武器	飞去来器，套索，吹箭，等等。
51	小刀	你善使一把小刀或解剖刀，可投掷。你可以换成一把长匕首。
52	绳子/锁链	你用绳子或锁链进行攻击。
53	爪	你用铁爪，钉带，或其它爪形武器作战。
54	忍者刀	你装备一把武士刀，忍者刀，或其它日本传统兵器。
55	手里剑/苦无	你似乎有用不完的手里剑（一种星形飞镖）或苦无（一种忍者飞刀）。
56	长柄武器	战戟，长钩刀，锤棍等带长柄的武器。
61	召唤	你召唤某种特殊存在为你作战。你指定召唤对象及其战斗方式。
62	魔法	你用魔法进行攻击。
63	灵能	你有种心灵异能或超能力。具体细节由你指定。
64	书	你用一本书厚厚的书脊，或者锋利的书页，攻击对手。
65	内置武器	你身体内安装有某种武器。
66	宗教标志	你用十字架，转经筒，咒符等看起来无害的宗教道具来传递攻击。

表 2.26: 女仆能力——最高属性为**运动**

掷骰	能力	描述
1	非凡闪避	承受 1D6 压力，你可以完全回避一次攻击。
2	铁壁	你可以用运动属性防御至多两名角色。
3	强行干涉	承受 1D6 压力，你可以强行介入一场战斗，爱情场景，等等，即使行动已经结束。该能力对二人世界有效。
4	魔术武器	你能出其不意地从看起来空无一物的地方抽出武器。进行偷袭时，对手无法就你的攻击检定进行对抗检定。
5	巨型武器	你挥舞着一把超大型武器，进行攻击时运动属性+1。
6	终极反驳	承受 2 压力，你能用一句完美的反驳（GM 决定）彻底击倒对手（需要扮演）。

表 2.27: 女仆能力——最高属性为**熟练**

掷骰	能力	描述
1	开锁	你能随意出入任何房间，即使有人施展了二人世界也不例外。
2	跟踪	当你跟踪一个人时，目标永远没有机会发现你。他不需要进行对抗检定。
3	测谎	承受 1 压力，你可以迫使其他女仆或主人承认自己说谎了。（如果事实如此）
4	烹饪	你进行烹饪工作时，熟练属性视为+1。
5	清洁	你进行清洁工作时，熟练属性视为+1。
6	四维服装	你能变魔术似的从自己的女仆制服内取出宅邸内的任何物品。

表 2.28: 女仆能力——最高属性为**感情**

掷骰	能力	描述
1	女仆之泪	承受 2D6 压力，你可以提出一项无法被拒绝的要求（需要扮演）。
2	二人世界	承受 1D6 压力，你能为你和另一个人制造出一个“世界”，5 分钟之内他人无法进入。
3	友谊之力	承受 1D6 压力，你可以为另一名角色移除 2D6 压力。
4	爱心料理	你制作的食物可让食用者除去 1D6 压力。
5	心灵之窗	你了解主人的心思，可据此提供体贴的帮助。每次得到的好感度额外+2。
6	暗送秋波	你用一个眼神就能逢迎主人，承受 1D6 压力得到 1D3 好感。

表 2.29: 女仆能力——最高属性为**狡猾**

掷骰	能力	描述
1	惩罚	你能得到处罚犯错女仆的权利，对法无法对抗检定。
2	瞬即压制	你用狡猾对抗目标运动检定，胜出可立即约束住对方，阻止他对你无礼。
3	意外事故	你进行狡猾对抗运动检定，胜出可“不小心”将目标的衣服完全破坏。
4	陷阱	你在战斗场景中布置了一个陷阱，即使你当时不在场。
5	假哭	在需要进行感情检定的场合，你可以装哭以用狡猾检定取而代之。（需要扮演）
6	嘲讽	若某人得到压力，你可以对她冷嘲热讽，使对方额外得到 2 压力。（需要扮演）

表 2.30: 女仆能力——最高属性为**幸运**

掷骰	能力	描述
1	报应	你可以用幸运来回避攻击，且若你投出 10 或以上，可对对手造成双倍压力。
2	看到了!	你可以声明你看到了宅邸内正在发生的某件事。你可以指定具体时机。
3	传送	你可以瞬间出现在宅邸内的任何地方。
4	脱离	你能随意脱离战斗，不会承受压力。
5	预感	你能感知到即将发生的危险。
6	机缘	承受 2 压力，你可以指定某个初次见面的 NPC 是往日的熟人。

## 人物卡创建范例

**注意：**以下为 *ひずみ* 的完整人物卡建立过程，这个流程可用于创建其他人物卡。

神谷主人：好了，让我们开始实际创建一张人物卡。

*ひずみ*：好，好吧……(我有不好的预感……)

神谷主人：这里已经有了一个完美的女仆了，所以，你有了第二次尝试女仆生活的机会，*ひずみ*。

*ひずみ*：恩……是……我就知道会这样。要么在屋子里玩这个，要么到街上去，是吧？

神谷主人：来吧。这个规则是专门创建女仆的。这并不那么糟。

*ひずみ*：真的？

神谷主人：没错。创建人物全部依靠投骰子而已，所以没什么难的，不是吗？

*ひずみ*：要是那样就怪了！

神谷主人：所以各位，她已经答应帮忙做个示范了，现在让我们投两个女仆类型。

*ひずみ*：我什么时候说要帮忙了？喂！

表 2.31: 女仆能力——最高属性为**意志**

掷骰	能力	描述
1	无视痛苦	战斗中不会得到压力。该能力在战斗之外无效。
2	临界爆发	承受压力后，你可以花费 1D6 好感，照常承受压力，但把压力值加到下一次运动检定的最终结果里。
3	抵抗	每次你承受压力时，压力值-1。
4	坚韧	战斗中若检定失败，你能靠承受 2 压力重来一次。
5	努力工作	你不知疲倦的工作让熟练检定的最终结果+3（不是属性值，也不是掷骰结果）。
6	绝对女仆	你是女仆的典型，没有穿着完整制服也不受任何减值。

神谷主人：我觉得，你绝对应该是骑士类型。来投 2D6，投！

*ひずみ*：两个 6……骑士。

神谷主人：恩。两次骑士？很好。双重骑士，英雄传说。第二次要是投出萝莉或性感就会有些奇怪了。

*ひずみ*：我觉得这还好一些，但是……

神谷主人：现在我们来投属性。赶快！

*ひずみ*：7、10、5、7、6、9……看起来比平均要高一些。

神谷主人：但是还要除以 3，那就是 2、3、1、2、2、3。加上女仆类型的调整，就是运动 2，感情 3，熟练 1，狡猾 2，幸运 0，意志 5。

*ひずみ*：好像我一点不走运，但意志还可以。

神谷主人：并且你的女仆技艺不精，不过这一点已经算在内了。

*ひずみ*：但我还是觉得不太对……

神谷主人：接下来是女仆配色，分别投衣服、眼睛和头发的颜色。哈！

ひずみ：我看看……2和1是紫色，1和6是鲜红，还有2和4是天蓝。

神谷主人：所以，毫无疑问你穿着紫色的制服，还有鲜红的瞳孔和浅蓝色头发。

ひずみ：这么多表格……太复杂了。

神谷主人：现在是最有趣的部分：女仆特质！哈！

ひずみ：2-3……所以我……很害羞？

神谷主人：恩。这意味着你决不会和除我之外的人交谈。

ひずみ：好……好吧。

神谷主人：下一个！继续！

ひずみ：36……天使/恶魔。

神谷主人：真的？我想你应该是恶魔，尽管这是我第一次听说你还有这样一面。现在看看你的总体情况。

害羞的恶魔女仆ひずみ：喂，你把我改得不成样子了！



神谷主人：那又怎样？这很好。一个害羞的恶魔女仆，真可爱，耶！

害羞的恶魔女仆ひずみ：我可一点也不高兴！

神谷主人：现在还有一些工作要做：决定你的女仆武器，女仆能力，精神创伤，身世，压力爆发等等。赶快投出它们。

害羞的恶魔女仆ひずみ：女仆武器是瓶/罐/壶……女仆能力是“抵抗”，身世“谁知道？”，压力爆发是“大哭”。

神谷主人：嘿，要不要把可选的精神创伤表格也投了？就在被选规则的最后……这里。

害羞的恶魔女仆ひずみ：好吧，这是“杀死爱人”，呀！我肯定这是个事故。（更重要的是，我还没有可以“杀死”的交往了很久的男朋友……我会做一个可怜、孤独的女仆一直到死吗？）

神谷主人：总的来说，看起来真不错。

害羞的恶魔女仆ひずみ：恩……谢谢。但我还不是很清楚这些都意味着什么。

神谷主人：我猜，杀死了自己的爱人可以解释为什么你如此害怕他人。

害羞的恶魔女仆ひずみ：我真不知道我们为什么要做这个，神谷大人。我要去工作了……

神谷主人：所以，无论如何，以上就是创建女仆的方法。都明白了？

害羞的恶魔女仆ひずみ：（环顾四周）但您在和谁讲话?! 人在哪里?!

# 女仆 RPG

基本人物卡

姓名: 心の

年龄: 19

ひずみ

女仆类型: 骑士/骑士

女仆特性 害羞	女仆身世 谁知道?
恶魔	压力爆发! 大哭
	女仆能力 抵抗

女仆配色

衣着  
紫色

瞳孔  
深红

头发  
天蓝

女仆属性					
行动 2	感情 3	熟练 1	狡猾 2	幸运 0	意志 5

压力	精神力 意志*10 ( 50 )
----	------------------

女仆武器 瓶/罐/壶
---------------

好感	起始好感 感情*2 ( 6 )
----	-----------------

外表及个性 年轻、可爱、纯真， 容易被推倒!
------------------------------

记录 (物品, 等等)
-------------

## 2.2 游戏规则

### 动作处理：还记得数学吗？

这套系统的基本检定机制是投 1D6，将得数乘以你用来做检定的属性值即为结果。通常由 GM 指定一个目标数值，结果超过这个值即为成功。但对于对抗检定（用于两个玩家直接对抗，见后文战斗部分），如果双方都认为合适，角色可以自己选择属性为她的女仆做检定。灵活地制造条件以便使用自己的优势属性进行检定是游戏中重要的一环。

如果女仆的某项属性为 0，意味着她与该属性相关的行动一定失败。这时这名女仆最好尝试与其他女仆或主人合作以达到目标，或者换一个角度看待当前的问题。

表 2.32: 难度与结果

难度	效果
4-6	完成一个动作的最低需求。
6-8	对新手而言有一定困难，但对专家来说很容易。
8-10	只有专家才能搞定的任务。
10+	对专家来说都很困难。

**注意：**女仆们在自己擅长的领域都视为专家。

ゆがみ：啊，前辈……你在这里……

ひずみ：恩，神谷大人，那个正往这边看的女孩是谁？

神谷主人：哦，那是 ゆがみ，新来的女仆。她来帮我们一起解说规则。

ひずみ：请多指教……恩……唔……ゆがみ……酱？

ゆがみ：是？

ひずみ：你为什么……凑得这么近？

ゆがみ：因为前辈的气味真好！呼姆……！

ひずみ：请，请别再摸我的头发了，好吗？

ゆがみ：我能叫你姐姐大人吗？

ひずみ：我会有些困扰的。无论如何，让我们先把手放开，好不好？

神谷：对！ひずみの害羞性格表现出来了！再配上 ゆがみの百合特质。太完美了！

ひずみ：我觉得这不是害羞，再说……神谷大人，你在做什么？

神谷：恩？这个？这个是摄像机。我费了好大力气才雇到你们两个，所以我打算记录下你们工作中珍贵的瞬间，为了……后人！对，女仆训练视频教程，诸如此类的。

ひずみ：你，你付我的薪水里可不包括这个！哦……啊！

ゆがみ：前辈，你的尾巴味道好奇怪……

ひずみ：啊！别咬我的尾巴！它根本就不应该存在。主人，我能不能在桌上投个骰子或者别的什么好让这条尾巴消失？

神谷：嗯。看来带一个新人来真是值得的！事情开始变得有趣了，这才像个真正的女仆游戏。另外，我也拍到了一些不错的镜头。

ひずみ：啊！请，请别再拍了……

神谷：呵呵呵。别忘了这是为了让朋友们更好地了解这套系统！我们不可能倒回了！

ゆがみ：嘻嘻！前辈，再发出一次那种可爱的声音！那听起来就像一只小猫在叫！（咬）

ひずみ：停，停下……那里好痒！

神谷：（拿出一个活页夹，装出记录数据的样子）那么，看起来对象不喜欢自己的尾巴被咬。这个结论非常有教育意义。把这个过程拍摄下来真是太好了。

ゆがみ：前辈，你喜欢被人看着？你的脸色越来越红了。因为是恶魔的缘故？

ひずみ：不，不……我不是……啊啊……别咬……

ゆがみ：唔，唔，唔……（很享受地咬着ひずみの尾巴）

神谷：（装出学者的样子做了更多笔记）真有趣。我不知道恶魔的尾巴会有这么敏感。（放下活页夹）我最好拿个三脚架来。

ひずみ：神谷大人，救救我！这个小女孩完全暴走了！

神谷：好吧，让我们进入战斗规则部分。

## 战斗规则

在游戏中，只要角色们开始彼此对抗或竞争，就进入“战斗”状态。这包括了常见 RPG 的战斗方式——斗剑、魔法，枪战等等，也包括女仆之间其它形式的对抗。GM（有时是玩家）来决定一个女仆使用哪个属性进行战斗，而这个属性就用于对抗检定。还有，无论有多少女仆和 NPC 参战，他们的动作基本是同时进行的。

**战斗力**是指投 1D6 乘以相关属性得到的结果。

得到最高战斗力的角色赢得本轮战斗，而她的对手（们）（这里，我们把失败者称为“防御者”）则受到精神上的伤害，这种伤害以压力的形式表现出来。防御者受到的压力等于攻击者的战斗力除以防御者的相关属性，小数舍去。如果防御者该项属性为 0，则受到的压力就等于对方的战斗力。如果双方战斗力相等，则视为平局或僵局，双方都不受伤害。

如果几名角色协同作战，无论进攻还是防守，只需将她们的战斗力相加。如果一个战斗团体受到伤害，则指定其中一员（PC 优先于 NPC。玩家们必须选择她们中的一员承受伤害，而不是全部推给非玩家角色）承受全部压力。

若女仆承受了压力，注意压力总值应是否低于该角色的精神力。一旦超过这一数值，她就会开始压力爆发。如果无论如何不希望压力爆发，你也可以选择放弃抵抗，做任何对手希望你做的事情，这样就不会承受压力。不过要采取这种方法，你最好三思而后行。（虽然这么做也有它独特的乐趣……）

神谷：好了。现在我们正式开始战斗示范。

ひずみ：不，不要啊！住手！

ゆがみ：（咬咬咬）别再隐瞒了，前辈。我知道是你邀请我来这里做女仆的。

ひずみ：呜呜……不……不是我，是神谷大人……别再咬我了……

ゆがみ：啊……我再也忍不住了！前辈，我们走吧！（钻到ひずみ臂弯里）

神谷：好了，各位！现在ゆがみ打算钻到ひずみ怀里。由于ひずみ试图反抗，因此要用

到战斗规则。你们两人都使用运动属性，ゆがみ的是 1，而ひずみ有 2。

ゆがみ：（投）好……我投一个骰子……得到 4。4 乘 1 还是 4。

ひずみ：（投）恩……恩……我投出了 2，乘以我的运动得……4。

神谷：由于你们的战斗力持平，现在陷入僵持状态。看起来现在ゆがみ和ひずみ之间有一臂距离，但ゆがみ不打算放弃。如果你们想再次尝试，可以进行另一次检定，但这次使用别的属性。

ゆがみ：无论如何我也要再试一次。投运动……（投）哈！投出了 3，所以结果是 3。来吧，ひずみ！

ひずみ：那么，我用意志抵抗。我收敛起自己最后的矜持迫使她离开。我的意志有 5，所以……（投）啊，1。我的结果是 5。

神谷：由于属性的差异，ひずみ胜出，把ゆがみ推开了。我们用胜利者的战斗力 5 除以失败者，也就是ゆがみ，用来检定的属性，也就是运动，得到了 5。于是ゆがみ得到 5 点压力。她的精神力不高，因此这已经不是个小数目了。

ゆがみ：怎么了，前辈？为什么推开我？难道说前辈讨厌我吗？

ひずみ：恩……根本不是……我只是分不清这是个“大姐姐”式的拥抱还是个“热恋中的少女”式拥抱。不过我宁愿你不要得出结论……

ゆがみ：……（握紧拳头）

ひずみ：“大姐姐”？

ゆがみ：……（发怒）

ひずみ：“热恋中的少女”？

ゆがみ：好吧。看来你根本不打算回应一个妹妹似的女孩的纯洁感情。那好，B 计划。

ひずみ：什么？等，等等，那绳子是做什么的？！

ゆがみ：我使用女仆能力——“瞬间压制”！

ひずみ：我，我要用意志来抵抗！

神谷：好吧，看起来ゆがみ要再用狡猾属性进行战斗检定了。

## 女仆制服

一名女仆的真正力量源自她的女仆身份。因此，如果一名女仆失去了作为女仆的外表，她的能力就要大打折扣。在游戏中，如果一名女仆即使脱下了制服的一部分（例如，身着便装或者没穿衣服），她的掷骰结果要受减值，详见表2.33。如果一名女仆的制服损坏或变得特别肮脏，也会受到相同的减值。衣着不整的女仆进行检定时投1D6减去表内的数值，再乘以属性。

表 2.33: 女仆制服

制服	减值	附注
头巾	-2	头巾是女仆最重要的标志。
围裙	-1	
罩衫	-1	对于连衣裙式的制服，罩衫和裙子只能同时穿脱。
裙子	-1	
内衣	-1	如果角色一开始就不穿内衣，则不受该减值。该减值不再细分到内衣的具体部分。脱下连衣裙足以导致该项减值。
长袜	-1	这包括短袜，裤袜，或吊袜带。

ゆがみ：呵呵呵呵。我把你漂亮地捆绑住了呢，前辈。

ひずみ：你这恶魔……我要用意志尝试挣脱出去。

ゆがみ：在此之前，我要用这把剪刀修整一下你的裙子！这就是拒绝我纯真的爱的代价！我用狡猾属性！

ひずみ：那……我用意志……

神谷主人：呵呵呵。你总用自己最高的属性来解决一切问题，这可不公平。ひずみ，我想我该帮你一把。她毕竟残忍地拒绝了你纯真的爱，而你还是个孩子。

ゆがみ：真的？谢谢，神谷大人！（不怀好意地看着ひずみ）

ひずみ：什么？怎么这样……你们两个一起欺负我！再说，她才不纯真，你难道没看到她刚

才是怎么看我的？好吧，（投）我投出了4，乘以5是20。

ゆがみ：（投）呵呵呵呵。我投了5，乘以3得15。

神谷：（投）呵呵呵呵呵呵。我投出了3，乘以2是6。由于我们彼此协助，我们可以把战斗力相加。15加6是21，于是……事情变得有趣了，ひずみ君。

（ゆがみの剪刀一闪，ひずみの裙带落在了地板上。她及膝的短裙被剪得乱七八糟，剩下的部分看起来介于拉拉队长和丛林女王之间。）

神谷：现在，你接下来的所有掷骰结果都要-1，除非你能找条新裙子，因为这一条显然已经坏掉了。另外，你承受（战斗力总值21除以ひずみの意志5，小数舍去）4压力。由于你的能力“抵抗”，因此减为3点压力。对你来说实在不算什么。

ひずみ：……我从没想过自己会因为能忍耐而受罪。

ゆがみ：但是，最终我们还是把前辈的裙子变成了迷你裙，对吧？

神谷：哦，那太糟了……本周所有备用的女仆裙子都送去洗衣店了……

ひずみ：等等，你们在说什么？为什么衣服就这样随便地拿去洗了啊？洗衣店的人要一个小时以后才会来啊！

ゆがみ：那么，我们何不对抗幸运检定，看看这件事情会不会发生。我可是一直很幸运的，你又如何呢？

顺便说一句，ひずみの幸运为0

神谷：看来你输了，ひずみ。恩……由于明天放假，因此今天洗衣店员工提前了两个小时！真不幸，今天你只能穿着这条破裙子工作了。ゆがみ君，她的高意志属性很可能还会给我们带来麻烦，我们何不对她的长袜也搞些破坏？

ゆがみ：说得对。这样会更好些。

ひずみ：你们一起欺负可怜的我。而按照设定我才是恶魔??这简直是地狱啊……

## 压力

女仆们会受到压力，以上文的方式，或者其他 GM 认为合适的场景。频繁战斗会使压力以一个非常快的速度积累。

当一名女仆承受的压力超过她的精神力时，她就会进入压力爆发状态。此种情况发生时，角色仍由玩家控制，但只能进行符合角色压力爆发方式的行动。总之，一旦压力爆发，就什么都完了。压力爆发时，真实世界的每一分钟（包括你离开游戏休息的时间）你的压力减少 1，直到下降为 0 压力爆发终止。扮演角色的玩家要注意时间，而 GM 也应该协助确认。这时使用秒表是很有效的，不过用挂钟也没什么大问题。

花费好感可以减少压力，见下。

## 好感

好感代表主人对女仆的青睐。若女仆做出合适的举动，则主人（GM）酌情发放好感。尤其注意，好感会影响女仆们工作的效率，以及关键时刻挽救主人的性命。好感度可作如下用途，见表 2.34。

表 2.34: 好感度的使用

用途	效果
消除压力	花费 1 点好感消除 1 点压力。
提升属性	将某一属性提升 1 点，花费的好感等于提升后的属性值乘以 10。
检定加值	花费 1D6 好感，将一次检定的掷骰结果或相关属性 +1。
随机事件	花费 1D6 好感使随机事件发生。

好感下降到 0 以下的女仆会被主人或管家解雇。为避免此事发生，女仆可以降将自己的一项属性降低 1，由此获得新属性值乘以 10 的好感（例如，将运动由 3 降到 2 可得到 20 点好感）。

神谷主人：好了！现在进入 GM 规则部分！请注意听，各位！

ひずみ：神啊！还没完吗……？

ゆがみ：真的？那我就可以和前辈多待一段时间了？

ひずみ：啊……住手……你这孩子外表的恶妇，放开我……

神谷：看到你们两个关系这么好真是太好了！哈哈哈！

ひずみ：噫，啊！神谷大人，你喝多了吗？

神谷：什么？你觉得我能在神智清醒的情况下写出这本女仆RPG？

ひずみ：你根本就不应该写它……那样整个世界都欠你一个人情……

神谷：可恶！我……我！厄……

ひずみ：差一点就成功了？

神谷：你等着！我会想出一句话反驳你的……嗯……唔……啊，反驳……

ゆがみ：（双眼发光）哦……前辈，你还穿着吊带袜……姐姐大人，你的内裤是什么颜色的呢？（发动她的压制绳索）

ひずみ：啊！我忽然又被捆起来了?! 你在搞什么鬼？

ゆがみ：我只是个仰慕自己姐姐大人的天真无邪的小女孩，想方设法用一些孩子气的方法接近她！你知道，就是做些揪她的头发，推倒她一类的事情……

ひずみ：要是没有你那好色的眼神，这条绳子，那些剪刀，还有你显而易见的内裤盗窃欲望的话，我说不定会接受你的解释！

神谷：ひずみ君，你平时是个如此和善，友好，亲切（虽然很害羞）又尽职尽责的女仆，让人忍不住想要欺负你。

ひずみ：不要啊！神谷大人！请，请救救我！在这个好色萝莉的面前，我的贞节已经岌岌可危了！

ゆがみ：呵呵呵。你还在说这些，前辈？我是个纯真的小女孩！叫我“纯洁正直可爱的小妹妹”，我也许会放开你！

ひずみ：不……！谁来救救我！

## NPCs

非玩家角色可以由 GM 自主设计，参考以下指南有助于顺利快捷地表现他们。

表 2.35: NPC 设计指南

NPC 类型	属性	精神
杂鱼/路人/佣人	1	0
次级敌人/主人	2	0-5
一般敌人	3	0-15
模组 BOSS	4	5-15
超级 BOSS	4	5-15
神?	6	10-20

表2.35给出了不同NPC的大致属性值。如果GM不希望NPC的属性千篇一律，他可以将某些属性上下浮动1左右。另外，NPC也可能具有特殊能力（女仆能力）。

与NPC的战斗往往成为一个模组的关键事件。NPC也有精神力，但不应像玩家那么多（意志\*10），否则战斗会消耗很长时间，把游戏完全变成无聊的掷骰子比赛。推荐的精神力数值也列在下表里。NPC也会压力爆发，所以一旦承受的压力超过精神力，他们就会逃跑，昏迷，死亡，等等，视角色类型和场景而定。

## 宅邸

主人的宅邸是所有游戏事件发生的舞台。在宅邸之外处理行动是很不方便的。任何室外发生的事情都应该快速带过，不要涉及检定。顺便，电话里发生的事情是视为在宅邸内部的。

所谓宅邸并非一定看上去是一栋大宅。如果你的游戏发生在太空，那宅邸就是一个大型太空站。在其他设定中，它也可能是一个孤岛，一座迷宫，或一座城堡。总之，“宅邸”就是主人与女仆们互动的限制区域。另外，即使角色没有变化，一个模组中宅邸的定位也可能发生变化（例如，从一座房子便成旅店，野营帐篷等）。

备选规则提到了用骰子创建宅邸，见备选规则部分。

## 主人

主人是游戏的核心，是对女仆们来说最重要的角色。主人是一个由GM控制的NPC人物，而扮演这个角色也是GM的责任。主人的任务是差遣和评定女仆们。即使本身实力完全无法与女仆相比，他或她仍然是宅邸里的最高权威。女仆无法直接抗拒他的命令，尽管可能会私下里这么做。另外，与一般NPC不同，主人也有和女仆一样的压力爆发系统。主人可以是女性，而且这或许有助于鼓励玩家。

备选规则提到了创建主人的步骤，见备选规则部分。

ひずみ：呜哇……（抽泣）

ゆがみ：好了，前辈，请别哭了。我不是故意的。好了，神谷大人，您也说点什么呀。

神谷：什么？恩？出什么事了？

ゆがみ：就在我正要把前辈的内裤加入我的收藏时，她突然大哭起来。

神谷：这可能是我这辈子头一次听说这种事。另外，要确定这个状况还真是困难。就好像你搞不清一件事情怎么就导致了另一件事情……

ひずみ：神，神谷大人，请救救我！（哭喊）

ゆがみ：好了，前辈。我不是故意要那么粗暴的（温柔地拍她的肩膀）。

ひずみ：走开，你就是故意的！

ゆがみ：（声音变得更加温柔）真对不起，我刚才才是太过份了……

ひずみ：真……的？（暂时停止了哭泣）

ゆがみ：（继续轻柔地拍着ひずみ）……所以，就让我拿走你的内裤作纪念，让我们忘掉这件事情吧。

ひずみ：……哇啊啊啊啊啊!!!（大哭）

神谷：我还不确定自己已经搞清楚了状况，但是好吧，我知道接下来该做什么。我要用我（以主人而言算是平庸）的感情属性来劝她别哭了。

ひずみ：（耳朵竖了起来）

ゆがみ：太谢谢你了！我讨厌看到我亲爱的前辈这么伤心。

神谷：（摆出个姿态）ひずみ，可能你自己没察觉，但你的确是个优秀的女仆。是你把这个家里的成员凝聚在一起。我知道你忍受了很多委屈，但我了解你，也一直信任你，而且我知道我们能完美地解决目前这个状况并让你们回归日常工作。你们两个一起，手拉手。

ひずみ：（两眼闪着泪光，充满希望地望着主人）神谷……大人！

神谷：所以别再难过了……

ひずみ：……是？

神谷：赶快把内裤拿给ゆがみ好让她放开你，之后回去工作！（投出了1，乘以2得到最终结果2。）

ひずみ：……你就是这样安慰我的吗?!?!（意志检定30胜出。除以神谷的属性2得到15。）

神谷：啊！（承受15压力！）

ゆがみ：厄，这可算不上帮忙，神谷大人。  
ひずみ 依旧沮丧，我的收藏品也还是差一件。

## 随机事件

通过投随机事件表格可为游戏引入随机事件。GM和玩家可控制随机事件的发生。

如果玩家希望发生随机事件，他应向GM声明。之后，玩家花费1D6好感，投合适的表格，GM将结果引入游戏中。GM可以允许玩家选择特定的随机事件，或者指定随机事件只发生在该角色身上。随机事件应以引发它的女仆为中心。但如果GM引发随机事件，则由主人选择一个女仆为目标。

随机事件的触发没有什么特殊条件。它有助于使游戏摆脱僵局。但是，同时发生太多随机事件很可能让你手忙脚乱甚至把游戏搞得一团糟。尤其是当一个随机事件发生，而上一个还没完全解决的时候。这时GM可以暂时关闭随机事件规则。

如果GM没有准备任何特定的随机事件，表2.36给你提供了一些点子。这些条目都没有包括具体细节，那留给由GM设计斟酌。如果你是个正在准备模组的GM，你最好设计一个包含六个事件的常规事件表格，每个事件都能与模组相匹配。本书后面提供的模组里有一些已经包括了这样的常规事件表格。

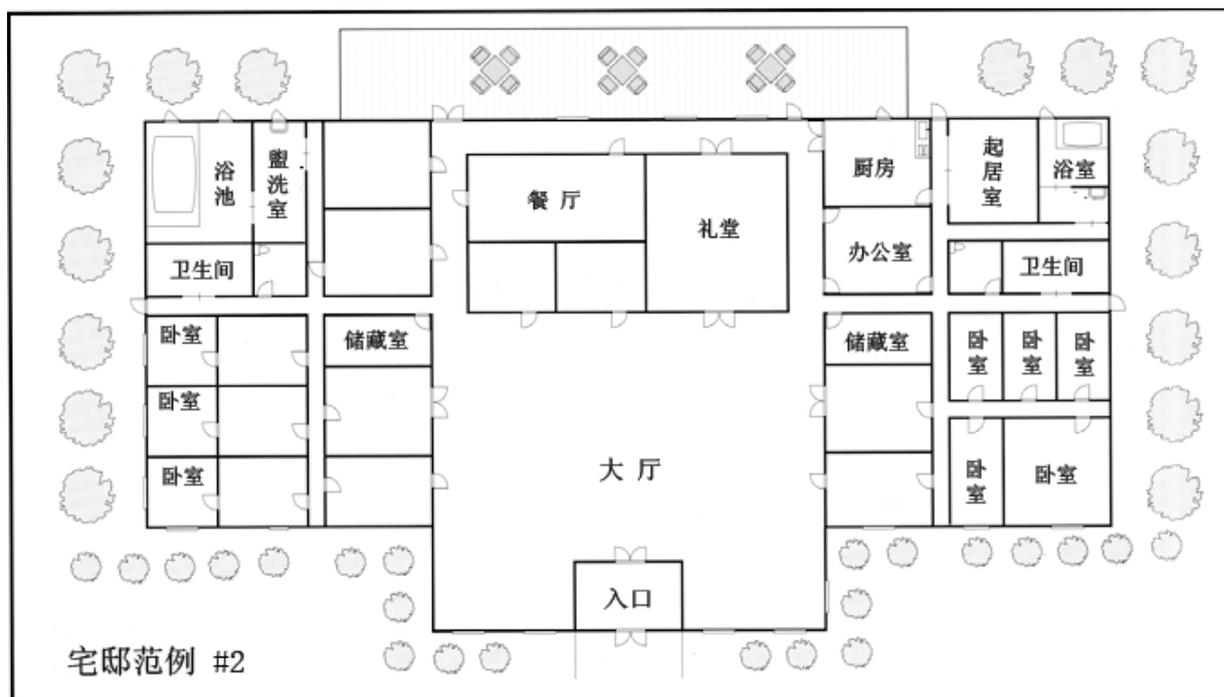


表 2.36: 随机事件

现代	奇幻	太空
11 一枚火箭出现在宅邸...	魔王重生了!	遭遇太空掠匪
12 一群动物发狂了	主人是个获选者	发现星际走私交易
13 一个干大木出现在宅邸...	宅邸下面有条龙!	遭遇行商浪人
14 书房里发现了藏宝图!	主人是邪神转生!	太空贩奴者! 高价购买女仆!
15 怪盗留下了名片	宅邸里发现了一间拷问室!	太空难民来乞讨
16 宅邸下有个邪恶组织的基地	附近山中有恶龙苏醒!	执行秘密任务的帝王战舰
21 宅邸下有个未发现的核弹头!	前家主回来了, 不死生物!	捕猎灵魂的旧日支配者回归
22 前任管家带来了麻烦	发现宝箱!	星际巡警来检查
23 着火啦!	有个移动城堡接近中!	赏金猎人入侵!
24 地震啦!	一群邪教徒袭击宅邸!	遭遇外星生命
25 野生动物逃出了附近的动物园	大天使从天堂降下	一个神秘救生仓落在宅邸附近
26 被一群奇怪的忍者包围了!	刺客盯上了主人	太空巫师塔出现
31 恐怖分子袭击!	亡国的公主逃到了宅邸	经过银河大战的雷区
32 为示威活动疏散居民	通往现代世界的魔法门	银河战争遗留的无人兵器
33 发现通往魔法世界的门	僵尸突然包围宅邸	太空忍者袭击!
34 丧尸突然包围宅邸	书房发现魔法卷轴!	遭遇星际战士
35 有人在庭院里挖出恐龙蛋!	储藏室里发现魔法剑!	神秘流星群接近!
36 主人祖先的幽灵	发现一个魔法球!	发现废弃太空船
41 一个 UFO 在院子里降落	伪帝的士兵接近!	遭遇神秘幽灵船
42 地心里的怪物苏醒!	恶魔的封印被打破了!	巨大的太空怪物经过
43 杀手盯上了主人	恶魔被释放了	刺客盯上了主人
44 天气异变!	邪恶军队开始制造攻城机器	发现无人的太空要塞!
45 恶魔被释放了!	宅邸其实是个巨大魔像!	被太空恐怖分子袭击!
46 庭院里发现诅咒玩偶	有人不小心召唤出恶魔	太空传教士来访
51 CCTV 来制作一期节目	一群地精来袭!	轻度撞击!
52 亡国的公主逃到了宅邸	屋前有个倒下的部落男子	神秘的灵能现象!
53 主人得了感冒	主人变成了动物!	书房发现魔法卷册!
54 主人倒在楼梯上!	性别转换药剂!	恶魔被释放了
55 一个珍贵的坛子被打破了!	宅邸被奇怪的屏障包围	太空窃贼!
56 发宅邸里发现一间驯兽室!	强盗袭击	一艘太空战舰在你眼前出现!
61 瞥见主人正在……	宅邸被不明魔法力量击中	太空怪盗留下名片
62 主人遭遇车祸!	次元门开启, 恶魔蜂拥而出!	SpaceTV 来录制节目
63 与主人交换意识!	发现藏宝图	神秘瘟疫席卷飞船
64 连环杀人案, 管家首先遇难!	主人被恶人绑架	黑洞!
65 主人离家出走!	主人失去记忆了!	太空漩涡!
66 恶魔封印被打破	离开宅邸去执行任务...	遭遇未知外星种族!

译者: 这是否意味着吐槽我就输了……

神谷主人：啊，我受到了压力，可恶！那么，我必须发动一次随机事件了！

ゆがみ：我不想这么说，但这样可不像个大人的样子，神谷大人。

神谷：闭嘴！随机事件！设定是现代！哈！

ひずみ：恩，6和5，“主人离家出走！”

神谷：……啥？

ゆがみ：那个，我想这就是说你最好准备动身，神谷大人。

神谷：我要……我要离家出走……？

ひずみ：（无辜地睁着大眼睛）是啊。怎么了么？

ゆがみ：保重，要好好地活下去呀！

神谷：嘿！你们两个在看我的笑话，是吧？

ひずみ：听你在说什么。因为骰子，我成了个害羞的恶魔骑士女仆。我都没有抱怨，你就更不应该了。所以，赶快上路吧。

神谷：你们……你们看上去特别开心，知道吗？

ゆがみ：（同样无辜地睁着大眼睛）哦不不不！请相信，我们绝没有这样想。（转向ひずみ）哦亲爱的ひずみ，我忽然觉得生命中一件重

要的东西失落了，感到无比孤独！我们最好立刻就去把他找回来！（她转向神谷，用手做出“去！去！”的动作）

神谷：我才不相信！

## 游戏方式

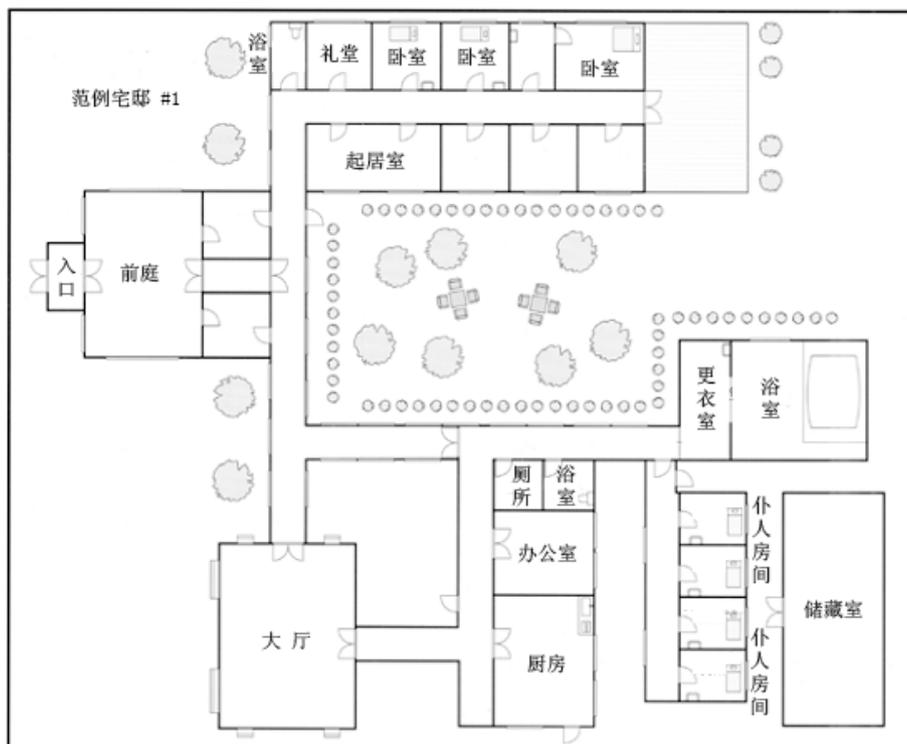
进行游戏的方式多种多样，只要GM与玩家达成一致即可。下面我们把游戏方式分为三种类型，仅供参考。如果你认为其它方式更适合你的游戏团队，那就去做。以下方式作者的的经验之谈。本节不包含任何规则方面的内容。

### 完全随机

当你意外地得到空闲，没时间做准备时可以采取这种方式。便于你和朋友们打发时间。

理论上，你可以不做准备，不依照模组进行游戏。若某人希望，你可以指派他做主人或管家，并让玩家描绘宅邸和设定。如果GM作主人，那就只要掷骰创建玩家人物和宅邸等等。对玩家人物没有什么特殊要求。

GM和玩家都使用随机事件表格而不是常规事件表格。如果GM认为合适，也可以引入物品表格等。



GM 决定采用哪些备选规则。如果你觉得自己能搞定，可以尝试引入所有备选规则。当然你也可以只用一部分，或者只使用核心规则。

这种方式不需要遵循预定的方向来发展剧情。如果玩家们解决了一个随机事件的挑战，你可以就在这里结束剧情。这样的冒险可能只要十分钟，也可能持续半小时之久。另外，如果时间有限，你也可以突然把所有人送到其它世界从而结团。

### 好感度竞赛

这种方式中，主人再次回归 NPC，且 GM 不需准备模组。但主人和宅邸必须事先设计好。你可以使用随机事件表格和准备好的常规事件表格。如果你希望不使用武器和精神创伤规则，那最好采用常规事件表格。

游戏情节就是宅邸里的日常生活，从早到晚（见下）。GM 可根据需要缩短某段时间。游戏目标就是比赛哪个女仆能得到最多的好感。与主人互相吸引（备选规则）是赢得胜利的常用手段。一天结束时，女仆们比较好感度选出冠军。这种方式下，女仆们可以用任何手段取得好感，无论是尽力做好本职工作还是与主人发生浪漫关系。

一天中得到最多好感的女仆享有模组的结局情节。GM 可以与玩家一起讨论女仆角色的结局，无论是角色扮演场景还是 GM 念白。最后，如果两个女仆通过浪漫活动和出色的扮演在竞赛中并列第一，则模组结局应包括她们两个。

### 日常生活

对于好感竞赛或短期的随机游戏而言，宅邸成员的日常生活时间表会对进行游戏很有帮助。主人要负责女仆们的生活不会无聊，经常给她们指派工作和任务，而女仆们则可能会报以徒劳的抵抗。为了获得好感，女仆们要手忙脚乱地完成自己的职责，还要尽量破坏其他女仆的工作。

通常一天的活动如下。不过意外总是时有发生，紧急情况下很可能一切都完全乱了套。注意这是个日本式的时间表，因此沐浴安排在傍晚。另外，如果主人还在上学或者准备入学考试，学习时间也应该被添加到日程中。

对于“深夜”会发生什么事情，GM 有很大的自由发挥余地。可能无事发生，也或许玩家不介意事情变得稍微疯狂一些（并不是说这些事情就不能发生在别的时间……）。

另外，如果 GM 认为必要，游戏可以在一天过完之前结束。

- 早晨：主人起床 ⇒（洗漱着装）⇒ 准备早餐 ⇒ 早餐 ⇒（送要洗的衣物）
- 中午：准备午餐 ⇒ 午餐 ⇒ 清扫宅邸 ⇒ 午后加餐
- 傍晚：（与主人一起散步）⇒（取回洗好的衣物）⇒ 准备晚餐
- 晚上：洗浴时间 ⇒ 晚餐 ⇒ 就寝
- 深夜 ⇒ ? ? ?

括号中的条目是可以省略的，取决于主人和模组的具体情况。

### 使用模组

这也许是所有桌面角色扮演游戏最常用的方式。但采用这种方式的话，GM 的负担是最重要的。GM 必须设计一个包括设定和故事发展基本细节的“模组”。总而言之，模组要包括采用的规则，游戏目标以及达到目标的方式（玩家也可能会失败）。

采用这种游戏方式时，建议你参考本书中附带的模组（当然你能自己设计模组最好）。如果自己设计模组，可以试试先创造一个主人，之后投随机事件。将以上两者结合起来可以给你完成模组的初步灵感。无论采取哪一种方法，都要牢记你的最终目标是让玩家得到乐趣。

尽管随机事件会给游戏带来很多乐趣（很多），但一个准备好的模组可以完全抛开它。大部分女仆RPG的模组都没有使用随机事件规则，但你仍然可以从随机事件表格里挑出六个合适的事件组成该模组的随机事件表格。

其它桌面 RPG 在这里都会详细讨论模组的问题。无论如何，最重要的就是设计或挑选最适合你团队的模组。

ゆがみ：好了，主人离开了家，现在没人打扰了。来开始做我们那堕落的事情吧，前辈！

ひずみ：什么？你又要对我的内衣下手……？

ゆがみ：不，现在我已经不关心那些了。我不想只得到你的一小部分，前辈，我要你的全部！来吧，亲爱的！（张开双臂飞扑向ひずみ）

ひずみ：嘿！住手！你现在完全不像一个天真的孩子！

ゆがみ：我就是天真的！……只不过碰巧还是好色的！我有多重人格，所以来抱我！

ひずみ：好！那就来吧！日光击！（熟练检定5）（译者：等等，那是什么？）

ゆがみ：啊！我看不到了！（运动检定3）

ひずみ：欸，没想到我居然真的会用到这一招。

ゆがみ：呵呵呵呵。很强的招数，前辈，但是你的日光击对我无效！（幸运检定10）

ひずみ：什么？无效！？（幸运检定0）

ゆがみ：你看，我并不只是用眼睛看东西，还能用全部感觉侦测声波！所以即使看不见也没关系！

ひずみ：ゆがみ……你没拿错人物卡么……这怎么像是北斗女仆什么的……

刚回来的神谷：恩。你是个可怕的女仆，ゆがみ。你就算瞎了还是在袭击其他女仆……

ひずみ：另外，当然，这段对话和解释规则完全无关。

## 发放好感度

GM 应基于以下标准给予女仆好感。请让玩家投适当数量的骰子以决定她们应得的好感。

相对地，如果女仆的工作出现重大失败，或者将主人置于险境，GM 可以判定一名女仆失去一些好感，熟练可参考获得好感列表。如果女仆即将失去好感，她不能再花费好感避免失败，直到这些好感已经被扣除。换句话说，你不可能预知到自己即将失去好感，而在最后一刻做出引发随机事件或提升属性等事情。

A. 1D6 成功照顾主人。（例如做家务）

B. 2D6 与主人之间制造良好气氛。（浪漫事件）

C. 2D6–3D6 完成主人交付给你们的一件重要任务（例如模组目标）。

D. 3D6–4D6 拯救主人的生命。

E. 2D6–4D6 与主人进行身体上的互动<sup>1</sup>。（仅对第一次生效）（让我们就此止步）

F. 1D6 进行 E 之后，反复多次。（认真地说，我们应该避开这个部分。一起来，唔唔……唔唔唔唔，我听不见！）（[译者屏蔽]）

神谷主人：啊啊！我跑出去的这段时间你们甚至没出来找我！你们要为此扣掉好感！

ゆがみ：求您了，没必要这么做，神谷大人。

神谷：住口！投 2D6 并扣掉自己这么多好感！在失望中颤抖吧！

ひずみ：主人，等，请等等！我整天都被捆在这里！如果你想扣掉好感，那就只扣掉ゆがみの吧！

神谷：我说了住口！你当然也有罪，竟敢那样对我说话！我在外面吃了几个小时的浆果和树叶！几个小时！

ゆがみ：但是街对面就有一家便利店啊？而且离您的家不到 20 米就有两个自动贩售机。

神谷：……我忘了带钱包。

ゆがみ：来吧，没事的，前辈。让我们共同承受这件事吧。

（ゆがみ 失去 8 好感，ひずみ 失去 7）

<sup>1</sup> 条目 E 和 F 仅针对成年团体。或者，也可能面向非常、非常未成年的人，取决于你的扭曲程度。这么做会立刻让你的游戏风格从轻松的“后宫动漫”变成可憎的“[译者屏蔽]”。

† 或者“[译者屏蔽]”，如果牵扯到触手†。

‡ 至少三条。

ひずみ：哇哇哇……可我什么坏事也没做……只要我的幸运能哪怕有 1 点……

ゆがみ：（天真地）顺便问一句，神谷大人，那个列表里条目 E 和 F 的脚注究竟是什么意思呢？

以下内容已经被屏蔽



ひずみ：啊……又是这样！让我离开这儿！（ひずみ 跑出了宅邸，跑上大路，穿过小镇，翻过群山和森林……）

……就这样，风中又传来女仆的嗥叫，在附近的小镇上回荡。

（本章完）