

**KOBOLD Guide to Gamemastering**

© 2017 Open Design

**Editor** Sean K Reynolds

**Additional Editing** F. Wesley Schneider

**Cover art** Eva Widemann

**Interior art** Rich Longmore

**Publisher** Wolfgang Baur

**Art director/graphic designer** Marc Radle

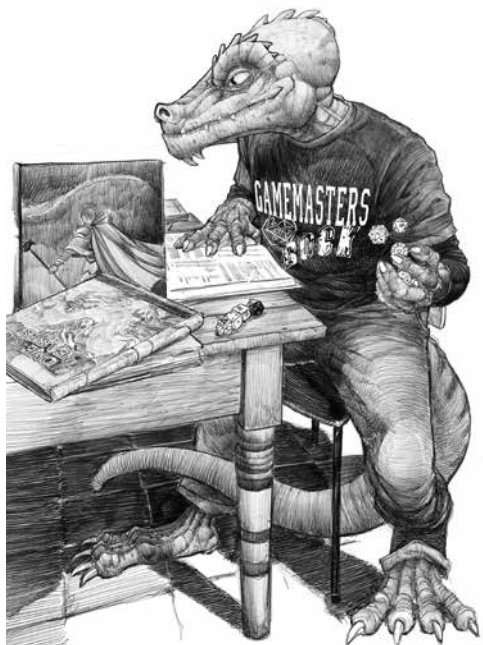
All Rights Reserved. Reproduction of this book in any manner without express permission from the publisher is prohibited.

OPEN DESIGN

P.O. Box 2811

Kirkland, WA 98083

**WWW.KOBOLDPRESS.COM**



Most product names are trademarks owned by the companies that publish those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Open Design, Kobold Press, and the Kobold logo are trademarks of Open Design.

ISBN 978-1-936781-74-4

First Edition

中文版制作团队

出版人：张昊

译者：小龙

文字校对：MADAO

审校：樱庭若雪

综合校对：漫游者

封面设计：夜翼

排版：夜翼

《游戏主持指南》一书的中文版，由北京乐博睿文化有限责任公司正式代理引进，并在全球范围独家出版发行。未经授权，禁止任何复制、抄袭等侵权行为。

# 目录

引言	7
<b>理解玩家</b>	
让玩家闪光 丹·克拉克	11
一起来玩吧：创造出让所有人觉得 有趣而包容的游戏 阿曼达·哈蒙－昆茨	18
为孩子们主持游戏 RPG 玩家老爹	25
给予动机：吸引腼腆玩家 莎娜·热尔曼	33
桌边之人 弗兰克·门泽尔	40
<b>策划游戏</b>	
给游戏主持新手的建议 丹·迪隆	51
主持长期游戏的小技巧 迈克尔·E·谢伊	59
用四个阶段规划战役 莫妮卡·瓦伦蒂内里	66
角色之爱 詹姆斯·雅各布斯	73
即兴游戏主持 布兰登·霍奇	80
单次冒险 凯斯·贝克	87
赢得玩家的投入 莉莉安·科恩－摩尔	94
<b>游戏进行时</b>	
通晓规则与掌控游戏 比尔·韦伯	103
戏剧化主持的艺术 斯特凡·波柯尔尼	110

笑声、手机和  
    其他破坏严肃气氛的元素 克林顿·J·布默.....116

顺势而行！计划外的“计划” 史蒂夫·肯森.....122

宴席与饥荒：面对大群玩家，  
    或是仅仅一位玩家 艾德·格林伍德.....129

抛开人物模型：玩一场  
    更加流畅的角色扮演游戏 沃尔夫冈·鲍尔.....135

让游戏重新推进 史蒂夫·温特.....144

**每局游戏之间**

处理团灭：如何拯救你的玩家、  
    战役和名誉 泽布·库克.....155

转变视角 凯文·库普.....162

# 引言

撰写这本书的人们拥有五花八门的游戏主持天赋。其中一些平时会为某些桌面游戏的创作者主持游戏，或者与他们一同参与游戏。另一些则是著名游戏设定的创造者、世界最畅销的游戏杂志编辑、世界最流行的角色扮演游戏的创意总监、备受喜爱的奇幻与科幻作品的作者，或者马拉松式游戏主持人竞赛的冠军。这些人面对并挫败过各式各样疯狂的游戏问题。如今，你正将他们的集体智慧捧在手中，而你可以运用他们的经验来准备下一场战役、改善目前进行的战役，或者防止小问题演变成巨大的灾难。

在第一部分“理解玩家”中，作者们谈论的是开始战役前应该考虑的事——你希望这场战役有哪些东西，没有哪些东西；玩家想要什么，不想要什么；与玩家进行沟通，将游戏打造成适合他们的样子；确保每个人都有站在聚光灯下的机会。当然，这些文章同样适用于正在进行的战役：不时停下来评估状况，这会让你获益良多。

第二部分“策划游戏”讲述的是准备工作，比如在每次游戏前应该思考的事：如何处理浪漫情节、单次游戏与长期战役的区别，以及在战役中加入何种元素才能让玩家期待后续。

第三部分“游戏进行时”真正对游戏过程中出现的问题提出建议——玩家想尝试某些奇怪的事，而你不确定是否有对应的规则；如

何运用戏剧表演技巧来加强游戏主持水准；如何运用想象力而非人物模型；如何应付只顾自己发言、对你兴致缺缺的玩家；又或是玩家角色在冒险中朝着与预期的相反方向一路飞奔时，你该如何应对。

最后一部分“每局游戏之间”讲述了需要在桌边进行快速思考，并且需要通过游戏外的准备来解决的问题，也就是“当整个团队死亡时该怎么办”，以及“如何让玩家角色对世界上正在发生的其他事件有所了解”。

无论你是新手主持人，还是经验丰富的老手，这本书都会提供许多出色的建议。游戏的目的在于娱乐，而作为游戏主持人，你扮演着最有影响力的角色，背负着最多的责任，所要做就是让游戏里的每个人玩得愉快。阅读这些文章的时候，请思考这些信息如何应用于你的战役，而你又该如何以自己的方式加以修改。别害怕实验——尝试从未做过的事，或者采纳有违于平时倾向的建议吧。就像优秀的作家会通过尝试新技巧来提高水平那样，面对战役中的问题时，优秀的游戏主持人可以参考其他主持人——他们和你有过相同的经历——的新思路，从而成为出色的游戏主持人。祝你好运，玩得愉快！

西恩·K·雷诺兹

# 给予动机：

## 吸引腼腆玩家

---

莎娜·热尔曼

---

还在读高中的时候，我观看过高空舞蹈的表演。我为此兴奋莫名，甚至央求别人跟我交换位置，以便坐在过道旁边，探出身子就能看到舞台，不必被成年人的脑袋挡住视线。

但在表演开始大约三分钟后，我面对了青少年时期最可怕的噩梦场景之一：舞者们沿着过道走来走去，将观众拉到舞台上。我拼命想让自己的隐形能力发挥作用（我知道自己有这种能力，只是没搞清楚启动的方法），也曾考虑爬过旁边的人，躲到这排座位中央的安全地带。最后在整场表演中，我都心慌意乱，生怕被选中登台。我不记得表演的内容，不记得那些舞者，甚至不记得他们拉到台上的观众。我只记得自己狂跳的心脏，还有尽可能蜷缩身体时，卡在椅子上的腰带。

长大成人后，我才知道大部分志愿者要么是托儿，要么就是表现出想要参与的意愿才会被选中。但事实在于，我害怕的并不是被拉到台上。一旦上台以后，我就能行动起来，想方设法撑过去。我真正害怕的是什么呢？是必须一边担心自己被拉到台上，一边忍耐着看完整场

表演。

我发现这样的恐惧——这种觉得聚光灯会转到自己这边、照亮前进道路的杞人忧天——也被我带到了角色扮演游戏里。当角色登台的时候，我可以轻松谈论角色所做和所说的事，但当我还在背景里的时候，当游戏主持人的目光扫过桌边，寻找志愿者的时候，我会发现自己又一次缩在椅子上，试图施展隐形法术。

这就是我的腼腆表现，但并非所有人都是如此。对某些腼腆的角色扮演游戏玩家来说，那种对自己会被拉到聚光灯下的恐惧和担忧，远比真正发生的时候要严重。对另一些人来说，当注意力聚集在自己身上的时候，真正进行互动或开口才是最棘手的部分。也可能两者兼有，或者是截然不同的情况。

当我主持游戏的时候，目标之一就是帮助所有玩家得到最好的游戏体验——这也包括腼腆的玩家，无论他们的腼腆表现如何。但在你介入其中，开始将安静的玩家推向聚光灯下之前，需要先考虑几件事。

### **那位玩家是真的腼腆吗？**

从最广义的角度来说，腼腆意味着某人在其他人周围会显得紧张或缄默，尤其是在社交场合下。腼腆的玩家往往在游戏内外都寡言少语，也许就像被更合群的玩家盖过或压倒一样，即便在最好的情况下，他们对游戏的总体贡献也会减少。

然而，这种表现也可能意味着别的情况。有社交焦虑症或害怕公开发言的人，其举止也和腼腆的人非常相似。那天恰好过得不如意，或者因为游戏外之事而烦恼的玩家，也许会比平时更安静。有些玩家也许只是想得太多，却没有表达出来：想象力是角色扮演的重要组成部分，而某些玩家能在自己头脑里讲述最棒的故事。也有可能桌边发生了某些事，让那位玩家感到不适，却不知该怎么表达出来。最后，还有些玩家只是需要比别人花更多时间去整理思绪，然后再开口，这

就意味着在快节奏的场景里，每件事的发生都比他们快上一拍，让他们没有发言的机会。

想要知道某个玩家的情况，就只有跟他们交谈这个办法。最好私下交流，为他们提供空间 and 安全感，让他们能够给出诚实的答案。你或许会了解他们为何游戏、喜欢游戏的什么地方，而又对哪些内容感到棘手。你或许会知道他们正在闹离婚、正被沮丧和焦虑折磨，或者单纯感到身体不适。也或许，你会发现他们是真的很腼腆。

请注意：并非每个玩家都百分之百了解自己，他们也许并不清楚自己为何会有那种表现，这也没关系，只要对话能引出接下来的重要问题就好。

## **这真的有关系吗？**

如果事实证明，玩家真的很腼腆（或者实际上在操心别的事，所以才在游戏中保持沉默），那么接下来你要考虑的，就是这件事是否真的会造成影响。

最重要的是，那位玩家自己会为此烦恼吗？如果那位玩家玩得很开心，不想出更多风头，也不想要比现在更多的互动，那么这就不是需要解决的问题。除非那位玩家缺乏参与的行为对其他人造成了负面影响。如果是这样，你或许应该让大家坐下来，提醒他们每个人的扮演方式和互动水平各不相同，而且在玩任何游戏的时候，这都是常见的情况。

如果你发现那位腼腆的玩家主动想要提高参与度，却对迈出第一步感到紧张、不确定该怎么做，那么有不少方法可以帮助他们在桌边更加安心，更加开朗。

在做出改变之前，先询问他们的兴趣点与目标。他们最喜欢角色扮演游戏的哪一点？想要改进哪个方面？尤其不喜欢（至少是希望在游戏中出现的频率减少）哪些东西？了解这些事能帮助你制订提高参



# 给游戏主持新手的 建议

---

丹·迪隆

---

无论你是通常意义上的角色扮演游戏新手，还是有参与经验、正准备初次尝试游戏主持人的角色，我都非常欢迎！游戏主持人的工作充满挑战，能让你获益良多，对于这种美妙爱好的兴盛也至关重要。没有游戏主持人，就没有游戏可言：我们需要你站出来，将游戏体验从想象化为现实。尽管有很多东西需要牢记，甚至让人望而却步，但有几个窍门可以帮助你走在正轨上，并打造出能力范围内最棒的角色扮演游戏体验。

## 熟读书本

第一条就是熟读书本——这对老手和纯新手来说都是合理的建议。我知道这听起来像是废话，但请听我说完。这是一切的起点（如果知道没有熟读过规则书的人有多少，你会大吃一惊的）。你选择的角色扮演游戏的规则书（也可能是 PDF 或其他媒介）不仅记录着解

决冲突和进行行动的规则，也会为游戏本身搭建舞台。绝大部分角色扮演游戏都至少包含某种程度的设定或题材——作为你和玩家用以编织故事的背景。作为调色板，这些内容和掌管具体机制的游戏规则同样重要。投掷骰子的帮助终归有限，而要为投骰结果赋予意义和冲击力，游戏机制就必须能够巩固整体剧情，还要能够巩固你和玩家共同创造的故事。有些游戏将机制和剧情融合为一，另一些则将其分割为不同部分，你该做的是花些时间尝试角色扮演游戏的不同方面。在理想情况下，剧情和机制能够结合起来，互通有无。

你要明白，游戏内的既定规则固然重要，但更重要的是理解它的运作原理和它对游戏整体基调的意义。如果你知道哪方面的规则最为普遍或详尽（比如战斗探索和社交互动的对比），就会了解游戏设计者的想法，以及这种系统想要呈现怎样的游戏。遵循游戏系统原本的设计目的——它的长处——会让你踏出的最初几步更加稳定。此外，大多数角色扮演游戏都包含忠告、建议和特别为游戏主持人准备的工具。这些建议为特定的游戏主题、机制和风格而打造，其价值无法估量。请仔细听取游戏设计者对游戏的介绍，这能帮助你为自己的战役打下坚实的基础。

第一次阅读某款游戏的规则书，也就意味着你对其中的某些部分不确定或存疑。大多数情况下，这些问题都能在书里得到解答。如果在开始尝试前，你能通读书中的规则和设定资料，那么等到读完的时候，这些问题多半就会得到解答。我强烈建议你至少在初次尝试时用书里的已有规则来主持游戏。举例来说，你也许不喜欢潜行规则的运作方式，但应该在修改之前先使用一次。等你熟悉这些以后，就可以向外扩展，试着改变规则了。

大多数游戏都有大量可供阅读和消化的资料，所以当你遭遇棘手状况，被迫回头查阅资料的时候，不要因此灰心丧气。就算是经验丰富的游戏主持人，也不可能准确地回忆起每一条相关规则。游戏资料是用来参考的，所以在琐碎的规则需要复核时，或者设定晦涩难懂、

难以记忆时，请不要犹豫。凭借时间与实践，你会发现自己能够更轻松、更快地记住那些小细节，如果你要读上好几次才能牢记游戏内的某段传说，千万不要气馁，尤其是刚刚起步的时候。

## 交流

等你研读过（或者重温一遍）对应的游戏规则书以后，与玩家一起将它化为现实的时刻就到来了，交流的时刻到来了。在你的未来史诗开始第一章之前，先与玩家们碰个头，讨论一下每个人想从游戏中得到什么。他们想要扮演怎样的角色？你想要讲述怎样的冒险和故事？玩家有希望角色能够实现的明确长期或短期目标吗？你的灵感来源——以及他们的灵感来源——又是什么？你是否打算改动或忽视某些规则，或者加入自定规则？这些简单的问题可以引出有益的交流，你和玩家也能就此达成一致。不要擅自认定玩家想要什么，开口问吧，作为游戏主持人，这种协作沟通的过程能帮你预想玩家可能感兴趣的东西，写出他们想要从头见证到尾的故事，也有助于玩家投入游戏，让他们理解你打算成为怎样的主持人。

战役前的沟通正是讨论那个重要主题的完美时机——玩家能接受哪些内容的描绘，而哪些又是绝对的禁止项。任何游戏的目的都在于玩得开心，角色扮演游戏的独特之处在于，它们同时也是社交互动，而参与者很可能会因此建立深厚的感情纽带。如果方法正确，游戏就会带给你美妙的体验，反之，后果将是灾难性的。向玩家敞开大门，让他们指出描述时——或者在游戏进行中——会让他们产生不适反应的内容。表明你打算加入的内容种类，并确保你在主持玩家想要的内容时心情舒适，这种舒适感是双向的。为了方便理解，你可以将战役想象成电影或电子游戏，然后为它“评分”，确保基本内容不会让任何人感到过于不适，包括你自己在内。如果故事内容会为某个玩家带来深度负面的情绪暗示，他们就只能忍受痛苦，难以享受游戏了。你

# 转变视角

---

凯文·库普

---

这种事迟早都会发生：英雄们深处于地下城的第五层，而游戏世界的地表发生了某些与剧情相关且令人着迷的事件，你真的很希望他们知道，却没有告知他们的好方法。他们正在欢快地踏入更深的洞穴，在兽人的血海中穿行，虽然你知道如果他们得知敌人的计划，游戏会更令人兴奋，因为英雄们已经整整两次游戏没和敌人以外的生物说过话了。可你该怎么做？

小说能够天衣无缝地处理这种事，因为作者只需要改变故事的叙述角度，在某个场景转换到无所不知的第三人称，然后再回到主要角色的视角就好。书本里的主角也许不知道反派的打算，但读者知道，紧张的气氛也会由此被烘托出来。

噢，那我们就借鉴一下吧：既然小说可以用，你也可以设法用在桌面角色扮演游戏战役里。下面列出了运用插叙场景与视角的多种方法，能够让身在不同地点的玩家得知信息，感受气氛，并参与其中。

## 为何这么做？

写作时的要诀是“展示而非讲述。”这点在主持游戏时同样适用。虽然你可以通过不怎么让人难忘的方式，将游戏外激动人心的事件传达给英雄们——通过信使法术，预言系法术（假设他们想要施展这种法术），或者从非玩家角色口中听闻——但这种做法很少能带来亲眼目睹时的冲击力。这就表示，在营造戏剧化的紧张气氛时，某种形式的插叙场景最有意义——无论是运用探知法术，托梦，还是让玩家短暂地扮演非玩家角色。

即便主力英雄不在场，也有很多方法能让玩家参与某个场景，以下就是其中几种：

## 插叙

在插叙场景中，玩家会得知角色不知道的事。插叙场景给予玩家机会，让他们看到发生在世界别处的事件，也许和盟友或反派有关，也许和两者都有关系。如果玩家善于区分扮演者的知识与角色的知识，而你手头有个相对较短的场景，又希望尽量减少它对玩家的计划和行动的影响，那就运用插叙吧，这是最有效率增加戏剧化气氛并让玩家感到紧张的手段。

你可以描述行动，但更好的做法是让每位玩家扮演场景中的某个次要非玩家角色。在给每位玩家分配非玩家角色的时候，别为游戏数据的事操心：让他们扮演无足轻重、也未必拥有英雄气概的看客，再让每位玩家对角色的性格做出一句话总结，然后就开始场景吧。这会给玩家扮演的机会，而且就算每位非玩家角色都在过程中被杀，也不会产生任何后果。

如果可能，就让这些次要角色充当此后战役中的配角吧。无论是敌人、盟友还是看客，让玩家与从前的角色短暂碰面都是有趣的事，

而在相应的场景中，你也可以给玩家分别扮演正常角色与非玩家角色的机会。

### 托梦

在游戏中处理梦境的方法有很多种，如果要为英雄呈现他们不知道的信息，托梦想必是最简单（也最传统）的方式，在神话和奇幻故事里，通过隐晦或明确的梦境向英雄传达隐藏信息的历史相当悠久。诸神也许会在梦中与追随者对话，死者会拜访生者，并指引他们发现不为人知的知识，施法者雇主也会向代理人透露秘密。请记住，梦境未必始终真实，出现的也往往是各种意象，而非现实的人或事件，何况梦中的神谕纯属伪造的情况也不算罕见——那是狡猾而机智的反派设下的陷阱。做好相应的规划。如果预言灵视与神灵有关，或者你希望玩家看到的内容模棱两可，就运用托梦这种手段吧。

### 附身

如果你希望将英雄的人格立刻转移到数百或数千英里外的某个事件现场，请考虑“附身”这种手段。原因可以是强大的灵能或魔法力量，甚至是某种诅咒，附身能让你将英雄的心智暂时塞进另一个（往往较为弱小）生物的脑袋里。作为侦察和铺垫冒险的理想方式，在一两个钟头里，让高等级冒险者去做仅有一个生命骰的地精，这种方式也能制造很多精彩的笑料。在那些事件中，最轻松的做法是不让任何玩家的特殊能力随着附身而转移。英雄们会发现自己拥有一具新的（或许还很弱小的）身体，头脑却还是自己的，但也仅此而已。他们要在时间耗尽前收集信息，这些信息也许能帮助他们规划接下来的冒险。