

# 优秀游戏主持人的 罗宾法则

# 版权信息

## 制作人员

<b>作者:</b> 罗宾·D. 劳斯	<b>产品经理:</b> 莫妮克·查普曼
<b>封面设计:</b> 彼得·贝尔格廷	<b>生产经理:</b> 希瑟·奥利弗
<b>总编辑:</b> 史蒂夫·杰克逊	<b>制作与页面设计:</b> 菲利普·里德
<b>创意总监:</b> 菲利普·里德	<b>印刷采购:</b> 莫妮卡·斯蒂芬斯
<b>执行编辑:</b> 安德鲁·哈卡德	<b>销售经理:</b> 罗斯·杰普森

## 中文出版团队信息

<b>出版人:</b> 张昊	<b>综合校对:</b> 鱼卜
<b>译者:</b> 李翔	<b>封面设计:</b> 卓尔
<b>责任编辑:</b> 樱庭若雪	<b>排版:</b> 夜翼
<b>执行编辑:</b> 冰月	

GURPS, Warehouse 23, and the all-seeing pyramid are registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated.

Robin's Laws of Good Game Mastering, Pyramid, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. Robin's Laws of Good Game Mastering is copyright © 2002 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. 优秀游戏主持人的罗宾法则 (Chinese Edition of the Robin's Laws of Good Game Mastering) Chinese Translation Copyright 2024, Beijing Labyrinth Culture Ltd., Co.

本手册为众筹项目附加回报。版权所有，侵权必究。

# 目录

第一章 / 5  
不可动摇的至高铁律

第二章 / 8  
了解玩家

第三章 / 17  
选择游戏规则

第四章 / 31  
战役设计

第五章 / 43  
冒险设计

第六章 / 62  
随机应变，顺其自然

第七章 / 69  
自信、气氛和焦点

第八章 / 84  
即兴主持

第九章 / 90  
对极端困境的最后建议

## 这不是一本启蒙读物

本书假定你已经对角色扮演的基本概念有些许了解。受篇幅所限，我也不准备再次教你如何主持游戏，这类基础教程在各种游戏的核心规则书里就能找到。你有足够的游戏经验，能区分玩家角色与非玩家角色，知道游戏中的冒险指什么，明白地城探索和悬疑推理这两种题材有何区别。随着游戏经验的不断积累，你也能看出不同玩家的不同游戏风格。

虽然对有志成为游戏主持人的玩家也有助益，但本书的主要目的是帮助那些有经验的游戏主持人精进技巧。

如果书里的建议令人生畏，那就先放下这本书，去玩几局游戏，形成自己的主持风格，然后再回来阅读，看看我这番喋喋不休的胡言乱语是不是有几分道理。别因为没按照这本书（或任何其他书）里的建议行事，就认为自己是糟糕的、不合格的游戏主持人。只要玩得开心，你就没有做错。

## 第一章

# 不可动摇的至高铁律

游戏设计者大多是一群自我中心、控制欲极强的家伙（鄙人也不例外）。正因为如此，我们常常对角色扮演游戏的根本真理视而不见——玩家聚在一起度过游戏之夜时，在影响当晚游戏体验的诸多因素之中，我们付出的努力也许最多只占30%。精巧的游戏规则、绝妙的故事叙述、无数小时的测试调整和巨细无遗的背景研究，加上为琢磨那些要命的地图细节而耗费的时间，这些全部加起来都没有我们以为的那么重要。

你才是一场角色扮演游戏的成败关键，你的参与（无论作为主持人还是玩家）为游戏体验带来的影响远远超过任何游戏本身。规则书不等于游戏，正如剧本不等于电影。游戏公司制作的各种内容只是提供了一张有待实现的蓝图。一群玩家坐下来，打开骰子袋，摊开角色卡，等着游戏主持人清清嗓子开口说道“好了，上周你们钻进逃生舱，被弹射到了格兰基利星云的中心……”只有在这时，角色扮演游戏才真正开始。

角色扮演游戏的幸与不幸都在于此。当今社会越来越鼓励被动消费，

大众娱乐市场充斥着各种被动消费品，角色扮演游戏却鼓励，甚至要求玩家主动参与游戏。也许某个游戏之夜发生的故事不像《吸血鬼猎人巴菲》<sup>1</sup>那样跌宕起伏、扣人心弦，但仍然十分精彩，因为那是你自己的故事。这种主动参与会融入你自己的思考与想象，使角色扮演游戏生机勃勃且独一无二。

讽刺的是，正是这一点阻碍了角色扮演游戏的大范围普及。也许有一天，我们喜爱的角色扮演游戏会被搬上银幕，我们会走进附近的电影院观看，但那种体验肯定和自己玩游戏不一样。说不定互联网的发展或“宝可梦”<sup>2</sup>播下的文化种子会让新生代更容易接受我们这种古怪而有趣的爱好。

如果想让角色扮演游戏更有创意，设计者需要不断尝试，不断拓展这一领域的极限，就像画家、音乐家和作家在各自领域的发展过程中所做的那样。但如果目的是提升单个游戏的品质和角色扮演游戏的整体受欢迎程度，那我们就要更关注影响游戏体验的其余70%因素，这与每个游戏者的参与密切相关。

每个玩家对一局游戏都有不小的贡献，但对游戏成功与否影响最大的人仍旧是你——游戏主持人（至少，我假定你是游戏主持人，不然就是这本书长了腿儿，自己跑到你手里）。奇怪的是，每年新出版的游戏书籍那么多，却没有一本详细阐述游戏主持的技巧。而在新出版的角色扮演游戏规则书里，如果阐述规则的部分不可避免地超出了预期篇幅，首先被缩减的总是关于游戏主持建议的章节。在如此重要的领域，我们退回到了口耳

- 
- 1.《吸血鬼猎人巴菲》(Buffy the Vampire Slayer) 是一部由乔斯·韦登 (Joss Whedon) 创作的美国电视剧，于1997年至2003年播出。
  - 2.“宝可梦”(Pokémon) 是任天堂公司 (Nintendo) 发行的多平台系列游戏，包含角色扮演游戏的元素。



相传的方式，由经验丰富的游戏主持人向刚入门的新手主持人口述传授相关技巧（就像萨满术士传承技艺那样）。这种传统为我们小小的亚文化圈子赋予了一种神秘的魅力，但也埋下了隐患。正如学生时代玩过的传话游戏一样，游戏主持技巧中一些最基础的理念常常由于传递者的自我演绎而遭到曲解，最终沦为以讹传讹。

## 你才是一场角色扮演游戏的成败关键。

我要在这里告诉你，关于游戏主持最重要却最容易被遗忘的法则：角色扮演游戏是一种娱乐，你作为游戏主持人的职责是尽力取悦所有参与者。

这句话看起来显而易见，却是本章标题所指的“不可动摇的至高铁律”。有多少次，玩家坐在桌旁，感到无趣乏味，只能强打精神继续游戏，游戏主持人却全然忘记了这条简单的法则；又有多少次，游戏主持人为了追求看似重要的目标而偏离正轨，使游戏失去了乐趣。

本书旨在提高你的游戏主持能力。不管现在有多出色，你都能变得更出色。每个人都有顺风顺水的日子，也有坎坷不易的时候。顺利的时候，你灵感层出不穷，不必考虑游戏理论，只要做就行了。这本书是为那些坎坷的日子准备的，意在传授技巧，帮你渡过难关。当然，即使是厚重到没人愿意从书架取出的书籍，也不可能囊括每条可能有用的技巧，甚至很可能遗漏你最偏爱的那些技巧。然而，抛开细节不提，你几乎可以忽略所有游戏主持技巧，而只要问自己一个问题：

此时此刻，发生什么样的事情才是最有趣的？

其余都是细枝末节。