

# 《杀死托马斯·菲尔的人》

## 游戏主持指南

# 《杀死托马斯·菲尔的人》

## 游戏主持指南

作者：玖羽

## 1

在撰写这篇带团指南之前，我想先明确一点：什么叫克苏鲁风格？怎样的故事叫一个克苏鲁风格的故事？

笔者个人将“克苏鲁风格”定义为“Cosmic Unspeakable Horror”——人类是渺小而无意义的，他们面对的是自己的智慧根本无法理解的宇宙级恐怖，仅仅感知到这些事物，就会导致疯狂和灭亡。在游戏中，这种恐怖应当表现为一种气氛，它似乎无处不在，但玩家在游戏的大部分时间中并不能直接见到恐怖本身，这种气氛是通过各种细节的暗示一点一滴地积累起来的。

这也是洛夫克拉夫特原作描写的精髓：洛夫克拉夫特极少直接描写怪物的样子，他总是用大量笔墨描写那些看似不相干的东西：各种杂乱无章的记录、各种痕迹、各种真伪莫辨的传说……但当读者用自己的大脑将这一切联系起来的时候，就会产生一种“细思恐极”的感觉，这是无论怎样的直接描写也不能相比的。在进行游戏时，守秘人应当参考这种做法。

在《杀死托马斯·菲尔的人》这个剧本中，具体的恐怖之物其实只是一种能够穿行于石头之中的肉食蠕虫，如果把它直接展现在玩家面前，并不会唤起太大的恐怖；就像规则书里提到的，守秘人不应拘泥于视觉描写，而应该通过各种非可见的形式强调它的存在：例如，这种蠕虫在穿行时会发出氨水的气味，守秘人可以强调这种气味来暗示怪物的存在。因为，不能直接看到的东西最恐怖。

angelcat 在主持游戏的时候，将蠕虫穿行的样子描述为“像隆起的血管一样在石头上浮出来”，大量蠕虫出现的时候，石壁甚至会变得像是隆起了密密麻麻的血管，我在讲述的时候也采用了这种方法，并且加以延伸，将托马斯家里的藤蔓也描写为“像血管一样在墙纸下穿行”，作为一种预示性的暗示。结果证明，这两种方法非常有效（甚至还有额外加成，在一场游戏里，玩家们以为这些藤蔓也是恐怖之物

的一部分，因此产生了藤蔓恐惧症，这可是连守秘人也没想到的惊喜！）。

你，本文的读者，守秘人，当然也可以、最好、应当构想出属于你自己的痕迹、创造出属于你自己的暗示。

## 2

玩家会有一种思维定势：守秘人强调的内容，一定是重要的——否则为什么要强调它？这不能说是错的，但玩家会将“重要”理解为单纯的“线索”，没有体会到，重要的不是线索或谜团，而是“恐怖氛围”本身。《克苏鲁迷踪》的本质，就是守秘人和玩家一起讲述一个恐怖故事。所以，这个游戏的重点其实根本不是解谜（剧本中的所有关键线索都一定会免费给出），而是让玩家用自己的大脑将一切线索联系起来之后，得到那种“细思恐极”的感觉。在这样的氛围下，让蠕虫从石头里冲出来，就不再是一场单纯的遭遇，而是一次“证实这种感觉”的仪式。

同时，守秘人一定要注意，不能让这种气氛中断——在几个小时的游戏中，总会有情绪不振、感到平淡的时候，在这种时候，守秘人应当毫不犹豫地放出怪物、恶梦、幻觉等等，继续唤起玩家的恐怖感。例如，我在一次主持游戏时，玩家们探索完峡谷的一个地方之后，一定要回厨房休息一个晚上，我就给这个晚上增添了剧本里没有的恶梦。总之，绝对不要冷场；如果怪物可以出现，就放怪物，如果玩家想要休息，就放恶梦，如果前面两个条件都不具备，就是幻觉登场的时候了。不要让角色有喘息的机会；守秘人可以极尽想像，把恶梦或幻觉描绘得足以让角色产生恐惧症或心理阴影。

最后还要强调一点——关于定义中的“宇宙级恐怖”，不知有没有人想过，一种穿石蠕虫怎么能联系到“宇宙级恐怖”呢？其实，这就隐藏在玩家们和托马斯一起离开的结局里。托马斯带玩家去的那个充满无数巨大蠕虫的荒废世界，其实就是未来地球的写照（甚至可以

理解为未来的地球本身）。这些蠕虫在世界各地的巨石柱下孳生、成长（也正是为此，托马斯才要把它们的蛋带到世界各地去，将这视为他的“使命”），总有一天，它们会一起钻出地表，毁灭人类。这也或许是在许久之后的未来，也许就在明天。这也是洛夫克拉夫特在写作时常用的做法。

如果守秘人想直指“Cosmic Unspeakable Horror”，就应当让玩家在游戏的最后理解到这一点，而不是让他们对这次冒险的认知停留在“与几条石头蠕虫战斗，最后杀了一个老疯子”的程度。这会摧毁、至少是重创角色的心智，因为他们会明白，在“宇宙级恐怖”面前，自己的一切动力、一切努力归根结底都是没有意义的，一定会归于灭亡——无论灭亡的原因是克苏鲁醒来，还是蠕虫们冲出地面。

以上所讲的，是《克苏鲁迷踪》剧本的共性。下面再来谈谈《杀死托马斯·菲尔的人》这个剧本的特性。

## 3

不限于《克苏鲁迷踪》游戏，单以剧本而言，《杀死托马斯·菲尔的人》最有趣的地方，莫过于“让玩家们一起建构托马斯·菲尔的形象”这种做法。

在进行游戏之前，我会向玩家强调：必须想好，在你的角色的心目中，托马斯·菲尔究竟是个怎样的人？每个不同的角色、不同的玩家，都会带来对托马斯·菲尔的一种独特的视点、一段独特的故事。五个人的想象综合起来，就会使每场游戏中托马斯·菲尔的形象都不一样，作为守秘人，每场游戏你都可以享受到一个全新的、连你自己也无法预料的托马斯·菲尔。

具体而言，守秘人要常常向玩家提出这个问题：“对于这件事，你怎么看？”，不是自己描述，而是让玩家描述关于托马斯·菲尔的内容。同时，玩家对托马斯的任何描述都要立即采纳，确定为托马斯形象的一部分。例如，角色们上到二楼，在卧室残留的墙上发现托马

斯和儿子们的照片，在这种时候，我会问扮演儿子们的玩家：“你觉得这是什么照片？”让玩家自己想象。特别是在剧本的前半段中，这个问题要不断地向玩家提出。

再举一些例子。托马斯房中摆着某物，好，问某个玩家：你觉得这是什么？你以前见过吗？见过的话，是在什么情况下见过的？当时托马斯在场吗？在场的话，当时的托马斯给你的印象是怎样的？这件事是否能让你想起你和托马斯的某些共同回忆？是怎样的共同回忆？这种共同回忆让你觉得托马斯是怎样的人？然后再问另一个玩家：他觉得托马斯是这样的人，这和你刚才的描述有出入，你觉得造成这种出入的原因是什么？你们看到的是托马斯的两面吗？还是说托马斯只对某些人表现出特定的一面？……

如此种种，守秘人有无数的问题可以提，而托马斯·菲尔的形象会在这些问题的回答中逐渐变得丰满、真实。

总之，要调动玩家的积极性，让玩家自己来描述。剧本中特别提到，在书房中发现密室时，要让到此为止最不活跃的玩家发现，这就是一种典型的做法。要确保你的五个玩家有尽量平等的闪光机会。守秘人甚至可以考虑采用这样的做法（规则书或剧本里没有提过）：当角色们最后企图说服托马斯·菲尔的时候，可以让一个玩家扮演托马斯来面对负责说服的玩家，从而表现托马斯“人格分裂”的一面。至于这次说服的效果，当然也可以参考他们之间的互动判断。另外，最后这次说服要综合两种不同的能力，不要忘记。

以上就是我翻译这个剧本，以及具体主持游戏的一些心得。请诸位希望享受这个剧本的守秘人一定仔细阅读规则书里的“各就各位”一章，特别是“给守秘人的建议”一节。正如很多人知道的，一些适当的音乐、音效对烘托气氛也很有帮助。其余的就没有什么特别要提的了。