

**KOBOLD Guide to Plots and Campaigns**

© 2016 Open Design

**Editor** Michele Carter

**Cover art** Marcel Mercado

**Interior art** Tyler Walpole

**Publisher** Wolfgang Baur

**Accountant** Shelly 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, Kobold Quarterly, and the Kobold logo are trademarks of Open Design.

中文版制作团队

出版人：张昊

译者：小龙

编辑和校对：Playgroud，辛京蔓，樱庭若雪

封面设计：夜翼

排版：夜翼

《剧情和战役指南》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。

# 剧情和战役 指南

---

本书作者

沃尔夫冈·鲍尔

克林顿·J·布默

泽布·库克

杰夫·格拉布

詹姆斯·雅各布斯

凯文·库普

本·麦克法兰

理查德·佩特

罗伯特·J·施瓦尔布

安珀·E·斯科特

雷·索斯比

玛格丽特·魏丝

史蒂夫·温特

编辑 米歇尔·卡特



# 目录

开始战役 詹姆斯·雅各布斯	7
别人的故事 杰夫·格拉布	14
首先选择结尾方式 沃尔夫冈·鲍尔	23
黑暗面漫步 罗伯特·J·施瓦尔布	30
异界风景 史蒂夫·温特	37
当上一次与我们无畏的英雄分别时 克林顿·J·布默	44
口述的技巧 凯文·库普	52
动作场面：不只是刀光剑影 玛格丽特·魏丝	60
叙述的基调与夸大 沃尔夫冈·鲍尔	67
分支式故事与非线性游戏设计 雷·索斯比	74
独特的角色 理查德·佩特	83
塑造敌人 本·麦克法兰	92
步调、节拍和时间流逝 沃尔夫冈·鲍尔	100
复杂情节 凯文·库普	106
打磨你的钩子 史蒂夫·温特	114
放任的艺术 泽布·库克	122
设计跨越世代的战役 本·麦克法兰	130
有效利用悬念结尾 安珀·E·斯科特	136
即兴冒险：由此处至彼处的旅程 泽布·库克	143

# 首先 选择结尾方式

## ——从大结局倒推的剧情安排

---

沃尔夫冈·鲍尔

---

**某**些战役或大型冒险是片段式的，地点从地下城到城堡，再到外层位面，却没有将它们贯穿起来的清晰剧情。这种每周一个段落的英雄式冒险大都扣人心弦，这种游戏风格也非常流行，因为它的每个部分都能各自独立。但我却认为，最流行也最为人铭记的，应该是那些有宏大的结局、以足以撼动大地的爆炸式场面来收尾的战役。当然了，只花少许精力去营造史诗般的结局也是可能的，你可以根据每周的剧情笔记（参见凯文·库普的“复杂情节”）来挑选方向，或者参照玩家的意愿来做选择（参见泽布·库克的“放任的艺术”）。但在很多情况下，片段式战役就像情景喜剧，每周之间的剧情关系是静态的，变化相对较小。它们就像流浪汉小说<sup>1</sup>，乐趣在于旅途，而非终点。我想在这里讨论的是那些重视故事情节的战役，而且作为游戏主持人或设计者，你们最初的打算应该也是如此。

- 
1. 译注：产生于十六世纪的一种文学题材，通常描写的是主角在流浪途中发生的不同故事

在这种情况下，地下城主甚至可以在战役或者大型冒险开始前就定好结局——最后的产物将会出乎意料，激动人心，而且令人难忘。

（但请记住，即使采用这种做法，你也需要保持灵活性——如果疏忽大意，没有留下足够的余地，也许会因此而进退两难。）这是创作每一部“冒险之路”或者“拯救世界”的冒险剧本（无论最终头目是提亚玛特还是巴哈姆特）时的秘密技巧之一。自制战役里就没那么常见了，至于具体做法，请参照以下三个步骤。

### 凸显世界

结局的目标是展示世界的精彩之处：那里的居民、战争、魔法，又或是特别的威胁和挑战。与此同时，结局也能以你希望的方式改变世界的某些元素，为后续的游戏做好铺垫，又或者只是为了给人深刻的印象。

设计出有详细设定的收尾剧情会让结局更富有感染力，因为有细节的胜利（“我们击败了巨龙帝国的第 33 军团！玛格达人，为了自由前进吧！”）始终胜过笼统的胜利（“我们打败了兽人军团！人类赢了！”）。请参考以下来自“米德加德”战役的设定选项：

- 玩家角色阻止巨龙帝国获胜，并杀死帝国的皇帝
- 玩家角色前往阴影宫廷，并解除那里的诅咒
- 玩家角色修复彩虹桥，并促成精灵的回归
- 玩家角色恢复荒原的魔力——或者敲响魔法丧钟
- 玩家角色引发诸神黄昏，并与阿斯加德人并肩作战
- 玩家角色摧毁翡翠骑士团和他们崇拜的黑暗神灵

这里的每个选项都代表了特定的战役，有些充斥战斗，有些以调查为重，有些则是末日之战。每个选项也展示出了特定的设定元素，其丰富程度足以提供数月甚至数年的游戏内容。作为创造者，选定结局能让你集中精力。“与巨龙帝国的战斗”意味着要将冒险设定在帝

国附近，并在游戏过程中展现出帝国的扩张和邻国遭受的蹂躏。“恢复荒原的魔力”多半需要大量的调查、特定的物品和德鲁伊教的传说知识，并需要在这片缺乏魔力的荒地上四处走动。“诸神黄昏之战”是盛大的终幕，这也意味着芬布尔之冬，以及与大量巨人战斗。

最吸引你的是怎样的冒险目标，亦或是世界设定的哪个方面？如果花时间去思考不同的收尾风格，你将会获益良多（玩家也一样）。巨大挑战、不为人知的成功和隐退，以及变得更好的世界？还是对抗最卑劣恶魔的黄昏鏖战？或是暴君之死？

换言之，你的世界更适合怎样的故事？玩家的成功又会带来怎样的改变？对我来说，如果非得选出熟悉的内容，那么我通常会选黑暗阴森的城邦、大规模的叛乱、搅局的精类生物和不死生物势力的崛起或入侵。你可能也有喜欢的主题——可以选择喜欢的主题，或者挑选自己的世界能够适应、而又从未尝试过的主题。

写下选定的主题和故事风格，贴在能够看见的地方，然后继续构思故事剧情。无论便条上写的是“大群恶魔战争惨败”还是“奥术学院决斗至死”，剧情都应当以此为目标发展下去。

## **选定一个对抗和妨碍玩家的组织**

另一种决定结局的方法，是挑选值得击败的反派。纳粹是好莱坞首选的经典反派，这不无道理：他们很卑鄙，有组织，有清晰（而且可怕）的目的，而且他们的数量多到近乎取之不尽。

你可以将某一个反派人物作为长战役的中心，但用社团、团体或某种教派来充当玩家的主要敌人更加容易，也更能令人满意。这类组织的每个成员都有共同的目的，而那个目的是玩家角色痛恨的。或许那个组织是阿斯摩蒂尔斯的地狱骑士，他们作为海盗不断掠夺王国。或许那是巫妖王手下的某位不死男爵的势力，而他们想要征服并奴役一切生灵。或许那只是一支僵尸大军，但没人知道该如何阻止它们。

# 黑暗面漫步

---

罗伯特·J·施瓦尔布

---

**我**可以列出许多理由说明为什么不该主持一场以邪恶角色为主角的游戏，多到让你觉得反驳都愚蠢。说到底，我自己主持邪恶游戏的尝试就经常以失败告终——玩家将写在角色卡上的“邪恶”当成了扮演精神病人的许可证，非但没将彼此视为队友，反而拔出刀子，在暴力的狂欢中自相残杀：在这出滑稽戏里，他们将任务、使命和目的都忘得一干二净。

所以，何必自找麻烦呢？

## 够酷的玩具和够酷的角色

“邪恶”拥有最酷的玩具。虽然奇幻类角色扮演游戏——尤其是有“龙与地下城”血统的那些——的主要着眼点就是创建和扮演善良角色，他们有可爱的魔宠作伴，又能和闪闪发亮的独角兽成为朋友，但我们都会被黑暗和恶意所吸引。尽管屠杀了许多年轻人，又亲手扼

死了自己的妻子，达斯·维达却依旧是深受欢迎的角色。美尼博的艾尔里克<sup>1</sup>、《荆棘王子》中的乔歌王子、乔阿克罗比著作中的各种人物、格伦·库克的《黑色佣兵团》，以及书籍、电影和电子游戏里的许多邪恶角色都会让我们产生共鸣，他们行事不惜代价的作风也令我们着迷。所以尽管我们很乐意拿起神圣复仇者去屠杀魔鬼，有时我们也会想拔出风暴使者<sup>2</sup>，吞噬几个灵魂。

去问问尝试过的人，他们多半会告诉你，用邪恶角色进行游戏不是什么好主意。玩家角色会自相残杀，他们会破坏设定，谋杀，偷窃，并恶毒地攻击遇见的每个人。邪恶角色就像一把钥匙，能够打开我们心中禁锢着本我的那把锁。我基本上同意这种判断，但我觉得道德上处于灰色地带的角色才是最有趣的，因为只要能实现目标，他们不怕弄脏自己的手，也能够做出令人质疑的行为。这样的角色也许是邪恶的，也或许是自私的，但我觉得只要有充分的计划和准备，你就能用这些邪恶的主人公创造出精彩而难忘的故事。

## 承认风险的存在

无论“主持风格黑暗阴沉的游戏”这件事让你有多么兴奋，如果玩家不买账，一切还是行不通的。桌面角色扮演游戏能让人忘掉现实世界，让玩家体验别样的人生——即便只有短短几个钟头。如果现实生活中那些谋杀、伤害、战争和其他暴行的新闻已经让人喘不过气，那么扮演“邪恶代理人”恐怕就算不上诱人的提议了。如果你向玩家征求意见，而有些人不愿意堕入黑暗，也用不着太过在意，可以换个剧情，或者和感兴趣的玩家进行游戏。

一旦所有人都同意进行邪恶主角的游戏，你必须花时间和玩家开诚布公，为你们想要共同讲述的故事类型定下严格的限制。这不只是

- 
1. 译注：Elric of Melniboné，迈克尔·摩考克的经典奇幻小说系列的主角。
  2. 译注：Stormbringer，上文中艾尔里克的爱剑。



为了玩家，也是为了你自己。游戏的目的在于乐趣，如果它转入令人不适的领域，就不再有趣了。别以为你能改变玩家对某些主题的反应，你是办不到的。不是所有人都愿意把底线暴露给别人，他们会觉得不舒服，担心别人用这些底线来对付自己，又或者某些主题会让他们如坐针毡。出于这个理由，你需要首先和玩家公开讨论，再和每个玩家私下谈话，确保所有人都适应游戏的黑暗程度。等你定下了限制以后，务必加以遵守。不要辜负玩家的信任——拿出让他们不适的剧情。如果你一意孤行，结果甚至会让原本最紧密的团体土崩瓦解，你们之间的友谊也会毁于一旦。

### **反英雄应当团结一心**

对游戏内能做的事加以限制，这样有助于维持邪恶队伍的正常运作，但如果你准备不足，就算是最有自制力的团队都可能土崩瓦解。某些玩家觉得，选择了邪恶就代表角色不需要在意团队关系，可以无所顾忌地对待其他成员，包括偷窃、背叛甚至是一时兴起的谋杀。这样的角色就是毒瘤，终究会导致团队四分五裂，游戏分崩离析。在桌面角色扮演游戏里，故事的主角是全体角色，而玩家携手合作的表现远远胜过各自为战。扮演邪恶人物（或者并非善良阵营的人物）不会改变这个事实。如果想达成目标，并在冒险中生存下来，角色们就需要彼此的力量。

通过制造群体认同感，你甚至能让最恶毒的角色增强团队意识，主动与他人合作。你可以让他们的角色从属于同一个组织，可以是盗贼或刺客公会的成员、堕落贵族世家的子弟、雇佣兵团的佣兵、拜恶魔教或秘教的教徒或其他属于与黑暗阴险行为有关的组织。虽然可以自己创作背景故事，但你会发现，如果让玩家在第一次进行游戏时，或者游戏前讨论时自行决定背景，他们会觉得更加有趣。给玩家时间，让他们创造自己的身份，在必要时给予建议。等他们拿定主意以后，

# 放任的艺术

---

泽布·库克

**现**在，来想象一些难以置信的事吧。

一位游戏主持人开始主持游戏，他很擅长故事，知道怎么创作好剧情——也许甚至出版过小说或冒险模组。他从容不迫地创作出精彩的冒险故事，剧情错综复杂，激动人心，具备所有合适的元素：曲折离奇的独特剧情，宏大的动作场面，巧妙的谜题，并不模式化的非玩家角色和可信的反派。那位游戏主持人快乐又自信，他准备周全，知道故事的所有步骤，知道玩家该去哪里，遇见哪些非玩家角色，也知道该在何时让他们大吃一惊。他等不及让玩家去发现准备好的惊喜了。

但到了初次游戏结束的时候，一切都支离破碎。玩家拒绝了国王的传唤，他只好派出守卫去逮捕他们。角色队伍对寻找失踪御用法师的任務毫无兴趣，尽管这件工作明显会引出更庞大的冒险。他们不停抱怨那些除了传闻一无所知的镇民，对游戏主持人精心设计非玩家角

色、试图将他们牵扯进阴谋的举动视而不见。他们一见面就开始厌恶关键人物，比起说话更想打劫他。他们尤其不喜欢国王派来的那些严厉卫兵总在催促他们行动——还要确保他们不在过程中惹出麻烦。在那次游戏快要结束的时候，他们阴沉着脸，低声说出任何游戏主持人都都不想听到的那个可怕字眼：“真单调”。

可悲的是，如果你觉得这些听起来耳熟，那是因为这样的场面上演太多次了。所以究竟是哪出了问题？为什么好故事会迎来坏结局？很简单，这位游戏主持人忘记了那条不成文的重要规则：

*讲出来的故事并非游戏，而游戏也并非在讲故事。*

这话也许听起来很荒谬，毕竟精彩的角色扮演游戏战役都有精彩的故事，人们创作、出版和上演的冒险也都有故事。但冒险对故事的运用方式截然不同，方式不同也就代表需要的工具不同。就像书本和电影之间的区别：书里的故事会描述角色的想法和感受，通过描述创造世界，以读者想象中的画面为基础；而电影很难让观众窥见角色的想法，所以讲故事的法则会发生改变，既然一切都在画面上，就没必要去描述世界了，电影会展示故事——展示人们所做的事，展示接下来发生的事，展示世界的模样。烂电影会描述发生了什么。好电影会让你看到发生的过程。

可游戏呢？游戏既不描述，也不展示，游戏会给玩家讲述自己故事的机会。

## 错误的工具

所以难怪那位认真的游戏主持人会遭遇失败了，他用错了讲故事的工具。布局严谨的剧情，详实细致的角色描述，这些是写作者的工具，这些工具不会去考虑故事和游戏之间的最大区别——玩家。游戏中的玩家并非被动的观众，他们不会安静地坐着听故事，他们也不是在故事中扮演角色，他们是在参与创作故事。原因很简单，角色有自

己的行动，这些行动——而非游戏主持人原本构想的剧情——会组成游戏中的故事。

如果游戏主持人无法掌控，又该如何讲述精彩的故事呢？万一玩家偏离了主线呢？如果他们拒绝跟随周密安排的线索前进呢？又或者——但愿不会发生这样的事——玩家认为他们想做的事远比游戏主持人精心安排的内容更有趣呢？对许多游戏主持人来说，放弃操控是件恐怖的事，但这也未必。幸运的是，“放任”不代表游戏主持人必须放弃能够指引的工具和技巧。游戏也许跟书本和电影不同，但这不代表它不能借鉴利用后两者讲述故事的工具。

最棒的媒体工具不是精心构思的大纲，也不是细致翔实的角色背景，更不是电影制作人的脚本或故事。不，游戏主持人能够借用的最棒工具是演员的工具——即兴表演的技艺。没错，即兴喜剧和剧团的表演包含许多可供游戏主持人参考的有用策略。

### 即兴的规则

即兴表演也有规则？演员也许会告诉你，它更接近指导方针。

**关键在于信任：**游戏主持人应该信任玩家。玩家不是需要击败的敌人或竞争对手，同样地，玩家也应该信任游戏主持人——信任他不会独断专行，不会跟他们作对，也不会将某个选项强加给他们。

**场景安排就是一切：**为了鼓励玩家行动，就需要安排让他们做出反应的场景。别用“你们走进酒馆，然后打算做什么？”这种描述，这样只会让人毫无头绪。你应该说：“你们走进酒馆。所有人都停止了交谈，三个大个子转过身来面露凶光地打量着你们。酒店老板尖叫一声，在吧台后面蹲下了。你们要怎么做？”突然的沉默和目露凶光的恶棍是非常优秀的钩子，也是能够做出反应的具体元素。这就是布