# 暴躁DM的五条GM基本规则！

*原本我打算要写的是一篇又臭又长的抱怨文章，内容包括给一个现代悬疑RPG规则挑刺以及说明人们对二元技能系统的观点进而讲述我个人为什么比起叙事性骰子池和其他乱七八糟的系统来讲更喜欢自由二元技能系统。但我接着意识到了所有这些狗X都不过是为了预先阻止人们开始辩论哪一个游戏系统比较优秀，以及证明我接下来要给你们讲的优秀建议是有多么正确的。然后我就开始思考：如果我的建议真的那么优秀，那它们难道连自证都做不到吗？它们真的需要这么多佐证吗？*

*不需要。而且我也不用向你们证明什么。我TM是个天才而你们也都TM知道。我什么都用不着证明。但你们的确需要一个解释，一个对接下来的这一系列文章是关于什么的解释。我总有种感觉，似乎如果我只说一句接下来的文章”屌爆了！”的话你们并不会接受。所以，以下就是这篇文章的引言。希望它没有我原先预想的那么长。*

*我个人倾向于在我的团里将侧重点放在悬疑，调查和阴谋上（其间夹杂着炫酷的地城探险），这就要求玩家使用他们的技巧和知识来克服困难，收集信心，并找出真相然后着手解决。在我在某小蓝鸟网站上分享这几个团内容期间，有几个家伙提出了几个他们遇到的常见问题，从而引发了一些很不错的讨论。*

*当你审视悬疑RPG时，你会发现最主要的问题（除了如何写好一个悬疑故事这个核心问题之外）往往在于如何发掘出规则本身技能系统的最大潜能。在运作一次好的调查过程中会使用到的技巧基本上也能使用在任何RPG系统下的一次遭遇或者冒险之中。当我决定要写一篇关于跑团中技能的使用的文章时，我决定从列出几个要讲的点开始，结果一列起来就停不下来。最后单子上的内容都足够写一本书了。*

*好吧，我是不打算写书的。但我从来没压榨一个话题直到它只剩下干瘪，苍白的渣滓的程度，以至于完全看不出原本的……这个比喻开始变得有点恶心了。我一直以来都很愿意探究一个话题的深度和广度，大胆的探寻，然后在离开时也大胆的放弃。*

*所以，你们现在将要读到的将会是第一篇关于如何最大限度使用好你的技能系统的文章。这也将会是一个不错的开始。和我的一些其他文章不同，这篇文章是比较具有泛用性的。所以，不论你偏好哪一种游戏，不论你使用的是哪一套规则，你应该都能用到以下的建议。我个人的D&D/Pathfinder/d20血统难免会在其中显现出来（这也是当然的）但我也会在其他规则下使用同样的技巧。*

*哇哦。这引言可够长的。*

## 规则1：玩家只允许宣告行动和提出问题

当一个DM问一个玩家“你要做什么？”时，有效的回应只有两个，而这两个回答都不涉及任何技能的名字。

第一种回答，玩家可以询问DM关于世界或者环境的一个问题。“我知道关于这个奇怪的符文的任何事情吗？”，“我能想起‘尖头棍部落’这个名字意味着什么吗？”，“我有没有看到什么东西藏在天花板上？”请注意，以上这些问题中没有任何一个需要玩家提到某个技能。DM则可以用一个答案或者要求一次某个检定来回答。“如果你受过关于符文的教育的话，做一次奥术检定。”，“是的，那个带着奇怪的面具的老人上周有提到过这个名字。他们是一个武术家的部落。”，“做一次观察检定，因为周围很黑所以结果数值-5.”

第二种回答，玩家可以描述他PC做出的的行动。而且在他叙述时他应当把这个D&D冒险当成一本书，并把他的PC当成其中的一个角色。玩家认为他的PC应当骰哪个属性或技能并不重要；重要的是PC在这个世界里究竟要做什么，而这个PC又想要做到什么。“我要站直了给那扇门狠狠来一脚。”，“我要助跑一段然后跳过那条裂缝。”，“我要悄悄递给守卫一笔贿赂让他放我们过去。”DM此时会适当的要求玩家投骰或者是用某种其他方式来决定事件的结果。

在第一种情况下，玩家经常会做出在他们自己摸不着头脑的情况下试图使用某个特定的技能这种蠢事。如果一个玩家连“星之骑士团”这个名字都没听说过，他又怎么可能知道对这东西的了解需要的是神学知识，奥术知识，当地知识还是历史知识呢？但是，玩家们经常会在这时询问“我能不能投一个历史检定”，只因为那是他们堆得最高的一项属性。

在第二种情况下，玩家常常会像对待一个电脑上的点击式冒险游戏（Point-and-click adventure game， 类似于《逆转裁判》的调查阶段——译者注）那样对待游戏内的世界。就好像有一个按钮上写着“攀爬”，另一个上写着“外交”，还有一个上写着“宗教知识”。和上面一样，这种想法也会让他们选择错误的技能用来检定。但这种思路还会导致他们把心思都放在按按钮而不是去想想那个活生生的，会呼吸的世界上。长远来看，这会导致他们无法想出任何将数个行动结合在一起的复杂计划。或是想出哪怕是一个不能简单的被一项技能代表的行动。

这条规则必须被反复的强调和强化。我个人喜欢使用羞辱和讽刺的方式：

**DM：**“……因此这个守卫拒绝放你们进入大教堂。”

**玩家：**“我能使用外交检定吗？”

**DM：**“当然可以，请吧。”

**玩家：**“27。”

**DM：**”哇哦，厉害了。好吧，那你打算对那个守卫做什么？”

**玩家：**“我刚说了说我想对那个守卫使用这个检定。”

**DM：**”嗯，他对你能投出这么大的点数也感到十分钦佩，但他今天没带他的二十面骰来。再说，他现在还在上班，和你玩骰子似乎有点不太合适。”

## 规则2：只有在一件事有机会成功，有机会失败，而且失败要付出代价时，才骰骰子

现在DM们让玩家投骰子的次数实在太TM多了。投骰子很有趣，这没错。但只有在戏剧性上必要时才是这样。否则，这些投骰只会浪费时间并降低每次投骰的价值，夺走剧情的紧张感的同时还让玩家们烦躁不已。每次一个玩家描述一个行动时，DM都必须决定是否有必要投骰。而他应该问自己的是以下这些问题：

这个行动真的可能成功吗？如果不可能，不论是因为这TM就是件不可能的事还是因为这个行动的难度就是高到让玩家怎么投都不可能成功，那就不要投。直接告诉玩家这事不可能或者是直接描述失败的结果。完事。

这个行动真的可能失败吗？这件事要搞清楚其实更复杂一点，因为很多行动看上去都有可能失败，但实际上并不会。比如说，PC们正在搜刮地下城里的一个房间。除了那些被用法术遮盖起来或是被用特殊设计搞成永远找不到的物品，他们早晚会把屋里的所有东西都翻一遍。如果他们在图书馆搜集资料，那么他们早晚会把每一本书都翻一遍。关键在于判断玩家们是否受到当下情况的限制。如果一把锁的开锁难度处在PC的技能范围之内，那么他或早或晚一定能把这把锁弄开。可如果房间里正在进水，或者又一群怪物正在暴打PC们，那问题就不再是他们能否成功，而是他们能否在五回合内成功。这就是一件他们可能会失败的事了。

这就是为什么仅仅自问一件事能否成功或失败是不够的。我们还要问一声自己这次失败是否伴随着巨大的代价或是惩罚。以上面那个进水的房间为例，失败的惩罚就是死亡。PC队伍此时正冒着这个行动如果失败就会失去一些什么的风险。搜寻陷阱和试图解除陷阱都有着相似的风险：你可能会在来得及找到或解除陷阱之前就一头撞进陷阱里去。

我们在这里提出的假设是，在没有任何限制的情况下，玩家们会反复的尝试再尝试，知道他们成功为止。DM在考虑问题时应当考虑到这一点。当PC团队尝试做一件事时，最好相信他们会一直做到他们成功为止。如果PC团队可以自由的这么做，那么这件事就不值得投骰。他们成功了，就这样。注意不要设置并不存在的限制条件。“这会花上一个小时“不算是限制条件。”这会花上一个小时而这地方会在两个小时内爆炸“才是限制条件。

此外还要注意“错过某样东西“和失败带来的风险和代价并不是一回事。如果PC团队正在试图打开一个巨大宝箱上的锁，直到成功为止他们是绝不会停手的。这里不存在失败的点。失败的风险是指那些需要PC团队去决定继续尝试是否有价值（逃离定时炸弹的时间在逐渐减少）或是有着一个确定的最终失败点（炸弹爆炸，你死了）的东西。如果场景内没有（a）会让PC队伍放弃尝试或是（b）阻止他们反复尝试的东西，就直接判定他们成功了就好。

投骰只不过是浪费时间。

### *一点题外话：去TM的叠加失败惩罚规则*

有一些TRPG会包含有“叠加失败惩罚“的规则。这类规则出于某种奇妙的原因往往都和撬锁联系在一起，但也经常出现在其他场合下。基本上，这类规则是这样的：每当你在进行某个行动时失败，你在重新尝试这个行动时就必须承受一定程度的惩罚。在失败了一定次数之后，你承受的惩罚就使得你不得不承认这个任务对于你来说太过困难以至于你绝对永远无法成功。

这是种愚蠢而又武断的规则。为啥没撬开某把锁会让这把锁变得更难撬开？相信我，显事不是这样的。而且如果这个检定的难度没高到PC不能做出这个检定，就说明这个任务还在这个PC的能力范围内。这类规则存在的唯一目的就是阻止玩家反复尝试直到成功为止。但是我的规则也能做到这一点。不止如此，我的规则效果比这个傻X规则要好使得多得多。

所以，去TM的“叠加失败惩罚“规则。如果你玩的规则里有这玩意，无视它就好。说到这里，把其他那些用来防止玩家反复尝试一件事的规则也无视了吧；采用常识去判断就好。

## 规则3：一骰一般就够了（除非什么东西发生了变化）

一旦你决定了这个行动需要用一次投骰来决定是否成功，因为它存在成功的机会，失败的机会和失败的风险与代价，你的下一个决定就在于是应该将这个行动分为数次投骰还是单独的一次。大多数时候的答案是：一骰就够了。

来来回回骰同一个检定是一件很无聊的事。而且，说实在的，“几次尝试“这个概念本身就很蠢。你可以很容易的界定出在试图砸开门时每砸一下算作”一次尝试“，可是撬锁时从哪里到哪里算是”一次尝试“呢？

比起专注于每一次单独的尝试，不如专注于情况。准确的说，是专注于情况何时发生变化。如果PC们正在试图撬开塔楼门上的一把锁来把美丽的怪兽从准备把它献祭给黑暗诸神的邪恶公主手里救出，PC们就会一直撬锁直到他们听到某些声音，比如说怪兽开始尖叫或呻吟或是死了。那为啥要把这个过程拆分成好几次投骰？这又是什么道理？

### *对规则3的补充：在每次投骰前用规则2再评估一次这个行动。*

除非从戏剧性的角度上需要如此（详见下面的规则3a），直到什么发生变化之前只要一骰就够了，对吧？实际上，在每一骰之前记得回想一下规则2是十分重要的。在每一次尝试之前。也就是说，在一次尝试（不论这一次尝试指的是什么）失败后，问问你自己下一次尝试是否真的需要一次投骰。一般来说，并不需要。

想象一下PC们正试图撞破一扇门。在大门的另一边，一个食人魔正在享受它的食人魔早餐麦片。如果PC们第一次尝试就撞破了门，他们会惊讶于见到了一个食人魔而食人魔也会惊讶于见到了他们。双方都不会对对方发起伏击。先攻骰将正常进行。但是，如果玩家们没能撞开门，食人魔就会意识到有人正准备从大门撞进来，从而开始准备一场伏击。

此时，有事情发生了变化。因此，将第一次投骰视为一次可以独立成功或失败的“尝试“是比较合理的。如果失败了的话，PC团队可以在这个基础上再次进行尝试。

假设PC们的确失败了。食人魔警戒起来并准备好了要伏击PC们。PC们此时并不知道。他们只有打开大门并走进食人魔的陷阱之后才会知道。此时，他们再次试图撞开大门。你要不要再让他们投一次骰子呢？

答案是“否“！！为什么？因为不论他们成功还是失败，都不存在任何风险了。他们可以一直不停的撞门直到大门打开为止。食人魔已经做好了伏击的准备。它会一直等着PC们踏入陷阱。也就是说，第二次尝试是早晚会成功的：”你又狠狠的踹了大门几脚。最终，它伴随着‘咣！’的一声巨响打了开来。就在这时，一根标枪从门里径直飞出，直冲你的胸口而来。“就这么结束了。只用了一骰。

现在，让我们暂时回到之前的“公主献祭怪兽“的场景上。毕竟，我已经能听到读者们尖叫着说我居然敢将整个冒险的结局寄托在一次投骰的结果上的声音了。对。对我就这么干了。怎么着吧。怪兽的生死就寄托在PC们能否及时打开锁上了。但尽管这个行动完全可以简化为一骰，在这个场景下你也同样可以把它拆分成多次投骰。哈！没想到我会这么说吧，傻X？

### *规则3a：如果玩家们能看到倒计时则规则3不算数*

当场景内存在一个紧张气氛的来源而且DM可以直截了当的通过其与玩家们交流从而让玩家们意识到情况的紧张并根据其状态改变想法时，将一个复杂的行动拆解为若干次“尝试”并要求玩家们进行多次投骰是可以的。但是每一次投骰必须代表点什么。你可以让每一次投骰代表流逝的一分钟时间。团队可能知道也可能不知道仪式什么时候会结束（也许一些关于仪式的知识会有帮助），但DM可以描述他们透过大门听到了什么。公主逐渐变强变高的咏唱声，灵魂漩涡逐渐扩张时发出的嘶吼声，等等。DM必须在每一次投骰之后都进一步提升场面的紧张程度，并不停的提醒玩家情况正在进一步恶化从而让他们手心冒汗，或是给他们一个改变方式的机会（“去TM的都给老子闪开，老子要撞门了！”）。简单来说，场景里必须有一个不停闪烁的倒计时，而PC们必须能看到它。

当然，时间并非唯一一种会被玩家们的每一次尝试浪费掉的资源（记住，只要你投骰了，那这个行动就必须有某种代价或后果）。如果PC们正在镇子里收集信息，那么金钱就可以作为那个倒计时。穿越沙漠？那倒计时就是HP或力竭。制造一件物品？素材可能会被破坏，用光或浪费掉。但记住，一定要让PC团队看到资源逐渐减少的过程或是他们尝试造成的后果。

总之要记住反复的骰同一个属性或技能本身就是件很无聊的事。而且，不论你往这个场景里投入了多少的紧张感，玩家们早晚会意识到他们只是在一遍又一遍的做着同一件事。所以记得谨慎使用上述的技巧，不要让它拖得太长，而且只把它用在真的很了不得的事情上。除此之外的情况，一骰就够了。

#### 一点题外话：自动成功和超游

如果你有注意听的话，你会注意到我的规则会给PC们很多很多次的自动成功。如果这对于你来说是个问题的话，那你就不应该设计那些障碍。说到底这是你自己的问题。有效的利用你的技能系统意味着把很多不必要的垃圾从游戏中裁掉。在你让大家进行很多次不可能产生任何负面结果的技能检定或行动时你浪费的时大家的时间。你是在为了投骰子而投骰子。

我完全理解有些地城里的们是要被锁住或是卡住的。这可以让冒险变得更加有趣和富有风味。但是这并不意味着它值得浪费时间。如果队伍里有一位拥有撬开这把锁的技术的成员，这就够了。你不会希望他们仅仅是因为脸黑就对着这一个问题骰个没完没了的。而你也不应该强行搞出一些类似于“如果你们三次之内撬不开这把锁它就会自爆”之类的限制来。

换句话说，当你设计了一个障碍又不让它具备可能成功，可能失败而且失败了会有代价或后果这些特征的时候，是**你**决定了这个障碍并不值得浪费时间。**你**没有给它加上任何风险。任何戏剧性。是你这么做了。不是我和我的规则。你。是你。我的规则之所以在这里只是为了我们能够无视你在这些毫无意义的挑战上那可悲的尝试。

你可能现在在担心察觉到我的这些规则的那些邪恶的玩家们会意识到一旦他们需要投骰，那就说明这个件事很重要或者很危险。理所当然的，如果他们有某些特别的技能或资源，他们只会把它们用在重要的事情上。他们会试图全体协助那一个人因为这次成功真的很重要。它们会把所有东西都用在每一次你设定的挑战上，那些超游的混蛋。

是的。他们大概的确会这么做。他们会意识到只有这个行动很重要而且很有风险的时候你才会让他们投骰。而且他们大概不会把他们最有价值的那些能力浪费在没用的垃圾上。这才是你抱怨的原因：你没办法再去骗他们去把资源用在某些没啥价值的东西上，从而让他们在面对真正重要的大事时无法可用了。我并不了解你这个人，但作为DM想干这种事可是真挺王X蛋的。

再说，如果你仔细分析一下的话，你会发现你在抱怨的是那些英雄们正在根据任务的危险性和重要性调整他们的努力程度。就好象是说，当他们发现有些东西很重要时，他们会更加努力。这简直是疯了！的确，**有些时候**PC在游戏内没有任何能够知道打开这一扇门比打开那一扇门更重要的方法。这个没错。

但是……如果你只把投骰子的机会（和宝贵的跑团时间）用在重要的事情上，你就可以省去不少浪费在那些原本只用提一句的没用玩意上的时间，并把空出来的内容用更多需要玩家使用他们的资源的有价值的挑战上。他们还是需要管理他们的资源。只不过，他们现在要做的是选择把它们消耗在哪一件重要的事情上。

## 规则4：不要让PC问问题

我前面讲过PC只允许做两件事，问问题和宣告行动。而在理想情况下，他们不需要问任何问题。问题是角色扮演中的减速带。在你们的故事中它毫无意义。允许我解释一下。

角色扮演的理念在于将当下的情况呈现给玩家。玩家将他自己投射到PC的脑海中并决定PC在这种情况下会怎么行动。这就是角色扮演。但是当玩家不得不开口确认PC脑中是否存在某个能够帮他做出决定的事物时，在情况和决定之间就插入了多余的一步。一条减速带。

与此同时，思考事情和得出结论可不是行动。当某人在思考一些什么时，作为观察者很难搞清楚他们究竟在干什么。他们可能在思考。他们可能在做白日梦。他们可能在拉翔。但有一件事他们没在做，那就是动起来做些看起来比较有意思的事情。

很多DM会在描述地面上的一圈神秘符文之后等着玩家之一做出一些表现出他们想要做一次知识检定的反应（例如“我调查地上的符文”）。这简直是TM扯淡。当你看到墙上有一行用你会说的某种语言写出的文字时，你不需要晃荡过去看它才能明白它什么意思（除非字太小）。你会直接读懂它的意思。几乎是在看到的那一刻就会读懂。而如果这是一种你认识但不会说的文字，你能认出这是什么语言但你不会明白它是什么意思。如果你看见了一件你认识的东西，关于它的信息立刻就会在你的脑子里跳出来。这才是脑子的运作方式。还有眼睛。如果它们不是这么运作的，我们每天的大多数时间就都要花在仔细检视某样东西，来回折腾这些东西以及在距离一块广告牌不到一米的地方眯着眼睛上了。

所以，只要PC能看到某件他们可能能够认出或者对其有些了解的东西，他们就应该有能力认出或者了解它。或者至少投一次骰子。认出一种怪物并想起它的特征和弱点应该是体验的一部分。一种即时的体验。PC不需要非得凑上前去调查并加载他们大脑的某个部分才嗯想起关于它的信息。这些内容不需要PC去询问！

**DM：**“在房间的地板上有着一个奇怪的圆圈。所有受过奥术知识教育的人，投一个检定。”

**DM：**“阿拉西乌斯和鲍勃认出这是一个召唤圆阵。被召唤进这个圆阵内的恶魔会被束缚住，无法离开圆圈或是回到它的位面，直到建立这个圆阵的施法者释放它为止。”

当然，研究某样事物又是另一回事了。但是，PC到时就会是在“做些什么”了，不是吗？

#### 一点题外话：什么时候该骰知识检定

既然我们提到了某项检定可能会决定PC是否知道某件事，你也许会问我这些检定是否遵循上面讲到的那些什么时候该骰以及要骰几次的规则。简单来说：**是的**！！

知识类的技能总是让人蛋疼。表面上来看，这个检定似乎永远都属于该骰的那一种。一个PC可能知道某件事，他们也可能不知道，而且，视信息的困难程度而定，他们可能会成功也可能会失败。而没能获得某些信息一般来说都会让PC们的行动变得更加困难或者成为不可能。所以，你必须让玩家们为每一丁点有用的信息骰一次，不是吗？

但是，知识类的技能并不是真正的技能。你可以狡辩说PC在投骰来决定他是否能“想起”这些信息，但它们并不是这样的技能。它们的随机结果更接近于决定某个特定的信息是否存在于PC的脑袋里。如果不是这样的话，PC也就没必要拥有各种不同知识的技能了。他们应该只有一个名叫“回忆”的技能，而想起所有PC曾经学过的东西的概率也应该是一样的。

我晚点会进一步讨论关于知识检定的内容。因为有些时候它们真的能莫名其妙的就把一个团给搞崩溃。但是就结论而言，我倾向于在判定知识时使用被动检定。也就是说，如果这个知识的难度小于等于PC投骰的平均值（比如说，在d20系统下就是10+加值），玩家就知道这件事，如果难度更高，PC就不知道。这样，训练和PC的熟练依然有价值，而我也不用再在投骰上浪费无用的时间了。为此，我手边总是准备着一张PC知识技能的表格。

我在知识技能的这个话题上可能有点反复无常，但是，我的玩家已经学会了我会告诉他们任何他们知道的事情或是任何值得注意的事件，而如果我没有告诉他们，那就意味着他们的PC并不知道这件事。我们从而省下了不少“检查XXX”的时间，从而让他们有更多机会询问关于这个术语或是那个怪物的细节。

但是，听着，如果你喜欢骰知识检定，一般它也不会把你的团给搞崩溃（除了晚点我们将会讲到的几种特殊情况）。它并不是个错误。所以请自便。

## 规则5：异化不同的方案，因为成功也需要后果

现在我们说到了最难以解释也是最难遵守的一条规则。遗憾的是，它也是最重要的一条。就这一条规则就足够单独写一篇文章了。实际上，我可能真的会单写一篇。

假设PC们的队伍在从某个东西哪里逃走的过程中遇上了一扇锁住的门。他们可以回过头去在地城里另找一扇没有锁上的门。他们也可以把门撞开。他们还可以把锁撬开。选择哪一项实际上是件很简单的事：他们会选择他们技能堆得最高的那一项。撞门，撬锁，或是侦察。一个简单的数学问题。

现在，假设PC们的队伍在从某个东西那里逃走。他们又遇上了一扇锁住的门。他们的面前摆着和之前一样的几个简单选项。但是……

那个东西还在他们身后但他们不知道那东西在哪或是离他们有多远。如果他们回头的话，他们很可能会和那东西撞个满怀，尤其是如果他们在决定回头之前还折腾了一会门的话。而且他们很可能来不及在自己被吃掉之前找到另一条回到地面上的路。而且……

那把锁头的结构并不怎么复杂。它很容易撬开（检定难度低），但是撬锁是件复杂而且很花时间的事情。所以撬开这把锁需要三次成功的检定。每一次检定（不论成功与否）都会花掉一分钟从而导致那东西离玩家们更近。当然一旦锁被撬开，PC们可以在自己身后把门再次锁上，拖延那东西的脚步。而且……

门本身厚重而坚固。它很难踢开或者撞倒（检定难度高），而一旦它被撞开，它就开了。队伍只需要一次成功的检定，而一次失败的检定则有可能伤害到撞门的那个人。当然，如果他们撞开了门，队伍就没办法再次将它锁上了。而且……

锁头本身十分脆弱。如果队伍尝试了破门，那么锁头可能会（一定会）损坏，再也无法撬开。

假设你知道以上的全部信息，哪一个选项是最好的呢？不再是个简单的选择了，是吧。

大多数游戏系统都将所有技能平等对待。不论你骰的是哪一个技能，基本的机制都是一致的。即使是那些有着复杂的叙事骰，不同的成功等级以及幸运或不幸的加成的规则也是一样。骰子只在乎行动的结果。这才是他们存在的意义。有些人相信把成功分为多个等级或是引入非二元的技能判定规则可以改变这一点。然而并不会。

给跑团带来趣味，让这个游戏配得上“角色扮演游戏”之名的，是玩家们做出的抉择。是他们采取了什么样的行动。但要专注在这一点上，你就必须用不同的方式对待不同的行动。要做到这一点，你就必须保证玩家们的行动会产生后果，不论是成功还是失败。

当你创作一次复杂的基于技能的遭遇是，你要做的第一件事是想出一个问题或是障碍。接着，你需要想出一系列玩家可能会尝试的不同的方案（解决问题的不同方式）在你列出了所有的方案之后，你要针对每一个方案回答两个问题：（1）为什么PC团队会选择这个方案而不是其他？（2）为什么PC团队会放弃这个方案而不是其他？如果你针对每一个问题能做出不止一个回答，干得好。如果你没法给那个方案提出至少一个优点和一个缺点，那说明这个方案需要返工。

举个例子：守卫不允许团队通过。这里可能的方案以及它们的优缺点都分别是什么？

* **恳求/说服：**优点：本质上没有风险。守卫最多也就说一句“不”。缺点：成功概率低。
* **贿赂：**优点：成功概率高。缺点：花钱。
* **威胁/恐吓：**优点：零成本。缺点：如果失败，守卫可能会叫来其他的警卫开始战斗。
* **欺骗/虚张声势：**优点：（也）零成本。缺点：如果失败，守卫会拒绝再和PC们交谈。可能会举报PC们。
* **潜行：**优点：不需要与守卫进行任何交流。缺点：如果PC们被抓到，他们就有大麻烦了。

请注意，除了“不花钱”之外我没能想到任何欺瞒/虚张声势的优点，这也就意味着它比起威胁/恐吓并没有任何优势。因此，在我写这个模组时我可能会在这个城市里的某些地方放上一些“假通行证”，这样如果玩家们能找到它们并骗得守卫相信它们是真的的话，他们就能通过。这就给了他们一个选择这个选项的理由，因为它的优点增加了一条“成功概率高”。此时，它就成为了一个性价比很高的选项，但PC们只有找到了那些假通行证才能使用这个选项，所以没关系。

### *对规则5的补充：方案是指行动，而非技能*

请注意，我没有按照不同的技能来列出上面的那张表，因为**技能只是结算行动的工具。**的确，其中有一些方案的名字和某个技能恰巧一样。但如果某个玩家决定通过躲在商人的马车里而不是投一次潜行检定来潜行进入的话，我也没所谓。

总体上讲，我总是倾向于单独分析哪一个技能或属性检定会适用于当下这个特定的行动。我希望有在不同技能和属性中运作的空间。如果我的“对守卫方案表”看上去像是下面这样的话：

* 外交技能
* 潜行技能
* 威胁技能
* 欺瞒技能

那么当我的PC将他的行动描述为“钻进那个商人的马车里去”时，我就不得不想法把这个行动塞到这四个技能里的某一个里才能决定这个行动将会怎么运作又会产生怎样的结果。然而如果我用的是前述的那张表的话，这个行为属于哪个方案就很清晰了。由于PC选择了回避和守卫的一切交流并在没有获得允许的情况下冒着惹上大麻烦的风险进去了，这个行为毫无疑问可以归类为“潜行”。即使我最后决定“坐在马车后面不需要任何技能检定”也并不影响这一点。而且我还可以决定既然他们在进去之后必须保持隐蔽，他们在接下来的几分钟里可能要进行几次非常具有戏剧性的投骰了。

作为我个人的一条守则，我倾向于到了桌上再决定每个行动需要的技能，属性和检定难度，只给每个方案留下几条模糊的笔记（例如“困难挑战”和“成功率低”来提醒我把难度设得高一点）。刚刚那张“守卫方案表”实际上就和我真正带到桌上的笔记很接近了。

## 结论

玩家只允许提出问题或是宣告行动，而且在这个过程中他们不应该需要提到任何技能或属性的名字。当且仅当一个PC有机会成功，有机会失败而且失败会带来某种风险或代价的时候才要求他投骰。一骰就足够了，除非那一骰改变了当下的情况。当然，在现场存在一个PC们能够看见的倒计时时你可以选择进行多次投骰，但是不要做的过度。而当面对一个设计上很复杂的场合时，记得专注于不同的方案并确保每一种方案至少有一个选择它的理由和一个放弃它的理由。

夹杂着一点补充，很多解释和一大堆抱怨，以上就是我关于如何最大程度利用你的技能系统的五条基本规则。以这些规则作为基础架构，我接下来将要探索包括基于技能的冒险与遭遇，悬疑内容，事件调查和与场景互动在内的一系列话题。希望各位能感觉我的这些建议有些价值，不论是对于写作一篇引人入胜的悬疑模组还是改善团内非战斗阶段的节奏和流程，抑或只是和我在评论区大骂我是个被某人上肢指端侵入了下体的某个洞孔的灵长类动物。毕竟，我连即使将整个冒险的高潮用一次撬锁检定来决定也没关系这种话都和你们说了。