

第十章 主持游戏

译/飙车致死法厄同 街猫口苗 秋叶EXODUS 知秋 十六夜秋 留白

你问我为何会害怕遇到寒冷的气流；为何在进入一间冰冷的房间时，我会比其他人颤抖得更加厉害；为何当夜间的寒冷悄然渗进秋日温和的暖意时，我似乎会表现出恶心和排斥的表情？

——H.P.洛夫克拉夫特，《寒气》，竹子译

担任守秘人会带来丰厚的回报。游戏中发生的事情需要你作出许多决定，你要将谜团展现给玩家们，并刻画无数NPC和怪物，同时你也是决定规则如何运用的最终仲裁者。这个章节提供了建议和指导，意在帮助你将规则用出最佳效果。

在阅读本章之前，请务必先阅读第四到第九章。

10.1 新手守秘人

成为守秘人，就意味着你成了游戏的主持人。无论你是使用出版模组还是自行创作模组，你都是那个唯一知晓故事情节、可能的结果和应对方法的人。你的工作包括在游戏过程中逐步展现故事和谜团，偶尔扮演玩家遇到的怪物，以及或邪恶或普通的人类。你有责任在准备模组和进行游戏的过程中对所有玩家一视同仁。而最重要的一点，你应当倾听玩家的发言，并根据他们所言所行作出反馈。

为了能回答玩家的各种问题并公平地呈现各种信息和材料，对这个游戏和游戏规则有良好的理解是至关重要的。你将在其他章节找到各种怪物信息和法术描述——你无需背诵，只需熟悉。

买下这本规则书和一些骰子之后，游戏《克苏鲁的呼唤》已经万事俱备，只欠模组。推荐你从《鬼屋》或者《古茂密林》¹⁶开始你的游戏。这些模组专

为新手守秘人编写，通篇附有许多建议。两者择一，仔细阅读，然后邀请几个朋友，让他们共同创建调查员——别忘记事先打印（或复印）相关的表格。

初次与未来的玩家们见面时，尽量把地点选在安全的公共场所，如餐馆或酒吧。在你和他们熟悉之前，不要把你的电话号码或地址交给任何人。

老练的守秘人

《克苏鲁的呼唤》角色扮演游戏问世已经三十多年，你们中的许多人在主持游戏方面已经是多年老手了。你们可能会注意到，这版规则在规则方面有一些改动。本章旨在帮助你将这些改动整合到自己的游戏之中。

然后，给你的玩家们概括一下规则。不要尝试详述每一条规则，只需要简短地概括一下——游戏中需要某条规则时，再详细讲解。所有人都准备就绪后，你就可以向他们介绍模组背景，并带领他们走进这个游戏世界。

别太担心自己在第一次游戏时会不会犯错。一场游戏结束之后，你应该再回过头通读一遍规则和本章节。有了第一次游戏经验后，这些规则和建议的效果会好上很多。随着你主持次数的增加和对游戏的熟悉程度加深，你的主持技巧会不断改善。

你可能希望撰写自己的模组——这当然很棒，但最好还是从本书中的模组开始游戏，或者从大量的《克苏鲁的呼唤》附属模组中择一本为参考。在你尝试把一个故事雕琢为一个模组时，出版模组能提供很多参考信息，同时也有助于理解这个游戏的运行机制。

寻找玩家

好了，你已经有了这本《克苏鲁的呼唤》规则书和一些TRPG骰子，并且你已经准备好主持一场游戏——只差一些玩家了。你应该去哪里找呢？

这里提供了一些让你能尽快开始游戏的方法：和你的朋友聊聊。让他们看看这本规则书，告诉

¹⁶ 《鬼屋》是《克苏鲁的呼唤第七版快速开始规则》中附

带的模组；《古茂密林》见本书第十五章。

他们这游戏听起来多酷。也许你也可以让他们读一下洛夫克拉夫特的故事，看看是不是合他们的胃口，最好是像《异乡人》之类的短篇。你也可以邀请你的家人们来试试这个游戏。实质上，你只需要一名KP和一名玩家，但是如果你可以召集到两个或三个玩家一起，那就更加理想。

去当地的桌游店张贴一张布告，问问店里的同好有没有缺人的克苏鲁团。许多桌游店里面都配备有游戏室，供玩家聚会休闲。也许某个团正在招收新团员。找不到的话，你可以在招贴板上问问，看一下最近有没有人准备开克苏鲁的呼唤团，目前还缺不缺萌新。

许多学校、学院、大学都有专门的桌游社团。如果你所在的学校没有，你可以考虑自己创办一个。这是个寻找志趣相投玩家的绝好方法。

参加本地的游戏集会。游戏集会的人数和形式各不相同，并且遍布全球各地，也许本地的游戏商店能给你指条明路。游戏集会让你有机会遇到并结交新朋友，并和他们一起游戏。即使你没有找到任何本地同好，你至少也获得了游戏机会，这也是为你自己组织游戏群组积累经验。

浏览线上克苏鲁主题的游戏网站。登陆www.yog-sootho.com或者www.mu-podcast.com，世界各地的爱好者都在这些网站上一起讨论《克苏鲁的呼唤》TRPG。

你是从哪得到这份规则书的？去那里问问吧！

10.2 准备进行游戏

自不用说，角色扮演游戏的目的是共度一段愉快的时光。但是就如任何兴趣爱好一样，有些人在游戏时如此沉醉，以至于忽略了这最基本的需求。

以下是一些在游戏过程中营造合适氛围的小贴士：

尽量在只有游戏成员的房间里进行游戏。任由你女儿绕桌奔跑，或者你兄弟在同一房间里观看电视上的足球比赛半点不会帮到气氛。

妥善布置游戏区域。拉上房间窗帘，略微调暗灯光（记住你还要能够阅读模组，而玩家们还需要看清人物卡和骰子）。低光灯、LED笔形手电或者蜡烛的效果会很棒——但一定要有人照看点燃的蜡烛！

在游戏过程中把你的手机调到静音（关机就再好不过了）。同样的，把电脑和平板放远一点——所有人的注意力应该集中在游戏上。因电子设备而分心注定会彻底毁掉游戏气氛。

轻声播放合适的背景音乐能很好地营造气氛。不要习惯性地使用摇滚乐和流行乐，因为突然的节奏和音量变化会适得其反。你可以寻找富有感染力的古典音乐或电子音乐背景，也可以选择购买专为恐怖风格TRPG创作的商业音乐。(适合模组的)时代音乐也会对气氛有帮助，比如用较低的音量播放二十年代爵士乐。

设定风格

考虑一下你希望主持何种风格的游戏。你的目标既可以是高压紧张风格，也可以是夸张俗套的劣质恐怖片风格，又或者蹩脚动作喜剧风格。话虽如此，本游戏的预设风格是恐怖向，间中掺杂一些动作场面以调和气氛。

你们（守秘人和玩家）作为一个团队，共同决定游戏风格是偏于严肃还是诙谐幽默。喜剧元素和恐怖元素是亲密的伙伴，许多电影都利用两者间的切换创造了极佳的效果。但是，过多的喜剧元素会降低恐怖感。你（作为守秘人）的扮演方式将会强化或削弱气氛。作为守秘人，你可能会发现玩家们在效仿你，不仅是你说的话，还包括你的行为举止。可能在你费心设定场景，奠定节奏并营造紧张感后，却仅仅因为一名玩家说了句玩笑话引得大家哄堂大笑，就将紧张感和气氛毁于一旦。分享玩笑和欢笑固然重要，但当游戏趋近高潮时，恐怖氛围也同样重要。

如果你想获得更加紧张的游戏体验，请和你的玩家们商谈气氛问题，并在游戏段落开始前之前告诉玩家们：如果他们齐心协力创造并且保持一个适合游戏的气氛，今晚的游戏将带来更多享受。有些游戏团体会在游戏段落的前30分钟里分享消息，畅聊笑话并尽情放松——在游戏开始前将这些事全部做完。请试着在“社交”时间和“游戏”时间之间划清界限。

这是一个恐怖游戏，你可以预期玩家们都会享受被惊吓；但是不同的人的接受底限并不相同，这些界限需要在开团之前就讨论清楚。询问你的玩家，有没有什么东西是在游戏中绝对不想看见的。得到的答案

有时会相当出人意料；例如，一位玩家或许对大多事都没意见，唯独无法接受虐待动物。确定团员们的反感程度，然后或者在游戏中避开这类话题，或者在发生时采用“荧幕暗去”的戏剧手法带过。

令人扫兴的历史主题

令人不快的话题可能出现在在游戏的任何时候。你可能感觉你可能把那个时代的歧视和偏执演绎得十分出色，值得一座奥斯卡小金人，但另一名玩家可能却感受到了冒犯。1920年代的社会和现在大相径庭。我们如今厌恶的行为在当时却广为接受。种族歧视，盲目排外，宗教狂热，性别歧视充斥当时的日常生活，并且经常受到大力拥护。许多法律条款系统地支持各类种族隔离和种族歧视行为，并且许多实力强大的社会势力为相关立法提供了资金。

模组作者和守秘人可以选择视情况忽略这些社会历史，也可以选择把特定的历史元素融入故事之中。出版模组中，两种方法都有用到。游戏方式最终取决于由你和你的游戏团体，但如果你决定在游戏中引入歧视题材，建议你和玩家们提前讨论这个问题。

10.3 创建调查员

创建调查员的方法十分直接明了——只需遵照第三章：创建调查员的规则即可。其中有充足的关于时代设定和职业的扩充信息，能帮助玩家扩展并充实他们的调查员角色。混沌元素出版的众多克苏鲁的呼唤资源书是获取更多信息的上佳选择，尤其是调查员手册，它为玩家们提供了大量补充信息和选项。

提供建议

当你熟悉模组之后，你需要向玩家作简单介绍，以便他们创建合适的调查员。对于一个标准模组，你可以给玩家以下的初始背景：

- ❖ 模组发生的时间和地点
- ❖ 对于故事开端的基本介绍
- ❖ 吻合模组预设的推荐职业
- ❖ 对调查员结识方式的建议

玩家得到的信息愈多，他们创造的调查员与模组的契合度就会愈高，也更有动力沿着故事线走下去。

也许你可以就初始背景说上许多，而不至于透露太多剧情发展。在讨论初始背景时，你可以考虑将游戏开始时玩家的调查员角色并不知晓的信息告诉玩家。

如果你要主持古茂密林，本书后面附带的第一个模组，你可以如此向玩家描述背景：“这个故事发生在1925年的佛蒙特州。当地发生了一起失踪事件，调查队被要求深入进入森林搜索失踪的女孩。你们大概会需要至少一名户外运动家或者猎人。你们最可能的身份是被卷入事件的本地人，但如果想当一名外来汉，那也是允许的。你们互相之间是否认识，如何结识，这由你们自己决定。”

调查员组合1：互相协作的调查员

在提供初始背景时候，尽可能多撒“饵”（线索）。一种让玩家参与到故事中的方法，就是将调查员的家人或朋友置于危险之中。比如“你的调查员的哥哥被谋杀了。”这是个好方法，但部分玩家并不会对一位虚构的亲人的死产生情感共鸣。然而，如果你将故事线索作为一个问题，主动向玩家征询（“这里发生了一场谋杀——你们能告诉我，你们觉得死者是谁吗？”），可能一名玩家会提出这样的关联（“死者可以是我的兄弟吗？”）。当动机是由玩家提出时，你可以相信他会有更多情感共鸣，远比你强加动机给他时多得多。

这种沟通是双向的。就像玩家要“咬”你撒下的“饵”，你也要善用玩家对自己角色的见解。你应当鼓励玩家们为他们的调查员设计有趣的背景故事，然后在听取玩家的意见之后，试着将其编入你现有的故事之中。这些故事线索可以列入调查员的背景条目中，或者体现在职业或技能的选择上。

有些模组不要求调查员在游戏开始前互相认识。故事的开段可能是一群出身各异的调查员因为某些戏剧性的事件被迫共同行动。这样的冒险故事通常被称作是“开门见山”式——即直接陷入事件之中。把这想象成一场恐怖电影，片中随机组合的角色们需要通力合作才有望求生；许多僵尸电影也会采用这种开头。部分战役也可以用这种方式展开，调查员们的世界观和人生目标因一段共同的经历而改变，并因此聚集起来共同对抗神话威胁。

尽最大可能将调查员和故事联系起来。这可能有些刻意的感觉，但好戏通常离不开设计。考虑一下模组中出现的NPC里，有多少可以作为调查员的家人、朋友、仇敌或者其他（在调查员背景里提及过的）关联人士。你可能为故事准备了不少细节详实的NPC角色——审视一下，其中是否有角色可以用作调查员。切记，不要让NPC角色掩盖调查员的光辉。

就调查员角色仔细询问玩家——调查员的背景故事，志向，朋友们，竞争对手们，并把任何可以化用或是之后可能用得到的回复都记录下来。或者，你也可以就调查员角色提出修改建议，从而让他们更好地被整合到故事中。就像之前说的那样，这是一个双向的过程，并且在这个阶段，没有什么是不可以改变的。现在将事情理顺，会让游戏流程更加顺畅。

你的模组中的许多细节，比如地名、人名，都可以简单修改而不影响模组的核心。采用玩家们想到的名字和其他细节会让玩家感觉到模组中这些元素的真实感，并会创造出一个属于每位参与者的合作故事。

尼克说他的调查员从小生长在乡村，长大后才搬走寻找工作。有人建议他做个旅行商人，他觉得这主意不错。守秘人让尼克再介绍一下他生长的地方和那个村庄的名字。尼克声称他的调查员在一个名叫挺齐维克 (Tingewick) 的小镇长大。守秘人立刻将模组中的小镇的名字从本宁顿 (Bennington) 改成了挺齐维克。守秘人继续追问：“你还记得哪些人？比如童年时的朋友，仇家，老师之类的？”守秘人将尼克的部分回答整合到故事中。他选择修改现有NPC角色来匹配玩家给出的信息，而不是增加新人物。尼克提到了他的调查员有个喜欢的女孩，守秘人立即抓住了这一点并决定她就是绑架案的受害者（相应调整了她的年龄），并询问调查员这个女孩的名字（再次修改了模组中的相应细节以匹配玩家贡献的信息）。

调查员组合2：随机调查员

有些模组，尤其是“单次模组”，会采用随机组合的调查员。这种情况下，允许每位玩家创造一名调查员，然后设法将他们聚到一起，并给他们一个参与模组故事的理由。这种方法的好处是玩家可以按照自己的期望自由创建调查员。随意创建角色的方式非常适

合那些将随机人群抛进事件中的模组，但并不太适合那些结局更加开放的调查模组或战役，因为后者的场合中，玩家会很难找到让他们的调查员互相合作的理由。

守秘人告诉玩家的所有信息只提到：这个模组发生在现代，以及他们可以随便创建调查员。玩家们最后组成了这样一支调查员小队：孱弱的考古学家，法国舞者，前克格勃特工，和中年美国家庭主妇。守秘人面露微笑，并告诉他们，在故事开始时他们都在一架横渡大西洋的飞机上。在这个阶段，调查员们互相还不认识彼此，但是离地27000英尺的封闭空间将他们聚在一起，共同面对模组展开。他们之间的性格碰撞无疑会带来许多乐趣。如果模组最后他们侥幸逃生，他们不太可能会再次见面，更不用说组队以进行新的冒险了。

调查员组合3：预设调查员

你可以在事先创建好调查员，在游戏时分发给玩家。这种做法非常适合那些时间局限在某一段内的游戏，例如：游戏集会上的游戏。

尽量在为其他人设计调查员时遵循以下几点：

易于掌握的角色类型：头发斑白的退休警察，好奇心旺盛的记者，等等。

平衡：尽量平衡队伍能力，让每个角色都有表现自己的机会。考虑这个模组在技能和剧情联结方面的需求，并与调查员们共享。避免将单个调查员作为剧情基础，这可能会让其他玩家感觉自己只是可有可无的小角色。呈现能力平衡的调查员不需要让每个调查员在所有方面具有相同的能力。你只需保证每个调查员都有其长处并会在游戏中发挥作用；一名调查员可能擅长搏斗，同时另一名则精于学术。

背景故事：为每位调查员撰写背景故事，但没有必要写太多，因为有些玩家可能难以记住或运用背景故事中的信息。如果模组取决于特定调查员是否了解某段信息，请确保该信息容易被看清——不要将其藏在大段文字中。请在游戏开始时留出时间，让玩家们阅读并消化他们的背景故事，你也可以考虑用着重号为他们总结重要信息。

待分配的技能点：你可以考虑留下一些技能点，让每名玩家能定制属于自己的调查员。

告诉调查员他了解的其他调查员：你可能打算为每个调查员写段摘要，列出他们了解的其他调查员的情况，尽管这并不重要。如果你决定要写，这些见解应当是片面的，基于那名特定调查员的判断——不同的人对某个人的看法可能互相矛盾，或者充满误解。

告诉玩家他们知道什么，而不是怎么想：比起由你决定调查员角色对背景故事的感受，不如只告诉他们调查员所见的“事实”，由玩家决定哪些内容是真，以及角色对此有何感受。

与其写“你对抢走你女友的崔佛（Trevor）怀恨在心。”，不如如实记录那名调查员角色对事情的理解“崔佛偷走了你女友的心。”调查员对失去女友有何感受，这又会如何影响他与崔佛的关系，都留待玩家自行决定。

背景信息互动：若你在给一名调查员的陈述中涉及另一名调查员，请记得在那名调查员的信息中写下对应的陈述。如前所述，不同调查员对于同一件事可能有不同的见解。

如果你告诉一名调查员（布莱恩（Brian））“崔佛偷走了你女友的心”，很重要的一点就是，崔佛的玩家也应被告知此事。而此时的描述可能略有冲突“你是苏西（Suzie）的朋友。她过去常和布莱恩约会，直到她对他感到厌倦为止。”

审核人物卡

花上一点时间浏览玩家们的调查员人物卡。确认玩家们正确完成了调查员的创建（例如技能点是否已全部用完），然后记录若干要点：姓名，职业，APP，信用评级，和他们的背景故事的关键方面中任何引起你注意的内容。

关键信息可以用表格归纳，格式见下。

姓名	职业	APP	CR	背景故事	要点
托德·拉赫姆	私家侦探	65	30	佛教徒 在纽约州创办了Rockwell事务所 狂热追求健康饮食 珍视获得的体育奖杯 拥护纽约洋基队 托德拉赫姆救过他一命，他现在在为托德效力	警用手枪
帕特·斯威夫特	前运动员	75	20		孝顺他的老母亲

审核调查员时没必要太过严厉；记住，不论调查员的经验看起来有多丰富，武装看起来有多充分，克苏鲁神话中的怪物永远都比他们更强大。

创建新职业

如果在创建调查员时候，职业清单中没有职业符合你的需求，或者你纯粹想自行选择，你可以挑选8个最符合调查员的职业的技能作为职业技能。同时，别忘了划定信用范围。这是个快速简便，自主性和速度兼备的方法。

在后续模组中为调查员建立联系

以上关于如何将角色与模组联系起来的建议可能适用于他们的第一次冒险，但若过度使用则会变得费时费力。如果同一批调查员参加了你主持的互不关联的多个模组，你可能需要一个合适的理由来解释他们为何反复身涉挫败神话阴谋的行动。

一位死去的叔叔对于单一的故事线已经足够，但下一次呢？一位调查员能有几位惨遭谋杀的亲属？

模组作者在构思和创作时将模组视作一个有趣的故事，而调查员是后来添加的。必须有某种动力作为调查员与故事联结在一起的理由。

常用动机如下：

- ❖ **雇佣：**调查员们是待雇佣的专业人士；
- ❖ **人际关系：**一名朋友或亲戚被卷入了这次事件，而这人物是模组的一环；
- ❖ **个人收益：**一个出名或发财的机会；
- ❖ **利他主义：**拯救他人生命，可能也包括拯救世界本身。
- ❖ **道德准则：**打击邪恶发自个人信念；

调查员的背景可以帮助决定动力。玩家们最初攥写的背景故事除了构建角色之外，也定义了他们和世

界的联系。你在游戏过程中增加或修改的条目应当在角色和神话之间提供联系，尤其是那些疯狂发作带来的结果。请试着通过更改这些背景故事条目来推动角色追求神话知识，例如：

- ❖ 对禁忌知识的贪婪欲望。
- ❖ 只有捣毁黑法老兄弟会，才能让你心安。
- ❖ 每个晚上你都会梦见一座沉没的城市；你听见有声音呼唤你的名字。
- ❖ 答案一定记载于《死灵之书》中。

10.4 非玩家角色(NPC)

玩家控制其调查员，而守秘人则控制所有其他角色，他们被称为非玩家角色(Non-Player Characters，以下简称为NPC)，在游戏中，他们有许多种出现的方式。

你会发现玩家们在创建他们的调查员时会提供一些NPC的灵感：诸如他们的亲戚、同学、朋友或敌人。你可以在调查员们的背景故事中寻找这些灵感并仔细记录任何他们之后在模组中出场时可能会用到的细节。

调查员在游戏中也有可能与他人建立新的联系（见第97页，人际关系）。

你的记录中还应包括关键的NPC——那些反派！

游戏总会引领调查员遇见新的NPC。每条街道，每个酒吧，每个图书馆都总是有调查员可以交谈的人。

在那些已出版的模组中的重要NPC都已经列出了他们的属性与技能；但总会有调查员希望与之交谈但却并未被准备的NPC。你可能需要在游戏过程中现场给出这些NPC的属性与技能——而这并不困难。当然，你只需要为那些与玩家在某些方面对抗的NPC提供属性与技能值——通常你只需要扮演出NPC的反应，不需要任何与技能值有关的内容。

当一个调查员需要进行一个技能检定以对抗另一个NPC时。你需要为这个检定设定一个难度值——常规、困难或极难。为此，守秘人需要考虑NPC被用于对抗的属性或技能。作为守秘人，你应当迅速且即兴地根据这个角色的职业决定哪一个属性或技能是他的关键方面。如果这个技能或属性与这个NPC的职业密切相关，那么它应当是50%或更高，因此这个检定的

难度等级应当是困难。如果与职业无关，那么它应当低于50%，因此检定的难度应被设定为常规。只有在真正特殊的情况下，检定难度才应当被设为极难（少数NPC拥有90甚至更高的技能）。

当需要进行战斗检定时，守秘人可即兴地为NPC设定战斗技能数值：普通平民（未受训）25%；酒吧打手或雇佣暴徒 40%；职业杀手 70%。

预先给出的NPC都已经提供了相应的笔记以供守秘人阐释与扮演，但临场发挥的NPC并没有预先制定好的个性与目标。如何扮演这些角色完全由你自行决定，但如果你希望为这引入一些随机要素，查阅“NPC对调查员的反应”（见下文）。

在潜入一间旧宅时，沃尔特听见有人来了并想要躲藏起来。因为门开着，因此守秘人要求他进行一次潜行检定。同时守秘人认为这个正在接近的NPC应当使用侦查技能进行对抗。这个NPC是旧宅中的女仆，而且守秘人没有准备任何她的数据，但她职业决定了她不会有太高的侦查技能，因此这次检定的难度等级被设为普通（需要掷出小于或等于调查员潜行技能值的数值）。但如果这个正在进门的人是个警探，那么难度等级就会被设为困难（需要掷出小于或等于调查员技能半数的数值），因为侦查对于这个警探的职业来说是一项关键的技能。

扮演非玩家角色

角色扮演是这个游戏的核心所在，而作为守秘人，你的职责之一就是强调这一点。每个玩家都需要控制他们各自的角色，而你需要控制其他所有人，这其中的关键在于你需要扮演他们。比起直接告诉玩家们他们从酒保那里知道了什么，不如由你来亲自扮演酒保。尝试改变你的嗓音，或许是使用某种口音讲话，又或者是改变说话时的语音和语调。不要害怕进行这一环节，大胆使用肢体语言与独特风格来帮助玩家建立起对他们正在交谈的这个人的印象。

通常来说，玩家会认为守秘人是游戏的主导，因此他们会观察你来学习如何进行游戏，模仿你的言行。有些人可能会有些羞涩，但当他们看见、听见你“深入角色”地交谈时，他们会为此而被鼓舞，并也如此去做。以身作则并带领玩家接触到这个游戏的核心所在。如果一个玩家能够十分投入地扮演他的角色并

记得使用一种可信的方式来表现NPC，口音与语癖等个人风格能快速地在调查员的印象中建立起这个角色的个性。

本身就是一种乐趣，而且不需要为此连续不断地进行奖励。

如果可能，尽量试图让之前出现过的NPC回到游戏中来。这样做可以增强游戏的连续性与持续性。你可以想象一下那些电视节目是如何这样做的。当调查员想要知道这条街上的流言时，他们可以去再次拜访那家他们与老板伯尼熟识的酒吧。伯尼将再次作为一个独立的角色出现，而他的故事也将再次与调查员相连。将与玩家有关联的NPC置入险境中能调动玩家更多的积极性。当玩家们听说邪教徒将伯尼作为他们献给邪神的活祭掳走时，这显然会比告诉他们这只是某个无名的未知受害者要有意义得多。

角色扮演引子

每个人都有自己渴望的东西。而那些接近调查员的NPC总是带着他们的请求、需要与麻烦而来。思考一下故事中的事件可能会如何给这些NPC带来麻烦。而带着这些麻烦的NPC总是会希望调查员能帮忙解决他们碰见的这些麻烦或者其他的东西，你应当决定这些NPC会对调查员提出的请求。而如果玩家拥有某些调查员希望得到的东西，那他也可能会希望调查员做出些什么来作为回报。

为模组的主要NPC列出两到三个“角色扮演引子”能帮助你更好地在游戏中展现他们的形象。角色扮演引子并非仅仅是角色的个人特质或线索；而是剧情的推动要素，能让NPC像用钩子钓住鱼一般吸引调查员行动。你的玩家将被多个引子推入多重选择的境地中，而如果这些引子皆是根植在你的主要情节之中的，那么你的故事将会更加富有层次感，更加紧凑。

守秘人为帕金·维瑟（NPC）记录下了如下的角色扮演引子：

★ 帕金的生意（甚至有可能包括他的生命）正在受到来自黑帮的威胁，他迫切需要帮助

作出了精彩的发言，你应该奖励这个玩家，你可以提升他的谈话技能，或至少降低这次检定的难度。没有必要每次都奖励出色的角色扮演；角色扮演本

★ 帕金知道以法莲·史密斯是一个邪教徒，他会试图用这条信息来和调查员交换一些奖赏或好处。哈维·沃尔特一如既往地在帕金·维瑟斯这里喝了一杯并与他聊了几句。在谈话中哈维想要得知为何帕金有了黑眼圈，而帕金则陈述了他被某人勒索钱财的经过。帕金希望能得到哈维的帮助。守秘人很清楚这个神秘人与主要情节有关，他是当地某个与邪教有染的帮派的一员。如果哈维选择了咬这个“饵”并向帕金提供了帮助，那么情节就被推进了。

帕金同时还握有一些其他对哈维的调查有所帮助的信息，但作为回报，他希望有人能帮他递送一个包裹。“没什么可疑的，但无论如何，千万别打开这个包裹……”

扮演官方机构

守秘人应当明确在模组中提及的官方机构的作用与目的。一位警长或法官，可能会对调查员正在进行的调查大有帮助，但也有可能成为阻碍；例如，他们可能控制着接触证物的权限，对于一场犯罪，官方机构的NPC可能更倾向于坚持他们的个人看法而非乐观地采信调查员的意见，甚至有可能盲目地将调查员当做嫌疑人逮捕，或者强迫他们作为证人。

老生常谈地将官方机构表现为愚蠢的机会主义者、腐败的傻瓜与顽固的土包子可能会破坏这个游戏的核心气氛。在《克苏鲁的呼唤》的概念中，人性与人类文明是值得被保护与拯救的事物。即便卑劣的人性也远比那些神话存在要好得多。调查员冒着生命危险去试图拯救这样的人，那么守秘人就应当将官方机构表现得值得去拯救，虽说其中的某些并非如。如果调查员遇到的官方机构中的角色多姿多彩、好坏参半，那么他们肯定会对这个社会的价值有一些自己的看法。

非玩家角色对调查员的反应

应当由你来决定NPC对调查员的反应为何，但如果我想为此引入一些随机因素，你可以为调查员的外貌值（APP）或信用等级进行一个隐秘的检定（暗骰）。使用哪一个取决于此时的情境与NPC的想法。你应当思考一下，财富与外表哪一个更能打动这个NPC？如果你仍无法确定，那么就取外貌值与信用等级中较高

的那一个值。为此，在游戏开始时，在笔记中记录所有调查员的外貌值与信用等级是个不错的主意。

如果需要进行这个检定，骰一个D100并将结果与调查员的信用等级或外貌对比，如果骰子的结果小于那个数值，那么NPC的反应就是正面的；相反的情形则意味着负面的反应。要如何在扮演中表现正面与负面的反应取决于你。一个主动的负面反应可能会让调查员的进程变得更加艰难，尤其是玩家试图与这个NPC成为朋友，或者试图影响他的时候。应当注意这个检定只适合用于那些没有什么特别的理由去喜欢或厌恶某个调查员的NPC。

哈维·沃尔特在深夜进入一间警局。此时这里正忙着应付半夜时分的斗殴和酒鬼。守秘人想要随机决定接待警官对他的态度。相比于外表，警官更看重来者的财产水平，因此信用等级在此处比外貌更重要。哈维拥有41点信用等级。而守秘人掷出了83——远高于41，这个失败意味着一个不佳的反应。因此哈维要被这个又累又激动的警官晾在一边好一会。

在角色所知界限内扮演

当你扮演NPC时，你应牢记他们并非像作为守秘人的你一样无所不知。要让NPC无懈可击很容易，但表现出他们的缺陷会让游戏变得更加有趣。NPC也可能犯下错误、也可能误解、也可能失败，就像调查员们可能会发生的那样。邪教徒也不过是人类，所以让他们也犯下正常人会犯的错误。他们的错误可能会进一步让调查员混淆，因为他们会试图为NPC的错误举动找出理由。

准备一份姓名表

在游戏过程中，你总是需要给NPC一个名字。因此有一份备用的姓名表总是个好主意，你可以随时从其中挑选一个名字，这远比临时绞尽脑汁地想出一个诸如“鲍勃”之类的大众名字要好得多。为一个角色临场命名的举动会让玩家确信这个角色对主要的情节无关紧要，而你应当试着让所有NPC都带来真实的感受。使用符合地点与时代的姓名能增强故事的真实感。如果你决定给斯塔莱克堡的主人命名为法比安·阿

使用道具来展现非玩家角色

在一场《克苏鲁的呼唤》游戏中需要塑造种类相当多的角色——哪怕我们不把那些怪物算进去。要持续地分辨出这些角色哪位是哪位对守秘人和玩家来说都是个艰巨的任务。为游戏准备一些小道具会对此有所帮助。

一个简单而便捷的分辨开这些NPC的方法是为他们每个人画一幅肖像。大部分已出版的模组都已经包含了那些调查员即将遇到的重要NPC的画像或照片。将这些照片的复印件展示出来能让你向玩家展示他们正在与谁交谈。如果你正在使用你自己设计的模组进行游戏或者模组中没有提供某个NPC的图像，你可以快速地在互联网上找到相当多合适的角色肖像，可以让你用于临摹或裁剪。试着去访问一些描绘游戏中所在时代的居民风貌的网站，例如，1920年代影星的图集就能为守秘人提供相当有用且可靠的资源。

佐特（Fabian Azoth），那么你应当快速将这记录在名单上的这个姓名旁边，以备将来查阅。

暂用非玩家角色

如上文所述，玩家扮演调查员而你扮演NPC。但有时某个模组提供了让玩家临时扮演一组NPC的可能性，在这种情况下，玩家将被允许暂时使用NPC（代替他们的调查员角色）进行游戏。

调查员们设法说服了警方派遣一支SWAT¹⁷小队突袭邪教窝点。守秘人认为比起简单地告诉他们行动的结果，让玩家扮演SWAT小队的成员亲身体验行动经过会更有趣。这的确非常有效，因为NPC与玩家的调查员角色相比大有不同。扮演一个训练有素、装备精良的战斗专家，对于一个扮演一名大学教授调查员的玩家来说是截然不同的体验。

暂时交出NPC并不需要你给出完整的人物卡，实际上，你给予玩家的越少，他们的感觉也就越自由。有时候临时发挥地扮演一个大致的形象要远比表现一个细节完整的角色要简单得多。一张写有姓名、职业与数个关键技能与属性的索引卡片已经足以满足一个场景所需——其他的数值完全可以在需要用到的时候再临时填补。如果这个场景与战斗有关，那么战斗技

¹⁷ SWAT即 特种武器和战术部队(Special Weapons And

Tactics)。

能、武器与生命值的数值应当被进一步添加在卡片上，或者在游戏过程中现场决定。

扮演一个NPC允许玩家以某个角色而非他自己平时扮演的调查员的视角去“看”事物，并由此注意到一些玩家们平常不会警觉的东西。这种所知层面的冲突时常会在扮演中发生——当玩家扮演其他角色时，他可能得以听见一些他的调查员未能得知的事情。而这些细节时常会在调查员交流探索所得的线索时被忽略。在暂时扮演NPC时获得的信息如何处理由作为守秘人的你来决定。这个让玩家扮演其他角色的技巧同样可以用于增添剧情张力以及加深恐怖感。

守秘人让玩家使用一组暂用NPC进行游戏——一群合住房屋的学生。玩家对这间房屋以及这些NPC一无所知，他们只是按照自己感到合适的风格去扮演他们。这次临时的扮演仅仅持续一个场景，在这一场景中，这些学生中的一人被某种超自然力量所占据（按照守秘人的安排）并杀害了他的同伴。玩家们喜欢这个场景，因为它快节奏而且令人毛骨悚然。而且调查员们本身没有因此受到任何威胁，因此玩家们可以放松地进行游戏，不用担心他们所使用的角色有生命危险。

随后玩家们继续扮演他们的调查员，而且并不知晓这次对NPC的临时扮演与他们的故事情节有何关联。然而在不久之后，他们被镇议员邀请去参加一次晚宴。在晚宴场景中，守秘人逐步向玩家透露线索，让他们发现这间房屋与之前那个谋杀场景极为相似。玩家们知道这里曾经发生了什么，但他们的调查员不知道——这反差加大了剧情的张力。当玩家猛然醒悟发生了什么的时候，守秘人告诉他们，议员现在默不作声，表情扭曲，而且手中正拿着一把尖刀……

10.5 最大化利用调查员背景

调查员的背景可以被用作故事情节延伸的跳板。守秘人可以思考一下调查员的背景故事能如何驱动故事向前发展或起到补充作用。有些背景故事可能与模组的主要情节相连，而大部分则更可能发展成为支线情节。如果你能将调查员的背景故事融入模组的主要

故事情节中，玩家将会更有游戏的参与感。

守秘人查阅了哈维·沃尔特的背景故事与职业，并思考了这些应当如何被引入游戏中：

“西奥多叔叔。深爱着考古学。哈维试图证明自己比他那已疯魔的叔叔更优秀。”

由于这个模组与米·戈有关，因此守秘人决定西奥多叔叔收藏的造物中有一件是米·戈的喷雾器（见第十三章：外星科技及其造物）。因此在遭遇过米·戈之后，哈维可以进行一次INT检定以决定他能否辨认出那件造物。

“记者”

哈维与一个出版商谈了谈他关于一部故事的想法（基于他遭遇米·戈的经历）。出版商将他的想法转达给了另一个作者，而那个作者怀疑这个故事是真实的而非哈维的虚构。这个作者是米·戈的同伙，还是一个潜在的盟友？

“英俊，穿着得体但略有超重。”

这种信息要利用起来不容易，或许哈维的裁缝能被说服向哈维提供一些其他客人的信息。

扭曲背景故事中的条目以作为疯狂的结果

伤害一个失去一切之人的唯一办法，就是把那些已然破损的事物归还给他。

——斯蒂芬·唐纳森¹⁸《伤地》(Stephen Donaldson, *The Wounded Land*)

当你准备模组（或在幕间）的时候，思考一下调查员的背景故事中的那些条目依据模组的故事情节可能会有怎样扭曲、腐化的发展。

这是一个关于恐怖的游戏，而恐怖最能发挥其效力的时刻，就是当它已经离你的生活近在咫尺的时候。在洛夫克拉夫特的作品《印斯茅斯之影》中，对讲述者理智的最大威胁并非来自他遭遇的那些骇人的怪物，而是他最终意识到的这与他自身血脉的关联。

根据调查员的背景故事，规划出你的意图，这能将调查员们融入到整个故事中。当一个背景故事条目在游戏过程中被腐化、扭曲，整个故事情节就会自然地发展、流动。而玩家与故事整体之间的联系也会更

¹⁸ 斯蒂芬·唐纳森：美国奇幻与科幻小说家，《异教徒托

马斯·康维南》作者

加紧密。

在游戏过程中临场为一个背景条目想出一个合适的改动可能会有些困难，因此预先准备一份为你提供灵感的表单会对你有很大帮助，你可以为某个特定的调查员量身定制一份，或只是准备一份方便改动、随时取用的泛用表单。

每当调查员经历一次疯狂发作后，你都可以添加或修改调查员的某个背景条目。扭曲、腐化一个已有的条目内容要比将它替换成某个完全不同的内容更有利丰富故事情节，而且更能增添剧情的连续性。修改一个背景条目内容可能会导致调查员的思维方式有了直接的改变——游戏中的现实没有任何变化，但调查员却已经意识到了其中的某些方面。

你不需要总是将修改调查员的背景条目作为调查员疯狂或受伤的结果。可能游戏正进行到紧张而刺激的时刻，而且你不想因为考虑这些问题而暂停游戏进程。又或者某个调查员的背景故事已经在近期被改动过一次了，而你不希望在这一次让他的背景进一步改变。如果你想如此做的话，你可以推迟这些背景上的改动并给你自己一些时间去思考，并在下一幕游戏开始前让调查员做出这些改动。

守秘人查阅了哈维·沃尔特的背景并思考了这些条目在经历过疯狂后将会如何被改动：

1. “西奥多叔叔。深爱着考古学。哈维试图证明自己比他那已疯魔的叔叔更优秀。”

西奥多叔叔可能真的已经疯了，又或者这只是哈维出于偏执的臆想。这个条目可以被扭曲解读为“西奥多叔叔是个坏榜样，我必须尽我所能来拯救他的灵魂。”或是“西奥多叔叔收藏的造物展现了对这个世界威胁，因此必须被摧毁它！”

2. “宿命论。搜寻观测无定的预兆。”

这条可被改为“我开始预见末日”或者“我已经成为了天选的先知，我必须告诉人们即将到来的是什么。”又或者进一步转变成了某种迷信“当心不要去踩踏路面的裂缝。”

3. “英俊，穿着得体但略有超重。”

对上好衣着的喜爱意味着这是个着迷于潮流与外貌的物质主义的人。这条有可能被改为“憎恶物质财富。”或是“我对自己的衣衫褴褛毫不知情。”

10.6 掷骰与检定

检定规则1：守秘人决定何时需要进行一个技能检定。

作为守秘人，你决定每一个技能检定的难度等级，以及这次行动究竟需不需要技能检定。如果这件事不过是一桩日常琐事且对剧情主线无关轻重，那么无需这次检定。比如当你想让调查员快点行动起来或是避免在推进剧情时节外生枝，在他们做出一些较难的行动时，你可以免去这次检定。这是你作为守秘人的特权。

检定规则2：检定结果只是媒介，守秘人介由其决定叙述内容。

检定结果并不完全决定这次行动的成败与否，而由守秘人对此进行诠释。当玩家通过了一次技能检定，即说明他的预设目标实现了（于检定前设置好的）。但当检定没有通过，则由守秘人决定发生了什么。

检定规则3：检定失败并不意味着行动的完全失败。

每一次技能检定会有两种可能的结果，成功或失败。守秘人需要意识到一次检定失败并不意味着行动自动失败。

当孤注一掷成功，事态将向玩家预期发展。（玩家的预定目标实现了）

当孤注一掷失败，之后的剧情将由守秘人决定。（玩家可能会功亏一篑，并且承担额外的不良后果。）

想要主持一场妙趣横生的游戏，其中一个诀窍就是学会将检定结果化为一桩又一桩事件，并融入到你的故事之中。不要只给玩家冷冰冰的检定结果，而是大段热情洋溢的行动结果。

调查员被锁在了水位不断上涨的密室中。他们唯一的逃生方法就是打开那扇上锁的门。安德鲁为他的调查员设定了一个目标“打开那扇上锁的门”。他的首次检定失败了，迫于局势，随后选择孤注一掷。他明白被困于水下的结果毋庸置疑是死亡。他又一次失败

了，该检定结果将完全由守秘人决定。这次游戏才刚刚进行了一个小时，如果安德鲁打不开上锁的门，这次游戏就要无疾而终了。守秘人想到了以下这些选择：

- ◎ 设计一场及时的救援（听上去貌似不错）。
- ◎ 允许使用其他技能挽救局势（其他检定可能也会失败，无法挣脱死局）。
- ◎ 作为孤注一掷失败的结果，使水很快充满整个房间，但在紧要关头，安德鲁成功地打开了上锁的房门，调查员被满溢的水流冲了出来。

很明显，最后一种方法是首选。调查员处于刚才的局势下，理所应当受到一定伤害，但他们至少都苟活下来，游戏也得以延续。玩家达成了他的目标，但由于锁匠检定失败，付出巨大的代价。

检定规则4：检定结果决定谁来讲故事。

玩家通过技能检定时，他们可以叙述自己行动的结果。玩家可叙述的内容，必须在设定目标时经过了守秘人的确定。如果你觉得玩家的叙述逾越了目标（同设定目标相差过大），你可能需要让他重新叙述，或是让他在额外超出的内容补上一个技能检定。

如果玩家失败，你可以按照你的想法，描述玩家这次行动的后果。通常这意味着，玩家的目标没有实现。但你没必要一定让结果和玩家预期完全相反——玩家的结果可以在结果叙述中部分或完全地被实现。守秘人的职责是创造一个有趣的局势，个中首选便是在故事中塑造出阴森恐怖的气氛。

形象生动的来讲，便是你们两方如争夺控球权的两支球队一般。在克苏鲁的呼唤中，玩家和守秘人互相争取着故事的叙述权。而赢得技能检定的那一方，比喻而言，就是那个暂时带球领跑的人，即短暂叙述故事的权利。

检定规则5：避免连续重复的检定。

要求玩家对于同一行动进行多次技能检定将极大地减少玩家成功的可能性。一名拥有50%潜行技能的调查员显然拥有50%的机会通过检定。（在常规难度等级）如果调查员被要求连续两次检定通过，那么两次都通过的几率将下降至25%。因此，如果要进入邪教徒本部需要绕过三个哨卡，与其让调查员进行三个重

复的潜行检定，不如用一个成功的检定暂时取代其他的相同检定。如果你觉得有三个哨卡会使得行动更加艰巨，你可以提升这次行动的难度等级。

检定规则6：检定从大局出发。

玩家和守秘人在检定前，都应该站在全局角度考虑检定潜在的后果，并采用检定后的结果。如果你发觉这次检定带来了不理想的结果，你就应该重新通读审视一遍检定规则1至4了。唯一的例外是当守秘人进行一个“暗骰”的时候，例如进行心理学检定（具体见97页 熟人）。

设定难度等级

调查员给出行动的难度等级应该一视同仁，不由行动者技能点多寡而更换。如果一次攀爬检定被守秘人声明为困难难度，无论调查员在攀爬方面是新人上路还是专业达人，它都会维持原难度等级不变。技能百分骰将会区分二者的技巧高低，拥有更高攀爬技能的调查员势必有更大可能通过检定。

如果你觉得某次行动过于简单以至都显得有些平淡乏味，你可以免去这次检定[行动被轻松完成了]，或者你可以要求一个常规难度检定（或给予一个奖励骰）。总之，使得这次检定失败几率微乎其微就好。

一项直接与调查员职业领域相关的正常行为应该被判定为自动成功。请记住，只有在重要关头或是戏剧场面才是检定大显神威的时候。

哈维的玩家正尝试着打开一个谜题盒。

“我能申请通过一个智力检定来试图打开它嘛？”玩家询问道。

“你实际上在对这个盒子做什么呢？”守秘人问道，提示着让玩家补充完细节。

哈维的玩家想了一会儿，“我正打算花点儿时间研究这些种类繁多的符文，没准他们其中的一些和我叔叔的书里记载得一样。我想看看我能不能找出如何翻转这些符文，来打开这个盒子。”

“听上去不错。可以，请进行智力检定。”

去留心这位守秘人的问题是如何引导出玩家额外的描述和背景内涵。

询问玩家

守秘人应该多问问玩家的想法。鼓励玩家描述他们调查员的行动计划，而不是一板一眼地吐规则术语。当玩家提出一次需要检定的行动，询问他这次具体行动的细节。守秘人要求玩家检定是职责所在，但空有检定可没法传达此情此景的戏剧效果。

玩家们检定通过时，去鼓励让他们自己描述是如何实现预设目标的。试着令他感受到如闪光灯聚焦，麦克风独唱般的瞩目感吧！当玩家正大显风头时，别不合时宜地打断他的表演。玩家的目标若是“破门而入”，你没必要限定玩家是如何做到的。可以是“我使劲用肩膀撞门，连锁舌都弹了出来”，亦可以是“我用力冲向门，把门撞成了碎片，碎木头散落进了房间里”。你着重的该是玩家正享受于调查员的壮举之中，而不是无关紧要的过程细节，只要笑着对他说“很棒！”就好了。尽量别去变动玩家们的描述，它不仅多此一举还可能打击玩家们的积极性。

有些玩家可能会在检定结束后，期待你去告诉他们发生了什么。“我撞开那扇门的行动，掷出是14。我的检定过了，告诉我发生了啥？”将问题抛回去，鼓励他细致描述他的举动吧。“干得好，告诉我们你是怎么做到的？”

有些玩家可能又会走入另一个极端，把他想到发生的一切都七七八八描述出来，甚至连NPC的举止都包含进去了。玩家们描述他们是如何实现目标的，但他们描述的界限取决于你。如果玩家们扯得太远了，你就得打断发言了。因此你最好先告诉他们你的“度”在那儿？

守秘人该学会区分哪些成分令叙述变得有血有肉，而哪些实则影响着结果。调查员如何撞开大门不是关键，那只是艺术加工。检定完毕，目的达成，门被撞开。换个角度来看，修辞性的描述起着无可取代的作用，正是它构建起故事，并使游戏历程回味无穷。

而实际影响结果的叙述，就不单是艺术加工了，它还造成了额外后果，会影响以后的检定。这时，守秘人就需要判断究竟是批准，驳回或是修改玩家的叙述了。如果调查员要求的影响或者描述看起来挺合理，你可以批准通过，但别让调查员的好日子那么一帆风顺——记住，这可是个恐怖惊悚的游戏！你可以

驳回调查员的描述，但尽可能地只做轻微调整或是提供给他们修改意见，而不是全盘否定他们的建议。如果你对允许与否徘徊不定，不如来一个幸运检定。

哈维通过了技能检定，破门而入。玩家描述哈维的行动如下：“我用力撞向门，把它撞个粉碎，碎木头七零八落地散进了房间里。而这儿有个守卫，对么？”守秘人点了点头。玩家继续说道：“好的，守卫被我的精彩表演震撼到了，吓得枪都掉下来了。趁他忙着拔掉脸上的碎木头，我冲过去一把拾起他掉下的枪。”

你或许会感觉这位玩家发挥过头了，但这毋庸置疑是个好桥段。守秘人决定将这段稍稍倒带到调查员向守卫冲去，并说明道“守卫看见你向他冲去，忙打了个滚伸手去抓住他落下的武器。听上去你想要抢在他之前拿到枪，是这样嘛？”

瞧！这既化解了矛盾，又营造出了激动人心的场面。而实际上，玩家只是实现了他撞门而入的目的，并即将同守卫扭打起来。玩家的描述只在原本的基础上增添了一点，那就是守卫的枪落在了地上。守秘人认为这种叙述挺合理，守卫通常会携带枪支，事发时在手里或是落在地上都有可能。而关于“刺进守卫脸的碎木头”完全只是修辞描述，并不会在检定或是伤害上有影响。

孤注一掷——恐惧迫近

校注：原文为*Pushing the Roll—Pushing the Horror*

玩家有时会直接询问“我能否孤注一掷？”记住这条建议——多向你的玩家询问。玩家必须得为这颗孤注一掷描述他们为此付出的额外尝试或行动，以此证明他们的调查员的确不惜一切地去做了。——如果描述听上去不充分，可以建议他们再做进一步努力。在大多数场合都可以进行孤注一掷，但它们必须得配得上你所做出的尝试。

当玩家的孤注一掷没有通过，你应该安排他的调查员陷入更大的麻烦之中。你应该令调查员更进一步地步入深渊，或许是和调查员的目的大相径庭，或是完全和调查员技能检定不相关的无妄之灾。

而这个结果必须比检定失败更加残酷。每当调查员孤注一掷失败时，你都应该尝试将整个游戏引导入更深的恐怖气氛里。这并非每次都能做到，但尽量把

作为你的信条吧：孤注一掷失败，即恐怖席卷之时。

马修去询问一位旅馆接待员最近酒店是否接待过某人。在首次失败后，他无法接受自己的一无所获，转而提供了些黑钱。守秘人批准了他一个孤注一掷。思索几时，守秘人预告了可能的结果“你的坚持可能会触犯到对方，或者导致更糟的后果。”虽然叙述模糊不清，但调查员的后果大概可想而知。马修的孤注一掷失败，守秘人想到了一个好主意，以此因制造出更深的恐怖气氛。在此之前，守秘人只是设定了一个普通的接待员，但由于孤注一掷失败，守秘人决定将这个接待员设定成调查员仇敌的探子。而招待会将这件事向仇敌全盘托出。为了紧绷调查员们局促不安的神经，守秘人暗示了这个后果。“接待员举起他的手，露出一丝细不可测的笑容，‘抱歉先生，我从来没有听说过这个人。’过了一会儿，当你们离开旅馆的时候，你们看见他正通着电话。他神色匆匆，不敢与你们对视。”

或者在调查员在疯狂的时候，若孤注一掷失败，他们就很大可能陷入幻觉。

还是刚才那个例子，马修的调查员疯了，守秘人想到了另一个好主意。他选择让马修调查员陷入幻觉。“旅馆接待显然对你失去了耐心，他再一次告诉你他从未见过你所描述的人。接待大声地喊出了那个名字，你意识到另一个客人正狠狠地注视着你。他的衬衫下似有东西蠕动，他的皮肤光滑，泛着水光。他的双眼注视着你，嘴里嘟囔着你听不大清的话，左手正做着某些怪奇迥异的行动。而现实里，这不过只是个平凡无奇的旅馆客人，然而马修（玩家）并不知道这一点，于是（怀疑这是幻觉）进行了一次现实检定（参见现实检定，本书第162页）他的检定失败了，他的调查员陷入了短暂疯狂之中。守秘人决定了他这次短暂疯狂症状，于是调查员狂躁地袭击了这个无辜路人，然后被宾馆工作人员擒住，并很快报了警。守秘人告诉马修，他的调查员再一回过神来，已是被警官压趴在地上，而身旁被他殴打的可怜人正由宾馆工作人员照料着。可想而知，他有一连串的大麻烦了。

言语交锋

各执一词的言语交锋应该以调查员、守秘人双方在谈判桌两边以饶有兴趣、富有激情的角色扮演呈现出来。然而，当遇到真正的分歧时，守秘人需要进行一次检定。详情参见93页的社交技能（取悦、话术、恐吓和说服技能：难度等级）。

你必须决定一个NPC何时可被加以利用，而何时让他们油盐不进。而搞定他们或许需要一张漂亮的脸蛋儿，一次地道的威胁，一次诱人的行贿，又或者是其他的方式。大多数人可以在正确的方法下被言语所征服。即使是那些最邪恶的邪教徒，只要玩家能抓住他们的弱点，他们一样可以被蒙骗、压服或者说服。在整个故事的界限内，几乎无人例外——即使是邪教徒首领，他对明确是敌人的家伙绝对是油盐不进的，但如果调查员能用某种方式混进教派，说不定就会有机会。

哈斯娜捉住了一个邪教徒，想从他嘴里逼问出这个教派的行动计划。守秘人询问哈斯娜打算怎样从邪教徒处获取信息。哈斯娜于是打算迫之以武，而不是动之以理。邪教徒的恐吓和心理学都很低（都低于50%），于是初始难度等级被定在常规难度。考虑到邪教徒的动机，于是守秘人将难度等级提升至极难难度。于是让邪教徒不堪重压吐露情报的成功概率就很小了。

在这个案例中，哈斯娜的目标还可能实现，由于邪教徒相关技能很低。然而，如果邪教徒的恐吓或者心理学技能超过50%，初始的难度等级将会是困难难度，然后再将难度等级提升两级，实现目标就如同天方夜谭了。这样的话，哈斯娜就完全没法成功了，除非她通过一些扮演来增加她的成功率，如使用暴力逼供或是给予一些确切的威胁。（在恐吓的例子来看）

理智检定与暴力

恐吓通常伴随着对身体的暴力威胁。某次恐吓孤注一掷失败的建议后果是让调查员无意地实施了他的威胁。玩家们可能并不想射击NPC的要害，但孤注一掷的下场可能导致他们绝不想要的后果。在那种情况下动用如此酷刑，守秘人可能会想要让在场所有调查员进行一个理智检定。

在虚拟世界里杀人是很轻松的——我们从幼时过家家就这么做了，我们在电子游戏里大杀特杀，我们

在电视节目里看得津津有味，太多太多了。但在现实生活中真正这么做就又是另一回事了。守秘人如果想要在你的游戏里反映这一点，无论调查员是否是冷酷无情，在他们第一次杀人时，你都可以要求他进行一次理智检定（0/1D6 理智值损失）。

真正成为一名冷血杀手是尤为困难的，调查员会发觉他们根本不是这块料。在玩家能够肆无忌惮开火屠杀人类前，如此残虐冷酷的行为会让他们不断丧失理智。只有一个词能用来形容那些可以毫无怯懦怜悯之心地实施如此丧绝人寰暴行的人——精神病患者。精神病患者拥有极低的理智值，因而能够毫无道德愧疚阻碍他做出这种行为。

10.7 掌控游戏节奏

守秘人的职责宛如一位管弦乐队指挥：你设定着节拍。给予游戏一个好的节奏是尤为必要的，让所有人保持斗志昂扬，兴趣盎然。有些场景节奏紧凑，收束自然。但其他的场景就有收舒无度，枯燥乏味的风险了。尝试保持剧情的不断推进，但谨记玩家们有时也需要时间苟延喘息分析局势。战斗和追逐要求你和玩家都要保证快节奏的行动以及果断的抉择，玩家们有时也会在如何推进剧情上无法达成共识。当两名玩家在争论究竟是继续待在发霉酸臭的旧地窖里还是为自由奋力搏命时，你可以退居幕后，给予他们足够的时间来交流并做出最终选择。如果调查员们很积极地探讨着局势发展，说明他们十分享受这次游戏的体验。而如果调查员对规则问题有所异议，你之后该为他们提供仲裁。其余时候，你大可休息一会儿，稍稍歇歇你的嗓子。

如果所有人都乐在其中，当然是最好的。然而，如果玩家开始对游戏感到无聊乏味，或是谈论的内容变得重复单调。你应该做点什么。尽你所能地引入新的戏剧性事件，推动玩家做出一系列举动。举个例子：出现一个走投无路的NPC向调查员寻求帮助。另一个选项时是多去讨论他们多种多样的计划的可行性。再或者，如果他们完全在原地打转或是无法达成统一意见，你可以让他们进行一个灵感检定（见下一页）。

守秘人的一个重要职责是去塑造紧张气氛，而如何去控制游戏节奏就是关键。你或许可以选择一个缓

和平静的开端，以慢热的状态推进剧情，逐步地愈加紧绷神经直至剧情的高潮点。或者以一声爆炸，枪响作为开端，就像电影一般，随后在紧张刺激的场景和惊悚魔幻的场景来回交替。要像手指按压在游戏的脉搏上般把握住它的节奏，允许它时不时舒缓下来，也要随时准备好细致描绘场景以推进剧情的发展。

一次完整的游戏应该拥有一个开端，发展和落幕。紧张惊悚的气氛贯穿游戏，愈发强烈突出。如果游戏有分好几幕，就需要一个不同的结构了。每一幕不应该被草草结束，守秘人应该在一幕结束时，就对下一幕有所构思。尽量尝试在一幕结束时留下一些吊人胃口的设计或是某种相关联的启示。去留给玩家们一些未解之谜。当意识到事情可能会逆转向他们所不愿发生的方向，他们控制的调查员也可能会逐渐堕落沉沦，这定会成为玩家们继续冒险的动力。如果这些都做不到的话，那么可以考虑用血腥的屠杀场景或者追击场景作为盛大的结局。

大多数奇幻游戏的主要乐趣在于提升技能和获得物品，但克苏鲁的呼唤与之相反。在准备和进行游戏的时候，你要记住这是一个恐怖故事，和那些标准的奇幻冒险故事大不相同。在龙与地下城之类的奇幻游戏中，玩家扮演战士或者法师探索地下城，获得经验值，积累财富和超凡力量。他们每次作战都要冒着生命危险，但是战后可以快速恢复迅速成长。克苏鲁的呼唤是一个恐怖游戏，玩家很难通过冒险获得能力上的成长。恰恰相反，玩家会在一次次的冒险中，受到难以恢复的创伤。在别的游戏里，低等级的怪物对有经验的冒险者而言只是小菜一碟。而在这儿，无论经验多么老道的调查员，遭遇到最普通的神话生物也可能遭遇生命危险。

记录下你的玩家于游戏中遇见各类事件的反应。如果他们认为他们的调查员所遭遇的危险简直不值一提，那就加大威胁的等级。反之亦然，如果调查员对任何小行动都谨小慎微，对NPC递来的一杯饮料都心存怀疑，或是做任何事都处心积虑，那可能是在他们过去游戏体验中，有个过于严苛的游戏主持人所致。如果这是问题所在，你应该试图缓和一下他们的情绪，并让他们安心相信，他们这次即将经历的险境将会是合情合理的。

来自玩家的问题

解决玩家之间所有潜在的问题就本书而言篇幅实在不够。作为守秘人，相较于普通玩家，你需要肩负更多责任。但我们不该认为所有责任都由守秘人负责。一个游戏开展得好坏取决于整个游戏团队，而不仅仅是你。如果问题发生，且你觉得有必要，随时随地准备停下来和你的玩家们好好交流一番。

如果你认为某个人正主导着整个游戏，鼓励有些沉默寡言的玩家参与其中吧。把你玩家们想象为舞台上的演员，而你就是可控制的聚光灯。通过向不同玩家提出问题，你就可以将主导的灯光从一个玩家移向另一个玩家。

任何调查员都不可能同时出现在不同的地方，尽管有些玩家希望他们的调查员无处不在。如果有必要，确定调查员的位置——你甚至可以考虑用一张地图记录，以此直观说明他们所在方位。如果一个玩家位于厨房，而另一个在阁楼，之后在处理阁楼调查员的场景时，你应该将聚光灯仅照在他身上，并只向那个玩家叙述内容。——记住提醒那些在其他场景想要横插一脚剧情的玩家们所处的地点。

对于守秘人而言，将整组人应付处理好是一项必备技能。我们当然喜欢所有人都热情洋溢、灵感迸发，如果他们都自顾自地相互打断发言，那对你可就是一团乱麻了。注重当前场景的玩家，并让其他玩家耐心些，学会尊重他人。守秘人随时都能切换场景，但你必须控制好这种转场，记住时刻保持头脑清醒，清楚每个场景处理的内容。

如果调查员分头行动，要清楚是哪个调查员正处于当前场景。当某组调查员的场景即将告一段落或逐渐步入高潮，比如遭遇一场恶战时，留下悬念并将视角转向其他调查员。不要留某个调查员碌碌无为过久。去考虑一下电视剧的结构，把自己代入导演的身份。你就是那个喊着“Action!”和“Cut!”的人。

你的某个场景里往往会有好几个玩家。跟身处该场景的玩家们交流，询问他们分别都在做什么。绝对不允许某个玩家要支配其他玩家的调查员的想法。如果某玩家描述了其他玩家的调查员的行为，不要听他的，转而去询问那些调查员究竟在做什么。务必记住不是所有事都需要一致通过。如果一个调查员正握手一枚手榴弹，而他的玩家陈述道，“我正拉开它的拉

环。”，无论其他玩家打算怎样叙述，手榴弹都已被拉开了。玩家可能企图通过他们自己的调查员干预另一个调查员的所作所为。但任何玩家都绝不能够声明他人调查员的行为。

采纳玩家的提议

你的玩家可能会乐于采取你意料或计划之外的方法来推进故事剧情。许多守秘人会想去阻止玩家的举动，单纯地表示“不予批准”或是将玩家们强制拽回他所准备好的故事剧情里。但若可行，不如将玩家的提议融入剧情之中。在玩家的建议基础上，如果你能使剧情更添几分扑朔迷离，你就更该一试了。

只要建议有可行之处，你应该尽量保持“好的，然后..”，“好的，不过..”的态度，而不是冷冰冰的一句“不予通过。”

一位调查员决定打电话给本地警局。守秘人有以下三个选项。

不行：守秘人可以告诉玩家，“你们是调查员欸，况且打电话找警察来不符合这个游戏的核心精神。”这显然不是个能令所有人满意的选项。

好的，然后.....：与其阻止玩家们的举动，守秘人可能会告知电话线被剪断了或是电话一直占线，再或者在电话那一头只能听见怪异的怪声。

好的，但是.....：也许警察很快接起了电话，但其实他早和邪教徒蛇鼠一窝地勾结了。

10.8 灵感检定

玩家对于游戏世界的认知取决于你给他们的描述。他们不知道你脑子里在想什么，只知道你给他们描述了什么。玩家在游戏中的下一步对策对你来说可能显而易见，但对玩家来说不是。你应该在手把手给玩家喂线索和过度保密之间找一个平衡；听上去可能很简单，但实际上不容易。玩家总是会误解（或者就是单纯地忘掉）推进游戏的线索。随着故事展开，你可能无法将某条重要的线索塞给玩家，游戏可能会因此陷入僵局。无论是守秘人还是玩家都会害怕发生这种情况，因此惴惴不安。进行一个检定让调查员拿到线索固然很好，但要是玩家检定失败了该怎么办？难道就这样让他们不停地骰下去，直到成功为止吗？

这里就可以引进灵感检定。无论灵感成功与否，玩家们都会拿到线索。灵感检定在游戏中是非常重大而罕见的事。检定决定的并非玩家是否拿到了线索，而是取得线索的方式。

灵感检定的预设目标往往是“让调查员们回到正轨”。守秘人找出什么是玩家们漏掉的最关键的线索，并通过它设置一个难度等级，进行如下的灵感检定。那个（拥有最高智力值调查员）的玩家进行一次灵感检定（见下文）。

- ◎ 如果守秘人从未提及过该线索，要求一个常规难度的灵感检定（需要玩家的掷出小于等于他调查员的智力值）。通过这个检定的可能性很高——毕竟期待玩家们根据他们不知情的线索来行动是极度不公平的。
- ◎ 如果这条线索被确切提及（但未被强调），要求一个困难难度的灵感检定。玩家们有可能找回这个线索，也有错失它。但如果这个线索是在现实时间几周前提及到的（相隔时间过远），你也可以只要求一个常规难度的灵感检定。而这一类也是灵感检定的默认难度等级。
- ◎ 如果这条线索已经被守秘人挑明（例如：守秘人提及多次）或者玩家们自己讨论到它了。要求一个极难难度的灵感检定。

灵感检定的难度等级设定可能会出现反直觉的状况。一个线索越是被明确提及，所需的灵感检定难度等级要求就越高。守秘人不是在尝试找出调查员意识到这件事的可能性大小。——那就是他们想不到的东西，作为虚拟人物而言。守秘人提供给玩家们一次赌博的机会，要求他们冒着发生意外的风险来获取线索。玩家们扮演的一环就是在游戏途中记录各类线索。守秘人提供线索，玩家们从中破解线索，二者之间应该维持一种平衡。灵感检定旨在反映这种平衡。如果线索从未被提及，天平就必须倾向于维护玩家心情，而且你该给玩家一次无代价的好机会来获取它。如果线索已被明显提及，但出于玩家的种种原因，玩家们错失了这条线索。玩家们可以拥有这次机会，但天平不该偏袒他那方了，因此灵感检定的难度等级应该被设置为极难难度。

灵感检定成功

如果玩家通过了灵感检定，守秘人应该给予他们线索。这条信息应该足以推动故事向一个明确的方向推进。守秘人应该迂回地将他们的“灵感”融入故事之中，而非直接把信息给出。如果线索从未被提及，守秘人就需要一定的创造力来让玩家们获取到这条线索了。

在追查一个邪教的途中，调查员们调查了一家二手书铺。他们找到了一本神秘古籍，而夹在其中的书签上正写下了这家店的名字，由此才去实地调查一番。玩家们希望能在那儿找到更多古籍。他们所不知道的是，这家书店正是由邪教徒运营的。而调查员在之前的调查中，曾与店长有一面之缘，但却没有认出他。守秘人先前要求玩家们进行一个侦查检定来判断他们是否认出了他。守秘人认为如果调查员们没有认出他，事态会变得有趣起来。但从事后结果来看，结果却恰恰相反。

现在，两幕剧情已过，调查员殚精竭虑却一无所获，于是便要求了一个灵感检定。守秘人同意了，考虑好他们什么线索，并决定把二手书店作为剧情的关键节点，充当邪教的核心场所。

玩家们从未提及或讨论起书店店主，尽管守秘人一而再再而三地提起过他，所以他决定要求一个困难难度的灵感检定。拥有最高智力属性的玩家做一个灵感检定，而掷出小于他智力值的一半——检定通过。

守秘人告诉玩家们，调查员齐坐一堂，重温讨论起他们的调查和线索。“你们决定再一次检查先前获得的所有线索。十天过后（某个玩家）返回了查令十字路的那家书店。还记得嘛？此时店里的客人并不多，而他们其中一人正和店长聊天。你发觉他在你暗中监察邪教集会之时出现过。——他就在场！！不过幸好他并没有发现你，所以你可以不动声色地偷偷溜走。”

守秘人这么做可能就足以将游戏拉回正轨。

灵感检定失败——千钧一发

如果玩家的灵感检定失败，他们就会发现自己有大麻烦了。一个失败的灵感检定允许守秘人将调查员（无论他是否参与检定）置于千钧一发的局面之中。守秘人应该考虑提供破局所需的线索，并让调查员陷

入能意识到的最差局面。简述前情提要后，守秘人应该直接切入事件地重启剧情，并让玩家们开始解决眼下的局面。

你可能还会发现玩家们坚决不投灵感。的确，你的游戏可能很少以自然发展的结局收场，更多的是由玩家们自己的想法主导游戏的进程。或是玩家的确受制于剧情，但他们过于小心谨慎以至于不敢要求通过灵感检定。如果有这样的问题，你可以先结束现有的几幕剧情，并执行调查员们的幕间成长。（技能成长检定及其余事项）

之后询问调查员接下来可能的现行行动路线。如果你觉得玩家们缺少方向，你应该坚持让他们通过一个灵感检定继续延续剧情。利用灵感检定来决定调查员的重启剧情是否顺利。

沿用先前的例子，灵感检定失败后会发生什么呢？守秘人给玩家们点明了一条线索（店主及他和邪教的联系）。守秘人陈述道，“你花了四周时间[注：浪费了许多时间——这是灵感检定失败后果的一部分]”整理了先前的线索却一无所获。当你待在一家咖啡厅时消磨时间，你撇向了街边一角并看到了那家书店。把杯中咖啡一饮而尽，你走向书店想看看还能不能找到那种珍稀的古籍。你花了点时间扫视着书架，你专心在书架中寻找古籍，没能注意到一大群顾客涌入书店。突然，你发现寒光一闪，猛然发觉这群顾客正手持弯刀向你围过来。远处，店主拉上了窗帘，把营业的牌子换成了打烊。”

请注意在你允许他们行动前，调查员们由你控制，玩家们不能自主行动或者打断剧情。守秘人竭尽所能地把海量的信息推给玩家们，以此来保证他们回归正轨。玩家们现在终于明白，这家书店由邪教经营。

10.9 非玩家角色的幸运值

如果你事先决定让玩家和大反派在一间仓库里见一面，而最后调查员也一定不会抓住或者干掉他。那你就单纯只是私自安排好剧情，拿玩家当成你剧本的棋子。这是极不合适的。请记住，克苏鲁的呼唤的核心是由守秘人和玩家一起共同创作故事，为玩家们涉足过的剧情事先决定结局是应该极力避免的。

然而，假定你最大限度想要保证你的大反派存活或是逃脱调查员的魔爪。其中一个好方法是给大反派一个幸运池——虽然不能保证百分百逃脱，但这能极大程度提升大反派的能力，在规则范围内增大逃脱的概率。（见 花费幸运值，99页）

如果你有一个登场无数次的重要NPC（尤其是在一篇战役里），你可以给这个NPC提供一个等同于他意志值的幸运池。花费幸运值可以影响检定结果，但幸运池不能恢复。——NPC拥有幸运池，可能会让该NPC引发乱局，或者使他得以险中逃生，但该NPC的幸运值最终会消耗殆尽。

另一个限制NPC使用幸运值的原因，是大部分NPC都只登场一次。他们可能会在那一幕轻易花费所有幸运值，使他们在游戏里的那一幕变得异常强大。多次登场的NPC才有充分理由拥有幸运池。

10.10 发放信息

你希望玩家去调查并询问，这毫无疑问，但是，这些调查可能会使玩家问出一些你未曾考虑过的问题。举例来讲，假如这里曾发生过一起谋杀，你需要对当时现场发生了什么有一个清晰的认识。同时你需要详细设定这场谋杀是如何发生的。某个玩家可能会询问书房的地毯上是否有泥泞的脚印，是否有任何证人，或是凶手是否将他的凶器抛弃在了垃圾堆里。如果你对整起事件的经过有充足的把握，你就能对哪怕最为意外的提问作出令人信服的回答。例如，你可能并未预先思考过这些细节，而且一时也无法确定书房地毯上是否有泥土。但由于你知道整场谋杀是如何发生的，因此你知道这个闯入者是否是通过书房窗户进入的房间（而你可能在窗外设置了一个苗圃），并能最终确定地毯上的确存在泥土的痕迹。

当你向玩家发放信息时，试着仅去描述他们所发现的证据，然后把推断现场状况的工作交给玩家自己解决，你可以提醒玩家们地毯上有泥土，但不要告诉他们地毯上出现泥土的原因。

留出一片充满怀疑与不确定性的空间对于在玩家之间营造阴谋感至关重要。而怀疑、未知与疑虑的土壤最能滋生恐惧。因此只需要告诉玩家们他们的调查员确认了什么信息，然后让他们自己去做出相关的推断。

假如调查员射击了一只怪物，不要说“它死了”。只需告诉玩家他们无法从这怪物身上发现任何生命迹象。这能将玩家推入怀疑之中——这东西究竟是活着还是死了？而此时的一个急救或医学检定将能揭示这个生物是生或是死。

玩家们搜查了一个房间并在侦查检定上失败了。此时不要说“这里什么都没有”。告诉玩家们他们没有找到任何东西。而此时他们就会疑惑自己是否遗漏了什么东西。此时在侦查检定上的孤注一掷能让他们再次确认自己是否遗漏了什么线索。

玩家有时会想出一些令你感到惊讶的调查方式。你应该试着创造性地将他们的想法整合进你的剧情中，并使得他们的行为有意义。一个玩家可能会试图在书房的书架中搜索这个家庭的系谱，而模组中却没有提及这个家庭的系谱。但这一举动相当地可行，因此你应当对这一想法予以回报而且将剧情建构其上。牢记这两条“好的，而且……”与“好的，但是……”的原则。

好的，而且……：这本族谱被记载在一本家庭圣经¹⁹中，在那之中还包含着相当多有用的信息。

好的，但是……：你不希望玩家如此轻易地找到这些线索，在这种情况下，比起让玩家在书架里一无所获，或许更适合让他们找到那本家庭圣经，但那本书里的前几页却被撕了下来，又或者某个名字被抹去了。

这两种选择都能让调查进一步发展，而且都远比用“不，你找不到那本族谱”硬生生地把玩家的思路堵死要来得好。

10.11 洞察检定

- 在《克苏鲁的呼唤》中有三种主要的洞察技能：
- ⑨ **侦查：**主要用于视觉观察，但也可用于嗅觉或味觉。
 - ⑨ **聆听：**确认与分辨声响。
 - ⑨ **心理学：**理解他人的动机与意图。

如果一个玩家在一次洞察技能的检定中成功了，那么他就揭示出了与模组有关的某些信息（记作一个

线索）

洞察检定通常都是由守秘人要求玩家做出，但有时如果玩家的调查员正在主动地搜寻某个线索，那么他也可以要求进行一次洞察检定，例如搜寻一个房间（侦查）或试图辨别某人是否在说谎（心理学）。

尽量避免让一条单独的被隐藏起来的线索成为成为整场冒险的关键线索——即使守秘人尽了最大的努力，玩家仍然可能错过它，特别是在模组中这个关键线索所在的地点有可能被忽视的情况下。对此有几种可用的解决方法。你可以确保关键信息能被玩家通过数种不同的方式获得。这些信息不必以相同或类似的形式出现，但是应当足够让玩家通向正确的方向。如果他们最后还是错过了线索，不要担心——你还有灵感检定（P199）来把他们拉回正轨。

线索被分为两类：显明线索与隐秘线索。你应当在掷骰前决定该条线索的类型。

调查员们正在城镇中寻找邪教徒，而守秘人则准备了一出即将在鬼屋中出现的很酷的场景。但玩家现在仍对此一无所知。守秘人希望调查员能辨认出那个正在躲闪他们的邪教徒并被他领去那座鬼屋。因此守秘人将此作为一条显明线索，并告知哈维的玩家她的调查员发现一名形迹可疑的男子正在向后巷走去。紧接着令所有人大吃一惊的是，这位玩家大喊着“抓住他！”并让哈维在他的调查员同伴来得及阻止他以前就狂奔着赶去追逐那个邪教徒。

显明线索

如果你希望让你的玩家能找出某个东西，那么你应当将它设为显明线索。显明线索对于情节驱动的游戏十分有用，特别是在错失某条线索可能会导致玩家的进程中断的情况下。要发现一条显明线索，玩家不需要进行掷骰。

显明线索和隐秘线索可能会出现在同一地点。桌子上一本书被移动时留下的灰尘痕迹可能十分显眼，但灰尘中的一根灰色头发就有可能被忽略。这段信息的第一个部分——那本书被移动过就是一条显明线

¹⁹ 一些基督教家庭中会收藏一本用作家谱的圣经，在前面一般都会记载一些诸如家庭成员出生或去世日期等信息，有时

候里面也会有信件、剪报或者照片之类的资料。

索，而那根金色头发则是一条隐秘线索。

如果一条线索可能仅会被玩家队伍中的某一人发现，那么应当由你来决定谁将发现这条线索，可能是玩家当中最不活跃的那位，又或者他的调查员拥有最高侦查技能的玩家。

隐秘线索

找到一条隐秘线索会在某些方面对玩家有所帮助，但它们对于推动情节并不重要。如果你认为玩家无论是否发现这条线索都能使得游戏在一个有趣的方向上展开，那么你就可以将这条线索设为隐秘线索。当玩家要求使用一个洞察技能的时候，你通常就应当准备给予他们一条隐秘线索。

隐秘线索有两个功能：

- ◎ 给予玩家获得有用信息的机会
- ◎ 在玩家检定失败并知晓自己错过了一条线索时制造剧情的紧张感。

处理为隐秘线索作出的洞察检定

每位有机会发现线索的调查员都应当进行一次洞察检定（侦查、心理学、聆听或它们的组合）。在玩家们掷骰之前，你应该设定难度等级并告知他们。通过检定且成功等级最高的玩家将获得这条线索。如出现平局，守秘人决定将这条线索交给所有通过检定的调查员，或者只交给技能最高的那位调查员。

当探查隐秘线索时，一个失败的洞察检定也有其功能——让玩家们清晰地认识到他们错失了某条线索。应当注意玩家所知的与他调查员所知的信息是有区别的。玩家们清楚地知道这里有一条线索被遗漏掉了。但调查员们只是完全没有注意到他们没能发现的那些东西。而现在玩家拥有三个选择，至于他们最终会选择哪一个，将会取决于他们的个人喜好与游戏风格：

忽略线索：严格地在调查员所知的界限内进行游戏。

孤注一掷：某位调查员主动采取行动，这意味着一次对洞察检定的孤注一掷，他将更为积极地使用洞察技能以试图获取线索。

调查线索：比起冒险去承受孤注一掷失败带来的后果，调查员可能会更偏向于猜测这条线索是什么，

并围绕它展开调查。当然，他们完全有可能得出错误的结论。

在洞察检定的孤注一掷上失败的后果

无论是调查员或守秘人为了什么原因要求了进行洞察检定。只要玩家能使调查员作出进一步行动，他就能要求对此进行孤注一掷。洞察检定可以应用于许多种不同的状况，因此也有许多种潜在的孤注一掷失败的后果。

这里是一些孤注一掷失败后状况如何变得更糟糕的点子：

- ❖ 调查员们在搜索上浪费了太多时间，而他们的敌人趁这时抵达了。
- ❖ 现场留下了他们进行过搜索的证据，有些东西被弄坏了或者被放错了顺序。
- ❖ 当调查员正在进行搜索时，一个敌人伏击了他。
- ❖ 调查员在研究他的目标时过于接近，因此导致了对他人的冒犯或者招致了嫌疑。
- ❖ 你试图听清那个东西的声音？实际上，它已经听见你了，而且正在朝着你而来！

调查员跟随着邪教徒进入了一间老房屋。守秘人决定让邪教徒躲藏在主卧室中，而且他留下了一串血迹——而调查员会注意到这一点吗？无论能否，守秘人都能预见到有趣的情节展开。玩家会搜寻这间房屋，没有得到线索意味着他们无法揭示任何事情。但获得这条线索又会给他们一个优势，因此守秘人决定将这条线索视为一条隐秘线索，并要求玩家们进行一个侦查检定来获取信息，检定的难度被设为困难，因为玩家当中只持有一只手电筒作为光源。

所有的玩家都未能通过检定，因此他们没能发现这一串血迹。此时剧情的紧张感就凸显了出来——玩家们知道他们错失了一条线索。调查员们可以选择离开这座房屋或在此花费更多的时间进行搜索以便对侦查检定进行孤注一掷。而此时在孤注一掷中失败的后果可能是玩家被伏击并受到伤害，或者给邪教徒提供了足以让他逃跑的时间。

使用多于一项的洞察检定技能

依据实际情况，究竟使用哪一项技能来进行洞察

检定可以成为一个开放性的选择。假如一位非玩家角色将要拔出他的武器攻击调查员，玩家既可以进行一个侦查检定来发现他即将拔出的武器，也可以通过心理学检定来对非玩家角色的行为有所警觉。在这种情况下，守秘人应当允许玩家进行一次掷骰，并与他两项技能中较高的那一项进行比对。

哈维正在福克斯顿勋爵家做客，而后者打算在哈维的咖啡中下毒。守秘人希望给哈维一个意识到这一异常的机会并允许他进行一次洞察检定，并将骰子结果同时与哈维的侦查与心理学技能进行对比。如果这次掷骰通过了心理学技能，那这意味着哈维发现了福克斯顿勋爵的紧张并察觉到有事情不对劲。而如果通过了侦查技能，则说明哈维可能发现了他的咖啡闻起来有点奇怪。

玩家进行洞察检定的目标

通常来讲使用洞察检定的目标仅仅是“找到一条线索”。但某位玩家或许会提出一个更为确切的目标，诸如“我要搜索这个房间，试图找到一本日记或日志之类能为我们提供关于这个人的信息的东西”。如果你欣慰地发现这个房间里刚好能找到一本这样的书籍，那么接受玩家的这个行动目标并允许他掷骰。但如果没有，那么你应当适当地调整这个目标，或者使用下文“什么都没有”这一栏中列出的方法。

这里什么都没有？

如果这里没什么值得搜寻的东西，那么就不要让玩家作出洞察检定。牢记洞察检定的最根本的作用永远是“找到一条线索”(to find a clue)——如果这里没有需要去寻找的线索，那么这里也就不需要进行任何掷骰。线索，无论是何种形式，都应当是值得注意的某种东西，而且能为故事增添有趣的新转折与层次。

如果某位玩家要求进行一个侦查检定，那么即便这里没有任何线索，你也可以接受这个请求。而现在这个检定的目的应当被改为“搜索某条线索”(to look for a clue)，又或者正在寻找某个特定的物品，那么这个检定的目的，举例来讲，则可能是“寻找杰弗森的日志”等等。如果这个检定成功了，玩家将会发现这条线索或物品的确没有在这个场景中出现。

心理学

如果某位玩家通过了一个心理学检定，那么你应当向他揭示真实信息。而如果这个检定失败了，你或许会想要误导玩家，但如果你每次都这么做，玩家（他们知道自己的检定失败了）将会知道你所说信息的反话就是正确信息！因此，不必每次都告诉玩家真实信息的反话，你可以自由地向玩家透露一切你想告诉他们的信息——但是在这种情况下他们无法得知你透露的信息是否是可靠的。

哈维将他失踪朋友的照片出示给了酒保看并询问“你见过这家伙吗？”而守秘人则告诉哈维酒保看了这张照片一会然后回过身去继续擦他的玻璃杯并声称“我从来没碰见过这个人。”哈维的玩家申请进行了一次心理学掷骰来分辨酒保是否在撒谎。她未能通过检定，守秘人微笑着告诉她“嗯，他看起来说得很是实话。”

哈维的玩家现在觉得自己可以确信酒保正在撒谎，但她仍然拿不准。她会在这件事上采取更进一步行动吗，或许是通过贿赂，或者威胁？

10.12 展示材料(Handouts)

玩家的展示材料是《克苏鲁的呼唤》中的一个常见的特色。这些展示材料通常会在玩家的调查员找到某些重要信息时被发放给他们，例如信件或书籍的内容摘抄。商业模组通常都会在最后将这些材料重印一遍，方便守秘人复印或剪切下来并在游戏中使用。

举例而言，一封来自匿名线人的手写信件、一张标注了古代巫师坟墓位置的地图或一篇详细记载了对大脚野人的目击报告的报刊文章都有可能被作为展示材料呈现给玩家。

展示材料的作用其一是增强游戏的氛围：一份精心准备过的展示材料能极大增强玩家对游戏故事的代入感。其二则是传递信息。分发展示材料是一个便捷的给予玩家线索与信息的方式，而且玩家可以在之后随时查阅它们。向玩家递送展示材料同样可以将玩家们注意力的焦点从你身上转移到接过材料的那位玩家身上。如果这份展示材料是提供给所有玩家的，那么你应该鼓励这位玩家大声读出上面的内容。

一些守秘人喜欢自己制作展示材料，无论是用于

商业模式或是自制模组。他们可以尽情展现自己的艺术创造力。一些简单的小技巧能在这里发挥出巨大的作用，例如使用钢笔书写信件、在一本老旧的笔记本上写上守秘人准备好的内容。咖啡可以被用于纸张的做旧。而从慈善商店买来的旧布条（例如手套或破衬衫）可以被点缀上假的血迹，这样当调查员们搜寻那些发生过肮脏活动的场景时，守秘人就可以将它们展现给玩家。

摄于模组的故事发生时代的照片在展现地点或人物的时候非常有用，从古董市场上淘来的明信片也能在这种时候发挥作用。

如果故事背景较为接近现代，那么守秘人或许可以为玩家们找到的录音录制一段音频，甚至是一段短录像。在这方面的可能性是无穷尽的。你甚至可以为玩家们的调查员们创建一个“假”的网站。

无论你是否有时间去从头准备这样的展示材料，你都可以从别处搜索到它们或者使用商业模式中提供的展示材料，对展示材料的使用是对游戏极大的有益补充。享受这种乐趣并思考一下你还有什么好点子。

聆听你的玩家对你发放的材料的意见与回应。如果他们对你拿出来用于展现场景的带有指示物或小模型的平面图非常兴奋，那么就在游戏中更频繁地使用它。而如果他们仔细研究每一份展示材料中的每一个细节，那么就多使用这些材料中的细节。但通常你都会有一群各异的玩家，并且他们会对你作法有各异的回应。别紧张，保持均衡，并试着主持好你的游戏。

10.13 使用规则

本书中的规则旨在具有足够的灵活性，能够应对每一种可能的状况。

- 而本书中列举的规则，简要来说，即是：
- ❖ 无论情境如何，按照玩家的意图确立一个目标，并选择一个最适合这一情境的技能或属性检定。
 - ❖ 如果情境更依赖于外部的环境因素而非玩家行动，那么使用幸运检定。

在特殊情境下运用规则的指引

这里是一些玩家确立目标以及守秘人应当如何使用规则来处理它们的例子。这些并非是明确的规则，

只是在此列出以帮助守秘人理解技能检定可被用于多种用途的建议。

在赌场中得胜：大多数赌场中的项目都基于幸运检定，但是赌场中的赔率总是有利于庄家的。因此一个直截了当的幸运检定会显得有些对玩家来说过于慷慨。或许在这一情境下你可以要求调查员进行一个幸运半值的检定。如果你希望模拟赌博的感觉，那么你也可以使用你自己的想法来制定规则。你或许会要求玩家在赌场这一夜的过程中进行三次幸运检定并预先告知玩家可能的结果，在那之后让他们决定自己的赌注。如果玩家成功通过了三次幸运检定，他在赌场中大获全胜，将他的赌注乘十。而如果他通过了两个幸运检定，那么他小小地赢了一笔。如果仅通过一个幸运检定，那么他没有赢钱。如果三次幸运检定全部失败，这意味着玩家最后反而陷入了沉重的债务中。

伏击一名敌人：玩家希望隐蔽起来以便在攻击中获得优势。如果玩家成功进行了一个潜行技能检定（与敌人的侦查技能对抗），那么你可以为他的第一次攻击提供一个奖励骰，或者让他的这次攻击自动成功。

游至安全地带（溺水）：一名调查员落入了汹涌的水流中，他必须要游至安全地带来防止溺水。守秘人要求他以“游至安全地带”为目标进行一次游泳技能检定。如果玩家失败了，那么这意味着他没能成功而且还呛了入了水，他必须要进行一次CON检定或每轮受到1d6点伤害（见其他形式的伤害，205页）。现在这种情境下需要一次孤注一掷——除此之外玩家就只能选择调查员放弃了机会并开始溺水。如果玩家在孤注一掷的游泳检定上失败了，那么调查员被水流重击并快被溺死了，他需要每轮承受1d6点伤害。守秘人必须在此时做出抉择：是要让调查员继续命悬一线或者让他被水流冲到别处。如果守秘人选择了前者，那么调查员会持续损失生命直到他被另一个调查员或者非玩家角色救起。而如果附近没有人，守秘人可以选择不骰溺水伤害，转而让这个失败的孤注一掷导致调查员被冲到了某处异国的海岸上，这将导致他失业并身处窘境。

扼死一名敌人：攻击者应当首先以“抓住我的目标并试图扼死他”为目标进行一个战技，正常的战斗规则就能完成这一动作。在完成战技后，在这之后连续的每一轮中，攻击者（现在因为成功进行了战技而能获得一个奖励骰）都能如常以格斗技能检定对他正扼住的目标进行攻击。在这种情况下，他对目标造成的伤害应当被叙述为试图扼死目标而造成的伤害。守秘人应当注意一下这一段当中所提及的使用常规战斗规则的例子。

房规

如果你想要创建一条用于某种特殊情形的房规或自订规则，你应当在如此做之前谨慎地思考。

你是否能确定你准备创建的房规所相关的内容无法用游戏的常规规则处理得一样好？你的自订规则是否能让你的游戏更令人印象深刻？

这份游戏规则已经包含了明确的应用于战斗、追逐、魔法、幸运、理智与物理伤害的规则。而其他的一切事物都可以用技能检定来处理。例如，规则中并未明确提及一个人能在没有食物或饮水的情况下生存多长时间或者使用黑客技术破解一台电脑所需时间的内容。而这些事情都可以由守秘人来依据模组中的情况，使用常规规则与他自己的决断来定夺。但假如这些事情中的某一项是某个模组中的关键要素，那么或许最好将它以着重这一方面的自订规则的方式呈现出来，

当创建一项自订规则的时候，尽量使它简单一点——将内容集中在一项或少数几项技能（或属性）上并决定好不同的成功度意味着什么。尝试围绕着玩家能采取的有意义的行为建立规则；这可能会改变技能的难度等级或改变某种情境下应使用的技能。

当然，这本规则书可以试图为每一种可能性都列出一项明确的规则，但这将使玩家在游戏进程中必须不断地查阅规则而且玩家的每一种行动都会被某条规则所束缚。《克苏鲁的呼唤》被尽可能设计得灵活，并且鼓励守秘人去活用游戏的核心规则：技能检定。

你正在创作一个以调查员们迷失在沙漠中，仅剩有限的食物和水为开头的模组。而你希望设计一条能着重于物资匮乏与疲劳的影响的规则。身处沙漠中可

能会导致脱水、迷失方向、饥饿、晒伤与疲劳。而你决定将与此关联的关键属性设为CON。在沙漠中迷失最终会导致死亡，因此生命值会作为他们失败的后果。玩家将会被要求在游戏当中的每一天都进行CON检定——如果有玩家在检定中失败了，他的调查员将会受到1d3点伤害。通常这样的伤害都会被恢复，但因为严酷的环境，你决定调查员受到的这样的伤害将不会被恢复。一名调查员可能会在数日后生命值降到0点，此时他将会昏迷并面临即将到来的死亡。这条“新”的规则很符合你的意图，因此你将把它作为这个模组的自订规则来使用。

属性掷骰

常规规则提供了决定属性与创建调查员的方法。而一些可选规则也在第三章：创建调查员中被列出。玩家们喜欢被平等地对待。因此如果你允许了某个玩家重骰或交换他的属性，你也应当告知其他所有玩家这件事并允许他们也这么做。

10.14 动作场景

那些同时包含了多个调查员、非玩家角色和/或怪物的场景可能会让人手忙脚乱，难以分辨谁正在何时做什么事情。

为了保持对游戏的控制，你应当快速地建立一个玩家与非玩家角色的DEX次序表。并从敏捷最高的角色的行动开始处理，并依照敏捷次序依次进行。当所有人都完成一轮行动后，重新回到敏捷最高的角色那里并开始另一轮行动直到这个情境或场景完成。

一些行动会比其他的消耗更多的时间，规则中已经列出了一些行动所需的时间，例如攻击或施法，但其他行动的细节则需要由你来定夺。

里卡多·摩尔正在试图撬开一把锁，而他的同伴此时正在保护他，抵御来自邪教徒的攻击。守秘人决定他需要三个战斗轮的时间来撬开这把锁——如果他要进行孤注一掷那么花费的时间将更多。

“但在现实中它就是这样的”

当你裁定游戏中将会发生什么时，试图在现实感与你希望创造的戏剧化场景中取得一个平衡——如果

在这种情形下拘泥于现实会让整个结果变得索然无味，那么你就应该试试更有创造力的作法。但这并不意味着你应该丧心病狂地让你的游戏变得毫无现实感。但是，如果你发现你用了“但在现实中它就是这样”的句子来为你某个普遍不受欢迎的场景辩护，那么你应该问问你自己你是否可以为情节添加一点更富有戏剧性与创造力的要素。举例而言，霰弹枪的射击并不会在现实中把人打飞，但如果你很喜欢这个点子，那用上它又有何妨？

移动

在游戏中提及的所有距离都是近似值，而且都是基于描述，因此精确的距离测量很少会成为一个问题。但如果你想要测量距离，那么我们对此给出的建议是，一个角色可以在一个战斗轮中谨慎地前进每点MOV一米或一码的距离，因此一个属性平均的人类可以每个战斗轮移动8米。而如果冲刺，一个角色可以移动五倍于前述的距离，但在这种情况下他会很快陷入疲劳中。

非玩家角色的生命值与物理伤害

你应当为非玩家角色应用常规的伤害规则。但不管怎么说，非玩家角色是在你的掌控之下的。如果你判定某个非玩家角色心脏病突发并因此当场身亡，那这也毫无问题，因此如果一位调查员一拳打在某位非玩家角色身上，而你决定让这名非玩家角色猝死，这也同样毫无问题，如果你不想的话，你甚至不需要为此要求玩家做出攻击检定或骰伤害。如果调查员掌控了某位非玩家角色的生死（或许是一把抵在他们脖子上的尖刀）并决定宰掉非玩家角色，你可以让这完全自然地发生而不需要玩家为此做出任何掷骰。这些事情可能会被视作例外，但它们都说明了一个问题——你只应该在场面会影响到某位调查员的时候才动用规则。你可以让天花板崩塌并在不掷骰的情况下就让某个非玩家角色被碎石所淹没，但一位调查员总是应该有掷骰的机会——在这种情况下或许是躲避落下的石块或者在它坠落前就注意到摇摇欲坠的天花板。

玩家可以根据追溯非玩家角色所承受的伤害或依据调查员的所见来判断非玩家角色的伤情，但这些并不是完全可靠，非玩家角色可能拥有魔法防御或者只

是假装自己受了伤。只有当成功进行了急救或医学检定之后，你才应该告知玩家这个非玩家角色究竟是活着、濒死还是已经断了气。

追逐

描述地点的场景通常都是守秘人的工作，但在追逐中，假如某个玩家通过了一个幸运检定，你也应当鼓励他如此做。有些玩家可能会对此有些犹豫，在这一情形下你应当提出引导性的问题并鼓励玩家进行详细的补充说明。

哈维正沿着大街狂奔，在身后一群黑帮分子正紧追不舍。守秘人并未准备这附近地形的信息，因此决定让掷骰来解决这个问题。哈维的玩家通过了幸运检定，因此她得到了自行决定接下来的数个地点的机会。但她看起来有点迷茫。

“好吧，于是你正在沿着大街狂奔，那里满是由夜间的购物者和下班回家的人组成的人群。你通过了闪避技能检定因此轻易地从人群当中穿行了过去。现在往左和往右各有一条巷子，有几家商店仍然在营业，你现在要往哪个方向去？”守秘人询问道。

“嗯，我朝一条巷子跑去。”

“好极了，那么这条巷子是什么样的？空无一物，或者地上有垃圾桶之类的障碍物？巷子里现在是否有人？”守秘人提示着玩家。

“这里有一辆垃圾车，工人正在往那里倾倒垃圾桶中的东西。”玩家如此声称。

“所以你要避开他们？”

守秘人整合了玩家所说的并确定了这个地点的信息，他把这写在了表格中。“于是下一个地点是一条巷子，正被一辆垃圾车和工人们阻挡着。这个巷子意味着一个需要进行闪避检定的危机。”

10.15 展现神话的恐怖

在第十四章：怪物、野兽与异界诸神中，每一种怪物都有一段相关的描述（通常都是直接取自原作故事）。这是个不错的开始，但你应该试着以这些描述为基础并适当改变这些描述，这样可以使你提及的怪物显得不那么平常。

使用图片来展现来自克苏鲁神话的恐怖可能会稍

微有点麻烦。因特网与书籍有时候会以图片描绘出某些神话怪物的大致样貌，但这些图片并非总是合你口味，而且有时候还会破坏作为守秘人的你一直试图描绘出的恐惧感。同样的，把一个古老者的小模型仍在桌子上的举动也能有效地让你辛苦建立起来的紧张感毁于一旦（但是一旦你已经完全展开了这个场景，并将恐惧感推进到了最高潮，那么这样的小模型就会很有用。）

电影导演作为座右铭的那句“少即是多（Less is More）”，也值得你在描绘一个来自超越时空之外的令人震撼的存在时作为参考。试着描述得模糊一些，点出这个生物来自外界的那些特性，并让玩家以他们的想象力填充其中的空白。

每当你描绘一个怪物时，你都应该试着将它展现得独一无二。让你的描述发自内心且感情强烈。一只深潜者并非仅仅就是一只深潜者，它是一只来自幽深海渊，与时间本身一样古老的生物，一只能让恐惧直达你的肺腑，带来厌恶与反胃的生物。谨记，那绝不仅仅就是一只深潜者。

让我们来看看这句廷达罗斯猎犬的描述：

“在房间的角落之中跃出了一只廷达罗斯猎犬，它正准备攻击你……”

也许我们可以对此做一点改进：

“你看见一只外形奇异的獒犬显现在房间的角落之中。它拥有黄色的眼睛，而皮肤则是苍白的蓝色。它邪恶地冲着你咆哮，然后抬起了前爪向你扑来……”

又或者试试看这段如何：

“当你扫视房间四周的时候，一阵恶臭充满了你的鼻孔。你在稀薄的空气中近乎窒息。你的眼睛不由自主地转向了房间的西北角，在那里，病态的黄色光芒正在墙角显现。剧烈的光芒灼烧着你的眼睛，虽然一时难以分辨，但你看见一个黑暗的形体也从角落显现出来，吞噬了黄色的光芒。你的颈背汗毛直立，因为你意识到某些邪恶的事物正在向你逼近。你听见了一声恐怖、非人的咆哮声，在那之后是张开的双颚，与那其下露出的两排剃刀一般的尖牙……”

只要设定好基调，并做出适当的描述，玩家们的想象力会补齐剩下的部分。

扮演异界存在

营地里的食品贮藏室也被弄得一团糟：某些日常主食不见了；而且留下了一堆已被打开的罐头——那些罐头全都是从最意想不到的地方以最意想不到的方式被打开的，虽然不合时宜，但却依旧让人觉得非常滑稽可笑。随处散落的火柴也构成了另一个较小的谜团——在这些火柴中，有些是完整的，有些已经折断的，也有些被使用过。此外，我们还在附近找到了两三张帐篷帆布与一些皮毛衣物，这些东西都被古怪地撕开了，似乎为了进行无法想象的笨拙改造而留下的结果。

——H.P.洛夫克拉夫特，《疯狂山脉》

只有守秘人知晓神话生物将会如何行动。而它们的一举一动都举足轻重。它们能够在各个方面影响调查员。但在太多的游戏中，那些怪物仅仅是出场，咆哮或以某种怪异的语调低喃，然后就发动攻击。这种对神话生物的表现方式是浅薄的、可被预料的，而且没能完全展现神话的恐怖。

智慧的神话生物能也能像人类一样建造、实验、祈祷、学习、施放魔法、质疑、拷问，以及做到其它一切人类能做到的事情。除此之外，它们还会实行那些莫名其妙、稀奇古怪与令人费解的行为。

那些反常、黑暗的举动最能表现出这个游戏恐怖、神秘的基调。那些智慧神话生物的举动总是超越想象，因此你应当尽量将它们描绘得邪恶、危险与亵渎。

如果神话生物总是能被轻而易举地辨别出来，那么神秘感就会荡然无存，而且整个情节的细节线索也会被揭露。你不应当让调查员如此轻易地获得信息。即使他们已经靠近观察了那个生物，那也仍然不是一只深潜者——那是一个浮出水面的黑暗而潮湿的形体，周身围绕着水草，如同一只腐烂的死鱼一般散发着恶臭。

当神话生物死亡时，由你来决定它是会表现出痛苦，或者只是简单地躯体崩塌与消解。神话生物的死亡通常都会展现为溶解或蒸发的形式——自它们躯体散出的毒云将会很快消散在潮湿但清洁的空气中，就像《敦威治恐怖事件》中的威尔伯·沃特雷在密斯卡托尼克大学图书馆内发生的那样。而这很有可能让调查员找不到任何物理性质的证据。

气味总是让人印象深刻，由于它无法被通过照

片、录音与影像的方式模拟，因此我们都知道如果我们能闻见某种东西的气味，那它多半正切实地存在于我们旁边。有时候即便是与某个神话生物相近的气味也能让调查员们汗毛直立。

某个生物留下的证据——诸如体液池、脚印、身体的碎片，甚至是它所造成的破坏，都提供了相当有趣的辨别这个生物的身份与目的的方法。为那只令人迷惑的怪物添加上一组这样的线索可以让你的游戏变得更加生动。

应当谨记，几乎所有的神话生物种族，例如米·戈、蛇人与深潜者，都拥有相当于甚至超出人类等级的智力、比人类更加长寿而且对我们身处的这个宇宙知晓更多。而这些接近不朽的存在之中有谁愿意为了一瞬间的短暂胜利而承受生命危险呢？更不用说他们面对的还是一个犹如黑猩猩一样的种族。在这样缺乏战斗的理由的情况下，智慧生物都会在危险面前选择退却。同样也要避免让调查员与他们非人类的对手展开谈判——这样的行动说明了调查员们的对手的行为实质上仍然处于人类的层面，而这也极大减弱它们带来的恐怖感。

修格斯与其他智力低下的种族的恐怖之处体现于它们的不可预测与满怀恶意。此类生物会毫不留情地发动全面攻击并尽情倾泻它们令人恐惧的狂怒。它们带来的挑战是物理层面上的，因此守秘人有义务适当地就可能到来的毁灭向调查员提出合理的警告。攻击一只栖居在洞穴内的修格斯可能会引发一场贯穿整个情节的大麻烦——直到调查员能活下来，并通过诸如将它封在洞穴里或将它放逐的方式摧毁掉修格斯为止。

把视线移开也救不了你！

我看着那些涟漪，意识到蛆虫正在水面之下翻滚扭动，不由得感觉到了一股新的寒意从比那只秃鹫曾翱翔过的地方更加遥远的世界里传了过来，仿佛我的身体早在我的眼睛发现某个恐怖怪物之前，抢先感觉到了它的存在。

——H·P·洛夫克拉夫特，《月光下》

上面的引文表述出了我们是通过自身所有的感官来感知四周的，而并非仅仅是通过我们的眼睛。基于那些神话存在的异界本质，我们甚至可能会通过某些我们所知的五感之外的原始知觉感受到它们的存在。

从电视屏幕前把视线移开可以让我们免于其中恐怖场景的惊吓，但当你面对一只确确实实存在的，不可名状的神话生物时，这种作法通常远远不够。

10.16 赢家与败者

《克苏鲁的呼唤》并不是一场发生在你与你的玩家之间的竞争游戏。规则确保了每个人都被平等地对待，但其中并不包括强制性地在守秘人与玩家之间创造游戏平衡的机制。游戏中的平衡是由作为守秘人的你所作的决定衍生出来的。是你决定调查员会遭遇遇到什么，是你为他们设置场景，最终也是你决定非玩家角色的行动。

你可轻易地堆叠各种用于对抗调查员的要素。并没有任何规则限制你能让调查员们遭遇什么。但如果你决定在调查员们睡觉时往他们当中砸一只黑山羊之子的宿主，那玩家们多半没有任何机会拯救他们的调查员。而这一点也不会让你的游戏变得有趣，更不会让你的玩家们开心。你必须正确地衡量敌人的威胁，而且你应当意识到，在这本书中列出的许多怪物都有能力将调查员团队整个抹除。通常来讲，对于调查员而言，此时的最佳选择就是逃命并择日再战。

合理警告

只要有可能，守秘人就应当提供给玩家避免他们调查员死亡的机会。这并不意味着守秘人应当削减游戏中怪物与反派们的能力，或者不让他们进行足以造成伤害与残疾的攻击。相对应的，在这里建议守秘人为玩家提供多至三次避免某次特定死亡的机会。

调查员们接近了低语之舌教派的藏身地，并搜索了那里的秘密地下室以试图找到邪教向纽约释放出毁灭的计划。但他们并不知晓这个邪教在它的地下池塘中拥有一只修格斯。这只生物非常强大，如果调查员误入其中，它极有可能杀死数名甚至全部调查员——这样的结果很有可能造成整个游戏的终结。因此，守秘人为调查员们提供了三次机会来避免直面修格斯。

第一次机会被给出的场合是在守秘人与玩家们探讨他们的搜索计划的时候。玩家们看起来兴致勃勃地想要毫不警惕地直冲进去。而在对话中，守秘人重复了玩家们的意见并说“于是你们认为那些凶恶的低语之

舌邪教徒正隐藏在这里，而且你们想要枪声大作地向里面横冲直撞，即便你们并没有证据证明这里就是他们的藏身处？”但愿这段话中的某些信息足以给玩家们以足够的提醒，告诉他们在这时保留一些警惕是明智的。或许他们应该悄悄接近这个地点并收集更多关于邪教徒们活动的信息。

在观察了这个藏身地数日后，玩家们认出了几位邪教徒并且对这里是他们据点的事实确信无疑。调查员迅速地进入了这里并搜寻了这里的房间时遭遇了一位邪教徒。在一场快速的战斗后他们活捉了这位邪教徒，并且决定在采取进一步行动之前先从他那里问话。守秘人将这作为第二次机会，用以提示调查员们绝不应该进入那个地下洞窟。当调查员们逼问那个地窖里有什么的时候，守秘人以那个邪教徒的嗓音说到“去那个地窖，呵？好主意啊，没错，从这里下去然后找到那个池塘！然后你们就知道那里有什么了！哈哈哈！”守秘人将这个邪教徒扮演得疯狂又危险，希望玩家能从这当中知晓无论那个池塘中有什么，那一定都很危险。

玩家们至此仍然忽略了守秘人的警告，在把那个邪教徒捆起来之后他们把他留在了柜子里，然后决定直接去调查地窖里的池塘（没人说过玩家一定会听守秘人的！）。而当他们探索地窖时，其中一人发现这里的石阶逐渐向下，并最终延伸至地板上的一个大洞。当调查员们沿着石阶向下看时，守秘人提供了第三次，也是最后一次警告，“石阶看起来又滑又泥泞，而且散发出一股难闻的气味——有些邪恶的事物正在下方栖居。你们听见水花溅起的声音，像是有什么庞大的东西正在试着爬出下面的池塘。可怕的响声正沿着石阶向上面而来。从下面无论是传来的声音还是气味都很不妙。”

接下来无论调查员们打算怎么做都取决于他们，但守秘人已经警告过了他们三次在这里的探索可不像是在公园里散步。但愿调查员们现在已经做好准备了——只要他们能有哪怕一点应该拔腿就跑而不是和修格斯硬碰硬的意识的话。

10.17 失败的理智检定

自控能力是理智的本质。一个NPC可能用枪指着某个调查员的脑袋并逼问他关于遗失的拉莱耶石板的

信息，但无论调查员是决定告诉他信息或是吃下这一枪然后脑袋开花，这都是由玩家做出的抉择。但是，一旦在理智检定中失败，调查员就会立即丧失所有的自控能力，并极有可能按照他此时最佳选择的相反方向去行动。

一个失去自控能力的人可能会伤害到自己或他人，甚至是他的所爱的人。同时他也有可能表现出与他平时举动完全相反的行为。为表现出这种对自控能力的丧失，这位调查员会暂时交由你，也就是守秘人，操控一小段时间——当理智检定失败时，你获得这个调查员的操控权，并决定他的下一个行动。一如既往地，你应当以将游戏推向恐怖主题为目的，并围绕这来思考哪一个身不由己的行动最能表现出这一点。举例来讲，当那位食人的邪教徒回家的时候，调查员们正躲在他的床底下，而当他们目睹了他准备午餐的过程之后，作为理智检定失败的结果，是否有某位调查员会惊叫出声呢？

如果理智检定的结果导致了一场疯狂，那么守秘人可以在整个疯狂发作的持续时间内接管调查员的控制权。这并不会持续太长时间——至少对于现实时间来说是如此。等到疯狂发作的持续时间结束，对调查员的操控权会被交还给玩家。应当注意持续时间较短的疯狂发作（Madness）与持续时间较长的潜在疯狂（Insanity）之间的不同之处——守秘人在疯狂发作期间持有调查员的控制权，而在潜在疯狂期间则仍然由玩家操作调查员。

玩家可能会因为他们的调查员失去理智而让他们的角色表现地无时无刻都处于“疯狂”之中——虽说玩家如何扮演角色是他们的自由，但你或许仍然应当提醒这样的玩家陷入疯狂并不一定意味着这个角色需要每时每刻都表现出这一点。实际上，在潜在疯狂的持续时间内，调查员完全可以在他的日常行动中表现得与平时毫无二致，但只要他承受任何一点更多的理智值损失，他就会再度陷入疯狂发作的状态中，这个角色的疯狂在这段时间内又一次占据了它的内心。

最终陷入永久疯狂（相当于永远处于疯狂发作状态下）意味着玩家对这个调查员的操控走到了尽头。

《克苏鲁的呼唤》可以被理解为是一场玩家与守秘人之间的对调查员操控权的争夺。玩家扮演了调查员理智与正常的那一面，而你，作为守秘人，扮演了

调查员肩上的那只小魔鬼，不断地将调查员推入将使他置于你掌控之下的，带来疯狂的险境中。

幻觉

如果调查员所目睹的幻觉与他自身有关，那么这个幻象将会对他造成更大的影响。持续追踪调查员的背景故事变化并使用其中的条目作为幻觉的灵感是一个好主意。一个调查员孤身探索几座老房屋，只为拜访这里的某位旧友（来自他的背景故事）。但这一切或许只是他在自己家中所目睹的幻象。

许多电影都为如何利用幻觉与疯狂提供了灵感，诸如《十二只猴子》、《千疮百孔》、《闪灵》、《可爱的骨头》、《潘神的迷宫》、《搏击俱乐部》与《穆赫兰道》，在这些电影中，角色在真实与虚幻之间挣扎，而作为观众的我们，同样无法确信自己眼前所见的到底是真实还是只是幻想。

10.18 惊吓玩家

认真地讲，当你的猫或狗开始与你交谈，并以人类的腔调与你争吵时，你会感觉如何？恐惧会淹没你，我对此确信无疑。当你花园中的玫瑰开始齐唱一首诡异的歌谣，你将在恐惧中陷入疯狂。你面前道路上的石头是否也会开始膨胀、生长，你在夜晚曾注视过的那块鹅卵石是否也会在清晨开出石质的鲜花？

——亚瑟·马钦，《白人》

恐怖风格可以带来许多乐趣，从颤动不止的心脏到冷汗直流的眉间，从被惊吓中获得乐趣可以说是人类的天性之一——只要惊吓的源头并非真实存在。当然，在以纸笔进行的游戏当中要确确实实地吓到某人很难，但这的确有可能。

这个游戏的背景被设置在表面上被我们十分熟悉的现实世界，因此当你主持游戏的时候，尽量将这个世界描绘得更加真实一些，让你的玩家们身临其境。如果在现实生活中遭遇到了一只怪物，我们之中的大部分都会被吓到，但即便这只同样的怪物在游戏里已经闯进了调查员家的前门，那位玩家也很难感受到惊吓——他知道这是一个恐怖游戏，其中怪物的存在已是定数。因此，比起使用怪物来惊吓玩家，不如尝试去混淆玩家对“现实”世界中某些正常事物运行的认知。试着思考一下下面这个场景：调查员在他的妻子离家工作时与她告别，然而在五分钟之后，他的妻子穿着

睡袍从楼梯上走了下来。你不需要解释这个场景，只要你能引起玩家们的认知失调（同时面对两个互相矛盾的概念），你就为他们开启了一扇通向恐惧的门，他们的思维会挣扎着试图为这个场景合理化。而当我们我们将事物合理化的时候，我们就会被惊吓，特别是当这些不合常理的事物是平凡的，是我们原本理解的日常所见的时候。

通过被混淆的认知，你可以一步步地制造出不断升级的紧张与恐怖感。向玩家们呈现需要解决的问题，当玩家们看起来即将能够解决这些问题的时候，再度向他们抛出另一个需要解决的麻烦。翻阅一遍你的模组，思考一下调查员们即将面对的问题，并在主持游戏的过程中加深对它们的了解。

哈维发现一个邪教正在镇中活动（问题1）。初步调查让他发现了这个邪教正计划在明天夜间在镇中进行一些可怕的事（问题2）！而随着他的调查推进，他发现了他的西奥多叔叔也被卷入了这个邪教之中的证据——这是真实信息吗（问题3）？

危急之中的哈维向他的老友马赛厄斯·尼克松寻求了帮助，他的朋友熟知魔法。但哈维并不知晓的是，尼克松正在转变为食尸鬼。因此他向哈维提出了一笔交易：他将会帮助哈维，但作为回报，哈维必须提供给他一具新鲜的人类尸体（问题4）。

哈维面临的问题一桩接一桩，而且倒计时的滴答声已经响起。

10.19 魔法

魔法是克苏鲁神话的一部分，而且是人类永远也无法理解的事物。每一项法术的详述都已经在第十二章：法术部分给出。但处于守秘人掌握中的魔法并不是一成不变的，你可以任意地改动某项法术的任何一个方面。一致性是恐怖风格的对立——洛夫克拉夫特从未以一致性去限制他自己，你也不需要如此做。一旦在某个故事中的某种怪物或法术已被给出，那么在这一整个故事中你就应当保持它们在大部分时候一致，但这绝不意味着在另一群调查员的另一个故事中同样的怪物或法术就不能以别样的方式展现。

同样地，对于第一次施放某个法术所带来的危

险，你也完全可以在其中加入你自己的想法，或许这会更适合你正使用的模组。

法术忘却之波需要大量的盐水作为载体，而法术效果的描述是巨浪涌向目标。但这个法术的效果也同样可以被替换为一阵无形的冲击或者一阵足以从骨骼上撕裂血肉的狂风。

典籍

你应当注意到，规则中提及了何时掷骰是由你来决定的，这同样适用于阅读神话典籍与施放魔法。如果阅读神话典籍对你的剧情进展至关重要，那么你就应当注意在这时要求一个掷骰可能会存在玩家们失败的风险。

使用可选规则：自发使用克苏鲁神话技能

显而易见地，这条可选规则应当被谨慎地对待，它意味着将一种不平衡的力量交予了玩家。一个只有2%克苏鲁神话技能的调查员只有很小的几率成功自发使用克苏鲁神话技能。你可能会因为这微小的可能性而允许给予他一个达成强力目标的机会，诸如使用克苏鲁神话技能唤起一位死者。但当这位调查员的克苏鲁神话技能在将来达到了50%的时候，事情就有些麻烦了，原本成功率渺茫的唤醒死者如今变为了几率对半的日常行为。只有你可以决定什么出现在你的游戏中是合适的，所以你应当注意不要过分慷慨地因为成功率低下而允许一个过分强大的目标。如果你在之后调低了这个调查员所能达成目标的效果，这会给这个玩家一种受到了惩罚的感觉。因此你应当事先预见到这种状况，以避免它的发生。

当你为使用克苏鲁神话技能设定目标时，你应当以类似的法术作为参考来决定消耗与需求。并在同意玩家的请求后告知他这个目标将消耗多少魔法值，又或者你也可以投掷一个骰子（例如1D8）来决定魔法值消耗。每一次对克苏鲁神话的自发利用都应当是危险且独一无二的，在孤注一掷上失败将会带来可怕的后果（见 在孤注一掷上失败的后果 部分）。

当调查员使用克苏鲁神话技能的尝试与他自身职

业有关的时候，你或许会决定在设定目标这方面变得更慷慨一些。基于此，一位医生有可能会成为一名赫伯特·韦斯特²⁰式的人物——试图扭转死亡的疯狂医者。

迈入克苏鲁神话的世界

为了营造氛围，守秘人应当表现出调查员们在认知到神话本质时的转变。对于那些没有克苏鲁神话技能值或选择不相信的人（见 成为相信者 部分）而言，这个世界是一片希望之地，一片人类未来充满美好愿景的乐土，一处调查员可以成家立业，享受一段美满人生的地方。但对于那些迈出了不可挽回的一步并已然理解这个宇宙本质的人而言，那一束乐观与积极的火光已经永远熄灭了。

当一个人成为相信者的时候，这个世界对他而言已然发生了变化，它变得危机四伏、令人不快——每个人看起来都陌生且充满恶意，即便正吹拂的风都冷得刺骨。其中没有任何宁静尚存，只剩下了恐惧之地。人类所谓的伟大成就不过是浅薄的把戏而已。那些充满着欢笑与善意的面孔如今调查员只能看见隐藏其下的恶毒与愤慨，而那些知晓了神话知识的人面临的则是更糟的命运。他们的理智渐渐远去，随之而来的是与日俱增的梦魇，直到他们在清醒的思维也被恐怖所填满。当他们所有的理智都已经消失，心灵崩溃的那一刻，他们才能在这一瞬无比清晰地聆听到：那令人恐惧的克苏鲁的呼唤。

10.20 完结故事

每个人都喜欢好结局，但什么构成一个好结局？思考一下那些电影：有些在大爆炸中落幕（《星球大战》），有些在一个关键点完结（《意大利工作室》），还有些则是在这过程中戛然而止（《老无所依》）。

一场游戏有不断进行下去的可能性，但作为守秘人你应该知道这个故事应该在何时走向完结。有时候结局的到来显而易见，而有时候在何时说“停”是个需要考虑的问题。如果调查员们在战斗中击倒了大反派，那么这无比清晰地为游戏带来了一个完结。但其他时候这个结局总会来得并不这么明显。

²⁰ 赫伯特·韦斯特：出自HPL作品《赫伯特·韦斯特——尸体

复生者》。

如果你已经进行了数个小时的游戏，并且希望结束当前的这一幕，你有两个选择。询问你的完结们他们是否希望改天再继续这个故事。如果他们同意，让游戏进行到某个扣人心弦或戏剧性的一瞬并暂停。而如果他们更希望结束这场游戏并快进到最终场景，让他们进行一个灵感检定以决定他们是否会在最终场景中处于一个有利位置。并告诉玩家们他们找到了什么，而这又将他们引领去了什么地方，在这之后直接开始最后一个场景。电影《恐怖星球》（又名《刑房》²¹）完美地描绘出了此种情形：它模拟了电影胶带因老化而缺失部分影片的效果，直接将电影跳跃到了之后的一幕主角伴随着大量动作戏的屠杀场景中。

调查员死亡

在某些情况下，死亡（甚至是一个整个调查员团队的覆灭）可以成为一个戏剧性且令人难忘的结果。但某位调查员的死亡意味着将某位玩家移出了游戏，直至他创建了一名新的调查员并将他引入游戏为止。因此只要还存在其他可选项，就不要急于去制造死亡。努力去让整场游戏变成一场能让所有人感到快乐的有趣体验远比追求“拟真”重要得多。

记住，这是一个恐怖游戏，死亡与疯狂的威胁会与调查员的每一步行动如影随形。每一个被玩家所操控的调查员最终只有两个选项能永久地终结这一命运：死亡与陷入永久的疯狂。

当需要造成伤害时，你可能总是会希望手下留情，但你应当留意在大部分情况下累积的伤害只会造成昏迷而非死亡。而玩家应当被鼓励与他们的调查员之间形成一种联结，并且一位调查员的死亡永远都该项是一项重大事件。因此不要为某位玩家欣然接受他的调查员的死亡而感到惊讶，特别是在这死亡来得英勇、有意义、足以被人所传颂的时候。

结语

一段为每个调查员准备的简短的结语是为你的游戏画上句号的好方法。一段简要的结语可以被用以告知每位调查员在故事结束后发生了什么，并且提供

了一个回顾每位玩家在游戏中的贡献的机会。站起身来按照顺序与每位玩家交谈，讲述他们的调查员在这之后的命运。这个过程中不需要任何掷骰，只需要对未来情形的简短概述。试着让每一段结语都与洛夫克拉夫特式风格相契合，并能完美地融入到你的故事中。

对于三位调查员而言，他们进行《古茂密林中》的游戏过程并不顺利。两位调查员死于非命而侥幸逃生的那一位在目睹了湖中的怪物后精神崩溃地逃入了林中。守秘人本可以在这里终止这个故事，但这显得有些突兀。因此他建议为那位生还的调查员作一个简短的结语，他看向那个玩家并询问“你之后如何了？”玩家称这位调查员回到镇里之后胡言乱语着关于“湖中之物”的疯话。而守秘人适当扭曲了一下这个故事：“于是，那些镇民并不相信你那些水中的怪物的故事。除了一次对湖中的搜寻之外，他们没找到什么能佐证你故事的证据。最后你发现让自己喝得酩酊大醉能让自己稍微忘掉一点那些恐怖的经历，但每个夜晚你都被恶梦所折磨。最终，逃离这个诅咒的愿望压垮了你，你径直走向了林中，手里提着一整箱炸药……”

10.21 创作模组

这一部分列出了《克苏鲁的呼唤》冒险中的那些最基础的原料，旨在帮助你迈出为一群英勇的调查员们创作一个模组的第一步。

创作模组并不存在一种一成不变的固定方式，就像写作或编曲也不可能有一种固定的方式一样。下面是一些作为起始点子的范例。

以设定细节为起点构建故事

将故事背景设置在1969年的伍德斯托克音乐节²²后，守秘人查询了关于这个时期与被卷入这个事件的人物的资料，并将这些作为设置情节的灵感。

以神秘事件作为起点

²¹ 实际上《恐怖星球》应该是《刑房》的第二部分，在那前面还有一部分是昆汀的《死亡证据》，二者都是血浆不要钱的那种B级Cult片。

²² 史上最大的摇滚音乐节之一，吸引了超过40万人次的观赏。

比起使用通常的事件作为设定背景，同样也可以选取一个更加神秘、未被解释的事件并围绕它构建模组，例如1908年在俄罗斯发生的通古斯大爆炸。

历史事件的平行展开

选取一个历史上的转折点并思考一下，如果在这个转折点事情发生了某些变化，一切将会如何？如果希特勒使用了神话魔法来赢得这场战争，将会发生什么？

选取一个怪物或神格

使用某种神话存在作为模组的灵感，选取“炎之精”将会提供一个关于火的主题，举例来说，他们可能被召唤用来袭击他人并与神格克图格亚存在关联，那么是谁正在崇拜这样的一个邪神，又是谁想要去召唤炎之精，而他又是出于什么目的？

创造一个邪教

在洛夫克拉夫特的故事中，许多神话存在都过于强大以至于不可能为人类所战胜，而且他们的恐怖本质导致了关于他们的知识足以引致疯狂。而当需要一种阐释剧情、制造情节紧张感而又不会致使故事过早终结的方法时。他选用了那些神话存在的人类追随者作为以一种浅薄的方式揭示他们的“神”的信息的方法，这同样也能让他笔下的主角赢得微小的胜利。如果调查员们把对抗强大的神话存在作为他们的日常，那么用不了多久他们就会死得干干净净。而人类邪教徒、崇拜者、疯狂科学家与其他合适的邪恶角色不仅能提供与调查员们势均力敌的对手，还能让你的游戏更加多样化。

求生

人类最为原始的本能之一便是求生。有什么主题会比对自己的生命而战更加鲜明？求生是一类相当受欢迎的恐怖主题，而且在那些将调查员们扔进需要直面险恶环境并被迫行动起来以求得生存的模组中运作良好。

隔绝

记住，解决问题的责任必须要落在调查员们身上。他们应当被迫亲自处理眼前的情况，而非寻求警

察之类的外界帮助。在某些环境下调查员们本身就是被隔绝的，例如正身处文明社会数公里外，并且缺少呼叫援助的能力。而在另一些环境下，他们可能是由于自己的行为而被隔绝，可能是调查员们正因为一起犯罪而被通缉，并且被迫将他们与社会隔绝起来以避免被捕与监禁。在这种情形下调查员们必须要游离在社会的边缘，在法律的保护之外行事。

选取一个故事

在洛夫克拉夫特创作的故事中寻求灵感，或者这灵感也可以来自其他地方，例如一部电影或电视节目。适当地改动它，例如将其核心部分剥离出来并围绕它建立一个崭新而有趣的故事。举例来讲，选取《印斯茅斯之影》，将其地点设置在一片茂密的丛林中，并将深潜者替换为崇拜莎布·尼古拉斯的人类与怪物的混血种族。

以一幕引人注目的开场作为起点

调查员们正在乘坐公交车。在向窗外眺望时，他们看见一个看起来像是流浪汉的男子正在对着一群鸽子大喊大叫。瞬间，一道裂隙撕裂了空间，不可名状之物从其中显现出来。这位男子可能是一位巫师，而他正在开启一道通向幻梦境的门。

大结局

以一幕高潮场景作为模组的起始点必须慎之又慎。这的确可以奏效，但会花费你很多精力来思考如何达成与呈现这一幕高潮——而且如果你的玩家们做了什么事来避免那一幕的发生你又该怎么办呢？

转折或可怕的真相

先构建出某些刺激、神秘与恐怖的点子，然后专门围绕它们创作一个模组。M.奈特·沙马兰在他的影片中就相当出色地使用了这一技巧。例如，所有的调查员都并不知晓，他们中的一员已被某个邪恶存在操控或占据。这个真相或许只有在游戏走向结局时才会被揭晓。

以玩家角色作为起点

玩家创建了他们的调查员，而调查员与他们的背景可以作为模组的灵感来源。这将使游戏变为主要由

玩家所引导的故事类型。

营造神秘的层次

《克苏鲁的呼唤》模组的核心即是神秘，那些调查员必须为达成他们的最终目的而去找寻的东西。神秘可以像洋葱的层层外皮一样被组织起来：每一条线索都能剥去这个洋葱的一层外皮并引向一个更深层的问题与困境以待解决（也就是另一层）。如此层层递进直至调查员们感到他们已经找到了一个可能的解释或答案，而这将引领他们去实施相关的行动。

举例来讲，在洛夫克拉夫特的《查尔斯·迪克特·瓦德事件》中，年轻的瓦德从调查他巫师先祖的手稿开始（这就是我们的故事，我们的“洋葱”），并随着调查的深入（剥去了洋葱的第一层外皮）从中找出了一种唤醒死者的方法。他尝试了这种方法（剥去了洋葱的第二层外皮），并成功地唤起了与他外貌相仿的祖先。这位祖先在其后成为了瓦德在奥秘艺术上的导师（洋葱的第三层外皮）。但是年轻的瓦德表现得过于保守，于是他的祖先杀害了他并取代了他。这就是模组之中瓦德部分的终结，也就是我们所看到的第一个“洋葱”的终结。

随后年轻的瓦德的医生按照与瓦德同样的方法开始了他的调查，这就是一个新的洋葱的表皮。威利特医生查明了那幢属于邪恶先祖的房屋仍然屹立着，并前去拜访了那座房屋（洋葱的第二层外皮）。在房屋的地下室中，威利斯目睹了恐怖的场景与事物，并发现了让那位谋害了他的病人的邪恶先祖重归坟墓的方法。随后，带着他的知识与决心，威利特前往了那位先祖伪装成年轻的瓦德的疯人院。并在这里扭转了复活法术的效果，摧毁了那位祖先，并终结了第二个洋葱，同样也让整个故事走向了结局。

模组当中的每一个层次都应该提供给调查员们两到三个推进剧情的选择。玩家们不应该得以确信自己已经深入到了这个谜团的最核心部分，他们只知道自己的目的所在，同样他们也不应该完全地了解守秘人的意图。显而易见的是，守秘人无法让模组的剧情无限地深入与复杂，因此当玩家探索得过于深入的时候。守秘人要么即兴发挥，要么就应当暂停游戏。而如果选择了暂时中断游戏，那么守秘人应当在下次开始前深化与扩展模组的内容，为这个谜团添加更深的

层次。

10.22 洛氏主题

人类最古老最强烈的情感便是恐惧，而最古老最强烈的恐惧则来源于未知。

——H.P.洛夫克拉夫特，《文学中的超自然恐怖》

克苏鲁神话的主题可以在洛夫克拉夫特的作品各处见到，或是隐藏在文字之下，或者就是情节的中心，在设计模组和运作游戏时应用这些主题可以为你的游戏增加一些洛式恐怖。

对陌生、外来者、知识的——恐惧

未知的恐惧——这种思想被体现于几乎所有洛夫克拉夫特的小说，任何超出你正常认知，你的日常经历的东西都会使你恐惧，这样的东西入侵了你所在的空间，你的生活之中，并且最终会摧毁你的精神，摧毁你原来的生活方式。人类被监禁和孤立，真相在黑暗，秘密的地方：在古老的森林里，在中空的山丘中，遥远的事情发生的现场。每个怪物都可能隐藏着一些东西，或是密谋策划着你的死亡，或是想要得到你身上的某样东西，调查员们会发现他们自己与文明的联系被切断了（没有电话，没有援助，也没有安全。），将没有可以帮助他们的人。他们是“外来者”。

知识会导致痛苦，悲伤和死亡，载有秘密和魔法的书籍令人恐惧，它们会改变你认知你周围世界的方式。它们质疑你的信念，毁掉你的灵魂。而不那么糟糕的是它们被销毁或是被藏起来而不用担心某些拥有最强大的书籍的愚蠢的疯子苏醒过来。被某些东西影响了的认知，外星生物的植入物，伪造的记忆，或是黑暗的真相，你可以使用它们来创作有高度沉浸感和恐怖的故事，调查员和他们的玩家不会在游戏开始的时候就知道秘密——部分恐怖（和乐趣）来自于解开秘密以及游戏过程中大量意外的发现。

推荐阅读：《查尔斯·迪克斯·瓦德事件》，《克苏鲁的呼唤》

校注：[所有提到的文章均能在此找到。](#)

身体、精神、世界的——堕落

通常意义上的堕落，就是身体和精神的堕落。许多洛夫克拉夫特的小说在环境和背景描写上会给人一

种腐烂的感觉，主角的精神和肉体也同样腐烂了。堕落缓慢但不可避免的蔓延可以成为模组的一个有用的背景，它们可以制造一种不详的预感和恐惧。守秘人同样可以采用这种风格，并使它加入你自己的风格：例如，在一名调查员在转变成一名深潜者（印斯茅斯的阴霾）或者一个食尸鬼过程中缓慢加深，让他的变化令人恐惧，外表和习惯的改变会造成调查员和他周围人的理智损失。出问题的调查员可能不会意识到发生了什么，或许认为那些变化是一种可怕疾病的影响，或是因为精神失常和妄想造成的幻觉。

家族的血统携带着“记忆”和污染，子孙无法逃避祖先犯下的邪恶罪行，不知不觉中，他们身上开始反映出那份黑暗契约。接触神话不仅会损失理智，还会失去人性，那些多次冒险接触不属于这个世界的事物的人会堕落，失去他们的信仰，陷入疯狂。像这样一个人还能走多长的路呢？

周围的世界开始腐烂。走在街道上，检查窗户上的印记，观察在街角的陌生人的眼睛。快结束了，还有什么希望留下？所有的一切都被彻底粉碎殆尽，然后被带着嘲弄的，令人窒息的黑暗取代。

推荐阅读：《墙中之鼠》，《潜伏的恐惧》，《印斯茅斯的阴霾》，《星之彩》。

现实的梦魔，人类的所在，冷漠的宇宙——宇宙中的恐怖

20世纪初期，人类对科学的依赖日益增加，这打开了一个新世界，同时把它具体化成人们可以理解的方式，洛夫克拉夫特把这种科学的可能性描绘成人类对宇宙理解的一个可怕的空洞。

宇宙是冷漠的，人类不过是一粒无关紧要的尘埃。人类最多只是在为那些世界之外的来捕食的怪物而运动。宇宙是一个黑暗的地方，它嘲笑人类试图理解它。

对未知的探索就是对疯狂的追赶。怪异的实验走了歪路（或者正确的！），揭开人类无知的面纱的真相被视为花招，而寻求真相的探险家被带向最黑暗最可怕的真相和可能性的领域。人类无法有意识地去了解这样的事情，而那些寻找未知的人回来以后改变了。神话生物的生理和结构超出了人类理解和认知能力。接触它们是危险的，甚至人类只是面对这些生物和它

们的工艺品都会令人难受，会感到头疼，痛苦，以及恐惧。

推荐阅读：《魔女屋中之梦》，《自外而来》，《疯狂山脉》

当然，洛夫克拉夫特也没有把他自己限制在克苏鲁神话中，并且你也不应该限制自己。从其它作家，电影，电视，民俗那里获得灵感。尽情发挥你的想象。

10.23 导入

每次游戏开始的第一步。导入可以使调查员参与到故事中，提供给玩家最初的调查方向。

不要错过可以使用一个令人激动或有趣的导入来勾住玩家兴趣的机会。确保它吸引人的眼球而且调查员无法忽视它。

你的模组开始于玩家通过一张报纸来研究一桩谋杀案。这可以更吸引人吗？如果一个调查员在遛狗的时候发现一具血肉模糊的尸体。考虑下调查员会如何反应。这个场景够有挑战性吗？它能被玩家忽略吗？这个例子会让人不太愉快，但调查员的行为不会超出检查现场得到线索和报警的范围。如果调查员知道这个受害者而且在他死之前还可以与他交谈短暂的一点时间呢？如果受害者是调查员很高兴看到他回来的呢？或许调查员曾受过他的恩惠？查看调查员的背景故事来得到灵感吧。

线形模组剖析

虽然模组会有各种规模和形式，但多数都有一些共同之处，它们很像经典侦探小说的一部分。写出开始，发展和结束是个良好的开端。没有这三个，就无法解释模组，而且游戏有可能变成一团乱麻，让玩家和守秘人陷入混乱。

导入建立了整场游戏：它勾住了玩家的兴趣，建立了整场游戏的基调和气氛，为调查提供最初的线索和调查方向。发展是调查员继续追寻其它线索，遇见非玩家角色，发现信息，开始拼凑出一副更大图画的地方。结局在调查员已经（或多或少）发现发生了什么，然后决定好面对大反派或者至少有了个可行的解决办法来解决神秘的时候到来。当真相（很可能）被揭

露，当敌人被派遣过来或者已经靠近调查员，某种形式的解决方法到手，所有这些都将迎来一个高潮。

线性冒险可以被描述成一次汽车旅行。如果你知道你的目的你可以计划一条路线——或许驾驶在某条路上去欣赏某些美妙的风景。如果途中交通不畅，你可以绕道。这可能影响到你的旅行时间但是你最后仍然可以达到你的目的地。模组开始在“A”，结束在“E”，而调查员可能在途中穿过“B”，“C”，“D”。

让我们看看这本书中的一个模组——古茂密林之中(346页)，模组开始在“A”，调查员被喊去参加一个团队去寻找一个失踪的女孩。“B”可能包含在“C”之前可能遇到的所有场景。调查员的经过场景的顺序或多或少由他们或守秘人决定，但是最终他们会遇见模组的高潮——湖(“D”)。就像你所看到的，故事在线索获取中被稀少的线索推向唯一一个方向。想象它像列车沿着轨道——故事只能向一个方向发展。对于刚刚开始理解游戏的新手玩家来说这并没有什么问题。然而，它取决于玩家是否想要这样做——在正确的顺序上跟随线索。

创造一个背景是一个好的线性模组必不可少的部分，而且这非常简单。只要想想你看过的书籍，电影，电视和你听到的故事。所有的这些都可以提供很棒的灵感。不要害怕使用属于别人的，但你觉得它很酷的主意，然后把它作为你的模组背景的基础重造一个完整的故事——每一个(基本)称职的守秘人都会从电影和书籍里来得到点灵感。如果你不知道从什么地方开始，尝试得到一些洛夫克拉夫特的故事然后进行阅读。在一个特别的洛夫克拉夫特式故事中改变一点点名字，然后把怪物混合进故事也是一个非常不错的方法。

大部分玩家会在他们更熟悉游戏，对他们的调查员更有信心之后，会想要主动偏离线性模组。他们会想要跟着一条不同的线索或者甚至想出一种完全出自他们自己想法的调查线，而不是跟随被守秘人直接展示出来的显明线索调查。冒险意外的偏离了轨道，守秘人可以去设计一些东西来让故事回到正轨，而不是在玩家正在行进的方向继续前进。如果玩家被迫回归守秘人准备好的情节，他们会感觉他们的努力没有什么价值并且他们只是仅仅跟随已经注定的情节而不是

他们自己创造的故事。那意味着是时候研究以非线性的方式运作游戏了。

非线性模组剖析

新手守秘人被建议先创造一个线性故事，当他们的经验和信心增长之后就可以转而创造一个非线性模组。

在一个非线性冒险里，从“A”出发后，每次不同的游戏相同的场景都会被以不同顺序遇见，最终可能会抵达各种各样的未知结局。在创造一个沙盒时，守秘人要先为游戏建立一个“地形”来确定遍及游戏流程各处的大量的互相关联或彼此独立可以被调查员发现的背景被安排在哪里。假如玩家突然改变行动，守秘人可以熟练的使其适应正在发展的故事。既然你在创作一个非线性模组而不是创作一个故事。那么最重要的是，你不能写一个结局——不惜一切代价避免这种情况。你可以写一个背景故事，但它必须停在游戏开始的情况。你所创造的是背景(非玩家角色，场景，等等)，但是怎么把这些编织成一个故事取决于实际的游戏状况。你也可以制作一个时间线将故事中将会发生但不会因为调查员的行动更改的事情写上去，但是你必须准备好修改时间表上的事件使之符合调查员的行动。

有时玩家会错过线索或者走一条没有预料到的一条路，这没什么关系；事实上，它不仅不坏而且很好，因为游戏中最棒的部分就是游戏时的那些即兴发挥。

非线性冒险给予玩家如何前进的选择权。由于玩家的选择为每个人创造了一个更加激动人心的故事，所以会发生意想不到的实际情况——包括守秘人。这样来看，故事真正意义上变成了守秘人和玩家之间的合作。

让我们看看著名恐怖电影的背景，约翰·卡朋特的《怪形》(*The Thing*, 1982)，以其为基础来制作一个模组。这个电影的剧情梗概如下：

南极科考队的探测设备无意间吸了一个可以变形的外星生物，它可以杀死队伍里的成员然后对他们进行复制。外星生物因为人类挖掘冰块从百年的沉睡里醒来，现在正尝试活下去然后修建一个飞行器来逃

离南极。

这些是故事的关键组成部分——这里还可能有其它发展，但是目前的这些信息就足够了。让我们把这些信息修改成模组的背景。

介绍（“秘密”）：

一队密斯卡托尼克大学的研究员被派去调查佛蒙特州乡下的考古发掘队成员消失的原因。而他们唯一知道的事情就是考古发掘队发现了一个古遗址，并且已经连续工作了一个月。几天以前，一些本地人去参观遗址的时候发现队伍令人难以理解的消失了，而他们的私有财产和设备却全都留在地上。

发生了什么

队伍发掘过程中发现了一块石碑，上面刻着一个咒文，召唤/束缚星之精。队伍的一员在不经意间使用了咒语。整个考古队伍被怪物(一个星之精)吃掉了，只剩下一个幸存者(我们叫他特德)。在咒语发挥作用同时，但被召唤的星之精并没有被正确的咒语束缚而且可以自由地做它想做的事情，现在他正漫无目的地游荡在森林，杀死接近的当地人，家畜还有野兽直到它决定把自己送回自己来的地方。而下落不明的考古队员的尸体可以在接近遗址的森林找到——这会被当地的警察或调查员发现(或者一起发现)。逃脱了怪物攻击的特德同样游荡在森林。他已经精神错乱失去了理智。星之精大部分时候无法被看见，所以没有人知道谁在进行着杀戮，怀疑落到了特德的身上。

所以，我们有了一个相对隔离的环境(足够让调查员感觉他们只能依靠他们自己，但因为一系列非玩家角色(当地农民，警察，等等)的引入而足够接近文明社会)。现在，我们的调查员有了一个来到这里的原因(让我们假定调查员来自密斯卡托尼克大学)又有了一个恶劣的怪物！

怎么解决他

在遗址的时候，调查员需要去探索考古挖掘进行的地方，检查那些受害者的遗体，询问当地的居民，最终发现石碑，在完全学会咒语然后释放他驱逐怪物之前。在你尝试做到这些的同时，随着怪物仍然不受约束的行动并且继续它的行动，杀死当地的农民，家

畜和其它居民，这个村子会陷入疯狂，特德被作为警察的头号嫌疑犯搜寻。直到调查员救下特德并且驱逐或杀死怪物。

三种可能的结局（只是范例，还可能有更多结局）：

- ❖ 一部分调查员与星之精交战吸引注意力，另一些在遗迹吟诵咒文。当它杀死第二个调查员时，咒语产生效果并驱逐了星之精。
- ❖ 星之精使用它的魔法控制了当地警察，把调查员带到一个陷阱里，最终造成一个半数调查员死去，剩下的调查员疯狂地逃入黑夜里的混乱局面。
- ❖ 调查员发现了石碑，并坚信它是邪恶的根源并摧毁了它。他们可能只是刚刚签署了自己的死刑执行书！

如你所见，从简单的一个怪物攻击队伍的主意，你就可以开始创建一个模组，然后随你喜欢的增加装饰品到模组中。同时在模组中，调查员并没有召唤怪物，取而代之的是他们要寻找最初的队伍遭遇了什么并且尝试解决他们陷入的麻烦。

战役

如果把模组比作一部电视剧的一集，那么战役就是一季或者或许就是整个电视剧。已经出版的战役会被分成数个章节，每个章节经过考虑后都可以被写成一个模组。章节之间被一个共同的主题或故事线所连接。根据战役需要，章节可能被以一个固定的顺序完成或者更加灵活让玩家能够以不同的顺序完成章节，这要看调查员如何行动。

首先，设计出几个拥有两三层深度的模组背景。当心里已经有三或四个模组时，思考怎么把它们连接到一个作为核心的恐怖或秘密上。当玩家开始在神话的边缘——有许多神话，传说，线索，冒险的地方无所事事，当他们获得更多知识和经验，调查员以它们心中的方式前进，到更加深入的故事中去。在经历一些这样拥有深度的故事之后，玩家可能会寻找各种模组之间的关联。而在秘密的中心存放着令人惊骇的真相和战役的高潮。

猩红文档（364页）就是一个非线性或者“沙盒”

结构的模组。调查员可以在沙盒各处任何他们喜欢的地方漫步，以任何他们喜欢的顺序——按照他们去的地方发现和揭开背景。在模组的流程中，选择去哪以及和谁搭话的职责落在调查员身上。模组可能因为与邪恶的根源的一场绝望的战斗，Unconsidered Trifles的一次枪战，在对抗Atlantic City 的歹徒或者在Arkham Sanitar被锁起来而结束。

在准备一个沙盒模组的时候，你不需要为每个事件发生的场所准备漫长的描述。仅仅一些能够提醒玩家如何行动的要点就足够了。你的描述应该包括可能被找到的线索以及它们怎么联系到其它非玩家角色或地点。非玩家角色不需要详尽的说明他们所拥有的所有技能；一个职业，一些要点以及与其它角色的关系。

模组之中应该有恶作剧和毫无意义的痕迹浮在表面。这可以避免你的世界退化成一个怪物和他们的大家族。赌徒，间谍，宗教狂热者，毒品走私犯，奴隶贩子，贪心的企业家，腐败的工党领袖，恐怖分子，电影明星，恶毒的政治家还有海盗船长同样可以加入你的游戏。一个不寻常的带着危险的模组来自寻常的宇宙，这些内容可以供玩家娱乐，但是要记住游戏的主题仍然是调查员对抗克苏鲁神话的斗争。

在你准备的每个模组里，都点缀上能联系成一张“大照片”的额外信息——最主要的背景和背景故事中真正发生了什么。当调查员完成模组，这些完全不同种类的信息可能源于一个连接点，这会驱使调查员去追赶上新的调查线以及把他们带往以前从未深入的主要背景，直到他们现在抓住关于究竟发生了什么以及谁才是他们真正敌人的联系点。这个源于各种各样彼此独立线索的联系点应该准备成调查员最大的挑战和战役的高潮。

混沌元素已经出版了大量的克苏鲁的呼唤的战役，包括《东方列车上的恐怖》和《奈亚的面具》。如果你对战役毫无了解，那么通过通读（和进行）一个出版战役，你可以很好的了解如何将个别的模组连接成一个战役。

在一个模组中，在波士顿的古老的星之智慧教派

的教堂里发现的文献提及到了达贡密教。之后，在另一个模组，在对路易斯安那一个沼泽教派的调查可以发现它与一个在新英格兰州以印斯茅斯为中心的主教派有联系，主教派也被称为达贡密教。

细节取舍

我们已经了解了如何创作线性和非线性模组和战役，但是一个已经完善的模组应该是怎样的？这本书背后的模组是由不同的作者创作的，每个模组都有他们自己的风格。然而，这些毋庸置疑是出版模组，每个都不得不满足某些需求和符合某些标准，而这在你自己的模组里并不是必要的。

正如在创作模组的时候没有唯一的方式，这里也没有规定内容丰富到什么程度算是完成模组。把创作模组与进行演讲相比较。在进行一次演讲时，一些人可以在只有一点点或根本没有准备的情况下临场发挥，而其它一些人则需要一点点笔记来临场拼凑，还有另一些人把每一个字都写下来。这些不同等级的准备可以发挥的一样好——这里没有谁对谁错。重要的是，知道自己需要多少细节。

如果你正在创作一个模组，它可能只不过最多不过是一只手就能抓起的笔记。如果你在第一次运作游戏就足够自信来使用这种方式运作游戏也未必是完全不可能的。一旦成功的做到了，那么这种只有少量准备的游戏方式将会成为一个高度的奖励，激励着守秘人继续更棒的即兴发挥，把游戏引向更有创造力和不可预测的方向。

如何使用出版模组

出版模组的一个很棒的地方就是所有的工作都为你做好了，并且提供了大量详尽的背景故事和背景材料供你使用。根据你如何使用它，决定它是好事或是负担。如果你是可以迅速阅读大量文本并找到关键点和记住信息的人，你可以有一个非常顺利的开端。然而，我们中的大部分人总会发现我们忘记某一部分，然后需要去打破游戏的正常流程去翻阅模组，笨拙的逐页翻看寻找那些难以找到却似乎非常重要的细节。

所以怎么最大限度的利用出版模组？首先，逐页阅读模组，获得章节和内容的大意，然后彻底地从头到尾读一遍。你现在应该对模组说了什么有了个很好

的理解了吧，但是你仍然对一些细节的印象比较模糊，或许没能抓住扮演某些非玩家角色的关键；这没什么关系。

接下来，再读一遍模组，这次要做笔记。尝试写下最表面的东西。避开你确信你能以某种方式记住的多余的细节或事情。提取出仅仅是增添色彩的文本，删去或省略掉。例如，文本可能只是非常详细地描述了一个卧室，下至床罩，墙纸的颜色，床边柜橱里的东西和其它陈设。如果你确定这个信息不是至关重要的，而你又能在游戏中临场发挥提供一个相似屋子的描述那么这就不需要在笔记上加入这些细节。你没有对出版模组有任何不礼貌的地方——模组中印刷的字体目的在于与你，读者，交流关于一个卧室的梦想。当你运作游戏的时候，你将会因为在模组中读到的收到启发可以描述一个卧室。无论床罩是粉色还是蓝色不会在这里也不会在那里。可能重要的是他是一个豪华套房还是一个破旧的汽车旅馆，并且你会知道这出自出版物的文本。

确认你分辨和标记了任何模组中必不可少的东西。你将知道什么是重要的而什么不是，因为你早就读了一遍模组。显然如果模组里描述那有一本《食尸鬼教团》抄本在床边的橱柜那么你需要写下它的存在。在你的心里也许它隐藏在床下或者一块松动的地板下更合适——位置并不重要，只有知道它的存在是重要的。

为了有效地运作一个模组，你需要去感受它的所

有。在第二次阅读模组之后，你应该有了一套用来以你自己方式运作游戏的笔记。我们要了解怎么再把守秘人笔记中的东西提炼回模组，或许像是那些原作者在游戏第一次运作的时候的用法。把这些笔记当作一个框架，然后与你的玩家你们一起创造一个精彩到甚至让原作者吃惊的故事！

一个出版模组可能会像下面这样描述一个房间：

主卧室：一个舒适的主卧室，有着一个可以俯视后花园的大窗户。衣服散落在地板上，房间可能需要被好好的打扫一下。床边的柜橱的上锁的抽屉里放着一本《食尸鬼教团》抄本。

你的笔记可能会删减成这样：主卧室，邋遢的，隐藏着《食尸鬼教团》

10.24 那么，最后…

如果说有什么东西能使这个游戏充满乐趣，那便是**热情**——能够让你编写故事并制造冲突和戏剧效果的热情。生活的火花胜过任何规则，也胜过任何人能给你的关于如何运作游戏的建议。单凭热情并不会让你成为一名伟大的守秘人，但缺乏热情，你就失去了最后一丝可能性。如果这本书中有任何内容让你兴奋不已，那就把你的目光聚焦在这一点上。鼓足干劲，振奋精神，并把这种情绪传达给你的玩家们，让他们获得同样的感受。

现在，去享受游戏吧！

