來源自: <https://www.plurk.com/p/oqx8wv>

噗浪用戶DarkAsk的精心建議

# 前言

[TRPG]關於備團，我說的其實是

關於備團，我其實是宿命論。

你準備了洋洋灑灑十張A4的內容，包括了數個極具魅力的出場人物、外貌背景、詳細對話、場景敘述、關鍵劇情轉承，但被玩家們一句「我們不想參加國王的宴會耶」就化為飛灰。

也可能天窗臨時隨手抓了幾個怪物資料，玩家們就樂此不疲的轟轟烈烈打上幾小時，覺得暢快淋漓大呼過癮；或是光為著跟旅店老闆或雜貨店主較勁抬槓，或是打情罵俏，買個東西就拖拖摸摸的膨脹成一個小時。

事實上，這不是網路常見的笑話哏圖，而是稍有經驗的主持人都曾有的慘痛遭遇。

因此，先前看到國外討論文章在說，備團時間與跑團時間大概會是怎樣的比例，我只能不置可否的苦笑。

在不使用強制手段控制劇情進度與時間的狀況下，所謂的時間分配，只能說「看情況」。

我們要體認到，幾頁的劇本安排可能瞬間化灰，而隨手一丟的橋段可能膨脹成兩小時的耗費，跑團就是這麼妙的一件事。

但，既然如此難以預測，難道就不準備了嗎？

宣稱不用備團，臨場即興發揮就好，都是鬼扯，確實某些綜藝主持人是可以不用預稿就能把節目弄得很熱烈，但這些臨場表現全部都來自於日常的累積。

平日沒有累積，卻自以為能空手就上的，只是無知帶來的自大。也許真的能靠靈機一動，大家各自提供一點想法，確實足以湊出一個故事，但這完全寄託在運氣上，萬一今天狀態不好腦袋空空，例如昨晚喝多頭痛欲裂，或是剛吵完架思緒紛亂，只能拿出一些怎麼看都很蒼白的東西，就會是個尷尬的狀況。

不過，寫多了可能白白浪費，不寫到時又沒準備，那是要怎樣嘛？！(翻桌)

以下提供幾個自己備團的訣竅，分別是：模塊化、關鍵字、資料庫、筆記、覆盤、想像訓練。

# (1)模塊化：

如果準備好的劇本是線性的，玩家根本不可能走歪路，那就還好。不過一但受到「開放世界」或「沙盒」等概念蠱惑，要玩家乖乖不走歪路那是不可能的事。

也許劇本會寫說「在揭破公爵的陰謀，經歷一番苦戰打敗公爵與他的騎士後，從公爵接見廳的寶座後發現了秘道…」，但，如果玩家們根本不想鳥公爵怎麼辦？

把場景與遭遇模塊化，切分成單位，而非線性連續的，也許在A路線玩家們可以發現邪教的陰謀，但放到B路線也不會太詭異。

將場景描述、發生事件、登場人物、可能造成的影響、後續進展等等條列寫好，在需要時將模塊接在現有劇情之後。即使這次沒用上，還能方便回收利用。

這樣可以避免掉一條劇情線斷掉之後，後續的設定全部成為飛灰這種很傷害意志力的慘劇，一次兩次還好，太多次真的很打擊備團積極度。

# (2)關鍵字：

備團筆記採用關鍵字寫法而非詳細記述寫法，一些生動的場景描述還是可以預先寫好，以方便帶團時宣讀，但不需要寫太長，其他的重點都用關鍵字來記述即可，這樣能大幅減少工作量。

對於稍有經驗的遊戲主持人來說，只要有關鍵字提醒當時設定時的記憶，其他細節應該能夠即時生成。

關鍵字甚至還可以用更偷懶的方式，套用扁平人物與刻板印象，一個NPC的描述可以用熟知的漫畫人物來代替提示，只要自己能保持明確的概念與印象，在帶團時就能夠生動的再現。

例如說，「性格：胖虎」這樣的寫法。

這種做法能節省掉許多作業量，換換貼圖又是個新人物。(被揍)

# (3)資料庫：

在備團時準備好一個泛用資料庫，例如說我會有一個姓氏與名字的資料庫，方便我即時生成一個有名字的NPC，而包括外貌敘述與背景，甚至是角色數據都能依此照辦。

某些玩家會覺得「GM臨時捏的NPC一定是個不重要的人物，別理他」，這種做法能減少如此感覺。

這邊並不是說你得寫好一百個備用NPC才能開始，而是先準備好一定的量，之後有靈感再陸續添加，同樣的，這個資料庫也不是要寫成漂漂亮亮的角色紙，用關鍵字方式紀錄即可，例如說：刀疤、廚師、愛嘮叨、抽雪茄，從資料庫裡抓幾個關鍵字出來組合，像是遊戲隨機捏角色般，這樣就出現一個好像有經過設計的NPC。

不過要記得，用掉的元素要從列表中劃掉，並在之後做一個正式的紀錄。

不只是人物，只要是常需要隨機生成的，都值得做一個簡單的資料庫來取用。

一次準備可以用很久。

# (4)筆記：

為了不讓太多花費心血的設定廢棄，上面建議了幾種採用浮動設置的方式，包括劇情線、登場人物、遭遇等等。

但要注意的是，這些浮動設置在拍板決定之後，都需要筆記記錄下來，以免之後劇情或設定串不起來，發生不連戲的慘劇。人的記性是不可靠的。

而你會發現，在筆記發生的事情時，會再冒出一些靈感，這些靈感又可以再填充回去豐富整個故事。

即使帶團途中無暇分心，還是要盡力簡單的記下。

另外一個提示是，不要害怕去更動設定，只要不會造成劇情矛盾，大膽劃掉寫上新的記事並不是什麼不可饒恕的事，如果你覺得這樣做能讓故事更精采。

# (5)覆盤：

在跑團過程中，當浮動的「可能的事」變成「確定的事」時，要當場紀錄下來，也就是上面說的筆記。

而在一日的故事結束後，看著筆記重新梳理故事的發展，也就是覆盤當日的遊戲。

如果是一日就完結的團可以不必做這件事，反正故事已經結束了，但如果是那種跑得長長久久的長期團，覆盤這個動作有很多好處。

你可以重新審視整個故事發展，想一想哪個部分有遺漏，哪個部分有Bug要補，哪個部分下一步要如何發展會更精采，之後要加強哪個部份的劇情發展。

不會花上太多時間，但這個覆盤的動作能讓接下來的故事更有發展性，會直接影響到下次跑團的內容豐富程度，並能讓故事更豐滿。

# (6)想像訓練：

如果是相處已久的玩家，GM多多少少可以揣摩每個人的性格，以及他會做什麼事。

在帶團之前試著做想像訓練，想像在幾個重要場景中，會發生什麼事，要如何應對，不需要非常詳細，但這個動作能讓你發現一些可能會疏忽的事，而能夠先行準備，不會到時手忙腳亂、措手不及。

例如說到某個場景你覺得要用鏈鋸把門鋸開一定很帥，那麼就在之前的場景敘述中加上；又或者說，很可能會發展成水下脫逃，那麼先把水中行動與窒息規則找出來看過一遍會有所幫助；會演變成社交嘴砲大戰，那就把交涉判定那頁貼上書籤。

想像訓練所找出的問題，也許用不上，但真的發生了能幫上大忙。我自己是用跑團前一天晚上做夢時來進行這項工作。(？)

# 結尾

會想寫這個是看到先前國外論壇在討論，「你備團跟跑團時間的比例是多少？」，我不覺得花了數倍時間備團就是好事，也不覺得空手來現場翻書就帶團是好事，最好的狀況是你當GM花上一些時間，將跑團會用的東西稍微準備，來應付跑團所需，不要讓備團的完備與豐富度變成壓力與負擔，而怯於開始。

歸納這些需求，所以才有以上的幾樣「偷懶」做法。資源回收再利用能提供不少幫助。

做好準備，然後倚靠這些準備來臨機應變。

每個路線都詳詳細細的寫一定是更棒，但這會累死自己的，懶惰如我...。(ry

這邊講的是如何在玩家轉向某個選擇肢時，不浪費掉原先規劃的作法，至於說如何引導玩家在你所希望的故事劇情線上跑，而不造成備團作業量的浪費，就是另外一個課題。

下次再聊。