

如何跟玩家说话：暴躁 DM 教你叙述的艺术

在每一个 GM 人生中的某个阶段，他都会开始留意到一些变化。突然间，坐在桌子对面的那些奇怪的生物开始引起了他的兴趣。或者也可能是她。管他呢。它们是玩家。而它们的行事方式可能很奇特，很神秘，甚至很令人恼火。而它们也会让 GM 感到各种各样奇怪的感情：紧张，恐惧，无奈，以及激烈的愤怒。但是，不论这些生物多么奇怪或是诡异，没有 GM 能脱离玩家们活下去。所以，或早或晚，GM 们总归要学会如何和玩家说话。（此段 neta 某著名青春性教育教材——译者注）

一般来说这个阶段开始于这个 GM 第一次上桌之后 5 秒时。

好了，这篇文章是一篇稍微有些偏题的“如何当 GM”系列文章。我们已经说过了一些创作冒险相关的内容。但现在我们要稍微往回退一点来讨论一下**运作**游戏的基本内容。我当然可以早说这件事，但是现在我讲完了游戏的基本结构之后讲起来要更简单一些（创作冒险的相关文章将在之后慢慢翻译——译者注）。如果你还没读那几篇文章的话，或许你该去读一读。而如果在我的文章列表里还有你没读的东西的话，给我 TM 滚去读。你 TM 是有什么毛病吗。

GM 的三项工作

在带团时，一个 GM 需要三项基本技能。有不少事 GM 都可以蒙混过去，但唯有这几样不行。这三样东西是一个人要自称为 GM 的基本条件。

首先，是裁定。裁定是指搞清楚在故事中的角色做出行动之后发生了什么的技能。裁定一般通过遵守所用游戏系统的规则视线，但 GM 必须了解这些规则的作用方式和如何使用它们，以及在什么情况下需要忽视它们或是否定它们。我写过很多关于裁定的内容，但我写过的最重要的一篇莫过于《像个大佬一样做裁定》（本系列第三篇——译者注）。

第二，是叙述。叙述是将信息传达给玩家的技能。这也是这篇文章将要讲述的内容。因为接下来还要有几千字用来讲这个，所以我们现在先不谈它。

第三，是角色扮演。注意，角色扮演不是扮演角色。它指的不是塑造 NPC 和怪物。其他人会告诉你角色扮演就是这个意思，但他们是错的。而且他们还很蠢。不要做错误的蠢人。要像我一样。做正确的聪明人。

角色扮演是指做出选择。对于 GM 来说，角色扮演是决定所有拥有自主意识的生物，从怪物到 NPC 到神明到宇宙力量到你世界之中的一切究竟会怎么行动。当 PC 做出了某件事情之后，GM 必须决定那个国王或是那个哥布林或是那个哥布林国王会做出什么样的反应。当一个邪恶反派的计划被挫败之后，GM 要决定那个反派接下来会采取怎样的行动。**这才是**角色扮演。

你，GM，必须是个好演员这件事只不过是个**谣言**。你完全没必要是个好演员。你需要做好

的是基于假设的世界和想象中的生物做好你的决定,并且善于和他人交流这些选择产生的结果。但你不需要擅长口技或是对斯坦尼斯拉夫斯基方法了如指掌或是对乌塔·哈根有什么了解。所以,如果你在担心这一点的话,那都不是问题。

就这么多了。这就是 GM 必须会做的一切。叙述场景,决定各种行动的结果,并替怪物和 NPC 们做出决定。除此之外的一切都不过是附赠的。直白也好婉转也好,都不重要。只要你能做到这三件事,你就能成为一个好 GM。如果你做不到,那不管你做什么别的也救不了你。

叙述：我们来说说话

那么叙述是什么?这是个有点意思的问题。所有人都觉得“我又不傻,我当然知道什么是叙述了”但是真的吗?你真的知道吗?因为人们对于叙述有些很奇怪的观点。他们会用类似于“描述”或是“绘制一张文字的图像”或是“涉及所有的感官”之类的词句来描述叙述。而用这些词汇描述叙述的人?既愚蠢又错误!你开始摸到点门了。

叙述不是绘制一个场景。它不是描述。它不是对情绪的铺垫。它不是刺激人们的感官。它不是将玩家们送往另一个世界的尝试。在好的叙述下有时这些东西会发生,但这些东西某种程度上是自然而然的发生的。它们不需要 GM 的努力来实现。人们的想象力才是在这一点上出苦力的那一个。

叙述是关于**简洁而清晰**的语言交流。它是关于**信息的传递**。我认真的,没在*你。

看好了。我现在要将你送进一个充满惊奇与恐怖的世界。我只需要你做一件事:想象一下一片半夜的阴森的墓地。好了吗?你能在你的脑内看到它吗?好的。现在,只是为了好玩,说出三件你能在这片墓地里看到的東西。三件你仅仅在你脑海里的墓地环视四周就能看到的事物。一直等到你能看到它们为止。然后继续。

好了,我看到了像是缎带一样在墓碑事件飘动的薄雾……还看见了怪异的,磨损严重的雕像。还有扭曲的,干枯的老树。你也许也看到了它们之中的某样?或是你看到了别的东西?

那么,这个训练说明了什么呢?

这说明了我只用了 TM“半夜的阴森的墓地”这么一句话就把你带进了一片半夜的阴森的墓地里!你的脑子替我把所有的活都给干了傻 X!

理解你的媒介形式

在这一部分我要开始讲些文学分析和心理学的内容,它们听起来会象是没用的狗*但是接下来它很快就会大幅改变你对做 GM 这件事的看法。我是说,这些文章一直是这么进行的不是吗?下面我们来聊聊漫画书。

我从未真的喜欢上过漫画或是视觉小说或是管他们叫什么。但是最近,有个家伙终于缠的我去看了看几本《死侍》。而,实话实说,我还挺喜欢的。我不会因此就变成一个漫画粉什么

的。NMD 绝不会。但是我喜欢那些拿梗找乐，玩世不恭以及其他所有不那么把自己当回事的笑话。我也很喜欢关于韦德（死侍的本名，提这个只是为了证明我真的有读过）到底真的是唯一一个知道自己是个漫画人物的漫画人物还是只是个凑巧出演了一部漫画的认为自己是个漫画人物的疯子的存在主义危机的讨论。

但是，如果你将漫画书和，比如说，业余人士画的网漫对比的话，你就会注意到一些很有意思的事情。举个例子，我以前比较喜欢一个叫做 8-Bit Theater 的网漫。它是一部使用了 NES 上那部最终幻想里的像素人物形象的像素漫画。我也曾经很喜欢 Order of the Stick。但是，随着事件流逝我发现自己越来越难以享受它们了。因为它们的台词变得越来越繁复了。有些 8-Bit Theater 的章节内容就只有大量的文字组成的墙，边缘上围绕着几张小图片。而 Order of the Stick 的台词最近也变得真的，**真的很啰嗦了**。

现在，我知道有些人真的很喜欢这些漫画，但它们也体现出了一个很重要的点：理解你的媒介形式。

我是个很罗嗦的人。我会写一些又长又复杂的句子而且我热爱文字游戏。这就是为什么我不画网漫。这就是我为什么只做广播并很少做视频。除此之外的我都不怎么去做。我不会对任何东西投入像我写作时那样的努力。因为我理解不同的媒介形式适合用来做不同的东西。

举个例子，漫画是一种视觉媒介。它们是关于用静止的画面来讲述一个故事的，关于传达动作过程的。所以，如果你把你的漫画藏在成山的文字后面的话，那说明你搞错重点了。

如果一部电影的开头是一大长段文字描述，我们会抱怨。“你明明可以让我们**看到**发生了什么！你 TM 干嘛不这么干？！”我永远、永远、永远不能理解为什么会有电影用文字描述开头。这简直是 TM 发神经！电影是视觉媒介。它可以展示动作。和情绪。我们能看到并听到事情。我们喜欢电影就是为了这个。

我们再拿电子游戏来举个例子。电子游戏最大的吸引点在于什么？它们是可互动的。我们可以通过操作让事情发生。我们参与其中。这就是为什么，可能除了小岛秀夫这个例外之外，你不应该让你做的电子游戏只是一系列没有互动环节的过场动画的集合。对吧，《教团：1886》？**你 TM 听明白我在说什么了没有？！**

RPG 则是一种互动性的媒介。它们邀请玩家去想象世界，想象他们自己作为角色身处世界中，并做出选择以改变世界。它们邀请玩家在游戏中扮演一个活跃的角色。角色扮演的一切都是关于想象（想象世界，想象你的角色）和选择（决定你的角色对世界做出怎样的反应）的。

叙述则基本上是上述一切的对立面。是的，它是必要的。没有一定程度的叙事游戏根本无法运作。如果跑团只是六个人坐在桌子周围想象着自己想想的事，那这六个人根本就没办法玩同一个游戏了。但是，叙述是被动的。“坐好了听我告诉你们发生了什么，然后按照我说的一字不差去想象。”

除此之外，叙述完全是口头的。它被说出，然后被听到。而这会造成一些很特别的限制。首先，你无法在口头将一件事物描述到小说描写那种程度。你必须保持简短这样人们才能听进

每一个词并把它记到脑子里。而且你还不能用太复杂的语言。这一点包括了人们不熟悉的词汇和多重结构的复杂句子两方面。而且你还不能列出三个以上的细节否则其他人就会开始跟不上。因为别人没办法回头去重读你说出来的东西。他们也没办法去查你说出的那些他们听不懂的词。

但是幸运的是，RPG 不是感官性的。没有画面。没有音响输入。没有这类东西。只有话语和想象。而这是件好事。因为这里面没有任何会妨碍人想象的东西。这就是为什么我能靠“半夜的恐怖的墓地”这种话昏过去而大叫依然会说我是个好 DM。因为我让他们的想象力替我把累活都干了。这也正是我们在 RPG 中想要的东西。想象与自由。

所以，让我们把以上称为我们的第一条规则：要明确，要简洁，要高效。尽可能用数量最少，复杂程度最低的词来表达。然后记得给想象留足空间。我知道这和所有人说的都完全相反而且我也知道模组里的那些文字框起的作用也完全相反。而且我也知道我现在是在要求你做出一个很需要勇气的尝试因为我说的话听上去完全是疯子的呓语。但是我从来没把你往错路上引过。如果我这么干过，闭肛。一定是你把某一步做错了。

如何叙述

接下来该上主菜了。媒介跟想象力这些破烂也撸得差不多了。咱们该讲讲这事该怎么做了。

首先，有三种每个 GM 都必须会的叙述类型。实际上，准确的来说有四种。但其中一种的进行方式我已经跟你们说过了。

第四种，也就是我已经说过的那种，是描述玩家进行的行动所带来的结果。而我在《教你如何 TM 像个大佬一样裁定行动》那篇里已经对这一点给出了一个蛮简单的共识。去重读一遍那篇文章。那是篇贼 TM 好的好文章。

这样就还剩下三种需要讲的叙述：场景设置（Setting Scene），转场(Transition)，和说明(Expositon)。

场景设置和转场都属于我们之前也曾经谈过的结构成分，正如我们在《冒险的乐高拼图》一文里讨论的。场景设置开启每一个场景。它告知玩家他们在哪里，正在发生什么，并邀请他们展开行动。转场解释了玩家们如何从一个场景来到下一个。两者合在一起解释了各个场景是如何结合在一起的。然后最后，说明则是 GM 将信息传达给玩家的手段。

场景设置

你记得那些模组里的小文字块吗？那些在玩家进入一个房间或是到达一个小镇之类的时候你应该要读的那些东西？如果你问一个 GM 这破玩意的价值何在，大多数人会回答说：“呃，为了向玩家描述那个城镇/房间/等等的啊，不然呢？”而这就是场景设置如何变成又臭又长又 TM 毫无意义的狗屁的。死侍不会理会这些狗屁。记得，他本来应该去读那些黄色旁白框

里的东西的。但是他选择直接砍了旁白框并顺手把旁白捅个透心凉。你也应该这么做。

进行场景设置的目的在于给玩家们一些事做。当他们进入了一间房间或是用其他某种方式开始了一个场景时，他们需要知道几件事：来这里的目的是什么，阻挡他们的问题是什么，以及他们手头有什么东西可以用。如果这个场景里没有一个目标或是一个任务存在的话，那么他们就需要知道如何离开这个场景以及这里有什么可以用来玩的东西。不论是哪一种，场景设置都是用来促使玩家开始行动的。**不是**用来促使玩家乖乖坐好看你展示你的破演技的。

当你设置场景时，记住你大概可以说五个左右的短句。就这么多了。供你发挥的空间就这些。而且这五句中有至少两句，也许会有三到四句会被浪费在玩家们可以做的有趣的事情上。所以你必须说的非常简短。幸运的是，玩家们可以自己调查或是询问任何引起他们兴趣的事物。所以你不需要一口气把所有事情都说全。

首先，在你脑内实体化这个场景。决定总体上你会如何描述它。就是，如果你必须把整个场景塞进一句话里，你会用哪句。因为这就是你要做的事。“你们现在在一片阴森的，古老的墓地里，时间已是黄昏。”“这是一间舒适的，装饰精良的奢华卧室。”“这里很明显是一座祭祀邪神的神庙，有着染血的祭坛和恐怖的恶魔雕像。”“这是一个有着十几间茅屋的小村。”“一座被高墙和无数箭塔围绕着的，中间耸立着一座巨大城堡的城市。”“看到这有多简单了吗？我是认真的。这一点上少即是好。保持简短并用上各式各样模糊，感性的词汇。它们能够促进想象力。你总是可以晚点添加细节的。

现在，你会注意到其他人会基于你的描述脑补出很多东西来。这是好事儿。一旦我说了这件我是舒适而装饰精良，我就不用特地去描述床铺，梳妆柜，洗脸台，纱帘，窗户，衣柜，巨大的毛皮地毯等等等等。其他人的脑子会自己创造出这些东西来。这很好。让他们去想。更重要的是，如果有人提到纱帘，即使在你的场景里原本没有纱帘，现在也有了。玩家们会主观认定这里存在他们认为应该存在的东西。这也是好事儿。这会促使他们利用环境。

现在，在你的第二句里，你可以挑出一条有意思但是除此之外毫无用处的特征来给你的场景添加一些额外的情绪要素。就像是由精巧的细节组成的第二层。“古老而破碎的纪念死者的石碑伫立在山坡上。”“一张厚厚的狮皮毯坐落在地板上。”“在祭坛后方的是三头恶魔魔鬼神王——维克魔德欧尔克斯的塑像。”“一架小巧的木制浮桥漂在穿过村庄中心的小溪上。”“旗帜从每座塔楼的顶端垂下，白色的背景上描画着一只肆虐的红色蝎尾狮。”

剩下的句子要用来讲述你希望玩家处理的事情或是他们拥有的选择。离开场景的方法，目标，障碍，等等。每件事物只用一个完整的好句子来讲。一个小技巧就是先讲离开的方式，再讲目标，最后讲障碍。从最不急迫的到最急迫的。你永远希望让你的描述**结**在场景里最急迫，最吓人的问题上。因为一旦你描述到了某个又危险又致命的东西，玩家们就不会再听你说话而是会开始设计计划了。

想象一下，比如说，PC 们来到了一片墓地。他们之所以来到这里是因为这里的某一座灵堂里有着一具佩戴着他们需要的关键道具的尸体。但是这篇墓地有幽灵作祟。

你们穿过铁质的大门，进入了那片阴森的，荒芜的墓地，天色已经转黑。大多数墓石都已经倒塌，被茂密的草丛覆盖。石碑和古老的灵堂伫立在围绕着这篇墓地的山丘上。在正前方，你们看到了一块似乎是座方尖碑的巨石，上面雕刻着奇特的符文。在你们来得及继续前进之前，泥土和岩石突然爆裂开来，六具腐烂的活尸破土而出。

就这么简单。设置场景（天色转黑，阴森的墓地）。加入一个细节（倾倒的墓石和茂密的草丛）。加入目标（需要探索的灵堂）。值得注意的点（方尖碑是什么）。加入紧急状况或是障碍（六个不死生物）。这个过程实际上可能比你想的还要程式化。而且，你可以在这个过程中逐渐变得更擅长即兴创作。

如果你上手了的话，你可以稍微扩展一点你的描述。但是不要大幅增加文字量。记住你的玩家会针对任何吸引他们的细节提出问题。你**必须**立刻描述的东西只有他们必须立刻做出反应的东西。比如说，在上面那个例子后面加上一句描述那些行尸的内容好让玩家们知道他们对付的是什么东西就刚刚好。

再举个例子。队伍进入了一个小村落。这里没有什么真正意义上的目标。只是一点用来探索和调查的东西。

到了正午，你们到达了一座小村庄。除了一大片农田中央的十几座茅草顶的房屋之外真的没什么东西了。这是一个热的难以忍受的夏日。村民们聚集在村中心，小声对彼此嘟囔着，看上去消沉而苦恼。真奇怪，他们应该在干活才对。铁匠铺里寂静无声，空无一人。

再一次的，设置场景（小村庄，正午），增加一条细节（炎热的夏日），然后加入可以调查的事情。为什么村民们在消沉？为什么他们没在工作？此外，村里有一座铁匠铺但它却没在打铁，为什么？

场景设置中最重要的一点莫过于它会促使玩家做点什么。和行尸战斗，和村民交谈，调查刻着符文的方尖碑，打开箱子，等等等等。

场景设置是对行动的召唤。

转场

当你听到“转场”这个词的时候，你可以会想到那些小段的告诉玩家们他们如何在时间和空间上移动的叙述。比如说，“你们顺着路走了几个小时然后，于正午时分，在地平线上看到了一座小村庄。”或者“一夜无事。当太阳再次升起时，你们已经做好了继续旅行的准备。”

但转场不只是一堆将玩家们用一种合理的方式送到另一个时间或地点的方式。转场实际上是一次从一个场景到另一个场景的移动，即使没有发生任何时间上或空间上的移动。“最后一个兽人倒下死去，房间也回复了安静。你们获得了战斗的胜利。”**这也**是一次转场。一次转，

场是 PC 离开遭遇或是场景的方式。

每一个场景或是遭遇都由一次场景设置叙述开始，到一次转场结束。而很多，很多，很多 GM 都会忘记这一点。很多 GM 都会忘记战斗的结束也是一个场景的结束，即使下一个场景仅仅是“搜刮尸体”或是“搜索房间”。

一旦一个场景的目标被达成或是 PC 们离开了这个场景或是 PC 们逃离了场景或是他们失败了或是时间流逝或是他们到达了一个新的地点，你都需要一小段文字用来说明“好了，你们离开了那个场景并移动到了下一个场景。”而如果这个移动牵扯到了某种时间或是空间上的移动，你 TM 一定要想着把这种移动描述出来。

转场事件很简单的事情而它需要的句子数量也不该超过 2 到 3 句。首先，确认上一个场景的终结。“你们从北门走了出去”，“兽人们都死掉了”，“你们将村子抛在了身后”，“火球陷阱造成的烟雾散开了”，“你们的营地安全了”，等等。你需要提供给玩家某种收尾来表明“好了，我们弄完那一段了。”

一旦你将上一个场景收尾，就轮到描述任何可能存在的时间或是空间上的改变。“你们顺着北侧的走廊前进”，“顺着路走了几里地之后”，“接下来一夜无事发生。”等等。很多时候，这些描述会基于玩家如何结束场景以及他们接下来前往做什么。你不会无缘无故把玩家们送到离村庄几里之外的地方，除非他们说了“我们离开村庄并顺着路一直走。”但是有些时候，这些描述只是用来告诉玩家们一个情景已经被解决了，是时候考虑下一个了。

“你要继续做你现在在做的事吗？”“不是一个有趣的问题，除非有什么让继续做这件事变得危险或是可怕的事情发生了！”再投一个生存检定来继续跟踪“也不是个有趣的要求！傻 X！”

接下类这条就是那条所有人都忘记了的规则：转场会结束一个场景，而场景设置则会开始一个场景，所以每次转场之后你一定要设置场景！

重置场景的高明之处

咱们来聊聊一个超级 TM 高明的点子。它高明到有时我都无法理解为啥貌似全世界只有我一个人想到了这个点子。我们来聊聊重置场景。

所以，你首先要设置一个场景，对吧？咱们来再用一次刚刚的僵尸场景，这样我就不用重写一个场景了。

你们穿过铁质的大门，进入了那片阴森的，荒芜的墓地，天色已经转黑。大多数墓石都已经倒塌，被茂密的草丛覆盖。石碑和古老的灵堂伫立在围绕着这篇墓地的山丘上。在正前方，你们看到了一块似乎是座方尖碑的巨石，上面雕刻着奇特的符文。在你们来得及继续前进之前，泥土和岩石突然爆裂开来，六具腐烂的活尸破土而出。

接着，英雄们和僵尸战斗。然后他们赢了！上啊傻 X 冒险团！加油！然后你，作为一个有好好听我说话的好 GM，用转场结束了战斗。你知道，那最后一个玩家投了最后一次攻击而最后的那只僵尸也总算是死了。所以，你流畅的从裁定最后一个行动链接下去……

“你将你的斧头深深埋入最后一个僵尸的胸膛，就像切开冷库里挂着的最后一块牛肉。僵尸的双腿在它身下物理的挣扎着，半凝结的血和蛆虫从它的伤口里溢出。它倒下了，不再动弹，又一次死掉了……”

……接上了结束战斗的转场。

“你等了一会，但是那个僵尸并没有再站起来。没有新的僵尸从地下钻出来。看上去你们似乎胜利了。”

然后呢？

嗯，如果你刚刚有注意听的话，你会记得我说过有件事你每次转场之后都必须要做。你必须设置场景。

“但是暴躁 GM 先生！“我听到你在说。”我已经设置好场景了，记得吗？“我告诉你如果死侍听到你这么说的话，他绝对会一刀把你捅个透心凉然后再说几个笑话，因为他就是这么对付抱怨鬼的。

不过说真的……大多数 GM 不进行这一步，但是每个 GM 都应该这么做。在战斗，遭遇，障碍，灾难，紧急状况或者其他什么结束之后，**重置场景**。再设置一次。认真的。提醒每个人他们在哪里，又在干什么。

“你将你的斧头深深埋入最后一个僵尸的胸膛，就像切开冷库里挂着的最后一块牛肉。僵尸的双腿在它身下物理的挣扎着，半凝结的血和蛆虫从它的伤口里溢出。它倒下了，不再动弹，又一次死掉了。你等了一会，但是那个僵尸并没有再站起来。没有新的僵尸从地下钻出来。看上去你们似乎胜利了。现在既然它们已经死了，你们可以在月光下自由的探索这座阴森的墓地了。你们能看到在倒下的墓石之间耸立着一座巨大的石碑。在你们周围的山丘上，你们能看到影影绰绰的灵堂和石碑。你们要做什么？”

在转场之后立刻这么做。不要等着队伍决定他们是否想要休息或是回复。它们可以在你说完这些之后再决定。而如果他们这么做的话，记住，他们在打破这个场景。时间将会流逝：

“你们花了一个小时在破碎的墓石之间休息。天色逐渐彻底黑了下来，但你们依然能勉强看到周围山丘上的灵庙和伫立在你们前方的那座诡异的方尖碑。”

在你进行了任何类型的转场之后永远，永远，永远记得重置场景。这能将其他人立刻拉回到

行动中并立刻提醒他们他们身处何处，又来这做什么。

然后，还有说明……

说明是四种叙述中的最后一种（记住：裁定，设置场景，还有转场）。同时它也是最沉闷，说起来最无聊的一种。如果它是部漫画的话，它大概就是 TM 的 Doonesbury。无聊。给死宅看的。而且不是好的那种死宅。无聊的那种死宅。

而且，说实在的，它也没什么可说的。说明是用来把信息传递给玩家的。

说明可以产生自 PC 们进行的某个行动（“我要求牧师给我解释一下维克魔德欧尔克斯崇拜。”），作为一个玩家提出的问题的回答（“我知道任何关于维克魔德欧尔克斯的事情吗？”）并且还可能需要掷骰（“骰个宗教知识检定吧”），或者只是 GM 给出 PC 应该已经知道的信息（“你认出那个标志是维克魔德欧尔克斯的勋章并回想起它是个由多个神明组成的神秘混合体，最早为了避免版权问题而被创造出来。”）。这都无关紧要。说明就是说明。

说明可以被编织进叙述之中，这也是进行说明最好的一种方式。当牧师告诉 PC 维克魔德欧尔克斯相关的信息或是村民给 PC 们解释他们村子的历史以及为什么从毁灭神庙拿回那块神秘的带条纹的石头那么重要的时候，你所使用的就是这种方式。但是说明也可以直接传递给玩家，以他们脑袋里声音的形式直接告诉他们一些他们的 PC 早就应该知道的事情。

不要害怕直接说出：“嗨傻 X 们，我要告诉你们你们的 PC 们现在知道什么了。”这种话。只要记住这种方式贼 TM 无聊而且最好只用在冒险的开头或是行动出现较大的停顿的时候。而且不论你采用那种方式，记得别说得太长。

除此之外，真的没有什么关于它的程式了。直接告诉玩家们他们需要的信息就完了。就这么简单。

最终，接口会不见

如果你是个新人 GM，但跑过几次团，你可能从未注意到过 GM 在（假设你有个好 GM）设置场景，裁定，说明和转场。大多数 GM 根本也不会将他们的叙述分解成这些部分。他们只是单纯的想着“好吧，我是 GM，我就说我该说的吧。”但他们实质上还是在做那些事。如果他们水平足够的话。

最终你会到达看不到这些部分之间的接口的境界。一场战斗中最后的裁定直接流转成一个转场，再转化为新的场景设置并转为询问玩家们要做什么。这，就是我们最终的目标。

但是……你不可能一下就变成那样。你需要训练。所以，当你做 GM 并训练叙述能力时，记得注意你在什么时候做什么。用上我列出的那些程式。他们会逐渐变得自然。接着你会开始扩展这些内容。建立你自己的风格。然后一切都会自己融合在一起。接着未来的玩家就会听着你说的一切而没能意识到你说的这一切是多么的富有条例。接着你就可以让他们来读老子这篇碉堡的文章然后他们也就知道这些秘密了。

因为我似乎是唯一一个 TM 的愿意把这些分解开来让别人学习的 GM。因为我屌爆了。就像死侍一样。

顺带一提：保持简洁，傻 X！

最后一件事。你可能注意到尽管我的例结构很简单，辞藻却很丰富（在下才疏学浅，无法翻译出原文效果……万分抱歉。——译者注）。这也是一件会随着练习学会的事情。在每周几千字的练习量下，我很难学不会这一点。而且是的，在桌上我真的会这样说话。即兴的。

但我并不想让你认为这是重点所在。这里的重点在于用你说话的方式去说话。正常的说话。轻松的说话。使用你认为的任何自然的语言。不用强迫自己像一本托尔金小说似的说话。像你自己一样说话。然后最终，如果你坚持不懈的话，你会找到适合你的声音和风格的。

“你们在一片吓人的墓地里。太阳要下山了。杂草和树丛到处都是。还有坏掉的墓碑。在你们前面有一座又大又尖的石头墓碑，周围的小山上有一大堆灵庙。突然，地面裂开了然后一群僵尸从坟墓里爬了出来要杀了你们！”

这样的叙事比起你每两个字就读错，读漏或是结巴一次的“托尔金小说”式叙事要强得多。而且，嗨，就算你的玩家对此不感冒，有一群 TM 的僵尸正准备杀掉他们所以他们也不会有时间说什么的。