

杀死说书人

Prompt:

1. 故事主角听到了自己的故事被实时播报时，会做出怎样的反应。这要如何由角色扮演游戏的方式演绎？
2. 当现实系冒险日常，遇到迪化流江湖快报。当GM因为信息不足但脑洞太大而显得不可信，而PL拿到一更多的PC和BOSS数值信息的时候，会发生什么。
3. RPG主角通常没有嘴。而NPC和boss们都喜欢自说自话。

讨论:

其实这是个玩法倡议，或者插件mod，可在各类规则的基础上尝试这种口胡玩法，让喜欢临场发挥的GM和律师PL打起来（误）。

玩法如下：

GM没有传统的模组故事剧本，只会持有限的关键要素，比如一句话故事主题、或者关键人物地点设定、地图、势力分布，以及世界背景信息等。这些信息可以是GM自己写（比如写不出模组全是点子），也可以是直接抽卡算命、十二剧经典母题，或者搞同人捏他等。

玩家除了已有的卡之外，则可以查看遇到的NPC或者boss的很大一部分设定和数值，并不依靠主持人按回合的演绎。（致敬一些solo地牢）同时，也有对自己故事的解释权，也就是说，除了RP部分的行为，也可以直接激情描述自己的心里活动，或者向NPC等游戏中角色进行对自己故事的阐述，而不会被GM打断。

基于此，GM和玩家都各自有一套根据现有信息脑补出的剧情画风和故事节奏。GM的脑补口胡会印象玩家对事件的准备和理解，从而改变行动；而玩家的行动也会改变GM对手头情报的编排和后续的叙事。

至此打破主持人“从不说谎”“很少说令人误解的废话”“是个上帝视角mastermind”的原则，让传统的一方描述一方行动的模式，变成更混乱更meta的交流：让PL和GM对抗抢夺故事的解释权，或者联合起来构造更完整的冒险故事……

What happened:

某日，王大明正骑马走在通往正义山庄的山路上，没有人知道他今天要来，也没有人知道他今天要干什么。但此时，不知何处突然出现了一个中气十足抑扬顿挫但也恼人的声音：“只见王大明来到正义山庄门口，却见正门大开，门匾歪斜，一丝黑红的血液正沿着石阶滴滴答答……”

王大明认得这个声音，是百香楼的百晓生，一个为了赏（liu）钱（liang）编造各类江湖抓马的无良说书人，尤其擅长脑补爱恨情仇，胡扯阴谋诡计。ta说出来的故事胡诌之中又总带着三分劲爆真相，让江湖人一边爽雷到欲罢不能，一边又想要从中找出真正的江湖秘闻，要不是百香楼背后神秘组织难以撼动，如此黑红早就被各路势力弄死。

显然百晓生本人不在此地，百香楼又从何处得知自己的行踪也无从知晓。王大明此时只想到了那三分真。恐怕迟则生变，他拉紧缰绳，纵马向山庄奔去。

此时脑内说书人的声音一顿，又换了个颇为新奇的语气：“哎呀我记错了，这段重来，只见一

个灰白身影从门中倒飞而出，落到门口台阶上，叽里咕噜地滚了好几轮，正好停在了王大明的马前三尺……“

Mechanic:

叠甲：这是个基于传统武侠背景的合作/对抗的……meta叙事规则（作为该蛇皮玩法的打样）。它的出发点是对于传统武侠模式、说书母题、和江湖流言的作用的探索，但实际上目前写下来成为了一个自动地牢+旁白剧透+看图说话捣乱探案的游戏。本次规则后面富有“三十六计”“网文套路坐标轴”等故事工具，以便在没有范例模组的情况下，通过随机抽取来组成故事方便玩耍。

基于Passkey - PBTA系统

为了快速demo（并且没时间写模组），本次借用Passkey规则，玩家在与事件交互过程中，可选择世界观中合理的方式进行演出或者交给筛运决定。

Basic

- 由一个玩家扮演主人公，一个沉默寡言的杀胚（也可以不杀），做要做的事，杀该杀的人（也可以不杀）。
- 由一个玩家扮演消息过于灵通的说书人，根据用■■■■收集来的主人公的实时情报来编造让人喜闻乐见的故事。
- 说书人是个不靠谱的GM，而主人公是个窥屏的PL。
- 说书人只知道江湖宏观的背景和大人物的大秘密，但并不清楚微观的小人物的能力或者具体场景的情况（也就是说，没有数值卡，没有详细地图），只能通过自己的揣测和主人公的行为来叙述，只有主人公和具体的地点和人物交互时，才能收集到对应的具体信息向观众老爷讲述（并向主人公剧透）。
- 而主人公是个无口杀胚，没有任何社交技能。但杀胚眼力超强江湖经验丰富，可以直接看穿对手战力，按照地形快速规划策略（也就是说，可以直接翻看当前NPC的数值，查看具体的地图和布置）。但除了这些，有些人为什么要做什么事，有什么阴谋和苦楚，主人公一点都不关心，但抵不住有个迷之声在实时提供额
- 说书人可以影响主人公去关键地点、和特定人交互，
- 是和说书人对着干，让说书人讲出极度无厘头的故事，还是和说书人合作，解开江湖谜团，都由玩家自行探索。

More

- 真GM？如你需要一个裁判，或者想要其他角色和主人公更深入地交流，或者比如你想要一个侦探故事，可以引入额外的小说作者/天道/迷之音，来负责撰写模组、绘制地图、扮演NPC、讲述真实故事。
- 主人公有话说？如果主人公是个自传作家，或者正在和朋友讲述自己的故事，也可以在说书人说完一段后，一边扮演一边给自己和NPC们加戏，直接对抗说书人的叙述。只要你够大胆（会扯），故事就由你来讲。
- 能不能真的杀死说书人？不是不行。

- 真的只有一个人玩？请扮演说书人。

媒体参考：

经典武侠，金庸古龙式低魔武侠，唐宋到明上下浮动。其他商量着来（不推荐温瑞安，不是因为科幻和魔法，而是因为各种神转折）。

游戏《史丹利的预言》，一系列穿书、系统、重生、穿越网文；

元小说、第二人称叙事。

卡牌游戏OUTP（Once Upon a Time）

各类无口主角单线ACT-RPG游戏，比如《耻辱（Dishonored）》。

Prep：

叠甲：作者不懂数值规划和副本安排。所以不提供范例的地牢和NPC。大家随便套皮（笑）

概率工具：

六面骰（D6）若干，三枚硬币（D2）

角色准备：

说书人

说书人都有自己擅长的风格和讲故事的信念。无论擅长风花雪月还是阴谋诡计，无论你致力于还原真相、搅弄风雨，或者坚信流量才是王道，都可以说出精彩的故事。

在此之前，你需要给自己一个舞台人设：

说书人卡如下：

名号

擅长的故事类型（你的观众老爷就是为了吃这一口来的，如果过程中偏离了这个类型/流派，你的招牌就砸了）

表演形式和装备（必要的说书道具，必要时也能防身说不定）

为什么要来说书（你的职业理想，代表着你对江湖和主人公的态度）

其他补充设定

主人公

你是故事的主角。虽然除了会打架杀人，别的事情都很菜，特别是社交能力，连熟人都觉得你大概滤是个哑巴，但你有丰富的内心世界（也可能没有）和你的信念（也可能没有）。但总之，先来看看你在江湖上闯荡出的形象。

角色名号 姓名

外貌特征年龄性别

所属组织/师承

武器
必杀技

人物小传

以下自行填写，上限3下限-2，只能有一个3，一个-2

随机投1D6-3，如果出现复数3或复数-2，自选一个重投。

0江湖二流，+1一流，+2顶尖。 -1粗通， -2普通百姓

武技（攻击力、变招、武学识别度）

内力（耐力、魔抗、其他需要超能力的地方）

轻功（敏捷、闪避、隐蔽、攻击范围*）

一技之长：（自填，喝酒弹琴记忆力做饭易容缩骨，甚至美貌）

外形（低调程度、江湖人设。美丑不论，主打一个识别度）（0江湖过客，+1印象深刻，+2听说过就能认出，-1混然大众，-2视而不见）

为何没有体魄：因为直白男中年主角没有其他体型危机（不是），因为没有叙事功能。

流程

第一步 背景 决定冒险

- 决定架空朝代大背景、故事风格
- 决定发生时节、地点

第二步 人物 设定人物

- 主人公车卡
- 说书人车卡
- 说书人阅读主人公信息
- 主人公设定数值
- 尊重共识：推荐主人公阅读说书人“擅长的题材”（春秋笔法的程度和方向），达成共识，避免冒犯和不愉快，也可设立讲故事的方式和挑战。如果游戏过程中有任何不适，务必随时暂停。

第三步 起 故事开始

- 主人公设定目的（地）/ 接收到任务
- 说书人开场词

第四步 承 交互和战斗

- 说书人旁白背景
- 主人公RP执行行动/投骰行动
- 遭遇角色encounter，翻看数值，选择RP或投骰。
- 当主人公行动完成后，说书人增加旁白解释（并对主人公的交互添油加醋）

说书人最早必须在数值揭示后，才能进行叙述。在即将遭遇、遭遇途中时，不能对遭遇对象进行描述，但可以继续其他话题。（没错说书人是烦人）

主人公有三次异议机会，但需要大喊“我没有”以后，才能向说书人讲述自己的理解，如果没有达成共识，两方比大小三局两胜。任何时候都可以使用“我没有”。

第五步 转 BOSS战?

- 主人公常规查看BOSS数值，并RP或投骰战斗。
- 说书人获取BOSS背景信息，进行旁白解释
- 击伤BOSS或战况焦灼，主人公有机会用一句话嘴炮死BOSS。
- 如果没有BOSS，或以其他方式解决甚至避战，主人公可申明故事结局。

第六步 合 尾声

- 说书人结语
- 主人公结算

第七步 命运的第五格

- 真相复盘
- 下一次冒险

资源/提议

Drama Topic

36drama

母题

Advanced Challege

除了需要面对的NPC和敌人们，也会有其他风险，以便增加趣味

气候风险1D6 （1极差，6极好）