

池 THE POOL

James V. West 创作的角色扮演游戏

由 HXQXH 翻译

《池》[The Pool] 是一款合作叙事向的角色扮演游戏。你可以在游戏里使用任何你喜欢的设定。桌上的一人得成为游戏主持人（或者说 GM）并运作游戏。要玩这款 RPG，你需要许多 d6（有六个面的骰子），里面有一些得是 **GM 骰**，它们的外表应该与其他骰子有所区别。

在角色创建开始时，每个玩家在自己的起始骰池中有 15 颗骰子。剩下的骰子会被放到公共骰池中。

一：创建角色

创建角色很简单，写一段 50 个单词长的**故事 [Story]**（译者注：约为 80 个汉字）。想象你在写一本书，然后这一段就是对书中主角的介绍。你只有 50 个词，所以最好把重点放到两个地方：这个角色最重要的元素，以及他会如何融入到设定之中。角色的名字不算在词数限制之中。

故事示例：

这是我为《池》创造的第一个角色。我们所选的设定是一个充斥着黑暗魔法的奇幻世界。

“受训于隐秘的失落之地教团，达马特是一位元素法师。他爱上了一位年轻的新晋门徒，而当法师试图教授一道她无法控制的法术时，她死了。达马特被逐出教团，如今，他正寻找着复活她的方法。”

二：分配特质与奖励

现在，选择你故事中最重要的那些元素——**特质 [Trait]**。这些元素会帮助你在游戏过程中获得叙事掌控权。特质可以是任何东西：朋友、敌人、一匹好马或者爱惹麻烦的天性。你角色身上的任何重要之物都可以是特质。尽管你可以随意描述自己的特质，但注意不要与你的故事自相矛盾，也不要拓展它。

举个例子，达马特的故事中有“追寻着使她复活的方法”，所以基于这一点的特质可能是“寻找着从死亡那夺回挚爱的方法”，或“试图找到让爱人起死回生的办法”之类的。但将这个特质描述成“非常了解对死亡魔法与复活”就不行了，因为故事并没有特别提到任何与死亡相关的技能或知识。

确保你的特质足够具体，模糊的特质会给游戏带来分歧。打个比方，达马特所使用的是元素魔法，不是死亡魔法或者从指尖射出星星的魔法。避免使用那些像“魔力”或“学者”之类的模糊特质。

你可以为重要的特质分配**奖励 [Bonus]**，这些奖励会以奖励骰的方式呈现。奖励在游戏过程中会提升特质的效力。你不需要为每个特质分配奖励。

要分配奖励，你需要花费起始骰池中的骰子。消耗的数量等于奖励骰的数量乘以它自身。例如，一项 +2 奖励会花费 4 颗骰子（ $2 \times 2 = 4$ ），一项 +3 奖励会花费 9 颗骰子（ $3 \times 3 = 9$ ），以此类推。别忘了给骰池里留点骰子，至少3到4颗。

特质与奖励分配示例：

在写下达马特的故事之后，我选择一些特质，然后为它们分配奖励。它们总共会花费 9 颗骰子，让我的骰池中的骰子数量降为 6。

- 失落之地教团的元素法师 +2（花费 4 颗）

- 失落之地教团的流放者（花费 0 颗）
- 被爱所驱使 +2（花费 4 颗）
- 寻找着让挚爱复活的方法 +1（花费 1 颗）

三：掷骰子

掷骰子是为了决定冲突的大致结果。这并不意味着你干什么都得掷骰子。挥出一剑不需要掷骰，与GM简单交流一番就行了。相比之下，在《池》中，一次掷骰的影响要广泛深远得多。

当冲突出现，或是当任何人想要引入一个新的冲突时，所有人都可以请求掷骰。只需要大致地说明自己的意图，然后掷骰子就好。

要在掷骰中获得成功，你需要在任何一颗骰子上投出 1，并忽略其他任何结果。如果你一个 1 也没扔出来，那么你便在这次掷骰中失败了。

在掷骰时，GM 可以将 1—3 颗 GM 骰加入到这次掷骰中。如果你能把意图和角色的**特质**联系起来，而且那项**特质**有着**奖励**，那么GM还会将等同于该奖励数值的额外 GM 骰加入到这次掷骰中。

除此之外，你可以赌上骰池里额外最多 9 颗骰子。加入更多骰子会让你获得 1 的概率明显变高。但如果掷骰失败，那么你会失去赌上的所有骰子。一次糟糕的掷骰可以瞬间将你的骰池清零。

掷骰示例：

达马特正身处于一座古老的图书馆之中。我想让他寻找一些对任务有助的知识。所以我依据“寻找着让挚爱复活的方法”请求掷骰。GM 给了我一颗 GM 骰（来自我的 +1 特质）然后决定再多给我 2 颗 GM 骰（记住，GM 可以选择是否要在掷骰中加入 1—3 颗骰子）。我的骰池里还剩 6 颗骰子，我赌上其中 4 颗来提高我的成功几率。

我一共投出 7 颗骰子，幸运的是，我获得了一个 1。如果我没有投出任何 1，那么我就会失去骰池中那 4 颗用来赌博的骰子，让骰池中的骰子数量降到 2。

四：成功与失败

当你掷骰成功时，你有两个选项：为骰池加入一颗骰子，或是进行**胜利独白 [Monologue of Victory]**（以下简称 MOV）。

如果你选择在骰池中加入一颗骰子，那么 GM 将正面地描述这场冲突的结果，但他可以自由选择描述的方式。这意味着事情可能并不完全会像你所想的那样发展。

要想确保冲突按照你所想的方式结束，那唯一的途径便是进行一段**胜利独白**。获得 MOV 就像是短暂地获得了游戏的掌控权。你可以描述你角色的行动、他周围发生的事情、以及这些事情的结果。你甚至可以关注那些与眼前冲突没有直接关联的元素，例如隔壁房间里正在发生什么，或者谁又加入到了眼前的场景之中。

你几乎可以任何事情。不过，这里是一些你必须遵循的限制：

- 不要改变其他玩家的角色（比如杀死他们）。你可以为他们制造麻烦，影响他们身边的一切，但不要侵犯你同伴玩家们创造出来的东西。
- 确保你的描述与游戏内的既定事实与风格保持一致。如果你想在 MOV 期间向 GM 或是其他玩家提问，现在就是个好时候。
- 确保你的叙述适度简短。

这些准则关乎礼节与一致性，遵守它们有助于让所有人都享受游戏。如果你选择忽视，那么 GM 可以随时结束你的 MOV。

如果你失败了，有两件事会发生。首先，你会失去赌上的任何骰子。其次，GM 会描述一个结果，但这个结果可能并非你想要的。这其中的细节完全取决于 GM。他可以为你的角色引入新的麻烦，或是单纯描述一个与你所预期的截然相反的场景。

胜利独白示例：

接着上个示例中的成功掷骰，我选择给出 MOV。GM 把主导权交给我，其他人则侧耳倾听...

“在古老的卷册中徒劳无功地搜上几个小时后，达马特准备放弃了。这里什么也没有。然而，他注意到了一些奇怪的东西。在黑暗的角落里，一本书正靠在墙边。但它不仅是靠在那！它在动！达马特走近想要细看，但那本书逃到了桌子下面，它还在动！达马特钻到桌子下面，设法抓住了它。书卷蠕动着，但不足以逃出手心。它封面上的文字是某种达马特略知一二的古老语言。上面写着《亡者之地》。书的侧边上有些许血迹。”

我决定到这里就可以了。其他人都对这本会动的书感到好奇，现在，GM 重新获得游戏的掌控，但我刚刚创造的这个元素也会成为他诸多考量中的一部分。

五：继续游戏

如果你在一次游戏结束时骰池里有 9 颗或更多的骰子，那么你在下次游戏中以同样数量的骰子开始游戏。如果你的骰子少于 9 颗，那么就以 9 颗开始。

在每次游戏后，你可以在你角色的**故事**中加入 15 个新词（译者注：约为 25 个汉字）。他们可以是新的东西，也可以是对旧事物的补充。你可以保留这个机会，在下次冒险结束时写上 30 个新词（译者注：约 50 个汉字）。

你可以随意添加新的**特质**。也可以像创建角色时那样为**特质**添加或提升**奖励**：你所花费的骰子数等于奖励乘以它本身（+2 花费 4 颗骰子，+3 花费 9 颗骰子，以此类推）。

六：死亡门前

你的角色没有“生命值”或者其他衡量健康状况的东西。但他仍旧可以死去。如果你的角色在 GM 认定尤为致命的情况中掷骰失败，那么你要么接受死亡，然后进行最后的 MOV 来描述它（不需要掷骰）。要么进行一次掷骰来试图挽回他的性命。你在这次掷骰中不能使用任何特质，GM 也不能给你任何额外骰子。你必须赌上所有骰子。而其他玩家也可以每人最多支援 9 颗骰子来让你的角色死里逃生。

不论掷骰的结果为何，所有掷出的骰子都会丢失，其他玩家的骰子也是如此。

如果你赢下了这次掷骰，那你的角色活过了这次危机，但你不会获得 MOV，也不能将新的骰子加入骰池之中。GM 将描述你是怎么活下来的。

如果你败于这次掷骰，那你的角色死了。在这种情况下，你可以用一个 MOV 来仔细描述这个角色的死亡。让他死得轰轰烈烈吧！

后记

这款游戏的设计差不多是在 2001 年前后的某个晚上完成的。我在如今不幸关闭的 indierpg.com 上将它放出，并且获得了许多好评，这其中包括 Ron Edwards 的这段评价：

“这是一篇发布在互联网上的免费两页规则，但它可能为 RPG 设计带来一波新的浪潮。这里面有些绝妙的点子，非常有力，又非常纯粹。连我的玩家——那些见多识广的 RPG 老玩家们，在聊起它时都滔滔不绝。”

我后来把这个系统开发成了一款独立的 RPG，它的名字是《The Questing Beast》。在这里我得感谢 Ron Edwards, Scott Knipe, Paul Czege, Mike Holmes, Blake Hutchins, Nathan E. Banks, Rene Vernon, Tim Dennee (以及 rpg.net), bankuei, David Farmer (和其他来自 Collector Comics 的伙计们，不过他们现在改名叫 Little Monsters.了), Shawn Martin, James Perrin, Phillip Keeney, Dawna Keeney (wink), 和其他许多人.....

我将翻译（法语与葡萄牙语）放在了压缩文件里，你可以在www.jwarts.com/thepoolvariations.zip上下载。

我总是很乐意听听大家与《池》的故事。我非常欢迎你在那些绝赞的 RPG 网站（例如rpg.net）上写些测评，或是给我发封邮件，在里面附上你的想法、评论与批评。

谢谢你读完了《池》！

jvwest@gmail.com

www.jwarts.com