

[TRPG][關於PbtA遊戲的角色扮演體驗]

最近久違的開始帶城市之影Urban Shadows的面團，剛好一起玩的幾位朋友都有豐富的TRPG經驗卻較少接觸PbtA類型的規則，因此有了一些很有意思的討論，也促成了這篇文章的誕生！

這次就來聊聊PbtA的角色扮演體驗跟一般TRPG可能的差異。如果你剛開始嘗試遊玩PbtA遊戲時覺得卡關、或是身為主持人不太確定怎麼引導玩家熟悉PbtA，也許這篇文章可以帶來一些幫助。

以下內容只代表我個人的想法，TRPG本來就有很多元的面貌，就連PbtA也有很多不同的理解，因此有任何不同意見都很歡迎留言討論唷~

如果不習慣嘆浪的閱覽方式，也可以參考Google文件好讀版：

https://docs.google.com/document/d/16TBIZRyN56SBbXgu41oZWfa36fyCLHMeL_u0yVP6vIY/edit?usp=sharing

大綱

- (一).前言
- (二).PbtA是什麼？
- (三).玩家與角色的關係
- (四).PbtA扮演時的特色
- (五).遊戲範例：城市之影(Urban Shadows)——「基隆之影」
- (六).總結

(一).前言

初次接觸PbtA類型的遊戲時，可能會遇到以下情況：

1. 我寫了一個背景經歷很完整的角色，卻發現很難跟其他人互動、無法融入故事裡，甚至主持人會請我修改背景，這不太合理呀？

2. 我的角色個性跟現在劇情走向對不起來，他必須做出一些衝動的行為但這就跟角色人設不符合啊？
3. 我無法從劇情、主持人的敘述獲得足夠的提示，我不知道我的角色現在該怎麼做？推動故事發展不是主持人的工作嗎？

這些都是遊玩TRPG一段時間，但初次接觸PbtA的玩家可能會遇到的問題，也顯示出PbtA類型的規則好像跟傳統的模擬向系統，例如DND、COC遊玩起來不太一樣。因此本篇文章會從角色扮演的觀點，來討論其中的差異。

(二).PbtA是什麼？

PbtA全名為Powered by the Apocalypse，也就是受啟示錄引擎啟發的系統。只要TRPG遊戲作者認為受到啟示錄世界(Apocalypse World)這款遊戲的機制所影響，就可以稱為PbtA系統。

臺灣常遊玩到的這類型系統包括《怪物心》(Monsterhearts)、《城市之影》(Urban Shadows)、《本週主打怪》(Monster of the week).....等；也有臺灣的創作者依據這樣的模式創作自己的PbtA遊戲，像是動漫心、真龍轉生。

PbtA是一種敘事系統，強調角色間的關係、劇情發展和自由度，而非傳統TRPG的數值計算與戰術規劃。例如今天你的戰士角色持刀揮砍敵對的哥布林，傳統的TRPG關心的是「這次攻擊是否成功？造成什麼樣的傷害？」方便玩家做後續的資源管理、角色攻防的判斷；但PbtA關心的是「接下來怎麼繼續說故事？」。

在PbtA中，假使擲骰失敗，你可以仍然砍中對方但同時武器被對方奪走、甚至是對方利用你大力揮刀的間隙直接閃過你撲向後面的隊友、也可以是更大的威脅迫使戰鬥停止。這些決定可能取決於規則的提示、角色動機、對故事的期待，但都是在提出下一個新的問題/懸念，讓劇情可以繼續下去、讓扮演可以繼續流動。

幾乎所有的PbtA系統都有特定想要還原的故事風格，像是《熱情如火》(Pasión de las Pasiones)還原八點檔拉美羅曼史影集(很像台灣那些最狗血的鄉土劇)、《電馭蔓延》(The Sprawl)還原1980年代的人們對Cyberpunk的想像(例如《神經喚術士》)，所有的遊戲機制幾乎都是為了創造出符合預設畫風的劇情而服務。

遊戲主持人是故事的引導者、跟玩家是合作關係，負責設計威脅、拋出問題、創造戲劇性轉折，而非操控敵人進行戰術戰鬥；同時也依據規則書規定的目標事項、原則等，維持故事的畫風。

用扮演書(Playbook)來創角也是大部分PbtA遊戲都有的設計，它定義每個角色在這場團務中的獨特玩法、而非傳統的能力數值。扮演書會提示角色的核心戲劇衝突、讓我們在故事中找到答案，同時整個遊戲也會圍繞這個主題展開。

例如在《蒙面少俠》(Mask)中，扮演「The Janus(雙面人)」的玩家，可能是在體驗「英雄與普通人身份的拉扯」；扮演「The Legacy(傳承者)」的玩家，會面對「家族傳承帶來的壓力」以及眾人因著你的出身對你的「過度期待」。

接下來會討論這樣的遊戲進行方式，會對玩家的扮演體驗造成什麼影響。

(三). 玩家與角色的關係

根據 Sarah Lynne Bowman 和 Karen Schrier(2018)的研究，玩家與角色的關係可以分為四種類型：

1. 客體(**Object**)：角色是玩家達成目標或解決挑戰的工具。
2. 自我延伸(**Me**)：角色是玩家自身的延伸，像是進入虛擬世界的自己。
3. 共生體(**Symbiote**)：角色反映玩家的理想/憧憬，但也反過來影響玩家的行為。
4. 獨立的它者(**Other**)：角色是一個完整而獨立的存在，玩家只是代替其發言。

在我的觀點中，PbtA 系統中，角色更接近「共生體」的概念，玩家塑造角色，但角色也塑造了玩家：

1. 玩家塑造角色：在選擇扮演書時，就是在決定一個自己想要體驗的戲劇主題，例如：「壓抑的憤怒如何釋放」(《怪物心》中的狼人)、「在責任和慾望的對立間掙扎」(《武林知心》的義士)，進一步探索其中的情感與衝突，體驗現實生活不一定敢表達的情緒。

同時扮演書也會藉由各種開放式的問題，讓玩家嘗試回答角色正在追尋的目標。

例如：

「你因為甚麼樣的責任導致無法跟所愛之人在一起？」(《武林知心》的義士)

「身為一個神職者，你對信眾隱藏了怎樣的偽善？」(《城市之影》的聖人)

因此玩家會在創角時放入自己對角色和故事的期待、也會在扮演時去探索自己的價值觀。

2. 角色也塑造玩家：PbtA期待玩家的角色會隨劇情發展而改變，透過故事中的衝突、選擇與成長來塑造角色。扮演書提供的是遊玩的方式、戲劇的原型，鼓勵玩家留下許多懸念在故事中回答。因此角色不是玩家獨立完整的作品，是為了「推動故事」而生的持續變動的個體。角色常常在故事中因為劇情需要，必須做出有別於玩家原本設定的行動，進而讓我們發現角色的不同面貌，重新修正角色的個性、信念、做事方式。例如以下遊玩的案例：

「一位原本冷酷無情的殺手發現敵對首領正在溫柔的哄小女兒入睡，決定放棄暗殺重新談判、甚至選擇保護對方的家人。」(《 啟示錄世界》)

「一個原本目的是尋找失蹤姊姊的駭客，可以因為發現姊姊被改造的秘密文件，選擇成為揭露企業真相的革命者。」(《 電馭蔓延》)

「一個原本只是在角色背景設定帶過的入獄父親，復出成為威脅城市的可怕反派，逼著超能力英雄得重新檢視自己對父親的回憶、還有親子關係。」(《 蒙面少俠》)

從以上案例可以發現，接受角色塑造的彈性、背景細節適當留白，以故事優先帶著我們前進的好處。這讓我們可以發現更多可能性、看到角色因為劇情而成長，甚至讓玩家去思考不同的決策方向、挑戰原本的價值觀。也就是「角色也塑造玩家」。

那既然角色設定是變動且彈性的，我們要如何在遊戲進行中扮演角色呢？就是接下來要討論的內容。

(四).PbtA扮演時的特色

在一般 TRPG (如 COC、DND) 中，GM 負責場景建構與劇情推進，玩家則專注於進入角色內心，依據現成資訊做出符合角色個性的決策。例如：

「如果我是角色，在這種情境下會怎麼做？」

「房間裡有什麼線索？我該如何調查？」

「敵人距離我70英尺而且躲在石牆後，要怎麼攻擊才可以造成最大的傷害？」

這種方式強調扮演的沉浸體驗，決策依據角色所獲得的資訊，而非玩家的場外視角。

但在PbtA中，因為沒有劇本，劇情較為仰賴現場的即興共創，有點像是街舞比賽中的Cypher，一群人圍成圈，舞者輪流到中心自由的跳舞，只有音樂跟節拍作為基調；PbtA

也是一樣，每位玩家帶著自己的點子和議題，輪流在聚光燈下即興展現出自己角色的故事和轉變。因此GM不太可能給出太完整的資訊輔助扮演，只能像舞蹈中的音樂跟節拍一樣，控制故事的節奏跟大致的畫風。

PbtA利用動作(Move, 或譯「舉措」)來回應角色的行動，決定接下來劇情會如何發展。以下是一個來自《蒙面少俠》的範例：

《釋放你的力量》：

- 當你釋放比平時更多的超能力去克服阻礙、重塑環境、或延展感官時，擲骰並加上你的古怪。若成功，你成功達成目的。
- 擲出7-9時，你標記一個負面情緒、或者GM會告訴你這股力量是多麼不穩定或僅只造成暫時性的影響。

蒙面少俠是一個討論青少年超級英雄們如何用超能力守護城市、同時面對青少年成長議題的系統。從範例動作可以發現以下特色：

1. 動作的觸發條件是角色試圖用超能力去跨越艱難挑戰，關注的是故事會因此而發生推進，也代表鼓勵玩家做出這樣的扮演。
2. 不去定義到底使用了怎樣的超能力跟戰術，讓玩家在描述角色行動更自由。
3. 失敗的結果依然會提示你接下來故事會如何發展，青少年可能會對能力的後果感到不安、或是承受能力失控的風險。

就像看一部影集，我們會期待劇情緊湊的發展、場景一幕接著一幕；PbtA也期待角色是不斷行動的、新的懸疑會持續被創造。動作列表就是提示有哪些行動可以帶來符合故事風格的新劇情，是即興共創故事時的參考工具。

而主持人對於動作的回應也不是用來「解決問題」，而是用來「製造新問題」，讓新的威脅發生、角色的價值觀被挑戰，進而讓故事更精彩。所以如果玩家只是被動等待 GM 提供方向，那麼 PBT A 的機制就無法發揮作用。

「不知道我可以做什麼？」或許是遊玩時常見的困惑。角色會害怕、猶豫，玩家也會一時想不到要怎麼決策，因此我們可以「先行動，再思考」。**PbtA**的扮演不是為了要贏得挑戰、找到最佳策略，而是創造「戲劇性」的選擇。我們可以先回想類似風格的電影/影集接下來會發生什麼事，在符合畫風的前提下嘗試自己不熟悉的選擇、讓角色採取意外且衝動的行為、甚至是隨便選動作列表建議的行動來做都沒關係。

行動後仍然可以回到角色身上，討論這樣的行動是否讓我們對角色有新的認識、原本的角色動機是否需要調整、哪些經歷背景可以再做補充，鼓勵玩家可以練習新的思考模式與扮演風格。透過故事去探索角色的情感與成長，而不是純粹當一個冷靜的決策者。

(五). 遊戲範例：城市之影(Urban Shadows)——「基隆之影」

以下用最近帶的團務作為範例，來看看PbtA的特性會如何影響玩家扮演：

1. 遊戲背景(初始設定)

玩家扮演的是一群在現代基隆市長久跟超自然力量打交道的居民，被城市中正在進行的陰謀捲入各大黑暗勢力的鬥爭當中。

這次玩家的主要角色是：

瑪莉莎——扮演書：察覺者(Aware)

- 36歲，調查局基隆工作站探員，長年調查丈夫意外身亡的真相。
- 發現田寮河上新的浮屍，明顯不是人類所為的死狀，與當年丈夫有幾分相像。

星——扮演書：幽靈(Spectre)

- 生前是女高中生，成為幽靈已經5年，因為死亡時的衝擊忘記自己怎麼遇害的。
- 對還在世的弟弟有著強烈的保護慾望，剛發現他被不屬於這世界的怪物盯上。

嚴理夏——扮演書：吸血鬼(Vamp)

- 200歲，經營咖啡館和地下交易，暗中干擾政府探員J對自己朋友們的調查。
- 與偶然邂逅的陌生人共度春宵，隔日卻發現對方變成一具屍體。

赫珏——扮演書：聖人(Hallowed)

- 接手家族傳承的新興宗教教團，當作斂財的管道而試圖擴大廣收信徒。
- 信徒們對城市近期發生的超自然命案反應激烈，覺得應該替天行道。

2. 場景一：角色的扮演是為了推動故事

星在八斗子濱海公路跟其他怨靈發生戰鬥，瑪莉莎駕駛的汽車因為星的影響而失控，但她看不見仍然靈體化的星的遭遇。若以傳統的扮演思維，角色可能會因資訊不足而不知該如何行動。由於動作要求劇情必須要有推進，因此我們場外先討論：「如何讓兩位角色產生互動？」決定的方式是讓瑪莉莎藉由合理的推理(星的弟弟剛路過、汽車的狀態又很像靈騷現象)，猜測星一定在附近，直接對看不見的星求救。這種方式不是單純從角色內在動機出發，而是為了推動劇情發展。

3. 場景二：故事的推動會形塑角色的成長

瑪莉莎跟巨大的魔物對峙，身為沒有力量的普通人、原本的個性也較為謹慎保守，撤退是很合理的選擇。但在看到星即將被吞噬之際，瑪莉莎仍然拔出配槍奮力一搏。這是玩家出於對戲劇張力的判斷，而選擇這樣的行動。我們則在事後討論，瑪莉莎是否因為不想再失去身邊的人，才選擇以身犯險？這次的經歷是否會讓她以後行動更果決、更願意戰鬥？由此可見角色會隨著故事發展而轉變。

4. 場景三：在遊戲中逐漸新增設定，帶出更多扮演的方向

探員J帶著命案的證據來威脅嚴理夏，請他協助偷走赫玨教團的聖物；這時赫玨剛好也來訪(玩家主動要求)，於是我們補充設定，讓探員J同時也掌握跟赫玨敵對幫派的秘密。因此接下來同一位NPC就跟兩位玩家有了各自截然不同的互動，這樣的PC-NPC-PC三角關係有助於我們創造出更多戲劇張力，讓玩家角色聯繫在一起。而探員J原本還只是玩家背景設定中的人物，也讓我們看到人物關係可以隨著遊戲進行越來越豐富。

5. 小結：用玩的去發現

PbtA 並非不重視角色塑造，而是透過行動來形塑角色，而非預先設定好完整的角色性格。例如：不是「照瑪莉莎的個性應該不會這麼做」，而是「如果瑪莉莎此刻持槍大吼衝向敵人，會讓劇情更有趣嗎？」

《城市之影》規則書中的幾個原則也體現了這種思維：

- 讓角色的生活失控並持續推進。
- 將角色置於衝突核心(無論是政治、權謀還是個人情感)。
- 成為角色的迷弟迷妹(欣賞他們的成長與掙扎)。

這些原則都必須遵循 PbtA 的核心精神——「用玩的來看看會發生什麼事」。

(六).總結

在先前的段落，我們討論過以下概念：

1. 玩家塑造角色，角色也塑造玩家：PbtA的角色跟玩家是共生體的關係。角色圍繞著人物議題去創造，需要玩家提供許多想法；但同時角色又會隨著故事自主發展，讓玩家有不同的思考。保持角色背景部分細節的留白留到遊戲中隨機應變，並持續發掘角色新的動機，就可以更享受角色的變化。
2. 扮演不需要思考最佳解答，而是要創造「戲劇性」的選擇：鼓勵玩家大膽的扮演，運用動作主動推動劇情。即便行動的結果失敗、導致新的威脅發生，那也沒關係，因為戲劇張力就是我們的目的。

PbtA的遊戲過程並不預設劇情，但這不代表隨意或混亂，而是保留彈性，讓玩家與 GM 透過現場即興共創，推動角色與故事發展。這種方式帶來不同於傳統扮演的體驗，使每場遊戲都充滿驚喜與變化。

因此，在 PbtA 的遊戲過程中，每位玩家都像是半個導演，不僅要演繹角色，更要主動參與劇情的推進，共同創造一個獨特且引人入勝的故事。

希望這篇文章有助於對PbtA有興趣的玩家或主持人享受遊戲，如果有任何疑問或是建議，也都歡迎加入討論唷~