

譯者序及規則簡易介紹

pbta系列的系統在TRPG界當中一向以「敘事型系統」著名，但相比在西方世界的高知名度，在中文世界相對是小眾系統。譯者本身對pbta也不甚熟稔，對此屬於摸索階段，謹以此文做為翻譯練習，也請各位先進不吝指教。

Simple World是Joe McDaldno所創作的免費規則，但並非是單純的一個遊戲規則，而是一個「如何創造一個你自己的遊戲世界，與這個世界適用的輕量pbta規則」指南。其中包含了MC (Master of Ceremony, Apocalypse World系統中的GM) 如何準備世界觀，如何客製化一個簡易的pbta核心的系統，以及如何運行遊戲的指引。

在僅有10頁的規則中，塞入了如此多的內容，因此其敘述相當精簡；可以想像其面向的客群是已經對於Apocalypse World系統，或是至少對於pbta的遊戲相對熟悉的玩家。因此在此先行對pbta的遊戲風格做出一些解說。

pbta的遊戲是由一連串的「Move」所構成的。

請想像這是一個傳接球遊戲，GM拋出一個狀況給玩家，玩家對其做出反應後把狀況拋回給GM，GM在玩家的反應下創造一個新的狀況，再拋回給玩家。整個遊戲的核心在於GM不斷的拋出需要回應的驚險狀況，與玩家一起不斷推進故事前進。

以下是一個粗略的範例：

GM:「你們踏進了黑暗的地城走廊，忽然前方出現了一塊空地，你們手上的火把無法照亮整個空間。當你們向前進入那塊黑暗的區域時，忽然四周都亮了起來——

那是一大群的哥布林，他們從埋伏的戰壕中跳出，手上的火把照亮了整個房間。前排的哥布林向你們衝刺過來，而後排的弓手向你們射出了箭矢：站在最前排的戰士，你打算怎麼做？」

戰士:「我高舉盾牌，盡可能的替我的同伴擋下第一波的箭矢。」

GM:「這算抵擋Move，骰個 $2d6+str$ 。」

(玩家骰出2、4，加上str 2，總和為8：代表部分成功)

GM:「你高舉盾牌，成功的替你的同伴擋住了箭矢的攻擊，但這同時讓你門戶大開；最前排的哥布林衝鋒隊衝進你的懷裡，用粗糙的匕首在你盔甲的空隙劃出一道口子，造成了2點傷害。看到了這樣的景象，那麼在戰士背後的遊俠：你打算怎麼做？」

在以上的簡短範例中，GM所拋出的狀況就被叫做 GM Move (或作MC Move)。若讀者您過去有曾經當過GM的經驗，您會發現這和您過去帶團時所做的事情沒有什麼區別。因此當您在閱讀底下正文中的MC Move章節時，其實裡面所敘述的就只是單純的給予GM如何製造有張力的狀況的一些建議。而玩家的回應則被叫做玩家Move，整個遊戲就在GM與玩家不斷做出Move下前進。因此GM會在遊戲中頻繁的詢問玩家：「你打算怎麼做？」

在上述的例子裡面，我們可以看出pbta系列系統的兩個特徵「2D6的成功判定系統」以及「GM不擲骰子」。

pbta系統種類非常多，但是這個2D6的判定是其中的一個共通的核心。其做法是這樣的：當GM覺得玩家的行動符合特定的玩家Move時，玩家擲2D6加上調整值。

- 當結果是10以上時，此行動成功。
- 結果是7~9時，此行動部分成功；玩家基本上還是成功的執行了行動，但是可能會需要付上一些代價。
- 結果是6以下時，此行動失敗。GM將要宣告一個「Hard GM Move (Hard MC Move)」來表現這次失敗的行動。

第二個特徵是，通常來說GM不擲骰子。

pbta系統中，只有玩家在執行Move的時候需要擲骰，而GM則是根據玩家擲骰的結果揭露不同的發展。也因此，包含戰鬥的先攻順序，NPC的攻擊命中云云，都由GM控制。GM就好像是導演或是攝影師，控制鏡頭要聚焦在哪個角色身上；問玩家，你打算怎麼做？然後轉移鏡頭到下一個角度，問另一個玩家，你打算怎麼做？

因此，pbta可說是一個以敘述交織而成的系統，一切的判定都在這兩顆六面骰上了。

希望以上的敘述能夠幫助讀者稍稍了解pbta的遊戲風格，以利閱讀下列的規則。

Simple World

這是一個Apocalypse World系統的簡易刪節版，屬於簡略的開放世界系統，請斟酌使用。

此系統由Joe Mcdaldno所創作，為他一系列創作中的其中一個作品。

若想了解更多資訊，請至：buriedwithoutceremony.com/little-games/

僅此獻給Vx。

MC事前準備

你想要呈現什麼風格的遊戲呢？開始設計遊戲前請先問自己這個問題。

接著替你的遊戲裡幾個「基本屬性」取個很酷的名字來對應以下所說的這些傾向
(譯註：類似Str、Agi此類的屬性)：

- 靈敏/優雅
- 口才/自信
- 侵略/力量
- 謀略/算計
- 觀察/探索

基於系統上的調整，也可以自由刪除或更改一項屬性。

VX想用Simple World來進行一個「後世界末日」的遊戲。他的將他的五大屬性命名為Cool(靈敏/優雅)，Hot(口才/自信)，Hard(侵略/力量)，Sharp(謀略/算計)，和Weird(觀察/探索)。

Courtney想用Simple World來進行一個「少女騎著獨角獸出任務」的遊戲。她把她的屬性命名為Grace(靈敏/優雅)，Charm(口才/自信)，Daring(侵略/力量)，Cunning(謀略/算計)，和Whim(觀察/探索)。

將屬性填寫到每個玩家的角色卡中。

接著，寫出系統中可以選擇的角色類別(例如：職業、種族)，並各為這些類別寫下三項屬於他們的專業技能。

VX寫下了「Brainer 腦魔」(精神控制，製造心靈漩渦，窺心)和「Hard holder 領主」(控制僕役，保護村莊，貨運)和「Driver 駕駛人」(驅動動力車，鄉愿，攻城)和「Savvy head 智多星」(修理東西，破壞事物，解開宇宙奧妙)。

Courtney寫下「Princess 公主」(領導同伴, 勇氣法術, 射箭)和「Hand-Maiden 女僕」(支援同伴, 治療法術, 小詭計)和「Witch 魔女」(破邪, 詛咒, 通靈)和「Hawk Caller 喚鷹者」(包圍戰術, 偵察, 冷酷的選擇)。

接下來, 花點時間細看你的【GM重點】/【原則】/【MC Move】。

【GM重點】是你進行這個遊戲的目的。

前兩個已經幫你填寫好了。請自行填寫第三個：

- 讓你的「玩家角色」在遊戲中的生活不要太無聊。
- 在遊戲世界中探索, 找出發生了什麼。
- (請自行填寫:))

【原則】指的是你在遊戲中無論何時都應該試著去遵守的規範。下面已經替你填好了一個列表, 等著你來將它「個人化」。利用這個將其個人化的機會, 建立屬於你的遊戲計畫與遊戲步調。

你可以自由增減並修改兩個【原則】：

- 將令人回味的細節散布在遊戲的各處。
- 讓遊戲世界顯得充滿真實性。
- 通過遊戲過程, 擴建一個更大的遊戲世界。
- 創建有趣的兩難困境, 而不是有趣的陰謀情節。
- 將你的注意力放在角色上, 而不是玩家。
- 做出刻意誤導人的Move。
- 做出你的Move, 但是不要說出Move的名稱。
- 試著抽離, 用客觀的角度來看你的NPC還有靈感。
- 替所有角色取名字, 讓每個角色更有人性。
- 提出誘導性問題。
- 以挑戰性的情節回應玩家, 偶爾也提供獎勵。
- 支持玩家的角色。
- 也想想在當前場景外的地方發生的事。
- 有時, 將問題拋回去給玩家。

【MC Move】是你在遊戲中所說的、所觸發的某些特定的事件。有兩種不同的【MC Move】, 在不同的情況下使用不同的Move。當玩家期待MC做出回應或推進劇情時, 執行一個常規的【MC Move】。當一名玩家在擲骰檢定失敗了(擲出6或更低), 做一個【Hard MC Move】。John Harper對如何處理這兩種情況做了個不能再好的描述, 所以我會引用他的話：

一個常規的【MC Move】, 應該符合以下三點：

1. 它必須符合遊戲內的邏輯。
2. 它必須讓玩家有機會作出反應。
3. 它可以作為之後更進一步動作的前置或預備。

描述發生什麼事，但在最終結果前停下來，然後問：「你打算怎麼做？」

一個【**Hard MC Move**】，則應符合以下兩點：

1. 它必須符合遊戲內的邏輯。
2. 它是不可逆的。

描述發生什麼事以及最終的結果，然後問：「你打算怎麼做？」

下面已經替你填好了一個【MC Move】的列表，等著你來將它「個人化」。

你可以自由增減三個【MC Move】：

- 將玩家們分開。
- 把玩家們聚在一起。
- 將某人置於一個高風險的情境。
- 以傷害換傷害。
- 造成傷害。
- 宣告當前場景以外的地方所發生的壞事。
- 宣告未來將發生的壞事。
- 拿走他們的某樣東西。
- 展現他們所擁有的某樣東西的「黑暗面」。
- 迫使他們做一個艱難的決定。
- 告訴他們行動可能的結果，並再次詢問是否這麼做。
- 將他們行動的結果返回自身。
- 從你的【危險】或【世界大事】中挑一個事件。

VX將「蠶食所有現狀」作為他的最終【GM重點】。對於【原則】，他劃掉了「通過遊戲過程，擴充建立一個更大的遊戲世界」，因為遊戲中只關注於一個小社區，並不會涵蓋到廣泛的社會結構。他還用「令人作嘔的末世」這樣更加特定的主題替代掉了「將令人回味的細節散布在遊戲的各處」這個原則。在MC Move中，他劃掉了「把玩家們聚在一起」，並增加了「逮捕某個人」和「揭示資源的稀缺」這兩項MC Move。

Courtney增加了「讓玩家感受做對的事的困難」作為她的最終【GM重點】。對於【原則】，她劃掉了「試著抽離，用客觀的角度來看你的NPC還有靈感」，並寫道：「讓你的NPC朝著預期的方向變化與發展」。對於【MC Move】，她劃掉「以傷害換傷害」和「造成傷害」。她補上了「引進了新的障礙以供跨越」，還有「破壞珍視的東西」。

最後，在遊戲中所有的PC與所有其他人物之間有所謂的「關係值」。你可以為這個關係值取一個特別的名稱，或者直接把它稱為「關係」。當你幫助別人或阻礙他們時，執行對應的基本Move，然後擲一個關係值的檢定。

幫助或妨礙其他PC

當你幫助別人或妨礙他們，以你對那個人的關係值做檢定。結果為10+，對方的檢定值可以加或減2。結果為7-9，MC將揭示你所需的代價，如果你接受，對方的檢定值同樣可以加或減2。

幫助或妨礙其他NPC

當你幫助別人或妨礙他們，以你對那個人的關係值做檢定。結果為10+，你可以決定他們是成功或失敗——由你全權決定。結果為7-9，MC將揭示你所需的代價，如果你接受，你可以決定他們是成功或失敗——由你全權決定。

在遊戲開始，每個玩家要分配他們對其他玩家角色的「關係值」：對他最熟稔的那一個PC可以+2，最不熟悉的那一個PC是-1，而其他的PC都是+1。角卡上也需要列出「NPCs:0」，默認對所有的NPC的初始關係值都是0。

關係值在遊戲當中會不斷的上下變化。以下是可選的規則：

- 在每個場景結束時，每個玩家可以自由增減一個PC的關係值，增減值為正負1。
- 凡兩個角色一起經歷一個特殊的場景，他們的關係值增加1。每當兩個角色對彼此公開的作對，他們的關係值減少1。
- 角色可以出賣彼此為某次檢定的檢定值+2，但他們的關係值會下降1。角色可以對某人做出有意義的犧牲，那個對應的某人對角色的關係值會上升1。
- 你可以自行發明你想要的規則：

記得把關係值增減的規則寫在每個玩家的角色卡上。

Vx把他的「關係值」命名為「Hx」。他決定在在每個場景結束時，每個玩家可以自由增減一個PC的關係值，增減值為正負1。

Courtney把她的「關係值」命名為「友情」。她決定為關係的建立創造一個新的系統。每個PC在角色卡上列出他們重視的一種美德（如希望，正義，勇敢等）。若另一個PC表現出那個美德，對那個PC的「關係值」就加1，每當另一個PC抵觸那個美德時，對那PC的關係值下降1。

Jo打算寫一個有關「青少年怪物」的Simple World遊戲。

他決定每次你做關係值檢定，都會扣除一點關係值。而每次你從那裡獲得「情緒槓桿」時則得到一點關係值（包含NPC角色！）。

嗯，就這樣咯！你現在已經有了屬性，角色的基礎，GM重點/原則/Moves和關係值。一切都準備就緒，可以找一群人來一起玩了。

創造角色

將角色卡個別交給玩家。角色卡上應該列出屬性名稱與關係值。上頭應該將關係值在遊戲中上升和下降的規則和方式標示清楚。

將角色類別卡(譯註:即職業表)放在桌子中央。解釋一下它們代表的意義,還有為什麼你覺得這樣設計會有趣。每個人都挑選完之後,將它們用迴紋針夾在角色紙的職業欄。

請玩家將+2, +1, +1, 0, -1, 這些修正值分配在角色的5個基本屬性。如果你只有4個屬性,就是:+2, +1, 0, -1。

無論屬性或關係值在遊戲中的最大值為+3,最小值為-1。不可以使用玩家Move讓屬性超過+3(儘管玩家Move本身可以暫時或依照情況超出+3)。

每個PC與其他PC有著關係值。請每個玩家進行下面動作:在那個你認識最深的PC的名字旁邊寫下+2。並且在那個你最不熟悉的PC的名字旁邊寫下-1。對於剩下的PC,寫+1。然後寫下「NPC們」並且在關係值欄裡寫下0。

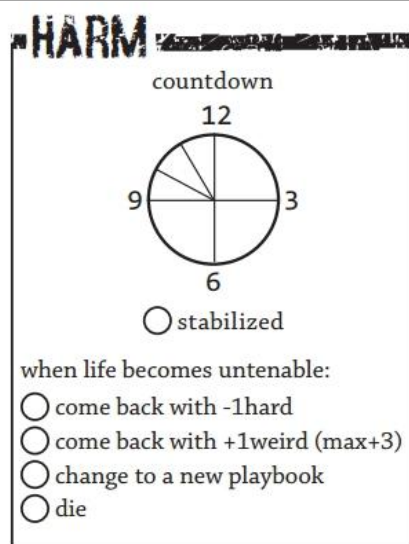
每個角色都有「傷害時鐘」,分成6個部分。當人物在遊戲中受到了傷害,玩家需要在這個表格中標註MC宣告的傷害數字。標註出「傷害時鐘」,然後在玩家填卡的時候對玩家們解釋傷害時鐘的意義(以原始的AW遊戲的方式)。

譯者註:傷害時鐘的的長相如右圖,全名是*harm countdown clock*,簡稱*harm clock*,其實就是比較潮的血條。可以看到上面有6個區塊,其實就是對應到6點血。填法是從右上方開始順時針填。

前三格表示「輕傷」,後三格是「重傷」,全部填滿之後就表示角色失去行為能力。

受傷只到前兩格的情況,傷害會隨時間恢復。第三格的話就不隨時間恢復,但也不會惡化。第四格開始的傷勢會隨時間惡化。

底下的四格是當你全部填滿之後(HP歸0),MC要怎麼處理,四個可以挑一個。



創建角色的下一階段是選擇三個玩家Move。讓玩家從下面的列表中的選項中挑選三個Move,給這個Move一個威風的名字,並且補上[]裡面的文字。每個技能都要記錄在玩家的角色卡上。

玩家Move:

- 當你做和 [某件事] 相關的檢定時，檢定加+1。
- 你具有一種獨特的力量，可以使用 [某種特別的能力]。這個技能的判定套用 [某個基本屬性] 的加值。
- 你具有 [某種持續作用的被動能力]。
- 您擁有一個 [具體或不具體的事物]。在適當的時機，它在 [基本屬性] 和 [基本屬性] 的判定上可以+1。
- 當你做 [某件事] 時，獲得1點XP。
- [基本屬性] +1。

Mark 正在玩Vx的後世界末日遊戲。他選擇「腦魔」作為角色類別，名稱則叫做雪怪。他這樣安排雪怪的數值：Cool -1, Hot 0, Hard +1, Sharp +1, Weird +2。他們的關係值被MC命名稱為HX，其他PC的名字則是 布林克 和 洛夫博。玩家決定他的PC對布林克有2點HX，洛夫博則是-1點HX。他創建了以下三個Move：

骯髒的秘密：你擁有可以看到別人黑歷史的能力。這能力被視為一個使用Weird來判定的基本Move。

心之弦：當你做任何與心靈控制相關的Move，判定值加+1。

打開眼界：當你與心靈漩渦共鳴時，獲得1點XP。

Lane正在玩Courtney的獨角獸騎士遊戲。他選擇了「公主」這個角色類別，並命名他的角色為露辛達。他為露辛達選擇了以下的屬性：

Grace +1, Charm +2, Daring 0, Cunning +1和 Whim -1。此遊戲的關係值要綁定一個美德，Lane選擇了「勇氣」。他決定讓露辛達這個角色與另一個名為水星的角色關係是最好的，並寫下「水星+2」。他決定她對海倫娜這個角色所知甚少，因此在海倫娜的關係上是 -1。所以最後一個角色綠萍，她和露辛達的關係值就是預設的+1。Lane為露辛達選了以下三個玩家Move：

無懼：當你做任何有關領導同伴的事情時，加+1。

神射手：當你做和射箭相關的事情時，加+1。

遠古之力號角：你有一個寄宿著遠古之力的號角。如果狀況適用，它可以增加+1 Charm。

最後，每個PC將有兩個「突出」的屬性。讓每個玩家（不包含MC）替坐在他左邊的玩家挑一個屬性做記號。然後MC再替每一個玩家選一個屬性做上記號。

在角色卡中，把被選中的屬性旁邊的小框框填滿。每當PC做被做了記號的屬性的檢定時，他們獲得一點經驗值。

進行遊戲

MC如何進行遊戲

在第一個場景的開頭，MC應兼顧兩項職責：

- 仔細的跟著PC們，盡可能的了解每一個PC。
- 讓玩家了解這是個怎麼樣的世界，以及它是如何運作的。

精明的玩家可能會發現，它們有時是相互矛盾的。作為MC，你在處理這兩項職責的時候必須服膺你一開始所定的【GM重點】和【原則】。

對話和擲骰

pbta的遊戲流程就像是一個對話。玩家描述角色的動作，對MC提出問題以確定情況，並以角色的身份交談。如果有人所說的描述似乎不真實或不合理時，MC可以直接說，「我不認為這是有可能的，但作為代替，你可以試著 [作出其他一些有趣的選擇]，如果你願意的話。」。

在某些時候，MC會覺得某些情況需要擲骰。

以下的狀況可能會需要擲骰：與其他的角色對抗時，或此動作有失敗的風險（導致令人關注的、緊張的或是有趣的展開）時。當滿足這些條件之一，玩家需要擲骰。MC將要決定這時候應該使用何種屬性做檢定。玩家擲兩個六面骰子，將其點數相加，再加上屬性調整值。結果則取決於這個擲骰本身的效果。

基本Move

有三種基本Move。

採取行動(Taking Action)

當你採取某種冒著風險，或是對抗的行動時，以某個基本屬性做檢定。結果為10+，你成功達成行動目標。根據不同的場合，MC將給予不同的回饋：給予資源點、成功造成傷害，或者給予某些在未來會有幫助的事物。在7-9時，MC將提供一個兩難抉擇或是要求某些代價。如果你同意了這樣的抉擇或是付上代價，你也算成功達成目標（也就是根據不同的場合給予資源點、成功造成傷害，或者給予某些在未來會有幫助的事物）。

幫助和阻礙其他PC

當你試圖幫助別人或妨礙他們，以那個人的關係值做檢定。超過10+，則被幫助或妨礙的目標，其檢定值可以有增加或減少2。結果為7-9，MC揭示代價；如果你接受代價，目標的檢定值增加或減少2。

幫助和阻礙NPC

當你試圖幫助別人或妨礙他們，以那個人的關係值做檢定。超過10+，他們要麼成功，要麼失敗——由你指定。結果為7-9，MC揭示代價；如果你接受代價，則如同前述，他們要麼成功，要麼失敗——由你指定。

當在基本Move擲出6或更低時，MC得做出一個Hard MC Move。

Move（無論是基本Move和MC Move）應該要不斷的推進遊戲進行，以盡可能有趣的方式。當一名玩家在基本Move成功了，他們的成功應該要是有趣的，而且為他們帶來更多的機會。當一名玩家在一個基本Move得到了7-9，困境和兩難應該被塑造成引人注目且富戲劇性的情況，並且任何一種選擇都應該要夠有趣，並將故事帶往新方向。當一名玩家在一個基本Move失敗了，MC應該用Hard MC Move來做出回應，並且從根本上的扭轉現在的局面，且不由分說的拋出一個新的狀況。

無論何時，當其他人期待MC做出回應的時候，MC就該做一個常規的MC Move。這理應要創造一個新的狀況讓玩家去應對。然後，MC應該繼續說，「所以，你打算怎麼做？」

資源點

當有人在基本Move的【採取行動】上擲骰成功（有10+或7-9），有時候可以給予資源點來呈現成功的結果。例如，如果有人試圖解讀一個人的面部表情，並確定在對話中的真正意圖，可能就需要擲個骰。如果他們得到了10+，MC可能決定他們獲得3點「溝通點數」，他們可以在談話中用這些點數「每一點換取一個精確的答案」，以獲取人物行動的動機和目標。資源點總是會被給予某個特定的名稱與特定的功能。在大多數情況下，資源點應該是暫時的，只會持續到一個場景或狀況的結束。

在Vx的的遊戲中，雪怪（角色類別為腦魔 Brainer）決定嘗試精神控制流浪商人，讓他直接交出商品。MC說：「嗯，這聽起來像個【採取行動】，因為商人顯然是會對抗這樣的嘗試。這裡我們用Weird屬性做檢定，好嗎？」

雪怪的Weird值是2，而且他有心之弦技能（當你做心靈控制相關的動作，檢定+1）。他擲出2和5，並將其加總後再從他的基本屬性和技能中獲得+3。總合是10！MC說，「好吧，你有兩個精神控制點。每消耗一點都可以使他服從你的心靈命令，或者造成一點傷害。」

在Courtney的遊戲中，露辛達（角色類別是公主 Princess）決定帶領她麾下的獨角獸騎士衝進一個食人魔要塞！雖然她很不幸的在Daring屬性上只有0，但她有一個適用的技能：無懼（當你做任何有關領導同伴的事情時，加+1）。她檢定的總值為7。MC說，「好吧，這是一個兩難情境：當你們衝入戰場時，食人魔哨兵整裝待發的掄起滿是尖刺的木棒。你可以強行突破，但你的獨角獸會受傷，需要照顧。」露辛達同意，MC說：「好吧，我會給你三點戰術點。你可以消耗點數做一些事情，像是：包圍食人魔哨兵、確保沒有食人魔逃脫、確保沒有其他人受傷、避免被敵方用火燻出來或逼退、詢問戰場相關情況的問題，等等。」

造成傷害

當有人在【採取行動】的基本Move成功，有時候理所當然的會對對抗的那一方造成傷害。傷害通常是由暴力所帶來的物理上的傷害，但它可能會因情況而有所不同。當有人造成傷害時，MC要將傷害評價為1~3點。到怎樣的程度才會到不同區間，視情況而會有所不同。PC所受到的傷害將被記錄在他們角色卡的「傷害時鐘」上。NPC的傷害由MC紀錄，可能是紀錄在他們的頭像或備註頁上。典型的NPC在被放倒之前通常可以承受2點傷害，強壯的NPC可能可以承受更多。

失去行為能力

當一個角色的所有傷害格都被填滿時，他失去行為能力。具體的細節是根據遊戲類型和背景決定。在「小屁孩調查神秘事件」的遊戲中，失去行為能力表示在某種詭譎的情況下失蹤（也許不久之後會忽然醒來，發現自己被綁在椅子上）或者單純的陷入昏迷狀態。在世紀末救世主風格的遊戲中，失去行為能力可能就是被殺害。當一個角色失去了行為能力，他們不能被使用於遊戲 - 無論他們是死了或他們是處在和死了沒兩樣的狀態。如果失去行為能力的角色是一個PC，玩家應該創建一個新的角色。

在Vx的的遊戲中，布林克（角色為駕駛人 Driver）決定直接輾過一個守著路的暴徒。他做Hard屬性檢定，並得到一個10。MC說，「太好了。你肯定撞到了這個傢伙，而且聽到車底發出砰的一聲。一輛汽車在這個速度下的衝擊絕對值得2點的傷害，所以他死了或瀕臨死亡。道路現在沒有阻礙了。你打算怎麼做？」

某些在未來會有幫助的事物

有時候，在【採取行動】的這個基本Move上成功，意味著PC達成了某些可以在未來獲得成功的條件。在這些情況下，玩家在下一次的檢定當中獲得+1的加值。玩家要把這個加值寫在角色紙上。

在Courtney的遊戲中，海倫娜(角色為喚鷹者)送出他的老鷹去為待會要潛行進入的城牆找尋最好的突破口。這是一個【採取行動】基本Move，海倫娜骰出一個7-9。MC說，「好吧，你的老鷹們飛過了要塞，但他們引起了守衛的懷疑。如果你們繼續前進，你會遇到全副武裝等著你們的守衛。但是老鷹的確找出了攀爬城牆的最好地點 - 有片牆被灌木的根給嵌入而瀕臨坍塌，很適合攀登。你們在攀登的時候可以獲得+1的加值，如果你們還是選擇要潛進的話。」

標記XP

每當你對你的「突出」屬性做檢定的時候，你得到一點XP。將其標註在你的角色卡上。當你累計到5點XP，將其歸零，並獲得一個新的玩家Move。如果你在你角色類別裡面每一個專業技能都至少有一個對應的Move了，你可以創建一個新的專業並以此建立一個新的Move。

場景之間

在每個場景結束時，玩家可能會被要求彼此之間的關係值(如果你將關係值的增減設定為依場景變化的話)。在場景之間，MC可能會揭示【危險】，而【危險】可能鏈接到【世界大事】。每當開始新場景時，更改玩家的「突出」屬性。讓關係值最高的那個玩家替你挑一個突出屬性，而第二個同樣由MC指定。

【危險】和【世界大事】

在場景與場景之間，甚至在場景中，MC可以創造【危險】。

危險指的是未來可能造成PC麻煩的事物，或者讓他們為了資源去做些戰鬥，或只是PC們旅途上的阻礙。當你創建一個危險時，拿一張索引卡。寫下它的名字，它的野心，和1-3個MC Move。

野心指的是這東西想要去爭取的某種目的。如果玩家不對這個【危險】採取行動，它的野心就會成真，或者至少它會嘗試去進行並造成災難性的後果。追加的MC Move是MC覺得這個【危險】可能導致的任何事物，都可以寫在索引卡上。

在Vx的後世界末日的遊戲中，他創建了一個名為「怪胎Morken」的危險。他的野心是「收集廢土的廢棄場中所有有價值的物品」他的MC Move是「向玩家揭漏這世界的汙穢本質、威嚇(直接或間接的)、偷竊。」

每當Morken出現時，Vx可以選擇這三項行動做為MC Move。

在Courtney的獨角獸騎士遊戲中，她創建了一個名為「對稱沼澤」的危險。它的野心是「抹消所有奇數或不對稱的事物。」它MC Move是「將人傳送到某個地方並監禁、隱藏遮蓋逃出生路、嘗試將人活吞。」

如果你有一組互相合作或是有聯繫的【危險】時，你可以將它們組合成一個【世界大事】。拿一個索引卡，將其對折。現在它就像一個簡易的文件夾一樣，你可以把相關的【危險】夾在裡面。在折疊起來的索引卡正面，寫出這個【世界大事】的名字。在裡面，列出相關的新的【原則】，和一個【可能的黑暗未來】（譯著：就是寫下陰謀、黑幕之類的東西）。這些【原則】是每當這些【世界大事】參與在一個場景中時，你應該做的事情。【可能的黑暗未來】是如果PC沒有介入並改變【世界大事】，那會發生什麼事情的可能未來。

VX決定Morken不是廢物場中的唯一威脅。於是，他創建了一個新的【世界大事】，稱為「廢物場」。在這裡面，Vx三個相互關聯的危險夾在一起：怪胎Morken、雷龍幫、廢土蠕蟲。他列出每當PC與廢物場產生交集時的【原則】：「利用高風險的機會來引誘人們。」至於【可能的黑暗未來】，Vx的寫道：「廢物場將逐漸擴大，成為危險的、無法通行的禁區，也是小偷和突變生物的樂土。」

遊戲類型和MC的決斷

在遊戲開始前，或是遊戲進行中，MC需要去做很多的決定。

MC準備的部分是在遊戲開始前要做的（命名屬性，修改【GM重點】/【原則】/ MC Move，設定關係值的機制），其中涉及了很多關於遊戲風格和調性的決定。隨著遊戲的進行，延著這個方向還有更多的決定要去選擇。

MC需要去判定什麼時候應該要做【採取行動】這個基本Move的擲骰，而什麼行動是與遊戲的調性不符或是單純的不可能的。MC應明智和謹慎的行使其否決權。如果有人想採取顛覆風格的行動，這是很好的！只有當他們想做的行動是完全不可能的，或是對於遊戲調性來說實在太過胡鬧時，MC才需要對他們說：「不行，這個做不到」。當MC應該使用類似這樣的台詞，「我不認為這是有可能發生的，但做為代替，你可以試著[作出其他一些有趣的選擇]，如果你願意的話。」當某人的傷害時鐘每一格都被填滿時，他們將失去行為能力。根據遊戲風格和背景會有不同的敘述法。在戰鬥冒險型的遊戲，這通常意味著他們被殺害或被敵對勢力給抓獲。當這樣的事發生時，MC不應該手下留情！MC應該要讓這樣的退場盡可能的戲劇化、嚴肅，並選擇符合遊戲風格與背景的方式做出永久性的處理。

終