

GTS 短模组激励计划创作风采



2024 年 4 月中旬，GTS^[1]短模组激励计划开展，吸引了众多模组创作者、TRPG 爱好者的目光。这是一个由跑团爱好者资助的 TRPG 模组创作者激励活动，旨在激励跑团玩家参与模组创作、促进模组作者交流、与更多对 TRPG 感兴趣的朋友分享桌面角色扮演游戏的趣味。

随着 6 月 8 日获奖模组的公示期结束，激励计划也画上了圆满的句号。该计划从 4 月中旬被突然提出，而后迅速获得了很多朋友的支持，最终平稳的运行下去，离不开所有热心同好的支持与鼓励，是每一位 TRPG 爱好者的关注点燃了这把 TRPG 创作领域的热火。

从 4 月 22 日到 5 月 25 日，历时一个月，共计 37 名优秀创作者以及众多对模组创作感兴趣的跑团玩家参与其中。在评委会评审后，共有 11 篇模组获得激励奖项，这次激励计划收到非常多质量很高的模组，每一位参与 GTS 短模组激励计划的创作者都投入了巨大的热情和努力。尽管只有少数作品获得了奖项，但所有辛苦成稿的作品都值

得敬佩和赞赏。每一件作品都是独一无二的，它们共同丰富了我们的TRPG文化，并激发了社区的创造力。一些创作者更是从激励计划中迈出了自己的第一步，参与本身就是一种胜利，每一次尝试都是向卓越迈进的一步。我们相信，在未来的创作旅程中，各位创作者将带来更多令人瞩目的成就。

6月1日，众多跑团爱好者不畏台风的影响，齐聚一堂参加广州TRPG沙龙活动，当天的活动场地内特别设置了一个GTS短模组激励计划公示展台，公示了获奖模组的实体，并提供了一个有所有模组新闻的报纸作为赠品发放，吸引了众多参与者的目光。许多同好来查阅模组，表达了对优秀作品的喜爱，并希望获得实体模组，这是对模组创作者很大的鼓励。



最终，经过评审会评审和大众反馈，GTS短模组激励计划中获奖的模组如下^[2]：

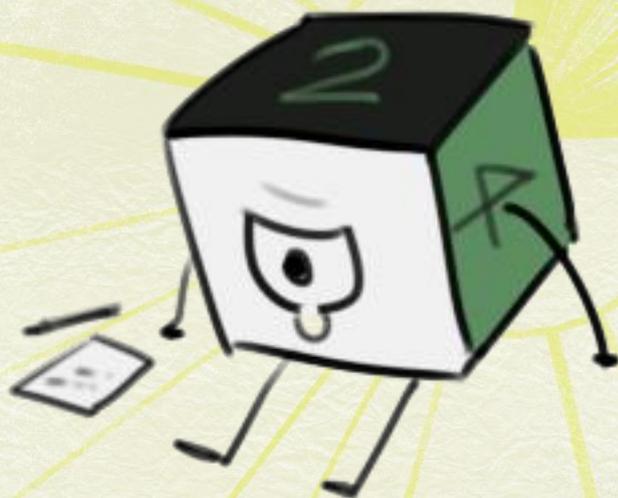
这个儿童节最佳模组

《牙仙子》 by 布罗克方块

《牙仙子》巧妙地把美国民间传说与克苏鲁神话的内容组合起来，形成了一个新的克苏鲁童话。模组塑造了一个极具童心的梦境，营造了一种亦真亦幻的恐怖氛围。调查员和剧中角色以及场景可以有很多趣味互动，模组既包含了克苏鲁的呼唤跑团元素，也非常契合儿童节的风味。当然，这个模组也为我们敲响了警钟：盗版书籍对小朋友的坏影响不可估量。

简介

调查员所认识的一对夫妻拜托调查员来到家中帮忙他们的孩子至少一夜。他们的孩子名为马修，是个机灵可爱的六岁男孩儿。和这样的孩子待在一起，今夜一定能做个美梦。



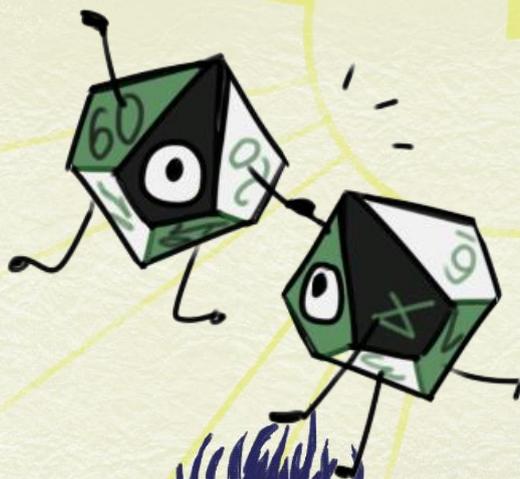
这个儿童节最善良模组

《糖果女生徒的礼物》 by Sekomi

《糖果女生徒的礼物》是一个真正适合儿童节的节日模组，作者巧妙地利用了给出的关键词，营造了欢快活跃的氛围，在面包骑士物语这一充满童话元素的规则下，书写了一个趣味冒险故事。模组中的角色虽然有自己性格上的小缺陷，但都是非常善良的人，人物之间巧妙的关系以及饱含感情的文字叙述一定可以给读者和玩家真实感和治愈感。可以说，这个模组绝对是这个儿童节最饱含善意的模组。

简介

这是一个关于糖果大陆最快乐的节日——专属于孩子们的麦糖节的故事，故事发生在糖果之城圣糖堡的糖果工厂中，大人们却产生了各种各样的烦恼……说这么多糖果了，可得让我去吃点溜溜奶糖解解馋，孩子们，吃糖就选甜八方！（别吃多了，小心蛀牙！）



这个儿童节最包容模组

《伊格的礼物》 by 霜迟

《伊格的礼物》是一个非常简洁紧凑的 DND 模组，故事围绕找回被打劫的节日礼物推进。模组中的角色给读者和玩家留下了深刻的印象：一个崇尚智慧、胆小，又因为种族原因想要进入城镇而不能的地精。总之，玩家的行动会决定故事的走向，只要玩家表达出包容的心态，结局就会是善良与美好的，生活不也是如此嘛。

简介

日照钢盔酒馆中的你们正聚在一起畅饮，刚完成一个委托的你们，手上抛着一个金币，一手高举着酒杯庆祝，此时正值中午，周围人来人往，有的是当地的居民，有的是衣着各异的冒险者，你们融入其中并不突兀，就跟大多数人一样。



暖你一整个儿童节奖

《欢喜之诗》 by 莲月年

《欢喜之诗》讲述了一个感人的与过去对话的故事，化形们可以通过鼓励和支持剧中角色，用信件这种形式逐渐探索角色的内心世界，并且通过行动化解他们内心的矛盾。同样的，玩家可以通过对人物的关注与鼓励，让每件事情都变得善良与完美。纸质书信已经距离我们太远了，如果我们真的再把从前缓慢的书信重拾，我想每个人都会在自己的文字里有很多新感觉。

简介

夏末的雨天，散步的化形们邂逅了一个闹着别扭的女孩子。

她因为生活的琐事而离家出走，只为了实现一个小小的秘密计划。

“想要找到那个，实现愿望的应许之地。”

在这场发生在夏天的小小冒险，会发生什么有趣的事情呢？

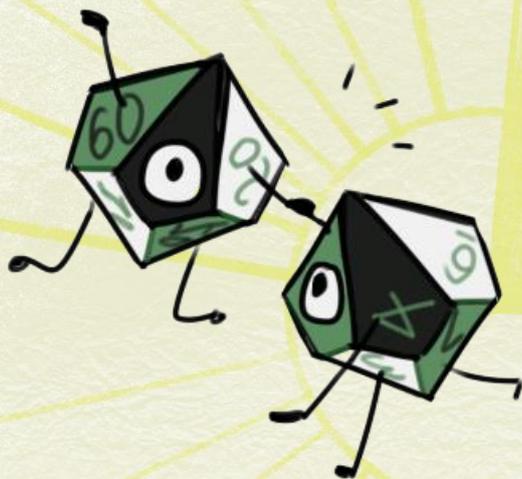
末日也要逛游乐园奖

《Ring Around the Rosy》 by 支羽

《Ring Around the Rosy》是一个永远的后日谈模组，受到同名童谣的启发，模组发生在末世一个为“人”建立的乐园中，人已不再，而娱乐仍在。人偶们来到这里重新体验人的乐趣，却逐渐被引诱着走向毁灭，而最终的战斗仍然可能是“快乐”的，模组似乎透露出奇妙的隐喻，让人充满遐思。

简介

人偶姐妹们立在售票窗口前，等待着游乐园大门开启的瞬间——



大人的心声奖

《廉价把戏》 by Dreoo

《廉价把戏》是一个惊人的模组，一是用心设计的排版，风味独特、非常美观；二是简洁有力的剧情，用简短的话语就将大量的线索和生动的人物穿插在一起形成了一个有机的结构；最重要的是，模组中有非常有趣的机制设计，孩子变得像大人，大人又变得像孩子。

我们在孩童时总想尽快成为一个“无忧无虑”的大人，而成年后又不时想要回到过去成为一个“无忧无虑”的孩子，廉价把戏一直在我们的身边。

简介

居住在美国阿尔姆市白马镇斯的韦特教授失去了发明创造的灵感以及干劲，而这给负责评估政府科研项目经费的调查员们带来了不小的麻烦。在韦斯特的恳求及其小女儿梅根的拜托下，他将有一周的时间将研究成果展示给调查员；而在这一周中，调查员将会发现有什么可怕且无形的东西正改变着整个小镇……

大人们丧失了自己的“执念与干劲”，甚至就连调查员也受到了影响——似乎有什么东西将其视作了一场狩猎、一个廉价的把戏。

《廉价把戏 (Pig in a poke)》的模组流程分为三个阶段，介入事件发现异变、身处异变寻求帮助、整合线索解决事件。

模组给予了聚会游戏开放式的发展。调查员将直面一群来自幻梦境维度的‘猎手’；随着更多的真相浮出水面，调查员将具备与之对抗、并反制的机会，从这个廉价的把戏中破局——嗯，就像《捉鬼敢死队》一样，谁不爱呢？

回归童年的一百种方式奖

《职业杀手》 by 余灰

《职业杀手》透露着一种强烈的电影感，以及一种离奇的艺术感。故事发生的场地很小，剧中人物也不多，但故事的走向却因为调查员的行动不断产生着奇妙的巧合。调查员作为一名杀手，宿命就是终结某些东西，比如一些人离奇的命运，这绝对是一个独具时代风味和人性风味的模组。

简介

1999年12月30日，洛杉矶的一个惬意午后，正在度假的我们被电话吵醒，粗鲁的雇主大声叫嚷着让我们去杀死一位名叫“所罗门·格兰迪”的目标，但即便他如此没有礼节，我们还是接下了这通活计，只因我们是职业杀手，我们随时待命。

语文老师心花怒放奖

《心想事成》 by K. K

《心想事成》是一个充满想象力和创意的面包骑士物语模组。以糖果大陆为背景，结合了童话元素，创造了一个充满趣味魔法的游戏世界。模组中的场景描写细腻、角色个性鲜明，任务设计巧妙，让人很有探索欲。《心想事成》最有趣的点在于引入了活字印刷相关游戏机制，文字，承载了愿望，愿望终会像豆腐雨一样飘散，我们会许下一个什么样的愿望呢？希望所有事都能心想事成吧！

简介

糖果大陆迎来了炎热的夏天……是时候去山中避暑了！王都附近金麦平原云朵河谷的云悠悠牧场组织了一场消暑露营活动，下午茶、夏夜烧烤、占卜、摸鱼、和牛牛羊羊贴贴、剪羊毛、挤牛奶、漂流、怪谈大会……玩牧场之歌！大家走过路过不要错过！为炎炎夏日带来清凉，勇士们在参加活动的同时也别忘了甜蜜蜜地拯救世界呀～

这个儿童节优秀奖

《闻而无返的歌谣》 by 梅林

《闻而无返的歌谣》是齿轮之塔的探空士规则下的模组，其中探空士和飞空艇的元素带给读者和玩家强烈的异世界风味，探空士从一个民俗的起源入手调查，通过一次探空冒险最终得知了真相，非常具有求真精神和冒险精神。模组的文化风味和游戏机制都新颖有趣，相信无论对于新手玩家还是资深玩家，这个模组都能提供一次难忘的角色扮演体验。

简介

探空士们因为以前驾驶的飞空艇在与空贼的空战中损毁无法使用，为购买新的飞空艇而筹备资金时，正巧遇上了一位古人类学者，赫恩发出的委托，他听说最近有一片被异常密集的云雾所包裹的空域出现了一首童谣里记录的诡异现象：在那片空域附近航行的探空士们都听到了云雾里传来的歌声。热爱研究民俗的他在航空公会发出了高额赏金的委托，希望能有探空士带他去实地考察看看。

但是探空士们普遍不愿意接受这样危险的委托，辗转多次后他找上了正巧缺钱的PC们。



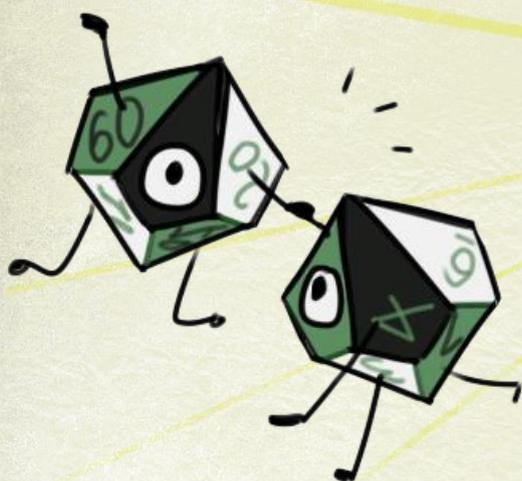
这个儿童节优秀奖

《致调查员》 by BUTTER

《致调查员》是一个精心设计的模组，以其丰富的背景故事、深度的角色塑造和富有哲学意味的剧情给读者与玩家非常独特的体验。模组以“寻找一个被遗忘的人”作为契机，展现了一个人被遗忘的孤单以及失去身体的苦恼，探讨了存在的痛苦与意义，开放的结尾与标题相得益彰。对这一封致调查员的信件，调查员需要自己做出回复与抉择。

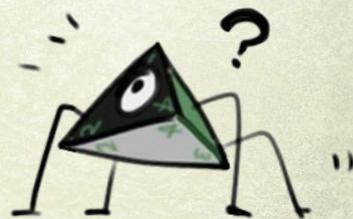
简介

调查员收到了一封来自一位泛泛之交的来信，信中内容断断续续，仿佛尚未写完。以信件为开端，调查员将步入一个简短、安静，而带着些许悲伤与创痛的故事。



这个儿童节优秀奖

《女巫夜里吃小孩》 by 矢豆



《女巫夜里吃小孩》中的人物有着巧妙的联系，与其他模组不同的是，这篇模组要求调查员以孩子的身份介入事件，这为剧情增添了身份上的特殊性。模组有经典的克系小说（哥特小说）的恐怖风味，再加上多样性的调查途径和灵活的结局设计，玩家可以合力创造一个有趣的儿童冒险故事，这一定是非常有趣的。

简介

模组是发生在 1920s 美国的故事。阿尔卡特小镇是美国马萨诸塞州一个人口不足一万的偏远小镇，只有一座学校。小镇没有充足的警力，由镇民们轮流承担巡逻的职务维持治安。小镇有一条废弃的旧巷，大人们禁止未成年人进入，小孩间流传这里面住着“吃小孩的魔女”。调查员们是阿尔卡特学校的学生，在 1924 年的万圣节这天，约好与你们同行的 8 岁小孩、你们的学弟埃里克森，失踪了。

鸣谢

在此特别感谢参与激励计划的十一木、时间之鲸、Dreo、矢豆、TIM、陆压道人、Sabrina、布罗克方块、扶羊人、余灰、梅林、Sekomi、柴研、莲月年、糯米糖糕、K. K、HugH·L·Titor、渊箱、脆皮大烧鹅、文三刀、霜迟、落梦、AcetoAcid、西鸟、阅-很多普通名字的小电版、疑心暗鬼生、小赵子、支羽、冰兔、Mex、涵冰、时七、水盒子、Velez、BUTTER 等优秀创作者，老师们在紧凑的创作期内创作了很多令人印象深刻的作品，付出了可敬的真心和耐心。

同时，也感谢魔都、骰声回响、100Dice 等网站对活动的大力支持，一直以来为促进 TRPG 模组创作做出了重要贡献。

注释

[1] Guangzhou TRPG Salon 广州 TRPG 沙龙，是一个广州 TRPG 的线下活动。

[2] 这次激励计划要求模组至少包含“童话”、“童谣”、“糖果”、“学生”、“摇篮”、“洋娃娃”、“礼物”中的一个元素，不限规则，许多创作者贡献了自己的奇思妙想。