

靈機一動！無法逃脫的狼人之夜——

結合狼人殺遊戲進行推理小說之創作

研究者：蔡元曦

指導老師：林逸儂 老師

第一章 緒論

第一節 研究動機

近年來，狼人殺這款需要玩家們協力找出隱藏狼人的遊戲，以其獨特的魅力風靡全球。除了基礎玩法，更衍生出多種變體規則、電視節目，甚至相關商品，足見其廣泛的影響力。

身為一名熱愛寫作的科幻迷，我習慣將天馬行空的想像融入文字，並藉此抒發情感。靈感來源包羅萬象，從生活點滴到書籍內容，都能激發我的創作欲。近期，我偶然接觸到一套以狼人殺為主題的推理小說，其精巧的劇情設計讓我愛不釋手，更成為我創作的全新啟發。

有鑑於此，我決定將個人興趣與學術研究結合，以狼人殺為核心，深入探討推理小說的創作手法。透過此次獨立研究，我希望能創作出一本結合科幻元素與推理情節的狼人殺小說，將我的熱情與想法具體呈現。

第二節 研究目的

- 1、了解推理小說的定義及分類。
- 2、了解狼人殺遊戲的玩法及變體玩法並融入在推理小說中。
- 3、創作一篇以狼人殺為背景故事的推理小說。

第二章 文獻探討

第一節 推理小說介紹

一、推理小說的定義

推理小說是一種以推理方式解開故事謎題的小說類型，它們通常以偵探事件為主題，通常講述主角以敏銳的觀察和理性的分析解決事件。亦有部份以其他事件為主要劇情走向，如找尋失物或解開奇異事件的謎底等。犯罪小說、神秘小說與推理小說有密切的關係。

二、推理小說的組成要件

推理小說在以前，受到了非常多的限制，也訂定了非常多的規範。其中美國著名作家兼評論家范·達因（S. S. Van Dine）所提出推理小說必須具有的二十法則，他認為推理小說是一場智力競賽，必須要保障其公平性，以下是二十法則的內容：

- 1、 必須明確、公正的將所有線索呈現給偵探與讀者。
- 2、 除了兇手的詭計，不得用寫作手法誤導讀者。
- 3、 故事中不能摻有戀愛成分。
- 4、 偵探和兇手不能是同一人。
- 5、 必須經由合理的推理緝兇。
- 6、 偵探為了破案就必須要有探案的行為。
- 7、 必須要有屍體來引發讀者的正義感。
- 8、 不得使用占卜等超能力來緝兇。
- 9、 一部作品裡，只能有一個（主要的）偵探。
- 10、 兇手必須要有相當的戲份。
- 11、 兇手不得是奴僕之輩。
- 12、 雖然可以有幫兇，但只該塑造一個主要的兇手。
- 13、 兇手不得以大型犯罪組織為後台。
- 14、 不得以當時不存在的手法行兇。

- 15、必須貫徹唯一的真相，並為此提供讀者線索。
- 16、不宜使用太過華麗的文采。
- 17、兇手不得是曾經做過類似事情的慣犯。
- 18、不應以死者其實是自殺或意外死亡收場。
- 19、兇手應有屬於自己的犯罪動機
- 20、以下手法太過常見，務必避免使用：

- 兇案現場發現菸蒂，所以兇手應是癮君子。
- 以各種手段脅迫兇手自白。
- 製作假指紋。
- 用替身製造不在場證明。
- （被害人的）狗不吠表示兇手是熟人。
- 兇手是雙胞胎（之一）。
- 使用瞬間致死的毒藥。
- 兇案現場在警方來到時才變成密室。
- 問案時，透過嫌疑犯的反應來緝兇。
- 結案前，偵探破解暗號（死前留言）找出兇手。



圖 2-1 美國著名作家 范·達因

推理小說二十法則雖然提出多年，但仍然不是廣泛用來評斷推理小說好壞的依據。而天主教蒙席，資深編輯暨作家羅納德·諾克斯斯(Ronald Knox)於1928年提出了推理小說十誡或稱推理十誡，十誡內容主要環繞故事脈絡的鋪排、角色類型和性格。

- 1、兇手須在故事前半段亮相，但要防止讀者完全得知他的思緒。
- 2、故事中不可存有超自然力量。
- 3、故事中不可存在一間或一條以上的秘室或秘道。
- 4、故事中不應出現不存在的毒藥、以及太複雜需要長篇解說的犯案工具。
- 5、故事中不可有中國人角色。(對當時中國人的誤解)
- 6、絕不可透過意外事件和直覺能力來破案。
- 7、兇手不能是偵探本人。
- 8、偵探不應把焦點集中在無關案情的線索，避免誤導讀者。
- 9、偵探身旁的忠心朋友，思維應該對讀者坦白；其智商最好稍稍低於一般讀者。
- 10、除非先寫出有雙胞胎，否則兇手不准是雙胞胎。

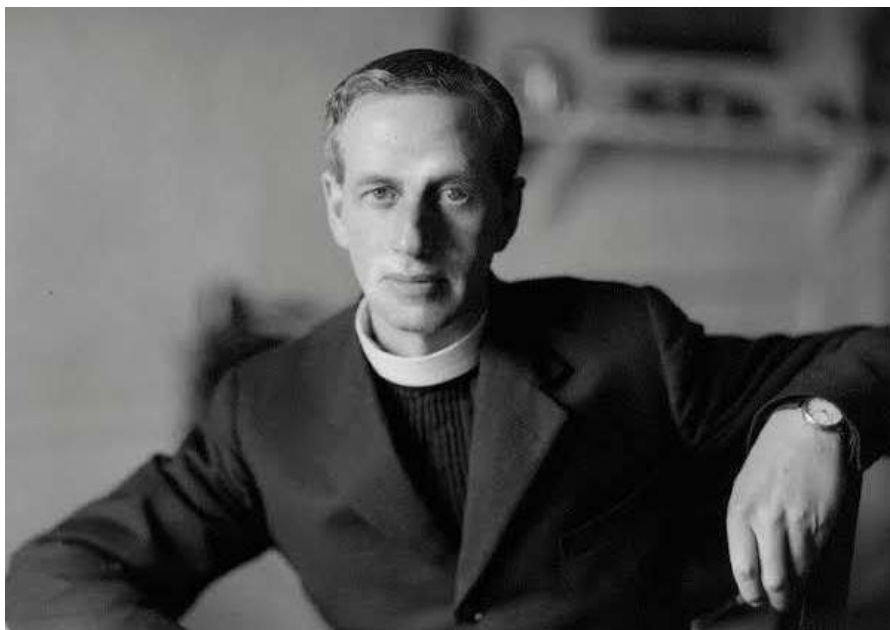


圖 2-2 英國天主教神父，神學家，作家和電台播音員。諾克斯

隨著推理小說寫作方式與風格的演變，有作者會刻意違背十誡的內容來寫，而目前推理小說作家在寫作時都不會刻意遵守十誡的內容。此外日本推理小說家清涼院流水所提出的三十項推理小說中不可出現的要素：

- 1、不可解的謎題（奇想）
- 2、連續殺人（犯人需為同一人或團體）
- 3、遠距離殺人
- 4、密室
- 5、暗號
- 6、手記（遺書、暗號等）
- 7、外表（改變被害者的死狀，多半配合童謠或俳句）
- 8、斬首
- 9、作中作（故事中有故事，故事外也有故事）
- 10、不在場證明（不在場工作）
- 11、裝飾屍體
- 12、交換屍體（沒有臉的屍體、替身）
- 13、字謎
- 14、殺人預告狀
- 15、出人意料的犯人
- 16、意外的動機
- 17、意外的人際關係
- 18、消失的環節（連續殺人案中，潛藏在各被害人身上的共通點）
- 19、誤導
- 20、垂死訊息（死前的留言）
- 21、特殊詭計（冰、鏡子等）
- 22、物理性詭計（犯罪過程中的物理性裝置）
- 23、敘述性詭計（作者誤導讀者的欺騙技巧）
- 24、人物詭計（性別、多重人物，一人分飾兩角或兩人合飾一角）
- 25、動物詭計（犯人為動物或動物主人）
- 26、名偵探

27、有名稱的犯人（魔術師、怪盜、魅影等等）

28、雙胞胎（犯人不可有雙胞胎兄弟姊妹）

29、色覺障礙者

30、結局逆轉劇（幌子犯人）



圖 2-3 日本推理作家 清涼院流水

雖然在推理小說三十法則中提到了許多不可加入的元素，但是在現代小說的開放下，已經鮮少人會按照此法則來創作。

三、推理小說的類別及經典作品

推理小說，作為文學的一大分支，以其精巧的邏輯推理、曲折的劇情和意想不到的結局，吸引了無數讀者。隨著時代的發展，推理小說的類型也日益豐富，每種類型都有其獨特的魅力。其類型大致上分為以下兩種類型：

1、物證推理類

以亞瑟·柯南·道爾爵士筆下的夏洛克·福爾摩斯以及奧斯汀·傅利曼筆下的約翰·宋戴克博士為代表。

特點：專注於犯罪現場的物證搜集與搜索和破解犯人挖空心思所佈置的物理或化學詭計以推論出犯人的犯罪手法，並以此找出犯人。而這也是一般推理小說的主要類型。

2、心證推理類

以 G·K·卻斯特頓筆下的布朗神父以及阿嘉莎·克莉絲蒂筆下的赫丘勒·白羅和珍·瑪波為代表。

特點：從對人們的行為模式與對人性的直觀洞察，從而推論出犯人的犯罪模式和犯罪動機，並以此找出犯人。

四、推理小說的派別分類

與一般文學分類的感覺很類似，多數都是模糊而難以明確分類的，總是會有一部作品同時有人分別認定是不同的派別，很少有作品可以精確地納入某一分類。然而流派仍多少有些區別性，僅此稍微介紹常見數種專有名詞。

1、本格派

又可稱為正宗、正統、古典派或傳統派。以推理解謎為主要走向，是推理小說的主流。本格派可滿足以解謎為樂趣的讀者，通常儘可能地讓讀者和偵探擁有同樣線索、站在同一平面。本格派中部份作者，書中會有「向讀者挑戰」的宣言（例如艾勒里），也就是告訴讀者「到這裡你已擁有足以解開謎題的線索」，挑戰讀者是否能與偵探一樣解開謎題。因此，注重公平與理性邏輯，是本類型推理的特徵。代表作為《冰鏡莊殺人事件》

2、冷硬派（硬漢派）

源起於美國。「冷硬」一詞原為形容一次大戰時受過磨練的部隊軍人；用到推理小說中，即是指既冷酷又強硬的偵探角色，也有以警察為主角。在這一類型的小說中，動作場面較多，解謎比例減少，主要為寫實化的偵探角色導向小說，描述偵探如何憑著一雙硬拳和打不死的精神，執著地追尋真相。本類

型代表的作家有達許·漢密特、雷蒙·錢德勒、詹姆斯·肯恩、米凱·史必林及勞倫斯·卜洛克、綾辻行人。另外，此流派也在四零年代衍生出黑色電影。代表作為《血色收穫》

3、寫實派

沒有神探的推理小說，主要描寫幹探（警員）追查線索的過程，福里曼·克勞夫茲的《桶子》是當中的代表作。

4、法庭派

顧名思義，以法庭辯論為主軸，通常場景發生於法庭內。代表作為《白晝的死角》

5、歷史推理

歷史推理指的是按照現有的史料對過去未解的歷史之謎進行考證，進而找出真相的過程。代表作有約瑟芬·鐵伊的《時間的女兒》。

因此我的推理小說將參考這些推理小說的原則，進行故事的創作與撰寫。

第二節 狼人殺遊戲介紹

一、狼人殺遊戲起源

狼人殺桌遊已經在國內外風靡了好幾十年，又稱『天黑請閉眼』，狼人殺的遊戲起源於1986年俄羅斯的遊戲-黑手黨（俄語：Мафия，英語：Mafia）又稱殺手遊戲和米勒山谷狼人紙牌遊戲。狼人殺桌遊是2010年由北京大魔王桌遊俱樂部出版發行，現時由狼人殺（海南）文化傳媒有限公司出版發行。

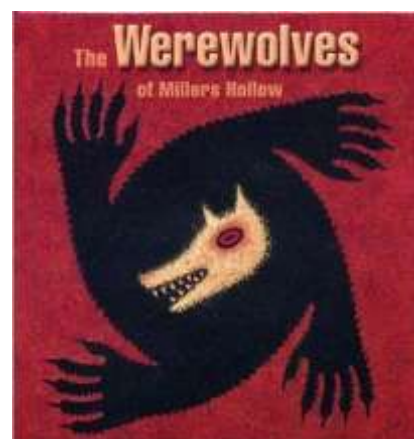


圖 2-4 米勒山谷狼人

二、遊戲玩法

1、一般玩法

一局遊戲一般需要 6 至 12 位玩家以及 1 位主持人（一般稱為上帝或法官）。遊戲在「黑夜」和「白天」兩個階段的交替中進行。主持人負責分發角色身分、處理玩家的角色技能以及階段的交替。

每一位玩家會在遊戲開始前獲分發一位角色。遊戲角色主要分為兩個對立的陣營：「好人」陣營和「狼人」陣營。好人陣營中有幾位的平民和神職人物，他們不知道互相的身分，並需要利用神職人物的能力及透過玩家的語言和表情去分辨村落中的好人和壞人，以投票放逐及使用角色技能等方式將狼人淘汰以獲取勝利。狼人陣營人數較少，混在好人陣營中混淆視聽；他們每天黑夜可以互相見面共同殺害一名玩家。狼人陣營需要淘汰所有平民或神職人員以獲取勝利。部分局式中可能出現「第三方」陣營，第三方陣營玩家需要達致某一條件以獲取勝利。

每天黑夜完結後，進入白天階段，所有存活玩家輪流發言，並在所有人發言完畢後投票放逐一名玩家。

2、變體玩法

原先的狼人遊戲其實角色並不多，只有預言家、女巫、獵人、守衛、平民（又稱村民）、狼王及狼人，且陣營只有村民（好人）陣營和狼人陣營。而在狼人殺變得有名後，也漸漸發展出了多元的角色，以下將詳細介紹：

狼人陣營

- **普通狼人：**狼人
- **特殊狼人：**（覺醒）狼王，隱狼，白狼王，（覺醒）狼美人，惡靈騎士，石像鬼，血月使徒，黑狼王、蝕時狼妃，蝕日侍女，噩夢之影，狼巫，狼鴉之爪，寂夜導師，夜之貴族，機械狼。

好人陣營

- **平民角色：**平民，老流氓
- **神職角色：**(覺醒)預言家，(覺醒)女巫，(覺醒)獵人，守衛，(覺醒)白痴，訓熊師，禁言長老，攝夢人，騎士，魔術師，獵魔人，烏鴉，守墓人，占卜師，純白之女，熊，河豚，羊駝，白貓，子狐，煉金魔女，白儘學者，流光伯爵，奇蹟(黑市)商人，巫狐，通靈師，魔鏡少女，小女孩。

第三方陣營

- 野孩子，盜賊，炸彈人，丘比特，咒狐，暗戀者，混血兒
- **附加身份：**警長

三、相關作品

1、狼人殺遊戲

狼人殺的桌遊主要分成一次結束的一夜狼人殺和遊中國發行出版的狼人殺還有其擴充版，另外還有線上遊戲都是目前狼人殺遊戲的呈現方式。

表 2-1 狼人殺遊戲類型及比較

版本	特點	優點	缺點
紙牌版	簡單易上手	便攜、成本低	角色單一、遊戲性較低
擴展版	角色多樣 機制豐富	遊戲性高、 可玩性強	規則複雜、 需要較長時間學習
APP 版	方便快捷、 社交功能強	隨時隨地能玩	缺少實體互動
實體桌遊	精美收藏、 遊戲體驗豐富	收藏價值高	成本較高

2、狼人殺小說

在台灣，最著名的狼人推理小說為由日本作家甘雪冰筆下的《狼人生存遊戲》，而在中國，最著名的系列則是《狼人殺》。

3、狼人殺電視節目

在台灣，著名的狼人殺節目是在電視節目娛樂百分百中的一單元-凹嗶狼人殺。而在中國則有飯局的誘惑等衍伸電視節目。

4、狼人殺電影

故事講述一個法國家庭在玩一款神秘的桌遊時，突然被傳送到中世紀的一個村莊，村莊正飽受狼人的襲擊。 家庭成員們各自被分配了不同的角色與特殊能力，他們必須通過團隊合作，應對中世紀的種種挑戰，並想辦法解除女兒被狼人變身的詛咒，以確保全家能安全返回現代。

因此我的研究將參考我自己玩狼人殺遊戲的經驗以及這些小說、故事進行小說的創作。

第三章 研究方法

第一節 研究架構

這項研究的目標是創作出一部以「狼人殺」遊戲為背景的推理小說。首先透過閱讀相關文獻與推理小說，深入了解推理小說的定義、結構，以及創作的原則。這一步驟是為了在創作時，能夠掌握推理小說的核心要素，例如：如何佈局懸疑的情節、如何塑造引人入勝的人物，以及如何設計精巧的謎題。

接著，我利用週末及寒假積極參與「狼人殺」遊戲，無論是在線上或實際的遊戲場合。透過親身體驗，得以深入了解遊戲的規則、流程，以及玩家在遊戲中使用的各種策略與技巧。這項實踐經驗對於創作至關重要，因為它讓研究者能夠更真實地描繪遊戲中的心理戰、語言交鋒，以及玩家間的互動。在累積了足夠的理論知識與實踐經驗後，開始著手撰寫以「狼人殺」為主題的推理小說，如圖 3-1 所示。

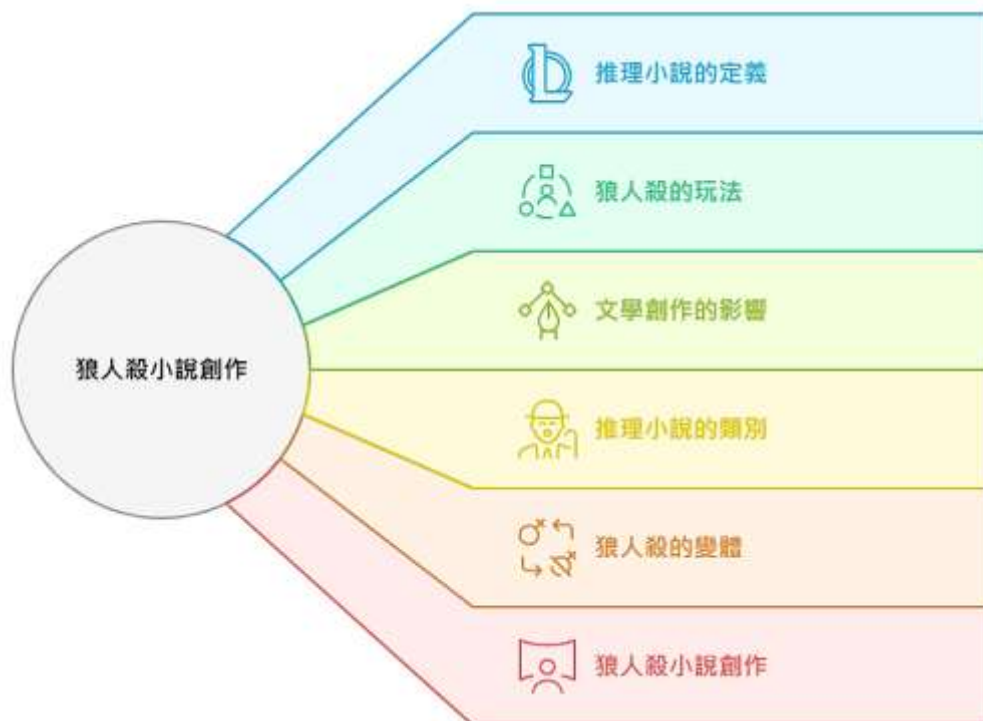


圖 3-1 研究架構圖

第二節 研究方法

本研究透過文獻分析整理推理小說與狼人殺的相關研究，接著基於自身遊玩狼人殺的經驗進行觀察分析，最後進行狼人殺推理小說的實踐創作，創作流程如下：

- 1、 構想小說大致情節：思考自己的小說中的起承轉合以及每一小節會發生的事
- 2、 查詢並思考自己小說中需要那些狼人殺的角色：查詢狼人殺的角色表並對照起承轉合來放入能做到此情節的角色
- 3、 設計與確定主角群的個性及姓名：幫主角群取名，並依故事情節擬定個性
- 4、 撰寫小說內容：依照大致故事情節編輯小說
- 5、 定下各小節標題及小說名子：依各小節發生的事定標題和統整出小說名

第四章 結果與分析

第一節 小說故事背景及大綱

一、故事大綱

故事講述十名女學生被困在一間神秘旅館，被迫參與一場賭上性命的狼人遊戲。遊戲中，她們必須找出隱藏在人群中的狼人，同時還要提防其他玩家的陰謀詭計。隨著遊戲的進行，恐懼和猜忌逐漸在玩家之間蔓延，真假預言家之爭、煉金術師的真偽、以及各種陷阱和陰謀，都讓遊戲變得更加複雜和危險。主角寧瑤在遊戲中扮演保鏢，她必須在保護隊友的同時，努力找出狼人的真實身份。在經歷了多輪的投票和犧牲後，寧瑤最終揭露了最後一隻狼人的真面目，結束了這場殘酷的遊戲。然而，遊戲的結束並非真正的結束，狼人揭示了遊戲背後的真相，以及他們復仇的目的。寧瑤決定留下筆記，希望能警告後人，並終止這場無盡的復仇。最後，倖存者們帶著沉重的心情離開了旅館，回到了各自的生活。

二、人物介紹

姓名	介紹
寧瑤(瑤瑤)	個性冷靜小心，就算進入攸關生死的遊戲，也能用雙眼觀察四周，不畏懼這場遊戲的個性讓大家信任
雪暉(小雪)	天真善良，常常不經大腦思考就說出一些令人震驚的話，有時是令人能擁有靈感的話，有時卻讓人冷汗直流
綰染(綰兒)	博學多聞，了解非常多的知識，但個性死板，不懂得變通
梓萌(梓梓)	雖然膽子小，但是並不會在緊要關頭退縮，就算害怕死亡也願意為大家付出
妍璇(璇璇)	好奇心強，會為自己想了解的事付出，所以能發現許多人發現不了的細節
若希(若若)	受貧窮而限制了她的想法，但其實擁有極大的天賦
憶璃(璃璃)	思緒清晰，善於思考的女孩
笙筱(筱筱)	統整能力很強，擅長的是在關鍵時下出有力的結論

夢欣(夢夢)	神經敏感，且運動神經強，因此能早早發現危機並及時逃離
琦瑾(瑾兒)	認為行勝於言，說的話從來不是說說，而會真的實踐

三、分段故事大綱

第一章

主角從昏迷中醒來，發現自己身處一間陌生的旅館，身邊還有九位同班同學。他們驚恐地發現旅館內不僅有神秘的屍體，還有種種跡象表明他們被困於此。在尋找逃脫方法的過程中，他們發現了一本日記和遊戲規則，得知他們被迫參與一場賭上性命的狼人遊戲。神秘的裁判現身，宣布遊戲開始，眾人被迫進入房間確認自己的角色身分。

第二章

遊戲正式開始，眾人陷入真假預言家的爭論，在試投票環節中，若若聲稱自己是煉金術師，卻遭到質疑。最終，妍璇成為第一位犧牲者，死狀淒慘。夜晚降臨，寧瑤選擇保護自己，局勢更加撲朔迷離。

第三章

若若的死亡證實了寧瑤是保鏢，她推斷若若就是狼人。在書房中，寧瑤發現了關於狼人起源和遊戲目的的驚人秘密。投票環節，梓萌成為新的犧牲者，並留下詭異的遺言。夜晚，寧瑤選擇保護綰染，試圖改變局勢。

第四章

小雪慘遭狼人毒手，寧瑤深感愧疚。璃璃挺身而出，聲稱自己是真正的煉金術師，與綰染對質。寧瑤、璃璃和夢夢三人秘密討論，分析局勢，並決定今天的目標。投票環節，綰染被投出局，並帶走璃璃作為陪葬。夜晚，寧瑤選擇保護瑾兒。

第五章

夢夢也慘遭殺害，現場慘烈。瑾兒和筱筱互相指責，寧瑤努力尋找線索。她發現瑾兒房間外的可疑腳印，並開始懷疑筱筱。在找到關鍵證據後，寧瑤決定在投票時揭露真相。

第六章

寧瑤揭露了筱筱的陰謀，筱筱被投出局，遊戲宣告結束。狼人現身，道出遊戲背後的真相和目的。寧瑤留下筆記，希望能終止這場殘酷的遊戲，並與瑾兒一同離開這間充滿死亡氣息的旅館。

終章

璃璃以煉金術師的視角，回顧了自己在遊戲中的經歷和心路歷程。她得知遊戲結束，並回到了現實世界。眾人團聚，慶祝倖存，並決定一起回家。

第五章 結論與建議

第一節 結論

小說的創作，對我來說是一次充滿挑戰與創新的旅程。我試圖將「狼人殺」這款風靡全球的遊戲，融入到我熱愛的推理小說創作中，探索這兩種截然不同媒介結合的可能性，以下是我根據這次的研究經驗所得得出來的結論：

- 1、在情節的設計上，我分析了「狼人殺」的遊戲規則與角色設定，更創造性地將其轉化為小說的敘事結構。讓小說中的「黑夜」與「白天」交替，並生動地重現了各角色技能的運用與互動，成功地營造出一種緊張刺激、懸疑重重的推理氛圍。
- 2、因為我本身很喜歡探究心理層面的問題，所以在小說中，角色的心理狀態與策略選擇，我有試圖將這些心理面化融入小說角色的塑造與行為動機中，希望能展現出角色們互相猜忌、恐懼與求生慾望下的複雜心情，以及他們在遊戲中採取的各種策略，呈現人性的多樣面貌。
- 3、在推理元素的運用上，我將傳統推理小說的解謎元素與科幻背景相結合，創造了一個獨特的故事情境。這使得我的小說不僅僅是一個單純的推理故事，更融入了對人性的深刻探討。
- 4、小說的結局設計，不僅僅是遊戲的結束，我更延伸至對遊戲之後的思考，以及對後世的警惕。透過煉金術師的視角，進一步擴展了故事的完整度。

總而言之，這項研究對我來說，不僅僅是一次學術探索，更是一次創作上的冒險。我希望通過我的努力，探索遊戲與文學融合的創作方法，並通過實際創作，展現這種融合所能產生的獨特藝術價值與社會意義。

第二節 建議

- 1、 在撰寫小說的過程中，如有遇到任何小說情節衝突或不合理的地方，應立即修正小說中的設定。以免最後再來改時，會出現更多衝突點。
- 2、 因為編撰者在編撰過程中沒有先行考慮情節，而導致編撰過程中需要一直修改內容。所以可以先行決定小說中的大致情節及轉折點，再進行創作，可以有效避免情節衝突。
- 3、 小說是以文字形式呈現給讀者，所以應詳細將重要情節描述給讀者。如有一些描述的不清楚的地方，可以使用圖片加強效果，幫助讀者推理。
- 4、 根據老師的建議在小說創作中，可以更加深入地描寫人物在遊戲中的心理變化，例如恐懼、猜忌、信任等情感的交織，使故事更具張力，又因為是推理小說，所以可以增加更多細節和線索，引導讀者參與到推理過程中，增加互動性和趣味性。
- 5、 讀者反饋認為雖然有將狼人殺的角色，放入小說中，但是各角色的技能，可以更深度融入到故事情節中。

參考資料

1、遊戲狼人殺中的角色-百度百科

https://baike.baidu.com/starmap/view?nodeId=f9ba484ea45398f19e8afd4d&lemmaTitle=%E5%AD%90%E7%8B%90&lemmaId=59408574&starMapFrom=lemma_starMap&fromModule=lemma_starMap

2、推理小說十誠-文匯

<https://wenhui.whb.cn/zhuzhan/xinwen/20180126/187820.html>

3、推理小說二十法則-WordPress

<https://linarak.wordpress.com/2018/12/27/s-s-%E8%8C%83%E9%81%94%E5%9B%A0-%E6%8E%A8%E7%90%86%E5%B0%8F%E8%AA%AA%E4%BA%8C%E5%8D%81%E6%B3%95%E5%89%87/>

4、推理小說的三十要素-巴哈母特

<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1984212>