

龍與地下城職業探討

龍與地下城3.0版職業



對某些 RPG 玩家而言，職業所關聯的項目，僅限於技能、裝備、戰術、以及各項能力值。然而，對於大多數的奇幻作家，它的範圍幾近涵蓋了與該名角色相關的背景、劇情，以及個性。

舉個例子：龍槍編年史的索蘭尼亞騎士史東·布萊特布雷德，之所以會有如此壯烈的犧牲，其實該歸咎——我個人覺得應該稱之為歸功——於他在龍槍初始設定時所被套上的職業：聖武士。其實看過龍槍注釋版的讀者應該知道西克曼有提過：『我們有了一個野蠻人、一個想成為聖武士的人、一個半精靈弓箭手、一個巧手的盜賊……。』史東的命運，或許就決定在這些職業設定上。

在此，以一個奇幻小說家的身分，對於龍與地下城 3.0 版規則裡的職業性質上做的解釋。

首先，西方小說家最愛用的職業：**戰士**。在此我必須坦承，我常常抱怨龍與地下城的戰士有多無聊。不會魔法？不能用遊俠的媚惑動物？其他慣用戰士的玩家可能會提出質疑。以上，當然是造成戰士缺乏變化的一大主因，卻不是我討厭戰士的根本。就我來說，戰士最無聊之處，莫過於他活像個缺乏個性的空殼。我想，這回是龍槍迷要提出抗議了。卡拉蒙不也是個內心世界豐富的戰士嗎？這是個好問題，因為麻煩不是出在職業上。龍槍傳奇到了後期，職業已經不再被重用，西克曼也不再把戰士當戰士。卡拉蒙已經成了普通人。那心靈世界成了另一種捏造。請不要把他當問題，那只不過是西克曼的抉擇。在大多數的奇幻小說中，戰士就是所謂的肉盾，純粹只是護衛，戲份被擁有多采多姿技藝的遊俠、法師、牧師給劫走。

接著是**聖武士與遊俠**。在上圖中，他們連貫於戰士旁，而遊俠在未梢。其實你可以把它當作心智的演化。方才已經提過，戰士是個沒什麼個性（或是擁有不真實的人工個性）之職業。但聖武士為什麼算是戰士的心靈演化呢？請探討看看：龍槍編年史之初，史東比卡拉蒙多了什麼？我一開始以為那是固執——但我後來想通了。答案很明顯，那是信念。他有他所追崇的信條，並且徹底執行它。也許有人認為聖武士是再完美不過了——但請注意，我前面提過，我一開始以為

史東是個比佛林特還頑固的傢伙。看看那張死繃的臉，那自以為可以捍衛一切的莊嚴肅穆。他還沒想通。自然與正義是有個基準點的，而遊俠就活在那個點上。在史東死前，他的個性偏向出乎意料地接近遊俠；就我個人認為，是西克曼沒有抓準職業與人造個性之間的平衡。

再來是**盜賊和吟遊詩人**。為什麼他們被連貫在一起？難道是因為 2.0 版的規則將他們歸為一類？不是！我要澄清清楚，盜賊和吟遊詩人絕非因為都會偷竊而被連成一線。吟遊詩人在前，而盜賊在後，自有他的涵義。吟遊詩人或許沒辦法像遊俠一般精準地抓住隨性，而落為了隨便。他還是保有了法師與盜賊兼具的特性：自私。然而盜賊更不用說了，除了免去不了的私慾，以及隨風轉舵不留痕跡，都是讓隊友頭疼的麻煩。仗著一身別人學不來的好手藝，在那兒炫耀，著實為人所不齒。他很有個性、也很好寫，但是會讓小說家一個不小心把他給宰了，寧可找個無趣的戰士來替換。

絕對中立：**德魯伊與野蠻人**。在當紅電玩：暗黑破壞神二中，德魯伊被設定為一群可以使用大自然魔法的野蠻人分支。大多數的玩者應該也發現了，德魯伊才沒那麼『笨』，他們的智慧甚至更勝於大受好評的遊俠。只是你不了解罷了。這句話是我一直想告訴那些濫用德魯伊之遊戲公司的話。德魯伊不同於野蠻人，在於他們了解大自然的平衡，平時隱匿鄉里，卻在接近失衡的時候現身撫平。野蠻人可就不同了，他只不過沒有多想，過著動物一般的生活罷了。德魯伊是絕對中立，在於他了解平衡，但野蠻人為絕對中立，只因為動物也是絕對中立。

法師。愛玩奇幻的玩家都知道，玩法師就是要看他炫麗的魔法、源源不絕的法力（這只是誤解）以及躲在戰士後面的特權。還有別的嗎？我真擔心你啞口無言。對我而言，法師最特別的是他多樣化的思考，以及各種求知的的方法。但願，奇幻小說家可以更著重於他的思路連線，而非花筆墨去描寫法師如何用威力強大的法力將對手化為灰飛。法師可以最多元，也可以最古板。

不知道是否有人會好奇為何術士與武僧是以紅色書寫呢？原因無它，只因為我不懂、你不懂、他不懂。要討論術士的個性與思路？這是個相當大的麻煩。就我所知，TSR 當初設定術士，幾乎只在乎管理他的各項數值，而非背景與個性設定。我目前還沒看過哪個小說家拿術士當主角。或許他只是計算紙上的數列而已？最後，武僧。其實我看到這像職業以後相當無奈，西方人對東方的事物總是一知半解，也不弄個清楚就設定上去了。這根本無法呈現出他完善的心靈世界，頂多只有少林寺大門前眾僧齊聚的壯擴景象罷了。若要有對於武僧真正的體會，也許 TSR 得請一個得道高僧去上班才行。

以上，對龍與地下城 3.0 版職業規則的探討。謝謝您耐心閱讀。

白目雞