

被 遺 忘 的 國 度 系 列

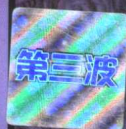


黑暗精灵三部曲

【故 土 HOMELAND】



· 第一部 ·



第三波

原著○R. A. Salvatore
译者○朱学恒



龍 門 書 局



黑暗精灵三部曲

BOOK1:HOMELAND

第一部：故土

原著 R.A. Salvatore

译者 朱学恒

龍 門 書 局

2001

FORGOTTEN REALMS and DRAGONLANCE

及 Wizards of the Coast, Inc. 等商标

均为 Wizards of the Coast, Inc. 公司所有

Copyright©1990 Wizards of the Coast, Inc.

All Rights Reserved

本书繁体字版名为《黑暗精灵三部曲》，由第三波资讯股份有限公司出版，版权归第三波资讯股份有限公司所有。本书简体字中文版由第三波资讯股份有限公司通过第三波出版国际股份有限公司授权龙门书局出版，专有出版权属龙门书局所有。未经本书原版出版者和本书出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部。

版权所有，翻印必究。

图字：01-2001-1057 号

黑暗精灵三部曲

第一部

故土

原著 R.A. Salvatore

译者 朱学恒

龙门书局出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码：100717

北京双青印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2001年8月第一版 开本：850×1168 1/32

2001年8月第一次印刷 印张：12 1/8

印数：1—10 000 字数：260 000

ISBN 7-80111-992-4/TP·8

全套定价：54.00元（共三册）

（如有印装质量问题，我社负责调换〈环伟〉）

NAC 10/01



作者简介

R.A.萨尔瓦多(R.A.Salvatore)于1959年诞生于美国马萨诸塞州。萨尔瓦多和奇幻文学的爱情故事开始得相当早。

在他还是大学新生的时候，他获得了J.R.R.托肯恩的《魔戒之王》作为圣诞礼物。于是在灵机一动的启发之下，他把专业从信息科学改为新闻。1981年他在美国马萨诸塞州费区堡(Fitchburg)州立学院获得了传播学学士学位，以及稍后的英文学士学位。从1982年开始，他认真地投身于写作工作，撰写将来成为《第四魔法之回音》(Echoes of the Fourth Magic)小说的草稿。

他最早出版的小说是TSR在1988年所推出的《碎魔晶》(The Crystal Shard)。从那之后，他撰写了许多的小说，其中包括《半身人之宝石》、《归乡》、《血脉》(The Legacy，也是萨尔瓦多替TSR所撰写的第一本精装版小说)。萨尔瓦多在写作的第一年中还更换了许多的工作，最后(对我们来说是十分幸运的)在1990年决意成为专职的作家。萨尔瓦多笔下最著名和最受崇拜的就是由他所创造的黑暗精灵崔斯特。他的作品在全球卖出超过三百万册，并且翻译成许多种的语言和有声读物。



故
土

黑暗精灵三部曲

萨尔瓦多替 TSR 撰写过《黑暗精灵三部曲》、《冰风谷三部曲》、《牧师五部曲》，以及《血脉》、《无星之夜》(Starless Night)、《暗军突袭》(Siege of Darkness)、《破晓之路》(Passage to Dawn)。《黑暗精灵三部曲》目前在美国已经推出了精装典藏版。《无声之刃》(The Silent Blade) 则是他替 TSR 所撰写的第十六本小说。在 1997 年秋，他的信件、剧本和其他的作品都收藏入母校的萨尔瓦多图书馆中。

在萨尔瓦多戮力写作的空档中，他会参与三个孩子的冰球比赛、马术表演和击剑比赛。他和一群十八年来固定在周日聚会的朋友们依旧每周见面，每次玩的东西从 N64 的“黄金眼”到“专家级龙与地下城”的游戏。他们最近甚至成立了自己的公司“七剑客”，1999 年 TSR 也推出了他们替冰风谷这个地区撰写的冒险游戏模组“诅咒之塔”。

萨尔瓦多的兴趣包括了垒球、冰上曲棍球和音乐，特别是在高速公路上塞车时大声播放莫扎特的音乐更是他的最爱。他和妻子戴安居住在马萨诸塞州，他的三个孩子分别是布莱恩、季诺、该特林。和他们住在一起的还有小狗普多以及一只暹罗猫关海法。

The Dark Elf
Trilogy



导 读

朱学恒

虽然，“被遗忘的国度”（Forgotten Realms）系列的许多出版物并没有中文翻译的版本，但笔者希望通过这篇文章，能够让国内的玩家们对整个世界有个初步的了解，进而轻松地进入这个世界之中，不会有太过陌生的感觉。

首先，对于许多因为 Interplay 的角色扮演游戏巨作“博德之门”和资料片“剑湾传奇”（Tales of the Sword Coast）而进入这个世界的玩家来说，“被遗忘的国度”或许是一个全新的世界；但事实上，早在 20 世纪 80 年代，“被遗忘的国度”就进入了电脑游戏界。在当时它是和“创世纪”（Ultima）、“巫术”（Wizardry）、“魔法门”（Might & Magic）系列并肩称霸角色扮演游戏界的“金盒子”（Golden Box）系列的主轴之一。而当时，和“被遗忘的国度”一起并肩挑起“金盒子”系列大梁的另一位主角正是“龙枪”（Dragonlance）系列的游戏。

何谓“被遗忘的国度”

让笔者在这里先解答一下每个初次进入“被遗忘的国度”的玩家必定会有的疑问：到底什么是“被遗忘的国度”？

“被遗忘的国度”是由 TSR 公司所设计的纸上角色扮演

故
土

游戏的设定，原先是提供给“专家级龙与地下城”（Advanced Dungeons and Dragons）系统所使用的。当初是爱德·格林沃（Ed Greenwood）替自己在家玩的“龙与地下城”（Dungeons and Dragons，比专家级系统要稍微简略一点的纸上角色扮演游戏设定）所设计的一个世界。TSR 收购了这个设定，并且在 1987 年同时推出了设定集和《月影三部曲》（Moonshae Trilogy）小说的第一本，《月影黯行者》（Darkwalker on Moonshae）。稍后，爱德·格林沃也和“黑暗精灵”（Darkelf）系列的作者萨尔瓦多成为“被遗忘的国度”中最受欢迎的两名小说作者之一。

与“龙枪”系列由西克曼和魏丝两名作者主导的情形不同，“被遗忘的国度”从一开始就是全系列作者合作创造的历史；所有的主要历史事件或是事件的更动都需要经过编辑群的同意才行。因此，它并没有像“龙枪”一样面对了正史、野史之争，而是创造出了一个作品数量更多、“正史”更多的世界。也因此，“被遗忘的国度”系列的设定，即使在 TSR 经历层层转手、并购的过程之中，也和“龙枪”一样继续繁盛地发展下去，并没有关闭生产线的消息。“浩劫残阳”（Darksun）和“异城镇魂曲”（Planescape: Torment）的“异界”（Planescape）设定则都因为商业上的考虑而遭到了关闭生产线的命运。“被遗忘的国度”能够成为 TSR 的长青树，自然有其独到之处。

被遗忘的国度的背景设定

被遗忘的国度是位于艾伯尔—拖瑞尔（Abeir-Toril，通常会简称为拖瑞尔世界）中的正统奇幻世界。在此地，魔法十分

兴盛，各种信仰和牧师也非常的风行。顺带一提，被遗忘的国度的特征之一就是诸神林立，正教、邪教遍布世界各地，甚至连没有神明的伪教也层出不穷；光是在设定中出现的诸神就分成许多个阶层。所以，玩家会在游戏中同时遇到数种信仰的牧师自然也不足为奇了。整个被遗忘的国度西方，文明最繁盛地区的设定就像是文艺复兴时期的欧洲或是英国一样：贸易盛行，商旅来往于各地之间，各种职业的公会四处林立。自然，在这样的背景底下政治、经济势力的彼此角力、暗潮汹涌也是少不了的。而在各种凡间势力的对抗之中，又加上了善神与邪神之间对立竞争的冲突，自然更丰富了整个被遗忘的国度世界的设定与深度。除此之外，被遗忘的国度中的设定还包括了位于马兹特克（Maztica），类似古玛雅文明的丛林大帝国；卡拉图，（Kara-Tur）是一个混合了蒙古和日本文明的东方文化大杂烩帝国；以及一个曾经是TSR 独立游戏设定的 Al-Qadim（和阿拉丁的读音非常类似的设定），模仿古阿拉伯文明的此设定也被吞并进这个世界中。在被遗忘的国度的设定中，可说是吸收了人类世界所有曾经存在的古文明，包括了蛮族、爱斯基摩人、埃及人、阿兹特克人、日本文化、印度文化等等，都是玩家在这个世界中会遇到的设定。因此，如果你刚看到大金字塔，却又随即遇到雕梁画栋的中国宝塔，也千万不要感到惊讶。在被遗忘的国度中，本来就是有无限可能的。当然，在整个被遗忘的国度的世界里，奇幻设定中的各种各样的怪物和种族——半兽人、精灵、矮人当然也都没有缺席。因此，玩家在被遗忘的国度中所遭遇到的文化歧异度可能真的超乎一般人的想象之外。

由于整个被遗忘的国度的背景设定十分庞大，也因此历历

法的设定上花了特别大的功夫。整个历法是由古代的一名叫做疯狂阿加萨的预言家所预先撰写出来的，如果某个年代中发生了什么特殊事件，他就会将这个年代以该事件的名称命名；稍后这个历法又由先知阿兰多继续补充下去。在人类的文明世界中，原先最常用的是“开垦认可日”（Dalereckoning）的纪年方式。他们将人类和精灵在科曼多森林立下奠基之石的当年订为谷地奠基元年（DR 0），之前的年代就用负数表示。但是，稍后，在诸神被神上之神打落人间的“动荡之年”（Year of Trouble）之后，人们又开始将该年（1358 DR）设定为现世之年（Present Reckoning, PR 0）。在乱世之年中，被打落人间的诸神必须寻回命运石板才能重回天界；因而，他们在人间掀起了一连串的征战。争斗与破坏之神班恩（Bane）也在这次的斗争中被凡人给消灭了。这段故事就收录在小说《圣者三部曲》（Avatar Trilogy）中。在这一连串天崩地裂的大变动之后，被遗忘的国度的整个世界也起了许多的变化。“博德之门”也正是描述在圣者三部曲中的邪神意图透过自己的子嗣在人间重掌大权的故事。因此，如果玩家在进行这个游戏之前对这个事件有过大概的了解，会增进更多游戏的乐趣。

在被遗忘的国度中有两个最受欢迎的人物。第一个是无所不知的法师艾尔明斯特（Elminster）。他是个苍老、满脸白须、戴着尖帽子的典型法师。他目前是声称退隐，居住在一个被称为暗影谷的地方。但实际上，他似乎对全世界发生的所有事情都了若指掌，在遭遇到大危机时，往往必须由他出马解决才行。在《黑暗之池》（Pool of Darkness）的小说中，艾尔明斯特甚至挺身和邪神的化身作战，拯救了拖瑞尔世界。他和竖琴手同盟以及世界

上的许多关键人物都有或多或少的联系。据说，艾尔明斯特就是被遗忘的国度创始者爱德·格林沃的化身。

另外一个人气角色则是正好和魔法师这个职业相对应的黑暗精灵游侠——崔斯特·杜垩登（Drizzt Do'Urden）。玩家如果玩过“博德之门”，相信应该对这位手持双刀，出招快捷绝伦，斩人有如砍瓜切菜，同时又嫉恶如仇的侠客印象深刻吧！他手上的两把神兵也让不少人想尽办法，即使降低声望也要获得。崔斯特是名诞生于被遗忘的国度地底世界的黑暗精灵（Darkelf）。但是各位可别误会，这里的黑暗精灵可和“龙枪”中的黯精灵完全不同，他们可是经过了特殊演化之后所产生的精灵亚种，连整个价值和道德观都和地表世界有所不同。

关于黑暗精灵

黑暗精灵的起源是这样的：一万三千年前，在被遗忘的国度上精灵们彼此掀起了“皇冠战争”，战火延烧了三千年。艾瑞凡达（Aryvandaar）、麦叶理塔（Miyeritar）、桑塔·欧斯瑞尔（Shantel Orthreier）、凯尔多莫（Keltormir）、伊力斯瑞（Ilythiir）以及其他精灵王国在五场接续的大战中彼此征战。在第四次的皇冠战争中（大约在 10,000 DR 时），在守护者（Protector）的牧师和大法师的指示下，伊力斯瑞腐败、邪恶的精灵被柯瑞隆（Corellon）的法术转变成了黑暗精灵，并且被驱赶进永劫黑暗的幽暗地域中。

大约在四百年后，第一个黑暗精灵的文明崛起于幽暗地域。黑暗精灵的第一个大帝国是塔伦提瓦（Telantiwar），首都建立在



于 9,000 DR 时从矮人王国手中夺下的贝伦丹（Bhaerynden）巨大洞穴中。但是，重振文明的黑暗精灵依旧你争我夺，互相残杀。贵族对抗贵族、牧师攻击牧师，只为了争夺这新领土的统治权。这场战争在一阵突如其来的巨大爆炸中结束了，而这爆炸让贝伦丹的洞顶完全塌方。许多黑暗精灵和他们夺来的矮人都市一起被埋葬在这场悲剧当中。现在已经变成露天的贝伦丹洞穴被后人称为大裂隙（Great Rift）。黄金矮人的祖先稍后重新在这块土地上定居下来，这块土地和附近错综复杂的洞穴就被称为地深领域（Deep Realm）。

在接下来被称为大流亡的年代中，残存的黑暗精灵贵族和牧师们集合了苟活的同胞、奴隶和仅剩的装备逃入了幽暗地域。从那时之后，无数的城市和小聚落就如雨后春笋般地在旧塔伦提瓦帝国的领域中诞生及殒落。

由于蜘蛛神后罗丝女神的教条，大多数黑暗精灵的城市都是由母系社会中的女祭司所统治的。在遵循罗丝之道的城市中，黑暗精灵们通常是由几个贵族家庭以严格的等级体系所统治着。一小群顶尖的贵族家族则会组织成执政议会，议长则是第一家族中的最高阶女祭司。每个家族同样的也由一名最高阶的女祭司统治，这些女性被称为主母。

从不间断的致命竞争在不同的家族间持续着。同样的，女祭司间彼此也毫不懈怠地勾心斗角，以便能够获得更高的权位。这些明争暗斗都服从一个铁律——“如果无法证明，就从未发生过。”

也因此，黑暗精灵成为被遗忘的国度中相当受欢迎的一个种族。他们混合了优雅和残酷的特性也吸引了不少人的注意。而

叛离自己同族血脉，行侠仗义的崔斯特也自然成为最受欢迎的人物之一。

另外，在被遗忘的国度中，玩家几乎不可避免会被卷入两个秘密集团的冲突中。其中一个为善良力量的代表“竖琴手同盟”（Harpers）：他们是由人类和精灵的游吟诗人以及游侠所组成的秘密团体。不管在城市中或是野外都有他们的成员在秘密活动着。他们的任务就是保持世界上的平衡，并且破坏许多邪恶者的阴谋。

散塔林会（Zhentarim）则是另一个主要在散提尔堡、藏黑镇和乌鸦要塞活动的邪恶组织。他们又被称为暗黑情报网，成员大多数是邪恶的牧师、战士、盗贼和强大的法师。散塔林会主要的目标则是控制被遗忘的国度中最繁华地区的贸易信道，也因此，时常在明里暗里和竖琴手同盟发生许多的冲突。在“博德之门”中玩家就曾经遇到不少这两个组织的蛛丝马迹，相信也应该对这两个团体有了一定程度的认知。

散
士

读者在读完这篇文章之后，大概也会对整个世界的设定有了一个了解；相信，在未来进行这些游戏或阅读小说的时候，应该不会再有丈二和尚摸不着头脑的情形出现了！玩家如果还有进一步的疑问，不妨来信询问笔者，笔者会尽量解答各位的疑惑的。

（本文曾刊载于 gamerpro，PLAYONE 网站）



译者序

在笔者努力推介奇幻小说的这几年中，常常会遇到一个问题：奇幻小说和武侠小说到底有什么差别？喜欢金庸的人是否也会喜欢龙枪？到现在为止，笔者恐怕还是依旧无法回答这个问题。因为这是两种不同文化下的产物，对身处在不同文化背景下的读者会造成完全不同的冲击和影响。在推广龙枪的过程中，也常常遭遇到这种文化背景上所造成的隔阂。那时笔者就在想：或许可以有一套作品能够或多或少地融合东西方的文化，塑造出比较容易让中文世界读者接受的故事来，进而吸引更多的读者进入这奇幻瑰丽的世界中。

很幸运的，《黑暗精灵三部曲》或许就是这个问题的解答。R.A.萨尔瓦多本身就是个酷爱东方武术的作者，从字里行间常常可以看见许多东方武术的痕迹。而对于英美读者而言，他节奏明快的动作场面和带着异国文化的招数及设定正是此系列最大的吸引力。故事中的家族斗争、师父与徒弟之间的爱恨情仇，是否都有些熟悉呢？集合一群年青人施以严格训练的格斗武塔是否让人想到某门某派苦练绝学的情形？

这套萨尔瓦多的作品笔者私底下常常戏称之为“精灵武侠”，因为这是推广奇幻文学的一个新尝试，希望能够借着较为熟悉的设定来吸引原先拒奇幻于千里之外的读者。对于那些曾经和笔者一起努力介绍、推广奇幻文学的爱好者们，这套作品也是

故
土

xi

HOMELAND

新的弹药和补给。相信总有一天，当我们再提起奇幻文学的时候，周围的面孔不再会是空白一片的不知所措！

这套作品新的尝试不只如此，自《故土》以降，翻译者将不再如过往一般只由我一个人挑大梁。笔者引介了数位同样对奇幻小说和纸上角色扮演游戏有所研究的翻译者加入这个行列。尔后各位读者不只可以接触到除了“龙枪”之外的世界，更可以体验不同译者的风格和笔法，并且从中挑出最适合自己口味的译者，去继续支持他们和鼓励他们。相信在增加了这么多译者的情况下，好的作品将可以用更快的速度与诸位见面，不需要再让各位望穿秋水了！



简体中文版译者序

起初，在华人世界推广奇幻一直是件十分困难的事情。从1997年台湾出版《龙枪编年史》开始，笔者并不讳言，当时所面临的是周围人的一无所知和冷漠以对。没有人知道奇幻文学是什么，也没有人有兴趣想要了解。武侠小说一直是华人世界的类型小说中的霸主，没有多少人有闲暇分心去照顾一个根本不存在于中文世界的文学类别。

然而，笔者一直相信奇幻文学本来就拥有让作者和读者实现梦想的力量。认识了奇幻文学，让笔者的人生有了不同。奇幻文学扩展了笔者的眼界和生活的领域。在这个世界中，没有物理法则的限制、没有人来告诉我们什么可能什么不可能。在奇幻的世界中，有的只是和真实世界同样鲜活、甚至更加美丽的草木花鸟。

在第一次接触到这么美好的世界之后，笔者自然迫不及待地向四周的人介绍。八年前，笔者在《软体世界》杂志上开办了一个名为“奇幻图书馆”（这也是“Fantasy”翻译作“奇幻”的起源）的专栏，介绍各式PC GAME背后的原著小说和一些奇幻界有名的作品。龙枪系列也正包括在其中。不过，这个专栏当时几乎每月都荣登“最不受欢迎”、“最希望关闭”的专栏票选第一名。最后，当然只能宣告关门大吉了。

接着，1999年的时候，当时还在担任《大众软件》杂志编辑的李鹏先生邀请我提供资料，以便制作一本奇幻文学的专刊。

故
土



xiii
HOMELAND

同样的，这本专刊也导致了两极化的评价，有读者破口大骂“不知所云”，也有读者表示等待多年终于遇到知音。

看来，一切似乎都不是那么的顺利，不是吗？不过，喜爱奇幻文学的人除了相信梦想之外，更有着将梦想实现的锲而不舍的耐力。在台湾，龙枪系列在书市一片不景气的状况下，由一群外行人创造出了让文学专业出版者也吃惊的成绩。在大陆，即使两岸的接触和信息流通极为困难，有关奇幻文学的网站还是如雨后春笋般地建立。在网络如此迟缓的状况下，设法获取资料并且花费自己的时间和心血建立网站，需要花费的时间和精神实在让人难以想象。但是，他们还是做到了；光是这一点就让人敬佩不已。同为奇幻的爱好者，笔者在此向他们致谢。

在大陆，奇幻文学比起台湾来还有更大的天敌：盗版的竞争。或许有人会说盗版也尽到了推广奇幻文学的责任。但是，没有人会眼睁睁看着自己的最爱受到玷污，笔者也不例外。即使今天靠着盗版的“功劳”而在大陆推广了奇幻文学，笔者也宁愿不要这样肮脏的成功。对于那些买到盗版作品的同好们，笔者心中只感到无比的自责：自责正版的推出为何没有盗版快，自责正版的销售渠道为何没有盗版多，更自责为何不能让每名读者都能够拥有收藏正版的机会！许多网友即使已经购买了盗版，即使还是学生阶层、零用钱不多，即使来回车程需要两三个小时，也都努力想要支持正版。未来，还必须靠着诸位这样的热诚，才能够继续让奇幻之火延烧，从现在的星星之火，成长为足以燎原的大火。在奇幻文学刚起步的时候，也请各位给正版一个机会，让它有机会进驻您的书柜；更请各位不吝指教，让正版有更多进步的空间。

最后，仅以此文献给在大陆推广奇幻的同志们。受限于字数，笔者无法将各位一一列出，但是，你们知道笔者指的是谁。期待将来有一天，诸位能和笔者一样，以身为奇幻文学的爱好者而感到自豪。感谢紫晶、紫水晶之人、噗噗、小刘、Dragonadom、Doom Knight、Even Paladin、Vampire、费沙特·魂、T.md、纹刀魔导师、Zipy、河狸长老、血与灵魂、DARKMAGE、希格弗理、Norris、Karla、MEMPHISTO、QQ、大胖鱼等等，没有你们的付出与牺牲，奇幻文学就不会有这么多的爱好者！

朱学恒

2001年3月21日于台北

 附注：在天涯咫尺的网络上，有一些相当不错的站点。对于奇幻有兴趣的同好们，相信可以在此找到知己，您可能会惊讶于竟然有这么多的同好隐而不见喔！

龙骑士城堡 (<http://dkc.yeah.net>)：收藏资料相当丰富，论坛人气也很充足，笔者自己也常常出没该处。

紫晶的奇幻天地 (<http://Starseeker.yeah.net>)：站长一手抱着奇幻文学，一手写完了论文，证明“爱读书的小孩不会变坏”。此处资料也同样的极为丰富，值得一看。

龙与地下城 (<http://www.dndfans.org>)：此地收集了中文世界最多的D&D第三版资料，不管是数量还是更新速度都非常的专业，站长GECKO的付出让人敬佩。

敬
上

HOMELAND  xv