



上帝掷骰子

A History of Western

Role Playing Game

欧美角色扮演游戏史 陈灼 著

文匯出版社

上帝掷骰子

欧美角色扮演游戏史

**A History of
Western Role Playing Game**

陈灼 著



文匯出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

上帝掷骰子：欧美角色扮演游戏史 / 陈灼著. 上海：
文汇出版社，2006.1

(第九艺术丛书)

ISBN 7-80676-867-X

I. 上... II. 陈... III. 游戏 - 应用程序 - 简介 - 世界 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 080718 号

上帝掷骰子——欧美角色扮演游戏史

作 者 / 陈 灼

责任编辑 / 陈飞雪

内文设计 / 郑红燕

封面设计 / 金 言

封面插图 / Drac G304 插图漫画工作室

出版发行 / 文汇出版社

上海市威海路 755 号

(邮政编码 200041)

经 销 / 全国新华书店

照 排 / 南京展望文化发展有限公司

印刷装订 / 上海长阳印刷厂

版 次 / 2006 年 1 月第 1 版

印 次 / 2006 年 1 月第 1 次印刷

开 本 / 890 × 1240 1/32

字 数 / 250 千

印 张 / 8.875 (彩图 32 页)

印 数 / 1-8 000

ISBN 7-80676-867-X/G · 462

定价：25.00 元

■关于作者

姓名：陈灼
阵营：中立善良
强壮：14 + 2
敏捷：16 + 3
体质：8 - 1
智力：11 + 0
感知：15 + 2
魅力：11 + 0

历史：作为一个欧美 RPG 的资深玩家，他对于 20 世纪 90 年代中期以后出品的 RPG 有较为深刻的理解。他深入欣赏了近十年来 RPG 游戏中的绝大部分精品，从而对这批游戏从结构到画面，从音乐到制作风格都有深入了解。他对国内通晓此类游戏的玩家进行了长达 3 年的跟踪采访，掌握了玩家在进行 RPG 游戏心理方面的第一手资料。他从 2003 年初开始担任中文网络最大的欧美 RPG 游戏社群 NTRPG 首席新闻官。2003 至 2004 年间他负责《电脑报》欧美游戏版面编辑。

在北京、重庆和上海，都留下了他和他的桌面角色扮演游戏同好们的欢笑。

前言

在电脑游戏诸多的独特类型之中，冒险游戏以推理见长，足以使人头脑敏锐；模拟经营游戏以理财见长，足以使人增长才干；回合策略游戏以战略性见长，足以培育人的大局观；第一人称射击游戏以激烈见长，足以使人宣泄自我；即时战略游戏以管理见长，足以使人明了资源调配之重要；角色扮演游戏则以体验见长，足以使人经历不同人生。

在所有的电脑游戏之中，我最喜欢角色扮演游戏，独爱欧美角色扮演游戏。

因为我爱自由。那里有探索各种人生的自由，有游历各色世界的自由，有无所羁绊去表演的自由，有追求自我发展的自由，更有静心赏玩、无人能扰、自得其乐的自由。嗨！平生最愉快的事情莫过于在桌面角色扮演游戏中和朋友们一起挥洒想象力，在电脑角色扮演游戏，尤其是从《辐射》到《上古卷轴3：晨风》一脉相传的那种高自由度游戏中流连。

爱屋及乌，我对角色扮演游戏的历史产生了浓厚兴趣。2002年5月，我和刘迪合力编译了原载于Gamespy网站上的《欧美电脑角色扮演游戏简史》一文，幸得黄曙辉兄慧眼赏识，鼓励我将其内容进行充实。于是便有了这本《上帝掷骰子：欧美角色扮演游戏史》。主书名得益于El_nino兄。首先声明，这个标题和爱因斯坦无关。骰子，其实是角色扮演游戏的核心所在，无论是桌面角色扮演游戏中众多的掷骰检定，还是电脑上隐藏在屏幕后由电脑计算的掷骰程序，可以说，骰子是我们玩角色扮演游戏所依赖的那种无穷的随机性的源泉。

托尔金认为，不甘于现实世界的人类拥有一种特殊的秉赋，就是用他们的心灵和头脑去创造新的宇宙，所谓的第二世界。当我们将幸扮

演魔法精灵弓箭手或者铁匠矮人狂战士时，当我们在幸进入缤纷的世界观体验酸甜苦辣的人生时，冥冥之中是谁在决定我们进入的到底是哪个第二世界？既然有无数个心灵创造无数个第二世界，那我们就拥有无数个上帝，你进入谁的世界，就得听命于它的摆布。你带着好奇和兴奋之情，从现实跨入虚幻，然后，你会听到那个上帝掷骰子时的骨碌声。

一沙一世界，一个游戏就是一个世界。这本书从电脑角色扮演游戏的祖宗——桌面角色扮演游戏的起源写起，一路写到完稿时（2004年年底）电脑角色扮演游戏再次陷入低谷的时期，跨越整个20世纪，特别详细地回顾了20世纪80年代和90年代两个十年中电脑角色扮演游戏的发展历程。全书按时间顺序讲述了“创世纪”、“巫术”、“魔法门”三大系列如何称霸一个时代，又如何逐渐泯灭；“金盒子”系列掀起怎样的电脑角色扮演游戏高潮；“上古卷轴”、“暗黑破坏神”、“辐射”在电脑角色扮演游戏困难时期的何等威风；“博德之门”、“异城镇魂曲”在世纪末引领的全新潮流。

书中对“龙与地下城之父”“不列颠之王”给予特别的独立篇幅进行介绍，亦对“博德之门”游戏中个性丰满的非玩家角色加以纪念，最后以崇敬之情为电脑角色扮演游戏历史上最具悲剧性的游戏小组“黑岛”撰写的小传作为全书结尾。

作为与电脑角色扮演游戏相互辉映的内容，不仅有近半个世纪以来桌面角色扮演的发展历程，还包括了整个电脑游戏与电子游戏史作为角色扮演游戏故事的背景，此外，在更大范围之下，我将20世纪后半叶的社会历史、时代风情作为全书的总轮廓，借以说明即使是一个小小的游戏门类，它的发展变化也有源可循。

角色扮演游戏从未停下它的脚步，玩家们也从未停下手中的骰子，可以说，这是一部动态的书。历史终将过去，一代代人的品味不断改变，但只要游戏的心不变，你就会和我一样，从这些故事中发现角色扮演的真谛：

自由。

陈灼

2004年12月

目
录

	前 言	1
1968~1978		1
第一卷 千亿个世界	第一章	
	来玩角色扮演游戏吧!——分分钟入门	2
	第二章	
	骰子,转起来!——桌面角色扮演游戏诞生记	11
	第三章	
	要游戏,不要游行——龙与地下城系列	18
	半个上帝:龙与地下城之父	22
1979~1987		29
第二卷 请上帝入瓮	第四章	
	骰子不见了——电脑角色扮演游戏诞生记	30
	第五章	
	你没听说过的——爱冒险的祖宗	36
	第六章	
	骑士往事——创世纪	47
	第七章	
	用粉笔画出地牢——巫术	51
	第八章	
	千门之门——魔法门	56
	上天入地的男人:不列颠之王	63
1988~1992		67
第三卷 潘多拉魔盒	第九章	
	金盒子是怎样炼成的——黄金时代	68
	第十章	
	无敌英雄不寂寞——N元化的年代	75
	第十一章	
	人生得意须尽欢——“金盒子”称霸天下	80
	第十二章	
	笑傲江湖三剑客——创世纪、巫术、魔法门全盛时期	88

1993~1997		101
第四卷 十字街头	第十三章	
	是谁陷害了 RPG? ——低潮来临	102
	第十四章	
	辐射咋就热不过暗黑? ——新贵之争	111
	第十五章	
	金盒子变成“垃圾堆”? ——名角谢幕	122
1998~2002		137
第五卷 光辉岁月	第十六章	
	江声浩荡——意料之中的大逆转	138
	第十七章	
	百舸争流——五年菁华录	147
	第十八章	
	You Point,I punch!——博德之门与冰风谷	169
	冰风谷	179
	第十九章	
	我如何才能停止渴望穿着 13 号避难衣 在印记城转悠? ——辐射 2 与异城镇魂曲	181
	第二十章	
	夜色如此温柔——上古卷轴 3 与无冬之夜	190
	第二十一章	
	杀出个黎明——类型融合角色扮演	199
	剑湾风情画: 博德之门众生相	206
尾声 愿你择日再死		229
	又怎能忘了它: 黑岛列传	244
	附录 1 欧美角色扮演游戏发展大事记	255
	附录 2 欧美角色扮演游戏专有名词对照表	259
	附录 3 欧美电脑角色扮演游戏列表	260
	致谢	268
	后记	271

第一卷 千亿个世界

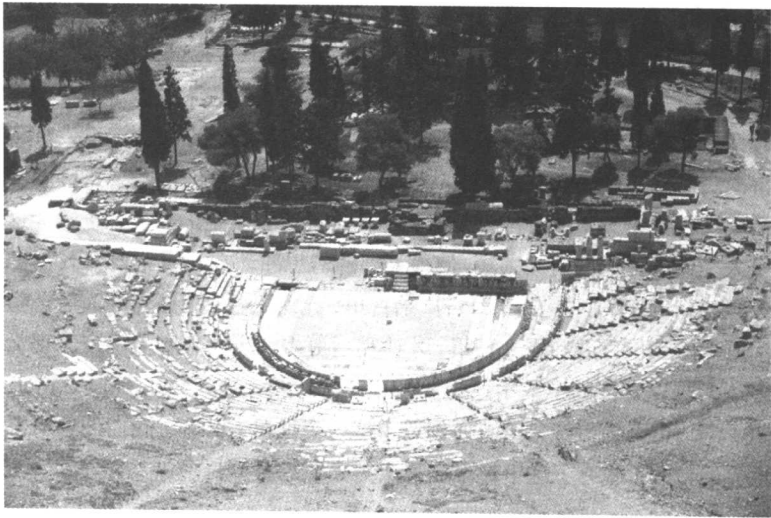
艺术要求投身其中的人献出毕生精力和无穷心血，与艺术在目的上截然对立的另一种具有很强的，非专业性的人类意识方式叫做——“游戏”。游戏之所以为游戏，是因它纯粹是为了好玩，娱情娱性。游戏除了趣味性，给人们在劳动和创造之余带来欢乐之外，还是人与人之间思维对抗的实体化。有很多游戏最终发展成了体育项目，比如足球。

我们今天要谈的是角色扮演游戏，一种以扮演另一种人生为乐的游戏。在本书的第一章中，我将为大家简要介绍“桌面角色扮演游戏”(Table Role Playing Game, TRPG) 的玩法，以及它产生的背景和根源。TRPG 是二十世纪给我们留下的众多娱乐遗产中的一个，它不如电影那么博大精深，也没有电视那样五花八门，但它让人们将心中那股表演欲发挥得淋漓尽致，它自身强烈的社交功能排解了好几代人的孤独感。正因为战后美国的太平天下，让科幻小说和奇幻小说有了长足的发展，正因为这个太平天下持续的时间太短，使得人们的幻想冲动在20世纪70年代后部分释放到TRPG中去了。TRPG广纳百川，无所不包。正因为桌面角色扮演游戏的稳健发展和人才积累，才让稍后诞生的个人电脑上出现了那么多让人难以忘怀的电脑角色扮演游戏(Computer Role Playing Game, CRPG)。正因为上帝只给我们创造了这—个世界，也给了我们创造第二世界的特权，才有了这千亿个比现实更真诚的世界！

第一章 来玩角色扮演游戏吧！ ——一分钟入门

人人生来就有模仿之天性，通过模仿，逐渐成长。人人生来又有扮演之冲动，通过扮演，体会不同的人生。儿童喜欢在自编自演的纯朴戏剧（比如“过家家”）中扮演成人。而成人呢？最早从古希腊开始，就有戏剧演员，专门扮演世间芸芸众生，演绎纷纷扰扰的人情故事，既娱乐大众，后人亦可从前人的戏剧中探寻逝去的社会风情。

自古以来，并非人人都有角色扮演的机会，一个人在家里对着镜子挤眉弄眼，倒也无妨，但真要走上舞台，那恐怕就得一辈子舍弃自己，将心血投入到真真假假、虚虚实实的角色中去，“不疯魔不成活”。不论是古罗马大剧院上的戏剧演员、欧洲中世纪走乡串镇的小丑，还是中国古代长袖善舞、五彩脸谱的戏子，任何一个职业化的角色扮演人员莫不如此。



上演了人类文明发轫时期壮美动人悲喜剧的雅典狄奥尼索斯剧场(Theater of Dionysus)

有没有让普通人离开兴味索然而又跃跃欲试的台下，走上舞台去体会一下扮演不同人生乐趣，而又不必全身心投入，随时能抽身而出继续自己平凡生活的方法呢？观众们在舞台下看了两千五百年的歌剧，入了五百年的京戏，品了一百年的电影，他们还能坐得住么？

非专业的角色扮演，不需要去舞台上苦练，也不需要去摄影棚里忍耐，更不需要清早爬起来练嗓子，只要你记得妈妈在你睡前给你讲的枕边童话，只要你还能再次把自己设想成故事的主角，无论主角是拯救公主于魔鬼之手的那个优雅多情的王子，还是飞翔在太空中的那个豪情奔放的浪子。我们的角色扮演游戏，现在开始。



李碧华原著，陈凯歌导演，张国荣主演的《霸王别姬》中，以一句“不疯魔，不成活”道尽了梨园辛酸，演员精神

根据维基百科^[1]的解释，“角色扮演游戏 (RPG) 是一种游戏，在游戏中，玩家扮演虚拟世界中的一个或者几个特定角色在特定场景下进行游戏。角色根据不同的游戏情节和统计数据 (例如力量、灵敏度、智力、魔法等) 具有不同的能力。有些游戏的系统可以据此而改进。”这个解释简明而富有内涵，它指出了角色扮演游戏的两个关键点：其一是扮演，其二是系统。

正在洞口放哨的圣武士Pz忽然听到了旁边草丛中一阵响动，正在他站起来的时候，两只足有牛那么大的豪猪从草丛中冲了出来，它们身上雪白的尖刺突然有几枚飞了出来，射向面前的圣武士。训练有素的圣武士躲开了这突然的一击，他大叫着通知正在洞里休息的队友，并且举剑向其中一只豪猪砍去，那只豪猪张开大口，露出锋利的尖牙，以比圣武士更快的动作扑了上去，一口就咬到了圣武士的腰上。失去了平衡的圣武士的一击只是在豪猪头上划了一道轻伤。

慌慌张张跑出洞来的 Monk 一脚踏在自己的长袍上，把自己摔了个

[1] 维基百科: wikipedia, 是互联网上最大的公共百科全书, 其所有条目均为世界各地的普通人或专家学者共同编纂与完善。

四脚朝天；矮人Zechs从他的身边冲过，非常有技巧地借着手中飞舞的矮人战斧护住露在大盾牌外的身体，并且一斧砍中另一只豪猪的前腿，几乎把它斩断。疼得要命的豪猪向Zechs一口咬去，被矮人手中的大盾挡了下来，盗贼Bal却趁机射中了豪猪。

牧师Zipy冲了上去，将一个准备好的二级神术转化成了治疗术，紧急对圣武士进行治疗，可是没等圣武士缓过一口气来，那只被他划伤的豪猪已经再次咬中圣武士，圣武士再也经不起这个伤害，昏倒在地上。法师Air拿出了曾经被Raz牧师用过的法杖，稳稳地指向那只腿受重伤的豪猪，两枚魔法飞弹准确地命中目标。在这只豪猪暴跳着想去和偷袭它的法师拼命时，矮人Zechs干净利落地再次砍中了它那条受了重伤的腿，这一次攻击使得这只豪猪倒下了。

Satura殿下跑了上来，她的神术让昏迷在地的圣武士再次站了起来。这一次，法师魔法飞弹的目标转向了这只没倒下的豪猪，攻击彻底激怒了那只豪猪。只见它低下头，全身的尖刺就象弓箭发射一般向众冒险者射去。刚刚苏醒过来的圣武士大叫一声，向前一步，用全身铠甲硬是挡住了这些尖刺，然后趁着豪猪正低头的时机，倒转巨剑，狠狠地向豪猪的颈部扎了下去……

胜利！

冒险者们高兴地开始准备烧烤猪肉，除了圣武士Pz和一直站在他身边的矮人Zechs。

在刚才最后那一击中，豪猪射出的那些带着倒钩的刺有一枚穿透了坚固的铠甲，深深扎进圣武士的胳膊里。试着动了动手指后，圣武士神色不变地拔出了一把匕首，干净利落地把那根刺连着一块肉一同挖了出来。

身边的矮人Zechs迅速撕开了衣服，替他扎上伤口。

一口气连着喝下三瓶从背包中取出的治疗药水后，圣武士的脸上才有一点血色。

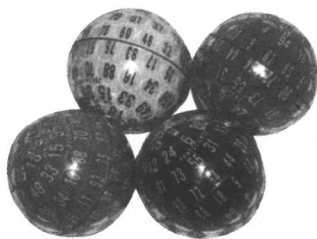
等到狂战士和德鲁依回到山洞时，除了洞口的血迹，就只剩下正在火堆上烧烤的猪肉大餐，可以证明这里刚刚发生过一场战事。

闻到烤猪肉香的 Cat 高兴地跑去加入这一场消灭烤猪肉的战斗。
在他身后，德鲁依 Dq 叫到：“啊，别急，要留点给我。”

以上摘自战报《星之船》，作者 madcatclan。这是大陆最早玩桌面角色扮演游戏的一批玩家在游戏结束之后对游戏剧情的忠实记录，战报中的 madcatclan、bal、zipy 还有 airjan，所有角色都是现实中的真人，而整个游戏的故事，也都是他们演绎出来的。

玩桌面角色扮演游戏至少需要两个人，其中一个被称为地下城主 (Dungeon Manger, DM)，他是故事的讲述者也是剧情的幕后推动人，负责为玩家描述游戏中的场景、怪物，当然，还有更重要的，他要扮演游戏中的非玩家角色 (Non Players Character, NPC)。除了 DM，其余的人被称为玩家角色 (Players Character, PC)。游戏开始前，需要确定的有两点：1. 游戏所发生的背景。是奇幻还是科幻，是现代还是古代？在后面的章节，将给大家介绍各种有趣的桌面角色扮演游戏的背景以及它们的发展历史；2. 游戏所遵循的规则。这取决于 DM 和 PC 的喜好，他们爱用什么规则就用什么，现在世界上有很多成熟的游戏规则，最常用的规则就是“d20”规则。

TRPG 玩家往往是同一个大学里的校友，或是同一个城市里某种松散的玩家俱乐部的成员。他们隔三差五便会聚到一起，带着零食与饮料，大约闲谈 2 个小时，指定 DM 之后，PC 们便开始埋头填写各自的“人物卡”。DM 手捧剧本，将或精细或粗略的地图铺在桌面上，从黑色小包包里掏出一枚枚骰子，6 面的居多，8 面的也不少，还有 4 面和 20 面的。



各种骰子在 RPG 游戏中的作用大不相同，图中是四个较为罕见的 100 面骰子

开始游戏后，DM 便大声叙述游戏背景与玩家所在场景的具体环境。接下来就是完全自由的冒险活动。PC 们互相商议下一步行动，DM 则逐步根据他们的“所见”将一系列物品、人物、房屋乃至城市活灵活现地叙述出来。然而整个故事的走向又受到“骰子”的暗中协助，玩家 A 能否在喧闹



骰子、人物卡、饮料，再加上古灵精怪的玩家，这就是桌面角色扮演游戏现场

的市场中一眼看见相貌平平、但暗藏杀机的密探？玩家若提出此类要求，自行掷骰子检定“侦察”技能便可，若掷出数值与本身属性修正值相加后大于检定所需数值（所需数值DM那里是清清楚楚的），DM就会说一些诸如“某某，敏锐的目光向人群扫射而去，你突然发现有个身穿绿色上衣、披着红色斗篷的人似乎不经意地在注意你们的行动”之类的话。其余玩家们就会在雀跃之余怂恿一个“外交”技能高的玩家去和这个密探当面对质。

奇幻世界中的TRPG，战斗是玩家获得乐趣的重要组成部分，战斗过程也由骰子决定，玩家若要攻击怪物，则先掷骰子，看自己是否能打中，如果打中则再掷骰子，看能伤害对方多少生命值。另一方面，怪物要攻击玩家，则全部由DM在幕后掷骰子决定战斗结果。整个游戏过程的冒险完全不会只是战斗这么单纯，各种陷阱、密门、机关、悬崖峭壁，都需要玩家们发挥才智，利用队友们各自不同的技能齐心前进。

其实说到底，侦察也罢，战斗也罢，都是桌面角色扮演游戏的皮相。这类游戏最大的乐趣，还是“扮演”二字，一开始在人物卡中将自己定义为“出身平凡的农家子弟的人类”的玩家就不应当在游戏中有所谓的“见过大世面”的言语；一开始将自己定义为“语言粗俗、行为鲁莽的矮人矿工”的玩家在游戏过程中就不能沉默寡言，凡事保守。无论如何，每个玩家都要不断通过自己的言行来将自己所扮演的人物从内心到行动丰满起来。而DM的任务就是在游戏过程中引导PC，并不断提醒他们正身处游戏之中。举例来说，如果在游戏中的某个深夜，大家露营于野外，只留一个人守卫，DM对守卫的玩家描述一位仙女突然来访，这时现实中的其他玩家纷纷跃跃欲试，要和仙女套近乎，DM就会教训他们：“某某，还有某某，你们现在正在睡觉！”

真正到了游戏开始，DM将会竖起一个挡板遮住自己的手，以防被PC看到自己在幕后进行的各种活动，比如检定一个怪物（或者美女！）是否发现了玩家，比如检定一个玩家是否踩到了一个陷阱等等。从剧情方面来说，和拍电影不同的是，桌面角色扮演游戏事先并不准备剧本，所谓的“游戏战报”是在游戏结束后玩家根据回忆和记录整理的。角色扮演游戏的精髓就在于PC们对于各自角色的深入扮演，他们的抉择也是推动游戏发展的惟一因素。

笔者至今仍清楚地记得，2003年10月，我与FF等朋友一起在绰号“盘子”的朋友所开设的“异域”背景下玩TRPG（国内称之为“跑团”）时的情景。作为盘子的DM给我们大家选择了非常难以描述的印记城场景，正当PC们兴奋地交头接耳时，他却一步步把我们引诱到印记城地下无数迷宫中的一个。哈，那真是难忘的一晚，我们五个PC差点被重重迷宫中无数派系的敌人逼疯，有一个PC终于“狂性大发”，不但不分青红皂白地攻击迷宫中所有的NPC，甚至在游戏中突然攻击队友。其余四人毫不犹豫，将他“杀了”，他居然站起来扬长而去，自称明天还要上班……但是他这一走，就错过了接下来的好戏。吾友FF在现实中是练拳的人，游戏进入到迷宫深处时大家正手忙脚乱地向DM提出自己的各种战斗方法，他突然要求DM进行掷骰检定自己能否跳起来

横着飞过去用“飞腿”将面前的一个女性敌人踢飞。再后来，FF把这个女NPC扛到一个小房间里，让我们在门外等着，他要亲自审问……FF在NTRpg论坛又叫xxx，后来我给这段游戏过程写的战报就起名叫“xxx团战报”。

和FF这种豪放的人玩TRPG自然容易有出轨的剧情出现。但是在我大学毕业前，同学们个个穷极无聊时，笔者自告奋勇做DM，带上男男女女几个从来没听说过TRPG为何物的同学一起跑“阴影山洞”游戏模组时，居然也演出来一场堪称经典的跑团喜剧。下面就是当年我记录下来的跑团现场对话：

一步步进行，该跳的跳，该撞的撞……一直到那个储藏室，发现三个药瓶：

由于在这之前法师已经被砍成碎片，剩下的战士和游荡者和牧师开始讨论起瓶子的作用了：

战士：这瓶子里装的是什么？

牧师：定然是毒药呀！

游荡者：未可能啊！你们不记得老头子说了么？他的法术药瓶被抢进来了啊！

战士：那还等什么！一人一瓶喝了它！

牧师：且慢！药瓶可能有毒或者其他效果呢！

游荡者：你们仲未够班啊！我来仔细看看！

DM（陈灼）：现在对你的知识进行检定。

啵啵当当……检定失败

DM：以你的知识，无法猜透它们是干什么用的，有什么效力。

牧师：我来看看先！

DM：现在对你的知识进行检定。

啵啵当当……检定成功

DM：以你的知识，你猜透它们是具有魔法的，但你没有鉴定其作用
的魔法。

战士：管这些东西干什么！我们还是回去砍那个巨兽人吧！给雪儿报仇（死去的精灵女巫）！

牧师：带着也无妨，带着吧。

游荡者：DM，我能倒出来一小点看看么？

DM：可以，你要倒在哪里？

游荡者：我倒一点在地上。

DM：什么颜色的？

游荡者：先倒蓝色的，倒一点点在地上。

DM：你们感到一股清凉的味道从蓝色液体中蒸发出来。

游荡者：这个肯定是治疗药水！

战士：哈哈！

牧师：哇哈哈！

游荡者：那么我把蓝色的收起来喽。再来看看绿色的，倒一点在地上。

DM：（汗！我该怎么办呢？）你发现地面变得潮湿了一点。其它没什么特别的。

牧师：废话啊！地面当然潮湿了。

游荡者：装起来再说。现在是橙色瓶子了。

DM（狂汗）：你发现地面上沾到橙色液体的地方变得有些坚硬了。

游荡者：哈哈，我知道，这是石化药水！哦哈哈，我们走吧！

……

经过与巨兽人的一番惨烈战斗后，他们发现这个大个子有点难缠。

……

游荡者：偷袭又失败了！？

战士：怎么老是打不中它！？

牧师：我的祝福术用完了呀！

DM：各位，战斗正在激烈进行中，如果你们不马上决定动作，我将视你们本轮放弃动作。