

戰

國

無

雙

不

動

行

光

今期要介紹的道具是遊戲戰國無雙中森蘭丸的刀“不動行光”。在正式講解以前，先介紹本欄的改變：1) 加強理論部份，剖釋設計背後的理念。2) 加強應用部份；道具是輔助玩家的工具，如用家清楚正確的使用方法，就能更易發揮道具的特性。



### 前言

對玩家而言，道具固然愈像真愈好，愈精緻愈好。但道具是注重實用的工具，並不是精緻的擺設品。能夠在演出時協助玩家的道具，才是一件好的道具。在製造道具以前，道具師都會先考慮用家將如何（how）及應該如何（should）使用該道具，在製造（production）和運用（operation）之間取得平衡。





道具師 Max Chan

浪漫堂主持人

Email/ max\_rsw@yahoo.com.hk

URL/ www.rse.com.hk/romantic/



## “不動行光”的選材

不少人曾問過筆者會否用金屬造“不動行光”的刀刀。在此筆者可斬釘截鐵的說：不會。因為金屬製的“不動行光”只會成為沉重的負擔，妨礙用家演出。

每柄刀都有一個平衡點 (Balance Point)，平衡點是全柄刀重量的重心所在，而位置則取決於刀身的重量分佈；

一般日本刀刀重約1.75至3磅，平衡點位於護手前4至8寸。根據槓桿原理，刀劍的平衡點愈接近護手，運用時愈覺省力，其操控能力愈佳。相反平衡點離護手愈遠，即使刀的重量相同，也會覺得刀刀比較笨重，消耗較多體力。筆者見過不少未受過武術鍛煉的人拿起正常尺寸的日本刀時都覺得“比想像中重”，揮動兩下已覺得手臂酸軟。如以鋁合金製造“不動行光”的刀刀，成品將會重約6磅。而且因刀背重量分佈過於平均，其平衡點將位於刀刀中間，即約護手前20

吋以上。

這樣的刀即使由慣用刀劍的筆者使用，也會覺得刀甚為笨重。更何況“不動行光”的用家，大多沒有任何武術根基的年輕女子……為免出現用家買刀後出現“拿不起，揮不動”，得物無所用的情況，筆者最後選了重量輕得多，成本較低，而且不易折斷的木夾板，作為“不動行光”的刀刀材料。

### “不動行光”刀刀重量的推算方式

刀刀體積：(136x4.8x1)cm<sup>3</sup> = 652.8cm<sup>3</sup>  
 鋁質樣本體積：30.16cm<sup>3</sup> 樣本重量：0.25磅  
 推算重量：652.8cm<sup>3</sup> = 30.16cm<sup>3</sup>  
 X 0.25磅  
 X = 5.4磅  
 配件重量：0.6磅  
 成品重量 = 刀刀重量 + 配件重量  
 鋁製“不動行光”重：5.4磅 + 0.6磅 = 6.0磅  
 木製“不動行光”重：1.75磅 (實際重量)



重點接近支點，較易操控



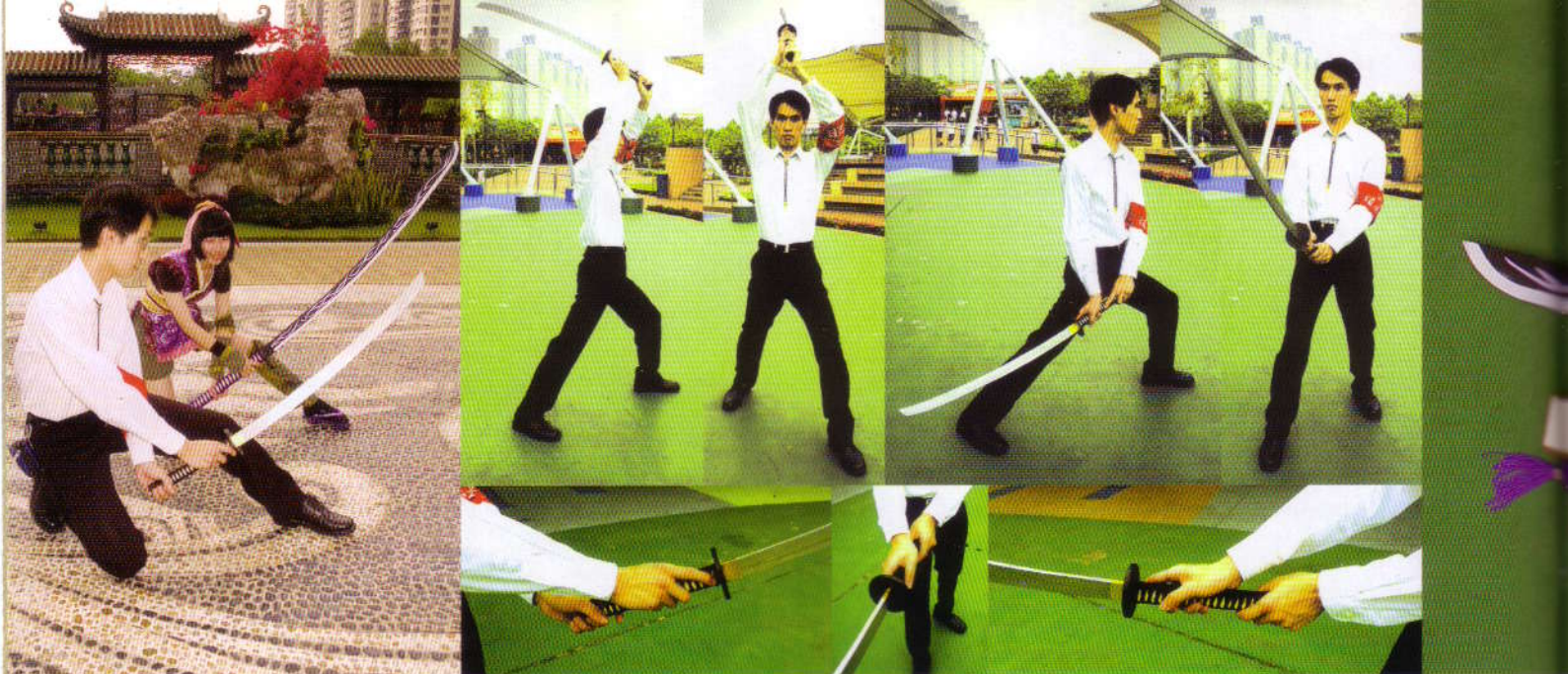
## 製作前準備



“不動行光”的結構十分簡單，主要分開刀刀，護手，手柄，柄尾及刀鞘5件主要組件。以上部件的尺寸比例只須依一般日本刀放大便成。製造“不動行光”的難處在於應付其誇張的尺碼。筆者多數會在家中製作體積較小的道具，較大的組件多數會在工場進行。製造“不動行光”這類巨型道具，就只有工場的天台一大面積的空曠之地方能勝任。

除工作空間的限制外，“不動行光”亦須利用額外的輔助工具，方能順利完成。如筆者以自身的筋力鋸切木板，相信捱不到一小時便因體力耗盡虛脫死亡。曲線鋸 (Jig Saw) 是電力推動的切割工具，可把鋸切木版的工序由2小時縮短至十分鐘。曲線鋸不單節省體力時間，提高工作效率，更能調較鋸切角度。如筆者沒有足夠的工作空間及曲線鋸的輔助，“不動行光”的製作將變得難比登天。留意的是使用曲線鋸時須注意工業安全，必定要使用護目鏡等基本安全設備。更重要的是使用曲線鋸時要格外留神，因萬一出意外的話，輕則皮開肉裂，重則切斷手指的神經線，日後難再有靈巧 (齊全?) 的手指去造道具。





## 製作工序

計算好“不動行光”的尺寸後，於木板上粗略畫出刀刀外形，再用雲尺修飾。因筆者有另一“不動行光”成品在手，就乾脆用成品臨摹出刀刀外形。

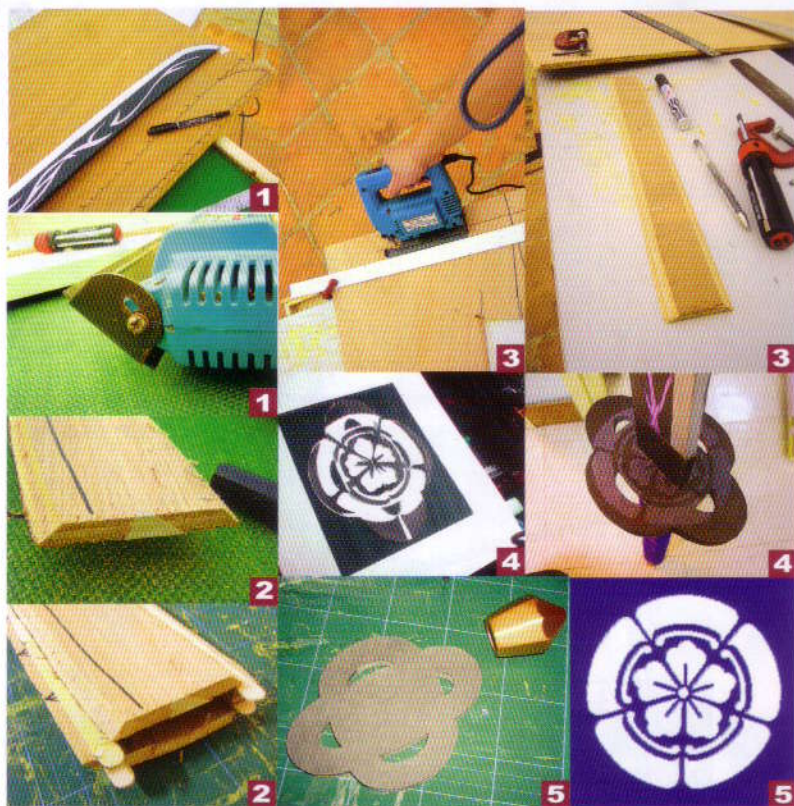
用曲線鋸鋸出刀刀組件後，把曲線鋸的鋸切角度調成45度，再依刀刀的外形及彎度鋸出刀鞘組件。注意的是刀鞘的長度必須比刀刀長，每邊刀鞘組件的橫切面必須呈梯形。[圖1]

以雪條棒及鋸出的廢料，砌成出斷面成“0”形的刀鞘。注意刀鞘內部的必須有足夠空間容納刀刀組件通過。砌好刀鞘外殼後，鋸去突出的雪條棒及用原子灰修飾未完美的部份，便開始製作其他部件。[圖2]

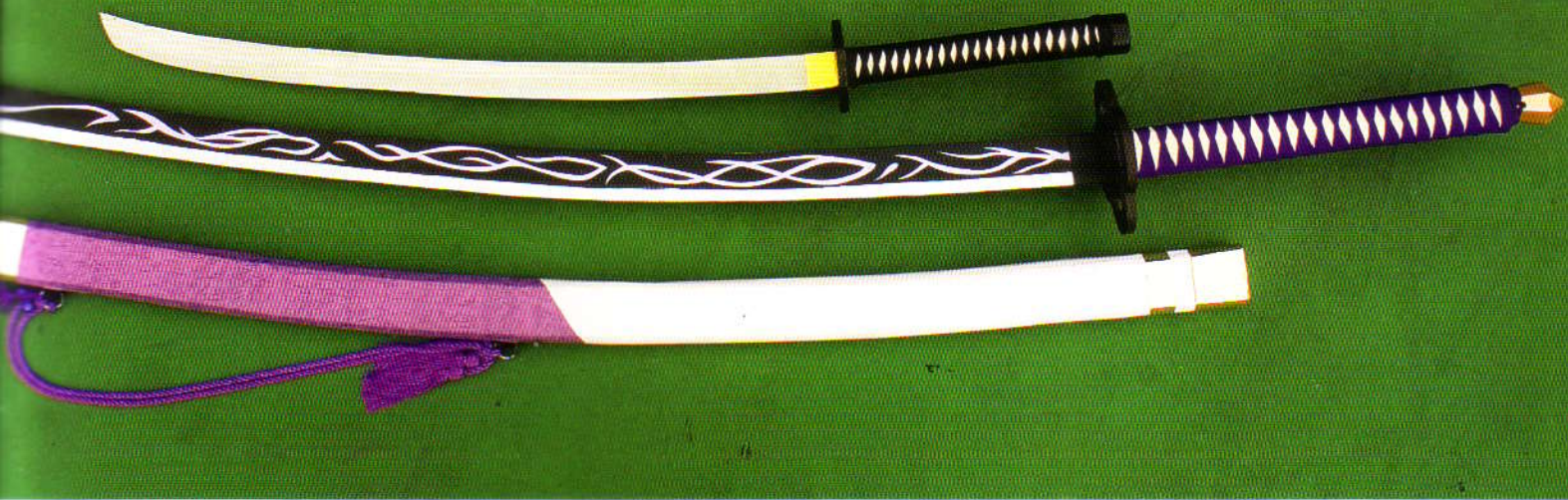
因徒手使用曲線鋸難以鋸出直線，筆直的刀柄組件須在鋸角及G字夾的輔助下鋸出。護手部份則“外判”自專門製作燈箱及招牌的店舖（因為沒有錢買線鋸床）。[圖3]

森森蘭丸既是織田信長的部下，身上不可能連一個信長的家徽都沒有。於是筆者便擅自在護手追加家徽作裝飾。“不動行光”的柄尾組件是某次R&D失敗作（誰說每次R&D都是成功的），幸好可以廢物利用。將各組件拼湊好後，以裱紙方式作替刀刀和刀鞘作表面處理。筆者不喜歡以上漆方式作表面處理，是因為油漆有著易剝落，耐不起磨擦及刮花等缺點。紙張是機械製的暹羅紙，不單顏色均衡質素穩定，製作及修理時所須的時間及成本都較低，而且不少紙張出售時已壓印上各式花紋，筆者無須再在刀鞘的點綴上費太多心思，畫蛇添足。[圖4]

刀刀上的刀紋以剪紙方式製造，這方法能減少拔刀時對刀紋的損耗，亦方便改造時替換刀紋顏色。組合好各組件後，以顏色尼龍帶繫上柄卷，及用銀色模型油漆上刀刀，新的“不動行光”便造誕生。[圖5]







## “不動行光”的應用

由於篇幅所限，筆者只能列出幾個玩家用刃時最須注意的重點。聰明的讀者們應能舉一反三，推斷出各種刀劍類道具的正確用法。

**[1]** 基本守則—任何時候均不應用手去摸或抓壓刀刃鋒口，能用手碰的部份只有沒有刃口的刀側或刀背；觸摸刀鋒會割傷自己，皮膚上的油份和鹽份亦加速刀刃生鏽；也許一般人覺得這沒有甚麼大不了，但對於經常有機會接觸真刀真劍的筆者而言，實在覺得這類「自殘」動作礙眼非常；因為“不應用手觸摸刀鋒”是處理真刀真劍的最基本知識。如玩家想提升自身的演出水平，應儘量了解道具／實物的正確用法，避免出现“非專業”的動作及手法，令演出大打折扣。

**[2]** 握刀—不論是中西日式的刀劍，前手的握刀方法都是活把（forward grip / handshake grip）。而死把（hammer grip）只適用於大樞戰斧等重量型兵器，後手的握刀位置並沒有統一的要求。如姿勢許可，握刀時手臂宜盡量伸直，因伸展的手臂看起來較有力。

**[3]** 馬步及站姿—習武的角色多是挺起胸膛及腰背，步履輕盈而穩健。筆者不要求每位玩家都做到李小龍所說的〔腰馬合一〕，但請使用一個站得穩的姿勢，不要搖搖欲墜。對於活躍於戰場的森蘭丸，為配合超長的“不動行光”，站姿亦應較為大開大合，方能展示他豪邁勇武的一面。

**[4]** 架式—架式是武者對敵時的準備姿勢，玩家演出時應配合角色特性而採用不同架式。以下簡介幾種最基本的架式：

a) 上段—舉刀過（頭）頂的姿勢並不適合“不動行光”。由於刀刃十分長，容易碰到天花板。而且動作幅度大，對上半身及手臂的力量有一定要求，使用這架式時體力會消耗得比較快及容易出意外。因此刀刃過長或過重的角色，都應避免擺出這架式。

b) 中段—劍道中最常見的起手式（開始架式）。和實戰刀法不同的是，演出者須把刀尖放低一點，刀身不要遮掩玩家的面部。刀刃亦應稍為傾斜，以展示刀刃長度及刀刃刀紋。可惜中段屬防守架式，並不配合森蘭丸豪邁的戰場刀法。

c) 下段—常見的攻擊架式，有著發勁之勢，亦是最適合“不動行光”的架式。有著道具不喧賓奪主，體力消耗較低等優點。

d) 真實架式—從森蘭丸的招牌動作，以至電影“標殺令”海佈中的抱刀，架刀和帶刀等架式，都是現實生活中真實的架式之一。此類架式的優點是比較起遊戲設定中的虛構架式，其動應和真實應都比較強。但缺點是此類架式對玩家體力，肢體柔軟度，武術根基和姿勢控制的要求都較大，未曾修習過刀劍技術的玩家亦較難掌握。

不論任何形式的基礎武術，刀劍及體能訓練，都會令玩家在扮演武俠角色時，有更專業的演出。

## 後記

筆者在前面也寫過，道具是注重實用的工具，它們的生存目的，就是為協助玩家演出。所有專業的道具師，設計道具時都會先了解道具的操作方式及用家的能力，評估各種風險因素，繼而在設計或用料上作出取捨。假如筆者到以金屬製造“不動行光”的刀刃，用家固然會十分高興，因為道具已和實物無異。但既然造刀的原因亦非斬瓜切菜，金屬成品和木製成品看起來亦無分別，為何要執著於金屬／非金屬等無助演出的事情上？！最重要的是，金屬製造的“不動行光”只會淪為玩家的負擔。玩家可能因刀的重量而導致肌肉勞累，亦可能因控制不了刀刃而碰到自己／他人和物件。這樣的道具不單不能協助玩家，更會對玩家造成傷害。有專業操守的道具師，決不會製造任何會明顯會傷害用家，甚至危害途人安全的道具。

道具於角色扮演中有著重要地位，優秀的道具能令演出錦上添花。但前提是玩家須有足夠的演藝水平和專業知識，方能引發道具的潛在能力；筆者會以《五星物語》中，騎士與Fatima之間的互動，來比喻玩家與道具之間的關係。在《五星物語》內，假如騎士的能力不高，即使擁有強力的Fatima，其MH的戰鬥力也不會顯著提升。同樣，縱使玩家擁有優良的道具，但自身水平不足的話，也難有專業級的演出。畢竟在角色扮演中，服裝及道具等都只屬輔助工具；cosplay中的“play”亦即是玩家的演繹—才是角色扮演活動的重點所在。裁縫，道具師等後勤人員在埋頭苦幹，努力研製更好的成品之餘，玩家們亦須不斷進修，提升自身的知識及修為，善用服飾道具的長處和特性，方能有更專業的演出。

## 森蘭丸小傳

森蘭丸原名森成利（Mori Narutoshi），乳名為亂法師，生於永祿八年（1565年），卒於天正十年（1582年）六月二日，終年十八歲。十三歲時（天正五年（1577年）四月）出任織田信長的侍從，因有著過人材幹，而且才貌雙全，短短幾年間便成為最獲信長信任和寵愛的下屬。天正十年（1582年），織田信長家臣明智光秀發動“本能寺事變”，森成利連同其弟坊丸、力丸出戰護主而亡，後人為紀念森成利及兩位弟弟，於金山城外為他們建立“一見千本卒塔婆”，以作供奉。

史書上森成利的稱號主要用「亂」、「御亂」、「亂法師」等名字，「亂丸」（ranmaru）則是民間流傳稱呼。可能小說家覺得「亂丸」這個名字實在不乎他外貌相全的美少年形象，於是以讀音同是ran的「蘭」字代替「亂」字。森蘭丸這名字亦隨著關於他與織田信長的故事及戰事中，廣泛地流傳後世。近代的《妖刀傳》、《鬼武者系列》等小說作品，更令他美少年侍從的形象更深入人心。隨著遊戲戰國無雙與BL熱潮在香港盛行，森蘭丸的美貌與信長的偏愛，再度被炒作熱門的遐想話題。

森蘭丸錦繪  
（東京大學史料編纂所藏）



繪本太閤記  
（國立國會圖書館藏）

