

# THE HISTORY



# 目录



# 第一章 简介

## 1.1 总述

## 1.2 Yealsor

### 1.2.1 Yealsor 的地理

Yealsor 主要由 Silder 平原、Queto 平原、Funo 丘陵、Viruna 和 Finua 高原构成。其中有三条主要的河流，分别为 Pukral、Amiso 和 Kaludin，最主要的是 Pukral 和其支流 Amiso，它们诞生并哺育了 Lmids 文明、Aeray 文明和古王朝文明。

Pukral 发源于 Finua 高原，Amiso 则发源于 Finua 高原东部的 Turzen 山脚，二者穿过 Funo 丘陵交汇于 Queto 平原，随后穿过 Erosa 山脉抵达 Slider 平原并流入海洋。

Finua 高原西北部是 Viruna 山地，Kaludin 发源于此，穿过 Hulin 丘陵、Euro 平原和 Yotin 丘陵并流入大海。相较于 Pukral 和 Amiso，Kaludin 经过的平原地区很少，因此这条河流周围仅仅只有少量的聚落，并没有独立发展出文明。

Yealsor 地区位于高压带上，季节性降水明显，又由于 Erosa 山脉的阻挡，Queto 平原东西两面气候类型不尽相同，西部的 Euro 平原由于地势低洼，夏季能获得充沛的降水，容易形成大面积沼泽，而东部的 Aptone 平原因为 Erosa 山脉挡住了季风带来的雨水，因此较为干旱，表现为草原气候。

北部的 Silder 平原表现为热带季风气候，但不规则的降水往往会导致洪涝灾害的发生，不同于 Queto 平原拥有众多湖泊和沼泽能够囤积雨水以渡过冬季的干旱，Slider 平原的洪涝和干旱的灾难频发，因此虽然拥有充足的降水和资源，但文明远没有 Queto 平原安逸。

### 1.2.2 Yealsor 的景观特点

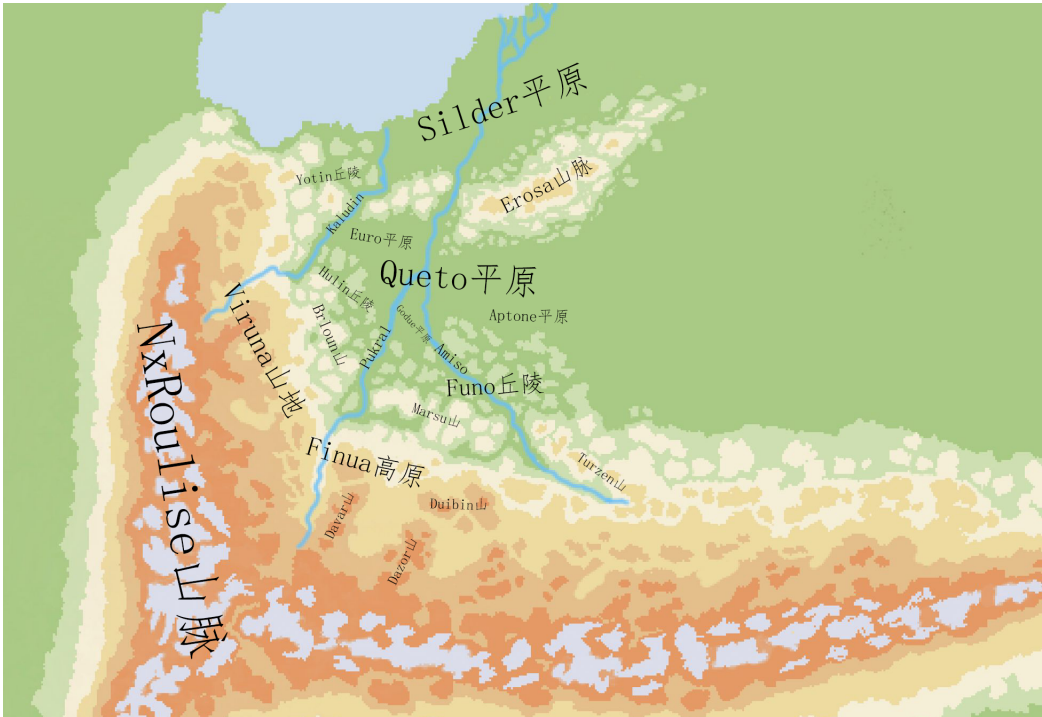


图 1.1: Yealsor 地图





# 第一部分

## Yealsor 史



## 第二章 Yealsor 早纪史

得益于 Quito 平原的独特优势，Lmidure 人在前 LC100 年左右进入了青铜器时代，各大城邦逐渐被建立起来，并大肆去周边部落掠夺奴隶，许多部落因此只能沿着河流上流，抵达 Funo 丘陵和 Finua 高原生活，从此，Lmidure 人分成了两支，依然居住在 Quito 平原的 Lmids 人和生活在南部山区的 Aeray 人。

### 2.1 僭主、民主与共和

Lmids 文明的城邦政治是 Yealsor 文明政治体系的源头，在他们的探索下，诞生其独特的民主、君主和贵族政治。由于城邦分散的特性，三种不同的政治体系在各个城邦独立发展，其中在民主制城邦体系下最早提出了法政原则，提出了第一部成文法，同时也编撰了第一部法典。

而君主政体的城邦则提出了民本君主制，有效化解了君主和平民之间的矛盾，为后世封建君主提供了典范，配合君主制的还有一套极其高效的官僚制度，在 Lurte 王国的统治时，君主制和民主制的融合的过程中也产生了权力分立的思想，这不仅仅影响了整个 Yealsor 文明，甚至在被殖民征服的世界反向到了西方的世界，为那里带来了巨大的变革。

#### 2.1.1 僭主到君主的转变

Lmdis 文明的君主制以 Xiuna 城邦的君主制为代表，Xiuna 是 Euro 地区的一座城邦，它兴起于前 LC63 年，坐落于 Garlum 沼泽，以手工业和农

业为基础，大量吸收了周围部落人口，是当时较为繁荣的城邦之一。

随着人口的增加，Xiuna 城邦内部的矛盾不断激增，最为代表的是自由民和公民之间的矛盾。繁荣的经济吸引了大量的自由民的加入，他们农忙时在城外耕作，农闲时则进入城邦从事手工业生产。这些自由民居住在城邦内脏乱的地方，他们大多数人并没有固定的居所，被当地人视为流贼百般提防。

前 LC38 年中冬季，饥荒蔓延，公民尚不能果腹，更不用说被视为流贼的自由民了，他们为了生存，只能通过偷窃和乞讨的方式获得一点食物。可越来越多的偷窃事件发生，不仅没有解决自由民的困境，反而让那些清白的人背上了莫须有的偏见甚至罪名。

前 LC38 年中冬季 7 月，一些公民兵出于一己私利，借以抓窃贼的名义冲入贫民区，对当地的自由民肆意的掠夺和拘捕，夺走了那些他们本就所剩无几的财产。这一行为引起了自由民的不安，随后便激起了不满，暴动随之发生。

### 篡夺者 *Ielous*

元老院指派 Farane 家族的 *Ielous* 进行镇压，公民兵很快封锁了街区，一天之内便平息了暴动，拘捕并当场处决了大量的暴乱人群。但是这只是表面上的，待夜晚降临，暗杀事件四处发生，大量自由民从街巷中涌出，夺取了位于城郊的武器库。

暴动演变为一场战争，*Ielous* 面对的不再是手无寸铁的平民，而是具有武装且极度愤怒的士兵，为了避免冲突的扩大，*Ielous* 私下和暴民们进行了谈判，当即处决了那些肆意闯入贫民区的公民兵和一些负责镇压的将领。*Ielous* 先斩后奏的行为让元老院很不满，可就在元老贵族们对 *Ielous* 进行声讨的时候，*Ielous* 统御的公民兵和收编的自由民闯入并强行解散了元老院。

架空了元老院的 *Ielous* 在之后履行了他的承诺，赋予了大量自由民公民身份，并且扩大了元老院的规模，修建了广厅元老院。元老院成员不再局限于贵族，城邦内部所有成员都有机会参与其中。虽然 *Ielous* 扩大了元老

院的规模，但是他并没有剥夺原来元老院成员的身份，因此即使有新的势力加入，贵族依然强盛，只是屈服于 *Ielous* 的权威，他们并没有展现出自己的敌意。

### 葬仪之乱

这种微妙的关系持续到 *Ielous* 的逝去，前 LC30 年早夏季，*Ielous* 病逝，广厅元老院一致同意为其举办一场隆重的葬礼，表面上都在商量葬礼的安排，可背后却暗流涌动，青年贵族组织并拉拢了传统军官，准备在葬礼中夺取 *Ielous* 的棺槨并恢复旧元老院制度。

获得了元老身份的自由民不会愿意放弃他们的权力，但即使他们秘密得知了青年贵族们的计划也并不能直接展开行动，*Ielous* 的逝去让旧贵族重新站了起来，贸然行动只会激起冲突，可失去了 *Ielous* 的保障，冲突的结果只会是贵族们的胜利。

双方都在秘密地筹划着，各自想尽办法拉拢军官，排除异己。最终在葬仪上双方爆发了冲突，或许这边是篡夺者应有的报应，他死后也不得安宁，厮杀的吼声、飞溅的血液和散乱的肢体分散在他的棺槨旁，城邦毫无疑问陷入了内战之中。

贵族们取得了巨大的优势，可令他们没有注意到的是被他们以为除掉的 *Magee* 出现在了众人面前，*Magee* 作为 *Ielous* 之子，理应守护父亲的棺槨，哪怕是贵族们的士兵，此时也不再能阻拦，否则便是触怒诸神，会得到最严厉的惩罚。

*Ielous* 的葬仪结束，青年贵族们失败了，参与者全部被捕，广厅元老院在一场紧急会议下宣布解散，取而代之的是主政团与民政团。在对葬仪之乱的参与者逐一审判后，大量贵族被处决和流放。元老院制度被废除了，*Magee* 在之后的城邦管理中，基于主政团与民政团建立了主政院和民政院，两院统称为政院制度，是 *Xiuna* 君主制的正式开端，也是从僭主到君主的根本性改变。

在 *Xiuna* 城邦甚至整个 *Queto* 地区里，出现过许多类似 *Ielous* 的独裁者，但是他们的统治往往伴随着他们的死亡而结束。而 *Xiuna* 的两院制度

让僭主政治转变为了以官僚政治为基础的君主制政体，确保了统治者能够稳定地将权力传到继任者手中。

## 2.1.2 君主制的发展历程

### 选举继承制

政院制度下，主政院由王室成员构成，负责掌管城邦的外交、军事和行政等事务，而民政院则负责民事相关内容，其中包括税务、裁判、调解、建设等相关内容。民政院是两院制度的核心，在民政院早期，成员的任免主要由主政院安排。

君主制的前提是君主的权力能够平稳地传递到继位者手中，而确保这一切的是主政院，在主政院内部，君王是最高管理者，也是整个城邦的统治者。

对于君王的任命，主政院内部首先采用的是委任制度，可随着 *Magee* 的离世，主政院内部产生了矛盾，其兄觊觎王位，而其子并不愿意让出，矛盾导致了宫廷谋杀，但这没有结束，一场谋杀的出现引发了后续诸多的其他谋杀。

为了城邦的稳定和自身的安全，王室的家族长老一致决定通过主政院内部选举的方式来选举继位者，这一制度延续了数十年，直到 *Lukadilous* 战争后期，因为战争议和问题再次导致了宫廷的分裂，*Xiuna* 和 *Lemsa* 各自为政，脱离了主政院的控制。

而出逃 *Lurte* 城邦的王女借着联姻对 *Xiuna* 和 *Lemsa* 发动了继位者战争，取得了战争的胜利后，*Lurte* 王室控制了主政院，选举继承制被长嗣继承法取代，长达半百年的 *Xiuna* 王室结束。

### 卫城理政

裁决战争后，*Kusa* 获得了对于 *Lemsa* 城邦的实际统治权，但主政院不可能同时在 *Lemsa* 城邦也设立一个，*Kusa* 也不希望将 *Lemsa* 城邦作为某种附属城邦对待而轻视其管理。恰恰相反，对于 *Kusa* 而言，*Xiuna* 城邦并

非 *Kusa* 的所有物，他只是被主政院和民政院所认可的君主，而 *Lemsa* 城邦反而是 *Kusa* 的所有物，他是以征服者的姿态去统治这座城邦，*Lemsa* 城邦对于 *Kusa* 而言反而具有更重要的地位。

主政院不会允许 *Kusa* 私自将整个 *Lemsa* 城邦当作自己的财产处理，可碍于君主的身位，双方并没有太大的冲突，最终达成了妥协。在 *Lemsa* 城邦和 *Xiuna* 城邦中间的一座山丘之上建立卫城作为王宫和新的主政院。*Xiuna* 城邦和 *Lemsa* 城邦平常则交由民政院管理。基于卫城理政的思想，王室摆脱了长期的城邦观念，王国的概念从中产生，*Xiuna* 城邦降级为了一个区域性概念，和 *Lemsa* 城邦同级。*Xiuna* 王国诞生了。

这一概念在之后和 *Lurte* 城邦的交往中得到了发展，城邦和王国结合，*Lurte* 城邦在王国中充当了首都，负责主管直辖省和其他省都，*Xiuna* 城邦和 *Lemsa* 城邦作为省都管辖周边地区。这是 *Lurte* 王国行省制的雏形，为之后 *Lurte* 帝国的征服奠定了基础。

## 抗税运动

*Xiuna* 城邦君主制确立并趋于稳定后，王室特权和腐败问题开始出现，民政院和主政院相勾结，引发了诸多不满。这些不满最后汇集成了多次抗税运动主政院畏惧市民的暴动，因此进行了妥协，将民政院进行改组并让出了部分对于民政院的控制权。平民可以选举他们的保民官作为民政院最高的管理者，保民官可以随意罢免主政院任命的官员，同时也能在罢免后临时提名暂行官来接替工作。

而抗税运动可以从 *Jagude* 说起，年轻的祭司 *Jagude* 是 *Teteno* 家族的一员，也是 *Yealsor* 文明历史上知名的哲学家和政治家。他最早提出了民本思想，认为平民是被君主御使的精灵，也是其力量的来源。君主统治的权力并非天生所固有的，而是借助于平民，就如同驭兽师的力量源于猛兽，精灵使的能力是众多精灵所赐予的。

这种权力不是稳定的，是会被反噬的，驭兽师常有被自己的猛兽所吞食，精灵使也常常被精灵所伤害，君主需要小心地御使平民，满足市民的需求，知晓市民的心意，才能实现自己的统治。诚如精灵为诸神的使者君主统

治的合法性也需要平民的认可，或许纵使平民认可了诸神也未必准许，可若平民不承认，诸神定不会将权力分与君主。

*Jagude* 充分吸收了民主制城邦的思想，并将其整理结合，基于 *Queto* 地区传统的万灵信仰构建了一套民本基础的政治理论。这套理论阐述了政治权力的结构和源头，同时也利用魔法现象和政治现象的共同特性得到了一套泛灵论思想，在他的学生 *Zulane* 的发展下，提出了契约政治的想法，同时为君主制和民主制提供了发展方向。

抗税运动最早是因为几位商人想要漏税，因此通过制作模具添加杂质重新铸造的方式仿制了货币，后面他们从中看到了利益，便将这种方式偷偷传开到市民当中，通过为他们仿制货币以获取额外收入。

这种行为很快便被民政院发现，但官商勾结，放任了这些商人的仿制行为，使得大量劣币流通在市场中，等主政院发现这事时，这种行为已经十分广泛，并且已经出现了一套完整的产业了。

这一行为不仅危害了税收，也扰乱了市场的秩序，贵金属含量的不断下降使得物价不断上升，市民苦不堪言，爆发了第一次的抗税运动，试图通过这种行为逼迫主政院去管理好市场。可当主政院试图去调查处理的时候，民政院和商人互相包庇，使得主政院无从下手，而民政院和主政院又多是亲族关系，因此这件事最后不了了之，主政院只能敷衍了事。

第一次抗税运动的失败让市民们见识到了主政院的无能，因此他们只能自行想办法，上涨的物价逼迫他们不得不同流合污，进一步降低了贵金属的含量，使得仿制的劣质货币广泛流通。市民们自然无法意识到是他们的行为导致了市场的混乱，在他们看来物价的飞涨是主政院和民政院的阴谋，而此时，*Jagude* 的思想开始流传开来，越发激烈的抗税运动正在酝酿。

在一场 *Jagude* 的学生主导的煽动性演讲后，主政院逮捕了他，这直接导致了第二次抗税运动，这次逮捕让市民们相信，主政院和民政院酝酿着巨大的阴谋，他们带着武器冲入了民政院，洗劫了财库并绑架了税务官。主政院快速地带兵驱散了人群，救出了税务官，但是此时被洗劫的财库没法被追回，只能就此作罢。

主政院的妥协暂时平息了市民的愤怒，因为他们没有追查财库的下落，



这让抢到财富的人们享受在掠夺的快乐中。在这平息的时候，主政院无法再坐视不管，要求民政院给出一个交代，关于持续上涨的物价。

面对主政院的强硬态度，民政院的官员们纷纷推卸责任，掩饰了官商勾结的事实，将一切原因推给了那些仿制货币的商人。主政院随即下令逮捕商人。但这一举动不仅没有任何效果，反而使得市民们开始恐慌。

商人们不会坐以待毙，眼看自己即将被主政院查处，他们也决定鱼死网破，将官商勾结的事情公布了出来。而同时，不知道哪里来的消息，市民认为主政院要对仿制货币进行查处，可仿制货币的广泛流行，谁都无法幸免。

在阴谋和煽动的加持下，市民们再次选择了暴动，第三次抗税运动开始了，只是这次，他们并不只是表达自己的诉求，在野心家的诱使下，市民们开始向主政院谋求自己的权力，他们将矛头指向了腐败问题，认为是主政院的包庇导致了腐败的产生。因此他们需要让民政院的控制权，市民有权对民政院的官员进行调查和处理，他们希望和民主制城邦一样建立市民监察机构。

主政院再次妥协了，在多次公开谈判后同意了市民们的诉求，民政院改组，护民官登上了历史的舞台。

### 2.1.3 民主制的源起与危机

在 Xiuna 和 Friom 采取了僭主政治的同时，Sadree、Fudge 和 Lapuse 城邦相继创立了他们的民主政治，这三座城邦在当时规模并不算很大，但它们结成了比较牢固的同盟关系，是 Queto 地区最早的同盟之一。

其中比较繁荣的是 Lapuse 城邦，它起初是个商业据点，后面从一座市集开始慢慢壮大为一座城邦。Lapuse 城邦主要居民是自由民，发达的商业为当地贵族带来了大量的税收，但他们的防御力量十分薄弱，只能通过临时募兵的方式聚集军队。

前 LC36 年早春季，Zipor 城邦的 *Guramn-Zipor-Hadon* 来到这里，但因为其飞扬跋扈的性格，以及不了解当地的习俗，公然在广场侮辱当地市民，结果被群起而攻之，当场处决。

这件事恰好给不断扩张壮大的 Zipor 城邦征服的借口，因此 Lapuse 战争爆发了，当地贵族不会服从于 Zipor 的要求，与 Sadrce 和 Fudge 一起反抗。

战争僵持到了前 LC36 年晚春季，Lapuse 这方略显颓势，但 Zipor 依然强盛，为了战争能继续下去，Lapuse 的元老院决定增收商品税和减少军费来扩充军队数量，这招致了当地市民的不满，大量市民出逃，抑或是在城郊自设集市用以交易。

元老院当即驱散了集市并封锁了城邦，这直接导致了暴乱和哗变，市民和士兵不约而同地冲入了元老院，将他们拖到集市广场上公开处刑。可战争依然在继续，Zipor 的军队就在不远处驻扎，随时可以对 Lapuse 进行围攻。

处死元老贵族的当晚，广场上召开了大会，这也是 Lapuse 城邦的第一次市民大会。各方在会议上表达了自己的诉求，同时贤者和军官们也向市民们解释了战争的情况，这激起了所有人的斗志，武器库被打开，所有市民都将自己武装了起来。

次日，在外驻扎的军队被调回城内，Zipor 随之围城。Lapuse 假装市民们投降，为 Zipor 的军队打开了城门，趁着他们荣耀地前往元老院的路上，两旁欢呼的群众中瞬间掷出大量长矛，城门被降下，Zipor 的士兵在不知所措中惨遭屠戮。

Zipor 城邦几乎在一上午就失去了他们的主力，战争陷入了僵持，在这期间，Lapuse 不断完善他们的市民大会制度，数季中就组建起了一支颇具规模的军队，这刺激了 Sadrce 和 Fudge 两城邦，他们积极寻求变革，探索了自己的官僚民主制度。

战争的结果最后不了了之，蒸蒸日上的 Zipor 城邦从此开始由盛转衰，Lapuse 战争停下了他们征服的脚步，也为今后 Queto 地区的格局产生了深远的影响，僭主和民主都在自己的地区不断扩大，这种文化也不断地传入共和体制下的城邦之中，传统的元老院贵族制度面临着巨大的挑战。

## Pashi 战争

Lapuse 等城邦的民主制度成熟后,大量人口涌入,这促进了贸易的繁荣,为了更进一步地进行贸易, Lapuse 城邦的商人们在河东地区建立了 Pashi 城邦,用以方便和河东地区的部落和小城邦直接展开贸易。

河东地区相较河西地区有些许干旱,但随着城邦的扩大,农业用地被房屋所挤占,因此只能转而将粮食生产诉诸于河西地区,由此 Pashi 城邦也随之诞生,作为民主制城邦的粮仓而存在。

虽然 Pashi 城邦起初是作为粮仓而存在,但逐渐成为了河西地区的商业中心,几乎垄断了全部的贸易,河西地区大量采用了 Lapuse 的货币、语言和度量,这为 Zipor 等城邦的贸易带来了极大的困扰。

随着人口的增加, Zipor 城邦也面临的耕地减少的困境,他们和民主制城邦一样将目光放在了河西地区,可此时河西地区已经有了 Pashi 城邦作为一个商业中心, Zipor 很难撼动其地位,和平地取得贸易的主导权,因此 Pashi 战争作为 Lapuse 战争的延续自然地爆发了。

Pashi 城邦在法理上独立于 Lapuse 等城邦,但是他们不可能将作为粮仓而存在的 Pashi 城邦拱手让给 Zipor,因此 Sadrce、Fudge 和 Lapuse 作为民主同盟介入了战争。

河西地区多广阔的平原,并不如河西地区一般多林地,因此 Zipor 的战车部队在河东的战场上大杀四方,民主同盟的军队几乎只有以轻步兵为主的征召兵,因此面对 Zipor 的军队几乎毫无任何招架之力,在河西地区,民主同盟也不具备远征的能力,且 Zipor 城邦的防备并不薄弱,战争几乎是一边倒的局势, Pashi 城邦于前 LC32 年晚夏季沦陷,战争基本宣告结束, Zipor 吸取了 Lapuse 战争的教训,没有主动进攻民主同盟,民主同盟也没有能力夺回 Pashi 城邦,战争就如此僵持着直到民主同盟承认了失败,彻底放弃了 Pashi 城邦。

Pashi 战争后, Zipor 城邦掌握了河东的贸易,成为 Queto 地区最繁华的城邦,大量的财富汇聚,奢靡之风盛行。虽然城邦早已停止对外的征服,但 Pashi 战争的完全胜利,再次让他们感受到了古代的荣耀,而 Zipor 元老院就是最好的见证,它是 Queto 地区历史上最恢弘的元老院。

民主同盟在 Pashi 战争中失败了，河东地区的贸易主导权被 Zipor 夺去，不过他们并没有放弃，在 Erosa 南部山脉南部地区重新开始自己的商业，同时也沿着河流北上，与 Silder 平原上的古王朝末裔文明接触交往，海神教从此传入 Queto 地区。

## 2.2 城邦同盟

前 LC17 年中秋季，曾经被 Lmids 人赶走的 Aeray 人从 Funo 丘陵出来，袭扰并掠夺了 Apton 平原，由于没有威胁到 Euro 平原，因此除了 Zipor 外其他城邦并没有在意。

可后来，Aeray 人的侵扰抵达了 Godue 平原，这直接威胁到了 Xiuna，于是 Xiuna 和 Zipor 组成了协作同盟，这是城邦同盟的雏形。

冬季降临，越来越多的 Aeray 涌入，饥荒逼迫他们冲入了 Pashi 城邦，这让 Zipor 十分震惊，立刻组织安排军队准备夺回 Pashi。而同样感受到压力的是民主同盟，Pashi 的失守让河东地区失去了秩序，虽然 Pashi 战争没有名义上的结束，但是民主同盟和 Zipor 城邦都默默地遵守着约定，井水不犯河水，各自进行自己的商贸，可当 Aeray 人占领并洗劫了 Pashi 城邦后，他们的贸易就不在处于安全的情况，许多人遭受了很大的损失。

民主同盟三大城邦的公民大会在欢呼声中结束，人们希望与 Zipor 城邦和解，加入 Zipor 和 Xiuna 的同盟。在三方的共同协商下，于前 LC17 年中冬季 4 月 5 日成立了城邦同盟。民主同盟和 Zipor 重新商议了 Zipor 的所有权，并正式结束了 Lapuse 战争和 Pashi 战争，同时免除了 Zipor 和 Xiuna 公民一定的商业税收。

主要城邦都加入了城邦同盟后，Friom、Calom 和 Lemsa 等城邦也相继加入，虽然他们并没有在河东地区的利益，但是城邦同盟的贸易网络和商业税的减免是他们所需要的。

前 LC17 年晚冬季 7 月，Xiuna 城邦的君主 *Kusa-Xiuna-Farane* 带着 22k 的联军在 Uptou 平原大捷，前 LC17 年末，Pashi 城邦回到了城邦同盟的控制中，Aeray 部落四散而逃，少数沦为了奴隶并选择臣服，被安排开垦

荒地。

### 2.2.1 破碎之夜

赶走了 Aera 人后，Pashi 城邦的处置又成为一个问题，在城邦同盟建立之初 Zipor 和民主同盟早已商议好 Pashi 城邦的处理方案，Pashi 城邦采取公民大会制度，但是民主同盟需要确保 Zipor 城邦的贸易特权。可等到 Zipor 重新控制了 Pashi 后，其元老院并不愿意履行承诺，扶持了自己的官僚体系肆意操纵公民大会，通过阻拦、散布错误地址等行为在公民大会上通过了诸多共和制改革。使得 Pashi 成为了名义上的民主城邦。

而另一方面，Xiuna 在战争中发挥了巨大的作用，Kusa 也希望能介入 Pashi 城邦的事务，并从中获得自己的利益，但傲慢的 Zipor 元老院从未正视过 Xiuna，也不屑于与其商议。

Xiuna 城邦在受挫后不得不去试图扩大自己的影响力，以便于之后继续和 Zipor 博弈，因此 Kusa 让他的继承人 *Prset-Xiuna-Farane* 出游城邦同盟的各个城邦以增加见识与威望。很不幸的是，前 LC16 年中夏季 4 月 27 日 *Prset* 在 Lemsal 被暗杀了，没人知道这是为什么，普遍所接受的解释是 Lemsal 公民兵 *Tuber-Lemsal* 在被元老贵族们强夺了其妻后怀恨在心，一直试图报复，可他一人难以颠覆整个城邦，所以他密谋在充当护卫时暗杀了 *Prset*。这场暗杀后世称之为破碎之夜，将城邦同盟的矛盾彻底爆发了出来，使得原本有机会实现团结一统的 Queto 地区陷入了无尽的混乱之中。

暗杀直接引爆了 Xiuna 和 Lemsal 的战争，Xiuna 要求 Lemsal 严惩凶手并付出代价，可 *Prset* 在任务完成后便当场自杀，Lemsal 的元老贵族们没有什么能满足 Kusa 的要求，所以 Kusa 自然要求了 Lemsal 的统治权，他需要亲自调查。

Zipor 不会允许势力范围内的 Lemsal 落入 Xiuna 的控制，而且 Xiuna 也曾觊觎着 Pashi 城邦的利益，这早就让两城邦之间产生了隔阂。元老院没有做出过多讨论，在没有提前和 Xiuna 商议的前提下筹建了佣兵进驻了 Lemsal。

三方在城下对峙着，并没有冲突，等待着民主同盟的介入。民主同盟和 Friom 的使官抵达后，各方在 Lemsal 城下召开了一次会议，

Zipor 的使官是被元老院派往 Lemsal 的佣军队长，并不懂得礼仪，在希望会议上公然侮辱了 Xiuna 的君主 *Kusa*，并提出了对于他的质问，认为这一切谋杀都是被策划的，用自己儿子的生命去换取自己的野心。

*Kusa* 当场被激怒，在会议上和 Zipor 和 Lemsal 的使官产生了冲突，双方兵戎相见，让这场会议被血液所染红，因此这场会议有了一个名字，鲜血会议。

民主同盟和 Friom 的使馆在掩护下从鲜血会议离开，虽然会议没有得到任何结果，但战争的阵营早已区分出来，Friom 最终保持中立的态度，而民主同盟在出发前已经开始了战争准备。

鲜血会议结束后，Xiuna 对 Lemsal 的城墙发动了进攻，虽然 Zipor 的佣兵们失去了指挥官，但是他们的拥有很强的战斗素质，和 Lemsal 的守军一起，击退了一次又一次的进攻，让 Xiuna 始终处于围困的阶段。

Zipor 不久后也出动了直接征召的军队，介入到 Lemsal 围攻战之中，而于此同时，民主同盟也完成了军队的征集，分别从不同的方向前往 Zipor 城邦。

Zipor 的军队在行即将抵达 Lemsal 时收到了来自元老院的召回令，要求他们即可返回 Zipor，而 Lemsal 城内的佣兵还在和 Xiuna 鏖战，但已经快支撑不下去了。Zipor 的将军 *Nixa-Zipor-Gulan* 并不愿意轻易折返，但他也知道民主同盟已经入侵，需要为城邦保存力量。因此选择了作壁上观，没有进一步前进介入 Xiuna 的进攻。

几日后，Lemsal 燃起了熊熊大火，佣兵和 Lemsal 的守军殊死抵抗，最终还是被乱箭射死，谱写了一段英雄哀歌，他们的牺牲重创了 Xiuna 的军队。

*Nixa* 的作壁上观葬送了 Lemsal 的佣兵，可也没实现他的想法。在元老院一道又一道的加急令下，*Nixa* 不得不带着军队折返，而就在他们返回的几日后，Lemsal 被 Xiuna 攻破了。Xiuna 在占领 Lemsal 后并不打算放过撤离的 Zipor，快速通过 Lemsal 市民补充了军队后即刻追击。

前 LC16 年晚夏季 7 月, Zipor 和 Xiuna 在 Gear 交战, 强行军让 Xiuna 十分疲惫, 自然不敌 Zipor 的战车部队。阵线很快被冲散, Xiuna 的征召兵四处逃窜, 任由 Zipor 的战车肆意屠戮。

Gear 大捷让 Xiuna 失去了继续作战的能力, 这本是收复 Lemsä 甚至征服 Xiuna 的好机会, 可元老院的最后通牒已经下达, 如果 *Nixa* 继续滞留他将会被判处叛国, 家族男性将会被处死, 女性和孩子会被流放。出于元老院的压力, *Nixa* 并没有下令追击溃军, 而是稍加整顿继续撤离。

民主同盟虽然抵达了 Zipor 的附近, 但是缺乏作战经验的他们不知道如何对其进行围攻, 只能顶着 Zipor 守军的骚扰探索营地的建设。但营地并没有建立起了就被 *Nixa* 的军队驱散, 纷纷逃入了树林之中, 时不时地袭扰 Zipor 和驻军营地。

战争陷入了僵持阶段, 而 *Nixa* 的一场误判葬送了 Zipor 发展多年的战车部队, 他们落入了民主同盟的陷阱, 迟滞于雨后泥泞的土地中, 被民主同盟的轻步兵歼灭。失去了战车的 Zipor 就像失去了利刃, 剩下的军队虽然能够继续和民主同盟僵持一些时间, 但由于 Xiuna 的存在最终不可避免地会走向失败, 深知这一点的贵族们主动向 Xiuna 提出了和平请求, 宣布不会再介入 Lemsä 的事务, Xiuna 退出了战争。

半年后, Zipor 和民主同盟再次达成了一致, 结束了战争, 并且释放了 Pashi 作为独立城邦存在。

### 2.2.2 辉煌时代

### 2.2.3 继位者战争

## 2.3 Queto 帝国

### 2.3.1 城邦时代

### 2.3.2 两次 Lukadilous 战争

### 2.3.3 帝国的建立

## 2.4 东征与帝国崩坏

### 2.4.1 帝国征服

### 2.4.2 第一次东征

### 2.4.3 大放逐

### 2.4.4 第二次东征

### 2.4.5 战国时代



## 第三章 Yealsor 中纪史

### 3.1 海神教

#### 3.1.1 北方世界的圣战

#### 3.1.2 罹难日

#### 3.1.3 Diliuk 宣言

### 3.2 屈服时代

#### 3.2.1 飞船事件

#### 3.2.2 Katani 大辩论

#### 3.2.3 罹难日骚乱

### 3.3 教会分裂

#### 3.3.1 Vulrin 申明

### 3.4 Hitier 同盟



## 第四章 Yealsor 晚纪史



## 第五章 Yealsor 新纪史