

序
创世理论
天文理论
时间与历法
历史总述
地理总述
人族
河络
魅
鲛人
夸父
羽族

注：此为 2004-03-27 日九州官方网站发布的设定版本。

序

他听见第一滴水落下的声音。

它落入茫茫的黑暗虚空，这里或许将是地下巨大的空洞，地壳在这里交错，几千里长的岩山磨合着，发出宏大的声响。群山在地下孕育着，滚动着，被驱赶着，等待破土而出的时刻。

火焰溅出来，在未有平原与高山之前，火与水直接的撞击着，白雾腾起直达天外，在空中被暴风撕卷着，成为各种巨大离奇的模样。

雨开始降落了，有谁看到过那世界上第二滴水，第三滴水是如何到来的。谁有幸在第一场雨落下的时刻抬头仰望，因为从此雨水就不再停休，直下了数百万年。

于是大海出现了，无边无际，还没有称为陆地的这种东西。气体从深海的峡谷中喷出，海面上不断形成一个又一个隆起，每一个有几十里高，然后爆开了，巨大的水浪崩塌下来，砸碎低移的乌云。

海水沸腾了几万年才停息下来，终于世界陷入了一片沉寂。乌云遮蔽了天空，大海一片阴暗，只有在地心的最深处，才是通明的，炽热的地核在翻滚着，完成它最后的形体。

而在遥远的表面，一切仍沉默着，沉默，没有一丝风，乌云山巍然不动，只在不断的堆积，堆积，一千年，直到天的顶端，五千年，直到把天穹整个填满。

不知是谁轻咳了一声。有吗？没有生命的存在才对，可是盖住整个穹球的云就那么忽然间全垮了，风钻了出来，雷电跑了出来，一切都放声大笑着，把大幕撕成了碎片……

于是，大地——就那样——显现了出来。

这是我们的天地。它现在仍滚烫着，雨水泼在上面冒起白烟，但只要耐心等待，你会看到第一朵花开的时刻。花儿不会知道，为了这一刻，是谁分开了天与地，是谁从虚空中搬来了亿万的土地与水。

这就是苍茫。

……

是时候了，他展开了翅膀。

没有上帝，没有造物主，没有神灵，有了光的那一刻，就有了歌唱。

伟大的创造，就此开始。

创世理论

最初的远古，世界只有混沌，无数最基本的粒子无边际的飘荡在混沌的海洋中，没有方向，没有边界，也没有时间。粒子间凝聚和排斥的力量使得混沌中产生了运动。当运动的趋势逐渐发展后，混沌被某一个偶然的搅动打破了。这个搅动只是那些粒子偶然出现的有序排列，奇妙的图纹隐现在混沌中，有序的排列组合第一次出现在混沌中。这就是第一个微弱的意识。

意识的特性将可延续的、可积累的认知阶段当作是真实的，那一段时间中意识的活动称为“醒”。将断续的、不积累的那一段当作是虚幻的，那一段时间中的意识活动称为“梦”。在世界初始的那一段时间里，第一个意识进入了断续的梦境。梦境中的意识不断的加强自己，对抗重新归于混沌的凝聚力量。当这个意识强大到足以辨别自己的时候，他忽然从梦幻里醒来，开始认识到所处的世界。这个意识发现周围的世界竟然不是他的梦幻而仅仅是混沌。有序的梦境与他所存在的混沌的世界存在强烈的反差，使得这个意识产生了创造的愿望。

这个意识被称作世界的第一个主神“墟”。精神产生于物质的运动组合，反过来试图改变混沌的无序，而物质趋向混沌的力量阻碍着这一变化。在墟试图分裂混沌去创造的时候，凝聚混沌的力量开始作用，从而产生了对应的概念上的主神“荒”。荒代表无所不在的强大凝聚力，可是他没有意识，荒也就是混沌的物质本身。墟是精神的主神，荒是物质的主神。

墟不允许荒破坏他的创造，于是他强大的精神体奋力撞击在混沌的中心，从而导致整个混沌产生空前绝后的大爆炸，荒的一部分身体被震碎为尘埃，他的主体却用凝聚力牢牢的抓住周围的身体碎片形成了一个被称作大地的球体。而墟的精神在撞击中完全粉碎，他精神的碎片化成无数星辰瞬间飞出了混沌，却被凝聚的力量抓在荒的周围。星辰的精神也成为第一批有独立意识的次神。

次神是墟的碎片，带有其记忆，他们微弱的回忆起主神墟的意志是阻止世界重新凝聚为混沌。可是他们随即发现荒所具有的凝聚力依然在吸引周围的物质碎片去形成混沌。这一力量最终将会导致星辰诸神被吸聚回主神荒，回到混沌状态。惊恐的诸神于是在荒的身体上施展一个法术，他们用荒的碎片中的精华物质制造了捆绑束缚荒的封印，以阻止荒的凝聚力，并且不惜破碎自己的精神把一部分精神加入这个布满主神荒身体的图纹，使之具有意识。这就是各种生物的诞生。这些生物中，得到了较多精神意志的逐渐发展成为具有文明的种族。这些生物是作为一个束缚荒的封印而被创造的，诸神明白只有精神的力量才能阻止荒的凝聚力，因此他们把这些生物放置在大地的四方，并被赋予它们自由意识所具有的一切矛盾特性：对秩序的向往和对争战的渴求。诸神希望各种冲突力量阻止这些人走到一起，从而荒的碎片不会彻底融合，也就不会有新的混沌。

任何精神体都是矛盾的，墟希望通过最终战争实现一个完全由他意识建立的有序世界，而荒则默默的行使力量把世界重新凝聚成一个无序的混沌整体。现在的世界只是墟依照无尽梦幻中的体验而创造的模型，墟也希望毁灭它并战胜荒后建立完美的世界，他从现在的世界中汲取创造的经验。而荒的唯一目的就是毁灭世界归于混沌。

精神和物质，秩序和混乱，构成了这个世界的终级冲突，并成为一切生物意识中的烙印。

创世传说

是神创立了世界？还是星辰大地皆自苍茫中化育而来？没有人知道，因为没有人能证明神的存在，它们只存在于这片大地各种族的传说之中。

苍茫九州世界的六大种族，各自的传说都是不同的，却又有着共性。

人族神话：天地原来是一个蛋，蛋中巨人盘古开天，女娲造人，但是女娲用细泥捏塑了人族，用石头刻的夸父，用黑泥烧制了河络，用草叶编了羽族，最后制的材料散落四方，形成了其他生灵，比如冲进海中的被鱼食后，鱼便半化人形成为了鲛族。

夸父神话：盘古开天，盘古倒下后，身体骨肉化成山脉，血变为江河，毛发变成森林，眼齿耳鼻口化作大地的五大奇观。从盘古的口中跳出了夸父族，从手中走出了人族，头发间飞出了羽族，脚心中走出了河络。因为与大海的隔绝，他们的神话中忽略了鲛族的存在。

河络神话：大地是女神的炉子，地心有熊熊烈火，诸族皆是炉中烧制而出。河络自然是第一炉产生的，所以女神赐给他们以火。而赐人族以土，赐羽族以风，赐鲛人以水。而魅，则是炉子冒出的烟气而化。

羽族神话：大地原来是一个蛋，突然某个时刻天开地辟，清气上升，浊气下降，上升的风与星辰结合诞生了羽族，而地面的人离星辰太远，所以注定没有飞行的力量。但羽族也因此而升去了大地的庇护，要飘泊流浪。

魅：因为是虚无中凝聚而来，非种族没有血缘，不能繁衍无传承，所以无文化可言。但它们认为自己是土地的灵气所在。凝聚只是为了体验感觉和认识世界。

鲛人神话：以前世界上全是水，那是鲛人的世界，忽然有一天天空破了，落下了巨石与土，露出水面的便成为大地。一些鲛人好奇，走上了大地，越走越远，甚至忘了回家。久而久之，尾鳍就变成了腿，再也无法回到大海故园了。

天文理论

占星理论

一、天空景观

九州所在的苍茫世界是一个球面，然而这个球面有些不同寻常，因为没有任何人能证明人们可以向西一直走向东方，大地几乎是无限伸展的。你不回头，就永远回不到起点，前方是永远的长路。九州的大地对其上的生物来说几乎是无限广大的。

当九州上的人们抬头仰望天空，在白昼，他们会看见太阳，但不仅仅是太阳，其他除了谷玄之外的双月及九主星就会按当时力量的不同时隐时现，在昼夜都是这样。各星辰散发着独特色彩的光辉，因为不同主星的影响，所以九州的天空并不总

是蓝或白色的，当人们看到幻化的天色和主星们的明暗光晕形状，他们会知道星辰力可能又给这大地带来什么变化，或许是雨季，或许是风暴，或许是一个气候宜和，安定繁育的时代。

而在夜晚，当谷玄主宰了天空，诸星云的光芒被吸收减弱，除了主星们仍有巨大的飘逸光晕之外，其他星云（星象、星环和星簇）就象被随意挥散在黑布上的大小钻石，星云是流动的，时时受到其他星云移过时的引力，和主星们的斥力，他们象风中的云，不停的改变着形状，聚散着。有时一夜晚就能改变得面目全非，有的却几千年来一直未曾变过。正如白昼一样，九州的夜晚也不是纯黑色的，不仅星辰的颜色不同，光晕不同，主星也随着互相力量的消长给夜晚映出暗淡的基色。

古帝国按天空星辰映射划分九州，将天空划分为九个星域：殇阙（主极寒）、瀚阙（主博大）、宁阙（主高远）、中阙（主繁衍）、澜阙（主山海）、宛阙（主财富）、越阙（主生长）、云阙（主热旱）、雷阙（主水力）。

各州按星辰也有不同的气候与生态地理特征。神话中认为九星辰在天空各有一座宫殿，内各有一自动运行的星仪，上面星球的移动与偏向，主宰着九州的祸福。所以星术师们也在大地上仿制这样的星仪，并演化出不同流派。

另人们将天空中最影响大地的十二颗星辰称为十二主星：太阳、明月、暗月、密罗、印池、岁正、亘白、谷玄、裂章、填盍、寰化、郁非。

1、太阳

在精神界中首先为地上生物所知的星辰是太阳。太阳自东向西围绕大地运行，所到之处即带来无尽的光芒与纯正炽烈的精神。太阳代表光明，生长，建立。

在星象者还未作为一种职业而出现的年代，人类已经用太阳来计算时间的流逝。太阳运行的周期被称为一日。太阳处于地平线上的时间段被称为日，处于地平线下的时间段被称为夜。

没有人能说出太阳是什么颜色，因为他的光芒似乎包含了所有的色彩。普通人只是笼统地把它称为金色。

太阳的直径为周天的三百六十分之一，是最大的星辰之一。有的星象家也以太阳在天空中移动一个直径长度的时间作为相对较短的时间单位，称为度。

即使是在日间仍能看见除太阳外的其他一些星辰，太阳的光芒并不能掩盖其他所有星辰的光芒。主星的光芒在日间也能被看见，但那些较小的星辰，也称次星，就隐设在天空的光辉中，较难分辨。只有极少数目力极好的人才能勉强看见其中相对较亮的一些。

2、谷玄

作为太阳的对立面，谷玄的存在几乎不为人所知，只有星象家们才通过古老书卷的记载而对他略知一二。这位黑暗的神祇和太阳处于大地的两头，以近乎相同的周期和轨道围绕大地转动，但并非永远位于太阳的对顶点。

当太阳以光芒将半个周天照亮时，谷玄隐匿在另半个周天的黑夜中。没有人知道谷玄的颜色和大小，因为任何人都看不见这位在黑夜中默默运行的神祇。星象家们只能通过他对其他神祇光芒的掩盖来确定他的运行。

谷玄代表黑暗，终结，消亡。

在有些民族的传说中，谷玄是天空中的一个深不见底的窟窿，光芒从太阳溢出，淌满天空，最后流入这个洞中。但也有的宗教认为谷玄是比太阳还要真实的存在，他仁慈地以一块黑布为地上的生灵挡去天空中灼热的火焰，而所谓的太阳只不过是这块布上一个透出光来的小洞。

3、4、双月(明月、暗月)

这是在天空中的一组引人注目的星象。两位神祇的大小和运行轨迹差不多，但颜色有着明显的区别。灰白色的被称为明月，灰黑色的被称为影月。双月的大小几乎与太阳相当，也是主神墟的意识分裂时最大的碎片之一。

双月相互环绕旋转，定期发生相互遮掩。这个遮掩的周期被称为一个“月”，长度介于日和年之间。但年月日三者相互间并非整数倍，这使得任何同时包括这三者的历法都十分复杂。

双月作为一个星象整体围绕大地运行，其周期约为两天左右。这个周期对普通人的意义没有双月相互掩映周期的意义大，因此没有特定的名称来称呼它。

明月是代表爱情和魅惑的神祇，暗月是代表怨恨和衰老的神祇。她们的掩映周期往往在很大程度上影响着地上生物的情感。这是纯精神体对于人类精神残片所起的共鸣，几乎没有人能抗拒她的力量。后世的星象家曾感慨这两颗星的明暗交替是人间喜怒哀乐纷纷扰扰的源头。

双月在人们的繁殖中也扮演了重要的角色。明月代表了两性的结合生殖，而暗月则代表了贯穿家族的血缘。

5、郁非

火红色的郁非，大小约为岁正的一半。他的红色光芒将其附近的天空都染上一层同样的色彩。

郁非的运行周期很长，约为二十年。他的运行轨迹并不象太阳那样是一个环绕大地的圆弧，而是走一条曲折的路线。

郁非代表雄心与志向。

星象学家们猜想这位神祇给世界带来各种冲突，但很难说是郁非直接参与其中，还是他加强了地上种族无可抑制的炽热心志，才是各种争端的肇因。

有人猜测在诸神创造世界之时，就是郁非使一切智慧生物都或多或少产生了高傲的心志，但也有人认为自我与独立本来就是精神体的特征，当诸神为了封印洪荒大地而将精神注入物质的碎片，这个特性在肉体的束缚下反而更加凸显出来。

6、亘白

亘白的颜色正如其名一样，为纯正的白色。其直径与郁非相仿。

亘白的运行周期为半年左右。每年两次，这位神祇从西方的地平线升起，从东方落下，其间轨迹并不通过天顶正中。他的轨迹与天顶的距离经常变化，也是星象学中的一个重要参量。

亘白所代表的是沉静，镇定，和坚毅的精神。在诸神中，他以严格的约束而闻名。

因为世界创始之时，精神之主神墟代表秩序的力量，物质之主神荒则代表无序的力量，因此也有人认为亘白所秉承的是最为强大的精神意志。但事实上，当某个图纹中的秩序越来越多，越来越繁复，所谓的秩序也将表现得开始类似于混乱。

7、印池

印池是一颗暗蓝色的星辰，比郁非略大。其光芒在日间容易被太阳的光芒掩盖，夜间又不能很清楚地显现在天幕上，唯有清晨和黄昏才最为明显。

其运行轨迹在粗看下仿佛没有规律，某些时刻可能驻留于北方星天，某些时刻又可能在地平线附近作环形运动。但实际上印池的规律隐藏在复杂的运行轨迹下：他有两种不同的运行模式，周期分别为七天和二十三天。印池根据自身的运行历史和其他星辰的影响，选择处于不同的运行模式。

印池代表思考和冥想。对星象家来说具有独特的意义。这位神祇的精神引导大地上的智者探索未知和神秘的事物，由此得到无尽的智慧，但严格来说，印池并不代表智慧本身。

8、填盍

土黄色的填盍是一颗大小介于郁非和岁正之间的星辰，但由于其颜色的关系，并不如比他小的郁非那样引人注目。

他的运行周期不象其他诸星一般具有明显规律，变化较大，短的时候约为二十四年，长的时候约为三十年，可能是诸神中最长的。

填盍代表谨慎、细致、周密。

或许是因为周期长且不定的关系，普通人往往很难将这位神祇和他对物质界的影响作精确联系，这导致很多人对他所代表的精神和秩序缺乏了解。商人们因为他的色彩而认为他能带来金钱财富，从某种意义上说，细致周密的精神的确是商人所必需的。

9、岁正

青色的岁正，其直径略小于太阳，因此勤于稼穡的农人早就观察到了她的存在。他们发现当她照耀在天空的时候万物生长，当她隐没于地平线下则万物萧条。农夫们按照她的运行来安排作物的栽种和收割。她围绕大地的运行周期被称为年。

人们谈论自己的年龄时习惯用自己经过了多少个岁正的运行周期，因此年龄的计算单位被称为岁。

诗人们认为岁正有被称作春夏秋冬的四个女儿，但星象家们对此嗤之以鼻，因为他们知道所有的星辰都不过是纯净的精神体，四季的区别只来源于岁正在天空中的位置不同。

岁正从地平线上升起落下的方位是变化不定的，在某些年份她可能从东北方升起，另一些年份则从西南方。在大地上，岁正升起的那个方向，春天来得最早。星象家们可以通过上一年岁正以及其他星辰的运行，推算出下一年这位神祇从何处升起。

岁正代表平衡，循环往复的变化。

10、密罗

湖绿色的密罗是由四颗星组成的三角锥形星象。四颗星大致环绕公共的中心以复杂的方式旋转，其中心又按自己的轨道沿地平线附近波浪形运动，没有周期。

密罗代表的是结构和组织。他在大地上星象家眼中所显现的不同形状具有不同的涵意。

当数个个体间产生一定的联系，它们作为一个整体表现出原本不存在的崭新特征。比如，连续排列的点会在人的意识中产生线的概念。这类错觉就是因密罗的影响所致。密罗促使人们在万物中寻找结构，将思维集中于这些由形式和结构所带来的整体性质，因此导致了各种幻相的产生。

11、寰化

这颗橙黄色的星辰具有椭圆的形状，因为他实质上不像绝大多数星象家认为的那样是一颗大星，而是两颗靠得极近，难以分辨的星辰。

寰化的运行似乎是没有轨迹的，可能出现在天空的任何一个位置，当然也包括地平线以下。

寰化代表游荡、偏离和旁观。

少数星象家观察到了寰化中细微的暗缝，他们把它称为神祇之眼。寰化所引导的精神游荡偏离于主流之外，保持着距离，默默观察世间一切。

12、裂章

紫红色的裂章由三颗紧密相绕的小星组成。他们的关系是如此紧密，以至于星象家们从未观察到他们之间的距离超过一度。这三颗星的相互作用使得裂章的光芒形成一个三角形。

裂章始终在地平线附近运行，自东向南到西再到北，周期在四个月和六个月之间变化。

裂章代表合作。

与密罗不同，裂章注重群体中个体本身，而非由结构产生的新意义。

从一方面来说，他象征群体中的个体紧密联系在一起，因而有综合分析作出决定的意义。那些遇到疑难的人会求助于这三位神祇。另一方面，裂章光芒中的三叉暗线也代表群体中的分歧。分与合，明与暗，是合作中的固有旋律。

九州的季节一般为春夏秋冬四季，但受星值的影响极大。

星值指一些次星的运动对大地气候及动植物的影响，这影响与大地自身的气候变化是并行叠加的。有的星值很长可达数年，有的星值很短只有数天，某一星值中天气呈现相应的特征，如大雪，暴雨，久雾，冰冻以及某种动植物生长习性变活跃或受抑制等。

星值以发生影响的星辰而命名，如星值琼寒，星值古辰等等。星值的排列没有规律性，只可能发现即将来到的星值，而无法推演确定之后的情况。

星值之间相接，往往由星象学会宣布某一星值的终止而新一星值的到来，由于星象的唯一性，各星象学会发布的星值一般是不会冲突的，除非有特异天象而带来争议的情况出现。

星值对不同地域的影响不同，虽然由星象观察演算得来的星值是各地域一致的，但受影响现象明显的地域可能只是某处，也并没有什么规律可循。星辰运行与特定地域间的关系也是学者们的课题之一。

并不是所有民众都能得到关于星值的信息，绝大多数人不知道气候为什么会反常。绝大部分星值的影响难以被察觉，越产生重大的影响的星值出现的机率越小，能带来大洪水或是长久干旱等反常气候的星值往往要数百年一遇，但却有时影响了王朝与民族的命运，所以星值也带上了神秘的宿命色彩，星象学也因此为王者们所需要。

由于多数星值对气候的影响微弱，大部分的岁月里，春夏秋冬四季受主星们的影响平稳的轮替着。

相关名词：

星云：大型的群星密集带，没有固定形状，由许多星象星团组成。也有一组星象跨越二个或几个星云的情况。

星象：相互有力的影响，形成一定组合关系的星辰组。比如主星中的明月暗月是一对星象，裂章三星也是一组星象，密罗是四星星象。其他星辰中组成星象的现象更常见。

星团：星辰较多，构成形状较不稳定，模糊变动的星象。星团中又形成组合的小形星团被称为子星团。

星环：子星团的一种叫法。指环状星团。

星簇：子星团的另一种叫法。指簇状星团。

二、星相三定律

在九州范围内拥有数千年历史的星相学是九州算学、基础力学和逻辑学的发源。不同于人们对星相学的一般认识，九州范围内的星相学是一门非常严肃而且建立在各种公理和定律上的复杂学科。

在所有占星知识中，有四条定律被所有星相学家公认为星相学基础，无论星辰算家应用什么样的方式去模拟星天运动，但是这四条定律被证明是无可撼动的：

1、第一定律：星辰运动的可推算性

星辰被认为是天空中至高的精神力量的代表，这也意味着它们是拥有独立意识的。但是这却并不意味着星辰的运动完全无法被九州世界的智慧种族所掌握。

多年的观察证明星辰的轨道偏移相当的缓慢，和诸种族的生命相比几乎可以忽略。古代羽族著名星相家古风尘从这种现象上归纳出了所谓的“神的惯性思维理论”。这个理论也包括了对思维本质的探索，古风尘认为无论什么样的精神活动，本质上是一种有序的表现，区别在于人的精神虚弱而神的精神强大。但是同时，强大的有序也说明这种有序带有强大的惯性，不确定的因素就小得多。所以人或许会很快的转变想法，但是神的思想在漫长时间内几乎是固定的。所以通过细致的观察，人是可以洞察神的思维惯性的。

2、第二定律：星空的守衡量原则

这个定律直接导致了九州范围内最科学的创世解释，荒墟创世说。

早期人类秘术师中流传的创世理论认为世界存在唯一的最高大神，被称为墟。因为秘术家运用自己强大的精神能力去和星辰共鸣，发觉满天星辰的精神频率中有某种共性。这导致了他们的神话信仰中存在唯一的大神，墟。墟被称为星辰诸神的发源，世界的缔造者。

不过很遗憾的是，秘术家们这次却未必正确。羽族的星相学家通过计算发现事实上如果整合所有星辰的轨道，并且通过某种方式把它们的运行轨道加合，那么存在一个恒定的数值。这个守衡量表明星辰的运行还在和某种未知的力量相抗衡，那么直接导致了世界二元推论。这个重要的推论说明世界不是从唯一神起源，必然有一个隐藏在所有种族视野外的神秘神祉。这个神祉用他不可推测的力量在和星辰诸神守衡，这个神秘的没有任何意义的守衡量则代表了二神间的平衡。

第二位主神被称为荒。这个理论在晁王朝初期才流传到其他各族的秘术家中。

3、第三定律：星相家的不可自算准则

这条定律直接导致到前两条定律的总结者，星相学一代大师古风尘自杀身亡，虽然它在星相三定律中可以说最不起眼，可是足以让古风尘对自己的生命彻底绝望。古风尘过世后，星相第三定律才终于出笼。星相的三定律排行方式取决于它们被确立的时间。

星相第三定律在否定了星相师对未来的无穷预测可能后，也充份肯定了对自己未来的影响。这个定律意味着作为观察点的星相师自己无法把自己的精神活动纳入自己的计算中，所谓星相师是独立在自己计算体系外的一个异数。

假设存在一个智慧无限的完美星相师，那么他在计算出未来后，唯一能够改变这个结果的是他自己。

4、星相学第零定律

我们说过星相三定律其实有四条，因为第零定律的存在。

这条定律是在燮朝建立前的八百三十四年被发现的，但是那时候星相的第一和第二定律已经确立了相当长的时间。但是这条定律的重要性使得人们不忍心把它至于前两条以下，所以这条定律被破格定名为“星相第零定律”。

它另外一个名字则是众所周知的，“星流溯源”。

在当时，胤王朝的极盛时期，胤王召集了九州范围内所有种族的所有著名星相家，制定了“星流逆算”的项目。这个项目不是为了推算未来，却是为了反推过去的历史，综合历史文献和星相学典籍，在它们的矫正下从当前星空逆推回去，以推想过去的真实历史。

也许这个项目太成功了，星相家们在穷推星空超过四千年以后，终于得到了一个可敬畏的结论——在远古的过去，四千三百多年前，所有的星辰汇聚在同一个空间点上！

虽然现有的计算精度远无法把轨道推演精确到一个奇点，不过星相家们相信历史的最初有一个诸星汇聚的奇点存在。这个点被称为星流之源，也就是那个点的爆裂，造就了时间和空间，世界和历史。

这个定律被确认的当天，星相家们中开始流传一种特殊的纪年方式，称为星流纪年。最初时间诞生的那一年为星流元年。这种纪年不随王朝更替而变化，只为了

纪念该定律的发现。若干年后，星流纪年仅仅在星辰算家们中流传，却是九州大陆上最准确的绝对纪年方式。

三、元极道

元极道是羽人的宗教，而非单纯的星相流派。在元极道的星相理论中，十二主星占有特殊的地位，他们组成循环转动的巨轮，大地上的万物都受这个星轮的影响表现出循环的变化。

元极道所使用的星轮，按顺时针方向，依次是：

太阳、明月、密罗、印池、岁正、亘白、谷玄、暗月、裂章、填盍、寰化、郁非。

其中：位于相对位置的星辰，构成相对的关系，共六组。

这六组是九州中各种精神意志的基本冲突：

太阳——谷玄—[生长——死亡]
明月——暗月—[爱恋——仇恨]
密罗——裂章—[总体——个体]
印池——填盍—[精神——物质]
岁正——寰化—[规律——无序]
亘白——郁非—[平静——冲突]

然后，相邻的星辰构成比邻关系，比邻的星辰存在共同点。

一共十二组比邻：

太阳——明月—[生命——爱情]
明月——密罗—[魅惑——幻相]
密罗——印池—[万相——思索]
印池——岁正—[思考——规律]
岁正——亘白—[平衡——平静]
亘白——谷玄—[静止——死亡]
谷玄——暗月—[死亡——仇恨]
暗月——裂章—[仇恨——分裂]
裂章——填盍—[分裂——细节]
填盍——寰化—[细致——观察]
寰化——郁非—[偏离——冲突]
郁非——太阳—[雄心——生命]

另外，相隔 120 度的三颗星构成转化关系，共有四组：

太阳——岁正——裂章
明月——亘白——填盍
密罗——谷玄——寰化
印池——暗月——郁非

最后，按照逆时针，得到万事万物的演化顺序。

亘白——>岁正——>印池——>密罗——>太阳——>郁非——>寰化——>填盍——>裂章——>暗月——>明月——>谷玄——>亘白

时间与历法

一、时间单位

时间单位：纪、年、月、日、时、度、分

日：太阳的周期。

年：岁正的周期。一年为 360 日。

月：双月互掩的周期。一月为 30 日。

纪：一纪为 1000 年。(注：仅为星相学单位，日常不会使用。)

度：太阳运行一度的时间(天空直径的 1/180)。

时辰：一天为十二时辰

二、时间判断

在天气晴朗的室外，判断时间最方便的方法是观查太阳的仰角。九州世界中，太阳的轨迹距天顶的垂直距离不超过六度，因此太阳的仰角可以大致确定时间。普通人以此方法判断时间，误差不超过 40 分。受过训练的人以此方法判断时间，误差不超过 20 分。

室外用的计时工具通常为日晷，将长条形的刻度板东西向放置，中央竖立一根长针，使用长针在太阳下的投影来确认时间。大型日晷精度可达到4分。

在室内，常用的计时工具包括砂漏和滴水器等。典型的砂漏按照分、度、时等不同时间单位分配标准的漏砂量，用来计量一段时间而非用来获知当前时间。小型的计分砂漏或计度砂漏可随身携带。滴水器一般为一人高的成套组合，可根据刻度读出时间，精度和日晷相当。滴水器必须有专人每天管理，无人看管的情况下最长工作时间不超过一天半至两天。

修行太阳法术的秘术士，因为与太阳之间可建立起精神感应，故可以随时感应到太阳的位置，从而知道当前时间。精确度依秘术士的强弱而定，在40分到4分之间。

夜间普通人无法根据星辰知道时间。唯有受过训练的星相师可以根据星辰位置推算出时间。

除一天内的时间外，在没有日历的情况下判断当前的确切年月日均需星相学知识，

此外，寰化系某些法术可用来了解当前星辰的位置，从而推算出时间。

三、历法

一年十二个月，在正式场合以数字命名。文学作品中有时也使用借代的修辞手法，以当月的特征来作为月名。

在没有星辰外力影响的情况下，一年分为四季：春季为三、四、五月，夏季为六、七、八月，秋季为九、十、十一月，冬季为十二、一、二月。

但九州另有星值的概念，因为十二主星之外星辰运行的影响，气候可能出现不确定性的变化，于是星象学家会根据观星的结果预告发布将要到来的星值。

星值指一些次星的运动对大地气候及动植物的影响，这影响与大地自身的气候变化是并行叠加的。有的星值很长可达数年，有的星值很短只有数天，某一星值中天气呈现相应的特征，如大雪，暴雨，久雾，冰冻以及某种动植物生长习性变活跃或受抑制等。

星值以发生影响的星辰而命名，如星值琼寒，星值古辰等等。星值的排列没有规律性，只可能发现即将来到的星值，而无法推演确定之后的情况。

星值之间相接，往往由星象学会宣布某一星值的终止而新一星值的到来，由于星象的唯一性，各星象学会发布的星值一般是不会冲突的，除非有特异天象而带来争议的情况出现。

星值对不同地域的影响不同，虽然由星象观察演算得来的星值是各地域一致的，但受影响现象明显的地域可能只是某处，也并没有什么规律可循。星辰运行与特定地域间的关系也是学者们的课题之一。

并不是所有民众都能得到关于星值的信息，绝大多数人不知道气候为什么会反常。绝大部分星值的影响难以被察觉，越产生重大的影响的星值出现的机率越小，能带来大洪水或是长久干旱等反常气候的星值往往要数百年一遇，但却有时影响了王朝与民族的命运，所以星值也带上了神秘的宿命色彩，星象学也因此为王者们所需要。

由于多数星值对气候的影响微弱，大部分的岁月里，春夏秋冬四季受主星们的影响平稳的轮替着。

每年岁正升起和落下的时间，以及方位、角度，都是不确定的。大致在三月或四月升起，十月或十一月落下。

历史总述

这世界的历史按文明发展程度划分为三个时代：

苍茫时代：创世蛮荒时代，六族初步发展，还处于原始及奴隶部族时期。最终先行国家化的人族建立了帝国，击败了其他种族，划分九州，后又崩溃。那时九州大陆上地理上不存在内三海，而是以巨大冰原。

缥缈时代：战国时代。王朝分分合合，交替不断。大型战争中术师所能起的作用极小，这是重武略而轻法术的时代。在九州大陆地理上冰原融化，内三海出现。

浩瀚时代：更加充满可能的时代，技术和法术的境界更强，飞行工具出现，海运更发达，六族进一步融合。海外开始扩展。在九州大陆地理上内三海干涸，三陆连在一起。周边出现更多岛屿。

具体历史年表：作为变动的需要不断根据创作整理与修改的设定，暂不收录于核心设定，另附。

地理总述

在无边海洋中，有着诸多大陆。其中有一块文明繁荣的区域，生活着不同的种族。这块陆地上，由古代人族建立、由部族联盟所转化的那个古老晁帝国，曾把他们所探知的已知世界分成殇、瀚、宁、中、澜、宛、越、宁、雷九个州，虽然这一大国早已消亡，但九州的区域却一直留了下来。

因对苍茫大地认识的有限，他们按环内海文明的中心点把这区域分为北陆，东陆和西陆。环绕大陆的是被统称为浩瀚洋的广大水域。同时，浩瀚洋在邻近大陆的各处浅海也有不同的名称。陆地之间是三个较浅的内海，分别称为涣海，潍海和滁潦海。

在对陆地和海洋测量中，长度单位为里和步，高度单位为尺，面积单位为拓（百平方里）。

东陆约为五十四万拓，北陆约为三十六万拓，西陆大约二十五万拓。

（目前设定一九州里与一华里同，一拓为 36 平方里等于现实中 9 平方公里，九州总面积不含地中三海约为一百一十五万拓约为一千万平方公里，包括地中三海约为一千五百万平方公里）

东陆最高的山脉为雷眼山脉，位于东陆中南部，东西向。雷眼山脉以北的大陆被称为中州，因为那里是文明世界的地理大圆中心。南面称为越州。中州东面的那一部分大陆称为澜州，因为那里是所有大陆的最东端。雷眼山脉西尽，西南和西北两个海湾在东陆的西部划出了宛州，由大江与西陆分开。

北陆最东面称为宁州，名字来源于当地部族的各种祭祀。宁州北面是乌扬大江和江北几乎无法飞越的高耸雪山，仅在西北面由狭长的地峡和瀚州相连，瀚州有广阔平原。瀚西面是殇州，两者间是北陆最高的蛮古山脉。

西陆中部是被称为沉沙海的海湾，其北是云州，因此沉沙海南方的雷州是一片长年绿色的温暖土地。两州面积近似。

—————北陆—————

殇州

殇州位于北陆西部，二面临海，向北是茫茫雪山冰原的寒冷大陆。东部与翰州以火雷原为界。面积约十万拓。殇州主要分为三大地形带：北部为殇州高原，东起蛮古山脉，西至天池山脉，其中蛮古山脉为东陆最高部分，平均海拔超过 1 万尺。

中部和东部地区地势趋于平缓，长期的剥蚀作用形成了数片广阔而起伏平缓的平原，其间分布有一些小山和丘陵。西南部地区是一条火山带，统称为冰炎地海，分布有数十座较大的火山和更多小型或休眠的火山。更西面在浩瀚洋中分布有火山岛群。

这是一片冰与火的大陆，相应的气候分布也多变。殇州高原气候寒冷，夏季普遍气温低，降水丰沛，无论冬季还是夏季，都是既能下雨，也能下雪。该地区不适于乔木生长，灌木丛和苔原是殇州高原的常见植被。西南部地热资源丰富，可见到木本植物组成的小林，在背风的地方或热泉附近分布着杂草草甸。中东部的平原区气候状况比瀚州平原略复杂，以森林植被为主，针叶林的分布最为广泛，阔叶树的种类较少，森林草原和草原分布在与瀚州的交界处。

瀚州

瀚州位于北陆中部，东连宁州，西接殇州，总面积约十五万拓。西南是涣海，下端指向滁濠海。西部受到殇州高原地形带的影响，平均海拔较高。中部地区地势平坦，一马平川。东部由极宽的天拓大江与中州隔开。西端由霍零江与云州隔开。

瀚州大部分地区降水量不足，森林不能自然生长，以草原为主，自然植被主要是丛生禾草，并混生有多种双子叶杂草。东部彤云山地区则由森林草原逐渐向混交林区过渡。溟朦海位于瀚州中部草原，是北陆最大的湖泊，周围形成形成大片的绿洲沃野。

宁州

宁州位于北陆最东部，三面临海，面积约十一万拓，其东南部为丘陵带，分布森林和森林草原，乌鬼山横越其北，三昧河自此向南入海口时，变成了三条纵横交错的宽阔河道，因为土质和藻类的不同，分别呈青绿，淡紫和绛红三种颜色。宁州西部多为荒漠戈壁，众多破碎的丘陵一路连向虎皮山脉。极西端与瀚州间隔勾弋山，勾弋山高万仞，因为山峰终年积雪，云开雾散之际银光闪闪，又被称为“月亮山脉”，其主峰为北陆最高山。宁州北部多为厚厚的冰川层覆盖，这块巨大冰原的面积几乎相当于四分之一的宁州，主要植被是在短暂的夏季中长满苔藓和草本植物。

————东陆————

澜州

澜州位于东陆东块，东部临海，西接中州，南部与越州为邻。面积约十五万拓。整个澜州形势如弓，销金河如弦横跨南北，东陆最高峰的擎梁山就架在弓脊上。澜州平均海拔超过 3000 尺，是东陆平均海拔最高的地区，地堑性的中央低地把澜

州分割为东北和西南两部。东北的夜北高原是一个地垒性地块，西南与越州交界处由于降水较多，是大片的沼泽地和森林。

整个夜北高原土地凉薄，兼之气候不利，一年中冬季长达 5 个月，除了寒地的针叶林生长颇速，农作物生长却非常不利，重要的粮食产区仅在西南小部分地域。沼泽地和森林带人迹稀少，树木林冠稠密，层次很多，且多藤本和附生植物。

中州

中州位于东陆的北块，南接宛州，东靠澜州。面积约十五万拓，是东陆第一大州。中州地形以山脉和平原为主，从澜州夜北高原延伸下东西走向的两条隆起带和二条沉降带，隆起带主要为山地地形，沉降带则形成为盆地和平原。

中州的风向、降水均随季节而有明显的更替，自然植被以森林为主，既有冷湿性森林、森林草原景观，又有半湿润半干旱夏绿林、森林草原景观，混有落叶阔叶林。

宛州

宛州位于东陆西块，北与中州交界，东与越州相邻。面积约十二万拓。宛州地形受到建水与西江以及诸多小河流的切割，大部分呈丘陵状，只有与中州交接的平原才是宛州的平坦部分。宛州东部受到雷眼山脉和北邛山脉影响，地势较复杂，雁返湖是宛州大部分河流的发源地。

宛州气候温和的，冬不太冷，夏不太热，降水适中，大多数地区没有干旱的感觉。这种气候条件适宜于木本植物的生长，阔叶林是本区的地带性植被。

越州

越州位于东陆南块，面积约十二万拓，在东陆四州中列于第三。越州中部和西部地区以丘陵和低山为主，雷眼、北邛山脉诸多延伸山脉呈绵延不断的岭脊，主要是块状山，峰峦耸立，山坡陡峭，岩石裸露，地形十分崎岖，山岭间错纵地分布着面积不大的山谷和盆地，盆地中水源丰富，东部和北部沿岸为海岸平原，沿海沙洲、潟湖较多，东南部还有珊瑚礁海岸。

越州的基本植被是硬叶常绿群落，不限于分布在沿海和平原地区，并沿河谷深入到山地内部，由于越州是人口最稀少的地区，全境森林覆盖率达到 60%至 70%。

云州

面积均约十二万拓，与雷州以中部被称为沉沙海的海湾为界。由于云州西部为高耸的赤华山脉，东部有丘陵群，地势较高，天高云远，所以中部有连片沙漠，与山谷交错着。

雷州

面积约十三万拓。与云州截然不同，气候调和，植物茂盛多样，两边临海，气候多雨潮湿，森林茂密。

人族

人是最平均也最复杂的种族，他们没有夸父的高大，河络的技术，羽族的轻灵，鲛人的善水，魅的魔力。但他们有最庞大的人口和最完善的制度文明。人族有北陆，东陆，西陆三大文明带。北陆人为游牧文明，东陆人为农业文明，西陆的城邦文明则因为瘟疫而淹没在沙漠密林之后，成为探险发现的天堂。

关于人族的详细设定，请参见人的各民族及国家设定。

九州设计简要标准:

人物方面：力量设计的一个简要公式为越强大既出现概率越低。概率为 1 比此人物可对抗普通人数的 10 倍的平方。

即：一个以一当十的人。他的出现机率是 10×10 再平方是万分之一。一万人中才可能出一个。若是一个以一当百的人，他的出现机率是 100×10 再平方.....百万分之一。以九州世界的总人口数计，这样的人全世界最多几十人而已。而更强大的人物，几乎不可能出现了。所以你描写的人物如果过于强大，将有可能不能通过审核。

种族方面：以人族为标准种族，对种族设计某一方面能力的增强必需进行另一方面的减弱。个体强大则必然数量稀少。按能力概率公式，如果一种族的综合能力为标准种族的 10 倍，那么它的数量将为 10×10 再平方为标准种族数量的万分之一。

异生物方面：个体强大则必然数量稀少。禁止超强近神生物或种族。

法术方面：越强大的异术所需要的施法时间越长。或术师人数越多。单个术师不可能对自然或人群产生大的影响，术师力量设计的标准同人物概率公式。

又关于龙：

龙族在九州世界也只是在传说中出现，就象我们的神话传说中也有龙的故事，但只是传说。

没人见过真的龙。

没人能证明龙的存在。

没人能证明龙的不存在。

这该是关于九州龙的三定律。

河络

分布：

河络主要居住在东陆和越州和宛州南部的丘陵和多山地区。

居住情况：

河络在地上地下都有居住，在寒冷的古老纪元里，河络大部落多住在山洞和地下洞穴中，依凭地势挖掘和开凿出巨大的地下城市，一个地下城市通常有一个或几个部族聚居，有些会形成部落联盟制的国家结构。河络的建筑主要使用石材、木材和烧制的砖块。当气候变暖后，河络也开始在地面上建造大型的城市，他们的建造力立刻使其他种族惊叹。

将风：

惜风是一种半动物半植物，可以依附于死亡生物骨骼渐渐长成形状，但没有头脑和灵魂。

络是一种体型娇小的种族,又称河络。大多只有人族的一半高。其中一些部族会培养属于自己的惜风，用特制的人工骨架培养各种形状的惜风。然后他们可以与惜风的身体结合，将其做为座骑或外壳，以意念控制他们。弥补身形的不足，惜风可以按内结构不同的被塑造成各种形状。

同时河络在开采、铸造、及将灵魂注入物品的魂印法术上有独到造诣。

惜风与河络的结合体称为将风。

数量：

河络族约为人族的五分之一，而能培育将风的约为河络族的二分之一。

食物：

也捕猎动物，但是主要的食物来源是饲养的巨鼠獾，豚鸡等地下动物。植物有培植的真菌，饮水来自引出的地下河渠水。

体型：

河络平均身高约为人族的三分之二，爆发力强，短跑速度快，四肢有力擅长攀登和挖掘。在地下生存太久的河络往往不喜欢日光，却能在黑暗中视物。肤色有棕白之分，但事实上河络眼睛大而黑，发质出色，外貌相当均称可爱。他们爱清洁，但由于多生活地下，布匹缺乏，所以对服装不讲究，多穿相近的简单短小服饰。一个穿起人羽族漂亮衣服的河络往往会让人们惊叹。

精神力：

河络对法术的研究修习主要注重于如何开拓建筑。一个杰出的河络法术苏行(河络语：知识者)可以使巨石爆开，土地分陷，搬运重物。

当然河络中能这样运用魔法的苏行是极少的，而且太耗费精神力源，所以大多数工作还是依靠人力与技术。河络还对于金属魔法极有研究，可以把魔法与生命自然的力量凝结到武器和盔甲里，制作出著名的魂印武器，这是其他各族难以办到的。

一群拿着劣质铁剑和皮甲的人是无法与一个举着断石利刃盔甲坚厚的河络方阵匹敌的。某部族或国家想强盛，总要想设法从河络那得到好的矿产和铁器。幸运的是河络对地面的土地争夺没有什么兴趣，而且也不太精通攻击类法术。并且由于法术的学习与宗教研究直接相关，往往只有苏行，王族成员，和少数通过成年礼的优秀河络有学习法术的机会。

语言：

河络文字系统完善，词汇众多，学习河络语言是很艰苦的事情，往往是其他种族的智贤学者才能达到精通。地下城的黑暗却使河络的文明之光灿烂无比，他们的确是九州最有开拓和建设力的种族。

科学技术：

因为寿命短，河络很注重经验的传承，河络族知识的传授者被称作苏行，地位极高。河络以对知识技术的掌握划分尊卑，教育相当发达，文献著作也很多，有庞大的记录与书籍（多是刻在石板石墙上）系统，每个地下城都有大藏书殿，为河络的圣地之一。

河络对知识科技的注重和天分远超过其他民族。在开采、冶炼铸造、工程建筑等运用群力和技术改造自然方面，河络走在了其他种族的前头。河络不仅通过法术开掘大地，并且懂得力学和化学的手段，比如冷热开凿法，水力和火力运用，蚀石酸的运用。

河络擅长手工艺品的制作，石刻、金银饰、小机巧和铸剑十分有名，其他各种族均以得到来制河络的手工物品为荣。

值得一提的是，尽管河络鼓励对知识的寻求，但有关信仰的探讨和认识却是收到极其严格的限制的，他们认为神启已经给予了一切河络所应该知道的东西。一般相信，这种做法源于“叛离真神的迁徙”给河络带来的毁灭性打击。

主要信仰：

河络亲近大地，以开拓力为最高力量，这种力在形象上的表现就是地火。河络相信创造神利用地下的熔炉冶炼出大地万物。

河络的宗教起源于遥远年代首位阿络卡获得的神启，相信创造神是唯一的真神，而河络生存的目的就是尽一切手段来荣耀真神，这也是河络工艺发达的主要原因。河络的信仰单纯而强大，以极其严格的制度和规范，任何对信仰提出挑战的河络都会被处以难以想象的刑罚。

河络是最先使用火的种族，而且传说中河络祖先劈开地心而取得火种，所以河络精神中有着对地心的向往和对照亮黑暗的火的崇拜。

社会组织：

每个部落或是村落都有一个女姓做为阿络卡（河络语：地母），享有最高权利。上代阿络卡在死亡前将留下遗嘱决定下一代阿络卡。

当一些部落相遇联合起来时，他们有时会形成类国家的结构，由各族阿络卡选出夫环（河络语：王座），但夫环是执政官不是最高尊者，他（她）要向阿络卡负责。这是为了维持宗教系统的纯洁性，避免过多受到世俗事务的干扰。王者的性别不受限制，成为王者的条件往往是此河络在工艺和科学方面有杰出的贡献。王者不是世袭性的职务，但是王者的母系亲缘被称作王族，往往拥有更有优越的学习机会，从而更容易成为王者或苏行。

理论上来说，河络社会应该只有一个阿络卡，但由于河络社会的封闭性，历史上的各个时期都有多个河络社会同时存在，外族把这称作河络王国。因此，也就有数个阿络卡同时存在。唯一的例外是河络迁徙至宛州地面的千年，由于强力河络王者的出现，王者地位超越了阿络卡，阿络卡制度实际上被废弃了，一直到雁返湖战役以后才逐渐得到恢复。

河络有着严格的等级分工，但这是非奴隶制的。事实上河络的等级以在建设表现出来的力量为依据，而不是血统阶层。

河络中有着庞杂而科学的分工系统。并从诞生时就被划分了职业，之后一直受到专门培训，比如专职的战士，专职的开拓工，专职的清理工，专职的食物采集者，专职的幼儿护理者……不同的时代或部族叫法不同，这些人是平等的，共同建设着这庞大的国度，但其中会涌现出许多杰出的发明者和技巧熟习者，他们运用智慧给自己添加了更多的力量，得到其他人的尊敬，这其中的血缘辈分崇高者就成为苏行，他们年老不能再工作，就把经验与技能传授与新生的少年们。苏行是河络国中除王者和阿络卡外最受尊敬的人。而王者，往上是公认是最智慧强壮勇敢的人。

河络有着其他所有种族都没有的统一力，他们似乎心中有一个共同的意志，这个意志未必是来自河络王，却是来自每个个体心中信奉的公理：对力量与智慧的尊敬。这种意志似乎是亘古存在，从每个婴儿一诞生就已烙在他们心中的，或者说，那是世代苏行们传播文明火种的结果。河络把他们最尊敬的人称为梦火者。

但地下城的构造也阻碍了河络各部族间的交流与融合，一座普通地下城人数几千到数万人不等，因为地层阻隔，地下城市间缺乏交通联系，有些河络部族只隔一堵石壁而始终不知对方存在，很难能象人羽族一样形成联合统一的大型国家。

婚姻和育儿制度：

上古的地下河络几乎没有血统和宗族的观念（但地上河络有些被人族同化），年轻人在休息的日子里狂欢自由相爱，当生下婴孩，母亲就把他们送到新生殿堂，因为河络们把孩子视做大地之母神所创造的独立个体，只不过是借他们的身体而生育出来，当孩子送入殿堂中，由专门的培育者来抚养，孩子长大后加入劳动，即使和自己的父母相见也认不出来，完全是平等的。

河络用姓来标志母系谱系，阻止乱伦，这只在两个年轻人决定结合时才会用到。河络平时的名字包括绰号和本名两部分。

在河络发展后期（填盍纪），地面部族中出现了成年女性河络独居，而男性河络均可在征得同意后登堂入室的婚制。孩子成年前由女性河络养育，成年以后则成为独立个体，不再与母亲具有紧密的家庭联系。

河络无法与其他种族通婚。河络生育率较高于其他种族，因为地下的相对安全与恒温，加上自由相爱和系统的育养制度，婴儿诞生和成活率都很高，远远高于开拓的速度，所以一个地下城市几代就可能会挤满，这时一般会有一个年轻河络带着一部分新生族群们出地面去开拓新的家园。

河络的成长：

小河络 4 岁开始接受教育，8 岁之后开始以学徒身份参加工作，14 岁之后，自己独立铸造出第一件带有魔法力量的武器、盔甲、护身符或者一件精美的工艺品后就可以参加成年礼，经过部族长老认定小河络的技巧和工艺已经成熟，就算通过成年礼。

在填盍纪，种族交融增多，河络向地面发展的时代，许多成年后的河络都选择了出外游历，研究大陆上各个种族的冶金技巧，艺术思想，因此，在东陆大多数的城市里都有河络开办的铁匠铺和工艺品作坊，以及首饰店，工艺品店，武器店，盔甲店，等等。

青年河络在这些地方落脚，学习当地的技术和工艺，同时锤炼自己的技艺。其他种族欢迎河络族的匠人来访，因为这些匠人带来了先进的冶炼技术，生产的工艺品很受欢迎，同时河络的工艺作坊和饰品店也是税收的重要来源。

河络在外游历 10-15 年后返回家乡，在地下城市里，他们完善自己的艺术思想和制造工艺，教育下一代，勤奋工作直到死去。

河络的殡葬：

河络死后葬在家族的坟场和墓殿里，通常会在石碑上嵌入一件死者生前最得意的作品。这就是他们的无声闪亮的墓志铭。

魅

分布：

在九州各地，有其他智慧种族活动的地方，都有可能诞生魅。

在九州设定中，没有神界与地府这样的异空间，灵魂只是传说与信仰的产物，并不能被证明真实的存在。所谓魂印兵器，也只是抽取人的精神特质贯注于兵器之中。魅也是由相当的原理而形成，只不过魅是将精神贯注到生物体中。

魅族的精神体来源于九州大地上各处散逸的精神意识。

生物精神力会随思考或梦境或法术产生并发散到自然中，这类似于挥发的过程。（不但包括普通智慧种族死亡后的精神残余，也包括任何意识活动的痕迹，如：图书馆里的阅读行为，剧院的演出活动，战场上的仇恨等等。从这些大规模的意识活动中也会催生魅。）

这些精神游丝于自然界与其他精神力源结合，可以重新形成有新个体意识的生命体，以精神体方式存在，此时称为虚魅。虚魅不等于灵魂，它是生灵发散到自然中精神意识的重新聚集，不具有从前的记忆，但有可能留有精神源体的性格气质痕迹，比如在学院所产生的魅因为长期受学者们精神思维的影响也会有相近的气质。

虚魅可以通过梦境等精神暗示与人沟通。

虚魅可以收集空气水中的原料为自己凝聚出实体。理论上魅可以凝成它自己能想象出的任意样子，但越怪异没有参照物的构造失败的可能性也越大。且无法突破自身力量及星辰力量的限制，外型强大不等于真正强大。凝成越大型的形状就需要越长的时间，否则就会相当虚弱。精神力的强大与否也是受凝聚时间的限制。比如凝成一只强大的飞兽可能需要几百年的时间，且失败率极高，所以很难出现。

魅体也可以在凝聚后重新转换为虚态被束在法力空间中，并在法力催动下在短时间内重新凝聚。但能使用此异术者极少。

魅不能多次凝聚，在实体被摧毁后精神即消散，与生物死亡后的效果相同。而生物死亡后所散逸出的精神体力量是不足以重新凝聚的，它象洒在水中的颜料，必须经历漫长的散逸与重聚的过程，再次形成的意识将是全新的。

魅做为虚体时无法结合并生育新魅，所以是物种而不是种族。但为方便也称作六族之一。

数量：难以考计

虚体魅的能力：

刚形成的魅以虚体存在，不具有五感，但具备一定思维能力。魅对于外部世界的感知，借助精神探索的方式，这一探索方式对精神越强的目标越显著，比如其他智慧种族。魅也能区分生物和非生物。

魅和其他生物，魅和魅之间，都是相互独立的个体，不能直接读出对方心中所想。但魅能够感知到其他生物精神层面上的变化，不受其外观表情身体语言等影响，因此通常更接近于被观察者的真实内心。魅在不断的感应过程中逐步人性化，可以理解世间的事件和人际关系，并渐渐懂得感情。但仍然不能通过五感接触世界了解世界的真实面貌，就象一个被封在盒子里的灵魂。所以魅都渴望凝聚，并愿为此放弃虚幻的自由。

魅和魅之间以某种感应达成极简单的潜意识交流，不存在语言。

由于虚体的魅本质为精神体，因此容易对其他生物的思想产生一定影响。这与明月系的法术“魅惑术”十分相似。因此通常认为魅天生具有一定的魅惑术(实际上“魅惑术”这个名称就来源于此)。除这种类似明月系法术的魅惑能力外，魅天生不懂得使用魔法。但虚体的魅可能在与其它种族施法者的接触中学会施展魔法，并通过魔法对世界施加影响。

虚体的存在形态：

魅无法永远以虚体形态存在。精神体的魅最终会被荒所吸收，这也就是星辰诸神所恐惧的自己将来的命运。魅的长程移动会加速虚体被荒吸纳，一个不断游荡而不凝聚实体的魅只有消失一个结局。这个吸收速度视形成魅的精神强弱和是否有补充来源而定。无同源精神补充，虚体的魅的寿命将不超过 500 年。

同源精神指魅的意识所诞生的那片精神。如，由战场上的杀戮意识所形成的魅，当战斗结束后，精神来源也就终止。除非今后在这片土地再度发生大规模战斗，原来的残余精神即使形成了魅的意识，也将缓慢耗散殆尽。又如，由信徒的膜拜而在神殿中聚集的残余意识，不断的宗教仪式就是其同源精神的来源。如果神殿被废弃，也就没有同源精神补充了。

虚体的魅无法自动吸取其他精神意识而维持自己的存在。虚体的魅无法自行占据其他生物或非生物的身体。虚体的魅无法与物质界中的物体产生力的相互作用，例如，无法拿起武器或任何实物。相应的，普通墙壁对魅也不构成阻碍。虚体的魅无法被其他智慧生物以五感的形式察觉到。

普通智慧种族的精神烙印由其出生时的星空分布所决定。而魅的精神烙印由形成其虚体的精神来源所决定。如，在古战场上出现的魅，带有血腥杀戮的精神意识。这一意识特征在凝聚后仍将保留。

魅的凝聚理论：

绝大多数魅的个体会选择凝聚一个物质身体，因为这样就可以感知这个世界，并暂时摆脱被荒吸纳的恐怖阴影。不被荒吸收是从墟神分裂起就传承在所有意识中的信念，因此魅的凝聚，很大程度上是游离精神体的一种本能。

对于普通种族来说，其精神体与肉体同时生成，同时成长。在成长过程中，精神和肉体相互适应。可以说每一具肉体都被相应精神体训练得只接受其指挥，每一个精神意识也习惯于相应肉体的形态、感觉和动作。两者密不可分。因此对魅来说，要形成物质身体，就必须从头凝聚一个，使之与自身精神意识同调。但毕竟魅的精神早于身体出现，因此其精神意识并不能十分完美地、如同一体地控制身体。即使是最成功的凝聚，精神意识和新身体间也存在些微差异。而对普通种族来说，精神意识和身体是完全统合的，他们甚至无法在概念中很明确地将两者分开。所以，实体魅在身体的平衡性协调性上比其他种族略差，这一特点限制了魅无法成为很强大的武士。

魅在凝聚物质身体时，本能地按照其他种族的身体形态为模板而凝聚。魅对于身体的种族、性别、外观、体形、等等无特殊喜好。某些魅在凝聚前可能已经在智慧种族社会中经历过，可能会有意识地按照那个社会的价值取向而凝聚身体，以便自己将来能够融合进去。

一个魅以自身的力量只能凝聚一次。不管凝聚出的身体是好是坏，都将从此以这个实体继续存在。除非有其他强大的施法者帮助魅凝聚，则不在此次数限制。但这类法术相当高级，极少人能使用。

出于本能的凝聚实践很少能完全按照魅的愿望凝聚成身体。完善的凝聚被作为特殊的经验技巧在魅之间隐密而小规模地相互传授。失败的凝聚将带来一个奇异(通常是丑陋)的外形。这一外形在普通智慧种族中不可能自然诞生。因此凝聚失败的魅从外观上可以容易地认出。

魅的凝聚必须以确定的一个存在种族作为模板。不能通过凝聚生成多族特征混合的身体。

魅的凝聚方式：

凝聚需要物质来源。魅也只能通过转化其他有生机元素来构成身体，不能凭空创造，也不能从金属石头等无生物体中得到原料形成身体。因此魅转化应在一个充满生物适于生长的环境中，如沼泽，森林，深谷，不然会极其缓慢。魅不须接触到其他物体，可以从空间中吸取这些元素。

凝聚需要一个稳定平和的环境。恶意的法术会对凝聚产生干扰从而使凝聚失败。普通的物理接触不会导致失败，但也会带来一定影响。因此魅在凝聚前会本能地寻找一个安稳的场所，在将凝聚的形体外先形成一个保护壳，叫魅实。有时也会把魅实凝成石头等形状以伪装，或以朽木为壳，或结在水底。会施法的魅通常会在凝聚阶段设下保护性的法术。如果有人在魅未凝成形前打开实，魅会立刻焚毁这个形体并逃走，外人在打开魅实后除了一道烟尘之外什么也看不到。

魅在肉体凝聚的最后三分之一时间内开始精神与肉体的结合，这阶段称为束魂阶段。这阶段被外力惊扰，毁去肉形的魅将无力再重新凝聚，精神意识也大为受损，不久便将消散。但在这阶段前若被惊扰，还有可能重新凝聚。魅不会在无外力惊扰下无故自行中止凝聚。在成形并正式将精神与身体结合后发现凝聚失败则无法改变。魅因为没有五感，也无法在凝聚期间检验是否出现偏差。

凝聚身体需要一段相当长的时间，但身体可以直接向它所设计的模样进行凝结，不必从婴儿时期开始。凝聚时间按所凝个体的大小及复杂程度及生长环境而定。一般需要十年左右。但不排除有精神外力影响的情况下出现的加速生长或异变。

魅即使凝成一个婴儿，也具有更高的独立思考能力和自我学习能力，所以幼儿体的形魅往往被当做神童。但婴儿状的魅因肉体的限制无法独立生存。

形魅对它们所处虚体时期的记忆模糊。会感觉象幻梦一样，有时无法确信是否真实存在过那样的时期。

魅无法直接进入其他生物的身体并控制它，魅能占据其他身体需要几个条件：1、此个体精神力极微弱几乎不产生排斥。2、有精神外力的引导。3、有数月以上足够长的时间使魅侵入并完全适应。

魅无法进入非生物体中。木头金属等制成的身体都无法容纳魅。虽然术师可以把意识封入某物体如魂印兵器，但这个意识无法自行控制物体。

实体魅的能力：

魅在按某一种族的形态凝聚后，其寿命与这一种族相同。魅的实体完全按照普通生物的方式运作，也必须进食和睡眠。但魅需要的睡眠时间很短，对食物的消耗也较少，更注重冥想对精神力的培养，所以形魅中没法出现强壮的战士，却很可能出现优秀的术师。

当魅凝聚后，仍能保留虚体魅的感知能力和对其他生物的魅惑影响力。但这些能力被实体的五感所覆盖，不再象虚体时那样能直接快速地使用，而是必须先有意识地排除身体感官影响后才能显现出来。凝聚后的魅可以在精神层面上探查出对方生物是否也是凝聚出实体的魅。

魅凝聚后，可以学习与自己精神烙印契合的星辰魔法。魅的精神力比其他种族强大，因此在法术的施展上有优势。

由于身体由后天凝聚，魅无法十分精确地控制身体。因此魅的身体平衡性、准确性、协调能力等都稍欠，无法与相应种族中的佼佼者相比。

因为肉体是后天形成，所以精神对身体依赖性较低，在肉体被损伤后，只要不严重到使精神无法容身，并有足够的精神力补充，往往能缓慢重新再生。这个过程和凝聚相似。

凝聚出的身体一样会受伤，且在承受了致命的伤害时，束缚在其中的魅的意识也一样会消散。但在肉体受到严重破坏的时候，魅可以通过某种秘术使精神脱离并放弃身体，回复到虚体的形态。这种秘术无需学习，是魅的本能，但需要一段施展时间，因此受到即死的伤害时无法起到作用。魅依靠自己的力量只能凝聚一次，因此放弃实体是最后的手段。被放弃的身体除非被修复，否则无法再次进入。而且这个修复过程，因为身体中已经没有精神体，也就无法靠星辰魔法来修复，必须以类似凝聚的方式缓慢进行。

魅在实体消失后即死亡，如具有某种强烈的意念可能继续存在下去被新的魅吸收，这与魅的形成原理相同，这个魅会具有原意念的一些意识特征，但记忆和本我意识都无法传承。

社会：

魅没有自己的社会。魅凝聚的原因之一就是想溶入并体验其他形式的生命。

鲛人

鲛人又称蛟人。事实上蛟族与鲛族在体征，生活习性与社会制度上有细微不同，如陆上的人族有农耕游牧之分，这里只作为同一种族来介绍。

· 分布：

生活在海中，少数与海相通的大河大湖包括地下湖中也有少量鲛人，主要看水的深度与水质。鲛人不愿在不洁的水中生活。

· 繁育：

平均寿命七十岁。胎生，可一胎多胞，孕期六个月。但只有每年八九月才能受孕，幼婴也多统一生于二月。小鲛人一生下来在气囊中，数小时后即破，可以游泳。但海中天敌多，成活率差。因此种族繁衍速度尚逊于人类。

· 外貌：

人身蛟尾，流线修长，身材好，近似人类，略为瘦高。但传说中鲛人是古人类某国为避战祸用魔法改变了体质躲入水中而成族，又传说是渔人遇海中仙人而被变为仆，但谁也不知道鲛人真正来历是什么，传说永远只是传说。男性鲛人背上有角质鳍，女性是透明软质，因此男性看起来凶恶而女性柔美。

鲛人有头发，色彩多样。鲛人下层男性为劳动与战斗需要多从幼时就将它们剃去，并在头顶刺青。女子紧束起或配以绡帽。鲛人男子留发往往是贵族及上等人的标志。

绡：以光滑水草或被称为绡的一种特制织品（用若鲷鱼的泡膜碾拉配以鳞粉和鱼油做成，极为光滑而不吸水）制成披风裹带等衣物。

鲛人男性平常时皮肤和人类一样，但遇敌时会迅速转变为战斗体质，在身体外形成坚硬鳞甲状皮肤，如同披上盔甲。女性无此能力。

· 水外体质

鲛人想上岸必须先用法术化生双腿，这是艰难漫长的过程，大约需要七至十五天，如果加速化育会可能造成伤害。或只有借助车代步。普通情况下没有改变体质的无法在水外生存超过一天。上岸后必须每日服用药物并花数个小时时间在水中恢复。而且非海水的效果恢复不好，会影响健康，在水外呆得越久，身体越虚弱。长期使用药物的话，健康会受损，寿命会缩短。但陆上也有许多鲛人愿意冒险探寻之物，所以在太湖深潭中有时能找到鲛人的隐密据点。传说鲛人有奇法能使人在海中呼吸生活，但也同样以减少寿命为代价，但人族中尚无人知道这秘法。

· 语言：

鲛人使用类吟唱的语言，在海中用和歌般声调在传达信息，这样可以在海中传递很远。靠近时的语言交流也使用通过喉间骨振动发出的一种快速音频。其他种族是极难理解的。大多数不懂人类语言。人类在海外听到奇怪歌声，就知道是遇上鲛人了。

· 食物：

鲛人主要以鱼类为食，辅以海中可食植物。

· 社会：

运用海底浮力开采石块和搭脚手架种植快速生长的珊瑚生物的方法建造海底城市。一个中等鲛人城市约有千人。普通村落近百人。鲛人随着海洋鱼群和温暖海流的走向变化常常迁移，平均十几年迁移一次，留下一座空城遗迹。另有些游猎的鲛人部族会用水草编成屋巢，在海中悬飘，一个部族极多会有数百个这样的草巢相系。

一些城市使用了一种海中石灰质制成空心基座及柱墙，并使用轻质海中植物建房，因此也可在海中浮动，利于迁徙。

一部分鲛人由于部族的联合，生产力增强，占据了好的海流地带，开始驯养鱼类及海中植物，形成了定居生活，便出现了国家，不再迁徙。鲛人国多为城邦制。

鲛人有王。男女都可为王，世袭制。有官制和少量常备卫队，但战时军队是临时从国民中组召。有各部臣官处理事务，国民分市民与奴族，奴隶由犯罪者和异族者及战俘构成，在战争中夺取财产赎身或立得战功是他们摆脱奴隶地位的主要方法。但军队也是有限的，鲛人在海中的战斗的主力还是驱役的食肉鱼群。有专门的海语者（法师）运用驱役法术。一场战争下来，海水血红。

鲛人存在货币，各国家可能存在不同，有海星，龟壳等等。但最通用是一种较稀有绝难人工培育直径大至相同的金色珍珠，叫珠铭。因为较少有，在海中他们也使用已含这种珍珠的活贝，称为合币，因为珠还未最后长成，有些类似预付款。一些亲近人类的鲛族在海边与人族贸易，多以物易物，有时也接受陆上稀有的鲛人货币。也有一些与人来往较密的鲛族或有事在岸上逗留的鲛人使用人类货币。

· 与地面种族的交往：

许多鲛人族把水域视为自己领地，极厌恶其他种族入水游泳或航行，因为他们认为地面是污秽的世界，地面种族下水这将使水污浊。所以鲛人常常对航行的地面种族发起进攻，这也大大阻碍了地面种族航海文明的发展。在九州内三海也常有鲛人的出没，鲛人不用弓，只用鱼筋弩或水压弹射筒，在水下射程较近，不足百尺，但在水外发射时，可达数十丈，击中远处船只上的人，不过水压弹射筒在陆上使用不便，因为不压注水是无法再次发射的。

但随着种族的日益接触了解，一些鲛人部族开始变友善，在人族举行祭海仪式并用酒清洗他们的船后，可以下海。航海者在航行中不断把酒洒入海中，鲛人闻到船上的酒香便不再攻击。当然不是所有的鲛人部族都这样。

鲛人和人族可以通婚，但极难生育，即使有所生，孩子为人族，虽也生于气囊中，但不再具有鲛人体质特征，如在水中生产，气囊破后即会淹死。鲛人与其他种族的婚配参见种族通婚设定。

鲛人与地面种族的交往，多是海边贸易，或者渔民开船到海中珊瑚岛礁。由于在地中三海内也有鲛人，所以陆地种族对鲛人日益熟悉，见怪不怪。鲛人善于用海中原料纺织一种极薄的丝绸，叫做鲛绡，轻而韧，表面极光滑。用于海中建筑及服装。在九州，这是一种极其珍贵的丝织品。传说海上偶然出现的“海市蜃楼”，就是鲛人们出售交换这种鲛绡的集市，谁要是能去到那里，就可以买到这种宝贝。而事实上，海市蜃楼是鲛人部落升上水面后加以魔法施雾后的结果。鲛人部落出现于水面，原因多种，比如进行参星的祭典，或是被上升海流所挟，或是为躲避深海季节性的危险寒流，或是迁移时用星辰来占卜决定方向。

由于存在着愿与地面种族通商的部族和仇恨地面种族的部族，所以下海去鲛人“海市蜃楼”是极危险又有极大利益诱惑的挑战。

另一传说鲛人在悲伤哭泣的时候，滚落的眼泪是美丽的珍珠。事实上那是鲛人哭泣时所流出的眼泪的结晶，因为鲛人体液成分缘故，所以会在离开体外后在水中及空气中快速凝结。当鲛人在陆地上时，也常常因为不能接触水的生理原因流泪。绝大多数鲛人的泪结晶易碎而色混，毫无价值。但有某些情况下如星辰力量或当时出现特异体质与精神状态的影响，万分之一的机率可能凝成不易损而发光的珍珠般的宝物，所以鲛人自己也视为是得到上天赐予，并传说鲛珠能提高人感应自然的灵性。传说在月圆之夜鲛人哭泣时，滚落的鲛珠特别圆；而在月亮缺一角时，鲛珠也就是奇形怪状的，这或许就是星辰对相应体质的鲛人影响的例子。

即使用法术化育了双腿，鲛人在地面上仍不擅行走。鲛人即使攻下海边城市，也不会占领，因为除非引入海水将其灌注无法居住。由于人族相信地中海下的古遗城有大量财宝，所以常有人冒险进入鲛人的领地，也有邪恶者甚至打起驱除鲛人的想法。当然，也有一些鲛人海语者想着如何使海水涨起，清洗全世界。

鲛人的几乎唯一陆上据点，地中三海中心的闵钟山。那里山中有通海的大湖，是鲛人的常据地之一。也是传说中美鲛人和财宝汇聚的地方，无数狂野航海者的梦想之地。

夸父

一个巨人的种族，因为据说为神话中逐日巨人夸父的后裔而得名。传说中他们是可以无限长高的，但大多数夸父族只能长到人类身高的两倍。如山般巨人的出现

需要特异事件或极长的寿命。这个种族的数量一直很少，只是人族的百分之一。分散在北陆殇州雪山高原中。其他地方很罕见。

夸父的力量与精神有相斥，所以夸父的星祭师往往苍老而憔悴。

分布：

居住地多为殇州北部酷寒的山区中。在历史上他们曾一度居住在现中州北部并南下，但后来遇到了人族的反击而退缩。

食物：

几乎全以猎获的野生动物肉类为食，烤和腌制是最常用的手法。植物不能成为主食。

寿命：

50—80 年。

体质：

人类的两倍高度。高大的身材使他们走路的步伐比人类大，但是为了适应寒冷气候使得身体新陈代谢缓慢，肌肉发达的同时动作速度比人类较为缓慢。山地奔驰上有优势，强大的体力可以支持很长的山路，结实的身体可以穿破荆棘。他们身体巨大，因为血脉丰富炽热，所以很怕炎热，同时也令坚韧的皮肤呈现一种肉红色。多为栗色或者浅棕色头发，黑色眼睛。

精神力：

夸父于雪山上仰望星辰，夸父族的萨满（巫祭师）认为，夸父巨人是天神盘古在地上的子孙，夸父巨人的精神是和星辰相互感应的，每一个夸父部落都有一个对应的守护星，或者叫做兽神星，因为每一个夸父部落也有自己崇拜的神兽，确切的说，夸父族的宗教信仰包含了三层崇拜：星辰崇拜、神兽崇拜和祖先崇拜。夸父族传说认为是巨人盘古以神力开辟了天地，同时做为巨人的后代，夸父们有责任不让天地重合，所以拥有伟大的力量是他们的理想。

夸父族的宗教是建立在神秘主义信仰之上的。神秘主义信仰的根基是神秘体验，各种神秘信仰都致力于追求超越世俗的与神灵的合一体验。萨满团认为，夸父巨人的灵魂深处是纯净的，是和星辰相互感应的，但是，日常的生活会蒙蔽一个人的心灵，把人们的心思分散在各种各样无关紧要的小事上，让人达不到明镜止水的境界，只有当人们忘却日常的生活，达到忘我的境界时，才能够返回自己纯净的灵魂

，与星辰相互感应，在这个时候，人和星辰就会合一，星辰就会降临到人们的身上。从大量的降临体验中，萨满团总结和发展出来了一套完整的理论，照此修行，就能够在战场上请求星辰降临到自己身上，为自己的身体注入强大的力量，这种法术，就叫做星降术。

但夸父对星辰的感应力较其他种族要低，冥想也常使人肉体虚弱，夸父族的天性也并不适合静坐与冥想。夸父族的萨满们期望通过另一种方式来获得力量，那就是使用单纯而强烈的情感来达到精神的集中，让人们达到专注和忘我。他们教导夸父战士要学会体验单纯的情感，体验那些毫无保留的爱，无所顾忌的恨，纯粹的狂喜和愤怒、悲伤和欢乐，对于天性本来就相当质朴的夸父巨人，这种训练使得他们更加天真而忠实于自己的内心情感。

但这种教育也使得夸父不愿接触复杂事物。对知识的学习、问题的研究、社会关系的处理、谋略、利益的权衡都是夸父族的弱项。而且其他种族会觉得夸父族沉默而且喜怒无常，内心象大雪山一样神秘难以捉磨，不可以以常规的利益或人情去推断。

夸父族的萨满们也认识到，肉体和精神是相克的，精神上的神秘体验往往出现在肉体最疲惫的时刻，他们认为，在这种情况下，肉体放松了对精神的控制，精神才可以与星辰沟通。他们总结出了神秘体验产生的几个要素：虔诚的信仰、强烈的情感、疲惫的身体，为此，他们往往通过格斗，登山，无休止的劳作，痛饮大醉甚至欢爱来让自己的肉体疲惫不堪，让自己的精神获得放松，产生神秘体验。

由于这种种的难度，夸父族中能运用星降术的人是极少的，在战斗中再能成功求得星降力量就更是少之又少，一旦出现一个，连夸父族自己也视为奇观。好在他们不借助精神力，本身已足够强大。

语言：

有完全属于自己的语言，通常不会说人族的语言，词汇量少，说话简洁。知识主要靠口头相传。部落的史诗被萨满们代代吟唱。你看不到一个贫嘴的夸父，但你能看到作为高音歌唱家的夸父，他们喜欢以歌谣和喊啸声来表达感情，哪怕是在雪山底下，夸父族战士经常面对雪崩来考验自己的力量与勇气。

婚姻制度：

夸父没有明确的婚姻关系，女性夸父不同时期有不同的配偶，一般生下的小孩母亲来负教育喂养的责任，男性夸父只要把猎物的大部交归部族分配，父亲是谁并不重要。夸父的孕期长达十七个月。

夸父无法与其他种族通婚。

居住和生活：

夸父多住在寒带的山区，不喜炎热，但寒冷使他们崇敬阳光，爱用活血药料酿的烈酒，夸父的一大口烈酒足以灌死其他种族。夸父婴儿的生存率很低，怀孕期长达十七个月，因为只需要强壮者生存下来，所以有用烈酒和冰水给初生婴儿沐浴的习惯，体弱的婴儿在第一关就被淘汰，这样的结果使夸父人群少但体质极强健，对法术的抗力也很高。对壮人丁的需要使部落间抢女性和幼婴的战斗时常出现，除非强大的力量者出现，很少会有庞大的统一部族。

他们开凿巨岩形成房屋或者直接居住在修葺过的山洞中，在很大范围内分散居住。接近人类生活区间的夸父会建筑一些石头的建筑，技巧并不怎么精致。拥有冶炼铁的技术，冶炼制其他金属，不过制作的工具比不上人类的坚硬，重量却很巨大。不太使用金属盔甲，因为太耗铁，且身体本身就相当强壮。即使贸易，也不容易得到足够大小的纺织物制作衣服，兽皮是主要的材料，不是御寒，而是遮羞。另外也佩带各种宗教饰物如项链等。

夸父族的生理寿命是 60—80 岁，但是因为恶劣的环境，常年与蛮族作战，平均寿命只有 30 岁—45 岁，战士们如果没有在战场上战死，到了 65 岁之后，也往往无力再战斗。年老体弱或者病入膏肓的夸父，通常独自走入雪山，在最后一次跋涉或者与兽群搏斗中死去。在战场上死亡的战士们的遗骨，也会被抬到雪山上，弃给猛兽。因为雪山是他们的家园，猛兽是他们的兄弟。

社会组织：

部落分散，当联合起来时实行共和制，有几十个部落，都有不同的首领。首领由部落选举产生，通常是可以领导砍伐和狩猎的强者。各个部落间互相和平，有时候会为了猎取大的兽群而合作。他们会把食物和交换到了东西聚集起来分配，年轻强壮的优先。他们常在夏秋庞大兽群迁移的季节群体猎取大量食物贮存起来，如果错过了这个围猎季节，他们将面临一个严酷的寒冬。

羽族

气候和地形：

分布在北陆宁州和一海峡之隔的东陆澜州。多选择居住在大山脉的森林与高原中。

寿命：

80-120 年。

体形：

有翼时翼长由精神力大小决定，普通羽人翼展为 15 尺。在行走时和人类相似，但他们轻盈的身体显得比人类更敏捷。满足特定条件时，可以飞行。此时在空中的移动速度相当于普通鸟类。但羽人骨质过轻，体重大大低于人类，肌肉也很难强壮，在力量上较其他各族都弱很多，所以他们在战斗中多热爱弓箭投枪这样的远距攻击。

外观综述：

普通羽人的外表与人类很相似。他们脸和身体给人以文弱纤细的感觉，四肢细长。他们的身高比人类略高，但相差不明显。他们的肤色和发色比人类淡，通常留长发。眼睛的颜色有各种各样，但也普遍偏淡，如淡紫和淡蓝等。具有相当于第二层眼皮的透明瞬膜。喜欢穿飘逸的服装，不喜一切笨重之物。背部的肩胛骨有一小点露出体外，称为展翼点。

飞行时间：

羽族在需要飞行时可在背后凝出精神力结晶成的翅膀。停下后羽翼消散落下融化消失。在每年一次月力达到最高点时，羽族举行盛大仪式，集体飞翔迁移或进行战争。平时他们也能飞翔，但是月力的限制使他们无法飞高飞远。只能飞行数百米便会十分疲累，需要长时间休息。无法进行有效的战斗或迁移。除了鹤雪者。

羽族的体重只有人族的三分之一，骨质中空，体型偏瘦（羽族极少会有胖子，除非他放弃飞行）。所以在肉搏战中极弱。同时没有月力的辅助情况下，羽族的体力耐力也是十分差的。

羽族按对月力感应可分为数个阶层。有些一年只能飞一次（约占羽族五分之一）。有些每月月力最高点时可飞一次（约占羽族大多数）。有些每日均可飞一次或数次（为羽族三分之一），极少数能不受限制的飞行。飞行能力越低的羽族被视作被下等的阶层。而那些与人族通婚不能凝出翼的混血被视为无根民。

鹤雪术：

体质或血缘特异精神力强大的羽人，再受过被称为鹤雪（人族语音译，羽族语意为永恒的云）的专门训练，可以常年保持翅膀不脱落，便于飞行。

每次飞行持续时间很短——最强的鹤雪战士不能超过三小时的连续飞行，不然精神受损，下次将长时间无法起飞。不能负重，严重的将导致精神翼消失，固化羽翼脱落。

这样的特异体质羽人产生比例为万分之一到十万分之一，全九州最多不过数百，多数隶属于鹤雪团，这个组织大部分情况下为王室贵族所服务，地位很高。一些训练不成功的特质羽人，虽然俱备在紧急时刻精神刺激下长出羽翼飞行的能力，但这一次飞行以后很长时间内都无法再飞翔。

一个血质优异的羽人如果没有得到雪鹤术的传授，自己仍是无法成为常年飞行的鹤雪者的。

鹤雪术无法遗传，虽然鹤雪团往往对鹤雪者的后代进行培养，但只有极少的人能继承父母的光荣。

羽人的术与飞行互为干扰，修习星辰力术越强的羽人飞行能力越弱。

种族数量约为人族的十分之一

飞行形式：

在双月的影响下，精神力沿其背部肩胛骨的突出点散出，精神力之光芒凝结成一对精神体翅膀。控制精神力形成翼形的技巧需经学习获得，否则精神力只是无规则地凝固。羽人在成年后(约 14-18 岁)，思维能力和精神力成熟，才能形成翅膀。

当月亮的影响过去后，精神力会缩回体内，失去精神力辅助的翼即化成闪光细末消失（也存在可能个别碎片没有来得及化尽而被人找到踪迹）。

有时鹤雪者(羽族中的特殊战斗者)为保持随时飞行的战备状态，会耗费精神力维持羽翼不消失。羽翼固化时的形状一般为略透明的羽毛，按血统的不同羽毛透光度和色彩都不同。一般以纯色为高贵。

鹤雪术：

体质或血缘特异精神力强大的羽人，再受过被称为鹤雪（人族语音译，羽族语意为永恒的云）的专门训练，可以常年保持翅膀不脱落，便于飞行。

这样的特异体质羽人产生比例为万分之一到十万分之一，全九州最多不过数百，多数隶属于鹤雪团，这个组织大部分情况下为王室贵族所服务，地位很高。一些训练不成功的特质羽人，虽然俱备在紧急时刻精神刺激下长出羽翼飞行的能力，但这一次飞行以后很长时间内都无法再飞翔。

一个血质优异的羽人如果没有得到雪鹤术的传授，自己仍是无法成为常年飞行的鹤雪者的。

鹤雪术无法遗传，虽然鹤雪团往往对鹤雪者的后代进行培养，但只有极少的人能继承父母的光荣。

居住和生活：

羽人习惯住在森林中。房屋多用木头的材料建成，且不用铁钉，巧妙的结构使得他们的屋子十分坚固又轻巧，可以悬搭在大树上。少数建筑是用秘术引导树木的生长，从而以活的树木构成的。

日常用品通常为木制，少数工具为金属制品，但也是和外族交换来的。羽族喜欢轻巧，不使用金属盔甲。即使由于战斗的需要，通常也只穿皮制盔甲或由植物纤维经特殊处理而硬化所制成的盔甲。贵族气息浓厚，崇尚精巧敏捷，不喜欢一切重的东西，比如重甲，重体力活。

食物：

羽族的食物主要来自植物，也包括少数兽类和昆虫。

宁州森林中有几种囊树，膨大的树干中储存大量淀粉，是羽族的主要食物来源之一，调入水和糖浆食用。根据树心颜色分为黄囊树、青囊树和白囊树等。后来也被引种到澜州。另外还有多种果实肉质肥厚的果树，羽人习惯将这些果实晒干保存以便在非收获季节食用。

因为羽族的风俗，森林中禁用明火，因此一些羽族是完全素食的。但也有羽族食用动物和昆虫，特别是需要体力的战士。喝生血是允许的。如需加热肉类，须在远离森林的地方。因为烹饪的麻烦，宁州羽族食谱中肉的做法很少，澜州羽族受人类的影响，略为丰富。

在禁火的习俗下，羽族的照明是以发光植物或发光昆虫进行的。

科学技术：

羽族力量弱，崇尚轻巧，对于轻木结构建筑很有研究，羽人配合森林而建的城市，从地到空中混然联接相衔，是艺术的奇观。

因为专心箭术，又懂得选用好木材，所以羽人箭弩制造术很强，射程远而精确。对于轻质藤甲皮甲的设计上也有传统。总之在轻与远方面，羽人是最出色的。

因为居住地的关系，羽人不使用马车，也没有骑马的习惯。他们因为身子轻，步行速度很快。

文化：

羽人擅舞，飞行日的风翔典十分壮观。平里也爱歌舞，因为身体轻盈敏捷，羽人舞姬名扬天下。

语言文字：

羽族的语速很快。与人族文化融合较久，一般都会说人族的语言。

羽族的文字是象形文字，句子由按不同位置排列的词语组成，象一幅简笔画。词语因在句子中的上下左右方位不同而表示不同语法成份。词语间的辅助连接线条表示词语间的关系和句子的语气时态。最古老的典籍都写在树皮上。

羽族普遍能使用东陆人类的语言文字。

主要信仰：

羽人崇敬天空，传说中有巨大神鸟把一个蛋送到巨树上，蛋中出现了羽人的祖先。所以树木和鸟类都是羽族尊崇的对象，森林羽族一般不允许砍倒整棵树，只在念祈求词后砍取树木的枝部分，并同一棵树只砍几枝，好在森林中有无数枝干粗大的巨树。同时羽人也不射猎飞鸟。

因为这类信仰，羽人与高山森林另一边瀚州草原上的人类游牧蛮族常是格格不入。

社会组织：

各部族联盟的贵族议会制，有松散制联盟国家，设立王，但王室权力不大，重大事务由各部族贵族会议决定。

羽族贵族或德高望重者往往被称为：翔者。这是羽族的尊称。但对于平民不用此称谓。

羽人重父系血缘。家族高贵与否主要由父系决定。

等级：王——族长——祈司（典礼祭司与观气象者、法术修习者）——领（官员，又按职务不同分统领旗领翼领等，详见官制设定）——普通翼民——无翼民

羽人的礼节十分繁复。

羽族族人间不太习惯使用货币，一般以物易物，在和外族交易时，才使用他们的货币。知识一般以树皮卷及树皮树叶造的黄叶纸记录。

羽人国家中有“翼民”和“无翼民”之分，翼民就是羽人，无翼民其实是被征服虏掠的人类，或是羽族和人类的混种，他们地位低下，多为仆从和奴隶。

填壺纪羽人第三王朝都城为青都（人族语），在羽族自己的语言中被称为“奇格林”。第三王朝的王宫为蓁林宫。第三王朝即在翼姓王朝后继起的羽姓王朝。（详见历史设定）

婚姻：

羽人婚姻制度与人族相近，平民多为一夫一妻。王室及一些贵族可以有多妻，无翼民被禁止与羽族通婚。

羽族和人族通婚后，孩子随机继承父母之一的种族生理特征。但一个混种儿即使身理上完全是羽族，也会因血统不纯正而被拒绝在羽族社会之外。如果是身理上类似人类，则还是有可能融入人类社会的。

混种儿大多诞生在人类和羽族居住地混杂的澜州，不被双方社会接收的类人或类羽的混种儿，形成了无根民这一民族。