**地下城设定构思**

背景：

X大陆存在于一个魔法与科技并存的世界里，大陆地表发展着农业文明，并在逐渐进入工业化时代；而在地表以下存在着极为庞大的，被称为“地下城”的地底迷宫。地底迷宫中分布着各色怪物，其危险性与地下城深度呈正相关。地表文明目前还未探索到迷宫的最深处，但已经认识到它基本的分层状况，能够遣派队伍或个人进入地下城收集资源，并利用这部分资源用于魔法或科技的发展。然而这座地下城何时被修筑，由谁修建等问题对于地表文明而言都是一个迷。

**学者**对大陆历史的研究从未停止，他们从史料中还原出的信息显示，大陆上曾经存在一个辉煌的文明，远比当前大陆上的工农业文明要发达得多。然而这个文明在约800年前的一次不明灾变中几乎被完全摧毁，仅仅留下极为稀少的史料，因此，学者们将其称为“前灾变时代”或“旧文明”，并相应地将当代称为“后灾变时代”或“新文明”。

新文明年代的研究学者只能从残存的史料中窥见前灾变时代发达的物质文明，对其社会内部结构等几乎一无所知，而地下城修建的真相也潜藏在这部分隐没的资料中：在约1000年前的前灾变时代晚期，旧文明精英学者便已经预言到了这场灾难，并着手筹备转移。然而，他们很快发现当时的技术与资源并不足以将全部人安全转移出大陆，便与统治集团合作修筑地下城，基于当时社会中明显的等级分化状况，以财产、地位、血统、年龄、智力、体貌等为条件展开筛选，强迫无法通过筛选的人群或进入地下城生活，或放逐至大陆边陲。通过筛选的人群则被集中到大陆中心，继续筹备文明的撤离，并最终于灾难之前完全转移，却留下了有意删减过的文明记述，向可能存在的后人展现曾经的辉煌。

预言中的灾变降临后摧毁了大陆地表文明，只有已经习惯了黑暗的地底人和极少数边陲居民幸免于难。经过数百年的时间，边陲地表人重新回到富饶的中心区域重建起地表文明，祖先被同胞残忍放逐的记忆已经逐渐被“神明降罪”的神话所取代，由此分化出一批信仰神秘力量的**狂信徒**。他们与受其有意培植发展出的资源采集者，外加无心于信仰活动的学者派一道组成了地表居民的三个主要派别。

灾变不仅使旧文明崩溃，也唤醒了深藏于大陆地下的某个存在（地表狂信徒的信仰根源也在于祂）。受祂的力量影响驱使，地底居民逐渐忘记了地表生活，乃至语言文字。他们开始向下开拓挖掘，将原有的地下城扩大拓深，活动范围向下发展。由于适应地下生活的需要与神秘力量的影响，地底人的外貌性情都开始发生变化，且越往深处这种异化越明显：深层的地底人面目更加诡异狰狞，更富有攻击性，智性也进一步退化。当新文明的地表人发现地下城时，地底人在他们眼中已经成为了怪物一般的存在。

时间轴：（以游戏故事时间为参考元年）

约3000年前：旧文明诞生发展

约1000年前：旧文明学者预测到灾变，地下城修建，大筛选与分层开始

约800年前：分层基本完成，旧文明精英撤离大陆，灾变降临，地底存在苏醒并开始影响地下人

约600年前：地表人逐渐回迁定居，开始重建文明，文字记史。

约400年前：地表城市初具规模，并出现早期国家。魔法重新出现，“神明降罪”神话初具雏形，信仰派出现并发展。地底人基本忘记文明。

约200年前：地表形成较成熟的王权国家系统， “神明降罪”神话成为普遍常识。地表三大派别基本形成。

约100年前：地下城被发现，信仰派在地表与地下城之间修建隔层，开始培养专业勘探者

约80年前：工业出现，地表人对地下城的探索进一步深入，并掌握地底资源利用方法。地下城中出土旧文明时期材料

....然后就是主角的年代了