

万方皆北

万方皆北是基于龙与地下城(Dragon & Dungeon, DnD)5e规则创作的设定集。灾难性的寒冬于数个世纪前席卷了**埃维珑**，其规模之巨大，就连诸神也只能望洋兴叹。然而，希望仍存。在神力与法力已不足以救济世人的当下，凡人自身要直面存亡的挑战。

万方皆北，惟余莽莽.....

现状，或称改动

战乱，饥荒，天灾和人祸.....在六百余年的冰期中比比皆是。冰期夺走了数以亿计的生命，不过如今，人口已经大致恢复到了灾前水准。尽管灾难之初人们尚有余力建造比肩太阳的巨大蒸汽核心，或是改造已有的法师塔，借助供暖管道给整个区域加温。然而工业和科技的恢复不及人口的增长迅速，有限的土地和供暖高塔逐渐显得捉襟见肘。各国不得不考虑征服和抢夺：去更加温暖的土地，或夺走敌人的太阳。民族意识的兴起在其中起着推波助澜的作用。

具体而言，万方皆北设定旨在营造一种类似**Frostpunk**世界观下的DnD游戏体验。在万方皆北中，科技的作用将被放大，具体而言，冰期前的世界十分接近**OTL**（Our Time Line，我们的世界线）下的十八世纪初，距离工业革命只差临门一脚。多样的科技进步使得万方皆北会是大不同于传统DnD的游戏体验。此外，万方皆北中的许多地区和国家设定都有现实或其他原型。

顺带一提，虽然是完全不同的时代背景和创作题材，万方皆北的创作部分受到了《**钢铁，火药和施法者**》的启发，所以作者在创作之初严肃思考过大大弱化施法者的能力。然而这样会极大影响法系职业的游戏体验，所以这些弱化暂且只会体现在设定而不会

体现在规则上。换言之，玩家操作的施法者角色在设定上应当是各地出类拔萃的施法者，模组中也应当谨慎安排法系敌人。

万方皆北的宇宙设定受到了DnD和《[道与碳基猴子饲养准则](#)》的启发（后者的部分设定同样与DnD相关），槎舟登月的原始人这种事情真的很有趣，但有些过于超现实。不过借助魔法这种同样超现实的力量，尚未进入工业革命的文明或许可以探索宇宙，这会带来什么样的变化呢？

万方皆北引入了城主指南中和作者自行撰写的拓展规则，当然你可以选择不启用这些改动：

- **残酷现实 Gritty Realism**：该变体使用6小时的短休时间和7日的长休时间。以此作为玩家们在战役战斗中自行决断利弊的中断点。角色们无法一时承受过多的战斗任务，因而所有冒险都必须先作好谨慎的计划。
- **缓慢自愈 Slow Natural Healing**：角色们在完成长休后将不再自动恢复生命值，而是跟完成短休一样，必须花费自己的生命骰来进行恢复 该选用规则可以令角色们在魔法治疗的增益外，延长从伤病中恢复所需的时间，以此来贴合那些更真实，角色更坚毅的战役内容。此外，角色每完成一次短休，可以恢复角色等级除以4（向上取整）枚生命骰
- **优/劣势叠加**：多于1的优/劣势会被转换为2的加/减值
- **夹击**：夹击提供2点加值。
- **朝向**：攻击背对你的敌人提供优势。注意敌人并非傻瓜，你必须尚未被敌人察觉。在战斗中当面移动到敌人背后并不会带来优势。
- **重伤**：该选用规则让生物更容易被重大伤害击倒。一个生物从一次单个来源中承受的伤害大于或超过其生命值上限一半时，它必须进行一次DC 15的体质豁免，失败则依照表格“休

克”掷骰并承受相应效应。例如，如果一个生物的生命值为30，那么当它受同一来源的一次伤害达15时即满足该条件。

- **更多专长：**为部分职业提供专长以防缓慢恢复过度影响游戏体验或导致平衡性问题。这一部分正在完善中。

休克System Shock

| d10 | 效应 |
|------|-------------------------------------|
| 1 | 该生物生命值降至0 |
| 2~3 | 该生物生命值降至0并伤势稳定 |
| 4~5 | 该生物陷入震慑，直至它的下一回合结束 |
| 6~7 | 该生物无法执行反应，且其攻击检定和属性检定具有劣势直至它的下一回合结束 |
| 8~10 | 该生物无法执行反应直至它的下一回合结束。 |

冰期

突如其来的冰期出乎所有人的意料。目前学界一致认为其主要原因是魔网的异常。失控的魔网在阿尔比昂东部和大陆南极分别唤起一场宏伟的、前所未有的风暴，与此同时，埃维珑接受到的来自索拉里斯的阳光变少了。二者的共同作用使得埃维珑迅速来到冰期。随着这些风暴向内陆挺近，大陆南北地区陷入了长达数十纪的阴天。作物不生，植被枯萎，逃难的人群在这一时期向低纬度地区迁移。厚重的云层遮天蔽日，局部气候的巨变深刻影响了全球气候，而在某种微妙的平衡和魔法风暴的影响下，直到如今，冰期仍未结束。目前，埃维珑的高纬度地区经年累月都有风暴肆虐，雪代替了雨成为主要的水循环。

由于恶劣的气候和医疗技术的倒退，长休需要完整的一周而不是一天。短休需要至少六小时的休息而不是一个小时。

同样，在外出冒险时，角色应当深刻考虑到极端气候的影响。对于没有充分防寒准备的冒险，短休获得的收益将会减半。同样也

应当意识到风暴会对阳光产生影响，突然的恶劣天气不仅带来低温，还有能见度的缺失。照明是玩家和DM都应当考虑的事情。

力竭Exhaustion

某些特殊能力和环境危害（例如遭受饥饿，或是长时间暴露在极热或极冷的温度下），会导致名为力竭的特殊状态。力竭状态分为六个递增的等级。当特定效应造成力竭时，根据其具体描述的不同可能令生物陷入一级或更高等级的力竭中。

| 力竭等级 | 效果 |
|------|---------------|
| 1 | 属性检定具有劣势 |
| 2 | 速度减半 |
| 3 | 攻击检定和豁免检定具有劣势 |
| 4 | 生命值上限减半 |
| 5 | 速度降为0 |
| 6 | 死亡 |

已力竭的生物如果受另一效应影响而再次遭受力竭，则将其当前力竭等级与该效应造成的力竭等级相叠加。

再度遭受高等级力竭的生物承受其当前力竭等级及所有更低级力竭的效应。例如，受2级力竭影响的生物进行属性检定时具有劣势，且速度减半。

移除力竭的效应按其描述降低力竭等级。力竭等级小于1时，所有力竭产生的效果结束。生物在获得足够的饮食，并完成一次短休后，其力竭等级即可降低1级。生物从死亡状态复活时，其力竭等级也可以降低1级。

太虚

无形的边界将我们的行星，**埃维珑**，与**燃素海**——这一切苦难的源头，一切生命的养父——分隔开来，使得埃维珑的生命能够依靠索拉里斯的能量繁衍生息。然而是何人又是为何使它成型，又或者，是什么力量塑造着它，维系着它，又在约六百年前，使透过的光线少了些许。出于某种原因，人们称其为**知界**，意为认知的边界。

如今是埃维珑最漫长的**冰期**，迄今为止，及至未知的未至之刻，冰期不会停止。

探索太虚

埃维珑是诸多世界中较为孤独的一个。具体而言，她地处偏僻，整颗行星被燃素海环绕着，很少有其他世界的来访者。埃维珑环绕着局部燃素富集所形成的巨大能量源运行，尽管燃素海没有通常的物理规律，埃维珑维持着**三百六十五日**的**公转周期**和**24小时**的**自转周期**。埃维珑没有闰年。埃维珑的居民称呼他们的太阳，也即高悬燃素海上空的这一发光发热的物体，为**索拉里斯**（Solaris）。

埃维珑的居民探索太虚的热情自古有之，数千年前的史料记载有**千门之主**探索太虚的传说。然而由于千门之主未曾返回，他发现了什么也就不得而知。

约2700年前，古阿尔比恩帝国的学者发现了知界内外的差异，并以古籍中的文字将知界以外的世界命名为**太虚**。

约2500年前，一位宫廷学者（具体不可考）尝试测量知界距地面的高度，未能成功，但他注意到从他所在地最高的山顶（推测可能为**恒山**）观测知界和从最低处观测得到的结果相近。

约2400年前，一位旅行者到访古安纳托帝国，生成自己来自知界之外。他表明自己的世界存在类似知界的边界，称其为**晶界壁**。

他称自己来自名为**托瑞尔**的星球。他在埃维珑各处走访，没有人知道最终下落。

2137年前，一艘魔法船坠毁在**群岛**处，内部的防护法术在接触知界内的魔网后重新生效，坠落没有使她受损。由此，群岛当地居民第一次乘船探索太虚。这艘魔法船共进行了十五次远航，据记载，没有任何一次抵达过其他世界。这艘魔法船在第十五次航行中失踪，然而其内部的部分设备保留了下来，包括一台特殊的**日历**，这台日历现藏于**阿尔比恩劳联会第一博物馆**，作为镇馆之宝。

约1800年前，古阿尔比恩帝国进行了第一次载人航天尝试，飞行器在半空中爆炸，只有领航法师幸存。

1679年前，由奇械师**李凯Triumph Lee**设计并主持建造了埃维珑本地的第一台载人航天器“**巡天**”号，航天器载着李凯和他的宠物猫**尾巴Tail**绕埃维珑飞行两周后于预定地点着陆。

1601年前，由**阿尔比昂全境法师联合会**主持建造的太空港“李凯”落成，用作太虚探索的前沿站点、补给点和基地。此后的千余年间，这座站点都在持续运作。借助“李凯”站，原阿尔比恩帝国提前观测到气候异常，结合后续观测到索拉里斯向埃维珑输出的能量变少，这让原阿尔比恩帝国成为最先应对冰期的国家。

1547年前，**阿尔比恩皇家法师会**派出的魔法船回报了发现知界外世界的消息。该世界拥有自然形成的晶界壁，探险队没有观察到智慧生物。

未完待续 To be continued.

科技

如今的埃维珑，科技水平是参差不齐的。在有意识保留知识和重建科研体系的劳联会，尽管工业水平出现了断代式的下滑，最前沿的科学家们已经在探索电的用途；而在群岛，殖民者和土著穿着兽皮，依靠洞穴、冰下捕鱼和打猎生存。

尽管有着这样的差距，由于气候和补给上的困难，在各国能够批量生产蒸汽核心前大规模的扩张和远距离行军都不甚可行，在各个大陆，诸国维持着微妙的平衡。尽管小的摩擦不断，一场总体战暂时是无法接受的。当然，任何新的发现，或者再发现，都有可能打破这样的格局。

魔法

灾难之初，人们就意识到冰期与魔网有关。然而来不及进一步探究，突如其来的灾难使各国不得不投入全部精力到性命攸关的事情上。毕竟没有一个法师能够长久改变一国之气候，而随着冰期来临，大法师们更是意识到魔网不再如臂指使。

如今，除开少数极为强大的法师（其中不少从冰期之初存活到现在），懂得施放七环以上法术的法师几乎不存在。法师们需要更长的时间来恢复施法的损耗，具体而言，达成一次长休程度的恢复需要一周时间。施法者们不得不寻找更好的方法，如**高效冥想**和**寻求血脉中的力量**。

不仅是魔网，信徒与诸神的联系也削弱了。神术施法者也遇到了与法师相同的困境。任何法术的力量在冰期恢复起来都会更加困难，这导致依靠大量施法者来取暖的方案无法成立。虽然如此，一位足够强大的法师依旧可以保全一方土地的温饱。

冒险者

冒险者在这个时代受人尊敬，不仅因为冒险需要充足的物资储备、能够在寒潮中保全自身的实力以及直面风雪的精神，更是因为冒险本身是一门生意。冒险者通常充当着许多地区相互交流的桥梁，也兼任行商的职业。各地对冒险者的管理制度是不同的，对冒险者的限制和判别标准也不同。就阿尔比恩洲而言，较为流行的是基于劳联会管理和考核体系的**等级系统**和在阿尔比恩帝国地区盛行的基于能力和功绩的冒险者**分级制度**。

等级

在劳联会，成为冒险者不仅需要通过考核，还要在后续的年度核验中给出满意答卷。这种复杂的制度可以将冒险者的等级数据化，然而这并不意味着任何时候，高一级的冒险者都要强于低一级的。术业有专攻嘛。

简单而言，引入这一设定是为了玩家可以合理的在埃维珑用自己的人物等级直接沟通，而不必拐弯抹角地和NPC说自己是一位“强大的施法者”。

分级

在阿尔比恩帝国，探险者被分为数个等级，每个等级有不同的细分。探险者在初次加入公会时会被给予一个评级，这个评级决定他应当接取什么程度的任务，且依照他最开始的几次任务做大幅度的修正。今后的任务完成情况也会影响评级，通常，初始评级无论实力如何，最高只会在铂金级Platinum，而要达到大师级Master以上往往需要十数年的积累和不错的运气——死人是没有MMR的。

物价

生活在埃维珑各地的人口，生活水平根据地域不同可能有云泥之别，此处仅仅讨论新阿尔比昂王国的居民生活水平，以作参考之用。

阶层

中部地区阶层人口占比 (%)

| | |
|---------------------------------|------------|
| 地主阶级（皇室资产者，贵族） | 1.3 |
| 资产阶级（工厂主，大商会家） | 3.2 |
| 低中产阶级（小店主，行会老板） | 8.6 |
| 工人阶级（包含小手工业从事者与帮工，以及“纯粹”的工资劳动者） | 31.1 |
| 农民阶级（仅从事纯农业劳动的人） | 40.8 |
| 一无所有者 | 14.9 |

收入

阶层劳动者平均收入（按平均支出的倍数记）

| | |
|---------------------------------|--------------|
| 地主阶级（皇室资产者，贵族） | 53.57 |
| 资产阶级（工厂主，大商会家） | 37.16 |
| 低中产阶级（小店主，行会老板） | 8.40 |
| 工人阶级（包含小手工业从事者与帮工，以及“纯粹”的工资劳动者） | 6.89 |
| 农民阶级（仅从事纯农业劳动的人包含在内） | 4.39 |
| 一无所有者 | 1.17 |

阶层劳动者日收入中位数（按通用铜币算）

| | |
|---------------------------------|-------------|
| 地主阶级（皇室资产者，贵族） | 2000 |
| 资产阶级（工厂主，大商会家） | 700 |
| 低中产阶级（小店主，行会老板，特殊工匠） | 60 |
| 工人阶级（包含小手工业从事者与帮工，以及“纯粹”的工资劳动者） | 35 |
| 农民阶级（仅从事纯农业劳动的人包含在内） | 20 |
| 一无所有者 | 10 |

在新阿尔比恩王国，一个典型的家庭包含四至五人，孩子在小的时候大多会参加教会的公立学校，并不会很早地参加工作，受抚养人口占总人口近半，这意味着一个劳动者一天需要5磅面粉来养活整个家庭，面粉的价格曾经有过剧烈波动，但如今，5磅面粉的价格已经长久维持在12通用铜币的价格没有变动。面粉的价格基本决定了人口的生活水平，中部地区的普通劳工收入的六成都用在食物——主要是面粉上，但除此之外，诸如牛奶、鸡蛋、黄油、奶酪、糖以及其他商品也逐渐搬上了普通劳工的餐桌（虽然只占有极小比例，而且一般只足一人享用），人们也开始有能力购买更多的调味食品，这些产品的价格并不如从前那般华贵。

地理和国家

概述

如今依旧能够抵达的埃维珑疆界，包括：

楔形陆地**阿尔比恩**，以及几乎与之合为一体的半月形陆地**安纳托**。冰期前，这两块土地便经由季节性的陆桥相连，如今，冰封的海面使得两块大陆几乎融为一体，称作阿尔比恩-安纳托洲。然而，这两块大陆毕竟截然不同。

再往南，跨越遍布浮冰的永无海，海洋东部的唯一大陆被称作**欧斯特兰洲**；西部，则是密集的岛屿群，被统一称作**群岛**。

阿尔比恩洲

江山一统

原阿尔比恩洲北方，以冰封的海洋为界，是工人们国家**阿尔比恩劳工联合会**；在劳联会的正南方，是旧阿尔比恩帝国的逃难者和统治阶级在埃维珑赤道附近建立的**南阿尔比恩帝国**；西南方，是部分的少数族裔和王国内分裂势力促成事实独立的**凯尔曼领**；东南方，由群山分隔开来，是原先就存在的独立政权**山南联省共和国**。

阿尔比恩劳工联合会 Labor Union of Albion

劳联会是灾难之初就成立的组织。工人们，作为实际上的劳动者，冰期中最有力、最团结也最先进的团体，团结一致，胜过了这篇土地上零散的其他数百个团体，最终成为如今的劳联会。劳联会目前面临最紧迫的危机是物资匮乏，尽管冰期的灾难曾让人口锐减至一万余人，经过一百余年的缓慢增长，生产初步恢复，五百年间人口平均增长率为1.52%。如今，劳联会要利用难以开垦的土地和有限的避难所养活三千四百万人，这一数字还会逐年增长。

劳联会的科学家已经初步掌握了电能，并在灾难前就进行的许多领域有了长足进展。然而，各地供暖极度依赖灾难初期遗留下的蒸汽核心，以较小的损耗转换燃料为热量的机器。尽管冶金工业、制造业和科研体系已经重建，没有太多的资料留存下来。巨大的技术代差使得重拾正在应用的技术都极为困难。这种蒸汽核心目前无法建造，只可维护。这也使得劳联会内部对人口日益增长忧心忡忡。目前，劳联会中分裂成数派，有主张向外探索收复失地，或是迁移蒸汽核心塔从而向外扩张的；有主张利用已有技术建立地下城来减少供暖损耗的。新戴恩劳地城正是后者的杰作。

劳联会所掌控的地区位于大陆北端。无穷无尽的暴风雪肆虐着。北部地区日间气温通常低于零下三十七摄氏度，随季节变迁升降。走出雪原和苔原，则是海洋的延伸。一望无际的冰海向着内陆延伸，在其边缘存在数个不冻港，然而冰封使得这些港口所在海域成了内湖。

阿尔比昂沿海的东南部地区，风暴的残留仍在肆虐，各地常年都有风雪，气温相较西北部低5℃左右。尽管受到严酷气候的考验，但每年经过阿尔比昂沿海的鱼群却奇迹般地不减反增。南部的重要产出是渔业以及轻工业，依靠内海商贸也较为发达。内陆地区相较沿海状况较好，然而气温最高也不过零下十余度，内地的主要作物是各类抗寒和特种作物，包括抗寒小麦、含糖蘑菇和对阳光要求不高的特殊藻类，此外有少量养殖业。工业上，主要的工业基地集中在北方，包括劳联会内最大的煤和铁矿、三座铜矿、一座银矿、诸多特殊矿产以及一半的制造业。

行政区划

劳联会下辖五个地区，二十八个郡。旧都新戴恩劳位于安杰洛斯地区，是安杰洛斯地区最大的聚居地，有着三个蒸汽核心。新都新伯劳位于东南海滨，拥有一座不冻港，人口七十八万。各郡详细情报如下：

新戴恩劳 New Danelaw

地理上，新戴恩劳位于阿尔比昂中部偏北的沿海，邻近海域常年冰封。新戴恩劳曾是劳联会的首都，约十年前，由于承载不了日益增长的人口，劳联会将首都迁往东南海滨的新伯劳。新戴恩劳有一百三十七万人口，远少于其地城的二百余万。

地城 Dungeon

地城，位于新戴恩劳地下，没有其他名字。这里常年处于无政府状态，充斥着罪犯、有产者、革命者和其他试图实现自身主张的人。地城存在的目的有三，一是平衡劳联会内部各派的矛盾，二是各类新技术的试验场所，三是罪犯的流放地和新理论的试验田。

地城的行政独立于地上部分，由地城委员会直接管辖。然而，委员会内事实上由激进派占据主导，这使得唯一真正实行的管辖便是管控人口流动。此外，在地城进行社会实验和科学实验需要通过委员会的审查，并在其监督下进行。

阿尔比恩的魔网

阿尔比昂由于其特殊的位置和艰难的历史，是不被魔网所注视之地。直到近一百年，她的人口渐渐恢复，魔法似乎有要回到这片大地的迹象。有能力穿过风暴来到这片大地的魔法生物在这里留下了短暂的痕迹，也有少许靠近风暴边缘的人，受魔法影响而觉醒力量。然而这并非主流，阿尔比昂总的来说，是一个没有魔法的地方。

扩张

尽管魔法风暴有所减弱，大地却也不再如前。往西是人迹罕至的荒原，只有苔类能够生存，海上诡异的浓雾久不散去，往南则是冰封的海洋和风暴的残留。这些风暴出于未知的原因，不愿散去，而再往南，则是大漠。物资紧张的劳联会也曾在西部建立过数个定居点，多数没能扛过变幻多端的气候和难测的阳光。仅有三个仍在和劳联会维持联络。

南阿尔比恩帝国 Kingdom of Albion

南阿尔比恩帝国是在原阿尔比恩帝国南部地区建立的政权，仍由奥尔登王朝的直系血脉统治。聚集着保守派、难民和失意者的南阿尔比恩帝国，仍是这片大陆上最强大的国家之一。她继承了原阿尔比恩帝国的行政体系，实行君主立宪制，议会（Parliament）掌握国家最高权力。新阿尔比昂议会分为上院（House of Lords）和下院（House of Commons），上院席位多为世袭，由贵族和前任首相组成，下院席位通过选举产生，上下两院共同实行立法权。

在漫长的冰期中，新阿尔比昂王国吞并了南部大小诸国的领土，然而由于群山阻隔，山南联省共和国与其保持相安无事。

行政区划

南阿尔比恩帝国的北部和西部沿用原阿尔比恩帝国的行政区划，东南地区则多沿用被征服省份的行政区划，因而会存在些许不同。具体而言，包括独立出去的凯尔曼领，共分为四个大区。如今处于帝国直接掌控下的仅剩三个。

南阿尔比昂大区

康沃尔郡 Cornwall

康沃尔郡，就这个时代而言算得上气候宜人，冬暖夏凉。这里盛产花卉和各类对温度需求较高的农作物，是较为富饶的地区。作为西南沿海地区，沿海地区未被冰封，这里同样盛产鱼类。难得一见的优质谷物酒在这里能够以相对合理的价格买到（5倍基础）。与严寒之地的居民不同，当地人热情且开朗。

海滨大区

东部边区

逃难者

背井离乡，来到新阿尔比恩的逃难者们，部分是冰期伊始就向更温暖的南方举家迁移，部分则是逃离劳联会统治的异见者，包括原阿尔比恩皇室。虽是同道中人，两派对于北方的执念有着云泥之别。皇室领导下的阿尔比恩流亡者们渴望着反攻北方，而由于气候往南方迁移的人更希望在新阿尔比恩落地生根。

皇室

在君主立宪制下，国王更多作为王国的象征，而非领航员。然而随着南下和北方邻居的崛起，君主在王国政治中逐渐也有更大的影响力。然而除非《权利法案》被否认，君主也只能作为棋子而非棋手存在。

回望归途，又称再征服运动

对北方的邻居，或称强盗，发起再征服一直是议会的议题。然而出于现实的考量，两国之间目前停留在小的摩擦上。但若是王国内的政治局势发生变化，又或者劳联会内部的矛盾无法弥合，再征服运动将会重生，而一个统一的王国或许也将兴起……

凯尔曼领 Land of Kaltemans

凯尔曼人

一等边境侯

山南联省共和国 United Provinces of Vormount

山南联省共和国是一个复杂的邦联，具体而言，如今占据主导地位的维内托共和国作为东部最大贸易港的历史几乎和商业史一样长，而她的殖民扩张史一直到一百年前在海上被原阿尔比昂王国彻底击败为止。即便如此，在冰期前维内托仍拥有少量海外领地，在冰期来临时，这些领地被放弃了。如今，她仍是地区重要的贸易中转站和不可小觑的力量。

行政区划

山南联省共和国由群山、维内托、曼加和伦底四个成员国组成，除了联省议会，各国自有一套权力机构。在漫长的斗争和权谋中，加盟国让渡了自身的大多数行政权力和全部的军事权力，如今山南联省共和国是一个近乎统一的资产阶级共和国。

群山共和国 **Phinelia Republic**

《绿衫山民》，一首古老的民歌，如今仍在联省各地广为流传。群山共和国位于联省最北部，土地狭长，有着尚武和团结的历史。直到她成为联省成员国前，外部势力数次意图使她屈服，都未能如愿。群山的居民有着游猎的传统，是出色的猎人。不过群山共和国如其名一般土地多山难以耕种，交通也十分困难，就经济而言，群山是四国中最贫穷的。

群山有着一座储量丰富的铁矿，冶铁技术也十分发达，是联省重要的原料基地。

尊贵维内托共和国 **Serenissima Repubblica di Veneto**

正如前文所述，维内托共和国位于联省最南端沿海，掌握着联省大多数出海口，如今是联省内部的主导力量。维内托以商业起家，有着悠长的共和传统。她的土地盛产葡萄酒和海产，是联省的轻工业基地。联省的所有造船计划以及联省海军都由尊贵维内托共和国负责。

曼加共和国 Mongal Republic

曼加人曾是凯尔曼人的一支，经历漫长的波折，迁徙到联省中部的大草原上定居。曼加人最初过着半游牧半定居的生活，直到如今，他们还保留了某些传统。曼加出产良马，尽管由于气候影响，产量已经大不如前。曼加的畜牧业也是如此，不过在如今，已称得上是发达。

伦底共和国 Londy Republic

伦底共和国位于联省西部山区，历史和维内托共和国几乎一样长。伦底人和维内托人在文化和习俗上有许多相近之处，两国在历史上也曾相互斗争，最终并肩作战。伦底与维内托是联省最早的成员，两国与八百余年前签订的《海港同盟》是联省共和国的雏形。

群山屏障

巍峨的群山不仅阻碍行军，还挡住了冷空气南下。因而，山南联省共和国算得上气候宜人。这里盛产美酒，存在规模不小的养殖业。群山是联省在并不团结的历史和漫长的内部纠纷之下还能存续至今的重要依仗，联省军队是一支山地特化的部队，即便如今也是如此。具体而言，联省军队中有大量经验丰富的猎人和山民，在组织上优先将同乡近邻编入一队，这支军队在山地的战斗力是不容小觑的。

群山的影响不仅如此。由于山脉阻隔，传统上人们几乎不把联省的土地归入阿尔比恩这一地理概念，联省四国的文化与阿尔比恩文化有着许多差异。

海上马车夫

联省的殖民史早在发现欧斯特兰洲前就开始了，具体而言，殖民并不是一个非常新的词，这个词早在两片大陆还属于同一个帝国的时候就出现了。在埃维珑的地理大发现时期，联省积极参与海外领土的争夺，在海军建设上也一度领先。不过她最终败于阿尔比恩帝国。但如今，阿尔比恩陷入分裂，或许联省又能够重返历史的舞台。且不论这些，如今的联省是重要的海上贸易点，掌握着最先进的造船技术。

安纳托洲

既不神圣.....

原安纳托洲如今遍布着大小共和国与地方贵族，名义上，整个安纳托洲有一共主，然而他的权力并不能迈出皇城一步。除了共同尊崇一位宗教领袖，安纳托的土地并不属于一个国家。然而，严酷的气候阻碍了统一运动，尽管民族主义正在兴起，在严酷的现实前所有宏愿都不过是虚妄。

欧斯特兰洲

远渡重洋

跨越遍布浮冰的永无海，东部大陆上主要由阿尔比恩的前殖民地欧斯特兰统治着。

欧斯特兰 Østlande

种族矛盾

富饶土地

阶层冲突

群岛

群岛共和国

殖民者，土著和海盗

起义

冰桥

结冰的海面意外成为了沟通岛屿的桥梁，整个群岛正处在前所未有的团结中。即便如此，地里也不会长出无穷无尽的燃料，团结一致的人民是否会被严寒所击败？

专长

以下列举出的专长是万方皆北专用的专长，可以在和DM沟通后使用。

专长：高效冥想

仅法师，或能够进行奥术回想Arcane Recovery的职业

你懂得如何高效冥想，避免浪费过多的时间，或在同等时间内提升效率。你每天一次，能够用半小时恢复你法师等级一半（向上取整）的法术位，或用两小时恢复法师等级一半（向上取整）加一的法术位。

专长：血脉优势

仅术士

你深刻理解你血脉中的力量，懂得如何安全地压榨它。每天一次，你可以用一个附赠动作消耗一个生命骰来恢复你术士等级一半（向上取整）加一的术法点。

鸣谢

本设定的撰写格式和部分灵感来自于弥恩设定，物价表部分直接照搬了弥恩设定，此外还有以下作者参与了万方皆北设定撰写工作，表格内排名不分先后。同时欢迎任何建议和合作，合作请联系13545289502@163.com，或更直接，在QQ上向1958913499申请好友并注明来意。

向完善**万方皆北**设定的贡献者们致以最诚挚的感谢！

| 称谓 | 贡献 |
|----------|----------------------|
| 星由耶 | 弥恩设定的初作者，也是主要作者 |
| HzzzChen | 太伟大了HzzzChen，感谢你的物价表 |