eraFantasy

世界观设定

娜娜莉、艾尔温尼亚

2023

目录

[概述和历史 2](#_Toc154049531)

[纪年 3](#_Toc154049532)

[格利欧萨共和国 4](#_Toc154049533)

[共和国行政中心：光辉王城卢米安 4](#_Toc154049534)

[行政首府的由来 5](#_Toc154049535)

[卢米安的概况 7](#_Toc154049536)

[中央金融中心：枢机都市布莱恩 8](#_Toc154049537)

[布莱恩的演变 8](#_Toc154049538)

[布莱恩的概况 9](#_Toc154049539)

[农业与医疗中心：溪谷城玛姆 10](#_Toc154049540)

[玛姆的演变 11](#_Toc154049541)

[玛姆的概况 12](#_Toc154049542)

[工业与材料学中心：锻石谷 13](#_Toc154049543)

[锻石谷与龙峘山脉的演变 14](#_Toc154049544)

[锻石谷的概况 16](#_Toc154049545)

[圣地：奥瑟瑞尔神权国、沙之都阿克波利 17](#_Toc154049546)

[奥斯神权国的灭亡和奥瑟瑞尔的建立 17](#_Toc154049547)

[阿克波利的概况 18](#_Toc154049548)

[深海都市：沃尔·沃姆 20](#_Toc154049549)

[沃尔·沃姆的诞生 20](#_Toc154049550)

[沃尔·沃姆的概况 22](#_Toc154049551)

[魔王城遗迹：冰风城阿特拉斯 23](#_Toc154049552)

[阿特拉斯的诞生 24](#_Toc154049553)

[阿特拉斯的概况 25](#_Toc154049554)

[龙岛：龙岛 27](#_Toc154049555)

[龙岛的诞生 27](#_Toc154049556)

[龙岛概况 28](#_Toc154049557)

[自然与超自然 30](#_Toc154049558)

[神 30](#_Toc154049559)

[规则神 31](#_Toc154049560)

[人格神 31](#_Toc154049561)

[天使和魔族 34](#_Toc154049562)

[法术 34](#_Toc154049563)

[奥术 34](#_Toc154049564)

[神术 35](#_Toc154049565)

[灵能 35](#_Toc154049566)

[魔法材料 35](#_Toc154049567)

[精金 35](#_Toc154049568)

[秘银 36](#_Toc154049569)

[奥利哈刚 36](#_Toc154049570)

[种族与分类 37](#_Toc154049571)

[分类 37](#_Toc154049572)

[人类 37](#_Toc154049573)

[魔物 37](#_Toc154049574)

[魔人 37](#_Toc154049575)

[传说种族 38](#_Toc154049576)

[种族 38](#_Toc154049577)

[人族 38](#_Toc154049578)

[精灵族 38](#_Toc154049579)

[矮人族 39](#_Toc154049580)

[真龙 39](#_Toc154049581)

[高等精灵 39](#_Toc154049582)

[组织和机构 40](#_Toc154049583)

[格利欧萨国立魔导科学院 40](#_Toc154049584)

[格利欧萨国立魔导科学研究院 40](#_Toc154049585)

[社会事务管理中心 41](#_Toc154049586)

[人民星际开拓事业中心 41](#_Toc154049587)

[星际探索 41](#_Toc154049588)

[外星球与外星文明 41](#_Toc154049589)

[星界探索的缘由 42](#_Toc154049590)

[欧若拉 42](#_Toc154049591)

[始源星系和天河系 43](#_Toc154049592)

[星界 43](#_Toc154049593)

[R18G 44](#_Toc154049594)

[关于秀色和工口处刑 44](#_Toc154049595)

[源起 44](#_Toc154049596)

[肉畜与主人 44](#_Toc154049597)

[关于 45](#_Toc154049598)

[欧若拉-格利欧萨共和国 45](#_Toc154049599)

# 概述和历史

故事发生在一个平行世界的未来。与现实世界不同的是，这一世界的前身是存在魔法和炼金术的幻想世界——这也意味着智慧种族并非只有我们当下所认为的人类一支：现实中的人类被称作人族，此外还有身材娇小、精于工造的矮人族、或灵敏或聪慧的精灵族等，在这里，所有智慧种族合称作人类。

魔法和炼金术因为确实存在着，因此除了其系统化的研究催生出了探寻非超自然现象规律的“自然科学”外，依然各自成一门学科地发展着。

在长期相对和平的共同发展后，各个人类国度来到了探索宇宙的时代。太空探索、太空航行和星际建设所需要的物资和生产力大大超过了任何一个王国所能承担得起的范畴，因而最终促使了人类社会的大统一。而同样是这次轰轰烈烈的宇宙开拓运动，让过去各自圈地自萌的自然科学、奥术学、炼金学等学科第一次被系统地整合，形成魔导科学这一范畴，最终促成了科学技术的一次高速发展。

目前，社会制度和运行基本以一种类似共产主义的模式运行，但大概还没有进入共产主义高级阶段，因此在其中比较值得注意的有以下一些特征：

1. 共和国是一个共和体概念，而非过去的国家概念，也可以说这个人类社会被称作格利欧萨
2. 社会管理中心取代政府行使协调管理职能
3. 货币依然存在，大部分公共资源等不需要货币购买（譬如科研使用设施），但一些生活资料，如大型家具等，出于定制化服务而需要付费，用以避免对于产业资源的浪费，并调节此类服务和资源的供需关系；
4. 大部分公民的职业并不固定，根据其兴趣、选题等可自由更改，但教育、科研、军事行业由于职业的特殊性，为稀少的终身制职业，无法随意脱离，但社会地位较高；
5. 格利欧萨目前正值大规模的星际探索阶段。对于可能的外星文明，格利欧萨表示欢迎。只要认同格利欧萨的理念和约定，认为本族与格利欧萨各种族均为平等的种族，即可视为格利欧萨的一员。格利欧萨鼓励各族或各地社会间互相交流，但尊重星际环境下各地社会间的相对独立性，不会对各文明发展做出主动干涉；
6. 主人公身份为星际开拓者的一员，对宇宙进行探索。

## 纪年

世界主要分为四个纪元，主要对应不同的历史时期

前代神话时期，即上古纪元（Ancient Century，AC），记录的是这颗星球在神战下崩坏、神战终结、善神诸神重塑星球为止的时期，相当于这个世界“创世之前的故事”。在星球重塑、种族再造再生之后，诸神便退居幕后，除了以神力这一绝对力量参与少量的社会事务（如法律合同公证等）以及赋予神术施法者法术之外，便不再干涉世间事物。

血战纪元（Bloodwar Decade，BD）是各种族繁衍生息、壮大起来建立诸国之后，魔王-勇者机制开始体现其作用，各国为了对抗历代魔王而组成了跨越国家的共同体，长期处在与魔王军的战争中的时期。也由于魔王威胁深入人心，前代神话在这里开始渐渐不再作为神话故事传颂，而是更多被当成传说故事所流传。

光耀纪元（Blazing Era，BE）是随着社会进步发展，获得魔王之力的魔王们往往不再追求于力量和攻伐人类各国，历史上频繁出现停战数十年的安稳时间，人类得以探索发展这片大陆的新纪元。

星界纪元（Astral Epoch，AE）是随着人类进入宇宙，魔导科技的成立与发展，最终使得人类的生活范围从母星欧若拉扩展到宇宙中，真正成为星界文明而到来的时代，也是eraFantasy所处的时代。

故事开始的时间暂定为AE0503年。

# 格利欧萨共和国

取自古精灵语，意为“光辉之国”，是随着宇宙开拓运动所带来的人类大统一所形成的多种族国度。魔导科学、生产力和社会高度发达，于现代社会来看几乎可以称之为真正的理想国。

在魔法和炼金术的推动下，各国几乎是从标准异世界风格的王国制在短时间内跃升到了相当发达的社会形式，因此许多王国时期的制度等作为传统保留了下来。

沿袭了各族的传统，各族选派代表形成代表会议，而这些代表的职位则沿袭旧称谓，依照各族旧国王室和贵族称呼相称。虽然在实质上和一般民众没有地位的区别，但随着长寿化的到来，以及代表不同范围内同族的属性，在公众印象与传统影响下，他们依然表现出了更为传统王室、贵族的形象。

## 共和国行政中心：光辉王城卢米安

**主流人口** 人族

精灵族（高精灵）

矮人族（塑岩）

地处欧若拉大陆北部的王城卢米安曾是魔界势力威胁人类诸族之时抵抗魔王的先锋国家——前线王国巴斯顿的首都。在共和国建立之初，巴斯顿王国作为倡议的发起者以及在血战纪元中以血肉之躯铸成防线抗击魔王军的最大贡献者，其首都王城卢米安便在共和国其他成员的推举下成为了共和国议会的驻地。随着时间的推移，巴斯顿行省向其他成员们证明了自己的管理和组织能力，于是在共和国的探索者第一次搭乘航天器，人类真正开始星界探索之时，王城卢米安也成为了共和国行政中心的代名词。

巴斯顿的许多大城市也依然保留着，但是卢米安是其中当之无愧的代表。

### 行政首府的由来

当魔王逐渐隐退，世界从与魔王军鏖战的血战纪元转向探索发现的光耀纪元之后，因为长期专注于战斗，曾经的巴斯顿王国虽然武德充沛且经常诞生勇者，但经济和生产上相对赫尔梅斯和格拉比莫逊色不少，尤其是大量的经济运作依赖于对魔王军的战利品，使得工业和经济体系相当不全面、不平衡。随着战事的平息，退役士兵和冒险者难以维持生计等问题也随之爆发，王国经历了一段相当艰难的时期。

不过在光耀纪元，大部分的魔王并不表现出强烈的攻击性，甚至一些魔王诞生后完全没有发起过冲突行为，这使得巴斯顿拥有足够的时间和可能性对于大陆广袤的未探索地区进行探索和开拓。大名鼎鼎的探险团“妖精之羽”也正是在这段时间真正地名声大噪。探索带来了新的资源，也缓解了退役士兵等就业的困境，很快帮助巴斯顿重新振作了起来，依然稳固住自己三大国之一的地位。

积极开拓的历史和作为主力抵抗魔王威胁的任务，是这个国家历史上最浓墨重彩的部分，这也使得团结和探索成为了每一个巴斯顿人心中最基本的美德。

在长期的作战中，王城卢米安位于王国的后方，因此并不是以军事化为重点的城市。相反，为了支持举国的战争，王城一次次的扩展、变革，尤其在其作为中枢首脑的管理机构和相关体系上，做得相当优秀。与之相应的，最优秀的科研、教学等设施，也都被集中到了相对稳定的王城中来。

也许是外界压力造就的结果，历代巴斯顿王，无论是否贤能，却都表现出了勤奋、正直、善良、心系天下的美德，也正是代代明君的指导，才使得这个国家作为王国却能屹立在世界之林的顶端。然而，这种代代传承的觉悟和智慧，也为巴斯顿王带来了高于既往的远见：从远古时期曾出现过的奴隶制，再到以巴斯顿为首的当下最常见的王国制，再到以赫尔梅斯为代表的新近壮大的资本制，一个利益层受剥削于另一个利益层，前者推翻后者而成为新的剥削者是历史轮回的规律，而随着每一次转变，除了生产力和生产关系的进步的推动，也表现出了对既往所有制、经济关系等的一步步凝练，也许在将来的某一天，这种凝练抽象将到达顶点，带来最后的利益层矛盾，实现最后一次革命，让人类迎来再部分利益层，真正平等没有剥削的时代。

于是，王家内部，悄悄地做起了准备。王国议会作为议政机构被设立，从各界各族中选出代表，民主表决、发表意见，并逐渐替代国王，成为国家管制的关键。直到社会足够发达，各国开始倾注大量的资源试图进入宇宙的时候，他们将过去对抗魔王的同盟组织成了联合议会，依托运营王国议会的经验，将联合议会总部设置在了卢米安。

而当人们顺利地将飞行员送上太空，建立起临时空间站后，各国却恍然感到，要想进一步地在宇宙活动和探索，似乎以一国之力已经无法造出那么复杂、依赖巨量运作物资和循环系统的星界船时，巴斯顿王族开始进行他们计划的最后一步——呼吁各国重新团结为一体，不分彼此，让人类成为星界的文明。

巴斯顿有着足够让这句话产生影响力的名声和历史，也有着让这句话产生影响力的力量，而最让各国震惊的是，国王向议会提交了议案，王国的社会制度转为了实质上的代表大会制度。

最后，当全人类团结一心，成为全新的格利欧萨共和国时，为了纪念这个伟大的国家，以及令人敬佩的王族，共和国的行政首府继承联合议会的首都所在，被设在了卢米安。

### 卢米安的概况

王城卢米安的大部分设施由卢米安社会事务管理中心管理。卢米安极其重视养育与繁衍，在实现了公共抚养、公共教育和公共赡养的同时，他们比较推崇开放式的爱情关系（男女均不限定伴侣数量），且婚姻并不是限制爱情的约束。

因为推行了贡献点制和按需分配，除了具有纪念意义的物品，逝者的遗产大部分会交还给再分配机构回收或重新分配，具有重大贡献的同志在死亡时还会开设追悼会供人们悼念。

虽然王城卢米安并不强制要求居民在性爱上保持传统和私密（默许轻度SM、角色扮演和影响不大的暴露行为），但王城卢米安完全不欢迎强制性行为，他们认为人之平等也在于性需要爱和自愿为前提，强奸是及其肮脏的行为，而以金钱或其他力量扭曲人的自由意志、或是将性作为谋取利益的手段也一样。在此之上，一些极端玩法（例如肉畜）更是对他们理念的践踏。此外，虽然卢米安也存在风俗店，但相比于其他区域的性产业来说，这里更像是提供男女交谊的平台，即便是驻扎在店内的风俗人员也只是经过训练的公职人员，他们会向青年男女提供性知识和恋爱指导，以令来访的年轻人形成正确的恋爱观和性观念

## 中央金融中心：枢机都市布莱恩

**主流人口** 人族

布莱恩是前中央共和国赫尔梅斯的首都，在赫尔梅斯并入格利欧萨共和国成为行省之后，和巴斯顿的情况一样，布莱恩成为了其中最——也是——值得一提的城市。作为曾经以交通工程、物流业、魔导科技和情报立国的国家，现在的布莱恩正依托优秀的基础设施，以“商业中心”的身份活跃在共和国的各个角落。有趣的是，即便共产公社的思想已经成为了共和国的主流，大环境上已经共产化的布莱恩的各级社会事务管理中心却依然保留着“商业联合委员会”的名字，由工人领袖、商团代表、魔法协会和旧王室们联合治理。

### 布莱恩的演变

当欧若拉大陆步入了充满机遇的光耀纪元时，在血战纪元中并没有遭受多少冲击的赫尔梅斯迎来了一轮蓬勃发展的时期。作为赫尔梅斯首都的布莱恩自然而然地吸引了诸多投机者的目光——失去国家的前王室和旧贵族、失去土地的地主和流民等纷纷挤入了这座繁荣的城市。因此，原本依靠工人做出产品、魔法师进行品控和附魔、商人进行售卖和运输的运营方式不得不为新加入的势力做出改变。其中影响最大的是便是“商业联合会”——为了响应各方势力的诉求扩充成为了“商业联合委员会”，而这直接导致了秉持“人本主义”的布莱恩原领袖团体——尤其是“商业联合会”中原本作为绝对主体的工人——失去了完全掌控城邦局势的能力。至此，布莱恩的执政圈子不得不在混杂着财阀、教团、封建残余和奴隶主等势力代表之间谋求一个微妙的平衡——直到共和国的建立。

在共和国议会的影响下，原本几乎被边缘化的工人团体、学者和奴隶们与商人和魔法师们联合，共同对“商业联合委员会”的成员展开了清洗。最终，商人和魔法师们顺应潮流转变成了商团代表和魔法师协会，与工人们一同重新掌握了维持秩序的权柄。至于反动势力，除了作为旧世代的吉祥物的前王室以外，只有少部分愿意顺应新思形势的人得以留存——被剥夺了执政权力的他们只能抱着自己的财产，在纸醉金迷之间幻想自己曾经的光辉时刻。

经过这样一番变动，最初商业联合会的政党形式被认为并不绝对可靠，经过三方商议，新生的“商业联合委员会”依照其他地区社会事务管理中心的组织结构，以议会形式存在。

而从无数被利益诱惑，最终让“商业联合会”和“商业联合委员会”混乱不堪的失败教训中吸取经验，枢机都市布莱恩公民们认为只有有能力和高贵品质的人才能接过执政的权柄。因此他们在日常生活中虽然保持着分工合作的关系，但在“商业联合委员会”的成员选择上却异常考究，并且一般而论，更倾向于选择那些在行政上有着家族传承、有着工人领袖经验或者在商业上取得重大成功的人。

### 布莱恩的概况

布莱恩公民的爱情观认为，表现优异、贡献突出者可以也有能力拥有更多配偶，并且强者也能因此诞生更多优秀的子嗣，也有足够的能力将他们培育成优秀的个体。此外，显而易见的，婚姻也是神圣不可背叛的。

虽然布莱恩拥有非常完善的公共抚养、教育和赡养设施，但只有最优秀的公民才有机会进入顶流的学府，其余的大部分人都会在基础教育结束后根据能力特长进入到各个行业。在后续的生活中，人们拥有自主学习的权利，也可以自由改变职业（前提是能通过职业资格考核）。不过，作为基础的义务教育阶段依然呈现出强烈的文化特色。

当布莱恩的公民寿终正寝时，遵从公有制，他们的遗产会根据比例上交一部分，而剩余部分则按死者遗愿托付。

至于性爱，布莱恩要求公民务必保持私密，但色情产业是合法的，且大力支持私有的色情产业和重口的玩法，尤其是为了平衡旧权贵们的欲望需求大力发展例如肉畜等具有二级伤残以上甚至死亡的性爱方式，这也导致了部分私人色情产业可能存在违法诱拐和强迫居民成为性服务提供者的情况。

## 农业与医疗中心：溪谷城玛姆

**主流人口** 精灵族、职业为德鲁伊或萨满者

溪谷城玛姆的前身是自然之国格拉比莫的首都。当格拉比莫并入共和国后，原本就以先进的种植学和草药学闻名的格拉比莫更是成为了生物学、动物学、植物学、环境科学、农学以及药学研究的圣地。不过，或许是因为当地承担管理或领导职位的大多为德鲁伊和萨满的缘故，即便在共和国时期，格拉比莫多数居民聚集到了都会玛姆，格拉比莫统治者们的管理方式依旧非常的随意和松散。在其他地区的人看来，格拉比莫的长老议政制更像是村盘子里的村长（大长老）带着一群乡绅（长老）讨论村子的未来。

包括玛姆在内的格拉比莫地区的聚居点，大多呈现出偏远城镇或是乡村的松散和自然形态，与大部分地区高度密集和现代化的城市形象大不相同。这也吸引了许多希望较为放松的生活方式，或是希望亲近自然的公民来到这片区域生活。

### 玛姆的演变

神代战争之后，诸神修补了濒临破碎的欧若拉，并重新为这片土地播撒生机。作为对自然的信奉而诞生的，首先是萨满，其次是德鲁伊。与一些保持着原本的聚居形式的种族（尤其以精灵为代表），居中在这片土地上。

当各族发展壮大，各个国家逐渐成型之时，魔王开始出现，而魔王强大的力量迫使各国不得不团结起来，以避免亡国灭种的危机。武力和装备可以通过调集人手和调整产业来保证，但长期战争所需要的物资却成了各国难以解决的问题。正在这样的情况下，各国找到了这片土地上的人们。

知晓魔王之力并非自然诞生，无论是信奉维护自然平衡，还是信奉弱肉强食者，又或是担忧魔王进犯的格拉比莫人答应了各国的请求，并以自然之国格拉比莫之名立于各国之间，为对抗魔王的事业提供物资保障。而作为格拉比莫的都城，也是与他国交涉的平台，玛姆被设立在一处风景秀美的溪谷之中。

当魔王不再显得好战，频繁出现数十年和平期的光耀纪元到来。而随着人类将载人航天器送上宇宙，甚至于出现可运作二十年左右的临时空间站，魔王似乎渐渐退出了历史舞台。针对是否要延续高组织度的行政模式，长老们之间产生了巨大的分歧。最终，一部分信奉诸神权威的精灵前往了业已消亡的奥斯神权国的废墟，建立了新的圣地；而其他向往更现代化生活和更有组织的管理体系的精灵则投靠了巴斯顿和赫尔梅斯。

虽然格拉比莫似乎一夜间回到了部落时代，但曾经团结在一起的经历依然留下了些许印记——尤其是玛姆的居民。原本大多主张互不打扰，或者只专注于自己周边的德鲁伊们逐渐开始愿意花费精力向自己有困难的邻居伸出援手了。不过，让格拉比莫人真正下定决心改变的，或许是来自巴斯顿建立联盟的号召——当几乎占据了整个人类历史的抵抗魔王军的过去浮上心头，分散于森林各处的格拉比莫人再度来到溪谷城玛姆，并重新组织了一个让绝大部分人能够接受的行政方式——长老议政制来回应巴斯顿的邀请。虽然格拉比莫人并不热衷于探索，但他们仍然愿意用自己的方式，支持着曾经庇护过他们的人仰望星空。

### 玛姆的概况

或许是因为较为原始且自我满足的生活，格拉比莫的居民们几乎无缝衔接了共产公社的思想。不过除了被“民选”（或者说是强迫）出来的德高望重的长老们还在与巴斯顿的行政中心接洽和改善格拉比莫的生活，独来独往的格拉比莫人几乎不会关心自己以外的事情——除非自己的邻居遇到了什么麻烦，或者巴斯顿和长老们有了什么新的需求。

在爱情上，格拉比莫是一个相对平等，但相当重视女性的地区。大部分家庭是以一个具有声望的长老为中心。

即便在溪谷城玛姆，婚姻也几乎不存在，因为所有的性行为和生育都需要女方同意，甚至当街做爱也不会有人觉得有问题。

比起结婚，大多数格拉比莫的女性更愿意和看得上的男性发生关系以及同居，带孩子和照顾老人的事情也大多由她们操办，而遗产除了想要托付子女的部分外，都会上交给相应的回收部门。与之相对的，男性可以专注于自己的事业——毕竟只要有所成就，自然会有女性找上门来。（当然，男性也可以用暴力和催眠手段让女性屈服，不过当事情暴露，即便被阉割处刑也不能抱怨。）

虽然性交易行业因为格拉比莫的特殊性环境而无法落地生根，但作为日常满足性需求的行为，家族内的年长女性会为年幼的族人，尤其是年轻男性提供性服务。不过这些性行为大多是非本垒的边缘性行为，除非她们建立了类似婚姻的同居关系。此外，因为格拉比莫的女性比例相当之高（男女比例3：7），乱伦性行为似乎并不是什么稀奇的事情，再加上较长的寿命，格拉比莫的居民对各种各样的玩法都抱有开放和好奇的态度。不过，一些可能会引起重度伤残和死亡的玩法仍旧是被大多数人所忌讳的。

## 工业与材料学中心：锻石谷

**主流人口** 矮人族（锻石谷）

真龙（金龙、红龙、翡翠龙、白龙、水晶龙）（龙峘山脉）

锻石谷是位于欧若拉大陆东北的龙峘山脉之中的河谷城市，也是矮人族聚居之地斯沃海姆的都会城市，也是共和国成立后的工业、冶金学和材料学的中心。因为矮人以家庭和氏族为中心的传统，他们的都会城市出现得相对较晚。虽然矮人们相对排外，但依旧有一些得到他们认可的非矮人种族，例如其他种族的人类（狭义），以及能够拟态成人型的高阶魔物等，在锻石谷附近与矮人们混居。此外，根据当地的传说，在距离锻石谷不远的炎龙火山当中居住着一些龙族，但当你问起当地的矮人时，他们总是对此保持沉默，并警告提问者不要随意在火山周边探索或挖矿。

### 锻石谷与龙峘山脉的演变

#### 龙峘山脉与主大陆真龙起源

在神代战争结束之后，诸神修复重塑了濒临破碎的世界（行星欧若拉），而随诸神抗击恶神的传说种族们则在新世界里休养生息。真龙大多去往了与主大陆分隔的龙岛大陆聚居，而小部分选择前往主大陆，守护观察新生的文明——这就是主大陆上最初的真龙。

传说一部分在神代战争牺牲的真龙的遗体，在新世界成为了这片山脉的基础。也正因如此，诸神将此地称为“巨龙盘桓的山脉”——龙峘山脉。

一部分前往主大陆的真龙族群栖息在龙峘山脉，但大概也是主大陆上一般可见的、最大规模的真龙聚居地了。

#### 龙峘山脉的物种分布

龙峘山脉整体上是一片广大的东西走向山脉，也正因为山脉的惊人规模，才能够允许数量不小的、不同种族的、天生领地意识极强的真龙在此地和平生活，且还能有其他智慧种族在山脉中生存发展。

整体来说，山脉的西部区域是龙族的居住地，而东部区域则为其他智慧种族的生活提供了空间。

金龙、红龙、白龙、水晶龙和翡翠龙是居住在龙峘山脉的主要真龙种族。根据习性和栖居地的不同，龙峘山脉的龙族分布表现出相当的规律性。

喜欢居住在山峰俯瞰领地的是金龙和红龙，而红龙傲慢的天性往往让它们认为此时所见之地均为它的领地，因此惹得金龙不得不出手制止它们；在雪线以上的山区，居住着喜好冰雪的白龙和水晶龙，天真朴实的白龙和善良友好的水晶龙保持着相对友好的关系（除了白龙犯傻的时候）；在中部山区还有少量的翡翠龙，它们乐于了解各族文化，因此与其他智慧种族保持着更近的距离。

真龙具有化为人形的能力，因此在各个种族的聚落中，也许便有着化为人形的龙。

#### 斯沃海姆与锻石谷

在地母神萝卡所创造的诸多种族中，最具代表性的便是矮人族。他们被认为是地母神参考了自己的形象所创造的种族，生活在山川洞穴中，始终与岩石矿藏有着不解之缘。地母神为他们降下祝福，赋予他们对岩石、矿物等天然的洞察力。

随着聚落的发展，原始分工开始出现，设计、精细作业、大体量/大批量作业三大主要分工也造就了将来的矮人三大氏族。

矮人的家族观念很强，这使得矮人大多聚集在龙峘山脉，形成一个团结的整体，但这也导致了矮人族的国家诞生得相对较晚。随着各文明的相互连通和交流，矮人作为人类的一大支加入了文明的大舞台。

在血战纪元，矮人们为抵抗魔王军的战士们打造了大量的武器和装备，也为各国提供了大量的金属和其他素材。生活在矮人们的聚居点附近的部分魔物与魔物娘，也在此时表现出了与矮人们进一步的合作关系。矮人在矿物精炼和金属加工等方面展现出的过人天赋和高超技艺，使得这些没有什么装饰却相当可靠的装备广受盛誉，矮人族也被尊为了天生的工匠种族。也正是对抗魔王的联盟所造成的国际分工，使得斯沃海姆成为了工业和工程最为发达和集聚的区域之一。

在光耀纪元到来之时，对于武器装备的更新或补充的需求也随着与魔王军战斗变得断续而下降，矮人们也得以寻找自己天职之外更多的可能性。斯沃海姆的都城锻石谷在这时成为了与其他国家、其他种族交流的重要平台之一。在这段时间里，过去和矮人们合作共存的魔物族群被吸纳进入斯沃海姆，来到斯沃海姆定居的非矮人种族快速地增长，也有比以往更多的天赋不在自己氏族的矮人得以走出斯沃海姆，寻找自己的天赋与梦想。

### 锻石谷的概况

因为氏族文化的影响，虽然矮人家庭内部的氛围非常平等和融洽，但对于陌生人，譬如除了长期来往的商人、友人等以外的人，矮人们往往表现出戒备或是冷淡的态度，因此初次见识矮人的人们不乏觉得他们脾气古怪的。

不过，只要和矮人们相处的时间足够长，在了解了外来人的为人之后，矮人们会接纳他们所认可的人，或是作为自己的友人，或是作为氏族的友人，甚至也有被认可为氏族的一员的人。

在斯沃海姆，矮人们的抚养、基础教育和赡养大部分由家庭和氏族共同负担，只有学徒教育和科研培养由氏族和相应的机构负责。

在爱情上，矮人们推崇爱情的忠贞（单一配偶）和婚姻的神圣，但事实上由于家族的庞大，只要经过配偶和对应家庭的允许，斯沃海姆的重婚也是会得到祝福的。

在性产业方面，矮人们将性产业从业人员视作一种职业公平看待，事实上性从业人员也有着自己的生活，不过她们更愿意接待熟客，以及口味不太重的玩法（不影响她们日常生活的程度）。

## 圣地：奥瑟瑞尔神权国、沙之都阿克波利

**主流人口** 精灵、人族、魔族、天使族

奥瑟瑞尔神权国是建立在曾经的奥斯神权国之上的城邦国家。这片土地曾是富饶的平原，但被过去的人粗暴的开发、挖掘、压榨，现在已经与周边的沙漠几乎合为一体。

### 奥斯神权国的灭亡和奥瑟瑞尔的建立

在血战纪元和光耀纪元早期，曾经出现过一个叫做奥斯神权国的国家。他们发掘出了深埋地下的旧世界的造物，在以当时他们的技术和见识无法进一步分辨的情况下将它们视为神器，并以此建立了鼓吹人类至上主义的所谓“圣灵教”，因为频繁地、不讲理地对周边国家发生冲突甚至袭击。在光耀纪元初期，甚至曾经出现过利用邪教信仰试图发动仪式创造属于他们的新神的事件，所幸最终被当时的魔王和勇者破坏了。

随着“圣灵教”的覆灭，再加上光耀纪元各国开始进入长久的发展期，只靠遗迹和异教立国的奥斯神权国很快便从中等国家水平开始飞速衰弱，最终泯灭在历史长河中。

在奥斯神权国覆灭后，幸存但流离失所的原住民在这个疯狂的国家的废墟上重新建立了能够勉强维持生计的聚居地，而他们的信仰则因忏悔和祈祷重归正道。不久后，伴随着各国发展而来的现代化，一部分不适应突然变化的生活的人，以及对于诸神和历史有强烈兴趣的人陆续来到了这个远离城市的聚居地。在加上从格拉比莫出走的精灵提供的技术后，这片地区的人们以奥瑟瑞尔神权国之名成立了宗教国家，并将自己的都城建立在了曾经奥斯神权国的核心城市阿克波利的遗址之上。这也使得最后格利欧萨共和国形成时，这片区域被划为了宗教、神术和历史中心，也就是通俗意义上的“圣地”。

### 阿克波利的概况

阿克波利是奥瑟瑞尔的核心城市，也是这片区域最具代表性的城市。

依照当地的传统，奥瑟瑞尔的居民在工作之余，大部分时间都花在了祈祷和相关宗教活动上。奥斯神权国给这片土地留下了过于惨痛的历史，但这也使得重新回到这里的诸神信仰无比强烈，而他们的祈祷也旨在祈求神明对此地罪恶的宽恕和对幸存者的庇佑。

神职类的职业在奥瑟瑞尔是主流，神殿的体系在这里比任何其他区域都要发达，依据等级分为祈祷堂、区域大殿和主祈事殿三级，以及特殊的圣殿。与这种特殊的情形对应的，神殿承担了许多不同建筑设施的职能，例如收养流民的仁爱堂和为穷人提供饭食的施粥铺，因而国家可以正常运作，也不会出现失业等危害事件。

奥瑟瑞尔神国的居民大部分是以家庭为单位生活，孩子出生后便会接受洗礼。在幼年和少年时期，教育基本在神殿完成，而其中有天赋的和有兴趣的将会被引导发掘神术的施法能力。在成年后，大部分人会加入神殿工作，成为教职人员（这里指宗教事务人员，如传教士、修女等）或者神职人员（这里指神术施法者，如牧师、圣骑士等）或是研究者（包括神学研究、神术研究、历史研究等）。

各级神殿也提供养老和疗养业务，因此大部分居民的晚年会在这类设施中度过。与其他区域对待自然死亡的复杂情绪不同，奥瑟瑞尔人认为，当虔诚的信徒自然死亡后，他们的灵魂会去往诸神国度，在那里他们将得到神的宽恕。因此某种意义上他们会更容易接受死亡的命运。由于宗教国家的传统，当地保留着非必要遗物全部收归公有的传统，这与共产主义下的模式不谋而合，因此非常奇妙的，共产主义公有制在这里实践得特别彻底和自然。奥瑟瑞尔没有财产继承，非必要的遗产（这里的“必要”指诸如尚有家人居住的住房之类不适合回收的财产，在行政上事实上也可以被理解为重新分配给新的持有者）会被神殿回收用以支援仁爱堂和施粥铺的运营。不过他们并不会侵占外来者的资产，除非有遗嘱要求，否则奥瑟瑞尔人会积极地将这些遗产送归故乡处理。

奥瑟瑞尔的行政和外交工作大多由阿克波利的大神殿、圣殿中的枢机主教们讨论和对接，而细节的传达和执行大多由各教区的主教负责。此外，神殿会收容和教育无家可归者，并在他们皈依后尽可能为他们提供工作。

在奥瑟瑞尔地区，因为环境恶劣，种族的延续一度成为了为数不多的，和侍奉神明权重相等的事情，因此奥瑟瑞尔的爱情和婚姻相当自由，不仅不限制数量和对象，甚至也可以近亲结婚。不过相应的结婚仪式、妊娠检查和新生儿的洗礼会由神殿主持和记录以确保降生的孩子足够健康。

#### 圣舞姬

奥瑟瑞尔没有性产业，但神殿会招募年轻女性成为“圣舞姬”来承担一些特殊的职责。她们一般被认为是三大神所属的，目的是帮助来访的信徒洗清内心的欲望，使得他们能够虔心继续侍奉神和经营家庭。

通常情况下，圣舞姬们会在神殿接受特殊的教育，并最终成为能够承受各种玩法（如SM）而不伤害自己和服务对象的老手（但根据接受能力不同，她们也有权拒绝特定类别的训练）。因为这是受到神期许的行为，她们也有机会通过服务物色自己未来的伴侣，而那些在服务中怀孕的圣舞姬的孩子均会被神殿作为“神赐之子”收养。不过除了成为了“圣女”的精英舞姬，她们的服务通常随着结婚而终止，并专注于经营婚后的家庭。

在重大节日的时期，例如繁育节，圣舞姬一般会作为爱神的化身承担一部分祭祀仪式，这通常包括祭神的舞蹈和后续相应的节日活动。在繁育节，各地的主教会邀请健壮而多子的男性来到神殿与圣舞姬交媾，并以圣舞姬怀孕作为多产的象征。

## 深海都市：沃尔·沃姆

**主流人口** 人鱼、斯库拉等水生种族

沃尔·沃姆是由海裔统治的都市，他们在被神明轰入深海的人类城市遗迹上建立了自己的国家，并在光耀纪元时期加入了对魔王联盟，并成为了人类进行深海探索研究的中心。根据海裔的传说，这座城市的命名是为了纪念他们在海中试图发出声音的第一次尝试。

### 沃尔·沃姆的诞生

神代战争将行星欧若拉几乎破碎，战后诸神重塑新世界时，一部分各族城市的遗迹便遗留在了海中。为了为残存的水中族裔，以及新世界将会出现的新的水生族裔提供最初的栖息地，诸神保留了这些遗迹。

水生族裔的前身或原型是水生环境中的各种生物，但或是自然演化，或是诸神的有意创造，最终诞生了一些具备人形和水生生物特征的智慧生命（包括类人种族和魔物娘）。在水生族裔的文明逐渐成型后，他们在水母神阿库玛琳的指引下，聚集在了一处海湾，以此为中心建立了自己的国度。

不过，他们不知道的是（因为旧时代的个体已经全部老去，记忆的传承在口口相传间逐渐省略缺失最终近乎失传），被他们视为神明的馈赠的海底遗迹其实是被神代战争时期的邪神轰入海底的人类城市，这导致他们在上岸初期曾视人类为神明的仆人（虽然确实有这么自称的地区，大多是从神代战争存活下来的种族占比较大或居于重要位置的地区，例如奥瑟瑞尔、魔王城遗迹冰风城阿特拉斯，真龙、天使、魔族居住地以及高等精灵们），并且对人类尊敬有加。在了解了人类的历史、融入人类的生活后，他们意识到彼此并无高下之分，因而对待人类的态度就正常了许多，也不至于发生接触早期经常出现的，把人类绑走疯狂交配以期获得神明祝福的孩子的情况（但据被掳走的人说，她们带旋的小穴真的很爽）。

至于大部分时光都聚集在陆地上的人类，在光耀纪元的探索时期，人类第一次接触到了大陆的边缘——无尽的海洋。这使得他们震惊不已。而更让他们啧啧称奇的，是从海洋中冒出来的人型生物。为了方便称呼，他们被通称为海裔。虽然在大陆中也有一部分水生种族，如最为人熟知的水生精灵，但海裔中的绝大部分种族却是大陆上几乎不曾见到的。

不过，初期接触他们的海裔非常缺少在陆地上生活的常识，而他们对待人类的态度大多也相当奇怪，以至于一些接受力较低的人在见到海裔后会选择驱赶他们。但随着时间的流逝，定居陆地的海裔也逐渐理解了陆地的情况，并成为了连接陆上各国和海底城沃尔·沃姆的桥梁。

巴斯顿和沃尔·沃姆共同研发了一套法阵和装备，使得陆地的人们也可以自然地在水中呼吸活动，一如海裔大多可以自然的在陆地生存。沃尔·沃姆在海洋科学、水下及航天装备和抗压材料技术等领域的助力，则让向往星空的格利欧萨共和国离接触地外行星更进了一步。

### 沃尔·沃姆的概况

因为海洋弱肉强食的风格，海裔的社会就如同他们的文化一样等级森严，这一点直到人类的介入才得以缓和。不过，他们依旧保持了以神职为中心的社会结构——位于所有海裔顶端的是深渊主祭，她往往是整个海裔中身体素质最强悍的那一个，深渊主祭通常居住在沃尔·沃姆最深处的深渊宫之中，和其他承担不同职能的深渊祭司共同处理沃尔·沃姆的行政工作。而在二者之下的则是深渊侍祭，负责解读来自深渊宫的指令，并处理各种在执行中的细节问题。而核心管理层的末端则是深渊侍仆，不过，即便是数量最庞大的侍仆，他们也是从虔信神明的海裔中挑选出来的最强大和虔诚的信徒，这群海裔作为深渊宫力量的基础，勤恳地跟随着深渊侍祭执行着各种各样的工作。而在核心管理层之外，便是各个海裔家庭组成的族裔，而族裔的领导者族长通常就是深渊侍仆接洽的对象。

对于海裔来说，海洋生物的漂泊是他们的天性。除了定居于沃尔·沃姆的核心海裔，绝大部分的海裔并不会长久的居住在同一个地方，而是向游牧民一样跟随者洋流和鱼群游荡，因此海裔们甚至发展出了及其强大的灵能沟通系统以支持他们无论身在何处都可以联系上自己要找的人。尽管性格上比较松散，但事实上拥有着非常严格和强者中心的社会制度的海裔们会随时响应深渊主祭的召唤。值得一提的是，沃尔·沃姆不仅是海裔们的行政中心，也是他们的产卵地或生产地，每年的中旬，四处游荡的海裔们都会回到沃尔·沃姆并在深渊侍仆们的保护下产下自己的孩子，在经历1个月的育儿时间后，已经智力发育完全的孩子们会跟随父母回归族群——而海裔的一生大都会跟随着自己的族长四处游荡，直到生命终结。

有趣的是，族群中有时候会自然生成扶她性别的海裔。通常情况下，扶她会比单一性别的海裔受到更多的尊重——他们不仅兼具两性的优势，在繁殖力上也远超一般的海裔。因此领导一群海裔生存的族长一般是能够打赢其他同族的扶她，而位于整个海裔种族顶端的深渊主祭更是整个海裔中最能打且最能生的扶她。所以，即便单一性别占据了海裔人口的80%，剩下20%的扶她依旧大多站在了为数不多的具有领导力的职位上。

在繁殖季开始前一个月，族裔的族长会主动联系其他族裔，然后约在特定的地方进行比武，其过程类似“抢亲”的习俗，有时候也包含追逐、鱼叉投掷和狩猎比赛。而在比武活动结束后，获胜的海裔就可以将打赢的对象纳为自己的伴侣，通常强大的海裔也会拥有不止一个伴侣，但因为参与者也可以是有伴侣的海裔，当输给另一个海裔之后，他的伴侣通常也会同他一起输给对方。这样的习俗即便在海裔来到陆地上也依旧存在，不过相对于入乡随俗的陆地海裔，生活在海洋中的海裔们并没有继承的概念，毕竟漂泊的生活注定不会留下什么东西。

因为弱肉强食的文化，在沃尔·沃姆之外漂泊的海裔之间是允许用暴力征服另一方来进行性爱的，这并不受对方有无伴侣的限制，因此他们没有性交易的概念。此外，为了排解深渊信徒们的性欲，通常深渊祭司会定期举办乱交活动来奖励付出劳力的信徒。不过，因为海裔们没有复活神术的历史，因此即便在能够提供复活服务的今天，他们依旧不太适应可能致死的性爱玩法。

## 魔王城遗迹：冰风城阿特拉斯

**主流人口** 各族混居，传说种族

冰风城阿特拉斯原本是某代魔王行宫阿特拉斯。

在历史上，光耀纪元初期，曾有两代魔王对人类各国不报有敌对态度，并与当时的勇者等一同，依照神祇的指引剿灭了企图人造邪神的邪教组织。此后，两位魔王带领当时魔王军中不希望进攻人类的部属自立门派隐居起来。

魔王势力解体后，由末代魔王军参谋召集剩余的愿意放弃争斗并隐居的魔王势力，以及当时意图放弃争斗的魔王势力，在阿特拉斯最终正式建立这一势力。

光耀纪元的魔王城，随着与人类敌对的魔王出现不再频繁，且在和平年代人类各国的生产力、科技、战斗力快速成长，呈现出逐渐向北迁移的规律。阿特拉斯的名称来源于终年不断的寒风，和其脚下茫茫白雪中仅有的一座高耸入云的山脉。在加入共和国后，该地以极地研究、天文学和一些仅有高层才能获取的秘密知识而闻名。

### 阿特拉斯的诞生

光耀纪元初期，曾有两代魔王对人类各国不报有敌对态度，并与当时的勇者等一同，依照神祇的指引剿灭了企图人造邪神的邪教组织。此后，两位魔王带领当时魔王军中不希望进攻人类的部属自立门派隐居起来，这是阿特拉斯这支势力最初的起源。

在光耀纪元，主战的魔王的结局有着充分的前车之鉴，再加之魔王之力本就是随机降临到普通人身上，越来越多的魔王并不打算对人类各国保持不友好的态度，甚至于有数代魔王军是有野心的人以魔王之名，裹挟他们对人类发动的攻击。

由此可见，随着时代的演进，越来越多的魔王并不处在魔王军的最高层，反而是天王们越来越多地成为魔王军的管理者。在这一背景下，一些魔王，以及魔王的亲朋好友或是本不愿争斗的魔族等魔王军部署，便脱离了魔王军，投奔了那两位魔王所隐居之地。

最后一位魔王，也是如此一位并不好战之人。作为历史学者的他被裹挟于魔王军之中，通过成为参谋的至交联系到了隐居的魔王势力，意图率部脱离魔王军。也是在这时，他受到了神谕，被告知人类文明基本到达了诸神所期望的高度和团结，他将是最后一代魔王。

得到这般信息之后，他便更加坚定了自己的信念，并最终在阿特拉斯宣布解散魔王军，随后与前来接应的隐退魔王势力里应外合，溃散了野心家们的势力。在魔王前往人类国度，与神殿共同宣布神谕之时，作为他至交的那位参谋则团结了所有希望放弃争斗，但又无家可归或不愿返家者，重新建设了末代魔王城阿特拉斯，并改名为冰风城阿特拉斯，以此建立了一个城邦国家。

因为隐居的缘故，在阿特拉斯居民的刻意隐瞒之下，人类各族只知道末代魔王宣布了自己是最后一代的魔王后继续履行自己的职责，作为历史学者前往了北地继续进行对魔王历史的研究，却不知最后的魔王城存在的消息。人类甚至是在光耀纪元末期，才从去极地探索魔王城遗址的冒险家口中得到了冰风城阿特拉斯存在的消息——当冒险团在极地遇险后，阿特拉斯出于避免产生误解的原因搭救了倒在冰风城不远处的他们。最终，在巴斯顿为核心的外交使团的帮助下，历经周折，共和国的人民才得以摒弃前嫌接纳冰风城阿特拉斯的加入。

### 阿特拉斯的概况

由于隐居魔王势力在最初占据了阿特拉斯人口的大多数，这使得这里的文化和观念相当程度上受到当年两位魔王及其伙伴们的观念的影响。这里发生的许多实验和研究，以及这里流行的文化，在相当程度上是以色色为核心的。这更是使得这里的行政管理和法律体系一度呈现出与人类国度相似的严谨和截然不同的逻辑。

在冰风城阿特拉斯加入共和国之前，作为法外之地，一些最先进的技术，以及一些风俗文化，最初都曾出现在阿特拉斯。许多研究死灵法的奥术研究者，以及神术施法者，因为独特的癖好，进行过低难度高效率的复原术、复活术等法术的研究，以及感觉转化类法术的开发，这些法术的诞生，以及这些研究者与自愿参加研究的志愿者，被认为是航天领域最初的超长距离航行物质循环方案的技术与理念原型。

与阿克波利相似的，这里也有近乎完全相同的手段确保安全和公平的志愿奴隶制。

值得一提的是，因为阿特拉斯的居民担心再次出现魔王掀起战火，在阿特拉斯，所有人的权利都是对等的，即便是由军事领袖和科学家代表组成的城邦议会也仅仅在需要做出重大决策时才拥有优先权——而这是为了防止有任何一个魔王眷属或前魔王军干部有能力忽略众人的想法建立势力甚至独揽大权。不过，由此带来的是继承上的私有制。所有阿特拉斯的居民都可以找法律部门进行公证，除非自愿向城邦议会表明贡献遗产的意志，否则公证者去世后，所有继承者都必须依照遗嘱分配遗产，而城邦无权过问和收取任何可能的税务。

在阿特拉斯奇特的逻辑下，或许这里是最早实现真正的共产制度的（就像色图群最早实现色图共产一样（笑））。财产的私有状态受到尊重，但总体而言所有的财产为阿特拉斯集体公有，因此你可以保有你持有的一切，也可以随时把这些东西换成最新的，又或者把它们还回去，再或者去拿自己需要的东西，就像放在自家冰箱里的食物一样。一切最新的发现、理论、经验、产品等，都会在阿特拉斯公开，以供相关领域研究应用——甚至是不相关的领域从中获取灵感和启发。继承和改善了历代魔王军的组织关系，这里的决策管理机构呈现出逐级的会议制，但日常的管理却往往已有魔导智能系统给出方案，不需要人们亲自动手。一切的生产运输都可以由自动化的魔导设备和魔像、魔偶运行，但想要参与这些工作的人也可以将它作为自己的工作，作为回报获得贡献点。人们一般在理论或技术研究、教育、文化等领域自主选择研究内容，作为创客（制作具体的实用工具）或研究者（探索实践或理论的最前沿）为阿特拉斯做出贡献，各尽所能、各取所需。

在性爱观念方面，因为及其开放和好奇的追求，再加上非常普及的复活技术，冰风城阿特拉斯几乎没有忌讳的性爱玩法。当然，前提是你能够征得性伴侣的同意，即便是强奸也只能是基于性爱玩法，而不是违法犯罪。

## 龙岛：龙岛

**主流人口** 真龙、龙裔

龙岛是神代时期遗留的真龙聚集的岛屿。在历史上极长的时期——几乎持续到近代，龙岛都是以友好的独立势力与人类国度保持不算特别紧密的联系。因为真龙们孤傲的性格，即便在加入共和国后，龙岛依旧保留着高度的自治权。龙岛基本以种族为单位自治，仅在重大事项和需要全龙族统一意志的事项上由各族长老及禅让制的龙帝组成会议进行决断。

### 龙岛的诞生

真龙是龙神艾欧创造的种族，在神代战争时期得到了强化，作为神的利刃——或者说足以与神战斗的生物兵器——为神代战争的终结做出了无法替代的重大贡献。

与高等精灵几乎无法产生后代不同，真龙本是意图留在世间自然繁衍的种族，因此拥有着更高的生育能力，也因此在新世界里需要一片足够大的栖息地。除去希望守望新生命或陪伴先人而留在主大陆的一部分，其余的真龙都来到了这片只属于龙的天地。

龙岛与主大陆存在着天然的巨大物理隔离，这使得只有少量冒险者，以及实力强大的职业者才有机会抵达。而由于龙相信自身种族是高贵的，以及龙与生俱来的骄傲，大部分龙都不会对陌生人表现出过于友善的态度。消息的稀少和不算热情的态度也让龙岛一直以来被认为是龙族的圣地，并不欢迎他人随意进入。

几乎在格利欧萨共和国建立前后，人类国度才拥有低成本的在行星欧若拉全域交通的工具，这时双方的领导层才开始交涉，并最终在约一个月的游历和交流后，龙岛以自治区的身份加入了格利欧萨共和国，宣告了行星欧若拉的智慧生命文明完成了大统一。

### 龙岛概况

在组织管理上，龙族以真龙种族为单位自治，而真龙种族中又以族群结成小村落自治。龙裔、亚龙（非真龙的龙族）等则一般以真龙血脉为标准生活在对应种族的自治领土内。这一特征是因为龙的强烈领地意识而形成的。一条龙，或者一个家族的龙，大多会居住在诸如一座山峰的位置，并将它所见的区域全部视为自己的领地，这使得不是一个家族的龙或其他种族在进入其中时往往会受到不那么友善的待遇，因此真龙们便默契地形成了如此的聚居形式。也因为这种聚居形式，在重大事项的决断上往往呈现出基层全体投票，各级推出代表进行会议决断的模式。由于龙的骄傲，他们往往不允许会议的效率太低，再加之龙天生强大的魔法能力，以及能够飞行的双翼可以轻易跨越漫长的距离，因而看似原始的制度却依然有着很高的效率。

在与其他种族的互动上，龙往往对它们表现得宽容，这是他们惊人漫长的寿命所带来的。龙对于自己的财产等有着极为强烈的领地意识，因此要他们给出某些东西是相当困难的——但一般来说，借走则会显得轻松很多。较为少见的，在一些龙身上，他们会愿意与非家族成员的至交分享自己的财产。虽然龙的骄傲让他们要表现出足够的优秀，但对于借出（只有借，少部分情况下包含对至交的分享）财产、追讨债务等，他们对于时间的限制往往相当宽容，因为凡人的自然寿命在他们的体验中往往不过一瞬，因此相差几天几个月乃至几年都没有太大的影响。

对于龙裔和亚龙，以及加入共和国后出现的其他种族，一般由非传说种族的工作人员以及对人类天性友好的、化为人形的真龙组成团队，设立与主大陆相似的机构以提供服务，并设立专门的部门将行政信息整理，并在龙族会议时与他们互通（或是有必要的部分通过魔法实时交流）。

在性产业方面，真龙因为过于强大和随时间成长的能力，真龙之间大部分情况下最多只有隶属关系——也就是少部分外族，或是龙裔与亚龙，作为眷属承担着一些真龙懒得花时间或者不愿意做的杂活。作为眷属，他们也会在龙主有需要的时候提供性服务——这种需要不仅是侍奉龙主，也可能是侍奉龙主的客人或者龙主需要尊重的人。在主大陆的龙们已经告诉了世人，龙性本淫，因此这一现象的存在也不足为奇。

提供服务的眷属一般都受过良好的训练，而且即便遭受了过激的性行为也能被龙语魔法恢复。只不过伤害“财产”这种事情在真龙之间是比较忌讳的，一旦出现了这种情况则需要掏出一定的财产作为赔偿，而龙岛的刑罚大部分也仅限于剥夺财产，只有犯下滔天大罪的真龙才会被本就人丁稀少的真龙们处以死刑——不过话说回来，对于领地意识极强、喜好收集财产的龙来说，剥夺财产也是相当残酷的刑罚。

一如龙的领地意识，龙岛对于物品的所有表现得相当重视，因此如非遗嘱指名，财产只可将可继承部分保留给家族，而不可继承部分则归于共和国公有。非法侵占他人财物、权利等被视为非常严重的过错，如无对方谅解则将会处以严重的惩罚，包括不限于剥夺人身自由和死刑。

因为龙族在性爱方面通常是以自我为中心的，因此为了玩得爽而对眷属下手没轻没重也是常有的事情。不过，龙族缔结了正式婚姻关系的对象之间通常会有所收敛，在性爱上也相对来说讲究你情我愿。此外，能让龙族收敛性冲动的情形也只有在面对用来待客的眷属的时候了。

# 自然与超自然

## 神

诸神客观存在，以人格神和规则神的形式存在，在过去已不可考的神代传说时期，据说曾爆发过一场险些毁灭星球的神战。随后引发神战的暴虐的神被剥离了神职，变为了只按照规则运行的规则神，而其余幸存的神则依然保持和世间生物同形同性的形态。

在神代传说时期的大战之后，诸神保持了如非必要不轻易干涉世间的默契，因此仅偶尔以化身或是圣者（指保留了部分力量，而不展现作为神的力量）的形态在世间行动。

在神代传说时期到大统一前，为了避免神代神战的悲剧重演，诸神设置了勇者与魔王的机制：将足以威胁当时诸国的力量降临于一个凡人，从而促使各族各国团结，是为魔王；当魔王难以战胜，各族面临存亡危机时，诞生勇者作为最后的保险。随着人类大统一成为格利欧萨共和国，随后进入宇宙时代，勇者和魔王的机制也达到了它们的目的和使命，悄悄地消失了。

### 规则神

与一般意义上认知的神不同，这种神更接近于一种机械性地依照指定的规则运作的系统。规则神的数量很多，神职也覆盖甚广。

#### 光之神与暗之神

分别掌管光明和黑暗的神职的神。在前代神话中称“他们教唆人类各族间发动圣战”。

#### 自然之神

掌管自然神职的神，拥有控制气象与地候的能力。在前代神话中称“他常降下天灾，观看凡物逃难为乐”。

#### 战争之神

拥有战争神职的神。在前代神话中称“他挑动阴谋与混乱，致力于让各族间的战争愈发血腥残酷”。

#### 恐惧之神

掌管恐惧神职的神，过去的死神之一。在前代神话中称“他喜欢看到凡人被折磨，要求信徒献上活祭”。

### 人格神

有着与人类或是某些特殊种族等相近的样貌，具有人格的神。特殊种族都有自己的创造神，其中如精灵神，过去创造了强大的高等妖精，后来又创造了妖精，妖精们随着生活环境等的不同产生了现在的各族妖精。

人格神们设下了魔王与勇者的机制，以及没有特殊情况和紧急情况神不得干涉世间的规则，但也会在魔王过于强大威胁到各族存续时，以及选出勇者时出现。

人格神有时会以自己的化身或是单纯的凡人姿态出现在世间。

#### 精灵神·阿斯特莉

创造了高等妖精，随后创造了精灵各族以及小妖精的神。拥有妖精、魔法、生命神职的神。

她有着白色过肩的长发、妖精的耳朵、少女的身躯，青色的眼睛里闪耀着星光。她常被表现成的形象之一是头戴橄榄枝王冠、身穿希腊式袍子，套着吊指长手套，穿着过膝长筒袜的形象。在更现代的形象描述中也有身穿裙装，甚至长短袜等不同的形象。

前代神话中称“她创造了高等妖精来帮助人类、抵抗邪神，自己却在后来被邪神囚禁”。

#### 龙神·艾欧

创造了真龙的神明，据说飞龙等其他亚龙也是由他所创造。拥有龙、魔法、正义神职的神。

本体被描述为“宝石般晶莹锐利的闪耀之龙”，也会化为人形，以温暖善良的青年或中年形象出现。

前代神话中称“他创造了诸多真龙向邪神宣战，然而创造强大的龙大大消耗了他的神力，使得邪神们趁机重创了虚弱的艾欧”。

#### 爱神·维嘉

爱情、婚姻、繁衍的神，也是魔人种族·魅魔的神。拥有爱情、婚姻、生命、文字、艺术的神职，掌管艺术的神。

她主张爱情和性的自由与神圣，即无论同族、异族的爱情与结合都应当平等地被尊重，色色亦是如此；同样的，对于恶意地侵犯、践踏、扭曲他人爱情或婚姻的行为则被认为是极端罪恶的。

她的形象接近于魅魔，但又有所不同。维嘉一般被描述为有着弯曲的小犄角、灵活的魅魔尾巴（即通常的、尾巴尖为爱心形的形式）、一对较大的蝠翼（能够包住自己）的裸体年轻魅魔女性，肤色白皙，腹部有复杂美丽的淫纹，金色的长发被打理成精致的发型，若放下则可到脚踝。在绘画、雕塑中则往往覆盖以一层若有若无的薄纱。

在爱情、婚姻领域，她的形象将穿着类似精灵神典型装扮的服装出现，而白色被粉色被认为与甜蜜、纯洁、美好的爱情挂钩而多见于婚纱等用途；在繁衍、色色的领域，她的形象则更开放，甚至可以见到淫纹的衍生物在全身形成精美细致的图案的情形。

前代神话中称“她是带领人类奋力抵抗邪神的神明之一，在世界一隅固守着。在最终的决战中与其他诸神净化了邪神”。

#### 月神·露纳

月亮的神明，拥有月亮、旅行、艺术的神职。虽然在历史上，由于实力不强，自神代战争以来的重要性不如前面三位神，但在传统文化中却有着重要的地位。

她是月亮的象征，为旅行者提供祝福、指引方向，同样也是旅行者对家乡的精神寄托。

#### 地母神·萝卡

大地的母神，拥有土地、岩石、山川、洞穴的神职。由于恶神自然之神夺取了自然神职，因此不如三大神那般强大，却也是孕育了许多生命的神。值得一提的是，不少生活于（或原本生活于）地下的种族都是她创造的。

#### 水母神·阿库玛琳

海洋、湖泊、溪流、江河的母神，拥有水、海洋、航行的神职，是众多水生种族的创造神，也是驾船航行者的守护神。由于恶神自然之神夺取了自然神职，因此不如三大神那般强大。拥有水色光辉的海蓝宝石便是她以自己的名字命名的。

## 天使和魔族

天使是人族之神曾在神代时期创造的“神之兵器”，在神代大战后，残留的天使亦作为一族休养生息。

魔族是魅魔神属下的种族的统称。魔王只是获得了力量的凡物，并非魔族之王。魅魔、魔鬼、恶魔是魔族中最有代表性的种族。

由于强大的天生力量，天使和魔族都是魔人的一种。

## 法术

### 奥术

通俗来说就是魔法，使用魔法能量（也被简称为魔素）为能源，通过咒语、法阵等形式引导从而产生特殊的效果，称之为奥术。

也有利用血脉中魔法生物种族的力量施法的职业，根据激发方式不同被分为术士、吟游诗人等。

### 神术

通过信仰神祇或从自然收集力量的方式使用的法术称之为神术，最显著的特点是力量来自于信仰。总的来说，神术的效果大多偏向于辅助性，且“程序性”地获得“使用权限”而能使用这些力量。

### 灵能

心灵的力量，部分智慧生物会有过度发达的精神力量从而觉醒灵能。因为灵能相比于系统性的奥术或神术，更接近于一种“以强烈的认知改变现实”的形式，因此灵能法术也被称为心灵异能。

随着探索宇宙的进程推进，越来越多的人开始出现一定程度的灵能，仿佛灵能是人类为了适应宇宙而发展出来的一般。相信随着对宇宙的进一步探索，灵能的秘密终将被人们揭开。

## 魔法材料

一些魔法世界特有的材料。魔法金属也可与铁一样制作各种合金，也都可以再施予各类法术强化。

### 精金

一种暗金色的金属，三种高魔力传导性材料之一。

精金的密度达到了30000kg/m³，但是由于其超高的强度和硬度而被广泛运用于武器和防具中。虽然全精金制作的装备极端沉重且数量稀少，但仅仅需要加入少量也可以取得改良材料性质的效果。

### 秘银

一种银白色的闪亮金属，三种高魔力传导性材料之一。

材料性能与铁相近，但是密度只有铁的约一半，正因为它的轻巧使得它在施法者和武器装备等诸多方面都被视为最高级的材料之一。

### 奥利哈刚

在学界也被称作“山铜”，一种蓝色如同宝石般的金属，三种高魔力传导性材料之一。

目前已知的是具备顺应使用者的魔力和被运用的习惯而会产生适应和改变的性质，因此是打造专属装备时的骨架材料。在使用者的魔力注入后，便会带动装备和武器随着使用便会自发发生改变，适应和配合使用者的使用。

除此之外，似乎还曾经有过在危急关头发光、释放不可思议的力量等的记录，被称作“心灵的金属”。其更进一步的机制和本质至今没有探明，相当神秘。

# 种族与分类

## 分类

### 人类

一切智慧生物的统称，但因为奇特的趋同进化现象，智慧生物几乎全部呈现出人形和类人形，因此称之为人类。

人类下可细分为狭义的人类，即人族、精灵族、矮人族，以及形似人类的类人生物，即妖精、巨人等，以及变异和高阶魔物（即魔物娘），天生具备强大超自然力量的魔人，以及更加强大且更加稀少的传说种族，如高等精灵、真龙等。此外，还包含上述种族间的混血。

人类亦可依据是否具有超自然力量按照自然生物和魔法生物划分，狭义的人类和部分类人生物及部分魔物娘属于自然生物，部分类人生物、大部分魔物娘、魔人和传说种族属于魔法生物。

### 魔物

具有一些不同于野兽的能力的生物，大部分魔物都是魔法生物。

魔物的上位种（即高阶魔物）及特殊亚种，因为具有智慧而呈现出类人的形象。它们与同类魔物虽为同族，但并不完全相同——它们自己也如此认为。

### 魔人

天生具有强大超自然力量的种族，诸如魔族各族、天使等，也有后天转化形成的，如巫妖。各个元素生物也可认为是魔人。

### 传说种族

诞生于神代神战之前或神战时的部分种族归属于传说种族，在神战中留下了足以流传至今的传说功绩，当下在世间休养生息。

简单来说就是强度破坏平衡的遗老种族。

## 种族

在格利欧萨共和国时期，利用魔导科技，人类的寿命以及被极大的延长了，以下的介绍仅按照各个种族的原始情况记录，并暂时仅收录了有代表性的部分种族。

### 人族

现实世界中的人类。

寿命相对较短，但因而富有活力，肯钻研，因此看起来似乎往往学得比长寿种族更快。

### 精灵族

长寿种，分为高精灵和普通精灵两大类，能在黑暗中视物。

高精灵包括金色系的日精灵（晨光精灵）和银色系的月精灵（夕月精灵），不过平时并不如此仔细地区分。过去还曾有过一族迁入地下而拥有黑色肌肤和白色毛发的卓尔精灵，不过当下因为没有移居地下的历史形势，这一支也回归地表，逐渐恢复到了前两者之中。高精灵更擅长魔法，在文化上也更优雅精细。

普通精灵则根据生活环境不同分为水生精灵、野精灵、木精灵等，其天生的长处也根据其种族的生活环境而各有不同。

### 矮人族

长寿种，成年的体型也不过萝莉水平，但有着天生对于金属和岩石的敏感，以及黑暗中的视觉，因此锻造几乎成为了他们的代名词。矮人非常注重家族观念，因此显得有些排外，但一旦被他们所接纳，他们非常可靠且热情。

### 真龙

根据具体种类不同形象和天生的力量不同，但总的来说是双足双爪双翼，有角和尾巴的龙。寿命极其漫长。

真龙可以说是基于魔法诞生的生物，它的生存、飞行、视觉等，均基于魔法能量。真龙的视觉通过从眼睛发出光线来形成，因此具备独特的视野和黑暗视觉。

真龙可以化为人形或其他生物的形式，也往往在漫长的生命中学会了诸多语言和知识。真龙天生具有独特的审美能力，可以理解不同的美。当然，龙也是“博爱”的，因此它们也会与不同种族的美人结合，因此世界上有许多亚龙和龙裔。

### 高等精灵

在神代时期的精灵，有着独特且无比强大的高等精灵魔法。

高等精灵在成熟后不再衰老，死亡则会回到精灵界，一段时间后复活，因此可以说是不老不死的种族，但是相对的，除非精灵神创造，否则高等精灵几乎无法繁殖。

高等精灵大多不希望以传说种族的身份活动，因此往往以高精灵或是借用精灵神之名的星精灵（或称星界精灵，Astral Elf）自称。据说这是神代战争之前的旧世界里高等精灵种族的名字。

# 组织和机构

## 格利欧萨国立魔导科学院

类似于中国科学院大学一样的高层次综合性研究型大学，教授奥术、炼金术和科学学科。

大学分为魔导学部、科学部、开拓者部和军事科学部四大主要学部，其下分别依照学科及研究方向不同分为诸多学系：

* 魔导学部包含奥术学院、炼金学院、魔导工程学院及魔导哲学院，其下根据主攻方向再划分不同学系；
* 科学部教授自然科学和社会科学及数学、哲学，其下根据学科划分不同学院学系；
* 开拓者部面向外宇宙开拓，培养综合性的优秀开拓者，根据大致培养方向不同而划分数个学院，类似于过去的冒险者学院；
* 军事科学部教授的内容围绕军事使用展开，虽然由于人类大统一，军事本身并非必须，相关内容也可以直接并入魔导学部和科学部，但由于长期以来的传统，以及内容的危险性，依然单独划分一个学部；

## 格利欧萨国立魔导科学研究院

与魔导科学院名字相似，但实际上与主要为高等教育机构的魔导科学院不同，这是主要进行科研任务的机构，类似于现实中的中科院和工程院等机构。

院所内的划分与魔导科学院类似，并为支持星际开拓单独设立了群英汇聚的星际开拓特需研究所。

## 社会事务管理中心

相当于政府的机构，为管理协调社会服务、资源，也提供社会信息与知识共享服务。

## 人民星际开拓事业中心

社会事务管理中心下为作为时下主要事业的星际开拓任务特设的专门机构，登记管理协调星际开拓者，并为他们提供各种后勤保障和其他服务。

# 星际探索

相对于人民的生活需求，生产力已经相对到达了较为发达的水平，但与之相应的，这一切的发展来自于成为可能的星际航行，而新的可能性与进一步发展的社会基础带来了新的需求和欲望，人类选择向无边星宇开展探索以适应这一欲求。

## 外星球与外星文明

除了世界观本身包含的外星系、外星球和外星文明，游戏将穿越的其他既有游戏、影视作品、ACGN等作品的世界也被认为是外星球文明。欢迎各个作者协商为它们设定那些星系或星球的“官方名称”，但当地原住民对自己母星或母星系的称呼可以依照原作（即允许各个不同作品的世界各自拥有一个“地球”，只不过对于主世界观而言那些星球不叫地球，但也有可能宇宙里真的有一个官方称之为地球的“地球”）

### 星界探索的缘由

由众神选中、播撒生命的星球只有欧若拉一颗，但茫茫宇宙中也会诞生适合生命出现的星球。由于其环境、是否拥有魔素等各不相同，产生的文明也各不相同。

当格利欧萨发展到了能够遨游星界的时候，诸神将这一事实告诉了人们。

诸神希望所有文明之间可以保持友好的关系，因此希望格利欧萨人可以与他们接触。但是每个文明都是独一无二的，因此诸神要求格利欧萨人在对方不提出要求时不要对对方的文明进程进行干涉。

这为格利欧萨的星际探索提供了新的目标，也同时决定了格利欧萨在星际探索时对外星文明的态度：他们会积极地与其接触，只要愿意保持友好平等的关系，便可成为共和国的一员；如果他们希望，共和国的知识、技术、产品都乐意与他们分享。

主人公作为探索任务中的一员，正是承担着这样的任务，在寻找新天地和自己心仪的归宿的同时，也不断寻找和邂逅着新的文明。

## 欧若拉

格利欧萨各族的母星被称作欧若拉。此星球上拥有一片巨大的主大陆，还有少量相对小得多的大陆和岛屿。整片大陆总体上呈现出西高东低的特征，在北部相对有更多的矿物等资源，而南部跨过气候宜居带，有广大的土地适合发展农林畜牧业。

在魔王战争时代，文明主要存在于主大陆的中部，微微偏东。这片区域内包含诸多由类人种族组建的国家。这些国家总体团结，但是互相自然地会有所摩擦，由于魔王的存在而总体上持续维持在积极发展备战的状态。文明区域的西边多见高原和丘陵，更远处为山脉；东边是富含水的各类地形。这片区域有不少的河流湖泊，因此各国并没有一直发展到海边，而对于大海的消息最初来自于海生的魔物娘。

欧若拉也有一颗卫星“露纳”，也依照传统习惯称之为月亮。相对于著名的精灵神、龙神和爱神，露纳在历史和生活中并没有那么举足轻重，但在传统文化上，月亮和月神却也相当重要。

## 始源星系和天河系

行星欧若拉所在的格利欧萨的母星系被称作始源星系，类似于太阳系。中心为一颗太阳，天然的宜居行星为行星欧若拉。

群星在夜空中聚集成天河，在航天观测和星界学的研究中被发现为一尺度极端巨大的星系群，因此以文化传统将之命名为天河系。

## 星界

即我们所说的“宇宙”，以“星球所在的范围”而得名。因此宇宙学被叫做星界学，空间航行被称作星界航行。

但一些术语与现实中保持一致，各星球大气层内的航行称为航空，各太阳系内的航行称为航天，以天河系为代表的各星系内航行称为航宇，星系间水平的航行则称为航宙。根据语言习惯，以上四种类型的飞行器驾驶员都可称为飞行员，或根据大气层内外飞行分为航空士和航宙士，宇宙飞船则有星界船、宇宙船、太空船等称呼。

星界航行需要的宇宙地图被称作星图或星界图。

一般学界认为航宇和航宙需要科学上的非常规手段，或者某种魔法技术，目前被认为比较可行的技术路线是人工虫洞（或称折跃）、次元曲率（构建空间泡以实现曲速航行的空间扭曲法术）、星间传送（星际级传送魔法）。目前实用的产品主要以星界船上搭载的折跃装置，以及作为定点交通的大型固定式星间传送阵为多，主要是出于各个技术路线的特点和持续运行的消费比。

# 附记和其他

## 关于秀色和工口处刑

### 源起

为了解决星际航行中漫长的时间里生命维持的难题，魔导科学家们提出的解决方案是，通过炼金术来培养新鲜取得的活体组织提供食物，利用魔法延长航天员的寿命和生命力——而为了节约载荷和物资，这套方案并没有选择携带家畜，而是直接从各族航天员身上取样——于是，最初的空间航行物质循环系统为后续的演变打开了先河。

随着航天需求推动的技术和社会的发展，人类的社会与技术上升到了前所未有的地步，而这一方案也逐渐从不得已而为之的航天领域走进了社会之中：伴随着发达的魔导科技，维持人们的生命、极度的延长人们的寿命、转换人们的感官、解决朊病毒的威胁等都变得触手可得，于是，借助魔导科技的力量从自然规律中解放出来的人们，很快欣然将秀色这一行为变为了一种情趣娱乐，并随之而来的完成了一次浩大的性解放运动。

### 肉畜、志愿奴隶与主人

因为历史原因，人们对于秀色玩法最初并没有很强烈的主从关系，但这并不影响最终有一群人将提供自己的肉作为一种职业，又或是夫妻/情侣之间的一种情趣，因而“肉畜”与“主人”这一对带有桃色概念的称呼便悄然诞生。而与之相似的，在非秀色的领域内，志愿奴隶也以相同的由来诞生和逐渐发展。这两者自诞生以来便互相影响、互相促进，直至如今得到官方系统化的组织和保障。

当前的管理模式下，总体而言这类关系均以志愿主仆称呼，习惯上将主要活动包含R18G内容的细分为志愿肉畜。

相对于旧王国时期前半叶曾出现的奴隶制度，这一关系并没有那么极端，但玩家们大多有意无意地从中吸取一些元素，也正因如此，这对称呼才会带有一些“dirty talk”的元素。

由于这一关系本身存在潜在的人身伤害甚至生命危险，对于志愿主仆的关系受到严格的审查和完善的跟踪管理。目前所使用的管理模式是最早诞生于圣地和冰风城的志愿奴隶系统，任何人都可以申请登记，但需要经过严格的心理学、生理学和灵能审查，以确保申请方的申请完全出于自由意志。申请者可以选择自己想要担任的角色，以及目前接受的玩法范围。官方依照系统提供介绍和配对服务，双方在政府的登记设施上缔结契约，除了官方定期的检查和确认，该契约也具有超自然的强制性，因此可以杜绝相关的隐患。任意一方如对配对的另一方感觉不合适，均可以解除关系，另寻他人。根据目前的数据来看，几乎全部志愿主仆都在三任之内找到了心仪的对象。

志愿主仆关系原则上不属于婚姻关系，但不可否认的是，也有许多志愿主仆在一段时间后缔结了婚姻关系。

#### 临时设定：关于魔王军余孽

//本设定适应于eraFantasy初期，作为主线的外星文明部分没有开工的阶段

格利欧萨共和国已经基本完成了一定程度的共产主义，但在伟大的建设进程中，尚有贼心不死的魔王军余孽，作为残余的封建主义与资本主义分子，妄图继续实行过去的制度，并以自己为世界的新主人，东山再起。

作为它们运作的资源来源，他们使用诱骗、绑架等手段，或自愿或强迫地取得了许多人员，以奥术技术仿造志愿主仆契约，以将他们变为奴隶，运行地下牧场或市场等。