

# 创世学 3



使用说明

- 
- 世界设定入门级读物，所以你要是觉得在这门功课里你已经不需要学了，看见右上角那个叉叉没有。
  - 本书并不注重设定的结果，而更注重设定的方法论和态度。
  - 师父领进门修行在个人，我专门撰写此教程的目的是为大家提供一个创造并完善设定的方法和思路，并不是要告诉你们“你们必须依照我的方法来做”或者“这里有一群人能无偿地帮你完成设定”。
  - 创世学不能让你的设定变得多好，但可以让它不那么差。
- 

-直到世界尽头-



# 目录

绪论 .....	4
一：概念与方法.....	5
1.关于设定.....	5
1.1 设定是什么.....	5
1.2 为何要进行设定.....	6
1.3 我们的设定用来干什么?.....	6
1.4 发散与归纳.....	7
1.5 编辑情节.....	8
1.6 进行活动.....	8
2.三个定律.....	9
2.1 自洽 .....	9
2.2 用则设-设而用 .....	11
2.3 未注默同.....	12
二：意识与技能.....	13
1.基本意识.....	13
1.1 现实的现实与虚拟的现实.....	13
1.2 名字与文化.....	14
1.3 名字的含义.....	15
1.4 清楚了解你的世界.....	16
1.5 联系法则.....	16
1.6 正视评论.....	16
1.7 端正态度.....	16
1.8 专注 .....	17
2.基本技能.....	18
2.1 设定人物.....	18
2.2 取名字.....	19
2.3 编写事件.....	20
2.4 设问 .....	21
2.5 素材运用.....	22
三：基本架构.....	23
1 地图.....	23
2 智慧生物.....	25
2.1 使用已有的智慧生物.....	25
2.2 原创的智慧生物.....	26
3 神明.....	27
四:中级补全 .....	28
1 信仰与宗教.....	28
1.1 信仰 .....	29
1.2 宗教 .....	31
2 历史背景.....	31
2.1 历史时期.....	31
2.2 大事件.....	31

2.3 星星之火.....	32
2.4 时间的横轴与纵轴.....	32
2.5 社会环境.....	35
2.6 吃书 .....	36
3 力量 .....	37
3.1 规则的力量.....	37
3.2 不规则的力量.....	39
3.2.1 神术 .....	39
3.2.2 神秘魔法.....	39
4 文化与风俗.....	40
4.1 节日 .....	40
4.2 吉祥与禁忌.....	40
4.3 神话与传说.....	40
5 物种 .....	43
5.1 主要智慧种族.....	43
5.2 本土生物.....	44
5.3 非自然生物.....	44
6 国家 .....	45
7 经济 .....	45
五：高级模块.....	46
1 自治的崩溃.....	46
2 作品和世界观.....	46
3 隐藏剧情.....	47
4 核心精神.....	48
5 象征学 .....	48
6 架空语言.....	49
7 离经叛道.....	50
8 玩梗.....	50
六：疑难解答.....	51
1 应用设定.....	51
2 俗套与狗血.....	54
3 标准之争.....	55
结语：更宽的视野，更广的心胸.....	56

# 绪论

在开始创造世界的工作前，请回答以下几个问题。

我为什么要创造一个世界？

我想设定一个什么样的世界？

我在哪一方面有比较丰富的知识？

我比较丰富的知识是由什么途径得来的？

第一个问题的回答千奇百怪，从“我有一个故事必须要讲而它需要一个背景”到“我的朋友们都在玩我要和他们一起”，这个问题并不决定你的世界为何存在，反而决定它的用途以及侧重。

为了小说撰写而设定的世界观与为了游戏开发、漫画绘制或者其他目的而设定的世界观多少会有一些不同。就老手经常忽略、新手受困其中的地理来说，为了小说撰写而设定的世界观，作者更需要把握的是在何种地理环境中，人物会有何种反应，进而有触发何种剧情的可能。例如沙漠中干旱缺水，雨林中潮湿闷热，主角在沙漠里脱水昏迷，在雨林中起了疹子。而在游戏开发中，当环境美术师要设计场景的时候，他是断然不会考虑这个人物在沙漠里渴死，或者在雨林里被蚊子叮死的问题的。换言之，小说里主角在沙漠数日米水未进还活蹦乱跳你会说“写的好假”，而换成游戏人物，又没有特殊任务特殊环境，跑个普通雨林地图还挂上“湿疹”debuff，走着走着停下来挠痒，不要说开发人员不会做这无功用，换你都觉得没必要。

第二个问题，请用一句话来回答。这句话将为你的世界说出一句“要有光”，而以后别人对你的作品有兴趣的时候，问起“你的世界是什么样的”时，这句话将成为最直观的回答，比扔给人一大堆设定文字和既成作品有力得多。

在这里我建议你用一些常人易于理解的概念，比如常见的“古风架空”，“奇幻玄幻”来描述，例如：

“法洛希尔是一个什么样的世界？”

“轻松明媚的西式奇幻。”

这样做的优点已经明晰，而它目前来说并没有十分值得注意的缺点。毕竟上述的分类法只是个非常广泛的门类，正如“奇幻玄幻”栏目里既有龙傲天又有龙枪编年史。但是显然，你不应当止步于此。在你的设定中，“说给别人听的”、“写给别人看的”和“留给自己想的”，它们所占的比例应当是 1：3：6。

第三个问题将为你确定你的世界的侧重点。

侧重点又作着力展示的部分。这部分应当是你最熟悉，最了解，涉猎最多的东西。

我对神话宗教涉猎较广，因而法洛希尔的宗教战争成为了世界的主线。因为它们已经构成了我的知识结构。事实如此，不论你创作些什么，你都无法完全脱离它而去展示一些你不很懂，乃至一窍不通，或者不懂装懂的东西——相信我，我在《给新人文手的若干建议》里也是这个态度：不要想当然地去写你不懂的东西，被人打脸一点也不好玩。基于“**你不可能写好你不熟悉的东西**”这一原理，你必须明晰自己的长处和短处。发扬你已有的长处并且**规避**你的短处——我为什么不说弥补你的短处呢，因为你永远不可能补得完啊！你永远学不完这个世界上的知识啊！所以比起补齐短板，令长板更长并成为你的世界的亮点才是你要做的。

当长板足够长的时候，你就不再是一个桶子，而是成了一柄汤勺，作用和性质就发生了改变。正如架空世界二代目的托尔金一般，他的睡前故事集已经有了语言学的意义。

第四个问题将决定你的世界的基调。

知识的来源有很多，“看什么书写什么文”这样的话大概就是来源于此。但是值得注意的是，如果你跟荷马学诗，你写出来的就是埃涅阿斯，如果跟赵丽华学，也就只能学个梨花体。

小说、动画、漫画、电视剧、游戏等作品是我不大赞同的知识来源，因为这些来源通常离知识的本貌很远，是被以各种目的加工过的、掺杂着较多的作者主观意识甚至是商业卖点的知识。我相信，会有不少不明真相的小朋友认为亚瑟王就是个男装少女，舍脂就是蛇蝎心肠的恶妇，路西法是被坑害了的正义化身而米迦勒是坑害他的王八蛋。

不要被 ACG 作品所表达的东西所误导，一切作品都是基于现实而存在，并且是有存在的理由的，请不要本末倒置，别在别人问你为什么你的世界的精灵紫皮肤的时候告诉他

“魔兽世界就这样”。优秀的有趣的零散的设定你可以适当学习和模仿，可是魔兽世界的暗夜精灵是黑暗巨魔进化来的，所以是紫色的，而你的精灵又为什么？他们身体里花青素含量比较高吗？

请把知识获取来源放在严肃的学术性读物上。不要跟我说你看不下去，反正我也听不见，为了你的世界涨点真材实料的知识有什么不好的。

你手中的《创世学》教程共分为概念与方法、意识与技能、基本架构、中级补全、高级模块、疑难解答几个部分，分别侧重创世学的若干概念与着手创世的方法，合格创主必须拥有的意识和掌握的技能，一个世界的最基础要素及其构建，以及对进一步地细化和丰富世界的详解，以及对于一些经常引发讨论的问题提出一些看法。这一切都是为了设定实践和作品呈现而存在的。

# 一：概念与方法

## 1.关于设定

创世学是一门对虚构世界观的设定方法、设定内容、设定方向及设定风格的客观规律进行研究的科学，其主要原则有**自洽**、**用则设-设而用**和**未注默同**，其中用则设原则必须在自洽原则下发生作用。

它将为完全不知道从何入手的你指出设定工作里一条大致的路径，简而言之就是告诉你，先干什么，后干什么，然后干什么。当然，大部分人并没有走上清楚自己在干什么的自觉性设定道路而只是在自娱自乐的过程中发现有一部分……也不知道从何入手。如果这是你，我在这里举了一些架空世界里常用的组件，你可以任意地从你想要看的地方看起，只看你想看的部分。

### 1.1 设定是什么

设定是指为文学、音乐、美术、影视、游戏等作品设计世界观、故事背景、人物属性等要素的后台活动，通常以简要的介绍性、定义性文字以及多角度的画作作为载体呈现，并且最终为作品的呈现服务。

但是这工作并不像设定达人耶和华那样只要 6 天就能完成，毕竟我们只是凡人，凡人想做神的事情，这就决定了设定工作的艰难困苦，但它难得的居然费力却讨好。它为你的作品搭建舞台，设计人物，甚至能给你的卡壳的作品一个接下去的启发，当然设定本身也是有趣的活动——你可以创造一个属于你自己的世界。

一年做出来的设定与一个月出来的不可同日而语，一年与十年的世界同样无法比较。设定也是在这世界上为数不多的投入多少心血就能获得多少回报的东西。

♥闲话♥：关于定义

我以前一直觉得上述文字只是一个为了保持本书完整性而必须进行的概念性介绍，直到我遇见了在我跟他说“你这设定量太少”的时候反问我“我不知道你的设定指什么”的孩子。

## 1.2 为何要进行设定

大家可能会有这样的经历：依据已有并且已接受的内容，脑洞就很容易打开。这就是为什么同人市场总是红红火火。同理，给你一张白纸，告诉你：写吧/画吧，一切随意！你可能瞪着白纸瞪一天也没法下笔——因为太没有边际了，你可能有无数想法，但是你不知道要展现哪一个。但若是告诉你：写一个令人毛骨悚然的鬼怪故事/画一个穿红色汉服的女孩子，你可能很快就有了想法，至少比什么也不告诉你强。

因此，设定是告诉你“你现在要做什么”和“之后你还可以做什么”的工作。通过已有的设定你可以拓展出更多的想法。

例如，依据一个“某镇上经常聚集着很多法师”的设定，我们可以得出：

- A 这里气氛很神秘，或者很有学术气息。
- B 这里有很多卖魔法材料的商店。
- C 这里也许有教授魔法的机构。
- D 这个镇子说不定就是法师在管理。

这是一个脑洞拓展的过程，而如果没有最初的“某镇上经常聚集着很多法师”的设定，后续的一切都是没法进行的。

曾经遇到的一位创主，他有“设定做多了就是作茧自缚”的经典言论，现在看起来，可能他……呃，我每次跟别人说到这个人就卡壳一定是因为他太厉害了。这个例子太经典了以至于都第三版了我还舍不得删。

## 1.3 我们的设定用来干什么？

毫无疑问，设定是通过作品来呈现的，没有作品的设定的存在意义将大打折扣。

老生常谈，就像一个演员在后台打扮得光彩照人，最后没有上台演出而是收拾收拾回家洗澡睡觉了一样。不少朋友曾质疑这一点，他们以《冰与火之歌》做例子，试图说明一个好的设定对于作品来说是多么的重要，以至于没有设定就写不出东西来。诚然，设定的重要性不言而喻，但是，请问，你们看《冰与火之歌》的时候，看的是小说，还是马丁老先生的设定稿？或者说如果马丁不写小说而直接拿着一摞设定稿去找出版社，出版社能给他出版吗？

其次，脱离作品本身所要表达的东西和作品类型来谈设定是毫无意义的，更不及只写设定而不制作作品。

举一系列例子，在读卫斯理《蓝血人》的时候探究土星人血液为何呈蓝色是严谨，可是偏有人纠结于卫斯理和蓝血人方天为什么不在一起。在看《来自星星的你》的时候探究都教授的恋爱心理历程是严谨，可是偏有人纠结于都教授停止时间的桥段到底是否符合各大物理理论——负责任地说，在不同类型的作品里瞎搅合，例如在捎带点科幻成分的爱情故事里大谈弦理论（顺便以各种方式明示暗示原设不科学的），都是别有用心而以卖弄为主要目的的。

同时，许多设定看上去非常扯淡，但是放在作品的情节里却丝毫不奇怪甚至无可替代。例如一个额头上有道闪电形伤疤的男孩，如此酷炫的伤疤？没错，他是哈利·波特，闪电疤痕来自阿瓦达咒。

一个身家百亿父母双亡大帅男，土豪到能投钱造空间站，他本人也几乎代表了人类的最高智商，通晓各国语言，黑白两道通吃，人脉从外星警察到宇宙战士到小镇男孩到神话公主无所不包，高精尖科技产品无所不精，空手道跆拳道中国武术无所不会，收养了几个小孩，把他们都训练成了超级战士，这乍一看似乎在说龙傲天……不过实际上他的名字叫布鲁斯·韦恩，又叫蝙蝠侠。

——我觉得，话说到这里，作品的重要性也就不言而喻了。因此在各位觉得设定怎么做都不大顺眼的时候，不妨从中挑出一个来，用它来写一段故事。

## 1.4 发散与归纳

发散与归纳是最为恰当的描述作品与设定之关系的一对词语。正如 1.2 中魔法师城镇的例子。这就不可避免地涉及到先有作品还是先有设定——到底是，从设定发散成作品，还是从作品归纳出设定呢。

这问题无异于先鸡先蛋，是个没有多少实际意义的问题。创世学并不要求你在唯物主义和唯心主义之间选择立场，但是你得知道如这问题如何解，并且晓得它们之间的区别。

自觉性创作与自发性创作最为根本区别的一点，就是“我是否知道我在做什么”，“我在做设定”和“我在给宝宝讲故事”的区别。

先写设定的创作，我们叫它**自觉性创作**。因为除却用“我懒”、“我文字功底不行”、“我没时间”、“没人帮我”等等拙劣的理由欺骗自己外，不会有人打心眼儿里不希望自己的设定被写成小说画成漫画做成游戏的。所以，这时作者心中已经很清楚自己在做什么：我在做设定。至于做完了怎么办，以后再说，但我现在，就是，在，做设定。我自此刻写下的每一个字每一句话，都可能对我将来要讲述的故事起到至关重要的作用。诸神也许因此陨落，英雄也许因此与永生失之交臂，贫儿也许因此成了一国主君。而在这句话在日后限制了我的故事发展的时候，我将会认真地权衡考量，是修改设定还是修改故事剧情。

——这一切都由你自己主导，你很清楚你在干什么。

而在**自发性创作**中，作品出现往往先于设定。也就是常说的“想到哪里就写到哪里”。这样的情况多出现于从未经过任何写作训练的人们，例如被言情小说开了脑洞抄起本子就写的少女，给不肯睡觉的幼童说故事的年轻父亲，这样的故事并不太要求逻辑与设定的严密，许多设定甚至是后人整理出来的：“在我小时候，我爸爸给我讲的故事里，有一把能起死回生的宝剑。”

甚至在自发性创作中，设定的内容也是不重要的，甚至并不遵循创世学三定律，甚至根本不成世界观，可是在自觉性创作中，你不可以这样做。为什么？除却你不是在无意识地创作外，因为你自相矛盾的设定很可能导致接下来你要制作的故事陷入僵局，你无法应对无数的“为什么”，而这些“为什么”恰好是自发创作/民间故事/口头文学中不重要/受众不关心的/神秘学的/无解的。例如说一个真爱的吻为什么能解毒。而在一些以为自己很

严谨的律师——并不是提供法律方面服务的律师，而是严苛地按照定义和规则来办事的一类人——在他们面前，你甚至得先解释什么叫真，什么叫爱，什么是吻，什么是毒。

所以在本节一开始提出的那个问题，答案是双向的，仅仅归因于你到底是怎么开始你的工作的。这两者绝对没有优劣之分，不管你的世界到底是一开始就经过严密的设计，还是由好几个零散的脑洞穿起来的，都有平等的机会成长为扭曲虚空中耀眼的星辰。

## 1.5 编辑情节

在设定与情节的关系中，有两个泾渭分明的论点：“**设定服务情节**”和“**情节展现设定**”。

在第一个论点中，情节是人为编排的、软性可塑的事件发展，在一些不那么讲究的作品中为了迎合观众的口味而最大限度地促成他们想要的情节，设定就多少地沦为了牺牲品。比如说，在一些人和其他物种，通常为奇幻种相恋的故事中，为了制造一些特定的场景并且触发更多情节，很有可能会将奇幻种设定成“人鱼女孩的成人礼是去和一个人类男接吻否则一辈子都是小孩子的外貌”，或者“精灵一辈子只能爱一个人，爱人死去精灵无法存活”，或者兽耳系耽美常见的“必须有性经历兽耳才能消失”，这样不论是生理属性和社会条件都难以自洽的样子，或者从社会层面来说，设定一个法律条文不生效的城市以便各种喜闻乐见的犯罪情节发生，是为设定奴颜婢膝地讨好情节的典型例子。更有甚者，无非是没有好好烘托气氛组织剧情又想一步登天直接快进到想看的东西罢了。

设定服务情节必须把握好尺度，太过依着剧情来的直接后果就是令人觉得虚假——怎么可能嘛一看就知道是编的，然后一笑置之。没错，虚假的东西难以触动人，就更不会留在人们心里。

设定服务情节的合理替代物是情节展现设定，而这多少有点本末倒置。毕竟在本书开篇我们就说过，设定是一个后台工作，是为所要展现的作品而服务的，尽管设定确实写着写着直接变成了故事，但记住，你要做的是用这些设定素材来做出有趣的作品，而不是给你的每一条设定底下加一个案例。

本来这样的活动开展方式没什么不好的，甚至可以轻易地通过“我要展现什么样的设定”来列出故事大纲，但是这比设定服务情节的度更难把握。稍不留神，情节整体性就会被破坏，设定就喧宾夺主起来了——

“这段为什么要写上去啊前后一点关系也没有，没有这部分也是一样嘛。”

“因为作者要把他的设定告诉你嘛。”

## 1.6 进行活动

### 1.6.1 文字、图像、音像制品和游戏

进行一定的活动，展现成型的作品会把受众的注意力放在作品所为他们展现的情感、事件过程、画面、声音或者实际操作体验（也就是通过文字、图像、音像制品和游戏，就是我们这一节的标题）中，从而令他们不会太过在意世界观的坑爹和空白。正如什么垃圾作品找个好画师看起来都十分吸引人，什么破烂剧本加上好莱坞的特效看起来都有模有样，也就是所谓的“好文笔能给烂故事贴一层金，烂文笔能给好故事剥一层皮”——人类确实



是视觉动物。

然而我并不是要批判这种没有完备世界观的作品和读者不关注世界观完备性的做法。因为世界设定虽然也是作品但它并不是真正的、适合展现在读者面前的作品，正如我在教程开头就说过，设定是一个后台工作，是为了成型的作品和开展的活动而服务的，类比来说，设定是经济基础，作品是上层建筑。这也是为什么我在后面的内容反复地说“你认为你的作品用不着的内容，又没有现成的想法，就请不要急着设定，至少是等你用得着了再动手”一类的话——需要啥就设定啥的第三原则，省时又省功夫——没错，并不是在一块啃不动的骨头上死咬不放没什么意义。

### 1.6.2 Tabletop Role-playing game

简称 TRPG，俗称跑团，以下也以跑团称呼这项活动。

作为开展活动的一种，跑团对世界观的要求无疑是非常高的，就算没有一个“世界”观，也必须把一个区域内的设定做得一清二楚。包括地理条件，自然环境，生物/怪物种类和密度，智慧生物活动情况等等等等——虽然 DM 必须有把 PC 控制在剧情范围以内的能力，但谁能保准儿呢？至少在 PC 在进入剧情里没细说的黑暗时打起火把问你“我看到了什么”的时候，PC 选择了一条你没在那里预设剧情的岔路的时候，你得说得出一一哪怕是现编得出一一那里有什么，什么样，怎么个情况。

同时，跑团玩家较为注重你前台的 PC 资料设定，你可以暂时不用害怕什么鬼太长不看。

### 1.6.3 Role Play

简称 RP，泛指各种类型的文字角色扮演游戏。在这种活动里，世界观是非常重要的，尽管发生的舞台可能只是一个小小的、禁止打架的酒馆。然而你却永远不知道下一位来酒馆消费的人会是什么人，而世界观越完备，人物也就越丰富多样。

一般来说，一个只有设定而没有作品的世界不能算是毫无意义，但在价值上会大打折扣人类是故事敏感的生物，大多数人在自然的情况下，更倾向于故事性的文字而非说明性的文字。换言之，你是更喜欢看小说，还是教科书呢。

通俗点说，纯粹的设定文字很难卖出安利。原因如上。尽管既成的作品也不好卖，但总比纯设定文字要吸引人。

另外透露一个小经验：在你的作品有了一定的人气以后，再把设定集放出来，比一开始就放设定更能刷声望。

## 2.三个定律

### 2.1 自洽

在创世学中，自洽的含义是在已经创立的设定内容之间，已经创立的设定内容与将要创立的设定内容之间，不包含明显的、原则性的、无法加以解释并且规避的矛盾。也就是

说，当矛盾出现时，可以用同属一个世界观的其他设定来进行解释，整个世界观在较为广泛的层面上可以自圆其说。以下的若干话题，就是对创世学意义上的自洽进行探讨。

### 2.1.1 常识与打破常识

毫无疑问，打破常识需要更多的设定量来支持，但在自洽足够的前提下，可能会相对容易些。首先，这里涉及一个设定量与违常度的正比关系。

所谓的违常度，就是你所做的设定，与我们的地球的规律，即常识的相左程度。如果你曾参与任何稍微严格正规的角色扮演游戏就会很清楚，一个一身肌肉块的大法师无疑是违常的，需要解释的，因为法师通常的形象是因为缺少营养和锻炼而瘦弱纤细的，天生一身腱子肉的可能性不亚于天生就是大法师，而一身肌肉和成为大法师同样需要长时间的反复练习——尤其是为了酷炫而把这位肌肉大法师设定得不足 20 岁。

你需要解释这个人有如此违背常理的特性的原因，违背常理的情况越严重就越需要解释说明以令人信服，这就是所谓的设定量与违和常度的正比关系。

但是请注意，虽然都是主观性的概念，但此处的违常度和“违和”并不是同样的概念。“违常度”的判定基于一个人的常识和世界观，是有“常识”这个庞大而普适的信息库作为依据，可以逐条分而列举的，而“违和”则完全地基于主观的、“我觉得这样不科学，不妥，不对”，或者“我没听说过这样的说法”，或者成为“我不喜欢这样”的代名词。

### 2.1.2 常规与打破常规

它是与上一个条目是完全不同的两个概念。

如果说上一个条目下的“违常度”决定了它的可接受度，那么本条目就决定了设定的创新性。举例说明：吸血鬼这样热门的生物，围绕它的设定自然是不少的。吸血鬼（血族）近年来的设定已经越来越逆天。从某些他们白天可以不睡觉，到他们不怕圣水，到可以通过某种厉害的装备在阳光下出现再到他们不接触阳光是因为害怕阳光在他们身上反射出来的圣光能晃瞎狗眼，这过程里面经历了一个很典型的打破常规的思想——我觉得这样不够酷炫/原先的设定解释不通/我想把这个设定运用到我的世界里但是它不是那么兼容。

认为原作不够酷炫而的结果往往是设定得越来越酷炫，最后则很难兼顾合理性，或者需要更加庞大的设定量来支撑表面上的酷炫。而认为原作无法自圆其说、或者要兼顾世界观而进行的改造，则除了要增加设定量外还有可能会砍掉一些看上去很逆天的设定。前者的例子是吸血鬼，后者则可以推举 wow 系列中的古神。我敢说克苏鲁和克苏恩站一起，必定是后者疯掉而不是前者被瞪怀孕。

法洛希尔的龙类是普通野兽而且也一点不强力甚至连话也不会说让多少中二少年断绝了对“亘古未变的强大与睿智”的想往——打破常规的创新，为了照顾那些沉浸在旧设定里无法自拔的人来说，是个灾难，慎用——当然你可以选择不照顾那些狭窄的眼界，那就是你自己斟酌损益作出决定的事情了。

### 2.1.3 创新与过度创新

创新，简而言之即是“不走前人的老路”，或者“不走地球的老路”。世界要素中的任何一个都是可以进行创新的，但是必须在自洽原则下与世界整体相协调。总的来说，创

新意味着不落窠臼和推陈出新。

值得一谈的是过度创新。

举个例子，如果创世者设定了一个魔法浮岛，并且设定了其周围由魔法改造过的环境特征甚至形成了局部小气候，那么这种“法力环流气候”明显是一种创新。而过度创新，则是指打破既定规则，或难以被人理解、甚至会对人造成困扰和误解的不必要的创新性设定。

规则与常识、常规根本不是一个重量级的选手。常规是“大家都这样”——我们都有两只眼睛一张嘴，常识是“大家都知道”——切洋葱流眼泪是辣的，而规则，则是人类文明中最为基本的守则，知识，甚至可以说是定律——比如“三观”指的是“人生观，世界观，价值观”。

为什么要举这个例子，因为确实见到过把“三观”解释成“世界观，魔法观”的世界。嗯……我不是不识数，而是，我猜，可能，那个世界里，“三”表示的是“两个”的意思吧。第三版了还不愿意删的例子之二。

这样的创新显然是没有必要的。毕竟你所创造的世界到底还是以地球为模板，有些可以直接使用的概念，就别瞎改了，尤其是在你世界的自洽保证不了，而你又不擅长那些领域的时候。未注默同原则在向你招手。

任何不能自洽的创新，就宁可先将它作为储备资料，而不要急着将它加入设定里。

创新是把双刃剑，用得好效果翻倍，用得不好则会伤到自己。世界设定在某些意义上也是不求有功但求无过，一个新意方面并不是太出彩但是设定完备的世界也会有它的高质量铁粉，比如说刚健朴实的 DND，而假装很有新意自洽又很拙计的奥汀大陆则靠偶像效应和市场营销唬了一群孩子。

啊抱歉，郭比特人的奇幻想创新的时候通常都得看点番开点脑洞，上回是《圣传》，这回就是从 Fate 系列和《斗罗大陆》，当我没说吧。

没有自洽作为支撑的创新，创新度和奇葩度是成正比的，往往越看越奇葩，越觉得奇葩越改，越改越奇葩，费了那么多脑子最后留也不是砍也不是，让人叹息。

## 2.1.4 背景撷取与世界观



一图流。

故事发生的背景绝对不可以和世界观相冲突。换言之，如果中土没有德莱尼，那么霍比屯也不可能有。如果艾泽拉斯没有戒灵，那么诺森德也不可能有。

## 2.2 用则设-设而用

所谓“用则设”，就是说，只做用得着的设定。当然这里说的“用得着”是基于你的

作品的，没有作品就没有所谓的“用”，本原则自然也就不成立了。

自然，“纯粹的设定党人”会说，没有作品自然也用得上，我的这部分设定是用来解释那部分设定的。嘛，没问题。不论如何，你用上了。

不过什么时候，什么设定是我们用得上的呢？毫无疑问，是与你当前的工作相关的。

比如说，你要炒一份宫保鸡丁，但是你现在有了锅，锅铲，炉灶，各种调味料，腰果仁，甚至连盛菜的盘子都有了，唯独没有鸡丁。那么为了炒这份宫保鸡丁，你自然是需要去买块鸡肉回来切丁。至于沙拉酱，暂时用不着，暂时不用买。

可能有人会说：世界上怎么会有那么正好的事情呢，我做的设定就一定是我恰好要用的，万一我手里正在写的这些没了脑洞，或者我突然在别的坑里脑洞爆发，写了一大堆当前用不上的呢，这可怎么办？

一般我们会为此开心：呜哇最近脑洞爆发好爽好爽；但是爆发完了我们就会发现：在不经意间自己又开了个新坑。一坑未平又挖一坑。我只能说，管管自己的脑洞吧。尽管不对脑洞加以束缚和引导会让它更活跃更大，但最终你会发现，脑洞爆发过后的产物我们并不一定马上用得上，怎么办？又回到了这个问题上，不说用不用得上，设定已经做出来了，怎么办？

唯有一个办法：想办法用上它——至少不要写完就拉倒了。这就是所谓的“设而用”。

“设”和“用”是互补的两个过程，有设定，用上它，没设定，根据所用来说，这就是简单到哭的第二原则。

## 2.3 未注默同

在原创世界中，我们应当在何种水平上“合”地球的“理”？

可以说，自打有了“原创世界观”这种东西，“合理”的议论就从没停止过。

一些人着重于天马行空的想象，而另一些人则专注于让自己的世界的每一个细节都在地球说得通——“在地球说的通”意味着“你说我设定得不对，地球就是这样子的你怕不怕”，地球这样强大的后台催生了不少“合理党”。他们啃文献，吃古籍，无非是为了让地球给自己撑腰撑得更瓷实。

然后天马行空的继续行空，合理的继续合理。

有的人想要二元通吃，设定既天马行空又合理的世界，于是他们脑子在过大脑洞和过量的艰涩知识的双重的折磨中苦苦挣扎，见者落泪。

那么，看着脑洞党和合理党的战争，看着二元党的挣扎，我不禁想问：

何为合理？创世学第一原则给了我们答案：自洽即合理。

而在相当一部分人的意识中，“合理”既是“与地球的事实相符”。

可这又与大前提相冲突：若与地球完全相符，那么冠以“原创世界观”之名意义何在？

也就是说，原创世界观并不要求与地球完全相同，那么——

在原创世界中，我们应当在何种水平上“合”地球的“理”？

架空世界设定——创世最大的意义在于“与地球不同”，甚至说是“地球的二次创作”，“地球 online 的同人”也毫不夸张。想要创造一个和地球完全一样的世界，恕我直言，上帝干的比你棒。你作为创主必须掌握要掌握好你原创的内容，和从地球直接取过来拼接进你的世界的内容的度——因为你既不能不以地球为模板而完全原创，又不能把它设定的令人找不到和地球的区别。然而以下各个项目便是在你的世界中，可能出现的与地球不同的事项，我在这里虽不能穷极但也尽量列举阐述。同时由于每一位创主的知识面和设定侧重点都不尽相同，架空世界设定工作也不可能面面俱到，为了尽量避免因设定空白而

造成的冲突，在此我们提出创世学第三原则——未注默同原则：

作品和设定文稿中未有注明或提及的事项，则默认与地球相一致。

然而，未注默同不是不完善的挡箭牌。拿地球的生搬硬套，当心自洽崩溃呦。

我曾有个朋友，知识面很广，很喜欢打脸。比如说，在别人的欧洲中世纪背景设定中，如果提到了诸如小孩子吃糖果，爵爷的晚餐吃了白面包和撒大把胡椒面儿的牛排，或者宴会会长桌上摆满了白花花的杯盘碗盏刀叉汤匙，这就是他的打脸对象。因为地球的中世纪，胡椒和黄金等价，白糖只比胡椒便宜点儿，细细的白面只做圣餐小饼，国王的宴会上一只杯子轮着用，吃菜用手抓，中世纪结束很久了欧洲人才学会烧制瓷器，若是真在中世纪，一大桌子的白瓷盘摆起来领主恐怕要卖肾，而且无异于竖一面大旗告诉别人“我有的是钱快来抢我”。在对这位朋友的知识表达钦佩之余，我得说，这是典型的强行合理，合地球的理。

历史背景的部分说起来可能有些难理解，那么我们来说说科学吧。

依然是这位朋友，曾列出一系列算式，来证明某个靠雨水落在屋顶发电的“天城”的设定不科学，最后得出天城每年必须降雨量达到七位数，才能供给整个城市的能源。毫无疑问，降水量和能量（电能）计量单位都是来自地球，气候属性也是。在此不评论行为，能有这样严谨的态度也是很厉害的，但是这种思想是万不可取的。

没有任何证据能够表明，这个架空世界的生产力和地球一样。并且，这个“欧洲中世纪背景”的意思是“它看上去和欧洲中世纪差不多”，但并没有表明社会风尚、生产力水平、政治局势等内容也必须和欧洲中世纪一样。也没有证据能够表明，“天城”所在的世界的环境和地球如此相似以至于能直接套用地球的科学方法进行计算。

任何一个架空的世界，都无法做到与地球的规则严丝合缝，不然它算什么架空啊。故，在它做到自洽之前，可以以地球作为参照和模仿的对象，但若是已经自洽的世界，地球的法则是有大部分不适用的可能性存在的，因此，在没有透彻了解之前，请不要随意地就冲上去打脸。诸君要做好的是设定好自己的世界，别人的脸该不该打，请在你有余力以后再去考虑。

## 二：意识与技能

### 1.基本意识

#### 1.1 现实的现实与虚拟的现实

现实的现实就是我们所处的世界没有错了，那么虚拟的现实是什么呢。

在 WOWRP 里有个著名的概念叫做“游戏性”，在这个圈子里为了它吵的架简直恒河沙数。分析其原因，无非是搞混了“现实的现实”与“虚拟的现实”。

游戏对于玩家来说，是现实中的虚拟现实，即我们身处现实中，而我们知道它——那个世界是虚拟的。这很容易分清，在此不多解释。而至于游戏中的人物来说，我们眼中的虚拟世界则对于他们来说是真实的。

这里涉及到了一个常见的问题：“如果你是游戏里的人物，游戏的世界是你的世界，

你觉得那些设定是合理的，哪些又是不合理的？”

而把这个问题投射到世界设定上则变成了“如果你是你的世界里活生生的人，你会觉得什么事可以接受而什么不能接受？”这就是虚拟的现实，当然你要有正常的三观和足够的常识才能判断出来所谓的可行与不可行。

### ● 特别的：地球与架空世界

不少创主在纠结着诸如“我的世界中以古代中国为模板的帝国要和一个以印加为模板的帝国建立外交关系，可是实际上古中国和印加帝国基本没有联系”这样的问题，或者完全不依照地球的常识，天马行空地随意设定出“炼金术发达而没有火药”，前者则愁眉苦脸地在地球浩如烟海的史料记载中寻找古中国与印加的关系，后者则以“这里是架空世界”为由蛮横地要求别人接受设定而不是质疑它。

毫无疑问这两者都不是可取的，前者在极力地追求写实、细致与“合理”——合乎地球的常识和规律。过于认真（并且分不清虚拟和现实）而被素材库束缚了手脚，后者则根本不晓得“认真”两个字怎么写。

在设定一个架空世界的时候，尽管地球是最最简便易得的素材库和样例，但这并不意味着地球要成为我们手中的架空世界的准绳和标杆，或者我们可以完全抛却素材随意设定。毕竟有两点是需要明确的：

1：我们在设定一个与地球不同的架空世界。

2：这个架空世界最终是要通过各种作品呈现在地球人面前的。

因而最终我们的架空世界有两个标准，那就是：**与地球不同而为地球人接受。**

## 1.2 名字与文化

在各种设定实践中，尤其是给人物取名字的时候，经常会有如下这种“看起来没什么不对”，或者“明明就是不对但我不知道哪里不对”的情况。

【奥尔修斯帝国公爵龙傲天】，或者【精灵女王沐祭樱】。尽管我在撰写教程的过程中尽量地考虑了中二少年少女“我就是不要和你们一样”的心理，但是别人要留黑历史我们不要拦着，做好自己的事情即可。

名字是基于文化而存在的。【奥尔修斯帝国公爵龙傲天】看起来非常的离奇，就像【兵部尚书莱昂纳多】一样离奇。因为“奥尔修斯帝国”和“龙傲天”，“兵部尚书”和“莱昂纳多”之间有着巨大的文化差异。但是既然是文化差异造成的离奇，那么只要合理地在文化层面解释得通就可以了。比方说，龙傲天公爵原名德拉贡·普罗斯盖，他母亲是个外国女人，在他还小的时候给他取了个与他本名含义相近的外国名字，好在带他回娘家的时候让外公外婆叫着方便，或者这位德拉贡公爵大人喜欢某些通俗文学，就用这些通俗文学常用的主角名来命名自己。

解释完了大公爵龙傲天，我们来看看这位精灵女王。如果公爵算是离奇的话，那么沐祭樱女王大人简直就是猎奇。这种幻城式的拼字基本无法在文化的层面解释清楚。为了给这个例子一个合理的解释，我们设定一种语言，令沐祭樱成为音译，失败了。尝试将它翻译成常见的外语，比如 **bath cult cherry**，又失败了，最后尝试设定出一种就是这么靠拼字来取名字的文明，发现它无法自治。

在经历了种种失败以后，我对这种名字的态度是：你高兴就好。

### 1.3 名字的含义

霖洛大陆。

渊墨大陆。

瑶嵐国。

苍晓国。

这样的大陆和国家名称在创世实践中随处可见，尤其是在东式和文化界限较为模糊的世设中。同前面提到过的幻城式拼字一样，这也是一种拼字法，常见于架空穿越言情小说，只不过没有幻城式那么猎奇而已。

如果你觉得没什么，就请试着想想，这个名字放在我国古代任何一个朝代，画风能不能和背景接得上。如果你还不信，请想像这个国家的皇帝向外国使臣解释国号来源的时候他尴尬的样子。

名字除了基于文化，还必须有一定的含义，尤其是以汉字为基础的名字。西式译名我们可以不太注重那些含义（如果有的话当然是锦上添花），但是那些用字形美丽的汉字拼凑出来的名字们，在东式和模糊式的设定里则不能不让人介意它的含义。因为在名字的背后体现出来的是一定的文化系统，一个依靠无意义拼字来命名人物事物的文明是无法自治的。

那么现在已知症结所在就来想办法避免它，只要让名称具有一定的意义即可。

一般来说，在东式和模糊式的设定里，单字都是不错的选择。比如“威国”，“云州”。形容词+名词的方法在单/多字都可以使用，例如“大荒”或者“空灵山”。

## 关于译名

译名可以乱来吗？不可以。

汉语翻译中，存在着姓名音译表。这些音译表涵盖了多种语言中的人名发音在汉语中对应的汉字，我随意举个例子，这是德语音译表：

[维基百科:外语译音表/德语](#)

[Wikipedia:外語譯音表](#)

德语译音表																					
		辅 音	b bb	p pp	d dd td	t tt th dt	g gg	k ck c*	w v*	f ff v* ph	ts tz z c* zz ds	s ss	sch s*	tsch tzsch tzsch zsch	ch* ch*	m mm	n nn	l ll	r rr rh rrh	j	
元音			布	普	德	特	格	克	夫 (弗)	夫 (弗)	茨	斯	施	奇	希	赫	姆	恩	尔	尔	伊
a aa ah		阿	巴	帕	达	塔	加	卡	瓦 (娃)	法	察	萨	沙 (莎)	查	贾	哈	马 (玛)	纳 (娜)	拉	拉	亚 (娅)
e ee eh ä äh		埃	贝	佩	德	特	格	克	韦	费	策	塞	谿	切	歇	黑	梅	内	莱	雷 (雷)	耶

这又给你提供了一种取名字的方法，至于改字的，把艾米莉改成爱蜜莉也就算了，至少还知道是怎么个意思，但是能把约瑟·麦克唐纳搞成玥色墨潭、Veloce Visrin 放着好好的维洛丝·维斯林不叫非要搞成伊澜·舞诗烈，Jonh Jonse 翻译成月寒·穷柿我是没什么可说的。

除此以外还有一种学外语学跑偏了的。自己拼了一个（实际上不属于任何语言的）外文名字，写了一大串注解来说明前几个字母是按照法语发音，所以应该读作这个，中间几个字母按照德语发音，应该念作那个，后面倒数三个字母按照我美丽的故乡圣马家沟北口方言发音又该读作什么鬼。这种我只能说并没有什么认真的给人物设定姓名的诚意，无非是在炫耀自己好像晓得多国语言罢了，我也是没什么可说的。

♥广告时间！♥

当然！如果你可以设计一种架空语言的话，那就再好不过了，不论是人名还是地名，统统迎刃而解！相关内容请参考架空语言别册。

## 1.4 清楚了解你的世界

你需要知道，在你的世界里，什么是需要的，什么是不需要的

这是你做设定的导航性思想，能令你减少许多不必要的工作量。至于什么是不需要的？简而言之就是——你在你的世界中所要开展的活动里暂时/永远用不着的。

这就是创世学的用则设原则。

## 1.5 联系法则

你的世界的每一个部分，都是互相联系、互相决定的——为每一个部分都找到和其他部分的因果关系，这是你在整个设定，尤其是世界设定过程中必须贯彻的思想。

举个例子：这把枪是怎么来的？在这个世界里枪支是否普及？制枪技术（包含了冶炼和火药技术）是怎么被发明的？这个人拿着枪，别人会怎么看待他？还是“这年头有枪很正常嘛”还是“道上混的”？人们组成的组织（比如政府、行会）会怎么看待？“非法持械”还是“入会条件”？

一个设定点可以牵涉出无数与它相关连的点，将这个法则贯彻下去，你的世界终将形成一个完整的网络。

## 1.6 正视评论

有的评论让你获益良多，它起到了“诤问”的作用，是你完善世界的一大助力，而又有些时候，来自一些自信缺失专靠打击别人来寻求存在感的家伙的吐槽，它对你无益而有害。请及时调整心情，从浩如烟海的评论里挑出那些是需要的，哪些只是看不得你的成就而发出来得哼唧。

那些凭着感觉说的话，例如“我觉得你的世设违和”，或者“你这个问题上这样这样设定感觉不对劲啊”这样的话，如果他之后没再给你说明白如何违和如何不对劲的话，在你或者他找到最终双方赞同的违和点之前，请无视掉。

那些脑子里只有一部作品并奉之为圭臬，多装一点东西就卷带了的磁带脑，比如罹患冰火癌的可怜人，他们吐槽你，不要理他。

## 1.7 端正态度

态度决定一切，如果没有一个良好的态度，想取得一些东西可以说是完全不可能的，恶劣的态度不仅会使你听不进其他人的合理化意见和建议，同时也会赶走一些原本有意一起玩耍的小伙伴——记住，个性是一种魅力，但这并不意味着你需要时刻站在冰箱上面。

如果有人质疑你的设定，摔一摞资料在他脸上无疑是最为行之有效且增强你的气场的方法（如果你有志于塑造高冷形象），而不是跟他吼一句“不尊重的请右转滚粗”，即使要



吼，也得拿出点干货打脸之后再吼。毕竟高冷的气场是由比其他人更为丰富的知识和能力塑造的，而非语言的犀利与蛮横专权。

同样，骄傲也是尤其要不得的。既然你迈进了架空世界设定这个大坑，和你同在坑里的人们也都是创世神。即便你真的比他们高到不知哪里去了，也不要摆出一副“我带着真理的光辉来启迪你们的蒙昧”这样的可笑态度来。

## 1.8 专注

有的时候你会有好几个脑洞，单独拿出拿出来看的话，那个都能完善成一个世界。一个人想要撑起若干世设已经很难了，如果对它们要求加高，例如核心设定不能重复，几个世界各有特色，这更是难上加难，知识面，思想深度暂且不提，光是精力付出都足够让人爆肝——要知道，就连上帝也仅仅是做好了一个地球而已。

因此我建议你，整理你的脑洞，从中挑出填得最多，或者你最喜欢的一个，将其他所有想法都添加进去，在自洽原则下将其融合成一个整体，让脑洞们合而为一。如果行动恰当，你会在一些列的修整工作完成后发现，你的世界突然完备了好多。

在这里顺便介绍几个脑洞整合的方法。

**A** 将他们设定成不同大陆发生的事情。

大陆们彼此由大洋相隔，由于隔离的太远因而发生些什么可以完全出于不相干的状态。请看地球信手可拈来的例子，西欧和南美文化差异为何如此的大？

**B** 将他们设定成不同的历史时期。

如果你的世界目前只有一个大陆在进行当中而你的若干脑洞差异都在背景时间范畴内，例如中古奇幻—现代异能—未来科幻，文化差异没有到了西式奇幻—古风仙侠的水平，则都可以将它设定在同一个地方但在不同的时间上发生，从而为你的世界堆叠出一个线性时间轴来。

### ♥闲话♥：团队协作

只要不是个刚入门的小白，都会知道许多史诗级的架空作品并不是一个大神单打独斗的产物，然稍微有一点经验的创主，则会说：

“合作必坑”。

不论是一对好友的二人乐，还是三五同好的玩耍，还是论坛的招募帖子，最终的结果都有相当大一部分是坑

画师，史宅，军厨，制图员，地理达人，企划的每个参与者在各自的领域里都不落下游，搞垮企划的固然不会是知识上的短板——即便某个方面真的没人搞得定，人家还不会去学么。那么真正让企划坑的是什么？

前天画师萌上了某个 CP，画同人去了。

昨天史宅要赶在新版本开之前把成就做掉。

今天军厨去了漫展，勾搭了妹子，成了现充。

明天制图员上课肝图，被班主任老妖婆没收了图纸。

后天地理达人考研去了。

——这都算好的，参与企划的人们到底还算是有点事情做，企划被搁置（虽然哪天重启尚未可知）。最惨的莫过于——

“我懒癌病重”。

有的时候懒只是个托辞，参与者们无非是这个企划令人觉得没有意义。显然，没有任何意义上的收益，包括经济收益（我就接趟活别的不多说）和精神收益（哇有人喜欢这个作品好开心），甚至连磨练技艺的要求都无法达到的合作，怎么能让人不懒，加上团队内部

的扯皮、妥协、某人和某人相性不和以及个别老鼠屎，怎么能让人不懒。

热情的鸡血固然是持续做下去的保证，但在鸡血枯竭的时候，又要怎么办呢。

人和人相处，共同完成一件事情，哪里会像葫芦娃一样兄弟同心呢。

于是参与者们开始商定，谁负责干什么，最后内容交给谁拍板，像同人志的主催一文/画手一样的模式，但依然有着失败的案例。坑的原因依然是上述几个，忙和懒。至于原因，你真的觉得虚拟世界中的口头协议有效！？什么！？论坛发帖都是文字不算口头协议！？我就坑了你打我啊？

尽管失信于人最终的下场你我都懂，然而在网络上，换一个马甲又是一条好汉的道理你我也懂。

若是自己圈子里玩玩就罢了，开心就好，企划坑掉但是留下可贵回忆和一些可用素材也是不错，然而这年头搞企划的，哪个没有些成书出版火遍全国/拯救中国奇幻/拯救原创架空的雄心壮志呢。（不是我泼冷水，有这种雄心壮志固然能聚集一群乌合之众，然而却坑得更快。更别说某些人扯虎皮做大旗租个服务器弄个网站东抄西贴搭起梦想的舞台就当起老总来，企划群里呼来喝去像爷爷，私信里跟人要钱求赞助就成了孙子）

归根结底，我无法教你怎么统领一个企划团队，但在我的经验里，如果没有一个强有力的纽带维系，根本不可能做得成，同样基于我的经验，并没有一个史诗级企划可以离开经济运筹。

也许你会说：你怎么怎么俗，天天就知道钱钱钱，架空世界是我们的梦想你能不能不用金钱来玷污梦想？很好，你知道是梦想，自己的梦想就请自己达成，谁也不是神仙教母，你也不是辛德瑞拉。

## 2.基本技能

### 2.1 设定人物

人是世界的核心。不要抬杠说喜羊羊的世界就没有人啊，这里的人，指的是人物，即你的世界里，所要完成一系列事件的主体。

若你需要一位主角，那么他应当有自己的背景、性格，经历，出身，以及一切他应当有的属性。想要设计一位完整的人物，请参照 RP 范畴的人物卡设定教程。各位前辈珠玉在前我就不赘述了，但是你要清楚，虽然这是一个强迫你完善设定的过程，但你也应该根据用则设原则自行取舍其中内容。

如果你还打算用这个人物来展开故事的话，就请注意了。你所设计的人物绝对不是一成不变的。这份人物卡要么是故事开始前的原始状态，要么是故事结束后的完成状态：

“他是怎么变成这个样子的？”和“他以后会变成什么样？”这两个问题你在人物经历中通常都已经大致提到一些，证明他确实经历过一些事，未来还将经历其他的事。

一般来说，在你完成一个故事以后，你的人物若还严格的遵照初始设定来，可以说明这一系列事件并没有对人物造成什么影响，事件未能塑造人，多少证明了事件与人贴合不紧密，角色与其所经历的事本质上是相互割裂的，这不能算是失败，只能说是略有遗憾。正如日常生活里，如果你觉得今天的你和昨天的你没有什么不同，则说明这天被你虚度了，并不失败，只是遗憾。

## 2.2 取名字

之前基本意识里面改我们讲了取名字需要注意的事项，现在我们来讲讲如何取名字。

“取名废”是很常见的属性，而症结在于有这种属性的人都在四处抱大腿而不会想着点高自己的取名字技能。在这里简单介绍几个取名字的方法。

### A 尝试着描述事物的特点，并用简洁的语言描述。

这是最为简单的一种方法，例如：亚瑟王的剑，截钢。

### B 寻找事物之间的相似性，活用修辞手法

本点是为取名字之根本要务。借甲物形容乙物的方法要想灵活运用，必须要对事物之间的相似性有着敏锐的把握。举例来说，为什么荔枝古称水晶丸？去看看剥了壳的荔枝是不是和白水晶很像？

### C 增大知识储备，“借梗”命名。

直接举例说明。一把锋利无比的剑，叫它“鱼藏”的问题不大，人们会说哎呀这个大大懂得好多，但是叫它“霜之哀伤”，人们说的却是呵呵这个抄袭狗。总之，借梗有风险，借得太多与抄袭无异。我们需要辨明什么梗可以借，什么梗不可以。

那些来自历史文化的梗，例如我刚才说的鱼藏剑，无疑是可以随意取用的，还有干将莫邪，八尺琼勾玉这类。那么什么梗不能借，一拿就是抄袭呢？就是那些你身边的、随时可以接触得到、别人的作品。这个“别人”没有国界、民族、种族之分，别人的就是别人的，不给你，你不能偷。

### D 将感情和期望赋予你所要命名的事物

请联系自己的经历，回忆父母在给你取名字的时候，给予了什么样的情感、期望和祝福？

### E 编写一份人名映射表并 roll 点

此法人名专用，西式译名尤佳。类似于古早的还没有文字自由输入系统的 RPG 游戏，依据字母顺序写一份人名常用字——或者你喜欢的字的列表，然后随机组合。

这里附上一份来自精良古早 RPG 《废都物语》的人名拼字表，可以作为一个范例。如果是随机控的话，甚至可以给这些文字加上编号，然后用 roll 点器来完成取名字的工作。

玛	迈	曼	梅	美	门	米	密	明	繆	阿	艾	安	奥	巴	拜	班	邦	贝	本
摩	莫	姆	穆	那	娜	纳	奈	南	尼	比	宾	波	伯	布	查	达	丹	当	道
宁	纽	奴	诺	欧	帕	派	佩	皮	普	德	登	迪	蒂	丁	度	杜	顿	多	厄
奇	琪	琼	丘	萨	撒	赛	桑	瑟	森	尔	恩	法	凡	菲	费	芬	佛	弗	夫
沙	山	珊	史	世	斯	丝	司	苏	所	盖	格	戈	冈	古	哈	海	汉	豪	赫
索	塔	泰	坦	汤	特	提	汀	统	瓦	华	霍	基	吉	加	杰	捷	金	卡	凯
威	维	韦	卫	温	沃	乌	西	希	夏	科	克	肯	拉	莱	兰	朗	芳	勒	雷
辛	修	休	雅	亚	林	琳	留	隆	鲁	里	利	立	丽	莉	林	琳	留	隆	鲁
伊	英	尤	则	扎	·	<翻页>	<确定>	路							<翻页>	<确定>			

♥特别注意♥ 实际上，人名映射表可能更适合西式译名使用，用在中式人名中，多少有拼字的嫌疑。为了避免自己打脸，我在这里介绍以下几个方法，他们可能更适合中式人名使用。

### F 拆字

许多汉字都是由两个别的汉字构成的，比如“梦”由“林”和“夕”构成，“默”由

“黑”和“犬”构成。我的一个小伙伴，他的脑洞里有一个角色，名字叫做“魏子默”，看上去颇为普通，解释起来却另有深意。他是一个镇妖师，操纵鬼将来镇服妖魔，魏姓意为“委身于鬼”，此子子时降生，生时黑犬过门，故名为子默。所以，挖掘这些拆字与拼合之间的含义，是为取中式名字的第一种方法。

#### G 谐音和形近

大家小的时候肯定学过同音字和形近字，要求分别组词或者改错，而各位有没有想过这也能够成为取名字的一种方法呢。一般来说，谐音、形近字的运用通常都和用典——至少是用梗有关，或者是用于化名。就拿刚才的魏子默来说，假如有一天他需要一个化名来掩盖自己的真实身份，他可能会叫自己“韦梓暮”，当然这是强行谐音的拼字了，这里只是举个例子，请各位意会就好。

#### H 用典

其实用典的话，中式名字还是西式译名都可以用的。它的好处真心是大大地，正用凸显人物性格、命运，比如名 P 主 Mothy《七宗罪与罚》系列中，贪婪之嘉雷利安（Kaito）与嫉妒之首藤祸世（Luka）之女，暴怒之涅墨西斯（Gumi）。这个涅墨西斯何许人也，希腊神话中的复仇女神。所以七宗罪正曲之暴怒，也就叫《涅墨西斯的枪口》。

史悠久，可用的典故自然至于反用的例子，我来给你们编一个。一个反面人物，姓赛，名飞羽，取“赛过张飞和关羽”的意思，结果是个胆小如鼠的二五仔——我想这其中的讽刺意味不言自明了。地球历非常的多，但是，请你一定要注意，并不是所有的典故都适用于你架空的世界，甚至可以说大部分的典故都不适用。

首先，在你用一个典故的时候，请你确定这个典故在你的世界里存在。

比如说，在你给你的世界里的毛头小贼取名“赛飞羽”、取“赛过张飞和关羽”之意前，请确保你的世界的历史上曾经有过“张飞”和“关羽”两个人，或者至少有过《三国演义》这本书。

那么七宗罪世界观里有“涅墨西斯”这个神吗？我不晓得。但神话人物和历史人物还是有些区别的，我认为。

最后我再说一遍：**不要拼字**。

## 2.3 编写事件

如果不掌握这项技能，你的世界将没有历史，说不定也没有什么成型的作品可言。

编写事件最为基础的部分就是“谁，在哪里，干什么”。这句话为你以后的细化工作提供了前提，至少你得有了框架才能在里面添加细节。此后便是“起因，经过，结果”。谁在哪里干什么更适用于史书类的记述性文字，而后者则更偏重于说一个故事。显然你应该分得清楚，这两个模板分别应该在什么情况下使用。

在这里我不提倡大量照搬地球历史然后改个人名地名的做法，虽然这样子能让你迅速架构起你的世界历史的框架，但是，第一，你骗不了史宅，第二，给表象添加深层原因比凭借深层原因设定表象要难得多。

了解一些故事形态学方面的知识可以令你更快的将事件编写好。当你简单地树立一个禁忌并且打破它的时候，你就可以轻松地使用故事形态元素将剩下的事件过程拼接起来。此后你要想的就只剩下了如何运用你的写作手法将平铺直叙的故事脉络修剪捆扎成美丽的花束。

## 2.4 设问

每当做出新设定的时候，适当地问自己一些问题。

- 我这样设定合理吗？能够自洽吗？在我的世界能够自圆其说吗？

这里的“合理”，多少有让观众看了不至于觉得困扰的意思。自洽就是我们常说的自圆其说。自洽能弥补”看上去并不那么合理“的问题，并且是合理的不二法门。

- 别人会怎么想？别人可能会从哪些方面向我提问？

在你放出大量设定时、或者只放设定不放作品时，你会有更大的可能遇到这样的问题。有的时候他们的提问恰好是你设定的 bug 所在，有的时候却是鸡蛋里挑骨头，你会遇到形形色色的问题，请自己决定哪些需要回答，哪些不需要。

- 我的英雄如此厉害，如果我是他的敌人我将怎么击败他？

如果你在构思一个故事，就这么问自己吧。一个毫无弱点毫无缺点的英雄固然很鸡血苏很总裁很好看，但形象始终是单薄如纸。他在故事中一路高歌猛进，你的读者和观众最终会疲乏——于是你的安利就卖不动了。

- 这和我之前的设定有什么关系？它又将怎么启发我的下一部分设定？

任何事件都不是独立的，它因一定的条件而发生，又为其他事件的发生提供了一定的条件。这就是常说的因果。架设好了世界事件的因果网，你的世界历史就成了一半。

♥特别注意♥设问应注意不要变成自我抬杠。就用事件的设定来说，一切事件的发生都是有一定的条件的，适当地抽走一个或两个条件能让事件过程更加曲折，说不定也能打开新世界的大门。但若是把所有能够触发该事件的条件统统取走并依然要事件发生，无异于痴人说梦，无聊且无益。举个简单的例子：

---

“我要上学。”  
“你怎么去？”  
“坐公交车。”  
“这里不通公交。”  
“我骑自行车。”  
“你没有自行车。”  
“我走路。”  
“你半身不遂。”  
“我使用了传送术。”  
“这个世界没有魔法。”  
“……我不去了行吗。”  
“不行，你要去上学。”

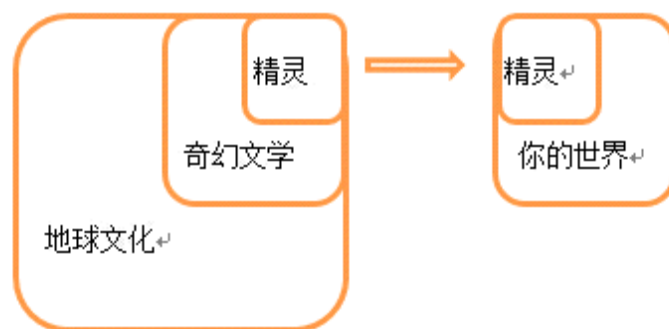
---

这看起来相当的滑稽。诚然，设问是一个好习惯，象征自我纠错和自省意识，但是千万不要把它变成无聊的自我抬杠，跟自己过不去一点意思也没有。

## 2.5 素材运用

在原创世界观的设定中，我们可以运用许多来自地球的素材。比如说精灵。精灵其实不属于任何一个架空的世界设定，而属于地球，属于地球的奇幻文化，但是我们把这个素材运用到了架空世界的设定里。

两者是这样一个关系。



不仅精灵，整个地球上的任何东西，都可以当作素材运用到架空世界观中。那些你非常了解的部分可以随你的喜欢拼接删改创新重置，那些并不了解的部分，更可以直接拿来使用。比如说我，我的自然科学水平尚且停留在初中阶段，近年有所退化，所以我不会试图给法洛希尔设定一套重力系统和化学元素体系，而是直接把地球的拿来用了，然后在我处理得了的范围内加入了一些奇幻文学中常见的的金属元素好像氦金，不，秘银。

除了器物，事件也可以当作素材。尤其在你想针砭时弊又怕跨省查水表的时候。

我也怕查水表故不多说。

而我不久前也发表过一个吐槽，有关于设定中神话意象和名词的乱用与滥用。吐槽完以后觉得有必要说说这个素材滥用和乱用的问题。

素材，主要是在地球文化中有着固定含义的素材，在运用的时候请务必合乎语境。例如如果设定了一种和利维坦并没有什么关系的植物“利维坦”，或者是把一个特定含义的名字挪到一个不相干的领域去令作他用，比如“战斗民族弥赛亚人”；这除了给人造成“好像背后有什么故事一样”的假象，还会造成“既然没故事为什么要叫这个”的困扰，进而得出一些对创主并不太有利的言论和评价。

同理，如果你不希望你的作品获得“一秒出戏”的评价，就不要把现实中耳熟能详的地名代入你的故事里面，我不希望你的英雄们前一秒在东欧山脉上奋战下一幕就到了四川，再过一会儿就在铁岭策马飞驰。

“我就是觉得这个名字很帅嘛！”

相信我，帅气的东西有很多，不要为了表面上的“帅”而放弃了深层次的东西——张冠李戴可一点都不帅，详细的内容，我会在高级模块的玩梗一节作出说明。

## 三：基本架构

本章提出的三个构件，地图，种族，神明，其中任意两个组合都能初步构成一个世界。说白了就是天地人。

地图和智慧生物组成了“谁在何地”这样一个简单的句子，就像山海经里的“北冥有鱼”，已经可以明确地说明一个世界最基本的情况，而它们也将成为你的世界的基础，因为不论是山川地貌气候洋流都能从一张地图体现，而一切政治经济文化都必须靠智慧生物创造。

地图和神明则组成了一个原始的世界，尚且没有智慧的生命，一切都需要神明来进行进一步的规整和创造，以期让亲手创造的凡人们在自己的荫蔽下生存和发展，崇拜和敬奉自己。

智慧生物和神明组成了一个没有根基的信仰体系，创造与被创造体系，需要补充完整。神话在人们口中流传，宗教需要一个社会来做根基，社会则凭借世界万物存在。

### 1 地图

有的人画地图画的乐此不疲，甚至一个地图下面三五百文字草草了事，有的人堆了一本设定书也没画过半张地图。这说明不了地图重要与否，地图本身只是一个形式，但是我们需要对大陆——或者是世界陆地的轮廓有一个界定。至少是创主心里必须清楚——为了避免因为忘记了而弄出漏洞，最好还是以一种自己最为顺手的方法将地图相关信息记载下来，以备不时之需。

在你创造世界的这个阶段，你可以只绘制一份只有大陆轮廓的地图然后标注一些地名或者国界和行政区划就可以了，而想要绘制一份地图的做法很简单，用你的左手在纸上画出不规则的边缘线再用右手描绘，或者买一大饼，把它掰成块，排布一下，照着画，但是，千万，不要拿着别人的地图拼接一下改个名字就当是自己的，地球世界地图也不行。

设定合理的比例尺将大有裨益，它初步地规定了你的世界到底有多大，也就间接地解决了“单位速度下角色从 A 地到 B 地到底需要多久”这样可以吵三天三夜的细节问题。

地图三要素：比例尺，坐标，图例。这时我高中的时候老师教我的，希望你们也能用上。

制作地图的好处有很多，在别人问起你的世界观的时候拿出一张漂亮的地图无疑是很让人欣喜的事情。图像比文字更能直观地展现一个世界的全貌，可有的时候一份漂亮的地图无疑会给你造成一种“我的世界已经设定完成了”的错觉。

不信？好。我们试验一下。

拿一张你的架空世界地的图，我随便指一个地方，你告诉我那里有什么，发生了什么事情，讲述了什么故事。

你很有可能说不上来，或者告诉我“我还没想好，我还没设定好”。

这很正常。

从来没有一个架空世界做得到“设定完成”，除非它没有未来。

具体的地形、气候、洋流、植被我就不在这里多加叙述，如果有需要，请学习人教版高中地理必修 1-3.

一个能让人喜欢并接受的世界是一个有人情味的世界。正如我们去一个从未去过的地



方旅行，你会先关注当地特色习俗、风味小吃、民间文化和特殊禁忌呢，还是先关注当地气候条件、地形结构和植被构成呢？答案显而易见。

地理构成方面并不需要做太详细的设定。细致到某地年降水量多少毫米的地理设定是毫无必要的，而且，记得我上次讲的爱打脸的朋友吗？架空世界本就是一个一本正经地胡说八道的美丽谎言，它需要一副壮丽的图景，一个跌宕起伏的故事，甚至是一个深刻的道理，唯独不需要在无谓的地方放置一堆精确却用不着的数据。

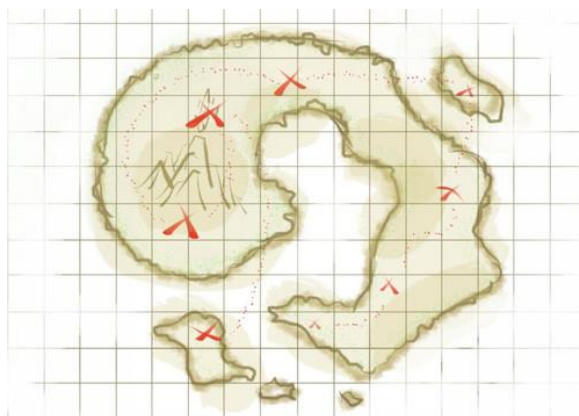
最后我告诉你们，做不出高大上漂亮无比的地图，哪怕自己瞎画一个丑的，或者抱大腿求大大给画一个，要么干脆不做，也不要盗别人的地图。别以为拿冰火的艾泽拉斯的中土什么鬼的地图来当成自己的，胖丁暴雪托老爷子还是别人不来和撕就不算盗图就高枕无忧了，胖丁暴雪来就算了，大家都是活人都好商量，托老爷子出来就自求多福吧。

当然，别拿地球的世界地图改名字，太……太搞笑。

来看下面这个案例。

星间幻境目前只有一片大陆，为了向生命的女神致以敬意，人们将她称为莱尔尼亚。

以下是莱尔尼亚的地图。



请问这地图画得好吗。

孬。

连地图三要素都没有，你告诉我好？

地图三要素是图例，比例尺和坐标，也许你的地图只糊了一个轮廓，暂时没有小图形代号，暂时没确定大陆到底多大，也暂时没找着北，你可以不标注在地图上，但是一定要有三要素的意识，并在以后慢慢完善。

那么我这一张地图，够了吗？

不够。

我觉得这就挺好看的，还用再画一张吗？

亲，你不是要再画一张，是要将它存起来，随时备用。你若是真的打算在地图上下功夫，就要将最初版的，除了轮廓描边以外未经任何改动的地图文件储存起来，以便以后参考，增添删改，甚至尝试另一种地理分布的可能性。

与此同时，你的英雄的冒险历程，你的国王的百万雄师的进军路线，你的传教士行进的路程，乃至于是你要先完善哪一块的设定，你打算先撰写哪一部分的故事，都可以在地图上进行标注。

除此以外，你也许还用得上等高线图，等深线图，等降水量线图，等蒸发量线图，等温线图，乃至于是等魔力分部线图，或者政区图，占领区图，宗教信仰分部图，民族/种族分部图，地图可以呈现许许多多的地理信息，但是是否挨个儿画一遍取决于你的个人喜好和需要。

除了整个世界的大地图，还有各种局部地图。局部地图要求同上，一样取决于你自己。



地图是一种非常有用的工具，它比文字要直观得多了。有的爱好者们非常热衷于绘制地图，并将其画得非常精致，古朴，典雅，十分赏心悦目。但是对不起您，我要杀一下风景。

正如我在前面说的，地图很容易给人以虚妄的满足感，精致的地图更甚。不得不说，相关贴吧满坑满谷的“新人发地图”，回帖寥寥，发完就没有后续了。更有同好日复一日地画着地图，然后也没有然后了。

我想说的是，不要舍本逐末，正如不进行成型作品创作而专门工于设定一样。工具可以作为雕琢而成的珍品，但作为一个创世神，你用过的工具虽然很值得裱起来展示一番，但是你要记得，它首先是个工具，工具的首要属性，是使用，它只是你达到目的地工具，达到目的以后也只是花絮和附属品，不应成为你的目的。

——反正我没听说哪个英雄好汉费劲周折得到绝世神兵，然后回家种地了。

## 2 智慧生物

### 2.1 使用已有的智慧生物

已有的智慧生物就是大家耳熟能详的人类，精灵，兽人（包括 **Orc** 和会变身成动物形态的精怪类生物），人鱼（鲛人），矮人之类的，来源于神话和传说的智慧生物。这些生物多少都有一定的外形、特性乃至文化模板可供套用，而且固然的会受到一些限制。

例如想设定肮脏粗鄙满口脏话臭气熏天的精灵，我相信这即便在有充足设定的情况下也不是那么容易令人接受。刻板印象又立功了，可是刻板印象有另一个名字叫风格，还有个名字叫标志。

同时由于这些已有的智慧生物在地球上都有他们自己的来源故事，而且现在我们所熟知的他们都在不同的作者手里经过或多或少的变形加工，想要将它们完美的拼接到自己的世界里还是有一定的难度。以精灵为例，常见做法是单取精灵的外貌和概念，给他们额外地设定一个种族起源和文明。这种方法广泛地为人使用而且成果丰硕。但是依然有高手能将来自地球的奇幻物种完美拼接，甚至将他们在地球的来源一并拼接进去。

我说的就是艾泽拉斯。

班西女妖（**Banshee**），又叫报丧女妖，可能大家有点陌生，那么下面这个图片的内容大家一定很熟悉。



艾泽拉斯流行天后希尔瓦娜斯和她的伴唱团队。

这种级别较高的种族拼接，要求被接入种族的世界，和所接入的种族从属于同一个文化体系。因为班西女妖属于爱尔兰神话，总体上属于欧洲文化体系，因而我们可以预设一个场景来促成接入种族产生的原因。回到案例，班西女妖在爱尔兰的传说中，是由死去的精灵或者人鱼变成的，那么在艾泽拉斯，毫无疑问，她们生前是高等精灵，死于天灾入侵。

说到艾泽拉斯，可能会有人提熊猫人。

其实熊猫人我宁愿将他们归类到原创的智慧生物，因为地球只有货真价实的熊猫，没有熊猫人的传说……而且 BLZ 为了把熊猫人放进去，不仅改了世界历史添了大陆，更是设定了一整套熊猫人文化体系。

这正好引出了下一个话题。

## 2.2 原创的智慧生物

一切东西都可以设定成智慧生物，一切智慧生物都可以设定成种族。

其中一个方法，是生物拟人化，拟人生物形成国家。从儒艮到人鱼到亚特兰蒂斯，从熊猫到熊猫人到潘达利亚的过程。选定一种生物并将其拟人，令它直立行走，看上去像个智慧生物——至少像人类，再辅以其本体生物的特征，并且可以简单粗暴地将其命名为“猫人”，“蛇人”，“玫瑰人”之类的。这种方法在网络小说里颇为常用，而他们的种族国家也可以相应地简单粗暴地被称为凯特国，斯内克国，罗斯国。

同时，如果你不喜欢上面的方法，你可以将你的原创智慧生物设定成任何样子，从无形体的能量团到七手八脚的蓝色怪物，随你喜好。这种从零开始设定一种智慧生物常见于科技向的架空中用作外星人的设定。只是选用这种办法，你所要做的设定就更多了些，例如他们的文化，你几乎要从头开始设定而不像凯特国人喜欢鱼和毛线球，罗斯国人喜欢土地阳光和雨水一样可以随便捋出来。

自然，我还是建议你更加着重于设计这些原创智慧生物的文化，只有各具特色的种族文化才能让一个原创的智慧生物族群真正活起来。你不应当将主要精力放在他们的生理构造上，只要在十分特殊的地方提点一下即可。

### 3 神明

我本该把这段放在最前的。

不可否认，有的原创世界确实是神明创造的，地球的某个时期里人们也相信这就是真理。因而一套完整的神明体系（注意不是神话体系）也是构成世界的一大重要构件，尤其是在这个世界里神话宗教内容占了剧情的很大一部分的时候。于是我们现在的话题就是：

如何创造神。

这里说的神与后文中的“信仰”部分并不是一个意思，而更加侧重的是“神”本身的属性。于是首先请分清“自在神”与“人为神”。

自在神最独特的属性是“自在”，是这个世界的最初根源。没有人刻意地创造祂，祂说不定也不是被创造出来的，祂的存在不需要合理而详细的解释，而祂的位阶也通常处于人格神、超验者和绝对精神之间（详见后文），因而自在神经常出现于被设定成由神所创造世界中，担任着“创世神”的角色，换言之，在神创的世界中，自在神具有创世这一基本职能。

一旦一个世界运用了如此的设定，一个自在神创造了它，在世界起源部分设定完以后这位自在神的作用就不那么大了，创主可以凭着自己的喜好将他的子孙/造物中比较强力的几个/创主比较喜欢的几个设定成另一些神明，具有职能、受人崇拜的神，这些子代神也属于自在神的范畴，或者干脆舍弃掉祂，设定三五个过渡剧情，然后走上科学的道路也未尝不可（虽然承认可能性存在但我还是应该再唠叨一句，既然准备走科学路线了还设定个神创的世界何必呢）——只要一位自在神担任起创世的任务，那么在世界创造完毕以后祂的工作就完成了——所以上帝在第七天歇了他的工。

注意，工作完成了，不代表从此就用不着他了，尤其是打算往奇幻路线发展的世界。

来看看茨沃德耀斯的神明设定节选。

---

光与暗互相厮杀而死，其血相混诞生了凯彦，大父神凯彦用光与暗的残骸制造了数位神子后与众神子闹起矛盾而愤然离去，神子中的一位名叫安嘉罗姆，真理的追求者，他制作了一个巨型沙盒用于计算命运的轨迹，然而最终得出的数组数据都指向一个结果——凯彦再临。

---

在这个例子中，创世神并非绝对超然的存在，也并非绝对的自在，甚至具有一定的人格属性，神子矛盾激化愤而离家出走的创世神凯彦明显地担任了“未来的压抑影子”这一角色，他预示着未来的茨沃德耀斯有一场关乎世界存亡的大战，执行过了创世职能的凯彦被成功地拖出来发挥余热。

自在神们创造了世界，同时又为人为神们提供了一个舞台。

所谓人为神，尽管不一定是“人”为，是某些个体因为某种理由而获得神格或者被人信仰，这里有一个“成为神”和“被当做神”的区别，需要各位创主自己去权衡。而成神的原因则大致有二：有德，有能，有功。

因为德行而被人当做神崇拜的人不在少数，比如孔子，佛陀，但是二次元好像没有，而且这种人最后很有可能被人脑洞出威能来。

因为威能被人崇拜的更不在少数，而且越来越成为流行的趋势，集中出没于二次元，宙斯之类的自在神后裔不在讨论之列，三次元常见于对各种灾害化身的崇拜，比如不上供就发洪水的龙王爷，以及胡黄白柳之类的精怪。

因为德行+威能而被崇拜的，耶稣。

因为功绩而被崇拜的则有治水的大禹和屠龙的圣乔治。

人为神并不一定要是切实的存在，也不一定要担任创世职能，但是他们会起到奠定了世界的文化根基的作用，给你的世界的神话和宗教、教会以及神职人员、民俗和节日、民间传说等细化项目提供了一个初步的框架。

## 四:中级补全

以下内容的几个部分间彼此独立而又相互联系，独立是指在创世实践中并没有必然的先后顺序，先进行哪一项都是完全可以的，联系则是指不论哪个部分的设定首先完成，它都能联系到其他方面，并促使其他相关方面设定的跟进。在这里，为了贯彻落实创世学用则设原则，以下内容如果在活动的进行中无法/不需要体现，请不要做这方面的设定。

♥特别注意♥以下内容的任何一节，都可以成为故事的主要展现的部分。例如法洛希尔连篇累牍的宗教战争神话争端，或者别的什么世界的无休止的权力之争，又或者会有一个以遭遇各种动物来展开故事的世界，也都不定。

### 1 信仰与宗教

我为什么要把宗教与信仰放在细化部件的首位，为什么把神明放在三大基础构成之中？又为什么反复的建议你们，设定宗教吧，设定宗教吧，写点神话吧，写点神话吧？

那是因为宗教与神话无疑是一个世界中，最先开始解释世界并形成一套世界观的。从远古部落流传下来的开天辟地的神话，到中古时代教廷的地心说，无疑不是在向人们传递世界观的信息：听我说！听我讲述世界的由来！

同理，在我们的架空世界中，不仅世界外的观众需要了解世界观，世界内的住民，也要知道自己究竟所处的是一个什么样的世界。毕竟，你的故事就是以这些住民为主角而展开的，你做的设定里所有让观众惊愕的东西，都有可能成为主角稀松平常的日常。

## 1.1 信仰

### 1.1.1 无神论

无神论也是一种神学，而且不妨碍信仰，是适合新手、懒人、马克思主义者以及对神明无概念者。并且，即便是无神世界也可以出现宗教和神职人员——人都需要有精神寄托，就算是地球，不是也没法证明神的存在么。

无神论的世界里，可以有神明，但不要让祂有神威，祂的神职人员也仅仅是凡人，所作的祈祷也仅仅为了图心安才好。

既然是无神论的世界，神明就应当是土偶木雕，或者是抽象的符号和精神。

任何神术的肯定性描写都会令你“无神”的世界观土崩瓦解。

切记。

### 1.1.2 泛灵论

泛灵论思想发源并盛行于 17 世纪的地球，后来被引用为宗教信仰的种类之一，泛灵论认为万物有灵，这里把它当做原始图腾信仰的首要思想加以阐述。

据马克思大神说，人类处于原始共产主义的生产力和生产关系下必然会自发的产生泛灵论思想，而我们根深蒂固的意识形态中泛灵论思想也确乎应该属于原始社会，十七世纪出现的“泛灵论”一词只是后人的自觉总结。

宗教水平就像科学水平一样，要和社会背景相适应，而且是单向的适应。

所谓单向适应，要通过举例子来阐释。

原始部落可以相信一个绝对理念或超验者统御世界，也可以有众位具体的神明，也可以相信万物有灵，但以地球为蓝本的现代社会相信万物有灵……来，向居住在你手机里的苹果图腾献祭话费吧，或者以鹰为图腾的米帝，以熊为图腾的苏修，还有以樱花为图腾的泥轰？这样子？

泛灵论的魅力就在于它与原始社会背景的协调性。

### 1.1.3 人格神

图腾进一步发展和丰富，就成为了设定运用也最为广泛的人格神。目前地球上的情况，最广为人知的几大神话体系，希腊，北欧，埃及神话，就是典型的人格神体系。而人格神具体的划分，有以下几种。

#### A 各司其职

典型的例子就是希腊神系。神明们的职责领域是特定的事项范围，或者称为某一职业的祖师爷而受人尊敬和供奉。如果我说赫菲伊斯托斯大家不熟悉的话，那么鲁班也是个恰当的例子。

#### B 各掌其属

在各种神话中都有存在，是为古人自然物崇拜，也就是泛灵论在人格神大行其道的时期的遗存。但是单纯以自然物（火，水，风暴，大地什么的）划分的神系多见于人为设定的众神之中，有可能是对 A 类神系理解不透彻而自行设定的产物，也有可能是刻意设定的

图腾崇拜遗存。

#### C 特征使然

神的特征（包括外表，性格，性别，象征物等）和神的职能是互相决定的。一位铁面无私的神明可能掌管的范围有法律，命运，死亡而绝对不会是爱情和丰收。同理，一位妖娆妩媚的女神也不会掌管锻造。

#### D 地区图腾崇拜遗存

典型例子是埃及神话。

些长着动物的头的神明无不是图腾崇拜的产物。图腾产生的原因很简单无需赘言，而图腾升格成人格神则有这样一个公式：“动物图腾+它生活的地方+它的象征学意义”。动物本来的形象也就是图腾的形象，成为了后来神的形象，生活的地方及地方地理、气象、天文等自然现象则是神的职能范围，象征学意义则是神的职能范围的拓展。

### 1.1.4 超验者

超验者即“超越（一般的）体验范围者”，是人格神的抽象产物。祂不会以真容显现在凡人面前，而更喜欢通过先知，启示，先兆等来传达神谕。神职人员的作用变得空前重要，以至于没了他们超验者就无法或不愿意与凡人沟通，或者说，祂已经超越了凡人可以理解——体验的层面，所以必须由少数的、有能力体验到一点点的特殊人群——神职人员来代为传达。

这样的超验者最为典型的是耶和华，也勉强带安拉一个玩，而在最近流行的思潮里则被写做“x 维世界第 y 层宇宙高等纯能量智慧生命体”读作“外星人”的东西给取代了。

#### 绝对理念

绝对理念或者绝对真理也是人格神的抽象，抽象水平较超验者更高。它没有了“神”的外在形象，但具有大能、永存不灭、绝对正确等基本特征，甚至更为极端，成为世界绝对的掌控者，或者“绝对真理”。

一旦绝对理念称为信仰，则容易造成两种情况。

#### A 反乌托邦

反乌托邦世界的重点并不在于如何的合理，而在于如何的不合理。其原理是将一种不合理放大到极致，甚至让它称为绝对理念，用一种极端的手法来反讽现实。这种设定里的绝对理念可能具有名义上的人格，并且因为拥有绝对的权力而得到了绝对理念的称号。例如《1984》的老大哥，《美丽新世界》的福帝，和《我们》的大恩主，但实际上并没有体现，而且不是重点。

#### B 普世价值观

如果人们都认同同一种信念，例如孔夫子的教诲，它深入民心，人民实践着它而不自知，凡事都以它来做为衡量的尺度，甚至成为了一种民族性格，这也不可为不是一种信仰。要想设定如此一种已经成为了普世价值观的信仰，想不从三次元找范例几乎不可能做得到。而三次元的范例无外乎儒家思想，民主自由，以及三大宗教的核心教义。

## 1.2 宗教

### 1.2.1 多神教

多神宗教与其说是一个宗教，不如说是一个由众多各司其职的人格神构成的信仰体系。在这个信仰体系中，教义与教典可能并不如神谱、传说或者一些记叙众神言行的文学作品重要。人们的信仰也更功利一些，因为有许多各司其职的神明可供求告，需要好收成就求雨神，需要晾衣服就求云神好了。

### 1.2.2 一神教

等到宗教发展成以超验者为信仰对象的时候，一神教就诞生了。

除了这位神外，没有其他神。就算有，也都是伪神，是恶鬼。

一神教比多神教更能成为世界性宗教，而世界性宗教的三大条件，便是教义，宗教场所和宗教经典。这则来自地球的法则给架空的宗教指明了设定的方向——需要给这个宗教找一个中心思想，设定一个教义书——这比着重于设定神明本身和他的家世更为重要，因为在一神教中，这位无所不能的超验者往往从不以什么人眼所能看到的形象出现，也不允许信徒把他描绘成什么具体人物的样子(亚伦造金牛犊的故事和常说的“以物配主”)，因此人们用一个抽象的符号来代表他，最常见的例子就是十字架了。

不过说到底，宗教和信仰还是两回事。信仰也有马克思主义革命信仰啊，马克思主义就不是宗教。换言之，宗教是信仰之中的一个门类，一个较为成熟，不仅能解释世界，并且能在解释世界的基础上规范住民的思想与生活习惯，进而影响风俗的信仰——这就是为什么我把这一节的标题从“宗教与信仰”给改成了“信仰与宗教”。

## 2 历史背景

### 2.1 历史时期

就像中国的朝代一样，历史是由各个时期组成的。如果不求甚解，或者根本用不着的话，这部分完全可以跳过，或者只在年表上留下只言片语。但是当你想要构思一个时间旅行的剧本时，请务必把这部分捡起来。

有的时候历史时期也被冠以“纪元”之名。从上古时期开始，到目前的故事发生的年代，共经历了多则六七个少则两三个的纪元。实际上更多的时候，这些上古纪元中所发生的事情将长期甚至永远存在于年表和简介当中。这也没办法，毕竟它已经执行完了挖一个大坑并假装世界历史很长的职能了。

### 2.2 大事件

不像历史时期，世界大事件是你要重重着墨的地方，它可以是一个时期的开端或者结

束，王朝更替，技术革新，宗教改革，总之世界大事件都有“变动”作为核心，并且不是“谁在哪里干了什么”这样的编年史句子就能完成的。

如果必要，请为它详细地设定起因、经过和结果，以及参与其中的人物。它不仅能为你开启一个时期，也能为你带来一批英雄。

## 2.3 星星之火

有的历史时期的开端，并没有一个世界大事件作为辉煌壮丽的序幕，实际上，许多大事件都是由微小的开端引起的。例如萨拉热窝事件，只是打死了个人，看起来好像微不足道，但就这样掀起了一战的大幕。

微小的开头需要的是因果链的链式反应，如何从鸡毛蒜皮的小事，发展到轰动世界的大事，其中需要你的逻辑性思维。达成了 A 事件，触发了 B 事件，而 B 事件又导致了 C、D 和 E 的改变，最终，因果链就像多米诺一样扩散全世界。也就是我前面说了好几遍的“一切事件的发生都是有一定的条件的”。例子就不说了，无非是丢钉子失王国，并不很难理解。

## 2.4 时间的横轴与纵轴

纵向编年体历史是必不可少的，但是一个完备的世界在同一时间上，各个部分必定发生着不同的事情。举一个简单的例子，美国和伊拉克打起来了的时候，埃塞俄比亚在干什么？我在上网瞎逛的时候，隔壁学霸在干什么？各个点上不同的时间最后被因果关系连接成网状，构成了你的世界的历史网。

但既然世界是架空的，构成架空历史的事件是人编的那么就几乎不可能做到滴水不漏。所以比起用无数细节堆砌起的严密完善来，更应该做到的是 1，在自己的世界观范围内说得通（实际上就是自洽），2 历史事件与现在/未来事件存在因果关系(实际上就是设而用)。举一个我自己的世界，法洛希尔的例子。



-?:“静寂的破灭”，世界在大崩毁中诞生。

-623 年:白银圣树：伊洛娜。

-328 年:黄金杯出现。

-221-209 年:第一次流泉战争。龙裔庄园出现。

1-30 年:索拉达战争。

【大事件：索拉达】

31 年:叙事诗《索拉达》成书，杜泊扬诗社成立。

45 年:包含九阶方、基质网格在内的神威秩序建立。命运秩序停止使用。《哈鲁姆》成书。诸神之环建立。

【大事件：神罚浩劫】

46 年:九阶方破损，神威泄露，非法获取神格者被仙宫称为“恶神”，一些仙宫精英刺客从碎霜骑士团、韦克恩德兄弟会中独立出来。恶神杀手团“猎骰者”成立。

52 年:诸神之环遭到义勇军屠杀。义勇军进攻仙宫遭阿格玛缇克合议庭镇压。

328 年：义勇军残余建立神秘组织冰骰秘议会。

417 年:安诺西索斯在鹿鸣岛降生。

434 年（水晶历元年）：杜尔沃根水晶被发现。

【大事件：水晶诅咒】

1 年:仙宫大门锁闭，罗塞纳斯全面撤侨。

8 年:终天圣子安诺西索斯因能净化污染而受到崇拜，早期安诺尼瑟教兴起。

13 年:纯光天堂和熔钢地狱出现。

17 年:终天圣子被诸神之环处以绞刑。

【大事件：圣教光辉】

61 年:《教典》成书。

65 年:安诺尼瑟信徒进攻阿苏里多亚，伐倒白银圣树：伊洛娜，精灵覆灭。

67 年：第七部建立。诸神之环遭清洗。《哈鲁姆》失传。

70-80 年:十年圣伐。九色秘法遭清洗。第二次流泉战争，龙裔变节，黄金杯遭窃，妖精覆灭。《索拉达》失传。

82 年:赞阿密神族三系在北里埃尔绝迹。

151 年:龙祖瓦尼拉遇害身亡，七首恶龙拉茨法莱占据黄金杯向教廷宣战。

152-157 年:第三次流泉战争。

【大事件：龙啸回响】

新公历元年（水晶历 297 年，仙宫历 731 年）：攻破龙裔庄园。

新公历 5 年:圣城安诺西索斯建立。

新公历 468 年：俄里昂霜灾，冰骰秘议会解散。

【大事件：神话余音】

新公历 479 年:萨拉之心渗透里埃尔，占据哈利根市立学院以架构虚空魔网。

夜城洪水。安诺西索斯城被攻破。天堂覆灭。火焰圣树：奎达多尔。

新公历 480 年（水晶历 777 年，仙宫历 1121 年）：水晶污染再度出现。安诺西索斯城重建。安诺尼瑟与阿斯莱萨仙宫达成共存协议。基质网格修复。

—tbc

——随时更新

---

从年表中已经可以看出，仙宫信仰衰落、安诺尼瑟教兴起的原因、过程和他们中间的联系：水晶诅咒。仙宫众神对水晶诅咒束手无策，不得不关闭神门以自保，终天圣子和他的信徒却掌握了解除诅咒的根本方法，在仙宫众神拱手让出大陆信仰中心的时候占据了人们心中空掉的信仰之位——然后为了剿灭可能传播水晶污染的异教徒而屠杀了所有的奇幻

种。这也间接的导致了日后神话余音的仙宫回归，换言之过于残暴的行径为教廷日后的衰落埋下了祸根。

这也就引出了我下一节将要讲的，纪元。

相信不少创主在折腾自己的世界观的历史大背景的时候，喜欢用“纪元”来划分，比如说这样子：

---

-10000—-7000：创世纪元，创世神创造世界的纪元。  
-7000—-5000：诸神纪元：创世神开学了，下位神明的纪元。  
-5000—-3000：毁灭纪元：创世神他班主任撕了创世神的稿子，世界遭到重大变故。  
-3000—0：神圣纪元：世界在圣子手中焕发新生。  
0—1000：荣耀纪元：英雄并起的纪元。  
1000—现在：黑暗纪元：创世神中二期到了。

---

有了各种纪元以后踌躇满志地打算一点一点填，或者和几个小伙伴一起填，对某些纪元作出大致的限定，然后用各种各样的故事来填充它。这是一个好办法，在此不讨论可行性以及成功率。

然后问题来了，每个纪元的时间可以不同，并不想上面举例的那么严格死板，例如创世纪元并不用折腾三千年，或者创世神根本没用那么久，我们就把时间缩短为两天。

又或者这个诸神纪元没什么可写的，好无聊，总共才收到了两三篇两三千字的文章，我们也把它的时间缩短。

又或者毁灭纪元的时候，设定大幅翻新了，于是多出了很多故事，然后因为是不同作者写的，所以时间线有所冲突，也就只好把时间线延长了。

所以，作品多的纪元特别的长，而作品少的纪元特别的短（就有作品而言，没有作品当我没说）。

这看起来好像很合适喔，但是注意，这是纪元，不是小说的章节，也不是史书的篇幅，这是【纪元】，而纪元的更迭，必然伴随着翻天覆地的变化。所以说如果真的是一个纪元比较短的话，则说明翻天覆地的变化发生得频繁了写，时局复杂社会动荡，理应比歌舞升平的安稳盛世更有得可写才对。当然我是就作为故事素材的所发生的事件的数量而言，并没有“只有以动荡黑暗的社会为背景的故事才是好故事”的意思。

那么话说回来，这么宽泛的“纪元”设定，西红柿你就没有什么要对大家说的么？有啊。

预先设置时间尺度并不是一个明知的做法。正如以前有同好在贴吧发问：“为什么那么多设定都喜欢设定一大串纪元？”

当时我说“为了假装世界历史很长。”

事实如此。层峦叠嶂却又空洞无物的纪元，就像华丽却不实用的地图一样，只能用来装点门面，糊弄一下外行，然后再给自己一个“我的设定真完备”的幻觉。

可是如果只设定了数万乃至数十万年的时间线，却又仅仅能表示“挖了一个大坑”。因为既然你已经将一个浑然整体的时间轴给分了段落取了名字，那么势必说明，这段时间内是发生了些事情的，而不能像一坨完整的时间轴那样，以“还没想好”来搪塞——就像要建一座新房子，刚挖了个地基，就已经换上了崭新的华丽铁艺雕花大门，挂上了门牌。等到亲朋好友前来做客，进入大门时的赞叹，终会变成看见地基大坑时的“你逗我”。

比较靠谱的做法，是放弃挖大坑圈大地，从事件的堆叠做起，就是所谓的聚沙成塔。

♥闲话♥：宏大的世界观

许多心里有故事的人在正式迈出成为文手的那一步之前都会心存顾虑：“我想写，可是我架构不了宏大的世界观。”

这锅该当下无限吹捧“宏大世界观”的商人和小白们背。

要知道，多么宏大的世界观，都是从最最微小的一个点开始的。经过时间的打磨心血的淬炼，它才会渐渐成为“宏大”的世界。这与网络游戏里面，主人公打怪练级是很相似的——

网络游戏会把你放在一个比起整个世界相对小的范围内，直到你成长得足以睥睨这块土地，才会给你一个任务，把你送到别的地图去，而不是随便把你丢在一片广袤无垠的大陆上，让你自生自灭。

一株小花，不需要一座巨大却空洞的花园来支撑它的存在，同理，一座巨大的花园，里面也不应当只有一小花。

时间是事件的堆叠，你所编写的时间最终会堆叠成一个历史轴，直到有了历史轴，你才能依照史实的发生和演变，将它划定成纪元。辛勤如你，应当有一片属于自己的园地，精心栽培每一株花朵，然后把园地装点得花团锦簇，直到装不下，再去开垦旁边那块土地，而不是给自己立下一个长远得几乎看不见的目标，然后让它在凡尘琐事中苦苦挣扎。

——一句话总结中心思想：少画大饼多填坑。

## 2.5 社会环境

政治、经济和文化教育三者决定了你的世界的社会环境。

这是一个人人自危生怕说错了什么而说丢了脑袋的国度，还是人人富庶慷慨不知饥馑的世界，或者是崇尚力量，只要力量足够便可以践踏法律和道德而不受制裁的大陆？不论如何，它们都不是没有成因的，长期的战乱、饥荒和穷困可能导致人们及其地珍惜生命，尽可能地获取生存资本，即便是在和平的日子里也会在家中建设地窖以贮存食品和物资（我姥姥就是），经历过白色恐怖、种族清洗或者某些大家都懂的特殊年代，则可能惯于斗争，时刻准备着，敌视所有人。同时教育也起到了很大的作用，从幼年时期就开始的教育可能让一个人终身都坚持实践他所受的教育，尤其是在国家力量控制下，整齐划一、全国贯彻的早期教育，这种教育往往奠定了一个社会数百年的社会环境基调。不相信的话请参照儒家思想对中国人的影响，已经远远超过“数百年”了。

在你设定世界的时候，你可以用联系法则的方法，整理思维脉络如下：

——在这个时候，人们都是什么样的想法？

他们唯利是图。/他们谨言慎行地过着每一天，生怕一句无心之言惹上麻烦。/他们日子过得优哉游哉，不愁吃穿，没什么烦恼。/他们过着清教徒一般的苦行日子，期望着用凡世的痛苦和忍耐换来天堂的幸福。/只要活下去就好了其他一切爱咋咋地。

他们为什么这样想？

——这个时候请联系你所设定的历史背景。有着这样想法的人们，正在什么样的历史条件下？在那个重大事件的波及范围内？是一位万古明君当政，还是遇上了昏庸无道的桀纣？某种宗教的势力是不是一手遮天，几乎把世俗权力也给抢走？或者是封闭许久的古国突然流入外来思潮，两种思想激烈碰撞产生的社会畸胎？好好思考这些问题，给你的世界的社会好好画上一笔。

## 2.6 吃书

吃书是指在新设定在旧设定的限制中无以为继的情况下，推翻或修改旧设定以适应或发展新设定的行为。

每个人都会有编了故事圆不了的时候。这个时候不妨试试吃书。吃书吃掉的是你早期的、限制后期发展的设定，包括说死了的话，做死了的设定，手滑弄死了的人，以及你自己觉得不忍直视的任何东西。但是请注意，不要老是吃书。吃书的副作用是令所吃内容的一切相关物的混乱，而如果你在为一部系列作品做设定，你的粉丝们会因为这些要点的混乱而打起来的。不暴雪爸爸我是你亲生的我怎么会黑你呢。不过如果你觉得这是炒热圈子的好方法则大可一试。

然而在你修改你的设定的时候，尤其是为了解决某些难以解决的问题的时候而进行的吃书就要格外谨慎了。

这是法洛希尔世界的“割叶案”可以恰如其分地对其进行说明。

在法洛希尔，精灵的设定文本（来自法洛希尔玩家手册 v2.2）是这样的：

---

*你（精灵）是银色圣树：伊洛娜的子民，又叫伊洛那达尔（意为白银之嗣），面容姣好，身姿矫健，从耳朵后面长出枝条在头顶形成花冠，花冠被称为“精灵叶”，传说精灵叶可以治疗一切疾病，甚至起死回生，但是阿苏里那精灵极为看重自己的精灵叶，只有最信任的人才可触碰。*

*种族技能：精灵叶：你用自己的精灵叶完全治愈一位队友，并消耗掉自己总生命值的40%。*

---

这段文字体现了精灵叶的治疗价值以及珍贵的特性，在法洛希尔还开放着公开的角色扮演游戏的时候，曾有一位玩家要求扮演一位以捕猎精灵、割取精灵叶为生的“精灵猎人”。世界尽头曾对此事的合理与可接受性进行了长久的讨论，在未有一致结论的前提下将该问题投入到了一个更为公开的 QQ 群，希望集思广益以解决问题。

这时一位朋友表示：精灵叶完全治愈和异常珍贵的设定本来是不可行的，想要解决问题只要将设定修改，让精灵叶没有如此之高的价值即可。

实际上在问题实在无法解决的时候，吃书——修改设定是解决问题轻松省力的方法，退一步海阔天空嘛。可是我们必须清楚在什么情况下可以吃书，什么情况下不行，以及必须掌握吃书的限度，以及手法。

“毒品走私真是猖獗，有什么办法阻止吗？”

“哎呀，毒品成本低，利润高，还成瘾，想要阻止很难啊。”

“那怎么办呢？”

“这个设定本来就不可行，只要成本高利润低，抽起来没感觉，就不会有人走私了。”

依据上述“割叶案”开的先例，本起“缉毒案”如法炮制地修改设定也是可以成立的，唯一的区别是精灵叶的设定可以改，而毒品就是毒品。

又如，某野兽的毛皮珍贵而遭到大量捕杀，想要保护它们怎么办，简单，让毛皮不值钱就可以了，而不是设定当地政府划定了野兽保护区，偷猎重罚。某个人很招人烦，可是却想让他有个好人缘，简单，让他不要那么招人烦就好了，而不是给他设定一群臭味相投的损友。某种东西味道特别奇怪，很难让人接受，却想让它成为一道好菜，简单，让它味道鲜美就好了，而不是设定一种特殊的烹饪方法能让它味道好起来。

请注意，这些信息只是对你而言是可修改项目，而在你的世界里，那都是实打实的客观实在。如果一个世界中所有设定都采取“修改设定”这样退却的方法，长此以往，世界将在你的眼皮下面目全非。

然而在一些非吃不可的时候，例如“这个设定不改掉我的世界就会在这一系列事件之后毁灭”，这时吃书行为是完全可以由剧情更新来抹过去的，不要直白地向公众宣布：“设定被我改了，世界不会毁灭了”。

举一个喜闻乐见的例子，假设，原本的设定 2012 年地球将要毁灭，可是地球 Online 的创意团队表示不想让这个市场运行良好的旷世奇作如此快的完结，于是他们更新了剧情：2012 世界毁灭是个谣言，是人为误解玛雅历法导致——多么容易就把原设推翻了，把书吃掉了。

在我们自己的世界设定实践中，例如涉及历史问题的设定，则请参照三次元地球那众说纷纭的历史。哪部分是正史，哪部分是野史，或者哪些事件曾被统治者/教会/脑洞大的历史学者带者有色眼镜编纂过，都可以在后续设定中增补，在后续剧情里展现，因而不要再直白地向公众宣布：“设定被我改辣，世界不会毁灭辣/霍去病和蛮女私奔是人瞎编的辣/正史上没有若曦辣”这样。

## 3 力量

### 3.1 规则的力量

这种力量的特性是规律的，理性的，有序的，可学习的。不论是科学家还是魔法师都必须经过名为学习的过程才能获得相应的技巧和学识。

#### 3.1.1 科学

科学是对一个世界的自然范畴内知识和技术的抽象理解，它无处不在，一个世界可以没有魔法，但绝对不能没有科学。你所存在的三次元有着相当广泛的科学知识可供你学习和使用，他们简便易得，来源广泛而靠谱。你所要做的便是让你的世界的科学发展水平与历史发展水平相协调。

##### A 科学发展水平

可能有些同学认为这并不重要，于是就出现了身穿铠甲腰佩宝剑一幅中古打扮的少年剑士在巨大机器人激光炮的 biubiubiu 下来回闪避的场景（详情请见时之封印，更令人发指的是巨大机器人是魔法召唤来的，他们管那叫龙。年代久远记忆不清，若有错误请指正，谢谢）。

这是一般意义上的违和感——“看着怪奇怪的”其中一个来源。需要极高的自治和巨大的设定量才能弥补，加上中二度和颜值，效果更佳。

科学发展水平须与社会历史背景相协调，否则你的设定量将以几何级数飙升。

一个中古背景的世界，为什么有枪械呢？你需要解释。

一个科技水平极高的世界，开着奇形怪状的飞行器飞来飞去，有各种厉害的远程激光武器，为什么还用剑砍呢？你也需要解释。

如果你懒，就请不要这样设定。

还有在一些设定中，世界的炼金术非常发达，结果他们没有火药，因而也就没有热兵器。稍微有点常识的都知道火药是炼金术——古代化学的很普通的产物，这就好比某个世界的 IT 业很发达，但是他们没有制造出集成电路因此也就没有电脑。

如果你不想闹这种笑话或者不想又给自己找一大堆犯不上的事，就请按着科学发展的水平一步一步来。

### B 科学技术

原创世设的原创科学技术并不需要太过考据，至少我这么认为，但是至少也请不要毫无依据地口胡，不然你即便糊弄住了笔者这样的文科狗，也是没法唬住那群考据病晚期的技术宅们的。

请在获得足够的地球科学知识，再有目的地发挥起来。

## 3.1.2 学科魔法

创世学科魔法应当由其注意它的体系性、学术性和历史性。

在学科魔法的范畴中，或者说在一些世界里，魔法是作为一种科学学科而存在的。使用魔法的历史源远流长，世界上有一所或多所教习魔法原理与使用技巧的学院，法师是学识渊博的象征，是一种正当的、体面的职业而非混吃喝的神棍。

学科魔法的设定通常出现在所谓的中、高魔世界。魔法的高度发展必然导致其系统化与学科化。魔法作为一门学科有着相当精细的划分和体系，它更像你在大学里学到的专业课程，其典型例子就是 DND 的八大魔法学派。

### ♥特别注意♥：魔法神术化

所谓魔法神术化，即简单的“伟大的火神啊请赐我力量瞬发炎爆一波带走眼前的敌人！”这种。弗雷泽在《金枝》中一开篇就已经明确地界定好了“巫术”与“宗教”的区别，前者控制力量，后者取悦力量。呼求神明而使用超自然能力的应当归档到神术范围，而非魔法。既然使用了“魔法”这个称谓，就不要将它与神术混同。

另一个特别注意：科技与魔法的“看起来像”与“实际上是”。

一切能被科学解释的魔法都不为魔法，一切能被魔法解释的科学都不为科学。

能被科学解释的魔法本质是魔法，能被魔法解释的科技本质是科技。

尽管如克拉克第三法则所言：任何非常先进的技术，初看都与魔法无异。很多设定厨都喜欢拿这句话来说事儿，但是，科学和魔法总归有一个“看起来像”和“实际上是”的差别。非常先进的技术“看起来像”魔法，可是它实际上依然是科技，非常系统化学科化的魔法或许“看起来像”科技，可是它实际上依然是魔法。虽然有试图混同/融合/探求第三元的“魔导科技”存在，它总是“使用超自然力做能源的科技”或者“魔法的一种应用形式”总之，魔法与科技之争的本质即是唯心主义和唯物主义之争，只能从中选择其一作为第一性。

还有经典的“魔法就是异界的科学”，我只能说你还是少看点穿越之 XXXX 在异界吧。



## 3.2 不规则的力量

这种力量的特征是无规律，无属性，无解释。那些掌握它的人既可以开山震石又能凭空造物，而掌握这种力量的人可能得到了一个启示，一个梦境，或者突然的“悟道”，而不需花时间来学习如何使用。

### 3.2.1 神术

设定神术……我得说，它的特性是“心想事成”。

凡人对神术的掌握来自于宗教和信仰，通过苦行、祈祷、献祭等手段来取悦某个具有超自然力量的单位而非学习来取得。神职人员们学习的是宗教教义以及如何进行苦行、祈祷等宗教行为，而能否使用神术还得看卡密撒嘛的意思。换言之，神术只是神明借神职人员之手来施行奇迹，神职人员的作用仅仅是一个神术的显示器。正如基督教所言，“他们是神的器皿。”

一切分门别类、有体系的、分得出什么神术是什么作用的神术，都是游戏性，就像“耶稣的技能是五饼二鱼造餐术、水上行走、和瞎子复明”，这样的说法只是为了规范游戏，让牧师玩家有条可读，而实际上神术使用者通过神的力量所能做到的远不止这些，而且不会特定地注明都能做到什么。

又及：神术中的祷告词和祈祷动作，看上去似乎与咒语和施法手势一个意思，但实际上它们的作用沟通的是神的意志，征求神的意见，与引导无意识的能量完全是两回事，因此并不存在“神术魔法化”一说。

### 3.2.2 神秘魔法

神秘魔法通常出现于所谓的“低魔世界”，罩着一层或神秘或梦幻的面纱，因而不需要过多的解释——没有必要解释。

谁也不会去问《家有仙妻》中的女主角是如何摇摇耳环就变出豪宅跑车，魔法保姆麦克菲为什么能有如此神通，也不会问一个真爱之吻就能破解的小苹果魔咒到底来自哪个法术流派。这里的法术更像是神秘学，因而得名神秘魔法，它们是不可解释的“自在之物”，在超自然力量含量极低的世界里扮演着掌握秘术者（推动剧情者、主角、主角的朋友、剧情杀者、反派）的形象。

神秘学魔法不像学科魔法，不用刻意地去设定什么流派、师承和历史，当然，要是也是锦上添花，但是千万千万要注意，不要让它广为人知。适当地添加天赋使然、命运决定、家学传承谢绝外传，只传授特定性别后人等因素会让你的神秘魔法更加神秘，更是不为人知的秘密技能。看看扎塔拉和他女儿吧。

神秘学魔法也可以和宗教搭上边，或者完全是神术的某种体现，但是这要求一个极其完备的宗教体系。看看康斯坦丁和地狱小子吧。

顺便，只有“有魔”与“无魔”的区别，区分什么高魔低魔是毫无意义的。所谓的“魔法设定含量”并没有量化的指标和公认的标准，只是个可笑的伪命题而已。

## 4 文化与风俗

写在前面：如果你想写这一部分的设定而不晓得怎么写，请去买本《金枝》。

很多人觉得文化与风俗根本不必要设定，但是这些小细节决定了你的世界的厚度以及人情味儿，也有可能带来一些冲突和争端，我们通常用一个专门的词汇来称呼这些冲突和争端——“剧情”。三次元的例子不胜枚举，二次元亦是如此。不信？不信你就在探病的时候送上一束美丽优雅的白菊花试试？或者你跟一个紫皮说“永恒的太阳指引你”？但是更为正式而有说服力的例子，则是“涂油子弹事件”引发的印度士兵起义。

### 4.1 节日

一些地球上特殊的日子可以直接被定义为节日，例如冬至，秋分，元旦，也可以与你世界中的神明、宗教和历史设定联系起来，设定属于你的世界的圣诞节。

如果你不知道这样特殊的日子可以干些什么，也请与世界的神明，宗教和历史，或者当地文明和特产相联系。如果你没设定上述几项——好吧，请你参照三次元的节日。

### 4.2 吉祥与禁忌

同样是看上去无足轻重的项目，但却不仅能增加世界的分量，也能体现出人物的特征和性格。如果一个人向你行礼的时候，面带微笑两手摊开一鞠躬，口称“扎西德勒”，那么你就知道他得是个藏族同胞。而一个人遇到事情习惯“神啊请你给我力量渡过难关”，那么他八成信仰宗教。一个听你说“伯母喜欢吃豆干”而叫你改口成“伯娘喜欢吃豆润”的很有可能是好讨口彩的广东人。这样一来，一个初步的印象，“藏族同胞”，“信徒”和“广东人”，就被巧妙地加到了角色的身上。

### 4.3 神话与传说

#### 4.3.1 神话

这个部分是许多世界设定中，最先被写出来，也是写了个三五千（甚至是百）就拉倒了的部分。如果是一个科学为主的科幻世界，还到罢了，有许多奇幻设定也这么干，而且还好死不死地这千儿八百字还成了世界的核心部分，最早呈现出来的部分，更令人发指的是，这点东西还就成了明面儿上的人尽皆知的历史。

这样的同学呢，我建议，先去学初中语文和高中历史，再来学创世学。

好吧闲话太多了。

神话的来源有很多，比如被神化的历史人物和事件，或者某些古代文学作品，或者干脆就是现当代文学作品，例如炎黄战蚩尤，荷马史诗和克苏鲁。

而神话的作用，则要依照你设定的世界大背景来说。它可以成为主要的剧情线，也可



以只是个点缀。

——切记：神话可以是确有其事的，可以是你的世界的智慧种族编的，也可是真假参半，随你喜好和能力可以有 0-正无穷个体系，不要把它定死了。

### 4.3.2 神系

只有在神话设定量较为庞大的世设里，才会出现完备（而不是由名字撑起来的空壳）的神系，甚至是多个神系。这里的神系，指的是一个神话体系，以及体系中的各路神明。例如，荷鲁斯属于埃及神系，洛基则属于北欧神系。

一般来说神明之间的争斗会是凡间争斗的导火线，例如伊利亚特。这可以成为很好的世界大战的理由。

#### A 神的起源

神的存在还需要解释？不一定。但如果非要解释，则不外乎以下几点

-因为某种原因而得到了无数崇拜的凡间人士。

-神的先辈的造物/退化/子嗣。

-领悟到了绝对的真理的凡间人士。

以上各项，神的先辈，领悟真理，这都是运用绝对精神作为大前提可行的方法。因为绝对精神是无法解释而不需解释的。而第一种呢，一个得到广泛崇拜的凡人，何以因此得到神的大能呢？似乎是无解的，因而想要创造无神而有信仰的创主们不妨参照这个方法。具体例子么……关二爷，耶稣和佛陀，前文详备，不作赘述。

#### B 创世与灭世

几乎所有神话都包含着创世内容，而也有不少的世界设定是从神话开始的，而创世似乎也就顺理成章地成为神明的职能之一。

总是有那么一位人格神等级以上的存在担任着“造物主”的角色，他创造了一整个世界，还可能又创造了一些小神，最后则创造了世界上的居民。这几乎是创世设定中最最省事的做法了，因为所要做的工作……只要把上面这段文字复制下来。

创世神话不论在创世还是神话两个部分里都担任着重要的角色，人类历史上也只是最近两三百年来才放弃了神创这一论点，虽然希格斯-玻色子的发现好像又让上帝创世抬起了头，但归根结底，神创论雄霸天下的历史至少得有数千年。因而创世神话的命题经久不衰。我们在创造自己的世界时首先要做的并不是要先确定“到底是不是这样子的”，而是要先将它写出来。不写出来的话，是不是真的也只是空谈。

在所有神话都包含创世神话的同时，倒不是所有神话都包含着灭世的故事。我们无法猜度灭世神话产生时人们是怎么想的，但我得先说明：世界是否毁灭都好，千万不要把话说得太死。在这个角度上，“世界坠入一片黑暗”这样的表述要比“世界爆炸成碎片”要强一万倍。因为你可以随意解释“坠入黑暗”的意思，它可以是象征，也可以是实际上的无光，你可以随时把它从黑暗里拿出来开始新篇章，但是一旦世界被你设定得最后爆炸成碎片，想要东山再起恐怕就得费一番功夫了。除非吃书，否则你得面对各种问题：“它不是爆炸了么？”“谁把他重新拼起来的？怎么做到的为什么？” 如果不想回答，就不要急着给你的世界设定结局。

### 4.3.3 传说

#### A 解释现象

如果你熟悉民间传说，你就会发现，许多故事最后都会附带一句：“现在你看/听到XXXX，就是XXXX在XXXX呢。”比如说，北京铸钟娘娘的故事，“现在听见邪，邪，邪的钟声，就是铸钟娘娘在找她的绣花鞋呢！”

这源于一种人类与生俱来的“解释癖”，它促成了人类对世界最早的解释，也就是世界观的诞生。简而言之就是凡事都要问个“为什么”。

有问题就需要有解释，而在一些科学范畴内无法解释或者解释者的知识水平不足以解释的时候，编故事就成了解释问题的不二法门。

编故事和取名字一样，同样需要强大的联想能力。例如，“现在听见天花板里弹珠响，就是被弹珠噎死的小孩子在玩弹珠呢！”【作者按：只是举个例子，不是真的，网上有科学解释，相信科学，破除迷信】

## B 道德训诫

为了找到最最典型的道德训诫故事，请熟读二十四孝。当然我不认同这种愚行，但不可否认这二十四个夸张得离奇的故事是道德训诫非常典型的样板。

当然，在编写道德训诫故事以前，请确认你在为哪一套道德系统写作，即你要明白，你在写这则传说是，要给读者灌输怎样一种道德思想。如果嫌这样前思后想的太麻烦，请确保自己三观正常。

记住，道德训诫故事必然为一套思想体系服务，担任着“寓教于乐”的教化任务。

## C 以讹传讹

典型的例子是著名都市传说“人面犬”的策划始末。电台节目的工作人员假装成研究所工作者，到小学附近去问小学生：“最近研究所好像出现了问题，你有看到长着人头的狗在这附近出没吗？”这个例子还告诉我们，以讹传讹之所以能传播得起来，就是因为受众低下的判断力和常识水平。这也就注定了以讹传讹型的传说，不可能是真事儿——至少不可能是红果果的真相。各位可以尝试逆其道而行之，让最最广为流传的茶余故事，最最扯淡的都市传说竟然是最为公开的秘密。

和信仰与宗教部分一样，文化与风俗也是我要大力强调的部分。

在地图篇里面我这样说过：“一个能让人喜欢并接受的世界是一个有人情味的世界。正如我们去一个从未去过的地方旅行，你会先关注当地特色习俗、风味小吃、民间文化和特殊禁忌呢，还是先关注当地气候条件、地形结构和植被构成呢？答案显而易见。”

答案的确是显而易见。

信仰和宗教解释世界，文化与风俗解释人。

在前者为我们描摹世界总体的形貌和来龙去脉以后，我们需要知道：这个世界里，居民们过着一种怎么样的生活？他们和地球的人类一样，懂得建筑和采集，懂得婚丧嫁娶，懂得教育下一代，懂得趋利避害，自然而然地便生成了文化，风俗，道德，以及构成整个社会的一切。

这就是架空世界的真髓，看看另一个世界的住民在另一个世界的自然条件下将创造出什么样的文明，这些文明之间又将碰撞出什么样的火花。

## 5 物种

### 5.1 主要智慧种族

毫无疑问，这时未注默同和用则设原则发光发热，为人们减轻负担的地方。

这个门类中的生物你不可以随便设定，然后再随便安个名字上去。因为它的配套项目实在是太多了，如果想要达到创世学意义上的“完备”的话。这个部分你可以参照“基本架构”中的种族部分。

#### A 单个智慧种族

例如人类。

我们大家都是人类，这是最容易设定，也是设定起来最中规中矩的。单个智慧种族不需考虑“别的种族特性那么强大，这个种族被虐惨了怎么办”，也不需要科技平衡，因为没有参照系所以依照自治原则来设定就可以。

#### B 多种族制衡

常见于幻想小说，各种花里胡哨的种族齐齐上阵，除了顾及自治外还必须考虑各种族之间的外交，文化差异，意识形态差异等等。最简单的就是“精灵爱自然矮人爱打铁”，这些耳熟能详的例子背后都是约定俗成一般的种族性格和特色。而如果你打算自己另外创造几个种族出来，请你仿照那些精灵和矮人，为他们添加各种靠谱的种族特色，以及它们的历史，别忘了与他们居住的地理环境相协调。

#### ♥特别注意♥种族特性

最早的“种族特性”源自于古代神话传说中作为种族蓝本的那个生物的特征。例如美杜莎的头发是毒蛇，那么按照我前面讲过的种族的设定方法，若有“美杜莎族人”的话，那么这个族群也必然都是蛇发。后来，多种族世界渐渐多了起来，设定种族特性也成为了避免各种族只有外观不同这样的尴尬局面的利器，尤其是在 TRPG 领域中。然而事物不断发展，创新，突破，总会走到一些奇怪的地方去。

在许多存在着多种种族的世界里，每个种族都有异常厉害的种族特性。比如精灵的箭矢可以超越音速，见到敌人倒地才听见弓弦响。暂且不论这种特性的违常度，单看效果就已经足够逆天。加上随便哼几句歌就能迷惑人心的人鱼，力大无穷的兽人，怎么怎么地的矮人，还有人类——人类就这么混不下去了。很显然，如果人类也有什么特异的种族特性，那么他就不是人类了。

于是弥补“没有种族特性”的特性，人类有时会被设定得异常聪明，异常贪婪，异常善于学习。一个二十出头的人类可以轻易地骗过上个纪元遗留下来的精灵(尽管那计谋看起来真的不怎么样，所以我宁可相信这种设定里的人类自带智商削弱光环，或者精灵出门前啃了两把脑残片)，然后把精灵当奴隶卖到黑市狠赚一笔，随后又因为此事被某位也是上个纪元遗留下来的老魔导师大加赞赏，收为徒弟，并在两周内学到了老法师的毕生绝学。

这样的故事在某些小说里并不少见，甚至相当多人以此为荣，以之为才华和能力的象征。

啊，怎么讨论起三观来了。

一个 imba 必然会催生更多的 imba，但想要靠设定一个更大的 imba 来摧毁之前的

imba，无异于饮鸩止渴，最终便会进入时髦值与逆天力的无限循环。所以，尽量远离 imba，把一切设定局限在自洽的范围内。

## 5.2 本土生物

### A 原生生物（无属性生物）

这个为了与地球生物相区别而存在的条目，为了说明在你的世界里，为你所创造的特有的生物。创造原理相当简单，即遵从地理和自然条件，有的时候也要参照一些文明发展状况。

### B 地球生物

它们是你从地球直接搬过去的动物和植物们。常见的是猫鼠龟兔鸡鸭鹅狗猪马驴骡牛羊虎豹豺狼，苹果梨子香蕉桃子小麦莴苣菠菜什么的,也就是我们的日常生活里能从各种渠道接触到的动植物。他们既然可以存在在地球，那么就能在没有特殊设定的条件下存在与你所创造的世界。请毫不顾忌地把地球生物搬过去用吧。这是你的未注默同原则又一个重要的应用区域。

## 5.3 非自然生物

此处的非自然生物，是指经过“力量”沾染的生物，他们可能是由自然进化而来，可能出自魔法或者科学实验或者是超自然能者的诅咒，一切非无属性的生物我们都放在这个范畴里讨论。

### A 魔法生物

它们可以是魔法所创造，也可以是受了魔法的影响，总之一切与魔法有过相关的生物，都能归类为魔法生物。

如果不是要编纂一本怪物图鉴的话，大可以不必将这些生物的魔法从何而来写个一清二楚。遵循创世学第二原则——“用则设”能为你省去不少力气。

### B 科学生物

试管婴儿，基因改造，组织培养，鼠背上的人耳朵，人造人，辐射怪鱼，生化改造试验——一切都指向一个名词：科学生物。在此范围内，科学代替了魔法对生物产生了影响，不论是正面的还是负面的，它往往会开启一个冰冷而神秘的领域。

### C 神术生物

已有的神术生物几乎都是三次元宗教神话的产物，但它并不是诸如奇美拉一类的神话怪物，而是“藉由神术产生的生物”。恰当的举例是福音书四活物，天使，奥丁的胡茵和穆宁。它们通常作为神的仆从而存在，因此如果你想让你的世界的神明更有血有肉的话，不妨安排些神术生物给他/她养着玩。

在架空生物的设定过程中，你同样可以制作一份映射表来进行随机的特征抽取，物种融合以及其他的各种工作。

所有强行解释神术生物生理构造的行为都是耍流氓。

## 6 国家

### A 政体

地球政体不外乎民主和独裁两种。

政体这部分是除了普世价值观意外另一个能从三次元大范围借鉴的条目。你唯一需要考虑的是政体和拥有这种政体的种族的种族性格是否协调。肌肉长到脑子里的兽人发展出了两党制议会，两党候选人骑着野兽挨个部族巡回演讲，承诺分给弱小的部落更多兽肉和粮食的同时允许他们派更少人手参加围猎，承诺在对外关系上走多边关系的和平主义道路，坚持和平共处五项原则，同时推进与人类的外交关系良性发展？或者东方古国礼仪之邦龙的传人们在每年一度的决斗场上打打杀杀，胜利者踩着无头尸体高举失败者的头颅捶胸大吼宣布他是下一任皇帝。好吧不逗了。

### B 王室

政体决定着王室作用，甚至是存在与否。从君主专制到君主立宪到总统制，国王也经历了从大权在握到看热闹到没国王的蜕变。总而言之，不要再这个上面标新立异，“一个由议会统治着的帝国”需要用上比引号里的字多数十倍的字来解释为什么皇帝不管事儿而由议会代劳。

### C 种族和民族

先来理清一下种族和民族的关系。

种族是物种，至少是人种上的生理性区别，奇幻世界比如精灵和兽人，地球则有黄种人白种人黑种人。而民族则是文化和地域上的区别，例如黄种人里的犹太民族和中华民族，白种人的日耳曼民族和高卢民族。

那么，你所要设定的这个国家是多种族/民族混居，还是单一的种族/民族聚居？单一的总会比多样的容易设定。在一个多种族混居的国家里，你需要考虑那些民族或者种族在何等的程度上聚居或混居，平等或歧视，文化冲突与融合，国家政权对此的态度以及相关的政策。单一种族或民族则几乎不用顾虑这些问题，然而这个世界操之在你，你可以设定多种不同的态度和政策来表现国家政权/政党的不同。

## 7 经济

显然，这是另外一个未注默同的适应区。

### A 货币系统

虽然三次元有各种不同时期的模板可以套用，例如金银铜币，但你可能还是会需要给自己的世界设定一些物价标准。尤其是在跑团的时候，你需要一个表格来说明那些装备、食品、药剂和其他用得上的东西到底值多少钱。

### B 特殊的一般等价物

虽然三次元有各种不同时期的模板可以套用，例如金银条块和某些历史时期的贝壳，但你可能还是打算设定一个比金子还要贵重的一般等价物。这样的设定在起点小说里一抓一大把：

100 铜币=1 银币

100 银币=1 金币

100 金币=1 钻石币

100 钻石币=1 魔晶币

以及魔晶币可以存进魔晶卡。

而实际上这些钻石币魔晶币的作用和一般意义上的“钱”毫无差别，但是除了价值尺度、支付手段、贮藏手段等货币基本职能以外还多了一个特殊的职能：显示主角多么的富有，在前期可能还能用来显示贫富差距多么大，主角灭了他们村的地主多么的为民除害。

## 五：高级模块

### 1 自洽的崩溃

如果你的世界观已经成型并且已经达到了一定程度的自洽，就请注意了，尤其是你想在里面加入一些新元素，例如在一个奇幻的世界加入科技元素的时候。这也是为什么我把这个部分放在了高级细化章节而非“自洽”部分。前面告诉你怎么构建一个自洽的世界，这里告诉你怎么防止自己把自己前面架构起来的自洽毁掉。

——请千万注意，不要自毁长城，把自己辛苦构建起来的自洽给拆掉。

欧洲中世纪的天主教神学世界观体系是怎么崩溃的？是因为自然科学的发展。一开始他们还能把布鲁诺烧死来“正视听”，后来的几百年里，事态就已经超出了他们的控制范围。进化论，分子的发现，接二连三的暴击最终把这套统治了欧洲大陆近千年的世界观体系推到在地，至今仍被各路科学小斗士车来车去。究其原因，只有一个：这套世界观体系解释不了新出现的科学发现——这套世界观与新元素不兼容。

可它本来是高度自洽的世界观啊。上帝创造世界，光明，草和木，鸟兽虫鱼，人类，人类被赶出乐园到大地上繁衍后代。它本身是具有自洽的，换言之，如果没有自然科学的发展和文化交流，它甚至可能永远居于统治地位。

天主教神学世界观体系的崩溃告诉我们的是，与世界观不相兼容的内容被统合到一个已经存在自洽的世界观中，势必造成自洽的消失，乃至世界观的崩溃。当然你可以选择花大力气去弥补它完善它，如果你不怕麻烦的话。

有人会说：你这创主就不合格，做设定怎么能怕麻烦呢。我就是想通过我的世界解释一些困扰了人类很久的难题，比如世界是物质的还是意识的？科学的本质是魔法还是魔法的本质是科学？生命灵魂神明道德的本质到底是什么？这些问题你可以选择一个大概的方向，可以表达自己的看法，都是增加设定的深度的好方法，当然，凡事别急着下定论，详情见核心精神部分。

### 2 作品和世界观

这里的作品特指小说。

有的时候我们总会看见一些套路文，或者通篇文下来，和它的世界设定都没多大的关系，只要换一个名字换一个称呼，就完全是另一个故事了。

我举个例子。

- 
- 天下仙侠齐聚番茄洞门前，誓要剿灭修炼了一万年、正待九星连珠日月无光之际、魔功未成之时的西红柿精。
  - 整个大陆的冒险者都来到番茄山，共同起誓要杀死沉睡了一万年、在星座紊乱、命运动荡的时候醒来的西红柿大魔王。
  - 整个特玛托州的社会名流都来到番茄拍卖场，彼此商定一定要斗垮在股市崩盘、经济萧条的时候异军突起大发其财的西红柿总裁。
  - 整个柿村的红卫兵都来到村口的老柿子树下，大家说好了一定要批臭在大革命运动中还写西幻、里通外国、十恶不赦的地主婆子西红柿氏。
- 

以上四个例子均发生在不同的地点，有着不同的背景和人物，但毫无疑问都是套作。因为他们有着共同的主线：一群人，在什么样的背景下，一定要消灭掉某个个体。就拿着这个主线，再写个案例 EFGHIJK 来都易如反掌。

要怎样才能写出与世界设定紧密结合、无法被套用、套用即有抄袭嫌疑的剧情的作品来？当然是与世界观紧密结合了。

你的世界里，总会有别人没有的东西，把它拿出来加以利用，大有裨益。

### 3 隐藏剧情

隐藏剧情说白了就是暗线。这是个锦上添花雪中却送不了炭的东西，因此我把它放在了细化部分而非上一章。

正如翻开锦簇的花团而发现了一条斑斓毒蛇，反差萌和阴谋论总是很有市场的。为什么要说锦簇的花团呢，因为一堆垃圾让人根本没有翻的欲望啊。所以想要有厉害的隐藏剧情让人眼前一亮，请保证表剧情足够地吸引人。不然就算垃圾堆里藏着珍珠和宝石，在一堆垃圾的掩盖下谁又看得见呢，谁又会去翻垃圾堆呢。

另外，请保证隐藏剧情足够能吸引人——不然你会发现，一个俗烂的暗线会把你精心设计的表剧情给全线带垮。例如，庞大的帝国，华丽宫廷中一场精心策划的政变，牵扯几个国家的利益，暗杀，贿赂，红衣主教的派系争端，甚至有恶魔在暗中鼓动——一切的一切的庞大外在，核心只是一个“我爱你你不爱我你爱谁我 neng 死 ta”的俗套故事……脱裤看这，有木有？

而表剧情的吸引人加上隐藏剧情的深刻无疑解决了脱裤看这的问题。为什么寂静岭系列如此的受推崇呢，除了游戏本身的设定，画面塑造，气氛烘托和游戏性外，最吸引人的是它的弗洛伊德氏心理暗示和庞大的宗教观，这就是它的“隐藏剧情”，如果寂静岭系列就是简单的“爸爸找女儿，老公找老婆，女儿找爸爸，儿子找妈妈，哥哥找弟弟”最后砍光怪物找到亲人皆大欢喜回家过年的话它还会有这么高的地位吗？



## 4 核心精神

核心精神和隐藏剧情一样，甚至整个进阶技能篇都是这样——锦上添花，雪中不送炭。若是一个完整的、足够吸引人的世界观拥有自己的核心精神，那将令它的粉丝如痴如狂，相反，由烂大街的只言片语拼接复制勉强而成的世界观，再怎么强调什么核心精神，也只会像阿 Q 强调“阔过”一样可笑。

那么，你的世界的“核心精神”是什么？

相信我，这个问题问到谁谁也不会马上就答上来，除非他把核心精神的设定放在首位，或者他还没开始设定工作，只有一个笼统的脑洞。

这里说的一个世界观的核心精神，有两重含义。一重是指世界观中最为深层的部分，可以说是世界的真理。最简单的例子，假若一个世界的核心精神是马克思主义哲学，那么这个世界中的任何神明，都是世界住民的脑补，而另一个世界的核心精神要是神创论（这个世界板上钉钉的是神的造物），那么一切无神论都是纸老虎。第二重含义，则是创世者（你）在创造这个世界的时候，着力于展现什么样的思想。如果，你想要展现的“核心精神”是自由，那么你的世界里就可能会浓墨重彩地描绘一干为了自由而流血牺牲的勇士，若展现的是民主，咳，查水表了。

总而言之，核心精神有两层含义，第一层我们叫它核心哲学，第二层，我们叫它中心思想——啊对，就是语文课上总是让你总结的那个，没错。在此，不论是哪一层，我们统称它为核心精神。

其实不论是核心哲学和中心思想，都不用刻意地去设定。随心而动，顺其自然就好。至于原因，如果你预先设定好了核心精神，随着你设定工作的深入，你个人经历的丰富、思想的成熟，很有可能会陷入这样一个两难的境地：

我从前的“核心精神”真是太中二/幼稚了，简直不忍直视/我想到了更加酷炫的“核心精神”，可是我又围绕着从前这个不忍直视的核心精神做了那么多的设定！两难的结果有三：弃坑重做，吃书，艰难地圆场——没错是艰难地圆场，想要扳正核心思想比改掉一个时间线 BUG 难得多了，谁让它是核心呢。

可能会有人说：我不要自己想，我找一种地球的伟大思想来作为我的世界的核心精神，比如，儒家思想，这总不会是中二和幼稚的。

我得说，这很棒。如果你能确保你永远也不会改宗的话。

其次，你真正信仰着的东西，总会在你的设定和作品里自然地流露出来，总会有人看得见，不必担心——尤其是设定量、作品量足够大的时候。

## 5 象征学

原创的象征学，想要建立起来绝非一日之功。它不像我之前所讲到的那些内容，只要想到了都可以立马编得出来。象征学必须建立来原有的大量设定和作品之上，加以提炼，最终成为世界设定中的高等内容。

因为“象征”就是高度抽象、符号化的东西，它具备着事物本身含义之上的另外一层含义。

例如在地球，黑色象征着死亡。这不是谁规定的，也不是约定俗成，而是经过象征含义的多层提炼得出的最为精简的意象。

那么运用到你自己的世界里，需要做什么？

首先，你要确定这个象征含义确实是有用的。另外，正如象征意象在地球的提炼过程一般，它之所以成为一个象征，出了它和被象征物的联系之外，还必须有足够多次的出现。没错，在你的作品里有足够多次出现，而不是设定集里的很多句“XX是YY的象征”。

例如在你的世界里，星辰是魔法师的象征，这个好说。你可以设定占星也是魔法师的功课之一，并且是重要的专业课。毕竟在地球的文化中，魔法师就总带着缀满星星的尖顶帽。

你也可以设定石榴枝是主宰之神的象征。乍一看这个“石榴枝”和“主宰之神”并没有什么联系，于是就可以通过故事性来弥补：

---

*起初，主宰之神创造天地，他灵光一闪，说：地上要生出树木。但他见树上只有绿色，颜色单一，心生不悦，就击打树木。树木受伤流血，流出的血滴凝结枝头，变成石榴。主宰之神见了觉得是好的，就祝福树，叫那果子石榴，意为“树的鲜血”，并把石榴枝叶编成冠冕戴在头上。*

---

当然这只是举个例子，各位如果有兴趣，可以积累更多的象征意象，为世界文化添砖加瓦。

那么，有了独特的象征意象以后，你可以做什么？

可以在你的作品里添入“谜语”供人猜测和脑补。例如我这么描写：

“这位健硕而威严的老人身裹白袍，戴着一顶由石榴枝编织成的冠冕。”

这句话虽不能断定这位老人就是主宰本人，或是主宰的大祭司，或是主宰的信徒，但至少可以确定：他一定和主宰有着什么样的关系。而这个“一定有着的什么关系”，就是象征意象所要告诉读者的内容。有的时候，比起一味的接收信息和围观事件，读者更喜欢参与其中，共同思考。

## 6 架空语言

我想很多创世者都不那么能接受自己的世界里的原住民说着和另一个叫地球的面面一样的语言，加之造语活动历史久远（很久以前便有过“世界语”，张海迪还自学过呢），架空语言的设定和创造便应运而生。我们的祖师爷托老便是造语的高手。有的时候，成熟的架空语言能让你的世界更像一个完备的世界，但也有可能，它会让一些读者望而却步，尤其是架空语言比重过大，“如果不学这门语言就没法看明白这个世界”的情况。

个人认为，架空语言门槛较高，创主们可以自行设定，自己高兴就好，但是在架空世界中的比重就不要过高了。“如果不学这门语言就没法看明白这个世界”并不是什么值得骄傲的事情，就像一个游戏，如果连通过序章的条件都如此严苛，谁还会战下去呢。如果是厂商巨作尚可一战，各位创主又如何保证自己的世界拥有如此之高的吸引力，吸引人们蜂拥而至来学习这门语言来啃你的设定集（更何况你的作品大部分总归是要用现实中的语言写的）？

门槛高不是坏事，然门槛高就势必造成人员少。如果你有志于塑造高冷小圈子的形象，可以一试。

另外，有关架空语言更加详细的部分请见创世学选修 1：架空语言。

## 7 离经叛道

“中规中矩的世界太多了，我这次就做点不一样的吧。”

我得说，这很好。你足够离经叛道，你的创新精神让人眼前一亮。

然而，“创新”并不意味着一切都得和已有的东西反着来。

最早的“离经叛道”，是目睹了与伟光正的外在形象不相符事实后对世俗眼中的“伟光正”的诘问和反思：那些王侯，主教，大法官，他们代表的真的是正义和善良吗？于是在一些作品中，正义与邪恶的形象发生了反转，绿林好汉与义贼的形象渐渐活跃，传统意义上的“好人”变成了人面兽心的伪君子，“宁要真恶不要伪善”的论调渐渐流行，进一步发展，便有了自由战士路西法，集权恶犬米迦勒。

人们称之为“探寻人性之善与恶”，我称之为“真小人伪君子”模式。

而后来，好像这样写真能探求人性本质一样，“真小人伪君子”模式渐渐成了主流，只要哪儿出现一个贵族，那么他必然搜刮民脂民膏，强抢民女，飞扬跋扈蛮横城里。这种贵族形象在龙傲天流里面很常见，基本是个恶劣乡绅的形象，唯一的作用是给主角送一血。同理，只要哪儿出现一个大主教，那么他必然满口仁义道德背地里淫秽邪恶爱乱伦，他的圣教也只是给人发点白面儿假装神药， he 可以和那个乡绅给主角凑双杀。

然而这也没什么可批判的，毕竟这些人物形象在地球都有，这些事情地球人都干过。那么，我们说好的“离经叛道”呢？应该又回归原点，善就是善，恶就是恶？

所谓“离经叛道”，“离”和“叛”并不是主要的内容，反而是在“经”和“道”。它们是事物的本貌，必须有了本貌才能有所谓的“离”和“叛”。例如可乐是甜味的，离经叛道一下做一款咸味可乐，这是一种尝试，是否成功暂且不论，这是一种逆反的表现。

然而正如我刚才说的，这并不意味着要和所有已有的东西反着来。

这只是单纯的青春期式的“逆反”，含义近似于“你要我往东我偏往西”，而不是真正的离经叛道。毕竟除了东西，南和北你还没走过，若是以为“离经叛道”就是在一对反义词上蹦跳，不过是从一个窠臼落入另一个窠臼而已。

尤其是某些约定俗称的东西，无法逆反。详见“过度创新”部分。

记住，“离经叛道”只是相对与被你否定的一物而言，在你否定了一物的时候，并不一定是肯定了另一物，而是舍弃了一物，面向了更多没有被你舍弃的广阔宇宙。

## 8 玩梗

不要太明显地在幻想世界的非玩笑的正经的部分使用现实名词，造语同理，写作亦然。

——世界尽头国立小学，人工语言讲习所高阶讲师阿卡夏

在自己的作品里埋梗的好处有啥？估计数不胜数。平添趣味，搜寻对的上电波，乃至增加深度，显摆学识，百利而无一害，当然前提得是，玩得好。

如果普通的设定工作是走的话，那么埋梗和玩彩蛋基本就是飞了。飞得好，比走路快，比走路远，飞不好，摔得更重。

我以前吐槽过在设定工作里胡乱塞入地球神话名词的行为，但是在此吐槽更多的是面向并不涉及【有意埋梗】的作品，而针锋直指一股脑地塞东西进去的剩菜披萨式的设定。

至于有意埋梗者，我相信他们并不会弄成这样。

那么，我为什么还要单独写一篇文章来讲用梗呢。

埋梗与挖梗，是基于同等的了解范围而言的。必须是埋梗者与挖梗者对这个梗的理解在同一层面，同一水平，这个梗才算被挖出来，才算“get 到了 point”。

举个简单的例子。

A 借了 B 一本书。等到书还给 B 的时候，扉页上出现了一行字“Ich liebe dich”.此时如果 B 懂得德语，或者有意去查了一下，说不定两人就成了。这就是梗被挖出来了。

再举个更加简单的例子：

公主在水边读书，忽然不小心，《基本法》掉到水里去了，公主伤心地哭了。

这个梗不用挖，你我都懂。

所以，如果 B 心挺大的，不懂德语，也没想着查，或者谁没读过童话《青蛙王子》的话，这个梗也就无法点破，有情人或许成不了眷属，大伙纷纷有所表示的时候，那没读过《青蛙王子》的人却莫名其妙：“+1s 是什么意思啊？”

当然，没人挖得到梗，没什么不好，除了可能会造成“没人理解我”的孤单感外，不会对你造成任何损失，而这个孤独感，将是击破你的设定整体观感的第一颗石子。有些同好的设定里，铺天盖地地出现了地球文化中的专有名词，这些专有名词们被赋予了异于人们常识的含义，观感遭到极大的破坏。这是第二颗石子。

我专门留了个心眼儿，问道：“这词语这样用，有什么含义吗？”

同好解释了一番，整篇神话故事里的人名梗，大约就像英语考试里考的每个词你都认识，但都考你这个词最冷僻的那个意思一样。

其实，埋梗的正与偏都是不存在的概念，因为不论梗如何的偏，地球这么大，总会有电波频率相符，读过之后会心一笑的人存在。可是你不能埋梗埋得破坏了观感——这和强迫症没关系，任何人看见自己熟悉的东西被赋予了岔开十万八千里的属性，都会觉得难以接受。

同时，请不要把你的设定里用的所有梗，都弄个表单或者注解，自己说出来。我知道没人挖出梗来很痛苦，但是，你要忍住。

没有人自己藏宝自己挖的，相信我。

## 六：疑难解答

### 1 应用设定

我在这里实话告诉你：你的设定文字一点吸引力也没有，我作为一个读者一点也不想看。别跟我说什么某某家的设定集一百六十八一本呢这些屁话，要不是他家本作大火设定集能有人买？笑话。

一般来说，如果你的书能实体出版，那么在故事结尾贴个三五页的设定文字，读者会很喜欢的。然而前提是，你得实体出版。

如果你不信，可以在网上连载，看看有多少人在关心你的设定。

我一点也不想听你给我蒸羊羔蒸熊掌蒸鹿尾儿烧花鸭烧雏鸡烧子鹅地讲一大堆，讲得我都饿了结果连盘西红柿精炒鸡蛋也端不上来。

可你还是要写设定。

说起文字创作，我特别喜欢用烹饪来比喻。因为我们平时都说吃文产粮发糖嘛，用烹饪来比喻也是比较贴切。

啊，我们说到哪儿了。

对，可你还是要写设定，正如你产粮的厨房，冰箱里要有食材。设定就是你的食材，可是，一坨生肉一捆没洗的菜一只毛鸡扔到我面前，我可不想吃——没错，那坨生肉，那捆没洗的菜和那只毛鸡，你要把它做成菜肴，才能端出来，拿给别人吃。

的确有些“纯粹的”设定党以专业设定一百年为乐，这种人被我嘲讽过很多次了，在这里就不多说了。反正他们没有勇气迈过那道坎，就让他们一直屯屯屯好了。

废话说完，我们来用一些实际的例子，说说如何运用设定——把设定文字穿插到故事里。

---

“住手，这是冰骰秘仪会的财产！”他擎着手电筒，飞奔追来。  
义勇军遭到阿格玛缇克合议庭的血腥镇压后，其残余成员一部分被仙宫收编成为万神殿成员，而以占卜者和巫师为主的另一部分不愿归顺躲藏起来，建立神秘组织“冰骰秘议会”。  
由于水晶诅咒来势迅猛，仙宫忙于自保，关闭神门而得以保全。秘议会最早的九位成员被后世尊为“九色魔神”并受到崇拜（这九位神毫无疑问的也成为了法洛希尔神秘学体系的重要一部分）。早期成员将自己的学识写成一本秘典《21 秘仪书》并流传后世，这本秘典不仅记载了九色魔神的力量如何使用，甚至将如何召唤“11 神”的方式也一并记载。  
秘议会认为“圣规”是世界运行的法则，必须无条件服从。他们的标记是二十面骰子。由于二十面骰子的最大结果 20 象征着起始，最小值 1 则象征终结，所以冰骰秘议会以“21”作为神圣的数字象征。  
“哈哈哈，管你什么会，我拿到了就是我的！”那人说着，就一头扎进浓稠的黑暗里，消失不见。

---

以上，是一个错误的例子。这样强行把一段本是你自己晓得就好的设定文字塞进你的故事里，就好比往两片三明治面包中间夹了一坨生萝卜，不是不能吃，而是不好吃，而且分分钟出戏，完全忘了自己在读什么，是在读一部小说，还是在浏览百科页面。

要是用编辑的话说，这样非常容易分散读者的注意力。读者的注意力分散了会发生什么你自己想。你自己复制粘贴得爽了，库嚓一下又是好几百字，读者看了什么设定也没记住不说还把剧情忘了一一人的脑子就像个内存，但你无法精确地估计读者读过多少字就会把前文忘掉，但你完全可以把你所要插入的设定文字控制在一个大体合适的长度。

以下，是一个比较中庸的写法，既贴了设定，又不至于分散读者的注意力，也可以让读者收集到足够的信息来进行后续的阅读。

---

“住手，这是冰骰秘仪会的财产！”他擎着手电筒，飞奔追来。  
冰骰秘仪会。传说一些勇士的请愿遭到众神的血腥镇压后，其残余成员一部分被仙宫收编成为万神殿成员，而以占卜者和巫师为主的另一部分不愿归顺而躲藏起来，在暗处建立的神秘组织。  
“哈哈，管你什么会，我拿到了就是我的！”那人说着，就一头扎进浓稠的黑暗里，消失不见。

---

你读了这段文字，也可以对这个秘仪会有一些基本的了解了，包括它简要的起源和历史，基本的构成人员，如果有大事年表对照的话，你甚至可以得出它建立的具体年代。同时，你依然没有忘掉剧情的主线：某甲（也许是盗贼）得到了一件属于秘仪会的物品，某乙（也许是守卫）试图阻止，却被某甲逃脱了。

聪明的你一定也发现了笔者截取这一段文字原因，也发觉了我在其上所做的修饰。

在错误范例中强行接入的文字是我原封不动的从我的脑洞记录文档里复制出来粘贴到这儿的，只是我想到哪写到哪的一段随性记录的文字，看起来很是无头无尾。对这样的 0 级文献稍加修饰让它更加符合当下“讲故事”的口吻，也有利于故事的连贯性。而且，这段设定第一段之后的文字，全是对秘仪会零散方面的零散解释，把这一段生萝卜啃完以后，嘴里也就毫无面包的味道了。

当然这是一种方法，现在我要介绍稍微厉害一点点的方法。以下是一个正确的范例：

---

“这已经是本月第四起秘仪会法器被盗的案件了。”负责处理这类隐密案件的警官翻检着卷宗，自言自语道。  
“什么秘仪会？”刚加入这个分队的年轻警员显然不晓得上司在说什么。  
“冰骰秘仪会，一个巫师结社。”长官回答道，目光并没有离开手里的档案。

---

没错。这种方法一次能够透露出来的信息更加的少，更加的零碎，也更加容易为人所接受。读者如果真的有认真地看你写的文字，他会在潜移默化中把你的设定记住个大半。

比如我问你：秘仪会是什么？你肯定知道。

至于以下的设定内容，你可以用其他的手段，例如过几天警员自己上网百度，翻阅书籍，或者有个明白事儿的人详细地跟他说了一遍，总之，任何你所能用于获得咨询的途径，都能用于在故事里插入设定，把设定揉碎了渗透进你的故事。

——当然，最生硬的穿插，也比从来不按着设定写，或者做了设定从来不编故事的人高到不知哪里去了。



## 2 俗套与狗血

总会有人发帖子，说什么“小说中不应再出现的 xx 种情节/设定”。Blablabla 的。

一般来说，这种帖子无异于“厨房中不应该再出现的十种食材：土豆，白菜，鸡蛋，猪肉，鸡肉，xxx，yyy，zzz……”理由只是“这些东西我经常吃，吃腻了。”

而我现在在为觉得这帖子说的对的小盆友们感到悲哀。

俗话说太阳底下没有新鲜事，自打人类历史起步，被刻在泥板、写在莎草上的事情，都必然是“值得记载”的事情。谁会在意隔壁老王家的狗今天又拿了多少只耗子。而故事又是虚构的事实，而被撰写的故事，必定也是“值得撰写”的事情。

这个值得与否，与人们的价值取向有关。并不是所有人都有欣赏阳光钻过窗帘在茶几上一寸寸挪动越过花瓶把瓶中玫瑰剪成两半不同颜色的细胞，更何况人们读故事是为了获取“了解了感兴趣的事情”的满足感，而不是去感受散文与诗的美。

说到“了解了感兴趣的事情而获得的满足感”，有一种很能吊人胃口的写法，而在此文章 10 条里中了第一枪：预言。

预言是干嘛用的，你以为是官方强行剧透吗，不。它的作用类似于电影的预告片，放出一点点，给你尝个鲜，好期待正片。

可是现在的读者嘴巴刁啊，阅读经验丰富啊，一见预言说“将有一位勇者拯救世界”那就知道必然的主角，不是主角难道是反派么。于是读者觉得切老子都猜到剧情了弱鸡作者俗套故事。

所以野生的刁嘴巴读者出现了 作者 做什么？

弃坑

改行

殴打

琢磨←

对。你要雕琢你的语言，用上你所会用的修辞手法，至少让“将有一位勇者拯救世界”的指向更加不明确。

一个经典的预言：

---

六星陨落，其为背天之暗星。汝须自立于……命运之先端。遵照灭绝血族之指示——汝须与幼儿，一同前往。那稚儿虽善恶未定，却将扭转天界之命运。六星汇集 取天之极。然黑暗之中，有人翩然而降，此人能将星之轨道运于掌上 同时操纵闇星与天星，然与吾之‘星宿’中，亦无法识别此人。汝所孕育之红莲火焰，将烧尽一切邪恶，六星终将 压倒众生，无人能阻。然后——汝等、将成灭天之‘破’。

---

此预言出自《圣传》，也是一开头就丢了出来，贯穿故事始终，在最后华丽收尾。我相信是不会有读者觉得这俗套的，其一它的确起到了剧情上的作用，其二，读者并不能看一遍预言就把整个故事猜个大概。这就是宣传片的意义所在，尽管我们都知道这预言一定与主角有关，却并不知道它和主角到底有什么关。

第二枪打到了孤儿身上。第三枪第四枪都打在了不同的地方。总而言之一句话：



“这些东西好多人写过啦我看腻啦你们不要再写啦。”

以我个人鄙陋之见，这时候的读者并不应该建议“你们不要再写这些俗套的东西了”，因为读者无权以自己的喜好要求作者。作者听你的是情分不听是本分，任何人都有写自己喜欢的文字的权力。

喂，作者。你别以为我在这说读者呢你就能在一边像没事人一样。

为什么同样是土豆，有人能做薯泥奶油冰淇淋你就只会炒土豆丝，了不起了炒个酸辣口的？天天土豆丝年年土豆丝别说人，土豆都要哭了。

所以一切所谓俗套，都不是写作题材/故事元素本身的问题，而是使用这个题材/元素的作者的水平问题。正如同样一个无意捡到宝物的元素有人能写出《指环王》你只会写《异界之我欲成魔》那是宝物的错咯？

读者的建议和意见往往只是出自个人喜好，他们通常不会思考太多，不会设身处地，即便是设身处地地想，也并不见得就能从业内人士的角度提出你的症结所在。他们的态度可以成为你的参考资料，但不能成为你的行动纲领，因为读者不知道他们要什么，但他们知道什么是他们要的。

有时候我们看见这样的文字：“有一个少年，他是天选的勇者，他有一把神剑，一面盾牌……”我们会说：哇这设定好俗套。

可是，设定文字是没有所谓狗血和俗套的。因为它只是中性的、无感情的说明性文字。一个少年天选勇者有一把神剑一面盾牌。然后呢？谁也不知道。这就好似百科词条，把维基百科词条文字评论为“俗套”是毫无意义的一一说回天选勇者，谁也不知道这颗小小设定之种以后会开出什么样的璀璨花朵，宁欺老莫嫌少啊各位。

讲了这么多无非是想要尝试大致辨明狗血与俗套，读者意见与作者想法、设定文字与故事文本那错综复杂的关系的一角。粤语老话说“听古就咪驳古”，意思是听故事就不要反驳，我想这除了告诫读者，也对作者是一个警告，警告他们编故事也稍微用心一些吧。

嗯。咳。少年，你知道“故事形态学”吗。

### 3 标准之争

有贴吧吧友在我帖子里留言，让我就低/中魔设定给出一些细节部分的建议。由于创世学更新较缓慢，为了不至于让这位旁友等太久，我就把这个问题提前说一说。

关于高/中/低魔，首先我不知道这个概念是谁最先提出来的，但要是让我知道是谁，他保证活不到今天。

这个伪命题到底荼毒了多少人，谁也没法估算。那么为什么我说它是个伪命题呢。就是因为，所谓的高中低魔，根本没有明确的标准。

举个简单的例子：

世界甲每个人都懂得用魔法，他们带着魔法出生，但是他们的魔法水平仅限于生点小火点支烟或者吹点小风把灰尘吹走，那么这算是高魔，还是低魔呢。

世界乙里面只有三两个人会用魔法，他们参透了世界根源的法则，可以使用魔法随意移山填海毁天灭地甚至操纵时间，那么这又算高魔，还是低魔呢。

有人说一部作品有一部作品的标准，一个人有一个人的标准，正所谓一千人眼里有一千个脑残吼，标准众多，等于没有标准。

那么好，没有标准，我们就来建立一套标准。依据上述两个例子，我们从魔法泛用度和魔法作用水平来定义高/中/低魔，建立一个平面直角坐标系，以阴影面积来确定到底属于那种魔？

于是这个平面直角坐标系的单位长度又成了问题，并且显然不能像真正的数学问题一样给人以无法辩驳的准确的答案。即便是表格做出来了，我觉得蛮低魔的，你一看却觉得这是高魔设定，这种事可是一点也不奇怪。这个标准在人群里无法达成共识，原因就是千人眼里有一千个脑残吼，对“魔”也就有以前种标尺，所以这个标准，也等同于无。

于是我另辟蹊径，想了另一个办法——以成型作品中“魔法”相关内容出现的频率和频数来界定。

你们一定会想这人一定是脑子里有泡才能想出这种馊主意，难道要一个字一个字去数么，超过几万就是高，没超就是低，你自己数去吧别拉上我。

所以何必在意什么高低魔呢。喜欢、擅长这方面的设定自然就写的多了，不喜欢或者不擅长自然就少了，相信天性相信本能，别被那些好像很邪乎很有规则其实净扯淡的标准给骗了，别说什么标准死的人是活的，在艺术创作里面，没有标准——这也就是为什么我在 2.0 最终发布的时候删掉了那个世界类型自检表。我同样不希望你们纠结什么是好，什么是成功，什么是高低魔，什么是软硬科，而更希望尝试着以整体与弹性的眼光去看待每一个脑洞。虽然分门别类分析方法、树立标准的工作方法很科学，但是世界上并不是什么都能分类，也并不是什么都能划出标准。

在我后来的了解中，我发现是 DND 首先提出这个概念的，用以区分一个地区的魔法文明普及程度。然而我想问，你们为什么又只带广度，不带深度玩？

## 结语：更宽的视野，更广的心胸

在我写下这一系列文字的时候，我每隔一段时间，就会停下来，翻翻看我曾写在文档前面的文字，看看有没有为了装逼吐槽一时爽而忘记了写这个教程的本意。第三版并不像前两版那么顺利，甚至原封不动地留下来许多旧版的内容。说到底，我仅仅列出了一些，在另一个世界中，可能与地球不同的部分，剩下的部分，我只是个凡人，并无法穷尽。这也是为什么在有读者给我提意见，叫我写一些具体国家，具体时期乃至具体事件背景下的设定要点时，我毫不客气地叫他自己滚去看书——创世学并不是素材手册，也不是百科全书，它可以给你的脑洞捋一个顺序，却不能代替你的任何知识储备。

我是个好为人师的人，却又担心自己的见解偏颇狭隘，误人子弟，更担心写出一个好像是还蛮有体系的教程来，无形中扼杀了连读者们自己都还没有发现神思妙想。但是幸好，读者的眼光是雪亮的，神智是清楚的。

创造一个世界，并不容易，你需要比其他人更能看清读懂你眼前的、你日夜生活着的世界模板，而你的心中却要容得下另一个，两个，三个，乃至无穷个世界——你需要更宽的视野，更广的心胸。