# 第四总章 身份和引文

几乎每个详述词条的前面都有一小段引文，引文的内容一般是特定群体中的某个体对词条内容的看法、感悟或因词条内容引发的对话。

## 4.1身份

每个描述者都必定有一个身份，这个身份来自于ta所在的体系，或者组织，或者职业，或者干脆是ta自己的名字。

### 4.1.1体系类身份

每个体系都有大量专职人员维护它，这些积极维护它的人因为维护它获得它的庇护，然后能够利用它赋予的力量赚取生活资金，这就是［职业］的由来，描述者的身份一般也由职业概括。

#### 4.1.1.1科学

总结自然规律为人类所用的高尚体系，文明行过一段时间之后，就会产生科学的土壤。

［科学］的成员并非完全高尚，其中也有大量贪恋低级快感的人，利用人类在大自然中的积蓄胡作非为。

##### 4.1.1.1.1学者

又名科学体系者，科学体系的中坚力量，数量不断增加、人员不断精英化的学者群体正是科学体系长盛不衰的关键。

##### 4.1.1.1.2科学家

在科学体系有造诣的一类人的统称。其中特别有造诣的科学家被科学体系称为［大科学家］。关于科学家这个身份，更通俗一点的解释大概是从事科研工作的人。

大科学家一般有非常重大的研究成果傍身，或者至少为文明的科学发展做了较大的贡献。在所有的科学家中，能够被称为［大科学家］的个体屈指可数。

#### 4.1.1.2魔法

魔法体系借助［施法链条］将不常见于现实的现象召唤在世界各地，是将神明的工具在凡人手中解禁的公益体系。

这个体系历史悠久，曾经陪伴人们渡过了生产力低下的蛮荒时期，其在图书馆中保留的诸多典籍必然在文明的关键时刻成为强有力的后手。

##### 4.1.1.2.1魔法体系者

泛指所有耕耘在魔法体系的自然人和自然非人，这些人有可能懂魔法，也可能不懂，但是日常接触得到，通常也有机会利用魔法实现自己的目的。

从常见的语境上讲，魔法体系者通常是法师和其他施法职业的雇员，负责在一场小、中、大型工程里为主要施法者打下手。［魔法体系者］算是这类低端人员的统称。

##### 4.1.1.2.2施法者

泛指在一起事件中施展了法术的人，在多数语境下是中性词。

因为施法的门槛并不高，所以后天域的所有事物都是潜在的施法者。

##### 4.1.1.2.3法师

施法者中最常见的一类，以施法为业的魔法体系者，具有一定的法术实践能力，其魔法经验丰富甚至可以利用魔法战斗。

由于施法是工作，所以法师与非魔法体系者在外貌、家居、习惯和处事方法论等日常向的诸多方面没有任何不同。

##### 4.1.1.2.4巫师

施法者中的一类，相比法师更偏向于利用魔法满足个人目的，平均业务能力偏低，但是擅长在应对日常琐事时尽可能稳定地使用魔法解决问题。

巫师有极具特色的施法者风格，由于日常使用魔法的需要，ta们会像储备卫生纸和牙膏那样在家里堆积施法材料，并且基于对特定法术的熟悉，会让ta们倾向于购买一些在满足日用需求的同时可用于施法的商品。

##### 4.1.1.2.5法术犯

利用法术作案的罪犯。

危险性就像持枪犯一样，即使是瘦弱的人也可以利用法术爆发出极大的破坏力，对社会秩序和人民安全的威胁极大，一般抓到就是严惩。

#### 4.1.1.3功力

秉持着［救人而非救世］的核心思想，截获自然规律中的精微能量自用或者予人的超自然体系。

这个体系并没有监管每个成员的能力，也无法自建可靠的秩序，因此它整体附属在其它体系之旁。

在外界看来，功力体系没有自己的势力，但是如果以“一分功”原则拆开来算的话，这个体系的基数其实稳排前三不落。

##### 4.1.1.3.1功力体系者

功力体系参与者的统称，凡是接触到功力体系的核心——即精微能量的人都被称为功力体系者。

##### 4.1.1.3.2习武者

修习各类武功和功法的功力体系者，能打是这类人的共性。

习武者将最纯粹的精微能量内化于身，从而获得学习功法的物质基础。在习武者的世界观里，不同种的纯粹的精微能量分别为不同的武功大类服务，而不同种的精微能量有时可以合在一起共同发挥作用，能够让最为绵软的攻击转化为无坚不摧的利刃。

##### 4.1.1.3.3修炼者

修炼者利用秘传的修炼方式获得［四圣妙法］的力量，并逐渐向着成仙前进。

##### 4.1.1.3.4仙人

仙人是修炼者的最高级形态，这并不是一种职业，而是区别于所有外显界事物的新型实体，与自然规律紧密相连。

#### 4.1.1.4生长

基于［隐生类］特殊植物的神奇特性聚集起来的园林爱好者负责维护的力量体系，经由细心照料的特殊作物可以成为守护的盾和进攻的矛，据说有些需要漫长岁月生长的作物最终会变成载人航天的行星。

##### 4.1.1.4.1生长体系者

泛指与隐生类植物的任意生命周期有联系的人。

##### 4.1.1.4.2自由耕作者

泛指自负盈亏培育隐生类作物的人。

##### 4.1.1.4.3星际农民

种植、培养和收割星际作物的自由耕作者。

星际作物是一种生长在宇宙真空中的隐生类作物，它的根部插进了宇宙的黑幕之内，穿破外显界与内隐界的隔膜，从内隐界汲取营养。星际作物的茎干之下全不可见，常被星际旅人当做太空垃圾忽略，唯有星际农民慧眼识珠，不会将飞船掠过它的幼苗。

##### 4.1.1.4.4播种者

生长体系中极为特殊的理想主义者，坚信隐生类作物能够带来幸福，所以将一切可以利用的时间用于播撒特殊作物的种子。

#### 4.1.1.5自然

自然体系集体通过复现常见的或稀有的自然现象让世界变得更加美好，这个体系与这个世界真正的守护者保持着密切程度远超其他体系的联系。

##### 4.1.1.5.1自然体系者

泛指日常接触自然化身或自然力量的人。这类人没有什么明显的外貌，可以轻易地融入进普通人之中。

##### 4.1.1.5.2旅行者

一些对自然力量有一定追求的自然体系者。由于每个外显界区块都会赠送新面孔［沉积自然能量］作为见面礼，所以频繁地在区块间旅行可以最快地提升自身在自然体系的实力也是许多迫切需要力量的人行事的前提。

旅行者大都有各自紧迫的旅行计划，旅行中的见闻除非实在新奇，否则很难引起ta们的注意。从另一角度说，旅行者是将生命托付给［出发］和［到达］的人，ta们从来没有时间停下来感受世界。

##### 4.1.1.5.3术士

研究特定种类自然知识的自然体系者，生活方式和［旅行者］相反。术士们会找一个最合适的地方居住，与本地的自然化身交流，或与其他术士交流。除非有要紧事必须去做，ta们很少离开自己认定的居所。

术士中比较有名的是名为［四季术士］的团体，但ta们是术士中的异类，虽然是术士，却经常旅行。据说四季术士中最弱的是［夏之术士］，因为ta们团队很少去荒漠。

##### 4.1.1.5.4自然化身

自然精灵的化身，维护其存在无有任何必要的相互作用，是外显界诸多实体中最为无拘无束的一类。

自然化身擅长使用自然力量，当然是自然体系者。

#### 4.1.1.6信仰

能够从抽象化的神的意志——［领域］之中汲取力量的神秘体系，ta将人的行为、经历和选择编织成可控的奇迹。

##### 4.1.1.6.1传道者

坚决奉行领域背后之理念的信仰体系者，对领域的象征物、思想和历史了如指掌，做的也是向其他人传播以上的工作。

##### 4.1.1.6.2领域战士

一种坚定践行领域意志、带来奇迹的信仰体系者。由于不同领域象征的东西、带来的奇迹均有不同，所以每个领域都有自己的领域战士，且不同领域的领域战士行为也有许多差异，这些差异碍于篇幅，暂不在这里展示。

##### 4.1.1.6.3领域行者

偶尔接触到领域并在这条路上走一段的信仰体系者。

许多人在追求梦想的过程中会成为领域行者，然后在走过一段距离便从此道脱离，ta们大多留下了难忘的回忆，但也有人舍弃原本的愿望，走上坚定的领域之路，最终成为了领域战士。

##### 4.1.1.6.4咏者

单纯掌握着领域之力的人。

人们可能以各种原因获得领域之力，如曾经走上领域的路途也好，如无意间得到了神的注视也好，如平日的积累产生了信仰体系方向的质变也好，领域的力量从来欣赏来者。

#### 4.1.1.7古艺术

已经没落的古代力量体系，是现代科学、魔法、功力、自然体系等的前身。

古艺术仍在一些角落散发着活力，这些活力来源于该体系内至今没有合理解释的部分。

##### 4.1.1.7.1古艺体系者

在［古艺术］还不叫古艺术的时候，它也是盛极一时的先进技术，并且在当时名为［巫术］，人们害怕巫术如害怕猛兽，它的发展并没有得到有效的支持。

读了历史的人会说，古艺体系者一直以来在这个体系的坚守算得上［古艺术］的福气，但古艺体系者的群体本身却持有相反的看法——“我们的生活因它而多彩”。

或许真的应了那句他乡传来的老话，［幸福］是一种技能。

##### 4.1.1.7.2遗迹设计师

一种古艺体系者，能够将正常屋子改造成遗迹风格的专业特长人士。

遗迹设计师常用的施工工具是古艺术中的［遗迹法］，那是一种只改变事物的表象而不更换其内在的神奇力量，主要作用是改变建筑的外表，让它看起来像是单纯老旧的，待开发的，藏着宝藏的或是已经发掘完毕的遗迹，也可以根据雇主的需求进行多种风格的混搭。

遗迹设计师改造过的建筑的外观虽然发生了变化，但是原本的陈设并没有改变位置，建筑内部和外部也没有增加和减少任何家具，这给人的感觉就像中了某种古老的幻术，让自己的观感和体感分离了。

遗迹设计师属于［遗迹法］的行家。

##### 4.1.1.7.3融泡剂师

一种古艺体系者，专长是炼制解毒、滋补、增益的药物，有时也炼制毒物，常以二线医者的身份出没于外界。

战斗中的融泡剂师会吹出能够轻易包裹笼罩敌人的气泡，那气泡有一定的韧性，又因为它内壁拥有吸收事物的性质的功能，再加上人的多般表现依赖的“属性”也算是性质的一种，所以困于其中的人很快就会脱力，靠自己逃出去的难度极大。

融泡剂师对于一个敌人的后续影响大约需要1天时间恢复，在这段时间里，敌人的突出特征消失地一干二净，这可能包括属性值、特殊能力、技能等级或者积累的自然能量等。

融泡剂师的药物和毒物是以敌人的性质为原材料炼成的，这让ta的工作性质像是猎人和药剂师的集合体。

##### 4.1.1.7.4传送师

一种古艺体系者，收费提供传送服务的特殊执业人员，不同单位之间实力浮动较大，初级的传送师只能送走轻小物体，而较为高阶的强到可以搬运军队。

虽然在其他体系也有类似传送的技术，但是就目前而言，传送师操持的［传送法］是所有可以随意应用于他人的传送能力中成本最低的一个，所以这个职业暂时没有被时代淘汰，连法师都会为了省钱向传送师求助。

#### 4.1.1.8神之力

神之力体系对世界的看法大概与［信仰］相反，ta将神的意志具象化为九种考验，将生命的历程视作一场考试，试题便是生活。

神之力体系认为，只要通过了九种考验中的任意一种，就能获得九种神之力中与其相对应的一种。

#### 4.1.1.9命运共同体

命运共同体网罗天下所有身份和职业，它是聚集所有人力量的特殊体系，能够在动荡之年里最频繁地拯救世界。

当然也有人认为［命运共同体］只是这个世界上最会邀功的力量体系，关键是ta们还有重量级的证据。

##### 4.1.1.9.1践行者

命运共同体的基本单位，分为六个级别：成员级、团队级、工程级、卫众级、遣星级、救世级。不同的级别可以升阶（晋升）和降阶达到，升阶时需要至少高两个级别的权限，降阶时需要至少高1个级别的权限。除了基于权限的级别变更，立功和犯错同样会导致级别升降。

成员级践行者是维持这个体系运行的主要部分，ta们负责提供各项基础服务，［绝学与本领·权限］就是靠着成员级践行者的工作而实现的，命运共同体的大多数资金也是由成员级践行者消化的。

团队级践行者是若干成员的队长或核心人物，创业的标配，由成员级晋升而来。

工程级践行者是大型团队或重要工程的主负责人，由团队级晋升而来。

卫众级践行者是保卫众人的英雄角色，行事主导者人类的存亡，ta们可以使用威力强大的权限，并且仅仅支付相对低的代价，但这一切都要建立在理性的思维和可靠的行动之上。曾有一位卫众级践行者因与他人起矛盾而粉碎了对方待的大楼，虽然此人已受惩罚，但仍然应当以此为戒。

遣星级践行者由卫众级晋升而来，ta们守望的是文明的未来，往往是星球或星舰的首长。

救世级践行者明面上的晋升途径不存在，ta的决策能主导宇宙的兴衰。外界关于救世级的传说很多，大多觉得ta们由世界本身或者自然规律任命的，天生就带着艰巨的任务，并且不停地更换，以至于没有流传出任何一个名字。

综上所述，践行者是命运共同体的基本单位，它也是个比较宽泛的统称，这意味着同级别或不同级别的践行者会有相同的或不同的身份。

##### 4.1.1.9.2工匠

践行者的身份之一，泛指制造工艺品或工具的熟手，俗称［手艺人］。

工匠可细分成好几类，举例分别有武器匠人（刀、剑、弓匠等），铁匠（铁制品匠人），石匠（石制品匠人）、木匠、金匠、画匠之类。由于命运共同体的影响范围可达全宇宙，会有操持着各种各样的工业技术和艺术风格的手艺人被称作匠人，这其中当然也有一些实际上不常见的工艺品类，但碍于篇幅有限，这里就不想详细展开了。

因为人不能算作工具或者作品，所以教师不算作工匠。

##### 4.1.1.9.3冒险者

践行者的身份之一，泛指前往危险地区寻找宝藏和奇观的人，也指那些以个人名义执行危险任务、接触危险事物的人。

冒险者广布宇宙的各地，其中擅长学习又比较热心的会利用冒险中习得的技能帮助外界的人，在宇宙中的名声还算不错，ta们遇难时也不乏有人感到惋惜。但冒险者接触危险事物如同吃饭喝水一般自然，以至于常接触ta们的人也不得不习惯在不合时宜的时候和ta们告别。

### 4.1.2组织类身份

组织豢养特工，为组织工作的人要么有代号，要么身在一个具有代号的团体中，此时，描述者的身份会写成ta自己的代号或者所属团体的代号，代号的风格则因组织的不同而不同。

#### 4.1.2.1学会

总部在时留谷大学园的先冕学术组织，有先理论后实践的做事风格。

##### 4.1.2.1.1学会资料墙

学会安置在文明地区的知识展示设施，设置在墙壁之上的特殊显示屏，边框与人身高等宽，高度约为宽度的三分之一到三分之二，能显示大量文字和图片，因此可作为传递意见的工具。

##### 4.1.2.1.2学生

［学会］人员的基本单位，求取知识的学生。

学生的健康、安全在［学会］里得到保障，但与此同时，给学会帮忙也被划为学习的一部分。

##### 4.1.2.1.3学士

在［学会］有一定的“身份”的［学生］，细分的话，可以分成［学士］、［广学士］、［远学士］，越往后权力越大，名望越盛，自由度却越低。

学士在成长的过程中将被委派到越来越复杂的任务，直到成为其核心运作机构的一部分，外人称之为“世界的真实”。

##### 4.1.2.1.4博士

成功让当代学识有了明显突破的［学生］，也被称为［博学士］，但这个身份和学士是不同的，它是掌权者，如同知识王国的国王，可以号令学士和学生攻向它喜欢的课题。

成为博士一般需要常人难及的学识积累或超脱凡俗的天赋才能，以此为基础加上不惧风险的勇敢和明智。

它的定位可能和其他世界的“博士”不太相同。

#### 4.1.2.2研所

总部在薪沙界万国之国的先冕学术组织，其中成员信奉道理来自实践的信条。

##### 4.1.2.2.1研所示板

常见于［研所］影响范围内的信息展示装置，形式多为可以编程图案的展示牌，可以按照设定轮播文字、图像和视频，作用和［学会资料墙］差不多，但分布更广，媒体形式更丰富。

##### 4.1.2.2.2研究员

［研所］的基本单位，工作内容是辅助更高级别的人员做研究，只要把安排的事情做完，剩下的都是自由时间。

研究员通常住在所里，ta们有自己的独立宿舍。

##### 4.1.2.2.3室长

研所的建筑，每个房间的作用都不一样，称为“室”，管理“室”和负责安全问题的人被尊为［室长］。

##### 4.1.2.2.4楼长

研所的建筑，每一层都有不同的功能，称为“楼”，管理“楼”和负责一层楼的资源分配的人被尊为［楼长］。

［楼长］和［室长］针对资源分配的意见通常无法达成一致，因为［楼长］不清楚每个“室”的资源使用情况，而［室长］不知道一层“楼”的资源够不够按ta说的分配。

##### 4.1.2.2.5所长

研所的建筑，每栋楼都代表着一个项目，称为“所”，管理“所”及为项目负责的人被尊为［所长］。

研所官方的“所”数量有限，所以［所长］的位子要激烈角逐，选出最有价值的项目来占据整个“所”，而其他有雄心壮志和科研实力但已无所可占的研所成员只能自建临时分所，或者指定一个建筑为“所”，这才能以［所长］的名义招人。

由于［所长］的“所”是通过项目得来的，一旦项目夭折，［所长］作为“所长”的生命便要结束了。为了保住自己的“所”，［所长］会尽全力保住项目存活，甚至不惜将其变为吞噬资金的无底洞。而那些因为项目完成离开“所”的“前所长”则会获得研所颁发的荣誉，ta的名字后面或将永远加上名为“-所长”的后缀，亦或者“xxx所所长”的内部称号。

当然，这些东西不过是虚名而已，［所长］们之所以对“所”那么上心，归根结底还是希冀那片自由搞研究的土地。

#### 4.1.2.3后天旅社

来自尘埃宇宙深处某好战文明的旅游组织，因理念不合脱离母文明已久，专管跨区域、跨界域、跨世界旅行业务及周边服务，背后有极高的技术水平。

也许是漫长的星际航行和友善的经营最终塑造了ta们，如今后天旅社已经可以驾驭比ta们引以为傲的技术更强的员工了。

##### 4.1.2.3.1穿越导员

专为穿越者服务的向导，负责在三个月内搞定穿越者的生活资源、人身安全和生理（心理）健康，在三个月内教会穿越者基础常识、至少１门后天域通用语言及1项基础技能。

有导员的穿越者会不定期地收到针对导员个人品格的考察表，这些考察表自带屏蔽一切异常状态的力场并且可以暂时帮助穿越者个人回到最佳状态，以确保写入其中的内容真实有效。一旦这个考察表被穿越者本人填写完毕，它就会不留痕迹地传回旅社手中，而表中所填信息将决定对应的［穿越导员］在后天旅社的地位。

后天旅社对于穿越导员的监管力度要高于其他人员，假如其他人员受到举报信会被警告，那么穿越导员一般会直接调职或开除。

#### 4.1.2.4志愿者协会

发源于先冕吹砂角的自愿互助性组织，富有天真友爱的麒麟人特征。

志愿者协会的人往往是有其他工作的，ta们将组织的工作当做副业，大多认为是这是一项有趣的休闲活动。协会的会长和分会长往往由明智慈仁的那一类麒麟人担任，ta们不会让成员做那些不适合ta们做的任务。

也许帮助他人的确有助于修炼心智、有助于改变命运，因为志愿者协会的那些活跃成员们表现得勇敢、坚韧，且幸运。

##### 4.1.2.4.1技术

志愿者协会的技术人员，专为解决技术问题出动。

由于这个组织有一定的特殊性，技术人员不是永远的技术人员，例如有时，ta们会以骑士形态出击。

再由于这个组织的特殊性，同样是技术身份的两个成员水平可能大不相同，因此，［技术］出动，只为了解决目标问题，新增的和附加的问题ta们是不会负责的。

##### 4.1.2.4.2武力

志愿者协会的打手，可帮助有需要的人击退来犯之敌。

在那些打人不对的国度里，志愿者协会的［武力］能制止别人施暴。而在那些打人没人管的国度里，志愿者协会的［武力］不会对施暴者手软。

##### 4.1.2.4.3能手

没有登记特长的志愿者有［能手］身份，又因为没有人是绝对没有特长的，所以一群［能手］的不确定性要比其他身份的志愿者大许多，一旦ta们聚集起来，排除万难将不只是说说而已。

［能手］出动一般瞄准那些最简单、最没有技术含量的问题，有时在积攒了一段时间的工作经验后，有些人将不再隐藏实力，选择换个身份大放异彩。

##### 4.1.2.4.4骑士

能够驾驶载人载具的志愿者常以这个身份上场。

一般［骑士］会使用组织的载具出任务，但也有一些成员会动用自己的财产。ta们会选择的任务有接人、送人、收货、运货几种，不过在路上遇到有人需要帮助而自己正巧可以帮上忙的时候，当然也是会搭救一番的。

##### 4.1.2.4.5群众

志愿者协会的编外成员，自发地为正式成员（如［能手］、［技术］等）提供资料、情报或者微不足道的帮助。

志愿者中的志愿者。

##### 4.1.2.4.6路灯

一种驻守类的志愿者，会在专门的地界等候需要帮助的人找上门来。

相对那些自由随性的非驻守类志愿者而言，［路灯］的工作更加劳累，也更需要外部资源的支持。通俗来说，就是提供付费服务。

这对于被帮助的人来说无妨，毕竟真实的路灯也是要供电的，要么使用远程供电，要么使用太阳能；那种利用发光岩石、植物的挥发式用法对人而言不太人道。况且免费的服务基于好心人对世界的爱，作为［个人］怎能占用过多？

##### 4.1.2.4.7彩灯

扮演［非理性称赞者］的志愿者协会成员，以称赞他人为业。

［彩灯］称赞他人大多是为了看到后者满足的神情，但也有一部分希望看到后者的对立一方不满的神情。通常而言，［彩灯］擅长找到被称赞者最显要的优点，同时也能很快发觉被称赞者的对立一方最为痛恨的“缺点”，称赞的工作围绕着这两点进行。

又由于［彩灯］的服务对象的立场经常改变，所以原本与服务对象是同一立场的志愿者偶尔变得与其对立，这种现象非常常见。

#### 4.1.2.5地狱

内隐界世界圆［地狱］在外显界的势力，探索奇观是该势力的主要活动，无论是自然奇观还是人文奇观都会引起它的注意。

［地狱］这个组织是许多“个人”组成的，没有具体的职位和公务，人数不是很多，相对一般声势浩大的组织而言略显单薄。

##### 4.1.2.5.1［攀山恶魔］

喜欢攀爬到高处的魔鬼。长着山羊角、山羊脸、山羊足——就是只双足直立的山羊。擅长攀爬、塑像和用蹄子制作留声设备，其第二喜好是在高处留下一个能不停歌颂自己丰功伟绩长达几个月之久的雕像。

##### 4.1.2.5.2［翘耳恶魔］

比猫兽人更具有猫的特征的魔鬼，位于头顶的两耳高高翘起，因此被称为翘耳恶魔。据说其前身是一只林中的变异大猫，能听得懂一百种动物的叫声，包括人言，而且擅长使风，能使长风运送一片叶子翻飞几十公里不落下。

##### 4.1.2.5.3［怯懦恶魔］

行为大胆，实则怯懦的无形魔鬼，喜欢占据人的身体，强行共享体验，有时也会被身体的主人设法套牢。

### 4.1.3个人类身份

一些有名的人可以用自己在外的名号为自己的看法署名。

##### 4.1.3.0.1暮之术士

已逝的自然体系者，据说ta点燃的火焰如同晚霞，色彩鲜艳，层次丰富，即使敌人见了也会赞叹。

##### 4.1.3.0.2巫师之王

出生于先钟大陆的古人，自称在无穷尽的时间旅行中经历了万亿年岁月。其为人从不在乎宿命，曾执着地为已经决定的事情寻找转机。

##### 4.1.3.0.3基因抄

研所的大人物，克隆方向的行家，在自己的领域战无不胜。

##### 4.1.3.0.4秋之术士

自然体系者，四季术士之一，掌握着森原力量的强大术士，通晓草木与风土，擅长以遮断之雨分割现实。

##### 4.1.3.0.5夏之术士

自然体系者，四季术士之一，钻研死境力量的术士，擅长驱使毒虫和风沙来御敌，全力以赴时可以遮蔽千里之外的视线。

##### 4.1.3.0.6春之术士

自然体系者，四季术士之一，来自多风之地的旅人，能利用风传递不同的情绪。春之术士曾与其他的四季术士同行，后因挚友之死而离队独走。

##### 4.1.3.0.7冬之术士

自然体系者，四季术士之一，擅长操纵恶意的苦寒杀伤敌人，是自然体系者中为数不多的战斗专家，因强敌袭击而离队。

##### 4.1.3.0.8自天堂归来之人

烂柯人族唯一的老者，七百余岁的白发传道人，自称游历天堂诸景后下凡祈佑众生的上界公务员。

##### 4.1.3.0.9盗圣

来自先冕-吹砂角的金麒麟人，种菜起家，盗窃为业，掌握着能瞬间穿越大段距离的秘术，精熟先冕的密道、宝库和监狱的一切通途。

### 4.1.4无聊的比较部分

这是预留的比较部分，为了满足好奇的读者。

#### 4.1.4.1体系比较

##### 4.1.4.1.1体系强度比较

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 排名 | 名称 | 与下位关系 | 理由 |
| 1 | 命运共同体 | 远强 | 命运共同体体系本身是其他八个体系中间的调度者，可以使用各方面的力量。 |
| 2 | 自然 | 略强 | 科学体系相当于自然体系中一个最大的子集，但自然体系中还有许多作为是单靠科学的力量无法实现的。 |
| 3 | 科学 | 略强 | 科学是文明进步的象征，它的强力在于对整个文明的强化，这方面［信仰］体系稍显不足。 |
| 4 | 信仰 | 略强 | ［领域］和［武功］有一定的相似度，本身不分上下。但是论起成员人数和发展潜力，信仰体系要更胜一筹。 |
| 5 | 功力 | 略强 | 同样是随手可得的超自然力量，功力体系因为其上手快，收效明显且成本低，战力分布广泛且增速更快。 |
| 6 | 魔法 | 远强 | 相对于生长体系等待作物成熟花掉的漫长时间，法术的施展效率堪称迅速，因此，魔法体系比生长体系更容易形成可靠战力。 |
| 7 | 生长 | 略强 | 生长体系和神之力体系都需要等待什么东西成熟，但是生长体系种植的作物可以让成员突破自身力量的极限。 |
| 8 | 神之力 | 略强 | 战力过少，同时使用者的能力与自己的体力挂钩，影响力有限。 |
| 9 | 古艺术 | —— | 大多核心技术在发展过程中转变成了其他体系的内容，只有很少一部分力量属于这个体系。 |

## 4.2引文

引文有两类，分别是有讲述人身份提示的［感言］和无讲述人身份的［对话］。

感言和对话都是假设从大片文献中摘录下来的片段。