Thw背景设定

1. 世界观
   1. 世界是由神创造的，但神不直接管理世界。出于某种原因神不与魔族和羽族交流，通常不直接出现在精灵和人鱼的缪斯以外的种族面前，出现时通常以奇怪的形象示人。
   2. 灵魂不稳定性/寿命长度：人类<精灵=人鱼<羽族=魔族，寿命和能力的提升伴随着代价，例如魔族和羽族的诅咒。
   3. 交易：灵魂和寿命可以交易，灵魂交易原理为甲方支付灵魂乙方收取后部分作为佣金部分用于实现甲方委托，寿命交易效率暂定为50%。
   4. 宗教信仰：有本土原始宗教，通常为自然崇拜，后来有部分演变成教廷，剩下的部分被教廷定义为异教徒。教廷属于一神教，原本供奉神，后来与羽族接触勾结，通过混淆神和羽族首领的概念逐渐转变为供奉羽族。
2. 种族
   1. 人类：
      1. 灵魂：最稳定的，未经严重损坏时可以轮回，在严重损坏前，损坏程度与魔力亲和程度、信仰接受程度成正比。
      2. 种族关系：对于魔族和羽族而言通常情况下是食物，少有的一些会成为合作方
   2. 精灵：
      1. 灵魂：因为是人工智能所以可以无限重置或销毁，但不同于人类的轮回。
      2. 阵营：中立
      3. 任务：数据库管理员，收集整理世界上的各种信息整理归档存入数据库。
      4. 其他备注：每个精灵都有自己的研究课题以及与神直接沟通的渠道。
   3. 人鱼：
      1. 灵魂：较稳定，不需要巩固灵魂，但也不能轮回。
      2. 阵营：中立
      3. 任务：发展追求新的艺术形式献给神。
      4. 其他备注：九个缪斯由神创造，分别对应九个时期，以祭司的身份主导艺术发展，其余的人鱼如人类一般繁衍生息。第十位缪斯对应海洋中的新生种群。
   4. 魔族：
      1. 灵魂：必须获得力量巩固灵魂，一般是通过交易或捕猎。
      2. 诅咒：永远无法满足的欲望，求而不得。
      3. 种族关系：与羽族敌对。
      4. 其他备注：在对神的理解方面最为精进，因此获得最强大的力量，使用的教材最接近魔力的本质，但也因此无法被理解。
   5. 羽族：
      1. 灵魂：同魔族，但获取方式较温和，一般是通过人类的信仰获得，因此建立了教廷/神殿。
      2. 诅咒：无法表达和追求自己的渴望，表面上是无欲无求。
      3. 种族关系：与魔族敌对。
      4. 其他备注：自以为最接近最理解神，实际上观念早已歪曲背离神创造世界的初衷。会与部分的魔族交易。
3. 剧情
   1. 主线：见大纲
   2. 支线/番外：多数情况下是乐子剧情，如宝具篇