SOG

世界观之章

**前言：我不想在一开始把世界观拉得太大，现阶段我们还是先解决一些人类该/能解决的大小事，随着故事发展、成熟，再通过冒险来扩充外围世界。大致主线有两个，一是想要统一人类的革命军，二是入侵主大陆的外大陆/外星势力。当然，也可以不往主线上靠，只不过这是两大主要矛盾点，欢迎扯皮。TBC的意思是to be continued2333333**

1. 地理区块
2. 主大陆Mother Land

主要种族：人类Homo

在这片大地上，因为过去以来一直富饶的资源，人类并没有实现太大规模的大一统。不同的地理因素造就了数不清的城邦，风格迥异，强弱不匀，有宿敌，亦有世交。

一切由自然选择——不同的城邦之间主要由于地理条件的不同而点了不一样的科技树。如，元宵、薇薇安所在的城邦，由于宝石（贵矿石）资源丰富，宝石开采工业先进发达，且气候较适宜人的生存，因此拥有非常成熟的炼金术知识系统及社会规约等，是炼金术师的天堂。

“它也许不是这个世界里最大的大陆，现在我们还尚未将世界探索完整——或者说我们并没有找到比主大陆更大的大陆。为什么叫主大陆——因为这是我们所在的陆地上的顶尖物种——我们人类，所取的名字，它自然该是世界的中心。这个看法也是我们与那些腐朽的宗教城邦少有的共同看法之一。”

——地理学极其发达的名字还没想好城邦的最高研究院所著书《世界地理》中对“主大陆”的批解之一

1. **城邦交际**

主大陆拥有全大陆流通的货币，也有全大陆的新闻中心；语言方面，通用语都不会差别太大，但会因为价值观不同而表达不同，可以有一些城邦专属的特殊的方言，比如脏话和专有名词等等。

在这个世界里，城邦与城邦之间的交际程度取决于城邦本身的属性。以货币举例，偏向于依靠商业、交流的城邦，自然会更多使用全大陆流通的货币，本城邦里原有货币的被取代程度由城邦属性决定。偏向于自给自足的自闭城邦，同理地更少使用主大陆通用货币。也有“无政府城邦”，或政府管理能力较弱较松者，直接出现以物易物等情况皆不稀奇。

新闻交流同货币理。

另，发行主大陆通用货币是由两三个非常需要外贸的城邦联盟所构建的想法，最终得以实施后逐渐在全大陆流行开来，货币中心则由其中一个城邦担当。

【新名词·城邦联盟】很好理解。彼此需要却又不想合并成同一个城邦的几个城邦之间就会形成联盟......

1. **地理**

“大陆”的说法同时包括其邻近的，看起来像是该大陆所属的，有可能进行一定程度文化交流的岛屿等等。有但暂不完全包括 主大陆架范围内人类较难探知高度/深度的天空/海洋中拥有的岛屿、文明。

因此也有临海的岛屿城邦以渡过汪洋踏上未知生物的领土而世代努力着。传说中有那样的航海家，但由于亲眼见者太少，谁又知是真是假呢。

地图鸽

1. **生态**

主大陆的主要物种是人类，其他与地球生态一样。入侵物种（源生大陆非主大陆）种类可以继续增多。现有的造成不良影响的以恶魔为主,在薇薇安和元宵的故事里出场频率会高。是在能量转换反应激烈的地方，极易因人类情绪波动直接产生。

另外，也会有其他源生大陆不是主大陆的种族生活在主大陆上。有的是具备一定规模地迁徙，稳定地生活在一个区域，甚至已经被人类熟知。有的是因为神秘的原因以很小的规模（不足以形成聚落）移动到主大陆暂住或是生活，比如龙人族的南歌子。

1. 空岛 / 阿斯特拉 Floating Island / Astre

漂浮在主大陆云层上空的岛屿群，居住着龙族、龙人族、精灵族。

人类对这些岛屿的认知极少，在绝大部分人的常识里空岛是不存在的。在少部分比较发达的城邦中，天体观测的历史记录上有着空岛曾经出现的记载，但由于不可及并不能确定真假。认为空岛存在的科学家们将这漂浮在空中的岛屿群的学名定为空岛Floating Island。

事实上，已有极少数人类使用优秀的矿石技艺登上空岛。空岛的真正名字是阿斯特拉Astre，是（法语里）星体的意思。阿斯特拉的居民不使用地脉的能量，使用星体的能量。而他们的位置对于人类而言也正是“星体”。

阿斯特拉的群岛能漂浮在超高空的原因是，岛屿的土壤下拥有特殊质变过的，受到大地排斥的矿石——关于起源，更多的说法是，这其实是从不可知的宇宙中降落下的星体，使这些原本处在地面上的地块升上高空。但阿斯特拉岛上的大部分居民并不认为他们是由人类进化而来，他们认为自己来自不可知的宇宙。

然而由于资源稀缺，阿斯特拉的社会并不如“人间”一般稳定。有一次阿斯特拉内部的一场严重的战争影响到了一座岛屿内部的变异矿石，使其失活，于是这座岛屿从高空中坠落。这一事件导致人类观测到了空岛，并被记录在历史中。在最后，全阿斯特拉民的尊严以极大的牺牲使这座岛屿重新飞上了天空。

普通人类毫无准备是无法在空岛上定居的。空岛上星体之力驳杂，空气稀薄，天气恶劣，从各种方面来说都不适宜人类的定居。

1. 海底龙宫

在远离大陆的深海存在的国度。居住着非常多的种族——若是与人类的主大陆取得联系，给这些海洋种族一一命名估计要花上很长的时间吧。正所谓海洋万物起源。

龙宫王国建立着严格的君主等级制度。天险般安全的地理位置和闭关锁国的政策，使得它们完全不需要对外的军队，武装力量仅有近卫特种部队和警察部队。

1. TBC
2. 武力系统
3. 概论

这个世界的人类找到了将自然的能量更高效和自由地转化的方法。**最主流的思路**就是从“大地母亲盖亚”——地脉中转化能量。将埋藏在大地深处，经过多年演化的元素结晶——矿石，挖出，变成使用各种道具或魔术的媒介。用矿石来直接驱动道具的流派，称为科技；将矿石精选、细琢后成为宝石再直接使用的流派，称为魔法。

矿石都具有寿命，其寿命由矿石块中的有效成分等决定，因此针对不同的道具和魔法，使用不同种类的矿石才是利用效率最高的。矿石的消耗并不快，因为大多情况下矿石所担任的角色是媒介而非反应物。

人类以理论知识将手边已有的物质、能量，转化为另外的物质、能量。在这个过程中，被消耗的是自然本来拥有的东西。矿石作为媒介，在这个进程中有效成分被活化，成为“转化成立”的桥梁。

如果选择直接消耗矿石里地脉的力量，则可以爆发出强大的能量。但这种使用方法鲜有人用，因为本身这需要高超的理论知识和实践能力，并且会用的人也不选择外传。这种使用方法会导致矿石的消耗量大幅增大，可能会导致整个主大陆的力量失衡。

正常来说，在它们的寿命3~5年之间（从被挖出来开始算），由于远离了地脉——地核送出的源源不断的能量，它们的活性会越来越差。这个活性的递减程度随时间推移而增大。最终失活。

通常的矿石使用方法需要转换已有的能量。并且，矿石无法在短时间内重复转换它刚转换过的能量。举个例子，一个魔法师放出了一个火球，他是无法将火球发出的热再重新转换为一个新的同样大小的火球的。转换为其他形式的东西也不行！但是可以由第二个人进行转换过程。（这个对游戏的设计没有影响，只是在修复无限武力的bug）

1. 魔法

将矿石精选、细琢后再发动精密魔术的流派。

即使是已经分过种类并初步挑选的矿石，其内含的有效成分仍然有差异，如果要人工直接使用能量转换的话，就需要更高的效率——魔法师们选择打磨矿石来优化这个过程。

炼金术是最典型、象征性 的魔法，它也最先构建了最完善的魔法使用体系，也是唯一能最客观地解释魔法的运行原理的体系。但炼金术是否就是第一个被人类发明的魔法还有待争议。

其他的魔法多是披上了不一样的形容外套。

接下来不细致展开，因为本来就是一片空白，要我多发脑洞也可以，但我觉得可能没什么必要，你们尽管设计自己的能力，设计完了我来圆。

1. 科技

用矿石直接驱动道具的流派。

道具所负责的工作往往单一而简单。对于它们来说，比起质更需要量，过分地对矿石进行加工既浪费各种资源也没有必要。但道具本身往往非常精密。

接下来不细致展开，因为本来就是一片空白，要我多发脑洞也可以，但我觉得可能没什么必要，你们尽管设计自己的能力，设计完了我来圆。为什么我又复制了一遍，因为这样会显得字数比较多。

1. 非矿石技能系统

在多可能的大地上也存在着其他的能力。但是这些其他来源的能力在正常人的常识中是不存在的。

1. 阿斯特拉的星体之力

前文提到的阿斯特拉民使用的星体的力量。星体魔法几乎没有限制，是十分野蛮的能力。但缺点在于比较单一，因为是直接引用的力量，他们无法做像人类那样的千变万化。种族上，他们也没有人类一样的智商去制作道具和魔法。并且，在越远离天空的地方，他们的力量越弱。

人类使用星体之力也是不可能的，地面上的星体之力极弱，而人类无法在空岛上定居。

1. 时空间魔法

无法解释的玄学魔法，我们只知道这种魔法的起源并不来自于这片土地。

值得一提的是，人类的理论可以做到空间切割和时间跳跃，但所需能量极大，理论极复杂，也非常不好控制。

1. TBC
2. 势力
3. 山岳城邦——炼金城墨丘利Mercury The Alchemy

炼金学的圣地，城邦墨丘利覆盖着墨丘利山脉的西部一角。

虽算不上是养老圣地，但墨丘利的气候，在主大陆已经算是很适合人类生存的地方了。加上魔法类别的矿产资源较为丰富，炼金术在此应运而生。墨丘利城往西面是丘陵平原，另外，从东边出城再走一段路，就是连接墨丘利山脉东西两边的重要山谷隘口，“墨丘利之匣”。极方便的交通条件再使这座城如虎添翼，成为商业大城。

——墨丘利是现在主大陆影响力数一数二的城邦之一。

如果要说它的弱项，就是这座城拥有对炼金术的绝对“信仰”。其他魔法派别虽不是遭受冷眼，却一定会被看做是低一等；而机械派别在这里是见不到的...墨丘利不会拒绝机械派别的旅者进城，但绝对不会使用他们的技术。这使得墨丘利也成为几乎唯一一座使用魔法和人力开采矿石的城邦。

提到墨丘利就不得不使人提起她的两点。

一是推动墨丘利经济发展的工业：矿石开采业和宝石加工业是墨丘利最繁荣的两种工业。开放的城邦政策使得墨丘利通过向城邦内外售卖宝石赚得盆满钵满。但这种现象也无可避免地出现城邦内部的贫富差距分化。

不过，在这样一种城邦里，有钱并不能代表一切——炼金术的造诣才是一个人的价值所在！墨丘利另外一点必提的就是炼金术的发展。在墨丘利的中央城区，坐落着主大陆最高的炼金学府——贤者院。富人子弟若是没有天赋可以买进成为学徒，而穷人子弟通过高超的炼金天赋，当然也可以扭转命运，去成为墨丘利城邦政府机构中的上贤者院去继续深造炼金术的研究。成为上贤者，在墨丘利意味着社会地位达到最高。每一任城邦管事人都由上贤者院选出。

1. 荒地城邦oasis（dp和蛤哥在的那个城邦。希望至少给个名字，详细的给越多越好，然后我来圆）

没人知道这座城邦是如何在一片荒漠中建立起来的，作为人类在恶劣的自然环境中的极少数的栖居地之一，许多孩童以沙漠绿洲的形象憧憬着这座神秘而遥远的城市，希望长大了以后能一览其胜景。等到有一天长大的孩子站在其被风蚀得严重几近破碎的城墙下时，不知道会不会想起当年坐在绿荫下想象的那一座有着月牙般的泉水，高大粗壮的棕榈树，在骄阳下反射出金色光泽的通天塔，然后发出一声似有若无的叹息。

走进城里，随处可见的不是蒙面美眸的西域风情女子，而是无家可归的人，流浪者，乞丐，街道（你可以勉强成其为街道）两边的店面全都掩着门，只有少数的几家店有招牌，听说这里的店面只有在天黑了才营业，而且通用币在这里似乎不是那么好用，“欢迎来到地狱，对不起我口误了，或许应该叫它oasis，谁知道呢？”领路的老者眼睛里发出了疯狂的光芒，用其不标准的通用语含糊不清地说道。

突然，你发现了一个暗巷，似乎是命运的指引，你的身体朝着阴暗的角落移动了过去，你发现了一家半掩着门的小店，或许是光线的问题，看不清里面的任何情况。你推开门，走了进去，“你好啊，年轻人，想交易点什么？”，深沉苍老的声音传来，但是你看到的却是一张年轻的脸，乱糟糟的头发与满嘴的胡渣除外。“by the way，通用币在在这里可不管用，你得拿出点更有诚意的东西，比如，你的时间”，眼前人在最后两个字上顿了顿，披散的头发中射出一道锐利的目光。

1. 革命军

认为城邦制在现在的时代已弊大于利，应该被统一取缔的同志者们聚集起来，建立了这支武装队伍：革命军。

革命军在主大陆已具备一定影响度。他们已经通过武装力量攻破了南方的三座较弱小城邦，现在正在养精蓄锐，而且其爪牙已深入主大陆各地——除了条件太恶劣的城邦以外，每一座城邦都有他们的或明或暗的势力。而这样的理念在各地也极易吸收同志者，来壮大革命军的规模。在很多城邦，防范革命军已成为内课之一。

虽然在历史上为了实现统一的侵略战争曾经失败——由于内部的动摇和外部的无法攻克——现在已是现在，历史是否能够重演，也无人能够预言。

革命军高层也有不是因为政见而选择组织革命军的。固然，主大陆内部城邦林立，看起来像是弥漫着自由与独立的气息的先进人类聚落，事实上整个主大陆对外非常保守，因为每个城邦只优先满足自己的利益，探索外界和防范外界入侵并不是必须的，甚至他们没有这个认知。在入侵势力影响愈发严重的今天，构建统一的防线，融合人类的力量，是不是必须的呢。

1. TBC