**·埃迪尔（Idea）**

取材于柏拉图的“理式论”，认为存在一个超出于物质世界的理式世界，物质世界不过是理式世界的投影。

通过人的主观想象构建出的理念世界，与人类存在的物质世界相平行，由无数个艺术家创造出的子世界组合形成。整体呈圆盘状，处在核心的是原初之树阿契克（Ahiko），其延伸的枝条环抱住混沌之海卡俄斯（Chaos），构成整个埃迪尔世界的轮廓。众多的子世界如群星般悬浮在卡俄斯中，并围绕着阿契克的主干旋转（参考银河系的形状）。

埃迪尔本质上是现实世界的一种投影，当一个人的艺术构思足够成熟且付诸实践后，在卡俄斯内就会生成独属于他的子世界，并伴随着他的持续创作而不断丰富。其与现实世界之间，以“共鸣”的形式存在着有限的联系：即读者在阅读欣赏艺术家的作品时，若能沉浸其中产生精神的沟通，就会不自觉地窥见到一些埃迪尔的痕迹。当然，这样的联系只是暂时的，停止了情感的共鸣便会立即中断。

虽然诞生于主观想象，但子世界一旦形成，则也具备了一定的客观实在性，不会轻易地因为现实世界的变动（如艺术家本人的变故，或其作品风评的变化）而遭受冲击。另一方面，由于本体仍然是理念，子世界的具体面貌会因为感知者的不同而产生变化。因此，不同的读者所接触到的同一个艺术世界是不一样的（所谓一千个读者有一千个哈姆雷特）。

柏拉图最早意识到了埃迪尔的实际存在，但他弄错了理念和现实先后的次序，他的学生亚里士多德纠正了老师的错误，却顺带着把关于埃迪尔的理论一起否定掉了。从此相当漫长的时间里人类再没有对埃迪尔有过更深入的了解，虽然时不时会有人无意识地置身其中。坚信埃迪尔存在的文学爱好者普莱尔万（给那个横版过关写的故事主角）与从事虚拟世界开发的工程师巴尔沃亚通力合作，打造出了能够进入埃迪尔的钥匙——“权限”。通过实验型“权限”进入但丁《神曲》世界的普莱尔万成为了第一个强行踏入埃迪尔的人。

普莱尔万和巴尔沃亚对如何运用“权限”产生了分歧。普莱尔万强调对理念世界的尊重，坚持认为它只应用来协助读者与作者交流沟通，而不应多做干涉；巴尔沃亚则一心想要实现“掌控一个属于自己的世界”的梦想，将理念世界视为可以尽情开发利用的纯粹虚拟空间。两人继续保持合作，开发出了四份更加稳定的新型“权限”，并首次对外公布了有关埃迪尔的部分信息。他们开展了一个小型的宣传与试验活动，挑选四名志愿者进行体验，但在活动进行中巴尔沃亚单方面宣布添加竞争规则，四名志愿者需要在理念世界内进行角逐，最后的胜者可以赢得全部四份“权限”作为奖励。普莱尔万愤而退出，并通过自己的实验型“权限”再次进入埃迪尔，借助但丁的力量强行终止了比赛。此后二人正式闹翻，巴尔沃亚公开宣布了对埃迪尔的产权，继续着对新世界的开发工程；普莱尔万则利用手头有限的资源，成立了“守护者”组织，力图维护埃迪尔的独立性。

**·阿契克（Ahiko）**

取材于北欧神话里构成整个世界的世界树“尤克特拉希尔”，名字来源于希腊语中表示“原初”的Αρχικό（Archikó）

支撑着埃迪尔的巨树，同时也是沟通理念世界和现实世界的桥梁。位于埃迪尔中心部位的它的主干是连接现实世界的唯一渠道，而它众多的枝条则可以延伸到每一个子世界。由于其信息传递的方式与电子设备有相似之处，人类先后成功开发出微型程序“权限”和巨型计算机“通天塔”，打开了稳定前往埃迪尔的大门。

**·群星（Stellaris）**

泛指在埃迪尔中占据一方天地的艺术家们的精神实体，也可用以称呼其中的任意一人。名称来源于茨威格的传记《人类群星闪耀时》以及paradox开发的太空策略游戏《Stellaris》（即《群星》）

作为艺术构思在理念世界具象化的产物，群星与艺术家本人存在本质的差别。现实中的艺术家们在离世后即不复存在，而群星一旦诞生则以精神的形式获得了永恒。（此鲁迅非彼鲁迅，广电不要查我们的水表，大概就这种意思）群星的外貌形象也不等同于艺术家实际的模样，而带有其风格特征的一定影响。

因为艺术家的创作成就存在差异，群星自身的能力也有高下之分，但这不是决定实力的关键因素。群星的大部分能力需要借助指挥官的参与才能得到发挥，其强弱主要取决于指挥官与群星之间的共鸣程度（当然，具有一定客观实在属性的群星也拥有少量不受指挥官影响的固有能力）。如果二者间能达到契合的状态，即使是普通的群星也能展现出不俗的实力。

在战斗中被击倒的群星会进入沉寂状态，已有的契约会中止，子世界也会关闭，需要较长时间才能恢复，在此期间不会接纳任何访客。

**·访客（Visitor）**

指通过任意方式从现实世界进入埃迪尔的人。访客作为意识活动的承载主体，在与群星签订契约，成为指挥官后便拥有了运用其力量的资格。

访客若在埃迪尔内“死亡”，一般来讲精神会遭受一定负荷，不会有太大危险。然而，也不排除负荷过大对身体产生严重影响的情况。

访客进入埃迪尔的途径主要有共鸣和侵入两种。

**·指挥官（Commander）**

与群星签订契约，获得运用其力量资格的访客。是游戏内玩家扮演的身份。

一个群星同时可以拥有多个访客，但只能有一个指挥官。争夺群星资源是剧情的主要冲突之一。

**·权限（Access）**

普莱尔万和巴尔沃亚合力开发出的微型破解程序，可令使用者的意识侵入埃迪尔中的某一子世界。第一代实验型“权限”的拥有者为普莱尔万，他在侵入但丁子世界的过程中触发了埃迪尔的自我保护机制，短暂失去了记忆。为规避拒斥作用，第二代“权限”采用定向破解的方式，每一份“权限”都预设好破解目标，因此制作困难，难以量产。二人合作破裂后，巴尔沃亚及其团队开发的第三代“权限”则采用最优化匹配的方式，从技术上解决了大批量生产的问题，也使得侵入的目标带有了不可预知性。

**·共鸣（Resonate）**

读者在阅读欣赏过程中产生的与创作者情感相通的精神状态，是现实世界与埃迪尔产生联系的基础渠道。由于这种精神状态是有时限且不自觉的，因此该类型联系往往相当脆弱，不足以使访客长时间停留并成为指挥官。然而，在有意识地侵入埃迪尔后，通过强烈的共鸣来建立彼此契合的状态，则是理想化的方案。

**·契合（Accord）**

接近完美的共鸣状态，达到契合的指挥官会被群星认可为搭档，能够最大限度地发挥其能力，并较为容易地出入搭档的子世界。对指挥官的要求极高，很少有人能做到。

不完全契合，或者部分契合，即指挥官只与群星的一部分艺术构思相契合，只能自如地运用其部分能力。譬如不信仰基督教，对信仰与救赎无感的普莱尔万只能运用但丁的地狱与炼狱两重能力，而无法驾驭天堂。

**·侵入（Hack）**

现实世界与埃迪尔产生联系的方式之一，指从现实世界通过技术破解强行进入理念世界的行为。其目标局限于单个群星，门槛较低。虽然可以规避埃迪尔的自我防护机制，但不意味着访客能完全获得群星的接纳。

**·指令（Order）**

巴尔沃亚继“权限”后开发的新型木马程序，用以强行操控拒绝接纳访客的群星，并使其完全服从指挥官的命令。代价是群星的实力会大打折扣，并且实际操作过程中存在风险。在第一次实战试验失败后，他将其作为废案长久封存，但遭到泄露，成为大型病毒“鼠疫”的来源。

**·哥伦布计划（Columbus Program）**

最初是由普莱尔万和巴尔沃亚二人主导的，探索与开发埃迪尔的工程。在普莱尔万出走后，由巴尔沃亚的新团队继续主持对新世界的开发利用，并举办了第一届“新航线大赛”——大规模发放第三代“权限”，让参赛者们彼此在埃迪尔内竞争的赛事。

虽然和普莱尔万闹翻，出于长年合作的情谊，巴尔沃亚仍然对外表示他们二人对埃迪尔的共同所有权。他尽情地享受他人沉迷在自己开发的虚拟世界里、趋之若鹜互相竞争的感受，本人也乐于参与其中，并期待着与普莱尔万以指挥官的身份一较高下。

**·守护者（Guardian）**

旨在捍卫埃迪尔的独立性，反对过度开发与干涉的非官方团体，发起人是普莱尔万，初始人员还有参加第二次“权限”试验的部分参与者。虽然规模很小，但每个成员都是拥有强力群星搭档的一流指挥官，影响力不容小觑。出于各种原因，巴尔沃亚默许了让他们参与到第一届“新航线大赛”中。

**·基石（Foundation）**

原型是各种阴谋小说里的共济会。

一个通过暗中操控各类资源命脉以试图掌握世界运行的组织。在哥伦布计划公开后，他们将埃迪尔也定为自己的目标。该组织渗透进了哥伦布计划，制造出了巨型计算机“通天塔”和木马程序“鼠疫”，在第一届“新航线大赛”期间使用“通天塔”侵入了阿契克的主干，并大规模投放“鼠疫”病毒。在普莱尔万的协助下，巴尔沃亚切断了阿契克与现实世界的联系，自己也不幸身亡。普莱尔万整合了守护者与哥伦布计划的一些成员，向基石发起了挑战，最终双方达成协议，通往埃迪尔的“权限”保留在守护者手中，而基石则作为主办方，以“通天塔”构建服务器，用来每十年一次举办纯粹为了娱乐的“新航线大赛”——嗯，至少协议上如此。