

瑟兰旅行家指南

大陆游历指南：基础篇

我一直相信，想象力是人类最宝贵的财富

瑟兰是一个为 DND 战役设定的新世界，这本书适合所有经验水平的 DND 玩家和地下城主。该设定基于 DND5E 规则创作，如要运用于其它 DND 版本的冒险，需要对数值和内容进行适当修改。

对于地下城主来说，本书将帮助您游历于这片平和、奇妙的大陆，了解情绪和魔法的奥秘，探寻众多新奇可爱的生物（当然，有些可能没那么可爱）。

对于玩家来说，本书提供了新的选项，帮助您的角色与这片奇特的新土地完美契合，内容包括但不限于新魔法、新物品以及全新的职业分支。

欢迎来到瑟兰大陆

这个世界被称为瑟兰世界，而世界上最主要的陆地——瑟兰大陆便是本书故事发生的地方。

瑟兰并不像诸多世界和诸多位面那般拥有着波澜壮阔的战争史诗，也不曾存在众神陨落、洪水滔天的大灾害...但同样不变的是英雄传说。

这个世界起源于遥远的时代，被一位名叫**瑟兰**的神祇亲手创造，当时它还只是一个小小的无名半位面，瑟兰对它付出了许多心血，慢慢滋养其成长。

可不幸的是——瑟兰并不强大，祂在一场针对自己的阴谋中死去，就连权柄亦被众神瓜分。最终，这个小小的半位面被瑟兰的友人，名为**夕**的神祇所获得。对于没能救下朋友的愧疚和深深的怀念，这位善良的神祇将它取名为了“瑟兰”。

后来，夕经历许多困难，成长为了一位成熟、强大的神祇，他亲自手刃仇敌，将瑟兰世界晋升成真正的物质位面世界，这些故事将在之后详叙。

世界的构成

因为瑟兰所残留的影响，情绪和希望在这个世界的构成中占据着重要一环。

情绪的力量：这个世界的诞生被投入了诸多情感，这其中也包括瑟兰的影响，祂在创造这个世界的时候，投入的不只是祂的神力，更是祂的心血、情感和希望。在其“情绪”的权柄之下，这种看不见、摸不着的事物拥有了切实能改变世界的力量。

情绪如何影响这个世界？当强烈的情感汇聚于一处，原始且未经塑造的魔法能量将被引导，形成各异的残留。这些残留可能有好有坏，取决于其受到了何种情感的影响。

情绪塑形：情感的力量会形成各种各样的事物，一些瑟兰大陆的原生物种也会因情感而发生形态上的改变（地区形态）。

有时，情感也能以独特的方式释放出内在的力量，将狂野魔法或魔网塑造成特定的形态...而瑟兰人称呼其为情绪魔法。

如下示例，情绪魔法会根据其持有的情绪造成不同的效应或伤害类型，不过这并不固定，而且往往受释放者（或DM）的主观影响。

喜悦（希望）：火焰/光耀

悲伤（绝望）：冷冻

愤怒：雷鸣

恐惧：黯蚀

厌恶：强酸/毒素

惊吓：闪电

神明与信仰：为了不让这个世界卷入诸神的纷争之中，也是为了从地狱和深渊的觊觎中守护此地，夕为瑟兰大陆披上了一层帷幕。这层帷幕同样隔绝了众神的视线，使得神明的影响在此处有所减弱。这个世界中，神圣施法者的信仰指向更加纯粹的事物，偶尔这些事物被安上了特定的神名，但其实所代表依旧是其本源。就比如信仰“巴哈姆特”的牧师，其信仰所指向的可能是正义、龙等等概念。

正因此，在瑟兰大陆上，信徒从自身的理念和坚定信仰中获得魔力，这也是一种情感力量的体现。

不过，魔契师们能真正联系上它们的宗主并获得力量，所以通常以邪恶存在为宗主的魔契师在瑟兰大陆不是很受欢迎。

部分参考：原力与愿力 Forces and Philosophies

神力并非只来自神。在某些战役里，信徒对宇宙某种理念的坚定信仰也足以让其从中获得魔力。某些牧师献身于某个理念而非某个神并从中获得法术能力，一如德鲁伊与游侠与自然原力的联系。与之类似，圣武士们也因侍奉公正的愿力或骑士道精神获利，而并非某个特定神。

原力与愿力不受崇拜。它们的存在并非可听取和回应祈祷，也无法确切的接受供奉。敬拜一种愿力或原力不需要针对侍奉一位神。献身于善良愿力的人可以崇拜各种善良神，而崇尚自然原力者也可以敬拜自然众神，而这些神也会被视为是相应天然原力的化身。

愿力的力量从其所有凡人信奉者中凝聚而来。一种只有一人信仰的愿力哲理无法赋予该人魔法的力量。

希望悠久-传说之光：维持瑟兰稳定的**帷幕**，夕所持有的神器，融合了他本人与瑟兰的双重神力，其表现为瑟兰天空中一颗不断运行且永不熄灭的璀璨光点。这件神器可以与殷切的信念所共鸣，绽放出强大的力量，而信念的强弱决定了帷幕的强弱，瑟兰人民对希望的信念守护着这个世界的和平。

冒险和传说的力量：英雄史诗总能激发人的信念，在这片剑与魔法的大陆上，人们羡慕且仰望着英雄的存在。而这种希望、信念便构成了对这个世界的祝福，与神器共鸣，让深藏的邪恶难以侵入。但神器的存在并非万分保险，世界的帷幕也有薄弱之时。当人们的贪婪和恶念交织，恶魔与魔鬼自然会出现。

奇妙的平衡：夕在完善这个世界的时候融入了自己的一些巧思。他将瑟兰大陆的基调向着对传说和英雄的崇拜所引导，并且留下了许多关于英雄打破绝境获得成功的故事，现如今，这些故事早已在大家心中生根发芽。每当帷幕变得薄弱，危难真正降临时，总有人会挺身而出，为大家带来希望——也就是，成为英雄。

烛光：神秘的组织，向往英雄的理想者聚集在此，每当危险来临，烛光便会照亮黑暗，烛光的领袖同时肩负着守护帷幕的职责。

穿越帷幕：偶然间，一些法师可能会学习到拥有穿越位面之能的强大法术，并以此越过帷幕。这种行为伴随着危险，如若沾染上了某些位面中的邪恶气息，很可能被帷幕拒之门外。

自然与种族

在这片大陆上，有着许许多多的种族共存，某些在别处会被视为怪物的生物亦能自由地行走在阳光之下。同样，没有任何人有资格剥夺他人选择自己道路的权力...

自然：来自瑟兰的神力早已浸润了这片大地的众多地区，形成了许多独特的地形地貌，这些地形地貌通常和某种情绪相关。

就比如，绝望的寒意所凝聚的冰晶秘林，又或者悲哀之雾笼罩的云海遗迹...其中最著名的一处是位于瑟兰大陆中心的高耸火山“天颂山”，每年的新年都会于此举行点燃热情之火的庆典，庆祝新一年的到来，并且感谢为这片大地付出心血的瑟兰和夕。

种族：很少有人能统计出瑟兰大陆上到底有多少种族，从数量众多的精灵、矮人、人类到以稀少所著称的龙裔...就连许多在别处会被称为“怪物”的种族也能正常地生活在这片土地上。

也许对于狗头人、兽人乃至地精这样的种族，人们不会抱有太多好感，但无可辩驳的是，他们之中也曾出现过伟大的英雄或传奇。顺便一提，因为国家间通常不会有太多的纷争，所以同一个种族可能遍布世界的各个疆域。

瑟兰世界也有着其独特的种族，那便是灵狐裔，这个种族分为白狐和赤狐亚种，分布在各地区域。

扩展：可选种族

灵狐裔

灵狐裔是拥有狐狸血统的类人生物，其本质接近自然兽类，身姿如直立行走的狐狸。他们的体型大多修长灵巧，长有绒毛蓬松的尾部。传说这种种族是由神祇瑟兰本人所创造，模仿了其好友的外貌，并赋予了他们机敏灵巧的性格。

这个种族分为了白狐裔和赤狐裔两个亚种，生活在不同地区，拥有着本源相近的自然或魔法天赋。

冒险血脉：灵狐裔都是天生的冒险家与旅行者，他们不拘泥于安稳，寻求着刺激和对好奇心的满足。灵狐裔热衷于寻找美景，享受冒险中的情绪。

灵狐裔姓名：灵狐裔的姓名并不拥有着任何规则，随着父母或孩子的喜好，他们常常会自由选取任意种族的名字规范（一般跟随所在地区）。

不过，在孩子成年的那一刻，灵狐裔都会获得父母赠与的昵称，这些昵称通常根据地理特征或孩子的生活、爱好决定，就比如：栖木、云月、旅猎等等。

灵狐裔特质

一名灵狐裔角色拥有以下种族特质。

属性值提升。你的敏捷加 2。

年龄。灵狐裔生理成熟的速度与人类相仿，不过更加长寿。他们在 16 岁左右成年，并且通常可以活到 160 岁左右。

体型。灵狐裔的身高在 4.5 到 5.5 尺之间，但体重相对较轻。其体型为中型。

速度。灵狐裔的基础步行速度为 30 尺。

黑暗视觉。在微光光照下，你身边 60 尺内可以视为等同于明亮光照。而在黑暗中，该范围内可视为等同于微光光照。你无法在黑暗中分辨颜色，只能看到有灰度的黑白画面。

狐之利爪。你长有可自由伸缩的利爪，你的利爪视为天生武器，你可以用它来进行徒手攻击。当你使用它们命中目标时，该打击会造成 1d4+你力量调整值的挥砍伤害，代替徒手打击原本的钝击伤害。

狡猾步伐。当另一生物对你发动的近战攻击命中你时，你可以一个反应移动至多等同于你速度值一半的距离（可能使攻击因目标离开触及范围而失手）。这种移动不会触发借机攻击。一旦你使用了这个特质，直到完成一次长休前你无法再次使用。

语言。你能说、读和写通用语以及任意一门你自选的语言。

亚种。灵狐裔分为两个亚种，白狐裔和赤狐裔。

白狐裔

白狐生活在寒带，以寒北地区最为常见，他们继承了源自自然的天赋，性格温和。

属性值提升。你的感知加 1。

自然亲和。你可以从德鲁伊法术列表中知晓一个戏法。从 3 级开始，你能用该特质施展**妖火 Faerie Fire**。从 5 级开始，你能用该特质施展**治愈之魂 Healing Spirit**。一旦你使用此特质施放**妖火**或**治愈之魂**，在完成一次长休前无法再次使用此特质施放该法术。你也可以使用任何拥有的相应等级法术位来施放这些法术。

感知是你通过该特质施放这些法术时的施法属性。

赤狐裔

赤狐喜好温暖，在森林、平原最为常见，他们聪慧且灵敏，天生拥有着魔法的天赋，性格充满好奇。

属性值提升。你的智力加 1。

魔法亲和。你可以从法师法术列表中知晓一个戏法。从 3 级开始，你能用该特质施展**妖火 Faerie Fire**。从 5 级开始，你能用该特质施展**魅影之力 Phantasmal Force**。一旦你使用此特质施放**妖火**或**魅影之力**，在完成一次长休前无法再次使用此特质施放该法术。你也可以使用任何拥有的相应等级法术位来施放这些法术。

智力是你通过该特质施放这些法术时的施法属性。

历法与时间

使用瑟兰历法（目前为辉光历 726 年）来追踪时间可以让你的游戏世界显得更加真实。这也可以使你将游戏时间与重要的游戏内日期（例如节日）对齐。在瑟兰历法中，一年被分为 360 天，共 6 个月份，每月 60 天，每 6 天一周。

瑟兰人民对于 6 这个数字有着独特的情感，实际上，这是“希望悠久-传说之光”环绕瑟兰大陆运行一个周期所需要的时间，同时也代表了目前瑟兰主流学说中情绪所区分的 6 个种类。

月份	代表意义
欣祈月	新的希望、一年的开始
涛鸣月	生机勃勃、万物生长
尘涤月	扫清厌恶、涤净心灵
云变月	迎来变化、面对困难
影晦月	克服恐惧、戒骄戒躁
霜凛月	万物沉寂、一年的结束

以下为瑟兰重要节日，不包含各地民俗节日。

新年：1 月 1 日是传统意义上的新年，在这一天的中午时分，当“希望悠久-传说之光”正好来到天颂山正上方的时候，庆典便开始了。被挑选出的众多冒险者们会从山脚手持烛火攀登，在登山过程中经历战斗和舞蹈，最后到达山顶神殿点燃圣火。一般来说，这个过程会持续 6 天（放假），包含表演节目。

自省日：位于尘涤月的中旬，也就是 3 月 30 日，人们在这一天自我审视，处理人际关系等（放假）。国家机构或者商会、工会都会统一在这个节日进行审查和统计，清理组织中的乱象。在这一天的审查中进行隐瞒被视为重罪，而且会受到民众的唾弃。

挑战日：位于云变月的上旬，4 月 24 日，放 3 天假。在这一天中，人们会挑战自我，尝试克服困难。这是冒险者、战士最喜欢的节日，各地基本上都会举行大型擂台赛。天颂山脚下举办的比赛最为权威，其中强者将受邀参加明年的新年庆典。

哀悼夜：位于一年的末尾，6 月 36 日，这一天人们停下手中的工作（放假），在冬季之中怀念已逝去的亲人朋友。这个节日同时也是瑟兰的忌日，太阳隐去了夺目的光芒，只会发出柔和微弱的淡光。

瑟兰的国家

此处仅对瑟兰主要政权进行简述，更完整的内容将在**社会与派系篇**进行详细介绍。

国与国之间的关系：在这片大陆上有许多国家，它们之间偶尔发生战争和摩擦，但这种战争和摩擦很难演变成真正的大战。国家的领导人们都很清楚，比起邻国，由死亡和绝望诞生出的情绪更为恐怖。当然，有时也会出现蠢人，毋庸置疑的是，他们全都付出了代价。

所以，在瑟兰大陆上，众多国家虽然小有摩擦，但也基本遵循着和平相处的原则，甚至小国与小国间，更愿意以比赛或竞技的方式决出胜负。

莱茵：这片大陆上最为庞大的国家，占据着物产丰富、气温宜人的中原地区，大力发展经济和贸易，整体维持着相当不错的军事水平。目前的统治者为人女王伊丽莎白三世，她本人同时还是一位强大的法师。莱茵王国的主要种族为人类和精灵。

在莱茵发生的故事大多涉及政治和派系，商人渴求金钱，而女王亦不能免俗。围绕着贵族、王室和商会，暗流在金钱交易和人性的贪婪间涌动。

寒北地区：顾名思义，这里位于瑟兰大陆的极北，临近冰海，每年都至少会有持续数天的极夜。终年的严寒和天灾般的原始狂野魔法使得这片区域上的几个较大聚落团结一致，共同组建了名为寒北议会（全称“寒北地区联盟议会”）的组织。

其中，擅长对抗寒冷的种族组成了“巡雪者”，负责清剿荒原上游荡的野兽和怪物。擅长捕猎的种族建立了“猎手会”负责教授狩猎技巧，以及为族群带来食物。

除此之外，还有擅长锻造的种族、擅长种植的种族、擅长科技的种族...他们分别在这个地区扮演着不同的角色。在这里，以歌利亚、梭螺鱼人和化兽者最为常见。

设定在寒北地区的故事大多跟天灾与野兽相关，狂野魔法无情地拂过大地，带来死亡和饥饿，或许，某些流民和被放逐者也会趁这个机会为自己谋取些许“利益”。

在瑟兰的日常生活

科尔-米亚：位于南方的热带丛林科尔雨林是众多野生动物的乐园，在其中，大小“政权”普遍以部落和聚落的形式存在。其中科尔-米亚便是科尔雨林中最大的聚集地...它其实建造在一座远古都市遗址之上，正因如此，保留着浓郁的远古风格，据说还有埋藏在地底未被发掘的遗迹和秘宝。该城市的主要住民为斑猫人、化兽者和蜥蜴人。

在这里，遗迹与探险是永恒且不变的主题，丛林之中的宝藏、热带雨林间的生死追逐、挑战荒野求生...不过得当心，邪神的仆从觊觎着深埋地下的神器。

赫尔达大锻城：赫尔达是沙漠地带的巨大火山，而建立在火山山体内，炙热且充满锻锤敲打之声的矮人城邦便是大名鼎鼎的赫尔达大锻城。世界上几乎一半的武器装备都出自此处，甚至传说中，在山体最深处，有着强大的神器埋藏于此，而成为矮人之王方能得到神器的认可。唯有矮人能长时间忍受此地的炎热，不过赫尔达山脚下的无垠沙原中，生活着以贩卖矮人武器为生的各种族居民。

在此地发生的冒险围绕着传说中的矮人之王神器，顺便，矮人们有时会发布一些委托，例如去沙漠内取得锻造材料。

永夜林海：永夜林海是位于大陆东部的庞大森林，树冠遮天蔽日，不熟悉森林和自然的人很容易迷失其中。这里是精灵所热爱的家乡，传说也是精灵诞生之处。

这里发生的故事多和自然风光与奇珍异兽有关。

龙遥宝岛：龙遥宝岛是位于大陆西部，迷雾海之上的岛屿。很少有外人亲自到达过此地，不过传说这座岛屿上有许多龙类，他们与居民和谐相处，甚至达成了某种契约。

这里发生的故事多和龙有关。

生活和冒险都离不开语言跟货币，此处，将对冒险者在瑟兰的日常生活进行简单描述。

货币：瑟兰各国都有铸造自己的货币，虽然样式上可能有所区别，不过根据“诸国度量衡指南”，这些货币都遵守同样的规则--即金属含量与总重量皆保持一致，所以，各个国家的货币之间可以等价兑换。金币、银币和铜币是瑟兰大陆最常使用的货币，兑换比例为 1 金币等于 10 银币等于 100 铜币。

不同国家的货币可能有不同的昵称，就比如莱茵王国的货币正面刻画着一顶王冠，又因为其广泛流通性，莱茵金币被称为王金。

银金币和铂金币已不再铸造，仅在古代遗迹或某些失落之地中有少量存留，因为银金币和铂金币的锻造不曾遵守过“诸国度量衡指南”，所以它们的价值波动极大，也只有少数收藏家会视若珍宝。

语言：在瑟兰，玩家手册和怪物手册中列出的所有典型语言都是可用的，而因为瑟兰大陆种族的多样性，通用语是所有国家基础教育的一部分。除此之外，在瑟兰大陆上有三种独特的语言：启光语、荒野语和诺姆莱语，以下是每种语言的描述：

启光语：拥有力量的语言，从世界创造之初便开始流传，某种意义上来说，这就是创世之语。它来自太阳的第一束光，也代表了希望与传说，现如今极少有人能真正理解、诉说这种语言。值得一提的是，因为其蕴含的力量能牵动魔网，启光语的使用者必定是强大的施法者。

荒野语：流传于荒野之上的古老部族所使用的语言，发出的音节就如同鸟鸣兽吼，能够驱使动物和野兽，甚至简单理解它们的意思。学会荒野语的人便能通过单纯的语言进行“动物交谈”，据说该法术最初的灵感便是来源于荒野语。

诺姆莱语：曾是诺姆莱王国的泛用语言，现如今被其后继者莱茵所继承，这种语言被贵族们认定是一种高贵的语言，在社交场合，这些家伙会互相炫耀自己高贵的诺姆莱后裔口音。

科技：瑟兰的科技水平通常与《玩家手册》中所描述的技术一致。

不过值得注意的是，热衷于发明研究的奇械师们已经基本完成了对枪械原理的完善与改进，在枪械和爆炸物表上列为“复兴时期物品”的所有物品都在瑟兰以某种形式存在，或许是某位发明家的私人收藏，又或者是古代遗迹之中。

地下城主可以允许拥有奇械师职业的玩家在创建角色时额外持有一把该类武器。

但除此之外，商店内很难买到这些物品，角色们基本上只能通过盗窃、寻宝或者由你自己设定的任务来获得。

炸弹：以一个动作，一名角色可以点燃炸弹，并将它扔到至多 60 尺远的一点。该点周边 5 尺范围内的每个生物都必须进行一次 DC 12 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 3d6 点火焰伤害。

火药：火药主要用于在手枪或步枪的枪管中推进子弹，或用于制造炸弹。火药通常装在小桶和防水的角瓶中出售。

给填满火药的容器点火引燃就会使其爆炸，对其周边 10 尺范围内的每个生物造成若干火焰伤害（角瓶为 3d6 点，小桶为 7d6 点）。成功通过一次 DC 12 敏捷豁免者伤害减半。点燃一盎司的火药会使它在 1 轮里闪耀出火花，向周围 30 尺半径范围散发明亮光，以及其外 30 尺范围的微光光照。

下方为参照列表，取自城主指南。（物价不定）

枪械 Firearms

复兴时期物品	价值	伤害	重量	属性
军用远程武器				
手枪 Pistol	250g	1d10 穿刺	3 磅	弹药 (射程 30/90) 装填
火铳 Musket	500gp	1d12 穿刺	10 磅	弹药 (射程 40/120) 装填，双手
弹药				
子弹 Bullets (10)	3gp	—	2 磅	—

爆炸物 Explosives

复兴时期物品	价值	重量
炸弹 Bomb	150gp	1 磅
火药 gunpowder, 小桶 keg	250gp	20 磅
火药 gunpowder, 角瓶 powder horn	35gp	2 磅

大陆游历指南：历史传说篇

传说与故事，多么美好的词汇，正如英雄与希望

该篇章收录了瑟兰大陆的诸多传说，并包含了众人尚未知晓的历史，就让我们从世界的诞生开始吧。

瑟兰的神话时代

生命总是试图了解自身的起源，每一个文明都对各自的起源有所解释...而那位注视着瑟兰大陆的神明，总是对凡人们的猜测饱含笑意，或许那段经历早已成为了只有祂所知晓的故事吧。

不过，我总是很愿意分享故事的。

创世纪：曾经有一位名叫瑟兰的神祇，祂从信念与愿力中诞生，掌管着情绪，也就是生灵的喜怒哀乐。瑟兰的神力并不强大，在众神之中，也只是一位稚嫩的初学者，平时最喜爱的事情是游历于诸多位面，欣赏美景、更是见证凡人心中情感与美好。

之所以想要创造瑟兰世界，起初是因为祂在游历旅途中发现的一枚世界碎片，来自某个早已陨落的古老神明。碎片内自然形成一处陆地大小的半位面，提供了水和空气，提供了生命所需要的基础。

见证过许多美丽世界的瑟兰当然有了自己的想法，祂就像是对待自己的孩子一样，对这枚碎片细心呵护，创造了众多奇妙而不同的种族投入其中，甚至消耗自己的神力滋养着这片大陆。

但不幸的是，还未来得及给自己的珍宝取一个名字，还未来得及见证这个世界慢慢成长，来自阴谋的黑暗便笼罩了这位善良的神祇。

血与刺杀之神扎罗尼不满足于自己于众神间如奴仆般的低劣地位，祂选择设下了陷阱，在一个不为人知的黑夜中将毫无防备的瑟兰杀死。神明的血液流入大地，为扎罗尼的晋升之路铺就了基石，让人作呕的事迹刻入了权能之中，使得其升格成了阴谋与背叛之神。

众神对背叛视而不见，只是对其送上恭迎——毕竟，死了的神与活着的神，祂们知晓该讨好何者。

瑟兰遗落的权能被其余存在所瓜分，或许是抱有愧疚，又或许只是为了堵住别人的嘴，那个初诞生的小世界被分给了瑟兰的友人，名为夕的神祇。

不过，显然作为瑟兰的挚友，一位拥有共同爱好，同样喜欢旅行的善良神祇，夕并没有选择吞下这苦涩的背叛，祂为小世界取名为“瑟兰”，并默默发誓一定要让背叛者付出代价。

启光纪：从这里，瑟兰大陆的命运终于开始转动，在瑟兰死亡后，小世界内同样动荡不安，太阳熄灭，黑暗平等地降临，幸好...这段时间并没有持续太久。

那天，在黑暗已长达数月、瑟兰的生灵都几乎失去希望时，一束光照亮了世界，宣告着他们并未被神明所抛弃，自此，光明成了瑟兰大陆上极为重要特殊的象征事物，代表着希望与传说的开端，而这一天，自然被当作了新纪元——启光纪的开始。

众族群开始齐心协力，珍惜着来之不易的光芒，建造着属于自己的家，随后结成的是聚落，又发展为城市、国家。最初的几个国家分别是诺姆莱王国、密林部落联邦、精灵之都永夜林海以及坐落于北方寒带的弗里基兰帝国，虽然现如今只有永夜林海保留着断断续续的传承，不过这些国家的遗泽至今依旧庇护着子孙后代。

在这个纪元，发生了一件不为瑟兰人民所知的大事，夕在一场堂堂正正的挑战中击杀了扎罗尼的追随者，一位被称为秘闻作家的神祇。在截获了少许逸散的神力与秘闻权能后，受此启发，夕将发生在瑟兰各地的传说以秘闻的方式编入了世界之中，定下了瑟兰人民憧憬英雄与希望的主基调。这引发了世界本源中来自情感之权能的共鸣，共同铸就了对希望和传说的信念与愿力。

此后，夕因决斗中的重伤而悄然蛰伏，并且尝试将这来自希望与传说的愿力化作自己的力量。阴谋与背叛之神扎罗尼自然不会善罢甘休，祂悄悄为瑟兰世界撒播下了黑暗阴谋的种子。

影晦纪：在这个纪元中，扎罗尼的阴谋在瑟兰大陆上开始蔓延，虽然夕极力抢救，但还是因为之前的伤势而无能为力。

几个国家在阴谋的挑拨之下，因纷争、猜忌和战乱开始分崩离析，而死亡与绝望的情绪拨动魔网与共鸣，使得战争之处开始产生扭曲的灾难，甚至连深渊与地狱的怪物也借此降临。

这时瑟兰才发现了负面情绪带来的后果，并尝试补救。幸好，祂在传说之中埋藏的希望发挥了作用，因为想要成为英雄的梦想，原本生活在和平之中的小人物们，因不忍心世界被阴谋和灾害所破坏选择挺身而出。即使无能为力，即使死亡，他们依旧燃尽自己，成为世间的光明，后来...这些或有名或无名的小人物们被称为“烛光英雄”。

烛光照亮了黑夜，希望与传说的力量愈发共振、强大，在夕的引导下，宛如奇迹一般，瑟兰人们靠自己的力量，最终团结一心战胜了困难。

也是从这一刻开始，夕抛弃了原本的权能，真正晋升为了希望与传说之神，获得了对抗背叛者扎罗尼的资本。

正是因此，夕决定不再让神明的因素过多干预瑟兰世界，祂隐去自己，偶尔作为一名旅行者游历大陆。——之后的纪元和篇章，便交给瑟兰人民自己谱写吧。

在神话之后的历史

影晦纪之后，是短暂的平静与休整，或许这时还算是神话时代的残余，人们清扫破败残骸，在英雄们的领导下，将幕后黑手，也就是扎罗尼的邪恶分身所消灭。阴谋分身的死亡为祂带来了一定的影响，这也给夕能够击败祂奠定了最终的胜局。在打败阴谋与背叛之神扎罗尼后，夕的事迹被众神所承认，自此那些神明也坦承了自己当初的错误，选择给予夕诸多赔偿作为对瑟兰之死的歉意，希望这位神明不再追究当初祂们对扎罗尼的讨好。也就是这时，夕借此将瑟兰世界升格为了真正的物质位面世界。这也是现纪元——**辉光纪**的开始。

关于地理方面，此处为简述，详情请见**地理篇**。

大陆的变迁：瑟兰世界原本只有单一大陆，不过在升格后，世界的地形地貌得到了补充，笼罩雾气的世界边缘演化成了一片海洋，而众多未开发的岛屿被渐渐发现，拓展成各个国家的属地，当然，其中还包含许许多多“传说中的生物”被一同目击。

首位完成环球航行的冒险家名叫怀尔德，不过实际上这是夕出于兴趣捏出的人类化身。值得一提的是，他在航行途中从未用过一丝神力，完全凭借凡人的能力而抵达了终点。

瑟兰北部历史：这里是大陆的寒北地区，气温寒冷，平均在零下左右，被大片的冰原所覆盖。在这里充斥着天灾和魔兽，它们都是弗里基兰帝国所留存的祸端，当初在阴谋的催化下，帝国主宰推行了一项可怕的、统治世界的计划，研究通过扭曲魔网技术提取能源，为战争兵器供能。当然，是失败了，结果扭曲的能量在本土泄露，让此地的魔网能量极不和谐，展现出了狂野魔法般的错乱，并影响了本地的兽群。

各自为政：不出意料，辉光历 25 年弗里基兰帝国最终在国王的暴政和魔法的失控中彻底毁灭，王室被处决，而原本的众多地区独立出来，建立了各种政权，其中以布拉德亲王一脉最为强势，很快凭借雷霆手段收服了周边一些小国，建立了所谓的布拉德帝国，并自诩为弗里基兰的正统继承者。

再度毁灭：可惜，布拉德帝国的存在注定无法长久，辉光历 261 年，国王的一项错误决定致使军队力量损失惨重（详见《冷寂秘林星夜庭》），引发了民众的诸多不满，而曾经的暴力征服也留下了祸端，国内再度发生叛乱，而重大的经济损失致使人民怨声载道，辉光历 263 年，布拉德帝国分崩离析。

议会的建立：辉光历 292 年，历史上最严重的天灾席卷这片大地，许多小国再也无法维持，幸存者们在废墟之上组成了联盟议会，也就是后世的寒北议会，众多种族齐心协力，终于抵挡住了灾害的蔓延。

互助法案：辉光历 294 年，互助法案通过，该法案规定了议会成员的义务和责任，并且定下了成员间互相帮助的条款，同年，议会开始接纳来自其他地区的流放者，并成立了诸如巡雪者、猎手会等组织。

瑟兰南部历史：与寒北地区相反，瑟兰南部是一片郁郁葱葱的热带雨林，气候普遍在三十度左右，炎热且潮湿，当地居民称其为科尔，意思是“受神所钟爱/关注的”。在科尔雨林最深处，其中央是一片宏伟的地下遗迹，遗迹的入口暴露在地面，仿佛是一张深渊之口在欢迎所有人的到来。实际上这是密林部落联邦的恐怖遗产...一件神器自爆后留下的废墟。

自给自足：最强大、最鼎盛的密林部落联邦在辉光历前 13 年因神器的力量而毁灭后，科尔雨林众部落便不再寻求联合，他们各自践行着自己部落的文化传统，在这片野性的乐园中狩猎、生存。

科尔-米亚：科尔-米亚是直接建立在遗迹“深渊之口”上的多种族多部落聚集地，科尔文化中，巨口被视为祸端的象征，部落众人相信，在巨口附近互相争吵、互相杀戮是一种极为不详的征兆，正因此，这里反而慢慢演变成了一些弱小部落和种族的保护地，他们凭借着灵巧的手工艺进行着以物易物，从其它部落或前来探索遗迹的外地人手中换取食物。

寻神者：在辉光历 63 年，寻神者教派建立，其创建者是一位从深渊之口遗迹中探险归来的冒险者。他声称自己得到了神谕，并且从遗迹中带出了某样证据——一块记载着“历史”的石板，其上诉说着神明的命运。寻神者教派相信神被某种邪恶的力量所囚禁，解放神明便能让其回归。实际上，那是一道被封印的扎罗尼化身，带有其部分力量，因本体的死去而变得疯狂。而在“神”的蛊惑下，寻神者教派开始进行血腥的仪式和阴谋。辉光历 194 年，寻神者教派被几位冒险者所击败，其首领失踪，并未死亡，藏身于阴暗处继续着他口中伟大的事业。

旅游景点：辉光历 194 年同年，为了庆祝寻神者教派的破灭，科尔-米亚聚落的代理首领，来自云间部落的斑猫人陶片选择将科尔-米亚开放给前来探险的冒险者们参观，并建立了一系列设施，此后，对巨口遗迹的探索成为了一项颇受追捧的冒险活动。

死灰复燃：辉光历 627 年，也就是约莫百年前，寻神者教派开始死灰复燃，积蓄着力量，妄图延续其阴谋。

瑟兰西部历史：瑟兰西部以沙漠和高山为主，无垠沙漠连绵不绝，太阳的光芒为沿途旅人带来炙热与烦躁。在沙漠之中，危机四伏，虽然途中时能能找到绿洲或古代遗迹，但也有深藏在沙地之下的沙鲨和饥渴蠕虫等待着吞噬冒险者们的生命。除了几个大型的绿洲聚集地外，这里还坐落着矮人们所生活的主城，赫尔达大锻城。

大师定居：在矮人们发现这座矿产丰富的火山前，他们一直过着居无定所的生活。矮人们多居于热带，不喜寒冷，因种族天赋而有着精巧的锻造手艺，正因此也很受欢迎。辉光历前 8 年，一位久负盛名的矮人工匠大师索林·铁拳误入了赫尔达火山之中，在逃离此处的熔蠕部落追杀时，他意外掉落至了火山底部，见到了传说中的神铸地心湖。逃离危难的索林大师欣喜若狂，干脆在此处定居，一边生活一边搜集合适的锻造材料，以求完成那心目中的至高杰作。

神器现世：辉光历 92 年，经过了百年的锻造，寿命将尽的索林大师终于完成了他人生中的最后一件作品，当杰作现世之时，他的心血与之融合，神圣的矮人号角在这片炙热之地第一次吹响，宣告着众多矮人终于拥有了自己的神赐之地。

冲突与和解：在世界各地听见了号角的矮人们，纷纷朝着这座火山赶来...当然，他们最先与居住此地的熔蠕部落起了冲突。幸好，混乱并未演变成战争，矮人之中的贤者提出了合作，而熔蠕部落见对方人多势众便也欣然同意，赫尔达大锻城的雏形便也最初建成。

从不和到共存：现如今，熔蠕和矮人经过了数百年的相处也达成了共存的生活方式。善于控火的熔蠕能够极好地调控熔炉温度，而矮人则擅长锻造，弥补了熔蠕天生难以使用精密工具的缺陷。经常可以看见两者互相称兄道弟，在锻造房中齐心合作。

寻找神器：可惜这座火山错综复杂，不论是矮人或者熔蠕都未曾找到通往地心湖的入口，那件神器刚一锻造出来便也宣布遗失。即使如此，两族也不曾放弃，每年都会派出探险队深入火山之底。

瑟兰中部以及东部历史：这里并未在先前的灾难中受到太多的伤害，至少明面上没有，居民百姓们依旧在莱茵平原之上过着安居乐业的生活，即使是南方雨林部落的侵扰也随着对方的毁灭与时光的流逝而被渐渐遗忘。诺姆莱王国平静解体，其根本原因是经济膨胀导致的泡沫破碎，众多贵族与富商宣告破产，未持有统一标准而锻造出的货币因含金量的变化导致价值波动极大，这亦加速了金融信用体系的崩塌，在这途中，就连王室也无法幸免遇难。

辉光历前 11 年，诺姆莱王室宣告破产，国库亏空，甚至不足以支付其手下骑士军团的军饷，再加上南方众部落的骚扰与掠夺，部分贵族和骑士家族宣布不再效忠王室自立门户。后续，辉光历前 3 年，诺姆莱国王瓦尔里茨三世正式宣布诺姆莱王国解体。

度量衡指南：辉光历元年，一则通告将诸国代表召集至沃野平原，在一座山峦之下，各国代表者签订了一份契约，自此度量衡有了统一的标准，这也是夕作为瑟兰神祇有记载的最后一次公开露面。

莱茵王国（中部）：辉光历 2 年，莱茵王国在诺姆莱的遗泽上建立，依旧沿用了原本的政治制度，甚至连贵族都几乎是原来那批。事实证明，这项举措虽然拉高了新国王理查德一世的支持率，但也为后续的发展留下了隐患。

永夜林海（东部）：此处精灵世代传承之地经过了一系列巨大变迁，于辉光历 6 年刚刚复归平稳，上一任自然祭司因阴谋之神的蛊惑而堕落，此举使得林海之中出现了不详的污染痕迹，精灵们因人手不足而迫切需要寻找帮助。此时，旧贵族查尔斯公爵一系寻到了机会，主动请缨介入了精灵诸事务之中，该举动很快得到了新任司祭的好感。

暗流涌动：查尔斯公爵并非是想通过武力谋求王位，他的目光更加长远，通过建立商贸公司的方式，查尔斯公爵与精灵方达成了长期合作，售卖林海内稀缺的必需品，以换取草药或兽类等特产。通过公司运作，查尔斯公爵积攒了大量财富，以此获得了极高的话语权，甚至权势隐隐盖过国王本人...毕竟就连王室经济命脉也掌握在他的手中。

舆论：辉光历 12 年，查尔斯公爵彻底掌握了王国内的新闻行业，原本零散的报纸行业被其整合并握于自己手中，可以说，此时的查尔斯公爵甚至能控制舆论走向，引导民众的流言蜚语。现在，他的谋划才算是初现端倪。在这种情况下，王室地位逐渐动摇，在民众间的威望和支持率也开始骤降。

动荡：辉光历 32 年，国王理查德一世病逝，其长子即位。眼见时机成熟，在查尔斯公爵的引导下，舆论终于爆发，新任国王的一些污点被通通扒出，民众间产生了强烈的不满。各地旧贵族也站在查尔斯公爵一方，几大骑士团公然抗议，在收到了公爵给予的巨额利益后，显然他们都抛弃了原本的立场，甚至连精灵方面也宣布出面支持查尔斯公爵。在这种情况下原王室也无可奈何，经过一系列掩人耳目的联姻和政策后，查尔斯公爵一脉名正言顺地夺取了王国的主权。

复归：可惜，金钱和利益无法永远凌驾于一切。辉光历 262 年，才女伊丽莎白横空出世。她来自原王室一脉，从小聪慧过人，被其父母运作，秘密送入魔法学院--全知书院进修学习。辉光历 286 年，伊丽莎白毕业，她并未回归莱茵，而是选择隐姓埋名成为一名冒险者，开始了其在大陆上的旅行与游历。辉光历 296 年，伊丽莎白结束了旅途回到王城，此时她的法力经过数十年磨练已经无可匹敌，她很快向众人宣布了自己的回归，并正式向王室查尔斯一脉宣战。当一颗流星划过天空，轰击在平原之上，震动大地时，早已年迈的现任国王心甘情愿地归还了权力。

平稳发展：伊丽莎白夺回王位后，立誓成为一代明君，她颁布了众多便民法案，减少赋税开垦荒地，大力发展商业以及制造业，被后世所铭记。直到如今，在王城中心依然竖立着她的雕像。

商贸法案：查尔斯的统治还是改变了这一王国，在商贸法案的颁布下，富有的商人得到了接近于贵族的权力，假如支付一笔高昂的费用，甚至能买到头衔与封地。并且在莱茵王国，也有许多利于商人的法律法规。

重要的历史性事件

辉光历 203 年：在莱茵平原与无垠沙漠接壤处，寻神者教派的分支，一支信仰秘闻作家的秘闻会教派跟随其先知指引，进入了地底深处的幽邃死域，在付出血腥残酷的献祭与死亡后，秘闻会首领于死域深处得到一滴尚未干涸的叛神之血。

辉光历 205 年：幽邃死域的影响范围逐步蔓延，周边地区的野兽与居民受其影响，莱茵王国与赫尔达大锻城派出联合调查团，意外发现秘闻会残党所举行的唤神仪式。

次月，王国卫队抵达，唤神仪式被迫提前中止，卫队与仪式所召唤的觉醒化身陷入战斗，最终成功挫败密会阴谋。死域因神血的激活而无法遏制，莱茵与大锻城方面在此处建立守望哨塔，监测事件后续的影响，此地也被双方共同设为禁域。

辉光历 210 年：大法师霍恩诺德建立全知书院，这座宏伟城堡收藏了从古至今的众多知识与书籍，其位置被精心隐藏在法师开辟的半位面之中。每年年初，霍恩诺德会开放书院，招收学生与助手，全知书院渐渐成为了瑟兰大陆最富盛名的魔法学院。

辉光历 276 年：瑟兰大陆西部，临近迷雾海的龙遥宝岛附近，一座古代遗迹忽然重现，其悬浮于天空之上，地面由云雾构成，被称之为云海古迹。

古迹庞大且宛如迷宫，在其中弥漫着由悲哀所形成的云雾，因古迹中发现的独特魔法物品而吸引来了众多冒险者的探索。

辉光历 323 年：寻神者教派的分支，信仰提亚马特的五色龙密会在庞大的科尔雨林中唤醒了一条从影晦纪存活下来的远古黑龙，其毒性和酸蚀将大地与绿植化为泥沼和毒雾，科尔-米亚城市几乎被摧毁，死亡笼罩了这片地区。

最终，在烛光组织的帮助与一众部落的努力下，那条远古黑龙最终被击败，其陨落之处形成了永久的毒沼地形。

辉光历 384 年：逃窜至龙遥宝岛一带的五色会残党，意外从沉睡中唤醒了银龙席尔瓦，因席尔瓦患有白化病，密会误将她当作了一条远古白龙，并对其进行膜拜。席尔瓦将错就错，设计让密会内部分裂，五色龙密会分裂为白龙派和传统派。

辉光历 386 年：银龙席尔瓦带领白龙派投奔龙遥宝岛，并于同年剿灭了密会其余派别。因为这一功绩，席尔瓦成为了龙遥宝岛继开拓者之后的第二位巨龙领主。她设立改革、建设基础设施，还训练了“银辉之耀骑士团”负责巡查周边海域。

辉光历 431 年：赫尔达大锻城，许久不变的熔岩中撕裂了一道通往火元素位面的裂口，伴随而来的是整座火山的暴动，火元素袭击了底层锻造场，矮人与熔螭部族伤亡惨重。暴乱的起因是一支信仰伊米希的熔螭邪教，在烛光组织的帮助下，位面裂口被关闭，可惜众多的火元素逃至岩浆之中潜藏，直到今日矮人和熔螭还在清理着这些元素生物。

辉光历 506 年：永夜林海，改革派当选祭司之位，精灵与莱茵王国再度建立贸易往来，林海许多区域对外开放，在这座自然森林周边，建立起了数个小型村落。一些对其他国家感到好奇的精灵们也自发走出林海，开始在大陆各地游历。

辉光历 561 年：莱茵王国爆发了著名的“七铜币”事件，王国财政大臣私自铸造大量不符合度量衡指南的劣质银币，其价值仅为普通银币的七成。在事件败露后，各地引发了巨大的争议和混乱，王室罢黜了财政大臣，并对其施以绞刑，众派系迎来清洗。

辉光历 627 年：寻神者教派似乎重新复燃，各地重新出现了他们活动的痕迹。

辉光历 671 年：寒北地区，联盟探险队发现了曾经的弗里基兰帝国首都，此地被笼罩在破碎的魔法迷锁之中，狂野且混乱的魔网能量在此地蔓延，探险队被异变的怪物所袭击，不得已退回基地，另寻进入的方法。

辉光历 726 年：莱茵王国科研大臣霍兰兹爵士研发出巡空飞艇，这艘由魔法和机械驱动的造物昭示着科技最新的发展--从今往后，国家间的交通与商贸更加便捷，同样也为迟迟没有进展的迷雾海探索计划开辟了新的方向。

然而，在飞艇的首次试航上，一声剧烈的轰鸣让这一切都化为了乌有，寻神者教派谋害了霍兰兹爵士，并让飞艇坠毁在了王都郊外，以这场灾难代表着邪教的再度归来。

大陆游历指南：社会与派系篇

有人存在的地方，便会有社会与派系

该篇章收录了瑟兰大陆上的不同派系，包括但不限于国家、机构、组织，它们或有名或无名，在这个世界上扮演着独特且不可替代的角色。

烛光

这或许是瑟兰世界上最负盛名的组织，但同时也是最神秘的组织。他们是民众眼中的英雄与希望，也是任何邪恶存在的眼中钉。

烛光这一名字继承自曾经的烛光英雄们，其成员在平常生活中或许有着自己的职位与责任，并且他们的身份很少为外人所知，不过每当瑟兰陷入危难之中，他们都会挺身而出，为希望的存续付诸自己的行动。

烛光可以说是瑟兰大陆上与神祇夕走的最近的人，每位成员的正式加入必须经过严格考核与筛查。当成为正式成员后，他们将知晓那守护世界的神器，即为希望悠久-传说之光是如何运作。正因此，烛光成员便能有针对性地帮忙查缺补漏，并引导人民向往希望。

烛光在某处设立有秘密的总部，那里被称之为英雄殿堂，每年有一天，所有成员将会齐聚于此分享一年来的见闻。

目标：维持瑟兰的稳定，为世界带来希望与传说，同时也会寻找神器之帷幕可能出现的漏洞，帮助筛查并监视其薄弱之处，防止邪恶的存在乘虚而入。

关系：烛光与各国维持着良好的关系，甚至有些成员也在自己所属的国家中身居高位。各国的最高领导人都至少秘密地知晓一位烛光成员，并持有紧急时刻能联络到对方的魔法工具。

重要人物：以下，为烛光组织重要人物一览，他们是烛光下的英雄，是希望与传说的象征。除了这些重要人物外，烛光亦有着许多学徒与无名英雄。

领袖 爱德蒙·莱特利尔

人类男性，守序善良

爱德蒙是一位英勇善战的圣武士，秉持着诚实守信的原则，立誓将自己的一生奉献给守护世界的宏大愿景。自从年幼时跟随师傅学习时知道了烛光的存在，便一直想要加入其中。二十岁后，他得到举荐，成功达成了自己年少时的梦想，在那之后，爱德蒙通过自己的努力成为了烛光史上最年轻的领袖，并且完成了传承神器的考验。有许多邪恶教派都被他所摧毁，在各地留下了无名的英雄传说。

魔法物品店主 白爪

斑猫人男性，中立善良

白爪经营着一家魔法物品店，他对于自己能受邀加入烛光也感到十分惊讶。根据爱德蒙的说法，他拥有善良之心，同时因为可爱的外表和语气可以让人放下戒备，很方便前往各地打探情报。目前，白爪倒是已经习惯了这样的生活，默默为烛光的朋友们提供帮助。

自然导师 萨米尔·月溪

精灵男性，中立善良

萨米尔是来自永夜林海的一位自然导师，他放弃了继承祭司之位，选择行走于大地，亲身聆听民众与自然的苦难，有时也会去帮助小动物们。

锻造大师 卡芙拉·铁拳

矮人女性，中立善良

索林·铁拳的孙女，年轻的矮人锻造大师，在铁匠公会中享有极高声誉，目前兼任铁匠公会副会长，本人性情直爽且不拘小节。

赎罪者 艾拉瑞尔·星光

精灵女性，混乱善良

数百年前，为了抵抗侵略者，艾拉瑞尔施展了强大的法术仪式...可那仪式的失控不仅毁灭了敌人，亦将她深爱的王国拖入毁灭。目前，艾拉瑞尔寻找着能拯救过错的方法，一边在旅行中出于善意而帮助他人。

寒北联盟议会

寒北地区的统治者，以联盟议会的形式存在，议会共设立有七席，除开给予三族首领的固定席位外，其余位次由作出贡献者获得。

联盟议会下属统辖有四个组织，它们各自分工明确。“巡雪者”巡视寒北各地，负责预警灾难的来临，同时也会清理沿途的游荡怪物，确保领地内的安全。“猎手会”狩猎普通野兽，以确保族群的肉食供应和生存所需，有时候也兼任收集药材的职责。“丰收会”由德鲁伊们建立，在极北地区研究农作物的生长和改良，偶尔会委托其它组织寻找材料。“建造家”是最特别的组织，他们没有任何战斗力，却为这片地区的发展带来了繁荣。基础建设和极地科技都是由他们进行研发与改进。

寒北联盟议会并没有森严的等级制度，拥有的地位身份只基于每个民众的贡献。在法律中，除了老人、小孩、孕妇以及残障人士外，不进行工作的居民被视为违反法律，假如被发现，将会剥夺社会中的一切福利政策，就好比不被允许享有城镇守卫的保护、不再享有免费医疗与食物等等，这些处罚持续到该居民重新开始工作。至于辞退，无需担心，只要向议会寻求帮助便能重新为个人分配劳动事务。虽然这些法律有时候不近人情，但这也是在极寒下生存所必须的付出。

在寒北地区目前已知有三种天灾，发生间隔约莫在四年左右，只有巡雪者能提前发现天灾的踪迹。

寒潮席卷大地，其中裹挟的狂野魔法改变着兽类的形体，先是雪风摧毁建筑和房屋，而后便会迎来怪物的袭击，在天灾中最为常见。

狂猎唤起死亡与恐惧，帝国的军队重新踏足这片土地，它们并非战无不胜，但那源源不断复生的躯体让它们最后一刻。每当狂猎来临时，会沿着特定的路线进发，直到抵达旧时王都...一般来说，议会并不会与其硬碰，而是采用拖延、迁移的方法避过。

湮神是一台由魔网能量驱动的超大型战争兵器，制作它的技术早已遗失。每百年左右，这台兵器就会重新启动，为大地上的生灵带来毁灭。幸好，其内部的能量在日积月累中缓缓磨灭，它每次苏醒的时间正变得愈发短暂。

目标：在寒北地区，生存是第一要务，因为每隔四年的天灾袭击，休养生息的日子里议会会大量囤积物资，以应对可能来临的危机。

寒北联盟议会的终极目标是寻找结束天灾的方法，有可靠的情报告诉他们，恢复此地魔网的方法就藏在被积雪掩埋的旧日王都。

关系：议会与莱茵王国保持着长久的贸易往来，许多生存物资仰赖于对方的供给。因地处偏僻，寒北地区与其它非相邻国家并未建交，偶尔因其流民接纳政策，还会与其它地区产生小范围冲突...

重要人物：以下，为寒北联盟议会重要人物一览，议会的七席掌管着各个领域，位次按贡献排序，他们在普通民众眼里都拥有着极高的声望。

首席 沃尔默·格瑞桑德

化兽者男性 中立善良

年轻时被称为“狼将军”的勇武战士，作出的贡献有——带领联军击败战争兵器：湮神、阻拦狂猎的步伐，让数个村镇成功撤离、保护探险队发现弗里基兰王都遗址等等。

他如今已经年逾百岁，愈发感觉到力不从心，私下担忧着可能降临的天灾，并怀疑自己是否还有能力再次击败狂猎或是更为可怕的湮神兵器。

这位老人将一生奉献给了战斗，在政治事务上，他并不擅长。

二席 纳罗斯

梭螺鱼人男性 守序中立

除了少部分族裔外，梭螺鱼人们都居住在临近边岸的冰海之中，鱼人原本并不打算参与陆上民族的什么联盟议会...直到“湮神”轰烂了他们的城市。

二席纳罗斯尚且年轻，于不久前临时继承了其父亲的位置，因为他的贡献并没有得到众人的认可，自然纳罗斯在议会中也没有多少发言权。

目前这位年轻人急于证明自己有资格得到该席位，并在积极地协调着各处工作。

三席 塔莱伊

歌利亚女性 绝对中立

这位永远追寻着超越的歌利亚女士是联盟探险队的队长，拥有着稀薄的冰霜巨人血统，这让她可以更好地适应冰雪和极寒。

寒北地区的歌利亚族群是很久以前从遥远的山脉地区迁徙而来，联盟议会接纳了他们，而议会的贡献制度也完美契合了歌利亚追求竞争的天性。

对于不劳而获之人，塔莱伊表现出明显的不满，正因此，在议会中与现任二席产生了许多冲突。

她现阶段的人生目标是进入弗里基兰王都遗址探索，在先前的探险中，小队成功找到了此地的入口。

四席 克拉提克

牛头人男性 守序中立

克拉提克是“巡雪者”的队长，同时也是联盟探险队的一员，运用自己的寻路天赋为众人提供支持。他不善言辞，大多数时候沉默且腼腆，这位牛头人并非在寒北地区长大，也从不会向他人提及自己的过往...曾有传闻说克拉提克是来自科尔的被流放者。

五席 里德

化兽者男性 守序中立

里德是“猎手会”的头领，自称为冰原上最强大的猎手，他与人交谈时显得散漫且不拘小节，但在狩猎模式下却冰冷地可怕。刺穿猎物喉咙时的那种血腥气让里德着迷，这是铭刻于其血脉中的本能。

里德没有固定的伴侣，却总是出入于风月场所，这一点让其它席位颇为不满。

六席 艾莉森

灵狐裔女性 绝对中立

艾莉森是“丰收会”的大德鲁伊，灵狐裔是独属于瑟兰世界的种族，在诞生之初便与自然和魔法亲和。灵狐裔有两种分支--白狐和赤狐，寒北地区的白狐族群喜好寒冷，在议会中担任着德鲁伊的职能。艾莉森喜好远游探索，常常将丰收会的事务交给自己的后辈，不过每次她回归时都会带上众多的珍惜植物和草药，甚至驯养的野兽帮助族群度过寒冬，她的性格亲和，在议会中很受欢迎。

七席 诺斯费恩

人类男性 混乱中立

诺斯费恩是“建造家”的发明大师，不过其性格异想天开，常常研究一些混乱大胆的课题，这些课题有的成功为众人改善了生活，然而其它大部分都惨遭失败。即使失败，他也不会在意，反而继续从中诞生出新的异想天开的想法。

诺斯费恩是被莱茵王国流放，因为其大胆前卫的想法造成了王国实验室的巨大损失，在来到寒北议会后，他一开始同样被众人所排挤，直到诺斯费恩遇到了能管住他的妻子，在妻子的监督下，这位发明专家才开始产出各种稀奇古怪却又颇为实用的发明。

扩展：寒北地区的法律

寒北联盟议会的法律体系以生存和贡献为第一要务，按种族寿命，凡是成年者没有特殊原因都需要进行劳动义务，这些工作由议会认可，并无强迫。

违反劳动义务：拒绝参与集体劳动和贡献者，被剥夺社会福利，不再享有免费提供的食物或医疗（紧急救治除外），其住所不再列入守卫的巡逻路线，并且需缴纳高昂的住房和供暖使用费。

灾时紧急调度：在天灾来临时，议会有权宣布紧急状态，征调所有民兵、冒险者，拒绝服从征调者视为叛逃，不享有灾时避难并于天灾结束后强制驱逐。

谋杀、意外杀人：根据情况以及严重程度剥夺社会福利，处以强制苛重劳动或死刑。

盗窃：剥夺社会福利，处以强制劳动，期限结束后恢复福利。如若外来者盗窃，没收财物并即刻驱逐。

叛国：按照严重程度处以死刑或流放。

信仰叛神：处以死刑

叛神的定义：背叛秩序的神祇，妄图给世界带来颠覆与毁灭，诸如扎罗尼、秘闻作家、提亚马特、伊米希等神祇。在瑟兰世界，信仰叛神、召唤叛神的仪式极有可能短暂撕裂帷幕，致使帷幕出现薄弱之处。

科尔-米亚众部落长老会

位于热带雨林之中的科尔-米亚古城收留各个部落，并形成了独特的长老会制度。因为传说和信仰的关系，在这座城市中禁止智慧种族间的杀害与血腥，各个原本大相径庭的种族在此处融洽生活。

这座城市建立在“深渊之口”上方，正因此，中心区并不对普通居民开放，在那里是冒险者的聚集之地，生活在此处的冒险者在探索巨口之余，还要负责帮忙清理游荡出地城的怪物。

科尔-米亚以手工业和旅游特产为主，一些弱小的种族从事着编织、工艺品等事务，而强大的种族有时候也会深入雨林之中，为冒险者或游客寻找珍惜草药与文物古迹。

目标：长老会以科尔-米亚的安全稳定为目标，希望解决关于巨口的危机，在这座地城深处，亦有源自叛神的遗留存在...同时他们也在担心着那件传说中能毁灭一切的神器再次现世。

关系：科尔-米亚与雨林中的众部落保持着良好关系，在自然和神祇信仰的见证下，深渊之口必须得到监视与遏止。

重要人物：以下，为科尔-米亚众部落长老会的重要人物一览，他们仅代表着自己的部族，不会介入其它部族的争端，因长老数量众多，这里仅列出影响力较大的诸位长老。

大族长 云纹木·亮崖

斑猫人男性 中立善良

凭借着聪慧与善良，云纹木担任了长老会的大族长，他十分擅长政策与规划，不同于其他的斑猫人，更喜好安静平和的生活。在冒险者事务上，云纹木是不折不扣的改革派，他深知这座城市繁荣的原因，只有“深渊之口”能源源不断地吸引冒险者前来，那么此地便能成为科尔雨林与外界通商的桥梁。

长老 风暴

蜥蜴人女性 绝对中立

她并非所需庇护，而是寻求着战斗与死亡而来...风暴相信想要成为蜥蜴人传说中的伟大战士必须通过深渊之口的试炼，几乎固定是每月一次，在做好准备后，风暴便会深入地城之中，直到战至遍体鳞伤。

长老 马尔孔

化兽者男性 绝对中立

年迈的长老，曾是有名的大海盗，如今退休隐居于此，骨子里依旧带着桀骜的性格。在众长老间是绝对的激进派，不过多亏他以雷霆手段解决了诸多争议，再也无人敢在这座城市违反律法。有人传闻马尔孔长老与大族长不和，实际二人为极好的好友，这些传闻也是有意为之。

长老 “旅商”

变形怪 混乱中立

原名未知，长老“旅商”是一位来自深渊之口的变形怪，被发现时早已失去了之前的记忆，在是否接纳他的问题上，长老会产生了激烈的争执，最终同意了对方的加入。旅商并不掺和城市的政策事务，他的爱好是与冒险者进行交易，用冒险装备和魔法物品交换一些来自深渊之口中不知用途的物件、来源神秘的道具等等。

相传在他手中还收藏有一块古老石板，其上的记述与寻神者教派的目的息息相关。

扩展：科尔-米亚的法律

在这里，最特殊的法律便是杀害禁令，传说曾经的雨林联邦就是因为其残暴与血腥被降下神罚，所以在这座城市中，无论何种原因，没有智慧种族能故意杀害其他的智慧种族，或是对其施加暴力。因为曾经在这里出现过寻神者教派，长老会亦规定绝不许信仰这些叛神。

盗窃：驱逐出城。

谋杀：驱逐出城并处以死刑。

意外杀人：由长老会裁定，监禁后驱逐或死刑。

信仰叛神：驱逐出城并处以死刑。

赫尔达大锻城铁匠公会

赫尔达大锻城耸立于无垠荒漠，并建立在赫尔达火山之中，由矮人与熔螭世代生活、守护。赫尔达大锻城由铁匠公会管理，公会的两名会长与四名副会长同样还是远近闻名的锻造大师。

赫尔达大锻城分为上中下三城区，不过与通常的直觉相反，大锻城居民所居住的地方越接近上层表明其地位越低。因为随着接近火山深处，周围活跃的热量与元素便更适合进行锻造。

一般而言，大锻城最外部的区域会向所有旅客与冒险者开放，不过进入更深的区域必须得到铁匠公会的承认...就比如拥有精湛的锻造技艺或是曾取得珍惜级的罕见材料。

只有离开了繁华的下城区后，才算是真正进入了原始的火山深地，这里的道路天然开辟且错综复杂，至今仍未有人找到通往传说中神铸地心湖的方向。

目标：铁匠公会的目标有且仅有一个，进入神铸地心湖，并寻回丢失的矮人王神器，公会承诺，这份荣耀同样属于熔螭。

关系：赫尔达大锻城与莱茵王国保持着长久的友好关系，彼此的商品都在对方城市中销量极好，毕竟大锻城缺少一些日常用品的生产，而莱茵王国则对那些精致的装备赞不绝口。

重要人物：以下，为赫尔达大锻城铁匠公会的重要人物一览，他们的技艺得到了所有人的称赞，是锻造领域当之无愧的瑰宝。

会长 莱索恩·筑城者

矮人男性 守序善良

年迈且受人尊敬的筑城者家族一员，他的父亲是赫尔达大锻城最初的开拓者之一。漫长的年月历练了莱索恩的技艺，专研和探究让他还原了诸多失传的锻造手法。

不过很可惜，莱索恩已经有数年不曾抡锤锻打了，垂垂老矣的年迈躯体早已无法抬起巨锤，对于后辈与继任者的教导也掏空了他的精力。

会长 赫拉卡

熔螭女性 守序中立

赫拉卡是熔螭部族中的控火大师，同时也是铁匠公会的最强战力，她精通附魔技艺，由其铸造的魔法武器威力惊人。

副会长 卡芙拉·铁拳

矮人女性 中立善良

不拘一格的年轻矮人锻造大师，钻研的并非单纯是技艺与手法，而是巧妙地将其与机械、魔法相结合，制作了诸如火箭飞拳、无畏者装甲等等强大的奇械。同时，卡芙拉也是烛光的一员，平时并不常呆在赫尔达大锻城中。

副会长 托达克·火铸

矮人男性 守序邪恶

心怀鬼胎的矮人长老，热衷于政治斗争，因为莱索恩的年迈而觊觎着会长的位置。自认为自己目前最大的竞争者是卡芙拉，实际上，根本没有被对方看在眼里。最近频繁组织着探索队，试图寻找神器，进而在神器的承认下名正言顺地统治矮人一族。

副会长 艾尔文

侏儒男性 中立善良

卡芙拉的好友，少数被公会承认的其它种族锻造大师，他的性格明快乐观，相比起锻造，艾尔文更擅长研究机械，正因此经常与卡芙拉交流心得。

副会长 赫诺伊

熔螭男性 守序中立

一丝不苟的熔螭族锻造大师，负责担任公会的对外发言人，同时亦是一位无私的教育家，在最上层开设有专门教室。

扩展：大锻城的法律

在这里，有一条特殊的圣律，寻找到矮人王神器之人有资格统领矮人族，不过显然，距离圣律写下已经有数百年时间，无一人成功。

盗窃：窃取财物者处以监禁，而窃取锻造珍贵材料者额外剥夺公会成员身份。

谋杀以及意外杀人：监禁、没收财物...严重者处决。

信奉叛神：施行放逐，其中信仰伊米希者处决

莱茵王国

莱茵是这片大陆上最为鼎盛的国家，并非依靠征伐，而是其强大的贸易与发展。它几乎占据了整个中部平原，城镇众多，自然风光美丽迷人。

莱茵由王室统治，并且分封贵族，设立了大臣团为国家出谋划策。目前其王国由人类女王伊丽莎白三世统治，国内的政策接纳来自世界各地向往和平的种族定居于此。

莱茵王国拥有庞大的军事力量，只听命于王室的王国卫队、由各贵族率领的骑士团、以及最精锐的法师团。当地商贸和制造业发达，同时有设立王国实验室，招募奇械师与德鲁伊研究改善机械或种植科技。

目标：莱茵王室的目标是建立来往各国的稳定商路，同时也在考虑着探索迷雾海的诸多事宜。

关系：秉持着金钱就是一切的思想，莱茵王国从来不会主动与外国交恶，靠着本国才有的许多独特制造业特产，莱茵渐渐敲开了诸国的大门。

重要人物：以下，为莱茵王国的重要人物一览，他们是极富影响力的王室成员、事务大臣、贵族或商贾，在这个大国中占据着一席之地。

女王 伊丽莎白·莱茵

人类女性 守序中立

莱茵的女王，同时也是掌握魔法奥秘的强大法师，曾在全知书院中进修，与大法师霍恩诺德保持着良好的关系。伊丽莎白三世是一位聪慧且贤明的君主，重视民众的教育程度，长期拨款公益建设学校和教室，不过这点受到了某些大臣的反对，这也让伊丽莎白对日益壮大的贵族、商人权力感到担忧与不满。

王子 艾迪斯·莱茵

人类男性 中立善良

伊丽莎白的儿子，尚且年轻，然而艾迪斯没有半点魔法天赋，他常常担心因为自己的力量无法服众而有损母亲的声誉。通常来说，王位会交由最杰出的王室子嗣继承，可伊丽莎白目前只有他一位子嗣，这导致艾迪斯本人背负着极大的压力。

财政大臣 吉莉安

半身人女性 守序中立

吉莉安负责税务征收以及核算，日常生活中随和温柔，不过面对账目倒显得极度严苛，正因此她手下的税务官常将其称为“铁目”吉莉安，最喜欢的节日是每年一次的自省日大审查，相比平时，那些偷税漏税之人更容易在这一天，于传统或信仰的见证下坦诚隐瞒的真相。

农业大臣 泰雅

精灵女性 绝对中立

泰雅是来自永夜林海的精灵德鲁伊，曾跟随第一代伊丽莎白女王踏上冒险，在其成为女王后便跟随左右，担任农业大臣。如今，她早已与这片土地密不可分，其创造的诸多种植技艺也在莱茵广为流传。自从她来到这里后，莱茵再未有过饥荒。

宗教大臣 格林

侏儒男性 中立善良

并非牧师，而是管离莱茵境内各宗教事务的宗教大臣，因环绕瑟兰的帷幕缘故，这片大陆没有太多宗教。民众们也知晓神祇并不会直接回应他们，因此更多遵循着自己内心的道德与信念。不过即使如此，各个神祇的祭典日亦是一件大事，而格林便是对其进行统筹和规划的宗教大臣，他办事圆滑，不会怠慢宗教信仰亦不会让他们影响其它市民的生活。

骑士团长 维尔达·金翼

龙裔男性 守序善良

来自金翼家族的龙裔，相传该家族祖辈曾与一只金龙交好，其后代大多有龙族血统。维尔达武力冠绝，为人公正，在贵族中从不收取供奉或贿赂，因为维尔达出生贵族却忠于君主，伊丽莎白对其信任颇深。因其身份原因，常担任王室与贵族各派系间沟通的桥梁。

首席皇家法师 米勒

提夫林男性 混乱善良

年轻的首席法师，大法师霍恩诺德的养子，出生于其它位面，被其父母遗弃在博德之门。霍恩诺德游历各地时偶然发现了他以及他的天赋，并将其带回培养。因为身份，米勒遭受过许多旁人的歧视，不过他很快以自己的开朗和天赋胜任了首席法师一职。

公爵 奥利弗·威斯克伦

人类男性 守序邪恶

这位贵族代表着自己派系的利益，以各种手段攫取着财富与权力，其掌握的金钱和人脉几乎与王室匹敌，却仍不知足，试图继续提升其家族在王国中的影响力。奥利弗最惹人生厌的一点便是，他毕业于王国著名的律法大学，所作所为皆依法律，这让包括女王在内的政治对手很难找到他的把柄。

商会主管 斯忒拉·施特伍德

人类女性 绝对中立

利益至上的商会主管，威斯克伦公爵的坚定支持者，除此之外，她还对遗迹古物有着强烈的占有欲，是莱茵最大的古物收藏家，在施特伍德庄园的地下，有一片魔法建造的庞大收藏馆，只有得到其赏识的人方能一睹她的众多收藏。

“黑刀” 诺莱娅

半精灵女性 中立邪恶

莱茵王国地下世界的女王，暗地里为威斯克伦公爵处理麻烦，率领着所谓的黑刀骑士团--也就是一群渣滓和小偷躲藏在王国那错综复杂的暗巷与地下水道之间，王室曾数次发起对黑刀的围剿，但全部因各种原因而失败了。目前尚没有人知晓诺莱娅和公爵的关系，不过实际上她是公爵的私生女，对此怀恨在心又无法反抗。

旅行家 爱德蒙·莱特利尔

人类男性 守序善良

莱特利尔家族的成员，拒绝了家主的位置并将其传给了自己的弟弟，在他人口中是一位游手好闲没有正业的旅行家，最近刚结束了自己的旅途并暂住在莱特利尔庄园。威斯克伦公爵发现，这位旅行家似乎对自己的产业感到好奇，在进行着暗中调查，便决定让“黑刀”前去神不知鬼不觉地干掉这个潜在的威胁。

很可惜，无论是公爵或者他的手下黑刀都不清楚，眼前的年轻人还有另一重身份，烛光的领袖。

科研大臣 霍兰兹爵士（已故）

人类男性 中立善良

这位年迈的老人为莱茵王国兢兢业业地奉献出了自己的一生，他改进机械原理、改善制造设备...其手下的便民发明数不胜数，受到所有人的尊敬。

在霍兰兹爵士退休后，他终于能够将自己的精力放在兴趣之上，花费数年的时间，制造出了瑟兰大陆的第一艘飞空艇。

然而，在揭幕仪式上，年迈的霍兰兹爵士遭到谋杀，其心血亦坠毁在莱茵首都郊外，这一事件引起了莱茵全国的愤怒。

在霍兰兹爵士死后，女王为其追授了永久荣誉奖章。

扩展：莱茵王国的法律

莱茵王国注重商贸和发展，设立有特殊的商贸法案，防止扰乱市场、恶意竞争，并减免了部分税务。因这一政策，莱茵被全世界的商人所喜爱，来自各个国家的商品也在此流通，甚至有人曾说，逛过莱茵市集，便算是在各个国家旅游一趟。

盗窃：监禁 5 至 10 天并罚款相当于被偷的物品价值两倍。

损坏私人财产：处以财产价值两倍的罚款，如果无法上缴罚款，处以强制性劳动直到补齐价值。

逃避税收：监禁 10 至 20 天并限期补交税款。

贪污：根据严重程度处以监禁数月不等，并没收非法收入。

蓄谋袭击：监禁数月不等，按严重程度赔款。

意外杀人与谋杀：根据严重程度，监禁数年不等或死刑。

叛国：死刑

信仰叛神：根据严重程度，流放或死刑。

永夜林海自然导师团

永夜林海是精灵的故乡，它神秘且历史悠久，就位于莱茵王国以东，临近迷雾海附近。这片深邃的密林被树木遮挡了阳光，其内却有众多自然奇珍，是瑟兰大陆上除了科尔雨林外另一亲近自然之处。

永夜林海由精灵自然导师们管理，其中最受尊敬者被称为自然祭司，导师们并不会干涉精灵们的选择，只是教导并监督居于森林之人，确保他们不会破坏自然的和谐安宁。

当然，虽然说是不会干涉，但自然导师们有时也有着自己的立场，目前的祭司属于精灵之中的改革派，认为随着时代发展，有些迂腐的规矩其实不需继续遵守，并为外来者们开放了更多区域。

目标：与自然共存，寻求和自然原力的共鸣。

关系：永夜林海深处的精灵之乡并不对公众开放，不过自然导师们接纳来自世界各地寻求自然之人，林海内有专门的冥想、活动区域，能够让旅客们欣赏到无与伦比的美景。

重要人物：以下，为永夜林海的重要人物一览，其中大部分导师并不喜好接见外人，所以仅列出频繁出现在公众之中的两位自然导师。

自然祭司 莉雅·月溪

精灵女性 中立善良

莉雅担任着自然祭司一职，可以说，她是最亲近自然之人，不过，这位祭司同时也是改革派的一员，其上任后，在永夜林海与莱茵的通商事务上付出了不少的心思。

依旧对自己的亲哥充满怨念，特别是在对方抛下祭司之位云游四海后感到十分羡慕。

自然导师 西摩·宝石花卉

精灵男性 绝对中立

他同样是自然导师团中的改革派，常常作为使节参与各国的外交场合。在各种重大会议中保持绝对的中立、客观视角，所以被许多其它国家的大臣或长老称为“调停者”。作为自然导师，西摩同样是一位技艺精湛的德鲁伊。

龙遥宝岛领主议会

龙遥宝岛由三位领主共同治理，假如在政策上产生分歧，则需要进行投票表决。相传在影晦纪时，是金龙奥瑞利安带领着少数愿意追随自己的龙类与仆从建立了这片净土，庇护着他们躲避纷争与灾难。自那以后，龙遥宝岛与善良的金属龙类立下了古老誓言，两者和睦相处，居民供奉龙类、龙类庇护生灵。

目标：遵循古老的誓言，维持龙与居民间数百年的和睦相处。在平衡间寻找发展道路，并警惕周边海盗与邪教侵扰。

关系：龙遥宝岛长期处于半封闭的状态，不过在银龙席尔瓦上任领主后，对莱茵等国开放通商港口。

重要人物：以下，为龙遥宝岛重要人物一览，也就是三位议会领主。

领主 席尔瓦

银龙女性 守序善良

天生白化病的银龙，从小经常被误会为最低等的白龙，这养成了她略有孤僻的性格。不过在成功用智慧化解了五色龙密会的阴谋后，她找到了自己龙生的方向，成为龙遥宝岛自开拓者金龙奥瑞利安后的第二位巨龙领主。负责处理人与龙之间的关系。

领主 怀恩·多特

人类男性 守序中立

曾是席尔瓦的学徒，如今已成长为独当一面的人物，在领主中负责处理周边海域猖獗的海盗袭击，保卫民众的安全，同时还统领着银辉之耀骑士团。

领主 瓦莱伊·灰鳞

龙裔女性 守序中立

领主中的保守派，认为席尔瓦的开放政策正在打破龙遥宝岛数百年来稳定和传统。她并非反对席尔瓦本人，而是担忧对方的方式可能会招致灾难。

目前，瓦莱伊女士正在处理云海古遗迹的相关方面事务，并确保那些进入古遗迹探索的冒险者们不会造成其它的影响或损害。

寻神者教派

瑟兰世界最为著名的邪教组织，其手下分为诸多派别。最开始信奉着血与刺杀之神扎罗尼，后来因信仰不同又分化出信仰提亚马特的五色龙密会、信仰秘闻作家的秘闻会、信仰火元素邪神伊米希的元素君王祈会等等。

寻神者教派的起源历史悠久，可以追溯到辉光历 63 年。位于科尔雨林中的深渊之口遗迹吸引了众多热爱冒险之人探索其中，而大探险家雷蒙德便是其中之一。在经历了重重陷阱机关以及怪物的袭击后，他终于来到了地城的最深处...在那里树立着巨大的神器，毁灭性的能量在其中跳动，而在神器前，一块石板被放置于此。

当大探险家离开深渊之口后，他已经不再是曾经的雷蒙德，这位寻神者教派的首领以巫妖之躯重现，并自称为**彼端终曜，雷克拉维乌斯**。

很快，恐惧在科尔雨林蔓延，亡灵复生、魔法与情感的力量在其手中扭曲，而众多生灵因惧怕或崇拜跪倒在他的脚下，寻神者教派的势力愈发强大，而其影响也渐渐扩展到了雨林之外...那段时间大陆上人人自危。

最终，在第一任烛光领袖的带领下，冒险者们深入雨林腹地，获得众部落的帮助，击败了雷克拉维乌斯与寻神者教派。

虽然教主死亡，但是其命匣却并未找到，人们认为他将自己的命匣藏在了深渊之口的最深处，不过至今仍未有人再次成功探寻到神器的位置。

目标：破除帷幕，将被“囚禁”的众神重新释放，让瑟兰大陆重新得到神明的庇护。

关系：很显然，寻神者教派与其它国家或派系的关系并不太好。

重要人物：以下，为寻神者教派重要人物一览，包含了其教主以及各个分支尚未被击败的代理者。

教主 彼端终曜，雷克拉维乌斯

亡灵 混乱邪恶

寻神者教派的统治者，不死的巫妖，信仰着血与刺杀之神扎罗尼，其性格暴戾，认为凡人皆愚昧无知，神祇被帷幕所困，只有越过彼端才能见到真正的神启。不过，因为石板的原因，它的形态被困在瑟兰世界的物质位面，甚至未曾真正抵达过其口中的彼端。

代理者 披鳞君王，德拉特维尔

怪兽 混乱邪恶

五色龙密会分支的代理者，原本为人类，崇拜力量与五色巨龙，通过往自身移植龙骨和龙血，长出了扭曲的巨龙肢体。它身披鳞片，背上生出龙头，力大无穷，在前任代理者死亡后接手了剩余的密会残党，继续游荡在龙遥宝岛一带，伺机报复欺骗了密会的银龙席尔瓦。同时，这位披鳞君王也是臭名昭著的大海盗。

代理者 低语圣座，阿斯托利欧

半精灵男性 中立邪恶

秘闻会分支的代理者，信仰着秘闻作家，从神祇的力量中攫取了操纵他人的能力。曾引发了幽邃死域的爆动，在被王国卫队击败后，靠着意外得到的叛神之血复活，并小心翼翼地潜藏在了莱茵王国境内。阿斯托利欧并没有深远的目标，而是希望通过操纵他人的能力为自己掌控舆论、谋取利益。

代理者 寂静燃烧，弗莱姆维恩

火元素 混乱邪恶

在帷幕裂隙开启时来到瑟兰的火元素，不同于其余同类，作为伊米希先锋的弗莱姆维恩拥有着极高的智慧。在元素君王祈会被击败后，它带领着剩余教徒逃至了无垠沙原。在平时，弗莱姆维恩会将自己的形体约束为寂静燃烧的人形态，不过在情绪激动时便会显出本体。

这位火元素在沙原中占据了一块遗迹区域，靠着对地形的熟悉躲避着敌人。它将自己手下的信徒散至各个绿洲，了解各种信息和情报，并谋划着再次开启裂隙。

全知书院

由大法师霍恩诺德建立的学术组织，同时也是全瑟兰最大的图书馆。书院所在之处乃是半位面中，一座宏伟城堡屹立于此，从藏书区到教室区，这里接纳学生和追寻知识者。

全知书院的准入门槛谁也不说，但每一位有幸进入其中的人都拥有着旺盛的求知欲和对魔法的渴求。这个半位面会在瑟兰大陆上随机地移换位置，但只要手持大法师给予的凭证就能随时进入。

作为同僚，许多强大的法师也会来到这里与霍恩诺德交流魔法，而交流之余，有时候遇上了天赋异禀的学生他们也会指点一番，久而久之，有的人就住了下来专门开办课程等等。

而全知书院最顶层的大教室每年会开放一次，那时霍恩诺德会亲自出现，并教导每一位学生，这也是无数人求之不得的机遇。

目标：收藏所有的书籍。

关系：全知书院在各国中保持绝对的中立。

重要人物：以下，为全知书院重要人物一览，大法师和他的两位教师好友。

大法师 霍恩诺德

灵狐裔男性 绝对中立

行走的魔法百科，瑟兰大陆少数知晓位面魔法的凡人之一，出生于已经毁灭的诺姆莱王国，经历神秘，甚至很少有人见过其真容...目前游历于各个位面间。

千变诗人 安德

幻身灵男性 绝对中立

能够自如变化外貌与身份的幻身灵吟游诗人，霍恩诺德的好友，热衷于游历瑟兰，将英雄诗篇传唱各地。他最喜欢变换外貌对其他人进行小恶作剧。

狂乱风暴 米兹克斯

地精女性 绝对中立

这位小个子的地精女士是一位强大的狂野术士，从出生起，她的身边就伴随着各种各样奇妙的狂野魔法。这也就导致，不论她走到哪儿都有可能引发意想不到的骚乱，一开始米兹克斯感到苦恼，但现在她已经乐在其中。

无冕之王

在迷雾海上，游荡着名为无冕之王的势力...实际上，他们就是寻常人口中的海盗。其中大部分人都并非是受到逼迫，而是在各个国家触犯了法律被流放或通缉的恶徒。

他们在迷雾海上袭击着过往的商队，当然也是目前各国海上贸易开展不顺的原因。

这些海盗们实际上并不团结，背叛和血腥是势力中不变的基调。

目标：劫掠、金钱、宝藏。

关系：被各国通缉和唾弃，各国却又无可奈何。

重要人物：以下，为无冕之王重要人物一览，大海上的海盗王者们。

披鳞君王 德拉特维尔

怪兽 混乱邪恶

最难以琢磨的海盗王者，其怪物般的身躯受到所有人的厌恶与畏惧。其残暴异常，劫掠商船从不留下活口，并且毫不掩饰自己邪教信徒的身份。

魔眼王 库斯克

半兽人男性 中立邪恶

驾驶着猩红之眼号的船长，其眼眶中镶嵌着一枚魔法红宝石，这枚宝石可以带着他找到隐藏的宝藏，正因此，库斯克的船队受到众多海盗的追随。

狂鲨王 莫罗

梭螺鱼人男性 中立邪恶

驾驶着洋流号的船长，这是一艘能在水下行进的魔法三桅船，靠着神出鬼没的行踪，莫罗能出其不意地袭击商船。他的手底下饲养着一群嗜血的鲨鱼。

魂灵王 伊利亚斯

亡灵 中立邪恶

驾驶着死魂曲号的亡灵船长，他曾被自己的好友背叛，如今带着恨意重新归来。伊利亚斯发誓会找到那个忘恩负义的家伙，并亲手把自己的利剑刺进对方心脏...而后以亡灵的形态复活好友，两人再度一起驰骋于大洋之上。他的好友名叫马尔孔，曾被称作“血斧君王”，伊利亚斯并不认为对方已死。

绿洲部族

居住在无垠沙原上的众部族统称，他们依靠着绿洲建立自己的势力，在沙原上靠着与莱茵的通商获取必要的生存物资。

有时候，部族也会接来自铁匠公会任务，深入这片炙热之地寻找珍惜的锻造材料。在这里，最需要警惕是潜藏在沙原中的怪物，这也让各部族或多或少掌握了沙鲨、饥渴蠕虫这类怪物的习性和捕食规律，并且他们很乐意分享...只要你给钱。

目标：巩固自己的势力，寻找绿洲和水源。

关系：各部族间关系并不融洽，经常争夺物资。

重要人物：以下，为绿洲部族重要人物一览，尤其是各个大部族的族长。

沙蝎部族 萨德尔

人类男性 守序中立

一位精明的政治家、商人，他占据沙原上最庞大的绿洲，开辟安全的道路以供莱茵王国通商，萨德尔掌握着沙漠中的稀有矿石和怪物材料贸易。

随着年龄的增长，萨德尔内心的不安也在与日俱增，因为他知道太多人觊觎着自己手上这条关键的商路，甚至连自己最亲密的子孙都不再相信。

赤鬃部族 娜菲娅

化兽者女性 混乱中立

沙原上最强大的猎手，信奉适者生存的法则，对于商贸一窍不通，但在成年时就能独自狩猎饥渴蠕虫这等恐怖的怪物。被追寻力量之人崇拜，其追随者都是强大的猎手和战士。

新月部族 阿伊莎

灵狐裔女性 中立善良

来自莱茵的被流放者，其家族在政治斗争中落败，受到了污蔑与敌意。不过，阿伊莎并没有屈服于命运，而是建立起了新月部族。接纳那些同样被放逐的可怜之人。时间磨去了她的天真，但那份骨子里的温柔依旧保留，阿伊莎温和但不软弱，依靠精明的社交手腕与手工纺织业的发展让部族逐渐安定。

共鸣回廊

共鸣回廊是一个收留流浪儿童的旅行剧团，在各国之间巡回演出，为人们带来欢乐与共鸣。

它的背景远不止于此，团长米菽女士同时也是瑟兰大陆上少有的启光语使用者，这种源远流长的创世之语能够引发魔法的共鸣，并且在字句中引导情绪的洪流。共鸣回廊在旅行演出之余，还会教导那些被收留的孩子们何为情感，团员间就像是一个大家庭，也算是为了弥补米菽女士同样缺失的童年。

目标：为观众们带来情感上的共鸣。

关系：共鸣回廊剧团很受欢迎，不过剧团从不接受邀请，这让些许贵族、权势感到不满。

重要人物：以下，为共鸣回廊重要人物一览，因为演员人数众多，我们便单纯展示一下米菽女士传奇般的经历。

团长 米菽

斑猫人女性 混乱善良

从小被父母遗弃的猫猫，流浪在莱茵的大街小巷，迫不得已靠着小偷小摸维生，因此，她养成了察言观色的性格，发现了自己天赋上对情绪的敏锐感知。她的命运转折是在某次偷窃一位贵族的财物时被当场抓获，但那位老贵族并未伤害米菽，而是赠与了对方一笔资助。

从那以后，米菽便发誓不再过着曾经的生活，靠着资助，她自学了表演课程，并且很快以惊人的速度成为了王国剧院最伟大的演员、歌手、表演家。

后来，在老贵族死后，米菽同样帮助了对方的家族，并靠着攒下的巨款建立了共鸣回廊剧团。

在旅行演出的几年后，剧团已经收留了许多孤儿，其中有些心怀感激，留在剧团中成为了一名演员。而有的在旅途中找到了自己真正的愿望，告别剧团，带着家人的祝福离开...

而随着自身技艺的登峰造极，米菽女士也从人生经历、人情冷暖以及游历各国的旅行见闻中觉醒了原初之语启光语的共鸣。

同时，靠着启光语的加持，米菽也一同理解了情绪的力量，并能够随意掌控与塑形情感。

大陆游历指南：地理篇

旅行总是让人愉快的，欣赏美景、享受生活

该篇章收录了瑟兰大陆众多地理奇观，并为这个世界的版图进行了详细的规划。

瑟兰大陆整体能划分为五大**主要地区**，而在主要地区下，又有诸多作为过度地带或附属区域的**次要地区**，而最后便是单独的**景点**和**城市**。至于**迷雾海**，则是围绕着瑟兰大陆的广阔海洋。

以下，为主要地区总览与概况。

莱茵平原：中瑟兰，位于中心的平原地区，也是莱茵王国的首都所在，田野广阔、河流平缓。

寒北地区：北瑟兰，寒北联盟议会就建立于此，在这片冰雪覆盖的极寒之地充斥着天灾与狂野魔法。

科尔雨林：南瑟兰，充斥着自然风光的热带雨林，许多部族在雨林中生活、狩猎，而科尔雨林中最大的城市是建立在深渊之口上的科尔-米亚。

无垠沙原：西瑟兰，一望无际的沙漠，此地的最大势力是赫尔达火山中的赫尔达大锻城，除此之外还有绿洲部族生活在各个绿洲之间。在无垠沙原的更西方，还有龙遥宝岛。

永夜林海：东瑟兰，庞大且美丽的森林，同时也是精灵的家乡。严格来说，东瑟兰并不只有永夜林海，其中还包含了部分莱茵王国的国土。

迷雾海：环绕瑟兰大陆的海洋，因未知的原因常年迷雾笼罩，众多海洋生物、怪物居住于此，导致海上通商变得困难。

莱茵平原

位于瑟兰中心的广阔平原，有众多田野、河流，几座大型的城邦屹立于此，在各城市间都有完备的道路与客栈，这些城市分属于不同的贵族，而城市间的道路则由不同的贵族骑士团管理。

王冠领

莱茵王城“星原城”所在的直属领土，莱茵最富饶的核心区域。平原上散布着整齐的农田、庄园以及葡萄酒庄，道路宽敞平整，偶尔可以看见卫队巡逻，每隔十里便设立有供给旅客与商人的歇脚处。

城市 星原城

莱茵王国首都，被称为瑟兰的瑰宝，星原城分为外城、内城、王宫三部分。

商人旅客一般短暂停留于外城，售卖商品、开办市集，久而久之这里便成了最大的集会市场，各个文化的特产与工艺在此处交融。

内城一般是给居民们使用，这里房价并不低廉，所以居住在星原城内城的人们大多为富商或者贵族后裔，再不济也是享誉莱茵的大艺术家种种。

而王宫建立在一座湖泊的中心岛之上，秀美且壮观，每到夜晚，湖面上倒影的月光与星光便照耀在宫殿的琉璃彩窗之上。除此之外，这里还有纪念公园与女王花园，偶尔在节庆日也会对公众开放。

不过即使在这样的一座城市之中，暗处也会隐藏着一些肮脏，特别是在商人与旅客聚集的外城区，小偷或流浪者潜藏在下水道之间，而因为人员混杂，治安官有时也会无功而返。

城市 三河城

这座城市建立在湿地之上，在这里，银泉支流、绿木支流汇聚于莱茵河主流，形成了独特的三角湿地。因为土地松软潮湿，三河城的房屋以坚石结构为主，偶尔有河流穿过城市处，小船便是主要的交通方式。这里是王国最大的淡水渔场，同时也时常迎来候鸟的迁徙，是钓鱼人和观鸟人心中的圣地。

景点 颠倒花园

这里曾是王国实验室所在地，因不愿透露的实验事故，被失控的魔法倒悬于天空之上。花园中盛开着鲜艳的花卉，而浇灌的水流如瀑布般从天际垂落，需要小心，其中依旧游荡着漫无目的的实验体们。

景点 天颂山

离三河城不远的高耸山峰，相传此地并非自然形成，而是由神祇夕亲手从平原之上拔起（当然是无稽之谈）。在辉光历元年，夕最后一次现身瑟兰大陆，便是在此处与众国家的王签下了《度量衡指南》，现如今，这里已经成为了人们心目中的圣地，每年的新年，有众多居民聚集于山脚下的庆典镇，观赏登顶庆典。人们相信以这种方式，能够点燃希望和热情，将自己的幸福传达给神明。

在天颂山的顶端，是一缕圣火辉光，只有庆典中最强大的战士才能得到点燃圣火的殊荣。

现如今，庆典镇上依然保留着会议大厅，用魔法影像永远流传下了指南签署时的场景。

景点 无光之塔

位于王冠领边缘的废弃塔楼，传说属于某位诺姆莱王国的观星大师，塔楼周边隔绝了一切自然光源，就像是深入漆黑之中。有学者称，无光之塔的黑暗很可能跟幽邃死域有关。

景点 虹彩湖泊

这里是第一代伊丽莎白女王曾施展魔法奥秘的地方，面对着篡位者的军队，她召唤强大的九环魔法，让陨星坠落于此，震慑了敌人。后来，这里被轰击的低地自然形成了湖泊，残留魔法永久改变了此处的地貌，让湖水中时而闪烁着奇幻的虹彩。这里也是每年王室庆典或出游的首选之地。

银泉领

位于王冠领以北，与寒北地区接壤，气候偏冷，取这个名字是因为从冰原雪山的溪水流经此处，形成河流，最后汇入莱茵河主干，其水质如银丝般轻盈透彻，故得名银泉领。

城市 银泉城

远近闻名的法师之城，同时也是莱茵王国的教育中心，拥有除全知书院外最庞大的魔法图书馆，以及王国久负盛名的银泉大学。

相传大法师霍恩诺德便是出生于此，不过这并没有得到任何人的证明。这座城市目前是皇家首席法师米勒的封地，不过他本人实际上很少离开星原城，此地的事务暂且交给了自己的仆从代理。米勒在银泉大学保留了一间办公室，与其师傅习惯相仿，他每年会来授课一次。

景点 银光水镜

这是一处魔法湖泊，其水面能倒影出人心情感，正因此，成为了一处小情侣间的约会圣地，爱人们会相约来到此处共同见证彼此的心意，久而久之，在银光水镜湖边，建立起了一整套相关的产业，甚至平均每周，这里都会迎来一场婚礼。在莱茵王国，婚礼时所使用的誓言便是“在银光水镜的见证下”，银泉领的居民平时起誓时也能说“水镜在上”。

景点 王国大图书馆

这座神奇的图书馆建立在银泉大学中心，按照惯例，每一位从银泉大学毕业的学生都需要在这里为学弟学妹们留下一份小纪念品...结果就是，这里充满了奇思妙想的魔法，就比如会自己变换目的地的楼梯、能引导学生找到想要图书的星光、能够识别伪装的魔法镜等等。据说，在大图书馆里还藏着一份奇妙的魔法传承，不过并没有人真正找到过。

景点 汇影冰窟

这是某位古老的大法师所留下的魔法，冰窟中的水晶汇聚魔法，如果有人走入冰窟，便会从中投影出各种生物的虚像，只有打败虚像才能继续前进，许多人来到这里磨练自身的战斗技艺或是施法能力。

静语领

这里原本并不叫这个名字，直到幽邃死域的蔓延，王国在此处设立监察哨所，并转移了其中大部分的居民。现如今，这里主要是冒险者活动的地区，原本的房屋建筑也被用作了各种的配套设施，如旅店、武器店等等。静语领有约莫一半的土地被侵蚀，只有持有特殊的证件方能准入，进入侵蚀之地就相当于已经来到了死域之内。

静语领是从莱茵王国前往无垠沙原的必经之路，莱茵王国与赫尔达大锻城方面都有派出军队，护送来往商人，避开死域小心前行。

绝地 幽邃死域

源自神血的死亡之地，最开始只在地下蛰伏，直到秘闻会唤醒了神血中残留的活性，这片区域才真正开始展示其可怕之处。幽邃死域中的生物会遭受缓慢的侵蚀，丧失理智，死域极度黑暗，一切非魔法的光源在这都无法点亮。随着深入，情感也会渐渐剥离，随着情感的逐渐流失，记忆和思维也会受到影响。正所谓，幽邃死域是绝望与恐惧的凝结。

城镇 暮钟镇

离侵蚀之地最近的冒险者小镇，其得名自镇中心钟楼，每当小镇受到游荡怪物的威胁又或者幽邃死域出现了新的变化，附近的哨塔守卫就会敲响钟声，唤醒沉睡的冒险者们。

哨塔 监察哨塔

这是围绕幽邃死域的边界，众多哨塔每隔数里建造，并配备有监察员，监视幽邃死域的任何异动，除了烽火通讯外，各个哨塔还能通过魔法通讯。在众多监察哨塔中，有三所大哨塔位于三角，分别由一位强大的魔法师值守。

景点 灰暗地城

相对来说，是附近最安全的探索区域，此处地城联通幽邃死域的地下部分，并且有三分之一的区域被侵蚀。既能为新手冒险者提供战斗经验，老手也能控制时间地短暂深入，偶尔有些怪物从死域中跑出，也会被众人联手解决。值得一提的是，在幽邃死域中能找到很多稀有的魔法性质材料，这也是死域冒险者们经济收入的来源。

景点 呼啸崖

与死域相连的山脊悬崖，在此处，呼啸的风声会化为内心恐惧的幻像，越是恐惧，幻像便越真实可怕，甚至最后化为恐惧实体，杀死受害者。

旅木领

这里在诺姆莱王国时期被叫做绿木领，不过后来伊丽莎白女王觉得这个名字不好听而且没有特色，便将其改名为旅木领。寓意着自然的游子们能暂且在此处歇脚，享受宁静与安详的田园风光。

旅木领与科尔雨林还有永夜林海接壤，自然风光优美秀丽，整体以畜牧业和种植业为主。

景点 苍翠走廊

茂密的苍翠林地，宛如走廊般连通三片地界，林地内开辟了一条小道，以供马车同行，偶尔也能在这儿遇见出游的精灵或是充满好奇的斑猫人们。

景点 鸟语木

位于苍翠走廊的一处自然古木，其上居住着几只具有智慧的启蒙小鸟，偶尔有人在这里迷了路，便会有小鸟跟他们聊天指路。

城市 橘子城

一座人口较少的小城市，居民们以种植橘子为生，这里产有全大陆最香甜的橘子，并且每年还设有橘子节，往大街小巷装饰橘子主题的饰品。

景点 欢悦橘林

被自然妖精们祝福的橘子林，充斥着喜悦的丰收之情，居民们有时也会看到小小的光点在橘子间跳动，邀请他们一同玩耍。

城市 东原野城

旅木领最大的城市，也是这里的中心枢纽，不过独特之处是，这里并没有城墙的环绕，居民们以放牧为生。说是城市，其实更像一处大牧场，这里没有街道，房屋也是简单的木制结构。

在城市中，视野能在原野与牛羊中一览无余，而市民们各自忙活着，挤奶、接生等等。

在东原野城外，有花丛环绕，这便是城市的“界限”，德鲁伊们施展了法术，这些花丛能驱赶野生动物，而放养的牛羊们不也会跨越这些花卉。

在这里的生活悠闲惬意，甚至许多冒险者或王宫大臣退休后都会来这里养老，与小动物们相伴。

寒北地区

这里位于瑟兰北部，顾名思义，覆盖着冰雪与极寒天气，而天灾的降临更是让居民们本就艰苦的处境雪上加霜。寒北地区没有固定的城市，而是更多以村镇的形式存在。天灾迫使人们必须经常迁移。

帕梅尔圣山

其它人口中将其称为“冰原雪山”，不过寒北地区的居民们信奉着雪山有灵，常年来与山上的野兽和睦相处。此处高耸的雪山阻隔了寒北地区的交界，这也让通商变得困难，幸好，附近村落的居民掌握着一条特殊的路线，也只有在他们的向导下，商队才能安全穿过圣山。这也形成了山脊下奇特的产业。

城镇 帕帕梅尔村

在当地文化中，帕梅尔是“高耸威严”的意思，而帕帕梅尔则代表着这个村落“在威严下俯首”。这里原本是一个贫瘠的小村庄，直到某位聪明人发现了机遇，为商队们提供向导。后来，这里成了寒北地区最繁茂的小镇，而且因其位于山脚下，很少受到天灾的影响，寒北议会的总部大厅便设立于此。

城镇 流星镇

这里是一个地处偏僻的小镇，不过却有旅馆供游客住宿。许多寻找机遇之人便会在这里驻足，因为传说中的“星夜庭”秘境，其入口就位于小镇附近。约莫每百年就会开启一次。

景点 星夜庭

曾经是小国星夜庭的所在的地方，如今早已形成了一片冰冷的秘林，冰晶生长为枝干，而高耸的塔楼上时而传来幽怨哭声。其内被绝望所笼罩，深入其中会感到从骨到血，直到思维的凝固冷寂，最后化为游荡的冰骸。

它的入口由魔法帷幕所遮掩，即使如此，这里还是常常吸引冒险者们前来，因为相传在星夜庭深处的湖泊中，有着能让人实现愿望的神秘魔法。

不过也有人说，星夜庭的魔法似乎已经在消退了，周边的冰晶开始融化，而偶然，居民们也能看见林中出现重叠的影象，这代表魔法的流逝。

景点 寒霜之刺

一条白龙殒命之地，残留的怨恨龙息化作永不停歇的寒风，有人曾在深夜中看到，幽灵般的巨龙振翼而起，喷吐极寒。在雪地中，依稀可见那巨龙的骨骸，像是一根根寒霜之刺般，刺破结白大地。

冬极冰原

无尽冬日中的冬极冰原，这里零星散落了许多村镇，当然，还有更多的城镇遗址。其中心是庞大的遗迹群，那里便是弗里基兰帝国最后的“荣光”。

天空上，偶尔有极光浮现，却并非是单纯的美景，而是魔网被扭曲所产生的逸散，危险万分。

除此之外，有众多野兽徘徊于冰原上，狩猎或是被狩猎，无一例外嗜血且残暴。

景点 帝国遗迹

危险的遗迹群，走在其中偶尔会触碰到失控的魔法，它们无形无迹，然而在扭曲具象时便会爆发，造成各种难以预料的影响。即使是最有经验的探险队有时候都很容易中招。不像是狂野魔法一般，这些失控法术大多十分危险。

帝国遗迹中心，本该是王都遗址的地方却只剩下了片空洞，原本人们认为这王都已经被魔法彻底抹去，不过探险队最近却找到了残留的入口痕迹，这里也形成了某种秘境，甚至扭曲了时间与空间。

景点 渎神兵器

严格来说，这并不能被称作是景点，这台古代兵器是寒北地区的“天灾”之一，其超巨型的构造形成了一道独特的山岳。在休眠型态下，渎神显得安静且平和，其背部的充能武器被收回体内，仅有一些机关炮台驱赶着误入的野兽。渎神内部有一处能源核心，其中蕴含着足以干扰魔网的原理，每隔近百年，渎神便会从沉睡中苏醒，将炮火与毁灭倾泻在大地上。并不是没有人尝试在其休眠时破坏核心，但这一行为很显然将会唤醒这台机械天灾。传说其外形模仿了被称为泰拉斯奎的恐怖巨兽。

城镇 秘密圆环

这里是丰收会德鲁伊们的手笔，是在冰原之中四季常青的小镇，同时，寒北地区大部分的粮食作物和疗伤草药都产自这里。议会六席艾莉森平时驻守在此，有时候她出门时，圆环的事务也会交给副手。寒北议会十分看重这个小镇，并且有士兵把守。

景点 霜血碑林

此处埋葬着弗里基兰帝国第一骑士团，他们在冬雪中与邪恶的白龙凛寒暴君拼死作战，并且与对方同归于尽，凛寒暴君的尸体坠向山脉，形成了称为寒霜之刺的奇观，而骑士团的幸存者们就在此处埋葬了他们的同伴、战友甚至爱人。

在失控魔法的影响下，骑士团的亡魂永远停留于此，化为了“天灾”，现如今，他们被称为狂猎。

这些亡魂依旧保留着些许智力，在狂猎尚未开始时，他们偶尔会出现与众人交谈。但在天灾形成后，他们便会失去理智，脑海中只剩下一个念头...归家。

破碎冰海

在寒北地区的最北部，冰霜冻结了海洋，水面下潜藏着暗礁和鱼人的家园。原本这些鱼人自给自足，并不与议会交往，甚至拒绝成为议会的一员。不过后来，苏醒的渎神兵器一脚踩进了它们的城市，充能巨炮将鱼人宫殿炸成了粉末。自此，幸存的鱼人们领教到了傲慢的下场，重新与议会结成同盟。

城市 亚特沃法尔

梭螺鱼人们的城市，建立在冰面之下，然而在当初渎神兵器的摧残下，已经有一半化作了废墟。目前，鱼人们正在议会的帮助下重建城市，而鱼人则提供丰富的水产给寒北居民们作为报答，合作互惠。

怪兽 吞噬白鲸

潜藏于冰海最深处的恐怖白鲸，一代又一代的居民们都会告诫自己的孩子，绝不能进入冰海深处。它的背鳍宛如利剑，它的巨口能嚼碎一切船只，这只恐怖的生物从迷雾海之中到来，然而正巧遇到了冰山的坍塌，被困在这里无法离开。

吞噬白鲸和梭螺鱼人是宿敌，实际上，白鲸要更加强大、恐怖，幸好鱼人所在的城市离岸较近，白鲸不敢前往，否则有搁浅的危险。

虽然这只怪兽十分强大，身上却有一道无法愈合的狰狞伤疤，并且行事作风诡谲狡猾，有人猜测它是被天敌追杀至此...这不禁让人怀疑，究竟是什么样的生物才会让这么一只巨鲸感到害怕。

景点 阳光女神号残骸

莱茵王国最大的破冰船，在护送商队行驶到此处时受到了白鲸的袭击，这也是吞噬白鲸第一次出现在世人眼前。从那以后，莱茵就放弃了这一条水上商路，而沉没的阳光女神号连带着其中无数的财宝直到现在都无人敢于打捞。

在每年的退潮季节，这艘大船的桅杆还会露出海面，而这时便是相对来说最安全的时候。

景点 迷瘴冰壁

来源于一座倒塌冰山形成的冰壁，而迷雾在其上萦绕，与寒北的极端天气和扭曲魔法共同形成了一道瘴壁。瘴气中充满了的幻觉，很容易让人迷失方向，这倒是和迷雾海的性质有些相似。

科尔雨林

位于瑟兰大陆最南方的茂盛雨林，气候炎热潮湿，河流形成了湿地与松软的土壤。众多种族以部落的形式存在，相互竞争、甚至狩猎。值得一提的是，科尔雨林会平等地施以残酷，无论是对雨林中的野兽、恐龙，还是对智慧生物，疾病与死亡都是紧随其后的威胁。除此之外，这里还有不死生物游荡。

景点 深渊之口

曾经的雨林部族联盟所残留的遗迹，神器的自毁摧毁了城市，同时也摧毁了众部族的团结。自那之后，科尔再无新王，而遗迹之下，错综复杂的废墟与机关成了冒险者们的乐园...在最深处，黑暗的仆从正在蠢蠢欲动，等待着迎来众神的荣光之日。

城市 科尔-米亚

雨林中唯一的城市，雨林部落都相信在巨口附近引发争端会招来神罚，这里自然也成为了众部族少数能和平相处的对方。

科尔-米亚建立在深渊之口遗迹的废墟上，欢迎着勇敢者的到来，同时，还和部落们有所契约，丛林部族禁止袭击来往于科尔-米亚的商队，而城市也不会接纳部族的背叛者。

因为其长老会大族长同时还代表着雨林中最强大的斑猫人部落，所以这一契约有着极强的约束力。

景点 科尔圣湖

这是一片位于雨林深处的受祝福的湖泊，在湖泊边充斥着神秘的影响，不论原先是什么生物，来到湖泊附近时都会变成普通的兽类。这些“野兽”们在魔法的限制下无法相互袭击，只能自然悠闲地漫步于湖水边，嬉戏玩闹...这被认为是自然的赐福，从科尔圣湖出来后会感觉到心情愉悦放松。

某种意义上，科尔-米亚城的奇特信仰以及杀戮禁令也是受到了圣湖的启发。

景点 消亡毒沼

充满了腐蚀性酸液的毒沼，寻常生物在这里寸步难行，却是所有毒物的天堂，在毒沼中生长着奇特的植物，根须耐受腐蚀，甚至会设下陷阱捕食路过的生物。在这里生长着许多的橘子，曾经受过的自然祝福让它们们在毒素里茁壮成长，但假如拨开橘皮，内里便是带有酸蚀极度苦涩的汁水以及许多的虫子，这些橘子虽然不再能被生物享用，但却是治疗雨林传染疾病的重要药材。

毒沼的形成是因为一只巨龙死于此处，在四处偶尔还能发现战斗的痕迹，就比如撞击导致的塌陷地窟。而在难以到达的沼泽中心，一道封印存在于此，阻止那条远古黑龙的诅咒和怨恨继续在雨林中肆虐。

景点 幻感蕈林

蕈人族的领地，原本这一族群秉持着和平发展的理念，然而离此不远形成的消亡毒沼导致蕈林中的蕈类产生了些许异变。在蕈林边缘，具有幻感毒性的蕈类散发出香气的孢子，潜移默化间控制着外来生物的思维。而居住在此的蕈人们也开始使用自己变异的心灵能力扩大着毒蕈的笼罩范围。

因为受到了影响，有少许蕈人谋划着释放黑龙怨念的阴谋。

景点 萨特古城遗迹

在千年前忽然消失的城市，并非是遭到了袭击，而是在一个早晨忽然失去音讯，再一看，居民们消失在了原地，唯有留下房屋建筑完好无损。

有人说萨特的居民触怒了神明，也有人说是帷幕的裂隙将他们传送到了另一个位面...无人真正知晓这座城市消亡的原因。

现如今，这里已经成为了野生动物的乐园，外面少见的恐龙们将此处当作了自己的猎场，而在古城中央高耸的金字塔神殿中，一只怪兽看守着无尽的宝藏。

景点 战士的试炼

横跨两座悬崖的石桥之上，风声传来似擂鼓般的呼啸，在石桥中央，屹立着一座战士的雕塑，勇敢者可以踏上石桥，向战士发起挑战。而到那时，战士的雕像就会化作真正的勇士，展示其曾经引以为傲的强大战斗技艺。每一位成功通过试炼的挑战者都能在雕像中留下纪录，而新人发起挑战时便有可能召唤出他们的勇士化身。值得一提的是，每位挑战成功者都能得到一件专属于自己的魔法武器，这是崇高的象征。目前已知的就只有蜥蜴人长老风暴手中握有的一把长矛，能释放雷霆与飓风。

景点 狂笑林地

居住着猿类的林地，这些猴子不会伤害林地的来访者，却掌握着一种奇特的能力。只要被这些猴子扔出的石头砸中，便会回想起高兴的事情，止不住地狂笑，宛如中了塔莎狂笑术一般。每当这种时候，那些猴子也会一起开始狂笑，在林地内形成笑声的浪潮...总而言之，别去这里。

景点 落霞孤峰

这是一座奇特的山峰，直直地高耸入云，难以攀登，据说在峰顶往下看，能一览科尔雨林的苍翠全景。在众多冒险者、旅行者口中流传着一个故事，只要在太阳落山之时登至山顶，便能看到绝美的景色，自此再也不会失去内心的勇气与希望...当然，这便是情感的魔力。

村落 猫猫乐园

这里是斑猫人的村落，众多各色的猫咪以及各个品种毛色的斑猫人居于此。他们欢迎所有的旅客，而住宿的费用便是产自莱茵王国的极品猫薄荷。

景点 高草迷宫

位于雨林深处的神秘迷宫，生长着遮挡视线的高草墙壁，其内部错综复杂，甚至有奇怪的限制，让进入者无法依靠魔法或飞行来穿越迷宫。虽然迷宫深处一般会放着有趣的好东西当作奖品，但很少有人能成功穿越高草迷宫。

迷宫的道路每天都会产生变化，产生一些独特的规则，所以被一些人称之为“每日挑战”。幸好，此处地方不会为难挑战者，如果在迷宫中高喊放弃就会被传送回入口处。

传说这是由“困惑”的情感凝结而成的神秘地点。

景点 掣电石崖

充斥着游离电流的危险之地，位于科尔雨林的最南端，临近迷雾海。在此地需要时刻担心被雷电击中，这些电光并不遵循任何规律，从空气中、地面上，甚至体内炸响。在电光爆发前有短暂的征兆，此时便是逃命的唯一时机。掣电石崖的闪电凝聚着“惊吓”的情绪，同时也会惊吓路过的任何生物。

无垠沙原

广袤无边的沙漠，居住着各种沙栖物种，除了本地人外，很少有人了解这些物种的习性。曾有人尝试徒步穿越沙原，毫无例外都成为了沙鲨的美食。众多绿洲散落在无垠沙原之中，而其中生活着各种部族，他们大多依靠着赫尔达大锻城的存在生存，并且需要遵循着对方的律法与约束，但除此之外，两者间没有绝对的统治关系。

赫尔达火山

沙原中心的巨大火山，以及其周边连绵的山峰，这里被统称为赫尔达火山，而在火山内部便是远近闻名的矮人-熔蜥共同生活的赫尔达大锻城。

赫尔达大锻城共有上中下三层，而火山更深处，熔岩与矿脉几乎直抵地心，错综复杂的洞穴通路将此处与城市分隔为了两个世界。

城市 赫尔达大锻城

充满炎热与锻锤敲击声的城镇，偶尔从各个铁匠工坊中还会传出学徒刻制魔法符文失败时的爆炸声。岩浆在管道中流淌，而大街小巷的酒馆内，也会有浓郁的酒香与矮人粗犷的笑声回荡。大锻城的上中下三层间由机械梯井连通，并且经常可以看见各种用途神秘的构装造物。

景点 炙热索桥

横跨一座岩浆湖的铁索桥，狭长且被火焰灼烧，是从赫尔达大锻城通往深层地区的唯一道路。如果在索桥上前进时不小心掉落，施展在周围的保护结界能让“受害者”不至于被融至灰烬，但这种体验绝对也不算好受。这是为了警告，防止粗心者和心血来潮者闯入深层。

越是犹豫不前，铁索便越是炙热。

景点 水晶矿场

离大锻城很近的矿脉区域，就在越过索桥后便能到达，有许多矿工在此处劳作，而开拆的水晶或其它矿石就通过铺设的轨道系统送回城市中。因为这种特殊水晶被敲击时会变色的原因，经常能看到矿场内闪烁着紫、红交织的光芒。

景点 蒸汽坠谷

从这处深谷中，不停有蒸汽喷涌，如果找准时机，在最大喷发时跳下，便能安全地落到谷底。

景点 元素层级

这是一处危险的地下回廊，当初伊米希之灾发生时，残留的火元素便躲藏在此。在时间的推移下，它们转变成了各种形态，几乎已经融入了当地的环境。经常能在回廊中遇见火元素形成的蠕虫、飞鸟、走兽等等，最为危险的是矮人形态的火元素，它们已经进化出了比原本的元素形态时更高级的智慧。

景点 震爆原脉矿洞

在这个矿洞中生长着一种独特的矿石，如果受到剧烈的振动便会产生爆炸，虽然爆炸的威力并不大，但随后会引发连锁反应，假如不小心触碰到了矿石，便会立刻倒大霉。值得一提的是，这里的地面上有一层柔软的松土，有时候矿洞顶端的原矿自然脱落，掉在松土间便会安然无恙。但假如这些矿石正好掉在了人的身上...那么那人便会迎来一阵头晕目眩的连环爆鸣。

这些矿石据说凝聚着惊异的情绪，能用来增强情感魔法，同时也是极好的爆炸投掷物，造成眩晕。

景点 无光走廊

一片漆黑的狭窄通道，其中连绵极长，四周都有众多岔路。在走廊中栖息着一种不用视觉感知的甲壳虫类生物，经常在黑暗中跳出来袭击猎物。

景点 神铸地心湖

这是一处传说中的巨大熔岩湖泊，它沸腾且暴戾，用高温灼烧着空气和大地，却是最好的锻炉。在地心湖四周生长着众多珍惜的传说中的矿石和材料，而在此打造的装备都会凭空附上一层火焰的威能。曾经，矮人大师索林在这里打造出了矮人王号角，但在这件神器出世后，这位大师便耗尽了寿命。如今，号角被遗落在地心湖边，而众多矮人寻找着前往神铸地心湖的道路。目前最有可能的说法是，地心湖就在无光走廊的某一条岔路上。

沙原其它地点

除了那座有名的火山外，沙原上还散落着众多绿洲和遗迹，这些地点共同组成了这广袤无垠的沙漠。

景点 黄沙帝国遗迹

这里曾有一个被称为黄沙帝国的小国家。其皇帝不自量力，思臆着统治大陆的远大目标，而后被一场沙尘天灾掩埋在了黄沙之下。这处遗迹引来了众多冒险者的探索，因为黄沙帝国的手工艺品精致美观，在特殊的工艺下能保存数个世纪之久。某位莱茵的大人物开出了高价收购那些保存完美的黄沙帝国艺术品，这让那些有着发财梦的人们接踵而来。

绿洲 沙中瑰宝

被沙蝎部族所掌控的绿洲，其存在的根本是沙原地区与莱茵的友好通商以及在绿洲之中一条永不干涸的地下水源流。此地就如沙漠中的一颗明珠，繁荣且昌盛。

绿洲 雄狮之牙

被赤鬃部族所掌控的绿洲，其水源是来自山崖的滴泉，因山崖形状宛如雄狮，遂得此名。不过，这里的水源是三大部族中最不稳定的，偶尔会出现干涸的现象，所以其统治者也会让自己的臣民供上猎物，以向其它绿洲换取资源储备。

赤鬃部族的成员无一例外都是强大的猎手。

绿洲 咏月池

被新月部族所掌控的绿洲，其人数在三大绿洲部族中最为稀少，不过新月部族为人平和，并且将驻地作为所有有困难的人开放，在众部族中充当调停者或者事人的身份。其名字来源是这片绿洲中的水源，每到月夜就会倒影月光的咏月之池。

景点 永燃火海

顾名思义，一片永远在燃烧着奇特苍白色火焰的沙地，这种永远愤怒的苍白之火甚至能直接灼烧灵魂，没人知晓其形成的原因。不过，在火海中，盛开着赤色的花蕾，是某种魔法武器必须的打造材料，且花期极短。火海有时会熄灭，但进入者找不到任何有用的材料，而过几天，火海便会在另一片沙地上燃起。

景点 噬命流沙地

庞大的流沙地，是沙原中绝对的禁区，即使是最强大的部族武者也没有把握安然走出此地。假如陷入其中，不管如何挣扎都会被一点点慢慢拖入流沙陷阱，而在流沙地深处，一只巨大的蚁狮已经张开大口，等待着受害者落入其中。

如果强行将受害者拉出流沙，就比如使用魔法或机械，便会被流沙所诅咒，无论走到沙原何处都会招到饥渴蠕虫与沙鲨的疯狂袭击。

景点 无尽转轮

悬浮于空中的转轮巨岩，在未知的自然伟力下不停转动，卷起沙尘，最后形成恐怖的风卷。这块巨岩会在沙原各地游荡，同时将沙尘暴带到各处。各个部族或多或少都能提前预知到无尽转轮的到来，并引导着众人避难。

龙遥宝岛（最西）

穿越了无垠沙原，便是位于瑟兰大陆最西端的龙遥宝岛，这里相比沙原可谓气候宜人，些许岛屿散布于此，而空中偶尔可见幼年或成年龙类的身影。

岛屿 龙遥宝岛

气候宜人的海上岛群，不过还并未深入迷雾区。在龙遥宝岛上，居民以一种半隐居的状态生活着，直到最近无垠沙原和莱茵的贸易拓宽，逐渐有商人把东西卖到了岛上。这显然改变了他们的生活，让岛民们开始更多好奇起外面的世界。

在主岛上，设立有领主大厅，三位领主分别掌管不同事务，而在龙遥宝岛的西南方，天空上漂浮着云海古迹。

龙遥宝岛常年被海盗骚扰，两方几乎是死仇，而对于龙类来说，远古的契约让它们不想也不屑于插手人类自己之间的纷争。

景点 云海古迹

位于云中的神秘古城遗迹，在其中笼罩着悲哀之雾，很多人猜测，这背后隐藏着一段古老的过往，否则无法解释为何这里会凝聚着如此深厚的情感。

在古遗迹中，留存着许多独特的含有情绪魔法的魔法物品，无论是冒险者们或者那些研究情感魔法的学者们都十分向往。

景点 悠云山

位于主岛北海域的高山，这里是几只庇护龙遥宝岛的巨龙所居住的地方，虽然他们喜欢人类，不过大多数时间都待在自己的巢穴里，或者拜访龙类的同伴，他们不知从哪里学到了一个叫做龙与地下城的游戏，并且沉迷其中...原本这些龙儿还要抽出时间偶尔观察一下人类的近况，不过在银龙席尔瓦当上领主后，这几个家伙便愉快地拜托了这一职责，偶尔也有冒险者或是旅行家意外来到他们的巢穴中，这几只龙也不会生气，而是邀请对方一同游戏。

悠云山已经有部分地界处于迷雾之中，这很难对巨龙产生影响，但却有效减少了访客的数量。

景点 暗礁港

被极好隐藏在岛屿和海域间的港口，也是海盗们的聚集地，在这里法律似乎并不存在，个人的武力超脱于秩序之上。除了海盗，无人知晓这个港口的位置，甚至连卧底进入暗礁港的龙遥宝岛士兵也无法在离开后回想起港口的位置，这让领主义会确信，这个地方有着魔法的保护，并且很有可以藏着某个遗迹或秘宝。

永夜林海

位于莱茵王国以东的林海，其中树木繁茂，翠绿的枝叶取代了天穹，也导致这儿大部分时间都处于“夜色”之中。精灵们世代在这里生活、成长，而此处优美秀丽的自然风光同样吸引了众多旅人。

景色 星光点点

在这片林海中，生活着一种名为“星光蝶”的生物，在黑暗之中，星光蝶能散发出微弱的魔法荧光，这些光点会随着星光蝶的飞舞而洒落，就仿佛从夜空中落下的点点星光，化作流星般刹那闪耀。

城镇 瀑布镇

位于一处天然瀑布边的小镇，分外具有生机，这里是进入林海的第一处小镇，也是自然而然的修心之所。在小镇附近的瀑布，其下方设立有几个小小的石台，修行者能感到水流击打石台的冰凉触觉，如果盘坐其上，让水流冲刷过身体，便能感受到内心的污浊被悄然洗去...毕竟，这瀑布里确实含有安抚情感的魔法。

景点 风汇林

四方之风汇聚于此，是鸟类飞禽的乐园，各种各样的栖禽乘着风跃入林间，在枝桠间比试技艺。偶尔，路过的自然德鲁伊也会给旅客们提点小建议，不妨试着变成鸟儿，加入它们的旅途...至于如何变作小鸟，这一点德鲁伊们是专业行家。

景点 风花坪

在这片草坪上，盛开着奇特的花朵，它们的种子会漂浮在空中，种子顶端的叶片就像是两个旋转的小桨叶，会拖着它们自由地飞舞。而在盛开时，它们会在空中绽放出最鲜艳的颜色，远远看去，就宛如在空中流动的虹彩之河。而当花儿凋谢后，这些风花会结出虹果子，果子随着重力掉在地上，到明年春季，再次喷出奇异的种子。

虹果子十分香甜美味，因数量稀少，在莱茵王国被炒上了天价，只有大贵族才能经常享用...在永夜林海之外的地区，这些风花会直接凋萎，所以有人说这是源于自然的赐福。

景点 小溪漂流

在这条无名的小溪上，生长着许多漂浮的荷叶，这些荷叶没有根系，会顺水漂流，附近的孩子们最喜欢来到小溪边，选上自己最喜欢的荷叶，然后坐在荷叶上让溪水将自己带向远方。这一活动并不危险，假如有人不甚落水了，附近的荷叶还会自己飘来，把落水者托起。有时候，也能看见一些小兽站在荷叶上玩得不亦乐乎。

景点 藤桥

跨越两座瀑布的藤桥，相对来说，这个景点就有一定的危险性了，在藤条间行走，如若不慎摔落，便会被垂落的藤蔓缠地结结实实，只能无助地吊在半空中高呼救命，要是不小心被熟人朋友们看见了，或许就会这么被调侃一整年吧。

城市 精灵之乡

这里是精灵们的家园，但不会对外开放，在树木与树木间的屋子里居住着一位位精灵，而草地上奔跑着友善的小兽，偶尔也能在这里的某件小屋内找到一两件奇特的工艺品，就比如银质餐具、精美的陶瓷茶壶等等，这是永夜林海和莱茵王国友好通商的证明。

不过，在几颗无人居住的大树上，至今还残留着黑色的痕迹，那是一场灾难的残留，精灵们对此刻骨铭心。

景点 舒月水潭

这是一处小水潭，水潭本身并没有什么特别，但某一天有人在这里见到了一只小独角兽。永夜林海从没有独角兽生活，一开始那人的说辞被当成了酒后的吹嘘，直到有人发现了那只小兽蜕下的茸角。原本这只名为舒月的独角兽并不准备在众人面前现身，然而一场突如其来的暴雨冲垮了附近的小峰，山石顺着雨幕落下，朝着山脚的小镇砸来，舒月不忍那些无辜的镇民们死去，站了出来，靠着一己之力挡住了山石，结果身受重伤。

后来镇民们救下了小独角兽，并将其安置在镇上，从此，舒月便不再排斥被人们围观，有时还会笑着向这些人们打声招呼。

据舒月自己所说，她来到这里是因為贪玩，跟随着某个魔法师穿越了一道神奇的光门。

结果是，大法师霍恩诺德受到了某神严肃的批评。

迷雾海

环绕着大陆的迷雾之海，其雾气能迷惑方向，并且让体质较弱的类人生物感到头晕目眩，难以思考。迷雾海就如它的名字一般充满谜团，唯一成功穿越迷雾海的人是大名鼎鼎的大冒险家怀尔德——为人所不知的是，这家伙是神祇夕所化的凡人。

险境 无迹漩涡

形成时几乎没有踪迹的漩涡，能够轻易吞噬所有船只和生命，只有最经验丰富的水手才能发现。

险境 未知海兽

潜藏于大海中的巨兽，无论是舰炮还是魔法都无法消灭的恐怖存在。海兽不止有一只，而是各自盘踞着不同区域。寒北地区的吞噬白鲸就是它们之一。

给 DM 的建议

这里作为一些小建议和可选项提供给有意向使用本世界观的地下城主，欢迎并感谢您的支持

独特的风味

在本世界观的基础上，可以对原版龙与地下城规则进行些微的修改，产生独特的风味，就比如...

情绪的影响：根据施法者的情绪，有时候法术会受到其影响，产生莫测的变化。建议将其作为模组中的扮演奖励机制，高昂的情绪使得普通的戏法附上了火焰的炙热，又或者在绝望中的拼死一搏绽放出希望的辉光。但是，还是请不要将其作为一种常驻效果，当玩家们全身心地扮演自己的角色上投入与付出时，更能达到与人物的情绪相共鸣。

旅途的风光：在本书中，写下了许多不算战斗或遭遇的景点，希望这些地点能带给 DM 灵感，无需介意，尽情将它们插入冒险的中途吧。

偶尔，冒险者们或许也想在一场大战后静下心来，仔细游览这个世界的点滴风光。攀上高峰、跃入池塘，往里面再加些有趣的小细节，相信玩家们会喜欢的。

英雄的传说：在这个热爱希望与英雄故事（当然还有旅行）的世界里，DM 可以在任意喜欢的地方插入简短或复杂的英雄故事，这个故事可以完全属于你，又或者来自神话和小说的灵感。你可以稍作改编，将情节与目前冒险中遇上的经历相结合，无需担心，在瑟兰大陆众多的奇特传说中，你的故事并不会显得突兀。

更有甚者，你可以将玩家们的经历编入英雄诗歌，不一定是目前的冒险者小队，只要其中包含着你与玩家们的回忆便可，相信你的朋友肯定会相视一笑的。

些许小限制：当然，因为设定原因，瑟兰大陆上存在着一些小限制，DM 可以自由决定是否启用这些限制。

帷幕守护：希望悠久-传说之光的帷幕守护着这个世界，人们很难跟神取得直接的联系。不过，帷幕也有薄弱之处，而魔契师的宗主们一般便是通过这些薄弱短暂侵入瑟兰，定下契约。其中有些是单纯对这个世界好奇，而另一些则怀着不可告人的目的。

位面间旅行：因为帷幕的存在，位面间的旅行显得更加困难，只有少数人，抵达了魔法奥秘的那些，掌握着奇特的位面穿越法术。一般来说，当他们第一次离开帷幕时，便会收到神祇夕的警告，告知一些注意事项。有些位面携带着邪恶的神祇影响，假如进入类似位面或许便再也无法返回瑟兰了。

引起战争：引发战争在瑟兰大陆是一件困难的事情，当士兵们临死前的绝望与恐惧交织在一起，将诞生比战争更可怕的事物。几乎所有的大国统治者都清晰知晓此事，并且在真正事不可为前会尽一切手段阻止战争的发生。假如战争真的发生了，dm 可以自由选择“绝望与恐惧之物”的存在方式和形态，它们可能是无解的死地、黑暗魔法，甚至更简单一点，灭世巨兽的虚影。

版权页

本作品采用知识共享署名-非商业性使用-相同方式分享（CC-BY-NC-SA）3.0 中国大陆许可协议进行许可。

您可以自由地：

共享 — 在任何媒介以任何形式复制、发行本作品

惟须遵守下列条件：

署名（BY） — 您必须给出适当的署名，提供指向本许可协议的链接，同时标明是否（对原始作品）作了修改。您可以用任何合理的方式来署名，但是不得以任何方式暗示许可人为您或您的使用背书。

非商业性使用（NC） — 您不得将本作品用于商业目的。

相同方式分享（SA） — 您可以自由复制、散布、展示及演出本作品；若您改变、转变或改作本作品，仅在遵守与本著作相同的授权条款下，您才能散布由本作品产生的衍生作品。

没有附加限制 — 您不得适用法律术语或者技术措施从而限制其他人做许可协议允许的事情。

本协议普通文本：

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cn/deed.zh>

了解更多 CC 授权的有关信息请访问：<http://creativecommons.net.cn/>

作者：小译

QQ：2814648780

邮箱：zhangtianyi2002@163

