

《卡拉图：东方神秘国度》 玩家手册

免责声明：本手册是 Dice Party 根据官方 1989 年出版的《卡拉图：东方国度》翻译后，进行的改编版本，本书不作为任何售卖、出版、授权等出版物相关商业用途，如因第三方抄袭、冒用而产生的法律、经济、版权产生任何纠纷，本工作室不负任何责任。

手册介绍：本手册用于介绍了卡拉图大陆的世界观。这些材料旨在为玩家创建在卡拉图的公会和角色提供更多灵感、提供实用的背景信息，让游戏主持人和玩家们对卡拉图有一个共同的认知。**谨记**，请以游戏内的信息为准。

游玩信息：

【资源】 玩家手册 2024/剑湾/珊娜萨/万象无常（专长改）/塔莎（禁属性解自定义种族）/UA-遗忘/UA-可怖/UA-奥术/ UA-奥术 I & II/UA-浩劫/

【特殊】： 禁阿斯莫/开局无兼职/背包忽略负重/激励骰不叠加/魔法物品鉴定规则/背景自定义/禁扩展种族/夹击/优势叠加/货币价值 10：1/重伤/伤患/万象无常激励/新状态/星象

【背景自定义模板】

名字：背景（标注自定义）

属性：自由分配 3 属性值；

起源专长：1 个；

技能熟练：2 个；

工具熟练：1 个；

装备：50 两金 自行购买。

购点：27buy

饰品：自选 1 样

阵营：全开

冒险者：1 级

会长：11 级

年代：秦历 846 年春一雨水

在这片大陆上，一共存在由受龙国、屠龙国、吐蕃、北境废土和由倭国、高丽和小樱组成的岛国组成的五大区域。

受龙国卷

伟大的受国是构成卡拉图的诸多地域中最大的一个。这是一个学习、文化和治理之地，拥有跨越近三千年、涵盖八大王朝和七十多位皇帝兴衰的辉煌历史。凭借其悠久的历史 and 稳定的治理，受国对其邻国产生了强大的影响。据说皇帝在首都跺脚，高丽之地便会震动；此即其威能。受国也是一个充满复杂性的国度；一个深谙世故及其精妙之道的智慧之地。

名胜

重要城邑

卡拉廷城

是位于秦江的大型海港城市。它主要建在沼泽地上，其边界是从周围丛林粗暴开辟出来的。历代皇帝的努力已排干大部分沼泽地，减少了昆虫数量和疾病的持续威胁。该城市的一种名为“卡拉廷”的火红色花朵，它在潮湿的环境结果后，会产出一种耐湿的棉花。该地也因贩卖该种棉花而发展到今日的繁荣。该花在“高寿语”中有“英雄”的意思。

卡拉廷由第一任海舶使“欧鹿公”开创而来的城市。这位著名的舶使于 830 年建立了第一支拥有扩张主义的“海王朝”海军。

该座城市是最早拥有统一建筑主题的城市之一。建筑按有序的图案排列，面朝北方。街道宽阔，铺有石板。海舶使的伟大宫殿矗立在城市中心。这是一座两层结构，类似紫禁城的建筑风格，是首座在外庭院设有立柱的宫殿。

卡拉廷还以“帝海金皇后雕像”闻名，

这是海舶使之妻——其自称帝海金皇后的雕像建造的极其宏伟的极其宏伟的建筑。卡拉廷港水深且疏浚良好。船只不断来此交易丝绸、大米和其他交换的先进知识。这是一个熙熙攘攘的港口，几乎可以找到任何类型的货物，并遇到来自卡拉图各地的人。这也是大多数异邦人访问东方世界时抵达的港口。

国德-龙城

受国首都，位于产路运河与秦江交汇的肥沃河湾。城市建在先朝首都废墟上，布局为一系列同心的带围墙方形区域，最中心为紫禁城。南临秦江，三面环秦王麓林，水路交通便利

紫禁城

紫禁城坐落于国德-龙城的中心，是受国政治与军事的中枢。这座宏大的建筑群容纳了皇帝及其家族的宫室、议政大殿，以及天子端坐玉座统御天下的巍峨宫殿。环绕其四周的是近三层楼高的厚重城墙，墙体内部分布通道与密室，兼具防御与实用之功用。中央的“天门庭”可容百马并驰，而宽阔的“玉座广场”足以列阵五千精兵。

审判殿可同时容纳千人立于其金砖铺就的地面之上。殿宇高耸，上设七座壮丽的观景台，据称皇帝在此可远眺天伦山脉连绵的轮廓。各政府衙署亦规模恢宏，均高达四层以上，覆以红瓦金饰，檐下雕刻对应各部职司的图腾。

紫禁城由宫廷建筑师苏马灵于永乐 406 年设计完成，汇聚当代最高工艺与深邃的风水智慧。所有政府大殿的门户均按南北向布置，整个政务区域共设三十座建筑，合吉祥之数。每座建筑平面皆呈方正之形，或依黄金比例筑成长方，门窗统一采用圆润的“月门”样式，以纳天地和谐之气。宫城坐落于人工筑起的高台之上，地势高于国德龙其他区域，所有窗牖皆面向洪泽河或其支流产路-风水子河，引活水为脉，聚气生运。

紫禁城外环绕着国德龙——德龙王国的帝京。都城结构如层层相套的方匣，每重围墙内均整齐划分为四坊。最核心为紫禁城，其外依次为官府衙署区、贵族与豪富宅邸、

市集商区，以及客栈、酒肆、戏院与各类娱乐苑。外围三层则为百姓居住里坊。第八道城墙最为高大，墙顶设有守卫步道，四方各开一门，唯西门永不夜启。

紫禁城名副其实——严禁无故进入。仅皇帝与官府所属人员可入其墙垣，且皆须在日落前离宫。入夜之后，唯皇室护卫、内侍及特许宾客可留驻。外人私闯内城即判死罪，严惩不贷。宫城常驻上千禁卫，每人皆是精英武士，佩长剑长矛，披全副甲胄。城墙不仅可抵御多数法术，更布有魔法屏障，禁绝一切飞行与浮空之术越其界域。

邳州城

邳州原是秦江稻田平原上的一个小城，在 406 年首都迁至德龙后不久，便成为持不同政见知识分子和学者的聚集地。它是一个环有四墙，北南各设城门的建筑。城市中心没有宏伟的宫殿或市政建筑，而是一个茶馆、酒肆、剧院和会馆密集的区域。

邳州也被称为“学者之城”，因为每年受国科举考试在此举行。一年到头，城里挤满了备考的学子。城中有大量迎合这一特定人群的学校、私塾和考院。

国美兰

伟大的废弃城市国美兰位于广阔的楚凯高原中心，一片所有生命都被剥夺殆尽的区域。该城原名“天谟寿”，后被天帝为他的邪恶妃子美兰而改名“天帝妃”。

城市大致呈圆形，有四条大路通往罗盘的四个方向，并由八道巨大的同心城墙环绕。城市中央矗立着“太阳宫”，是一座三层高的建筑。从其中央，有通道通往地下城，以及容纳着石氏石军团的巨大地下墓穴——至少传说是如此。因为极少有人曾造访国美兰——这是一个被诅咒的地方，充斥着各种鬼魂、恶魔和怪物。据说，任何在国美兰过夜的旅人都会在早晨死去，访客的白骨堆高如龙墙。更糟的是，据说邪恶魔魂会占据死在那里的人的身体，以人身行走世间，沿途散布恐怖。国美兰没有地图存在，其设计的记载都笼罩在神秘之中。这是一个神秘之地，在天谴之下深深呻吟。

崩之要塞

崩之要塞位于旧受国首都西丰的中心。它是由巨石块建造的巨大建筑，每块石头都太重，非百人之力可举。传说何王朝的秦二世皇帝雇佣了来自高丽荒野的一个巨人家庭来建造要塞的石块。在他去世时，皇帝让巨人们用一块巨石将他的遗体封在要塞内。据说，任何能举起这块石头的人，都会发现与秦二世皇帝一同埋葬的宝藏，以及他用来控制那些不情愿的巨人仆从的魔法戒指。

仙境之地

银穹之不可思议宫殿

是一座随受国命运隐现的**神秘宫殿**，至今无人亲眼见证其真正存在。

传说，宫殿由八大银穹覆盖，为众龙王居所，凡闯入者多无归踪。龙王**厌弃外人侵扰**，常以魔法将宫殿藏匿河底或僻远之地。

传闻，龙王虽不可直接干涉人世，却会向勇入宫殿者提供指引、武器或法术。每位闯入者皆受不同考验：或答谜语，或战强敌，偶有智者如英雄沃梅，得以与龙王论经辩时，直至真性显现。然**龙王喜怒无常**，无故扰其清静者，必遭殒命。

此宫非凡俗可窥，唯适时适命者，或可窥其一二玄机。

赛盖庙

赛盖庙位于御夷的深山老林之中，靠近台禅城。寺庙由巨石块建成，大致呈方形。其表面覆盖着奇异的铭文，字符除巫覡外无人能识。内壁上刻满奇异的生物浮雕，类似介于人与兽之间的某种东西。自有记忆以来，这座庙宇就存在于这里，在可追溯到八千年前的禅雅塔波特记录中亦有描述。

崇山峻岭

唐海崖

秦江中段、邳州以南的黑色巨大玄武

岩悬崖，于 440 年被红色闪电刻上了**天道之文**。这些悬崖被认为是**整个受国最神圣的地方**，因为它们是天庭存在的证明。铭文高百余尺，刻在悬崖外壁上，除了飞行，任何方法都无法触及。

天伦山脉

贯穿受国东境，横跨和观州和王郭州。山脉高峻连绵，主峰终年积雪，是秦江与诸多内陆河的发源地。它分隔了王郭省的繁华与边疆的苍莽，山间古道是商旅与军队的命脉，传说山中栖息着古老的守护灵。

尧山

一座孤立而庄严的圣山，山势雄伟，石阶古道直通云霄，被视为受国王权的象征与祭天之地。山上多古迹碑刻，历代帝王在此封禅，文人墨客留下诗篇，赋予其厚重的精神底蕴。

关山

险峻异常的军事隘口，两侧峭壁如刀削斧劈，中间一道狭孔，嘉峪关则因此地势而建，易守难攻。自古以来便是兵家必争之地，烽火台与关城遗迹遍布，见证了无数战争，素有“一夫当关，万夫莫开”之威名。

美棱山脉

一片秀丽奇绝的山域，以奇松、怪石、云海、温泉“四绝”著称。山峰如笔尖，常年云雾缭绕，恍若仙境。是诗人与画家的灵感源泉，也是隐士与修道者向往的清静之地，充满灵动飘逸之美。传闻山上居住仙灵，常有旅者登山求仙者保佑。

排干峰

一座矗立于大泽之上的孤峰，临近山脚的泽地早已枯干成为荒地，故此得名。其名也形象地表达了此地抽干水分的酷烈环境。。山体呈赤红色，植被稀疏，气候极端。山麓有依赖季节性河水的绿洲，是穿越大泽、翻越排干峰的珍贵地标。

望山与伏山

这是两座相邻对应的山峰。望山高而平缓，是登高远眺、静心悟道之所，山顶常有观星台或寺庙。伏山则低伏而幽深，多洞穴与密林，神秘莫测，传说有隐士或精怪潜修其中。一望一伏，构成独特的山水对话。

景龙峰

一座充满神秘色彩的险峰，山体如巨龙脊背拔地而起，近乎垂直的石壁考验着最勇敢的攀登者。峰顶常笼罩在雷云之中，传说有古代蛟龙在此渡劫飞升，穿梭于云间，又坠入见龙荆山后，留下了龙形石刻与难以解释的自然现象，是探险家与寻龙者的终极目标。

绿野仙踪

秦王麓林

这片广袤的原始森林，拱卫在国德-龙城之畔。它林海苍茫，古木参天，是受国的“龙兴之兆”与天然屏障。林中多巨树、深潭与珍禽异兽，既提供无尽的木材与猎物，传说中天子会驾驭着圣兽在林中穿梭。

静心谷

一处幽深宁静谷地森林。这里翠竹如海，清泉潺潺，隔绝尘嚣。是邳州学者们静思、辩难与隐居的理想之地，竹林小径间充满了智慧与禅意。风过竹梢的声响，被文人墨客誉为“天籁清音”。

渡江林

一片生长在秦江沿岸滩涂与坡地的茂密丛林。它根系发达，不畏水患，是江岸的天然堤防。林中水路与陆路错综复杂，既是商旅偷渡、军队隐匿的绝佳场所，也栖息着适应水陆两栖的奇特生物，充满了未加管束的生命力。

策马林

一片地势起伏、相对开阔的天然林地。最初为固沙防风而植，后成规模。林木间距较大，地面相对坚实，适合车马穿行，是受国重要的战马驯养地和军事演习区，充满了秩序与实用的气息。

巴山云梦

一片笼罩在神秘雾气中原始秘境。这里山缓林密，终年云遮雾绕，拥有极其复杂的生态系统和众多未解之谜。被视为精灵、妖兽与上古遗迹的栖息地，是冒险家与采药人的天堂与坟场，弥漫着浓郁的神秘与危险色彩。

见龙荆山

一片以险峻崎岖、断裂带荆棘丛林。山势陡峭，遍布多刺的灌木与藤蔓，道路极其难行。传说因有龙影掠过山涧而得名，是天然的军事阻隔，也是亡命之徒和隐秘教派的藏身之所，象征着艰难与坚韧。

临滨林

一片生长在海源省海岸与河口的红树林与滨海沙地松林混合带。它们抵御着海风与盐碱，形态独特，拥有发达的潮沟系统。是海鸟的乐园、小型海产的栖息地，也为沿海居民提供防风庇护和特殊的经济产物，充满顽强的适应力。

川流不息

秦江

受国的母亲河与天命之江。发源于天伦山脉的冰川雪原，起初湍急如黄河，冲出群山后进入在马巍口流入秦江，流速渐缓，河道宽阔，滋养出帝国的核心腹地。其最神秘与险要处在于蛟龙渡，在此江流因古老大断裂带地形而猛然分岔，形成南北两股，如同巨龙分首，各自奔流入海。

洪泽河

一条命运多舛的南部大河。它发源于遥远的御夷山地，流经策马林等丘陵林地，最终在申台附近汇入秦江。其上游清澈湍急，中下游因流经平原而河道曲折，历史上改造频繁，易发洪涝。它孕育了秦江南岸的农业，但也常成天堑。

产路运河

受国意志与工程伟力的巅峰之作。这条人工水系北连淮阳，南通国德-龙城，将秦江与北部资源区直接贯通。它水面平静，河道规整，两岸遍布驿馆、码头与粮仓。

司徒丰鑫河系

源于屠龙国奥萨山脉，自东向西奔腾而下，穿越国境，最终在海源省错综复杂的滩涂湿地汇入秦江或直接入海。这条河系在屠龙国境内可能被称为另一个名字，进入受国后因其复杂的水文和滋养的丰美草场而得名。它水流湍急，携带大量泥沙，在下游形成广阔的三角洲湿地。这是一条充满野性、难以完全驯服的河流，象征着边疆的活力、混乱与潜在财富。

绍兴河系

一条同样发源于奥萨山脉，但更偏南的狂暴山溪性河流。它全程流经崇山峻岭，河谷深切，水流迅猛，险滩密布。在受国境内，它主要用于水力驱动（如捣矿、磨坊）和有限段的艰险漂流运输。

人文

起源

约 3000 年前，卡拉图先民在洪泽和秦江流域发展出成熟的农业文明，形成以卡拉图氏族为核心的聚落。在数千年的历史进程中，通过与周边众多民族（如和卡人、楚凯人、海夷人、马夷人、王郭人和屠龙氏等）不断融合、同化，最终形成了以王郭族为主体，多民族统一的受国民族。

在广袤的卡拉图大陆，**受国人类**的身影遍布山川河海，建立城邦，书写历史。他们虽自称同源，却在漫长的迁徙与融合中，孕育出形形色色的容貌、禀赋与信仰。王族们以血脉为荣，王侯将相在无休止的联姻与征伐中编织着权力的图谱；平民则扎根于乡土，将生养之地视作永恒的“家园”。这是一个属于人类的故事，而在这故事的中央，屹立着最璀璨也最自负的文明——受国。

智慧和外貌

受国人行走于世，带着一种根植于数千年辉煌历史的从容与确信。他们视自己为天命的继承者，文明的火炬手。当北境废土的**兽人**、**巨人**蛮族还在兽皮裹身时，受国的宫殿已矗立千年；当异邦的文字尚在萌芽，圣贤的经典早已字字珠玑。这种认知并非空穴来风：他们的工匠用**活字**让知识流传，他们的方士以**火药**令夜空璀璨，他们的**官僚体系**以令人惊叹的效率治理着万里疆域。在受国人看来，自己的文明如北斗星辰，是世间理所当然的指引。他们**身形高大，肤色白皙，仪态优雅**。女子将如云乌发绾成高髻，以玉簪步摇点缀；士大夫则蓄起长髯，身着绣有暗纹的丝绸袍服，气度雍容。这不仅是外貌，更是**文明与教化的外在彰显**。

气节

然而，受国人引以为傲的远不止于器物与形貌，更在于一套独特而深刻的**处世哲学**。他们的气节紧密缠绕着家族与氏族，个人之辱或许可暂且忍耐，但若涉及父母先祖，则必引动全族之力，以雷霆之势报复。但这种报复极少是街头莽夫式的拔剑相向。在一个**成熟且律法森严的文明里，流血被视为下策，甚至可能玷污家族清名**。

真正的较量发生在更隐秘的层面：一纸精心构陷的诉状可使对头身陷囹圄；一场经济上的狙击能让百年基业一夜崩塌；或是在月黑风高之夜，以精妙的功夫将仇家击晕弃于陋巷，既施惩戒，又不落人口实。

夸夸其谈、锋芒毕露被视为浅薄小丑的

行径，真正的力量在于沉静的面容下运筹帷幄的智慧。正因如此，来自**西方**那些信奉直白勇武、动辄为荣誉决斗的圣武士，在受国不仅难以理解，其**传教活动更是被严令禁止**。这片土地的灵魂，自有其复杂而幽微的律动。

语言

受国内的主要语言，称为“**上寿语**”。虽然每个省都有其方言，但彼此足够接近，可以进行清晰的对话。语书写从上到下，从右到左。

上寿语的数字系统简单，容易转移到算盘上，这是受国常见的计算工具。寿族可能是天底下最有文化和受过最良好教育的人，因为他们高度重视教育。

寿灵和忠道信仰的僧侣行走在土地上，向任何感兴趣的人教授 24 个字符和经典。

国家机构建立了学校，希望培养新的学者通过考试进入其行列。几乎每个城镇居民都能阅读，不少农民也能阅读。

职业

在这独特的文明土壤中，各行各业也呈现出与西方迥异的面貌。绝大多数受国人行走在“凡人之道”上。**战士**构成受国军队的脊梁，他们精通戈矛剑戟，更擅长排兵布阵；**游荡者**则化身为市井中的商人、匠人，或是阴影中的密探与侠盗，其中技艺超群、从事隐秘工作的佼佼者，被称为“**忍者**”或更为决绝的“**死士**”；来自边陲或混有蛮族血统的**野蛮人**，他们的怒意或许源自对先祖战魂的呼唤，在战场上爆发出骇人的力量，他们或被称为“**壮士**”。

而追寻身心超越之路，则引向了**武僧**。他们通过极端严苛的肉体锤炼与精神冥想，驾驭“气”的流动，拳可开石，足可断流。他们是寺庙与道观的基石，是“道”最直接的践行者。

唯有**极少数天赋异禀**且孜孜不倦的智者，能透过万象，窥见世界运行的根本法则——“**天道**”。这些人便是**法师**，他们或被称为“道

士”。他们的法术并非向神灵祈求或拨动魔网，而是源于对“**阴阳五行**”、“**因果循环**”等宇宙至理的深刻领悟与运用，是学问的终极形态。

艺术与诡道亦能通“玄”。顶尖的**吟游诗人**，其令人瞠目结舌的“法术”，实则是登峰造极的障眼法、口技、催眠术与心理暗示，辅以对“气”的微妙引导，营造出以假乱真的幻境。然而，修行之路歧途险恶。

那些心术不正或执念过深者，可能在追寻力量时走火入魔，或与山精邪灵、域外存在订立不洁的契约，从而成为**魔契师**。他们虽获力量，却常付出理智、血肉或灵魂的代价，为正统所不齿与警惕。

而一些因为轮回或遭受业报或因受到天道的启蒙，会自出生就会拥有惊人的法力，他们不需要领悟“道”，而是有着血脉一般的天赋，或者有人会称这位“灾星”——**术士**。不论是出于何种原因，他们均异于常人而被常人恐惧和疏远。

至于与自然相关的力量，则笼罩着“仙缘”的色彩。深山中那些能呼风唤雨、化身为兽的仙——西方人则更加喜欢称呼他们为“**德鲁伊**”，此并非寻常凡人所能企及的职业。他们实则是**修行千年尚未得证正果**的“小仙”或精怪，能力强大却需谨守“业报”，一旦**违背自然之道**，便有打回原形之虞。

而那些受到山神、土地公等自然灵青睐的猎户与护林人，则可能成为**游侠**。他们的能力并非源于自身施法，而是表现为狩猎时偶然的运气、迷途时动物的指引——这是一种**持续而善意的“仙人相助”**。

来自西方的、因神力而获得力量的**牧师**和**圣武士**在卡拉图大陆只会是一些和西方大陆贸易的港口城市偶尔存在。他们更多都是外来种族，绝非受国本土人。

但在，受国的权力中枢，则牢牢地掌控着“**祭祀权**”，并把**大巫祝**和各个宗教寺庙的**宗伯（对应牧师数据）**统一由礼部管理。他们的力量来源于“道”的领悟，一旦无法调和“道”则会失去原有的力量。

种族

除人类外，其他种族在该地区均为稀有种。在港口贸易城市，**矮人**、**半身人**、**精灵**会被视为外国**经商者**或者拥有**异国信仰的外邦人**，他们只会沟通商贸的相关事宜。一旦涉及其他事宜，受国人会先以礼貌婉拒，继而脱身。对于**灰矮人**、**卓尔精灵**，受国人一般会视他们为“**非人**”的**奴隶**，他们没有任何政治地位，如同提供劳动力的畜生，而最早引入这一概念的则是从西方世界经商贸的商人们。

诸如**龙裔**（不论色系）、**提夫林**、**兽人**、**歌利亚**、**阿斯莫**及其他种族，受国人则视为“**妖物**”和“**孽障**”，受国人会不顾一切找寻可以帮助的“**道士**”或武僧，清除这些妖物。这在受国会被视为一种**福报**和**善行**。

宗族制

受国世界的中心是**家族**。家族是以血脉为纽带、包含共同祖先的多代亲属及依附者的集体，其核心是“**宗**”。家族的领导者是**族长**，通常由族中辈分最高、德望最重的**男性**担任。族长的权威源于传统与德行，他**主持祭祀、裁决族内事务、管理族产，并负责教化子弟、维护家风**。族规与礼法高于个人意志，违背族规者可能被逐出家族。对受国人而言，脱离家族意味着失去身份依托、伦理庇护与社会认同，往往陷入绝境。

族长亦承担重责：须保障家族生计，维护家族声誉，在对外交涉中代表全族，并在必要时为族人承担责任。家族成员则须恪守孝悌、遵行礼法、光耀门楣。个人婚配、择业等大事须经家族共同议定。作为回报，家族为成员提供生计、教育、庇护与归属，并以其集体力量支持成员发展。

家族不仅包括生者，亦涵盖祖先。**祭祀祖先是家族的核心仪式**，族谱记载世代功德，子孙常以先贤之名命名，以示传承。家族的延续与荣光，是每个成员终身的责任与寄托。

阶级制

在受国的天下中，社会的构成并非扁平，而是一座层次分明、各有天命的山峦。其稳定源于各阶层清晰的职分与权利，并在“**道**”与“**法**”的牵引下，保持着精妙的平衡与有限的流动。让我们自云端之巅峰起，逐层而下，审视这座文明山峦的全貌。

天威

天子，居于文明秩序的顶点，是“**天意**”在世间的唯一化身与最终仲裁者。其核心在于确立并守护一套使贤能晋升、使万民安生的根本大法。**亲王/王爷**（皇帝子弟）、**公主**等皇族，以及因姻亲而显的**外戚**（皇后、宠妃家族），构成了环绕天子的最核心特权圈层，享有极尊崇的地位与待遇，是国度的顶级贵胄。

治权

此层由代表天子行使治理权的官僚集团与功勋贵族共同构成。

中枢权臣：包括**丞相**、**八部尚书**、**大将军**等，他们是天子的股肱，分理天下政务与军事。

封疆大吏：如**州牧**、**总督**、**巡抚**、权倾一时的**节度使**，代天子镇守一方，总揽数地军政。

世袭勋贵：拥有**公**、**侯**、**伯**、**子**、**男**显赫爵位的功勋集团后裔，享有崇高的社会地位与恩荫特权，是连接皇权与世家的重要纽带。

地方

此层是国度治理的基石与地方社会的领袖。

各级官员：如亲民的**知县**、**知府**，以及中央各部院的中下级**官员**。他们是律法与政令的直接执行者，是“**士**”这一阶层的中坚力量。

士绅/绅衿：这是一个关键群体，包括已获功名但未出仕的**举人**、**秀才**，以及致仕归乡的**退休官员**。他们享有**免税**、**见官不跪**

等法定特权，是乡里间的天然领袖，承担教化、调解、公益之责，官权在地方的延伸与补充。

民业

此层是受国文明赖以存续的根本，依照“士农工商”之序，各守其业。

士：已如前述，其晋升之源主要在于**科举**。值得注意的是，受国并无世袭的武士阶层，专业军事归属于“工”或国家职官体系。

农：作为国之根本，主体是拥有田产的**自耕农**。他们耕作自主，纳粮输税，受国家律法直接保护，不受中间领主盘剥，是为天下安稳的基石。

工：泛指一切凭借专门技艺立身者。匠人营建百工，而**专业战士**亦属此列，他们是将“武”艺纳入国家纪律的捍卫者，对内守法，对外御敌。

商：为流通之血脉，不仅行贾四方，更常兼具**医者、药师、客栈主**等社区服务角色。其阶层最显著的特征在于，常倾力培养子弟通过科举晋身“士”层，实现了财富向文化政治资本的转化，是社会纵向流动的核心驱动者。

贱民

此为社会的底层，权利受到严重限制。

官私奴婢：完全失去人身自由，属于主人的财产。

贱籍：如乐户、丐户、惰民等，世代从事所谓“贱业”，不得与良民通婚、科举，身份近乎固化。

非人

在受国，还有一类我们称之为“**非人**”的存在。他们或许是精怪、异族或其他超凡生灵。依照天子明确的意志，他们被剥夺了在政府内担任任何职位的资格，无法参与科举或获得官身。然而，有趣的是，他们在受国之外，往往面对更为残酷的偏见与不信任。

社会习俗

服饰

虽然受国土地上所穿的许多服装与卡拉图其他地方相似，但有几件服装如此典型“受国”，值得特别关注。

其中一件是“**脉通**”，一种受学者和官员青睐的长衫。长及脚踝，高领扣至颈部，通常由素雅的丝绸和羊毛制成。

“旗袍”是一种窄而紧身的丝绸女装，常见于高等宫廷和较国际化的城市。裙摆很长，几乎及地，两侧开衩，常至臀部。上身非常紧身，高领扣住。通常，连衣裙用金线或丝线刺绣，描绘神话野兽和传说，从胸部到下摆环绕身体。旗袍在卡拉图其他地方不常见，因为它被认为对良家妇女在公共场合穿着太过暴露。它在歌女和其他女性演艺人员中特别受欢迎。

年长女性穿着一一种不那么暴露的旗袍版本，称为“**长衫**”。它更像一件宽松的刺绣及地长袍，袖子宽大，高领。

与北方地域的短裤和束腰外衣不同，“**衫裤**”是一种长袖、睡衣式的服装。通常由棉布制成，富人家中使用丝绸。在寒冷气候，如马原省，它被絮棉并配高毛皮靴穿着。衫裤在受国所有阶层中穿着，根据面料的丰富程度和装饰的复杂性，可作为寝衣、日装和正装。偶尔，也配一顶小的绣花帽。

“外套”是一种厚重的大衣，袖子巨大，受士兵、法警和其他军人青睐。通常絮棉，因此对剑砍有一定防护作用。袖子极适合携带隐藏武器。

偶尔，它可能被刺绣。其变体是“**海外套**”，即宫廷中县令和**贵族穿着的礼服**。这些长袍保留了巨大的袖子和及地下摆，但重绣，并饰有珍珠、宝石和贵重的毛皮。在大多数宫廷场合，海外套是首选服装，允许活动自由，对刺客匕首提供有限防护，并让穿着者能轻松在袖内隐藏武器和秘密物品。它通常配一顶小的绣花帽。家庭常保留大量衣物箱柜，将最珍贵的衣物代代相传。受国服装以其极其耐用而闻名，即使在最华丽时也是如此。

歌女与花女

受国的艺妓，歌女或花女是演艺人员和歌手。她们通常在客栈或酒肆表演，为旅行者提供娱乐。与艺妓不同，歌女未受过高度训练，也不是青楼的成员。相反，她们通常是一位有抱负的年轻女子，希望确保一桩好婚姻，并认为这是结识未婚男子的最佳方式。著名的歌女会有机会成为皇帝的妃嫔，或继续开设由有权势的宫廷官员光顾的著名青楼。

卦象

卦象是渗透受国文化各个层面的忠道魔法的一个方面。一种古老的占卜手段，根据传说，由**圣贤伏羲氏**从一只沉睡巨龟背上的图案中占得，易经八卦占卜是连接天人之际的重要方式。

在**卡拉图大陆**使用的占卜法术（例卜筮术、通神术等）均用此方法向玩家进行反馈。

运作卦象：使用 2D8，每枚骰子的数字 1 至 8 分别对应一个基本卦象。投掷后，第一个骰子的数字代表上爻，第二个骰子的数字代表下爻，两者组合形成一个六爻卦，对应《易经》中的一卦。DM 会告诉玩家卦象代表的意思。

八卦对应数字：

- 1-乾 ☰（天）— 刚健、创造、君主
- 2-兑 ☱（泽）— 喜悦、言说、收获
- 3-离 ☲（火）— 光明、依附、文明
- 4-震 ☳（雷）— 震动、行动、兴起
- 5-巽 ☴（风）— 渗透、谦逊、生长
- 6-坎 ☵（水）— 险陷、智慧、流动
- 7-艮 ☶（山）— 停止、稳固、积蓄
- 8-坤 ☷（地）— 柔顺、承载、养育

风水

在受国，风水并非简单的迷信或装修的学说，而是一门源远流长、深刻影响文明进程的环境调和与能量哲学。其核心理念认为，天地间充盈着无形的“气”（生命能量或灵质），而山川地貌、建筑格局、物品布置乃至色彩形状，都会影响“气”的流动与聚合。

调和风水，即是调和天、地、人三者的

关系，旨在顺应自然之道，汇聚生旺之气，规避滞塞与煞气，从而促进居住者的健康、财富、运势乃至魔法效能的和谐。

受国生活的方方面面都渗透着风水的智慧。一位明智的公民在选址筑宅、布置家室甚至移动重要家具前，延请**风水大师（或称“堪舆师”）**勘查指点是必不可少的礼仪。大师会审慎考察“龙脉”（地气走向）、水流方位、星象对应，进而建议大门朝向、房间布局、家具摆放，并严厉警告不可在“邪地”或“煞位”上兴工动土。通过这种精妙的安排，旨在为居所注入安宁与繁荣，并屏蔽厄运与不祥。

风水之道，在于平衡与引导。万物皆有属性，相互生克：

形态与象征

吉形：圆形、弧形（象征天，圆满，流动，利于气）；方形（象征地，稳固，藏风聚气）。

凶形：尖锐三角形、多角怪形（象征火煞、金煞，易导致“气”的冲突与激散，滋生不安）。

方位与气息

吉向：门庭开阔，前景明朗；背靠稳固，左右有护；水流环抱，藏风聚气。

凶向：门窗正对直路、尖角、枯树、坟墓（称“冲煞”）；宅基位于死水、断崖、神庙之后；门窗朝西（夕阳煞气）或朝北（寒风阴气过重，需特殊化解）。

色彩与元素

吉色：红色（象征火，热情，活力，喜庆，能激活能量）；青色/绿色（象征木，生长，健康）；黄色/金色（象征土，尊贵，稳定）。

凶色：大面积纯黑色（象征水，若运用不当则主阴寒、停滞）；杂乱、污浊之色（气脉混乱）。

受国堪舆法术

掌握风水之术者，不仅仅是建筑师或设计师，更是环境的“医师”。他们能诊断一地之气的健康与否，并开具“调理”的方子。因此，风水知识被**法师、术士、德鲁伊、武僧**以及学识渊博的学者所研习与应用，用于选择施展强大法术的吉位、构筑魔法阵的核心、为营地或要塞寻觅最安全稳固的基点，或是单纯为百姓创造和谐的生活环境。

堪舆术（Detect Feng Shui）

一环 预言（**法师、术士、德鲁伊、武僧**；**武僧消耗 1 点功力点**）

施法时间：1 动作或仪式施法

射程：自身（30 英尺半径球状区域）

法术成分：言语、姿势、材料（一个罗盘或一碗清水）

持续时间：专注，最多 10 分钟。

你勘测周遭环境，感知并解读流动于自然与造物之中的无形能量——“气”。你即刻获得以下所有洞察：

生物感知：你如同时刻处于“侦测善恶（Detect Evil and Good）”法术效应：在法术持续时间内，你定位距你 30 尺内任何异怪、天族、元素、妖精、邪魔、亡灵。你也可以感知到范围内是否具有激活的圣居 Hallow 并确定其位置。此法术会被 1 尺厚的岩石、泥土或木头，1 寸厚的金属，或薄薄一层铅阻隔。

风水堪舆：你对该区域的风水格局进行勘察。DM 会告知你此地整体气场是“生旺”（吉）、“平和”（中）、“滞塞”（凶）还是“邪煞”（大凶）。此直觉包含对明显风水要素的感知，例如你是否处于“冲煞”位，或建筑格局是否严重违背调和之道。

调和之道：紧接着，你必须进行一次感知（洞察）检定，DC 由 GM 根据此地风水复杂与隐蔽程度设定。

检定成功：你获得宝贵的模糊启示，知晓一至两项能显著改善或利用此地风水（或化解其危害）的可行行动思路。例如：“将东北角的黑色石块移开，并以红色织物装饰此

面墙，可引入一丝生机”；“今夜子时，在此地中央点燃香烛施法，可借助此地短暂的‘气涌’时刻”；“此地煞气源于地下暗流，远离水源扎营可避其锋”。

检定失败：你无法理清头绪，无法获得明确的调和建议。

政府与政治

受国之政府，大哉。其规模宏大，执行宏伟，公正与适应性卓绝。受国的公民最终效忠于皇帝。他是天子，也是通往天界的神圣之门。作为永恒统治的象征，他对那些违抗他命令的人明智、公正且仁慈。在他之下，官僚体系和朝廷仅作为他意志的执行者而存在。皇帝从他认为最合适的人选中选择自己的继任者；通常是其**血统的长子**，但若无子，则由在皇室父系血脉（即同姓宗亲）内，选择最亲近、最合适的继承人，以确保宗庙祭祀和皇统的延续，而女性往往不能继承帝位。每位皇帝身后都关系着一个王朝的命运，在一个崇拜祖先近乎神灵的国度，即使天子也必须尊重前人的传统和事迹。

皇帝

秦开，子寿贤

五十多岁的皇帝秦开确实不负其“龙之重建者”之名。他高大魁梧，具有其山地祖先的体格和品格。冷静、不易怒、深思熟虑，他以坚定的手腕统治着强大的受国、其庞大的官僚体系以及好斗的贵族和僧侣。在他的指导下，海军和陆军得以重建，并与和族、小樱国和平相处。他的**“聚珠”政策**收复了许多先前软弱皇帝失去的土地。秦开在其统治中面临**许多障碍**。在官僚体系、**官员关系和官方信仰**面临着一连串考验。

开秦的皇后和两位妃子为他提供了**八位继承人**，包括三位优秀的直系继承顺位儿子。他的女儿们既聪明又有成就，与她们的母亲同样拥有绝世美貌。而在表面的和谐下，也存在非常多暗涌的传闻在紫荆城内流传。

权柄象征

天龙玉玺是受国合法统治者的标志。它们自九行者传说时代起代代相传。天龙玉玺上雕刻着九种象征，每种象征代表道之九礼之一：一个内含永恒火焰的水晶玉球；一柄玉锤；一张金犁；一匹玉马；一个金轮；一支金笔，一支玉笔，一个金面具及一把金玉琵琶。

每代皇帝在使用权柄向天庭**祈愿**时都十分谨慎：有传闻，每次使用其中一次象征权柄的能力，皇帝的天寿将减少一分。而那些行正道的皇帝，则**因其善因**，让其可以得到更多权柄，召唤天庭相助以实现其意志的力量。

(DM 谏言：这个玉玺非常强大。)

玉座

玉座是受国皇帝世袭的座位。它是一把巨大的椅子，高 20 英尺，由一块 20 吨重的整块玉石雕刻而成。其表面刻有每位皇帝统治时期的微小场景——大部分表面仍未雕刻，等待未来世代。传说当玉座被完全雕刻时，**受国气运**将迎来终结。

中枢权臣

官僚体系由学者和官员的上层梯队组成，包括宫廷学者和官僚体系各部委的首脑。官僚们是一个精选的群体，以国德龙的宫廷和邻近的邳州城为中心。他们被认为是老子金毛笔下“君子”的化身；有才华、有教养、受过良好教育。官僚体系包括：

宰相

宰相一职，总领百官，协理通达，节制六部，上承天子诏，下督万机行。系受国官僚系统的行政中枢，权柄极重，常为朝局平衡之关键。需兼具智慧、忠诚与魄力。

在位者：张孟谦，字文若

五旬年纪，清癯儒雅，鬓角微霜，双目有神。常着朴素深衣，腰佩温润古玉。

皇帝天师

帝王的顾问，执掌观星、占卜、结界及抵御超自然威胁之责，超然于各部之上，直接对皇帝负责，以天道护国运。

在位者：高山，字仰止

年龄莫辨，长发披散，眸中偶现精光。常着粗布道袍，手持古桃木剑，气质孤高缥缈。

大巫祝

主掌国家祭祀与正统信仰阐释。统御寺庙寺院，不干预世俗政治，位高而权重。

在位者：孔普莫，字显之

六十许人，面貌庄严，蓄长髯，戴高冠，着华丽祭服，环佩叮当，气势逼人。

八部尚书

吏部尚书

掌管全国文官任免、考课、升降、勋封、调动，为“天官”之首，权倾朝野。其动向直接关系到朝堂人事格局与政治风向。

在位者：顾雍，字元叹

中年文士，面容端肃，目光锐利，举止恪守礼仪，一派沉稳干练的能臣气象。

兵部尚书

统管全国军政，包括武官铨选、军令传达、地图舆籍、车马甲械及边防戍卫。受国武备之总枢，关乎四方安宁。往往身兼大将军一职。

在位者：皇甫嵩，字义真

老将风范，身材魁梧，面容威严坚毅，目光如炬，额角有一道浅疤，不怒自威。

玄部尚书

专司研究、管理及应用一切官方认可之魔法、方术、历法、炼丹、符咒等超自然力量，以服务国计民生与受国防卫。

在位者：葛玄，字孝先

仙风道骨，白发童颜，双目清澈睿智，常着简朴法袍，周身似有清气环绕。

礼部尚书

管理各类宗教场所、僧道人员，编纂与推行官方教义，旨在统一思想，教化万民。实为神权伸向行政体系的重要触手。

在位者：孔昱，字世元

与其叔孔普莫形貌略有相似，但少了几分逼人威严，多了几分的深沉，冠服华美。

海部尚书

统辖受国所有海上事务，包括水师建设、战舰制造、远洋贸易、沿海漕运及海外探索。肩负开疆拓海、扬威通商之重任。

在位者：周雨，字公沁

俊美优雅，姿质风流，眉目间蕴藏英气与智慧，虽着官服，仍难掩其海军统帅飒爽气度。

农部尚书

主管全国农田水利、粮食仓储、桑麻种植及农具推广等一切农桑事宜。以“民以食为天”为念，系受国根基之所系。

在位者：国渊，字子尼

面容黝黑朴实，似常经风吹日晒，手掌粗糙，衣着简朴如田间老农，目光却沉稳务实。

工部尚书

掌管全国百工营造、器械制造、水利工程、矿冶及山林川泽开发。受国工程与技术之中枢，以巧思推动国力进步。

在位者：马钧，字德衡

神情专注，常陷入沉思，衣着简朴甚至略显不修边幅，手上时有墨渍或轻微烫伤痕迹，典型的工匠大家风范。

刑部尚书

受国之耳目与利剑，专司对内侦查百官、监视京畿，对外进行间谍与反间谍活动，并掌管诏狱，肃清一切威胁受国安全之势力。

在位者：满宠，字伯宁

面容冷峻严肃，眼神锐利如鹰，不苟言笑，周身散发着令人不敢亲近的冰冷与铁血气息。

宫廷史官

专职记录朝廷言行、帝王起居及国家大事，编纂国史。肩负“秉笔直书”之责，需在皇权、各方势力与历史真相间艰难求衡，压力巨大。

在位者：陈寿，字承祚

清瘦文人模样，神色常带严肃与疲惫，眉头微蹙，案头永远堆积着大量卷宗。

选拔制度科举考试

受国官僚体系的基石在于**科举取士**。此制旨在以文章才学为凭，摒除门第之见，为天下士子开辟公正的**晋身之途**。科举之制，最早由圣贤**老子金**于 581 年间倡议，深受新兴士大夫拥护，视为打破贵族世袭权势之利器。

科举正式定为常制后，分为三级：

- 各郡乡试于**秋日举行**，中举者称“**举人**”；
- 次年春，举人齐赴邳州城参加会试，及第者称“**贡士**”；
- 其后由皇帝亲自主持殿试，**定三甲等第，赐进士出身**。

邳州城内设**宏大贡院**，中有数千号舍，每舍仅容一人，内设笔墨与简易卧榻。考试分三场，每场历时一昼夜，内容涵盖经义解读（主考《天书》、《史籍》）、政论策问及诗赋文章。自开秦皇帝革新以来，增考算术、律法、水利实务等科，虽遭守旧士人非议，然实效显著，选拔之人多通时务。

以往贵族常凭荫补或贿赂得官，**秦开帝严饬吏治**，然保留“**制举**”特例：若有奇才异能、德行卓著者，可由吏部专司举荐，皇帝特许召试，以此网罗常科未尽之才。

至此，科举与特荐并行，共筑受国选官之基。

运作科举考试：到达 3 级的冒险者才能申请参加考试。要通过考试，每场考试必须进行对应数量骰子，所有骰子均掷出低于角

色智力属性的点数。

- 乡试：投掷 2 次 D10；
- 贡试：投掷 2 次 D20；
- 殿试：投掷 2 次 D100；

出土：殿试通过后，进行一次智力检定，低于智力属性的每一点，在官僚体系中的起始职位就更高：

低于点数	职位
0-1	小史
2	小吏
3	司主管
4	负责一司
5	县令

县令分配：县令自动被分配到吏部，并必须确定被派往哪个省份。他们不能被派往自己的家乡省份。掷 1D12，如果出现家乡省份则重掷。

1D12	地方
1	洪泽
2	竹原
3	御夷
4	海原
5	阿拉金
6	王郭
7	第二特
8	圣地
9	和观
10	马原
11	青桐
12	天伦※

编制分配：玩家然后必须掷 1D20 以确定他被分配到哪个部或司。

1 吏部	2 兵部	3 玄部	4 礼部
5 海部	6 农部	7 工部	8 刑部
9 开垦司	10 税务司	11 已灭绝野兽司	12 失落宝藏司
13 旧魔法司	14 死亡方言司	15 重新发现司	16 科学司
17 蛮族地事务尚书	18 行省总督	19 户籍司	20 宫廷书记司

备注：高山和楚凯从来不是首选任职地，因为它们被认为是失败官员的“惩罚”之地。

晋升：一旦角色成为官僚体系的一部分，他的晋升就会放缓。所有角色在成为受国的政府官员后，在每次冒险者都会额外经验值。所有角色（包括学者）必须通过新的考试（如上所述）才能在官僚体系中晋升每一级。晋升只有在角色等级也提升时才能发生。

受国诸州省

秦开的父亲**秦嬴帝**将多个小国合并为伟大受国。在这个伟大政府之下，建立了某些标准，以便贸易和商业得到规范，盗匪被消除，恰当的知识传播到土地的每个角落。以下便是关于受国所有省份的事实。

治理

每个州省的边界、税收和责任由皇帝意志界定。在这方面，皇帝的意志通过官僚体系的警惕及其代理人——各省总督\州牧来维持。每个总督\州牧之下是县令，负责维持每个城镇或村庄的秩序。大多数超过一千人的城镇都有一名县令；如果城镇更小，则由最近大城镇的县令管辖。县令是城镇的法律。他负责大小案件的司法、解决争端和维护秩序。他指挥一小队法警或守卫，其职责是巡逻城镇及邻近道路，维持和平并逮捕罪犯。

监察官

当然，即使在如此开明的体系中，偶尔也会出现贪腐的官员。但是，很久以前，皇帝通过设立受国监察官展示了他的深刻智慧。这个部门（隶属于刑部）秘密派遣其特工到所有省份。这些人**调查腐败、贪污、无能和叛国的报告**。除了皇帝，无人能免于他们的怀疑。监察官经常伪装成其他官员，从不在准备逮捕前透露真实职位。除了最高级官员，没有人知道有多少监察官为政府工作。甚至皇帝秘密任命连监察部门都不知道的监察官也并非不可能！

和观州——望和之地

土地：土地从圣地的边界隆起，最终以一系列高耸的白色悬崖达到海边。海岸被许多深水湾和小海湾割裂，利于捕鱼和采珠。晴朗的日子，当地人喜欢声称可以看到远方和族蓝黑色雾状的轮廓。

历史：在北迁中，许多流离失所的部落和小王国到达海岸。他们在此定居，保留旧的效忠。很快，许多小贵族开始为土地和地位相互战争。这期间有过几次分裂，冲突蔓延。和观成为受国贵族家族之间的缓冲国。多年来，和观作为夹在冲突中的人们的避难所而发展——凭借其与和族长期（且秘密的）军事联系，它得以保持中立数百年。

人民：和观人民被称为和卡人，体型类似于第二特人（他们一有机会就强烈抗议这一点）。他们是圣人的诗意和第二特人的固执的混合体；情绪化，喜欢烈酒。和卡人大多是渔民，在他们多岩石土地的隐蔽海湾和海口谋生，过着简朴的生活。

城市或著名地点：卡拉廷，位于秦江入海口的大型海港城市，建在沼泽地上。曾是“海领主”的据点，海王朝的发源地。城市布局有序，街道宽阔，中心矗立海领主的伟大宫殿和宏伟的“玉皇后庙”。港口水深疏浚良好，是东方世界的主要门户，贸易繁荣，异邦人云集。

王郭州——王国之地

土地：这是受国都城国德-龙城的现址。位于产路运流和秦江之间肥沃的河湾中心。该地区排水良好，纵横交错着众多运河和水道。受国都城建在千年被烧毁的首都废墟上。

历史：虽然该地区一直人口稠密，但直到 869 年象牙瘟疫摧毁海升都城后才真正崛起。受麒麟命令，皇室幸存者逃离该地区，迁至上洪泽河交汇处的一个小城。他们将其命名为新都。随着这次迁徙，文化和贸易大量涌入，集中在新受国首都和邳州（一个以艺术、剧院和沙龙闻名的重大文化中心）。2050 年，一场大火席卷了首都，但它在旧址的灰烬上得以重建。

人民：王郭人民是受国人中最大的群体，其密集的城市构成总人口的近 40%。他们以

在表面上始终彬彬有礼、有教养、聪明和世故而闻名。正是王郭人设定了整个受国的服饰风格；出版了最重要的著作，创作了最著名的戏剧。中等身高和体格，他们喜欢穿紧身的旗袍或高领的士大夫外套，通常采用雅致但重绣的丝绸。“她的皮肤如王郭人的言辞般光滑，”是受国内的一句常见谚语，反映了他们以谈吐优雅而闻名。

城市或著名地点：国德龙是受国受国的首都。附近是邳州，一个主要的“文化中心”。

海原州——海疆诸省

土地：从上洪泽向西南移动，土地从河盆地变为茂密的丛林和沼泽，最终在入海口形成咸水潮汐区。许多水湾、小海湾和茂密的植被使该地区几乎无法耕种，却为海盜、走私者和其他土匪提供了极佳的藏身之处，他们至今仍居住于此。

历史：这些土地最初被称为卡拉廷诸省，确实，该省的首府仍名为卡拉廷。然而，在大海盜领主时期，该地区大多是沼泽和丛林。根据海朝第一任皇帝秦的命令，卡拉廷城周围的地区被排干并筑堤，使其成为肥沃的盆地。为纪念这一成就，该省被命名为海原（海疆诸省）。

人民：海夷人是一个冒险的种族，但也傲慢、固执、举止喧闹。他们也是所有受国人中最自信的，似乎以其不可思议的大胆来炫耀。一个海夷人会尝试几乎任何壮举，只因为他相信自己作为君子，显然会成功。他们是海上贸易商，偶尔是海盜，房屋建在高跷上以防洪水，他们的船只是受国中最快的。他们很少吃肉，偏爱鱼，并向小樱国人学习了寿司和刺身（两种生鱼，一种配腌制米饭）的做法。与圣人的超凡美丽女性相对，据说海夷人生产全受国最英俊的男子。而且他们心知肚明。

城市或著名地点：卡拉廷，最大的城市，被海夷人声称是传奇的卡拉廷海领主的家园。海岸上还有桃新，一个与东方有贸易往来的大型海港城市。

楚凯

土地：该地区现在是广阔的受风旱侵袭

的平原，草稀疏，几乎无水。据说楚凯高原被来自死亡受国首都国美兰的鬼魂所困扰，它们在冰冻的夜晚永恒地尖叫。

历史：这是受国最初开始的省份，原名“大”省。整个一个朝代，最初的受国受国在此繁荣。土地是肥沃、开阔的平原，种植小米和大麦。但到了李朝末期，九位不朽者看到朝廷的颓废，以干旱和烈火摧毁了王国，迫使幸存者南逃。

人民：楚凯人是受国人中最高大的，苗条，颧骨高。他们是唯一通常拥有红发或棕发而非通常黑发的受国人——事实上，“红发人”的术语是“楚凯人”。他们性情有些狂野，带有一种反映他们勇敢气质的冰冷愤怒。他们是出色的骑手和剑客。

城市或著名地点：福交是高原上的大型矿业城市，靠近死亡之城国美兰。康斯特是通往高丽的广邱路上的主要贸易城镇。朝阳在广邱路与香料路的交汇处设有边境驻军。死亡之城国美兰位于平原上——鲜有人至，它是第一王国的废弃首都；传说、鬼魂和神话的家园。

马原

土地：该地区由广阔、干旱的盐碱平原构成。受国大部分的盐、铁和其他金属来自该地区分散的矿山。这是阻挡蛮族部落席卷受国的大龙墙所在的省份。广邱路也穿过该地区。

历史：马原一直是粗犷冒险家和坚韧矿工之地。过于寒冷贫瘠，无法支持大量人口，它从未成为文明的重要枢纽。该省构成了抵御骏马平原蛮族的第一道防线之一。

人民：该地区的人民，马夷人，是坚韧、踏实、可靠的一群；出色的骑手和凶猛的斧剑战士。他们是受国民族中体格最大的，平均身高近六英尺二英寸。他们的衣服通常是粗糙的羊毛制品，饰有毛皮。马夷人食用的小米和小麦远多于受国其他地区常见量，主要以面条和包子形式。他们是受国人中唯一常吃羊肉的。关于马夷人有谚云：“固执易怒，如台风般不可阻挡，其愚蠢的诚实天堂前闪耀。”此谚语是褒是贬有些不明。

城市或著名地点：省内城市有民洛，香

料路上的次要贸易城市，曾被特罗斯的铜魔恐吓；以及燕京，一个受北方蛮族喜爱的贸易城市，以其良马和牛而闻名。

青桐

土地：青桐从盐碱平原边缘向南延伸，穿过起伏的草原，进入洪泽河与青桐河之间的肥沃河谷。沿洪泽河向西北，一路穿过塔波特最终进入被遗忘的国度，尽管未知的危险使这成为危险的旅程。正是沿着这个盆地，大多数村庄和河流交通向南进入王郭省——受国王座所在地。

历史：在李朝时期，龙墙的建造使该地区免受马背蛮族入侵的安全。凭借其肥沃的河盆地、大片树林和可用牧场，青桐成为许多农耕氏族的家园，特别是曾在海朝统治下深受压迫的青氏。

人民：王郭人民之外最大的民族群体，青氏被他人描述为氏族观念强、咄咄逼人、过分爱冒险；这根本不困扰他们，因为他们认为青桐是宇宙的中心。他们比大多数受国人更爱熬夜，喜欢在酒肆待到很晚，谈论各种时事。他们喜欢尝试新食物（尽管他们厌恶羊肉），经常将热带水果和南方地区的肉类混入他们最喜欢的菜肴中（一道最受喜爱的青菜是麻辣菠萝炖蛇）。他们是唯一比王郭人更爱辩论和写诗的受国人。

圣地

土地：圣地多为起伏的丘陵，有梯田用于广泛的稻田种植。有许多深洞穴和茂密的小森林，充斥着各类生物，好坏皆有。圣地是许多变化种氏族的家园。

历史：当第一王国的原住民被驱赶南下时，他们作为筋疲力尽的难民进入该地区。当地人教会幸存者水稻种植技术，将受国的粮食生产基础完全转变（在此之前，主要食物是小米）。几个世纪以来，两个群体同化了，尽管不乏流血冲突。最终，这成为复兴受国的所在地。

人民：圣地人民矮小，鼻梁塌，极其讲究。这种精致反映在圣文化的许多方面，产生了优秀的诗人、玉雕和繁复的仪式。该省也以其美女闻名。骨骼纤细、优雅、装饰性

强，圣地的艺妓是许多抒情歌曲和诗歌的主题。这片葱郁的林区也居住着大量精类和变化种，传言圣人的优雅和娇小体型很大程度上受这些族群的影响。确实，圣地的城市是受国内少数几个狐族和其他变化种公民公开行走的地方，甚至以双足形态。

第二特（第二省）

土地：丘陵起伏，有深谷和梯田。接近海岸线时，乡村变得更加多石，并散布着浓密的雾带。

历史：到第二王朝时，该地区的许多贵族已陷入为权力和地位争吵。最终，这些冲突演变成一系列血腥的世仇。第二特是许多可怕战斗和战争的发生地；事实上，据说被传说中的“取头者”品魔的鬼魂所困扰。

人民：第二特人是精明、内向的人民，以其巨大的吝啬闻名于其他受国民族。他们固执、实际，讨价还价强硬。体型中等，眼睛深陷，头发较长；喜欢穿厚重的绣花长袍和高圆锥帽。第二特人构成受国内大部分的钱庄主和放贷人。

洪泽

土地：洪泽省与部分上游洪泽河及其支流产路接壤。靠近河流的地方是郁郁葱葱、肥沃的区域，向东逐渐变为开阔的平原，最后是俯瞰大海的起伏丘陵。这里种植大量水稻和茶叶，以及受国生产的大部分丝绸。

历史：洪泽在何朝早期定居，因为来自交战第二特和圣地省的贵族南逃。没有军队，贵族最终被农耕社区吞没，转向更和平的追求。在后来的海朝，南方商人将蚕引入该地区，开启了一个在卡拉图任何地方都无与伦比的规模和盈利能力的产业。631年，“共餐”之后不久，受国首都从西丰（小凤凰）迁至海升（现更名为麒麟），直到859年象牙瘟疫将其摧毁。

人民：洪泽人以健谈、脾气火爆、易激动著称。总的来说，他们是令人愉快的一群，尽管一句古老的圣谚语不友好地说：“若地映天万物，则洪泽映天帝之鸡；总在喋喋不休！”

丰富的米饭、鱼、鸡、鸭和虾菜单使洪泽人拥有真正惊人的烹饪材料；他们的厨师远近闻名，通常可在受国最好的府邸中找到。正是洪泽人发明了被称为锅贴的微煎饺，这是当前受国的时尚。

高山

土地：高山是高峰林立之地，被充满肥沃农田的深谷分割。大瀑布雷鸣般穿过山口，某些地方落差近千英尺。有许多雾蒙蒙的山口，冬季常被雪覆盖，通往远方的塔波特。

历史：传统上是一个边境省份，高山由寻求东方新农田的塔波特人以及来自受国首都的流放大臣和贵族定居。它至今仍被认为是一个不受欢迎的任职地，被派往那里通常是对专横或腐败官员的惩罚。

人民：他们被其他受国人视为粗鲁、没文化的山里人；擅长用弓，但除此之外不够世故。诚实到过分，高大、粗犷的高山人毫不介意告诉傲慢的士大夫他对他的看法，并用一两拳来强调他的观点。高山人是唯一吃熊和虎的受国人，并声称在能抓到的时候吃龙——在我看来肯定是吹嘘。他们是优秀的木雕师和民间故事讲述者。

御夷

土地：高峰笼罩在永恒存在的雾中，御夷省多岩石且寒冷。经常下雪；在靠近塔波特的高山口，终年积雪深厚。农业稀少，仅在高梯田和山坡上。御夷人养山羊——这是唯一普遍这样做的省份。

历史：仅作为进入塔波特和西部的军事通道而重要，御夷多年来以其强壮但友好的人民而闻名。在后期朝代，过度的税收和边防驻军使这种热烈欢迎变质，最终导致1771年一场失败的叛乱。虽然叛乱被镇压，但第十六位秦皇帝表现出极大的开明，在随后的几年撤回了大部分军队，并允许御夷人民有更大程度的自决。这就是为什么该省在被镇压后仍能保持其独立。

人民：御夷人在天性上与高山人相似，源自同一血统。他们穿更厚重的衣服，对他们的独立更敏感——很容易激怒御夷人进行决斗。

竹原

土地：竹原是茂密无边的竹林、浓密的下层植被和有毒生物之地。炎热压抑，空气闷热厚重。到处都是死水潭，充满蚊子和水蛭。竹原人民是猎人和樵夫，因为农业几乎不可能。

历史：竹平原传统上是一个神秘危险之地，大多数受国人避开，只去那里砍伐丰富的木材或诱捕稀有动物。直到 2315 年申禄和申金仙的大战，竹原对受国没有军事重要性——现在，作为与土龙的主要边界，它支持数个驻军，尽管这些部队很少远离其安全基地冒险。

人民：竹人是一群多疑、内向的人，符合一个世代遭受受国和土龙践踏家园的人民。矮小、瘦削，喜欢穿轻薄的衣服和帽子，他们是丛林伏击的大师。他们是除士大夫外唯一普遍留胡须的受国人。据说竹人在氏族中积聚了巨大财富；通过销售仅在其丛林中才能找到的稀有木材、动物和草药而赚钱；他们的食物也闻名全国——以鹦鹉、猴、蛇和其他不寻常野味为特色——所有这些都配以辣喉刺眼的辣酱。

天伦

土地：土地因连年战争而荒芜；某些区域寸草不生，甚至草也不长。城市的巨石彼此堆叠，贯穿土地中心的是破碎的沟塘路，其巨大的铺路石如同被地震撕裂。别指望这里有任何帮助或庇护；这片土地已被遗弃。

历史：大部分土龙/受国重大战役的发生地。天伦是破碎之路和赤麦之战（315 年）的发生地。自那时起，它一直是其他几次重大冲突的场景，包括卡红-吹驻军背叛（318 年）、银云冲突（335 年）和锤之战（413 年）。天伦仅是受国中勉强的一部分，皇帝必须付出巨大努力才能保持其如此。

人民：天伦人源自王郭人，因此拥有同样的光滑皮肤、清澈眼睛和中等体格。但至此，相似之处结束。被连年战争摧残，天伦人变得敌对、暴力和残忍；喜欢残酷的把戏和利刃。他们不能再被任何受国民族信任，并以一种近乎疯狂的排外仇恨回报这种不信任。有云：“天伦人是可怕的伙伴，危险的同

伴，不可靠的情人。作为敌人，他更糟。”

阿拉金

土地：崎岖的山脉，接近竹原和竹丛林时逐渐下降为起伏的山麓。

历史：阿拉金被认为是一个不重要、偏远的省份，除了其与东部的边界。其主要历史事件是 413 年不可思议宫殿的出现，人们至今仍在谈论。

人民：阿拉金人也是凶猛的山里人，很像他们的邻居高山人。

功夫

功夫哲学

受国人并非以铸剑之术闻名。他们未能掌握如和族“千层叠刃”般极致的锋锐技艺，故其刀剑往往朴拙沉重。这种对“器”的谦逊，反促成了对“身”的极致探索，孕育出一套深邃如海、体系森严的**武道文明**——其总体被称为“功夫”，即“通过艰苦修炼获得的身心成就”。

功夫之体，源于三大脉络：刚猛肃杀的**北派硬功**、以柔克刚的**南派柔术**，以及与寿灵信仰结合、修炼内气的**内家心法**。三者共同构成了从外练筋骨到内养心神的完整体系。

功夫之用，渗透社会肌理。它不仅是防身之技，更是秩序之器。民间纠纷常借“**擂台比试**”化解，由乡老见证，以可控的武力替代私斗，体现**受国式的理性**。

武馆道场遍布城乡，习武是**强身、明礼、谋生乃至晋身之道**，武者以**宗师、教头、镖师**等身份深度参与社会运转。

武器之奇，尽显肢体延伸。受国人将兵刃视为功夫的配套，故创出**双节棍、捕人叉、鸳鸯钺**等奇门兵器。它们专为配合特定招式与发力方式而生，在外人看来诡异难用，在本门中却是哲学与力量的延伸，其传说深植于市井文化。

门派

铁手派

核身如铁铸，心似明镜。

此派深信血肉之躯可通过极端苦修达到金石不坏之境，是“北派硬功”的终极体现。其训练绝非单纯自虐，而是通过承受乃至征服痛苦，来锤炼无匹的意志力与绝对掌控身体的“真我”。

此为“散打”之道的极致升华，并蕴含“剑圣宗”以身为兵、人器合一的哲学雏形。

宗师-掌门：凌利德新（锐心）于国德宅邸中授业，道场即为其家，家风即门规。入门者需先为仆役，磨砺心性，体悟“坚忍”乃第一要义。正式修行始于“铁砂浴手”、“击打铁像”、“铁板摔打”等残酷锻体法，目标并非摧毁外物，而是令神经感知超越痛楚，令骨骼密度与肌肉控制臻至化境，最终达至“拳锋所至，无坚不摧”。

其终极考验“铁战”，实为与自身恐惧和极限的对话。三名“铁灵”守护者并非邪魔，而是机关与先祖战魂的融合体，象征修行路上的“惰”、“疑”、“惧”三障。破障而出者，方明“铁手”真意：刚猛只为表相，内核是如铁般不可动摇的专注与纪律。故门规严禁私斗，因这身功夫是“道”的容器，非争强之器。

五星派

迅如流星，变若星轨。

此派钻研人体运动之极速与精准，将攻击化为一场视觉与感知的欺骗艺术。它不依赖绝对力量，而是追求在刹那间完成多次精准打击，如水银泻地，无孔不入，是“南派柔术”中灵巧与速度流的顶尖代表。

此为“随心”在速度与连击领域的专精化，其高阶“模糊攻击”与“时间感知”已触及“星我宗”“醉拳宗”“暗影宗”以气延展感知的玄妙门槛。

隐于邳州，宗师-掌门：林关淑掌舵。五星技法分“速、跃、挡、佯、击”五要，看似基础，实则深奥。学徒需反复练习直至动作成为神经本能，方能在实战中组合出无穷变

化。训练核心在于“节奏破坏”与“视觉残留”，使对手防不胜防。

北拳书斋

观气识命，点穴断流。

此派将人体视为精密而脆弱的“气”与“经络”系统，精通医理与杀伐一体。其技法旨在截断或扰乱对手的“命流”（生命能量），从而达到制敌、晕厥乃至致命的效果，是功夫与古老医学、哲学的高度结合。

此为“掌执命流”之道的完整传承者。其高阶“隔空击毙”技，亦与“南星学校”的聚气推掌原理相通，但更阴狠致命。

只收幼童，因其心性质朴，可塑性极强。训练始于辨识草药、背诵经脉歌诀，而后是漫长的人体结构与穴位击打练习。他们学的不仅是杀人术，更是“读气”之法——通过观察对手气息、色泽、微动作，判断其气血强弱与流转节点。

南星堂

气贯于外，神击于远。

此派认为“气”可离体伤人，是内家功夫“外放”境界的追求。他们专注于将毕生修炼的“内力”（气）高度凝聚，于拳掌未至之时，已发出无形冲击，堪称“内家心法”在攻击性上的极致演绎。

此为“身起四象”的运气，其原理亦为“日魂宗”提供了炙热能量基础。

隐于海源深山古寺，宗师柳先生仙风道骨，深不可测。入门“无风之试”——凭意志熄烛，实为测试申请者先天“气感”与精神凝聚力的强弱，无关体力，纯凭天赋。

修行核心是“凝”与“放”。学徒需长期静坐冥思，感知并引导体内之气，再练习将其附着于掌指，最终尝试凌空击物（初为纸张、烛火，渐至重物）。这是一个极度枯燥且进展缓慢的过程，心浮气躁者无法寸进。

堂口

在受国的领域、组织或结社，被统称为——堂口。

在太平盛世，官僚机构不腐败，皇帝公正仁慈。但很多时候情况并非如此。在这些时期，秘社，或称“堂口”，便应运而生。秘社在受国无处不在——在一个政府严格控制、刑部密探遍布的土地上，这并不奇怪。

堂口是平民在这个高度分层的受国内引发变革的最佳途径。在卡拉廷河贫民窟的街道上有秘社，在受国宫殿的厅堂里也有秘社。甚至谣传皇帝不时从其家乡高山省带来可怕“国诞堂”的成员，担任其特别密探。秘社成员可以是多种角色，这取决于其社团的性质。他可能是弱者的保护者，英勇战斗以击败腐败官员或匡正不义。他也可能是强盗或罪犯，在夜间城市编织恐怖与恐惧之网。无论如何，他都是地下世界的人物，利用庞大的关系网、间谍和打手网络来实现社团的目标。秘社成员不敢公开露面；他的目标必定会导致他的死亡或监禁。

秘社招募各阶层的青年男女。潜在的新成员通常由密友或家人接触。他们会谨慎地试探他的兴趣和政治信仰。最终，新人被邀请直接与堂会成员会面，评估其潜力。如果他“合格”，他会直接被邀请加入堂会。如果他接受，他将经历一个入会仪式，在其中歃血为盟，学习社团的秘密暗号和仪式，并代表社团接受第一项任务。如果他拒绝邀请，通常会被杀死，因为堂会不能冒险被外人暴露。

秘社可能包含数千名成员，例如高山省庞大的崔堂。也可能只有区区几十人。大多数社团以三人一组的方式组织。三人中只有一人知道他在堂会内的上级姓名。相应地，他上级所在小组的另一名成员知道他们听从谁的命令。通过这种方式，保密得以维持。

实用主义的信

受国人理解的宇宙，由一个仿若庞大帝国般的“天庭”所统御。

天帝：即“至高天道化身”。祂是宇宙规则的终极源头，但绝不插手具体事务。直接向祂祈祷被视为愚蠢的僭越，不仅无效，还可能引来天雷之惩。祂是信仰体系中沉默而遥远的背景板。

诸仙与万灵：如同一个分工明确的庞大官僚机构，每位神祇都有自己的“神职”、“权能领域”和“办事处”（庙宇）。此外，还有山神、河伯、树精、灶王爷等无数自然精魂与小神，管理着日常生活的每一处细节。

受国人的日常信仰，充满策略性与目的性。

精准祈祷：水手上船前祭拜河神，商人开市向财神焚香，考生赴考前向芝士上供。绝不会向战神求子，也不会向爱神求雨。“找对部门，办对事”是基本准则。

多重保险：面对重大事务，如求婚或远行，信徒往往会向多位相关神祇献祭，确保万无一失。“我已经向爱青献了花，也给关英点了蜡烛，这下婚姻应该既美满又长久了吧？”

契约式供奉：祭品被视为“预付款”或“酬金”。丰厚的檀香、精美的纸扎、珍贵的珠宝，都附带着明确的愿望。“这是上好的香油，请保佑我这次航行满载而归。”若愿望达成，还愿的祭品会更丰厚；若未达成，信徒可能会转而寻求更“灵验”的神祇，或检讨自己是否“礼数未到”。

亲昵与务实的态度：人们常用昵称或尊号称呼神祇，关系熟络得像在称呼一位有能力的远房亲戚。这种“熟悉感”削弱了神圣的疏离，强化了互惠的期待。

卡拉图诸神

天庭

据记载，大地 the Earth 的万事万物是天庭的镜像 the Mirror of Heaven。那么，如果受龙 the Shou 有个皇帝、有个宫廷和若干官僚，那么天朝 the Celestial Empire 一定也有。事实也正是如此。天庭帝国 The Empire of Heaven 统摄一切 天空 the Sky 与 大地 the Land，都在全能而智慧的天皇 Celestial One 的朝廷管控之下。甚至是 人皇 the Emperors of the Earth 也不过是他的臣民，而无数的神仙、半神、精魂、龙、以及大地的神力们全都充当着他的官僚。

每位 天官 Officer of the Empire of Heaven 都对天帝的旨意负责。他们接受并执行他的命令、惩恶扬善、并提交他们的年度活动报告。正如天国是大地的一面镜子，那些官僚通常忠诚可信，但腐败、不服从或不称职官员的不时出现并非闻所未闻。但只要天帝那全见之眼俯瞰他们，那么即便是这些败类也将被剥夺他们的神力和职务，并打发到地府。

天帝

天帝在他那位于 诸天之央 the Center of All Heaven 的宝座上进行着统治，绘制出已然与未然 What Has Been and Will 之径。他是唯一的 天帝 Celestial Emperor，自 伟大循环 the Great Cycle 开始以来他就在统治着。他呈现为一位高挑、富有贵族气息的领主，穿着色彩纷纭的闪耀长袍，并戴着 受龙皇帝 the Emperors of Shou Lung 的高大皇冕。他的双眼因 业报的内火 the Inner fires of Karma 而发白，他的容貌严厉、但仍然富有同情心。在他的右手握着一柄强大的复杂银权杖，呼作 公平审判 Kun P'ing Shen p'an，这个词意为正义。在他的左手，他抓着一只金酒杯，其中盛满了生命的精华，这只酒杯名为 怜悯 Lien Min 或 同情 Compassion。

天帝是 礼教 the Path 的缔造者，是他的意志让天庭与大地互为彼此的完美映像。因为这个原因，他派遣了 九仙 the Nine Immortals

下凡以身作则。这也是为什么他以红色闪电将他的旨意刻到 洪泽 the Hungtse 的花岗岩上，让人们能在漫长的时间之中被提醒。

在每年 新年 New Year 开始时，天帝会在 翡翠宝座 the Jade Throne 前召集他的 伟大天庭 Great Court of Heaven，以聆听他每位臣民的报告。无论地位高低，他的 百万天官 Million Officials 的每位都必须汇报之前一年的功绩和职责。过失也将被报告，因为天帝那双全见之眼甚至能洞见隐藏之事。根据每份报告，天之央 the Center of All Heaven 将通过他的审判，作出他认为合适的奖惩。正如 天书 the Book of Heaven 之上所书的那样：

若一片土地被以公正统治，那么公义将成为统治者之盾。而你的事例将被上诉于天庭，因为那是一切正义之源泉。

九仙

在世界起源之时，天帝决定以通过派遣使者到下界、每位教导 真道 the True Path 的一部分，以此来让 天庭意志 the Will of Heaven 来净化万物。这些使者是受龙最初的皇帝，在传说中被称之为 九仙 the Nine Immortals。虽然有很多、很多的小仙在受龙各地，但在说到神仙的时候最常所指的就是他们。九仙屹于天帝的宝座之侧，随时准备执行他的命令。他们亲眼见证了整个大循环，而在世界终焉并陷入火海之时，也仍将存在。

在 天庭 the Celestial Bureaucracy 中，九仙是天帝意志的执行者。根据他的命令，九仙在他们被指定的任务上，管理和指导所有其他小仙。正如他们的头衔所反映的那样，每位九仙都负责礼教的一个方面。根据他们的职责，他们可能被召唤去奖善惩恶人。九行者代表了礼教的九种基本美德：学识 Scholarship、尊重传统 Respect for Tradition、荣誉 Honor、怜悯 Compassion、爱 Love、忠诚 Fidelity、业报 Karma、艺术 Artistry、以及勇气 Courage。作为神仙，他们可以采用任何他们想要的形态，但他们通常以两种面相出现，其男人或女人形态在下文各自的描述中给出，而 九伟龙 Nine Great Dragons 形态则在用他们的思想支撑万物、推动万物。正如天帝派遣九仙到人间的那样，这就是为什么

祂们所进入的土地被称之为 受龙 Shou Lung，亦即 巨龙的接受者，受龙人时常呼唤诸仙，但大部分并不是真的希望他们出现，而只是为了好运，这样的呼唤能带来一种前进动力。但若是在助纣为虐或是计划恶作剧时呼唤诸仙，事实上带来的将是霉运，因为祂们一定会到来伸张祂们严厉的正义！

然后这里，标识了九仙的名讳与所代表的方面。

观音

大慈大悲观音 Compassionate Kwan Ying
怜悯、仁慈与欢乐之女神 Goddess of Compassion, Mercy and Joy

詹争

强大英雄领主 Mighty Lord of Heroes
战争、武术、战斗与勇气之神 God of war, the martial arts, combat and bravery

陈湘

诗人的灵感 Inspiration of Poets 诗歌、音乐与文学之神 God of poetry, music and literature

智师

圣贤之主 Lord of the Sages 历史、传说与传统之神 God of History, Lore and Tradition

农江

耕耘之师 Teacher of the Plow；赤县神州大师 Master of the Red Earth 农业与丰饶之神 God of Agriculture and Fertility

爱琴

爱情与忠贞的女主人 Mistress of Love and Fidelity 爱情与婚姻之女神 Goddess of Love and Marriage

法观

正道行者 One Who Walks in Righteousness；立法者 The Lawgiver 正义之神 God of Justice

欣云

幸运者 The Lucky One；最幸运的人 Most Fortunate One 气运与繁荣之神 God of Fortune and Prosperity

术家

术家之手 Hands of Shu Chia；大师之手 Hands of the Master 匠师与工艺之神 God of Artificers and the Arts

小仙

作为 九仙 the Nine Immortals 的仆从和助手，小仙们起源于那些生时特别神圣的圣贤。作为奖励，天帝 the Celestial One 赐予了祂们永生和有限的类神力量。每位小仙都在天庭和赤县神州上执行着特定的任务，并在过程中受到相应 大仙 Greater Immortals 的指引。

圣贤 Sages

圣贤是那些在其世俗生活中是如此的纯洁和坚决，以至于被擢升到神仙们身侧的人。然而，他们仍不够伟大而不足以成为小仙，而因此并不拥有神祇神力也未被授予 永生 Immortality。圣贤无需已死，许多圣贤今日仍然行走于赤县神州，教授他们的伟大经验与智慧。

圣贤（以及 佛陀 Buddas，对同一事物的 吐蕃语 Tabotan 词汇）各种外观、性别、种族、阶层皆有。他们大部分生活在远离尘世的地方，在山洞或丛林之中的隐蔽处中，在质朴与平和之后更好地生活着。这种内在的和谐给圣贤带来了许多好处：长寿、智慧与知识、以及对物质世界许多属性的掌握。已知圣贤们能在热煤上行走、平息地震、甚至以手轻触便能静止台风、粉碎刀剑。对圣贤们而言，这些事情不过稀疏平常：与水 and 气的精魂亲密交流；召唤野兽带他往返；驱离怪物。即便是我们这些伟大的龙们，有时也会找圣贤商量和交谈。举例来说，我自己就与诗贤 洪德炳 Hung Te Ping 有着一段漫长的友谊。

贤者一生都在追索一个单独的目标：变

得完美；成为一位意志坚定的人或是天庭的人。以这种方式，他将化作天庭的本身。而当他最终死去并离开赤县神州时，他通常会变为一位真正的神仙。

祖宗 Ancestors

当凡人在天朝死去时，他将由业报主判定他的相对功绩。若他的功绩非常大的话，他将被擢升为一位小仙，若低一些，则可能会变为一位圣贤。若他只是过着美好而充实的生活，那么他将被赋予在 祖宗天宫 the Heaven of the Ancestors 的永恒存在。在这里，无苦、无痛、无病厄。永远美食华衣好招待。

祖宗有一项责任：向他们的后代提供建议。为此，每位祖宗都有个秘密名字，只有其最受信任的后代才知道，以此呼唤将引起他的注意。

精魂 Spirits

存在两种类型的精魂：亡者精魂，包括所有 baijang、gaki(或者 饿鬼 hungry ghosts)、女鬼 bisan 和类似事物；以及那些自然、神道神 kami、哈罗加 harooga、以及物质世界其它方面的精魂。亡者精魂起源于那些过着邪恶或未圆满生活的人。因为，他们被 业报主 Lords of Karma 判决作为精魂在赤县神州永恒游荡，永远处于痛苦之中。在白天，他们将被从凡人眼前关到地府的黑暗之中，在那里的漆黑洞窟中回荡着他们的哀嚎。在夜间，他们萦绕于大地上，通常是那些邪恶、禁忌之地，或是他们殒身或埋葬之地附近。顺嘴一提，这就是为什么白天靠近受龙人坟墓很安全，而在晚上这样做却很危险。

受到未实现的梦想、对过去错误的复仇愿望、或是憎恶与邪恶扭曲的饿鬼，是恐怖、被所有人害怕的生物。就像天朝的一切，他们也有他们的职责，其一便是作为恶行后果的典型案例。为了实现这个目标，大部分饿鬼都拥有超自然力量和能力，其中许多即可怕又致命。

同样强大、但并未被扭曲的是自然的精魂。这些生物作为物质世界之力而存在，通过它通过生命和行动。有些精魂，如地方的倭神 the kami，是地点与宝藏的守护者。有

个传奇例子是 哈罗加 Harooga，星野岛 Akari Island 的精魂。其它的如元素的倭神，奉天庭的伟龙们之命御风渡水。还有石和兽、蛇与家禽的精魂，它们也守卫着世上的强大地点。而那些 风、气与水 Wind, Air and Water 的精魂被 土龙 T'u Lung 的 众道 Chung Tao 祭司们呼作 自然神 Nature Gods，不过我们知道在 天府 the Celestial Heaven 它们的地位比我们低得多！

偶尔会有自然精魂与人类坠入爱河。这些结合通常是有繁衍能力的、将会产下后代。这便是 仙灵 spirit 和 兽妖 hengeyokai 的缘起；这种人结合了精魂的元素与物质世界。许多受龙的伟大传奇涉及了在这些结合，如河女的古代神话。

详细翻译，以维基百科为准：

https://dnd.fandom.com/zh/wiki/%E5%A4%A9%E5%BA%ADThe_Celestial_Bureaucracy

道

魔力的源泉

在卡拉图大陆的神秘魔法不属于奥术，因此并不来源于魔网。神秘的东方魔力，来源于对“道”的参悟和天地人调和。

宇宙万物皆由“道”所生化、驱动。魔法能量（可称为“灵气”或“真元”）并非独立存在，而是“道”在具体现象中的流动与显现。山川河流的脉络是“地道”灵气的显化，星辰日月的运行是“天道”灵气的轨迹，生灵的意志与情感是“人道”灵气的火花。

施法的本质：施法不是一个“创造”过程，而是一个“引导”与“共鸣”的过程。修道者通过自身的修行、仪式或感悟，暂时将自己调整为与某一部分“道”的法则高度同步的状态，从而引导相应的“灵气”按照其意志显现为具体效果——一个火球、一次治愈或一道屏障。

反噬与代价：强行扭曲、违背自然之“道”去施法（例如滥用死灵法术破坏生死平衡，或大规模篡改地脉），会导致自身与“道”的严重失调，

引来“天道反噬”或“地气枯竭”，表现为生命力流失、疯狂或招致灾厄。

天、地、人

卡拉图的施法者根据其力量的主要共鸣来源，皆求天、地、人三者贯通才能发挥极致。

循天道，借天威

与上天的法则、秩序及神圣意志共鸣。此路径强调“顺应天时，代行天意”。

言与洞察：观星、占卜、预知未来。

秩序与律令：施展强大的防护、结界、驱散妖物和孽障，维护天道秩序。

召唤天象：呼风唤雨、引动雷霆，调用天道权能。

感地德，御万灵

与大地的脉动、万物生灵及自然精魂共鸣。此路径强调“厚德载物，共生共荣”。

元素操控：驾驭地、水、火、风等自然元素，引导地之灵气。

生灵沟通：与动物、植物、精魂交谈，甚至召唤或化身为它们，感通万物之灵。

地脉利用：感知并利用地脉灵气节点来增强法术或布设阵法。

修己身，证人道

发掘与锤炼人身小宇宙的潜能，通过极致的精神、意志与技艺来引动内外之力。此路径强调“人定胜天，以心印道”。

真气与内力：在体内修炼出“真气”，可外放为剑气、掌风，或用于强化肉体，让自身精、气、神的升华。

言灵与符篆：以特定的语言、文字或符号，直接命令或约束灵气，“言出法随”。

意念与幻术：通过强大的专注力与精神力，直接影响他人的心智或扭曲现实的感知。

礼

明理

受国人追求知识与智慧，不仅是记忆经典，更是为了**通达事理、明辨是非**。它是对“天道”运行规律、“地道”万物法则与“人道”伦理秩序的探究。

刻苦研习**六艺：礼、乐、射、御、书、数**、观察自然、反思实践。真正的学识最终指向“**知行合一**”。

忌讳：切忌因追求知识而沦为死记硬背的书呆子，或利用知识欺瞒他人、玩弄权术。

承古

对祖先智慧、文化礼法与历史经验的**敬畏与传承**。传统被视为经过时间考验的、与天地之道相合的生存与共处模式。

遵循岁时祭祀、婚丧礼仪；尊重长辈与师承；维护古法技艺（如铸剑、制陶、礼乐）。创新常在“师古而化之”的框架内进行。

忌讳：阻碍必要变革；或仅以传统为外衣，行利己之实。

重誉

对个人、家族乃至国家声誉的珍视。它关乎**言出必行、行必有果**，以及在公众面前维持符合自身身份的德行。荣誉是个人与社会契约的体现。

践行诺言，即使在无人知晓时；维护公平决斗的规则；在失败时承担后果；为家族或君主的声誉而战。

忌讳：陷入虚荣与面子之争；为保全虚名而牺牲更大的道义（如包庇亲属的罪行）。

仁心

对他人（乃至万物）痛苦与困境的体察与不忍，并愿付诸行动予以缓解。这是“仁”

的起点，是**天地好生之德**的体现。

周济贫弱、抚恤孤寡、善待战俘、爱护动物。甚至在执法与战争中，也保有底线与不忍。

忌讳：滥施同情，损害公正与秩序（如因怜悯而纵容罪恶）；或“妇人之仁”，在关键时刻犹豫不决。

亲亲

始于对血缘亲属的天然情感（孝悌），进而推及对伴侣的忠贞之情，最终扩展为对朋友、乡里乃至天下的**泛爱众**。这是一种有差等、由近及远的情感扩展。

孝顺父母，友爱兄弟，忠于伴侣，信任朋友，爱护子民。

忌讳：溺爱（对亲人无原则的偏袒）；或因私爱而废公义。

尽忠

对誓言、职守、君上与国家的使命。它不仅是外在服从，更是内在的**信义与责任感**的体现，是维系社会信任的基石。

臣子尽忠职守，士兵战斗至死，朋友托付生死，仆从谨守本分。

忌讳：愚忠或当更高道义（如天道仁心）与具体效忠对象冲突时，陷入两难。

承负

指个人的行为善或恶，不仅会影响自身命运，还可能福祸延及子孙，或追溯至祖先。强调行为的后果具有必然性与延展性。

行善积德以求福报，也为子孙积阴德；敬畏天道，不敢肆意妄为；相信**“善有善报，恶有恶报”**，并以此自律。

忌讳：陷入功利化的行善（只为求报）；或对遭遇不幸者妄加“定业”指责，缺乏怜悯。

巧艺

不仅指技巧，更指通过**琴棋书画、歌舞工匠**来表达情感、体悟大道、净化心灵的能力。高超的艺术能沟通天人，感动神鬼。

追求“技进乎道”，在书法中体现气韵，在琴声中传达山水之意，在剑舞中融入武道精神。

忌讳：沉溺技巧，失却神韵；或为取悦俗世而创作，失去艺术的真诚与超越性。

勇毅

不仅指肉体之勇，更指**道义之勇、知耻之勇与持恒之勇**。

战场上冲锋陷阵，朝堂上犯颜直谏，独处时慎独克己，逆境中不改其志。

忌讳：沦为有勇无谋的匹夫之勇；或仅对外敌勇猛，对内（如对自身欲望）却怯懦。

屠龙氏卷

在受国精致的“天道”秩序之外，存在着一个截然相反的世界——屠龙国，一个好斗的氏族，建立的好战的国度。

它并非受国的堕落分支，而是从其文化母体中撕裂、变异而生的“镜影”。如果受国的哲学核心是“顺应天道，以求和谐”，那么屠龙国的生存信条便是“撕裂天定，以证我道”。

两国更因“聚珠”政策的推行，就屠龙氏族西怀地区的冲突问题，两国进入紧张的状态。而这种高度紧张状态，需要追溯到368年周氏受国和屠龙氏族的巴兰齐亚战争，最终周受国取得了当今海源各郡。

屠龙氏族有着和受国高度同源的方面，尤其在**人文、功夫、公会形式、信仰**方面。以下将列出**两国不同之处**。

名胜

重要地点

怀城——“贾万川”

十一门九墙之城，是从 469 年建立的旧城一直延伸到北部达卡拉祖宫殿建筑群的一系列堡垒和郊区。它包围着两个非常大的公园：纽卡苏步道和道奇植物园，以及附属的哲思自然学家学校。

城市过度建设，新的马路路跨越肮脏贫民窟的屋顶，新建筑建在旧建筑之上，清晰地划分了实际的建筑以及社会阶层。特定的等级地位允许一个人进入首都“更高”的部分和更有影响力的区域。街道拥挤，下层地区永远处于肮脏之中，但相比之下，家族宅邸和达卡拉祖宫殿是整个土龙最辉煌的建筑！

它们的塔楼和尖塔优雅地伸向天空，穹顶闪耀着金箔与银光。绿铜龙装饰着每个屋顶，精致的缆车和电梯连接着城市的各个部分。象牙阳台环绕宫殿两侧，宝石风铃在微风中叮当作响。现任皇帝喜欢笼养鸟，因此成千上万个镀金笼子，装着各式各样的鸟儿，挂在阳台和窗户上，啁啾歌唱。宫殿巨大，一次活动可容纳 1500 名客人，通常不太重要的客人会被安置在南边数英里外的多努赛村，以免惹人厌烦。

即使怀城显得如此美丽而有文化，这一切都掩盖不了这首都**猖獗的阴谋与算计**。若无强大的盟友或极重要的理由，进入这座城市是不明智的，因为旁观者常被卷入本不相关的恶劣处境。

奥萨

这个强大的港口以其 15 个码头而闻名，每个码头以不同的神祇命名。霍氏家族仍是奥萨最强大的势力，其领导下的“四海狮”舰队控制了城市及其人民。

控制港口及其贸易的这四位船长很少露面，并在奥萨更大的城墙内圈起了他们的宅邸。城市中心的市场广场有一处天然泉水，为全部人口提供水源。房顶是美丽的金叶穹顶宝塔，向公众开放，但充满了警觉的僧兵。

各类罪犯被运送到名为扎昆登陆点的监狱镇，在那里被迫从事重体力劳动，开采石灰石板材，这些板材是奥萨扩建的主要建筑材料，也是良好的出口商品！

奥萨东海岸外是西丰礁，是航海者的诅咒，也是许多船只和经验丰富水手的坟墓。有传言说一个名叫海尔加拉·特维的女巫在此礁石上游荡，引诱水手走向末日；还有关于一个幽灵渡船夫拯救溺水者，却以他们为食的故事！每年我们都会听到勇敢冒险者从礁石打捞中致富归来的故事，但那并非常态——大多数人消失得无影无踪。

天池泉

位于巴山云梦东面的古老冰蚀湖，由上古冰河雕琢而成。相传是衔烛神龙陨落时逆鳞破碎所化的“天道伤痕”。池水清澈如琉璃却暗藏玄机——表面映照现实，深层却倒映出饮者内心最叛逆的渴望与未竟的执念。四季寒气凝成不散的雾霭，雾中时有龙形阴影游弋。

泉眼深处隐现坍塌的龙宫残垣，据说藏有烛龙未被天庭收缴的最后一片“逆命鳞”，吸引着无数悖逆宿命者前来探求。池畔石壁上刻满千年来的狂言与血誓，字迹在月光下会渗出淡淡锈色。这成为屠龙氏的魔契师、术士朝拜的地方，以求取更多、更强的法力。

奥萨桃林

奥萨港西北侧绵延近十里的绯色密林，是初代“四海狮”用此处的赤红木造船。

桃树根系能探知地下水脉与埋藏财宝，花朵颜色随海风盐度变幻——深红预示暴风雨，浅粉则兆示商机。这成为奥萨省的海员出海之前朝拜的圣地。

林中暗合奇门遁甲，未经指引者会迷失在永无休止的花雨中直至成为肥料。每逢“血桃节”，叛徒与战俘会被悬挂于最古老的桃树上，任其花瓣吸取鲜血而愈发妖艳。林心藏有四海狮的密库与祭坛，甜腻花香下始终弥漫着铁锈与潮水的腥气。

屠龙氏的魔契师、术士也喜好到此寻求法力的源泉。

其他地点

洪水之城卡洪奇

昔日受国要塞，后为土龙英雄万图方筑坝淹没，仅存五座高塔露出湖面，传言有鬼魂与宝藏。

埃多规整花园

著名园林，乃签署条约、发生预言与谋杀之所，内含悬空花园、迷宫与挑战心智的最终神龛。

三姐妹岛

尼波（流放地）、杰空（贸易港）、阿瓦纳（产稀有魔法香料，危险重重）。

泰盐滩

干涸盐湖荒原，为邪恶武僧“盐僵尸之主”乌特瓦·索的巢穴。

英索岩

124 根天然石柱，传说为屠龙氏族试图挑战天界的军队所化，乃冥想圣地。

人文

桀骜不驯的氏族

屠龙氏人的生存根植于一种**深刻而自觉的叛逆**。

他们视对既定秩序与高位权威的**质疑与反抗为天赋权利**，乃至是一种道德责任。其桀骜不驯并非单纯的野蛮，而是一种有意识的立场选择——拒绝被定义、拒绝被驯服、拒绝任何未经自身战斗验证的真理。

在日常生活中，这表现为对礼法规矩的普遍漠视，以及对个人与群体尊严的极端重视。他们尊重力量与实绩，而非头衔与血统；信守诺言与情义，但前提是这份盟约出自自由意志，而非强迫。**荣誉感来源于抗争的勇气与对自身道路的坚守**，即使那条道路充满

荆棘、不被外界认可。

这种气质使得土龙社会充满动荡与活力，法则往往在刀锋与辩论中被重新书写。他们也许粗野、偏执、难以驾驭，但其核心燃烧着一种不肯妥协的生命力，**坚信真正的尊严，只能从抗争中获得**。

服饰

屠龙地区较热的气候需要更轻薄的服装、亚麻束腰外衣和棉袍，而不是周龙风格的羊毛和毛皮。丝绸仍然是最重要的身份象征之一，染制、着色和图案丰富的丝绸被巧妙地织入大多数上流社会的服装。

奥术启蒙

屠龙氏人由于有系统新的魔法训练，整个氏族绝大多数人民得到了**奥术法术的启蒙**。他们当中大多数为**法师、术士和魔契师**，并且摒弃了对未知奥术的惊恐，反而更多潜心研究奥术在建设、军事、日常生活中的应用。

屠龙氏称术士为“引导者”，传说引导者天生获得的施法能力，均是由于屠龙氏均是仙界的后裔，只因叛逆天庭被贬落凡间。魔契师则被称为“缔约者”，传说他们因在魔道有足够的修为后，才能获得更大的法力，也可以因此得到魔道盟友的帮助。

政府与政治

血盟

屠龙的政治架构，是一种将**叛逆制度化**、以**实力博弈**融合在一起的政治体制。它否定世袭与绝对威权，将权力的更替与运行，转化为一套公开、残酷且充满仪式感的竞争法则。

产生方式：每十二年于圣地“天池泉”举行“天命血播”。任何获得至少三个“旗盟”背书的个人或团体皆可参播。竞争并非单纯的武力决斗，而是包含**军事演武、资源博弈、**

奥术对决、民意煽动与阴谋破解的综合竞选。胜者获授“龙首”称号，任期十二年。其权力包括：

- 制定国家整体战略与外交方略。
- 在危机时刻统率由各势力提供的联军。
- 分配中央资源。
- 颁布“铁碑令”。

限制：龙首无权直接干涉各“血寨”与“旗盟”内政；所有重大决策需提交“百骸议会”审议通过；任期内若显衰弱，可能面临其他势力的“中途挑战”。

百骸会

由国家内九十九个最具实力的实体代表组成，

七十二血寨：各省、主要城市及战略要地的实际统治者（如奥萨霍氏、峰挠杨氏）。

十八旗盟：跨地域的行业或武力集团（如“四海狮”船队、“赤眉”会、“镀金猴掌”匠人工会等）。

九大秘社：影响力巨大的秘密组织（如情报网络、隐修教派、刺客公会）。

职能：

- **审议与批准：**审核龙首的重大决策，未获议会通过的政令无效。
- **仲裁纠纷：**调停血寨、旗盟之间的重大冲突。
- **修订规则：**共同修订“血播”规则与基本盟约。
- **宣战媾和：**决定对外战争与和平条约。
- **议事规则：**采用“血契投票”。支持重大决议的代表需割血入酒共饮，立下生命盟誓，共同承担后果。议案通过需获得至少五成血寨、四成旗盟及三成秘社代表饮血同意。

血盟主

外伽达辛祖，受国称之为“怀帝”。

他坐在由敌颅垒砌的伪座上，每周仅现身一次，于达卡拉祖宫殿的入口大厅进行他残酷的仪式性统治。象牙权杖“无声支配者”并非力量的象征，而是他恐惧的延伸——唯有确信所有人皆可被无力化，他才能获得片刻安宁。嗜血与残忍并非天性，而是他身为十二年限期播主，对抗权力流沙的唯一手段。

他收集头骨，厌倦时便将笼鸟放飞供忍者叶安射杀，这些行为并非纯粹的暴戾，而是对“龙首”身份无形枷锁的病态宣泄：他只能完全掌控这些毫无反抗能力之物。双胞胎儿子安库与索雷蒂是他野心的延续，也是他世袭美梦最脆弱的载体。怀帝的本质，是一个被“血盟擂台制”永久囚禁在巅峰的恐惧化身，他的每一分暴政，都是对跌落时刻的提前报复。

外洛库妮·艾奥

她是旧日秩序在宫廷中活着的图腾。铁灰色的发髻盘着不容置疑的礼法，笔直的脊背支撑着早于“血播”时代的天命观。她并非退居幕后的老者，而是以精准无误的仪典为刀锋，在宫廷织锦中无声裁剪权力的裁缝。

那把浸有扬卡拉根毒液的匕首，是她哲学的实体：优雅，且能瞬间带来剧痛。她坚持程序，并非出于迂腐，而是因为她深谙形式即权力。库贺龙关于她长寿的预言，既是祝福也是诅咒——她不仅是皇帝的母亲，更是他命运的冷静旁观者与潜在终结者。她是唯一能让皇帝听从要求的人，并非因为亲情，而是因为她代表了那套他试图挣脱、却又不得不偶尔栖身的旧秩序牢笼。在怀城喧嚣的阴谋中，她是最沉静，也最致命的一道影子。

奥萨血寨

霍白李，字公衡

身兼“奥萨寨主使”与“四海狮”统帅，掌控屠龙氏最强的舰队，联姻谭氏、暗通海盗，所有布局都指向一个目标：让奥萨这艘巨舰彻底政府卡拉图每一片土地。他的理想不是当一方诸侯，而是成为东海法则的制定者——海上的王。

乌基托·万 —— 冰层下的火焰

出身受国第六等级的寒门，却凭借都奥拉比战役一场教科书式的胜利，将自己锻造成为第一等级的新贵。也是在受国那一次策反，让他成为屠龙氏一大红人。

他拒绝政府职位，并非怯懦，而是精算后的避险：与其让弱小的家族暴露于血仇的刀锋下，不如让“乌基托·万”这个名字本身成为超越家族的、更纯粹的力量符号。那支传说中的秘密军队“旧部”，才是他真正的权力根基，是他对“血盟擂台制”最深层的理解与实践——真正的力量，必须绝对私有，且不受职位束缚。

多恩昂

作为基林海领主与水军都督，他掌控着奥萨的呼吸——舰队。脸上那道海怪留下的狰狞伤疤，是他与深海契约的印记。

申所唐

寨丞，当地出生，话少。

四海狮

刘龙文

传闻刘龙文能在万里晴空中预判“铁锈风”——一种使金属急速氧化、船帆脆化的诡异气流，也能在无云之夜命令星光“熄灭”以掩护船队。他最著名的传说是三年前，当敌对舰队借助强烈“镜日”追击时，他独自立于船首，仰天低语片刻，整片海域上空竟迅速凝结出一层稀薄但均匀的“云纱”，柔和了致命反光，令己方得以安全撤离。水手们相信，他能与“天空之理”对话，平抑天象的锋锐，但绝不祈求甘霖。

武开阳

武开阳被称为风暴之子。其旗舰“海怒号”的航行轨迹常与突然生成的暴风雨吻合。有被俘的海盗声称，曾在决战前夜看见武开阳立于飓风眼中，手持一枚古旧的海螺号角，其鸣响并非风声，而是有节奏的、仿佛在召唤或驱使着什么。商队则流传，当航线被死敌封锁时，武开阳能“借来”一场短暂的、路

径精准的狂烈风暴，摧毁敌阵而不伤己方分毫。

程江河

程江河看似主理内河与沿岸贸易，实则掌控着所有淡水与咸水交汇的“水脉节点”。传说他能与各大河的“江主”沟通，使船队在雾锁大江时永不迷航，在枯水季节仍能找到隐秘的深水通道。他的舰队能如幽灵般出现在敌国腹地的河流上，据说是因为得到了江河本身默许的引导。在四海狮内部，他被称为“水路的活地图与调解者”，任何与内河、湖泊相关的行动，若无他的认可，都将举步维艰。

郑地藏

郑地藏是四海狮最神秘的影子。他负责寻找、建立并守卫组织的秘密锚地、藏宝窟与陆上据点。传说他能“说服”山岩移动、让珊瑚礁生长以掩盖洞口，甚至使小岛在特定潮汐与星象下从航海图上“暂时消失”。没有他找不到的密室，也没有他藏不住的东西。

货币

货币单位与兑换

在卡拉图大陆，财富的衡量遵循一套体系，以文钱、贯、银两、黄金三级为基础：

文：最小的货币单位，即一枚标准的圆形方孔铜钱。它是市井生活的脉搏。

贯（亦作“吊”）：合一千文钱。将千枚铜钱以绳串之，便为一贯，是进行中等额度交易或契约结算的常用单位。

两：指白银一两，这是日常生活中最具分量的结算核心。一两白银恒等于一贯钱，即一千文。

黄金：价值最为高昂，通常只用于国家库藏、大宗贸易或显赫赏赐。一两黄金可兑十两白银，亦即十贯钱、一万文。

简易换算

- 1 文钱约为最小单位，不做折算；
- 1 贯钱（10 文）的价值约等于费伦的 1 铜币(CP)；
- 1 两白银的价值约等于 1 银币(SP)；
- 1 两黄金的价值约等于 1 金币(GP)。

一套完整的镶钉皮甲：重约 15-20 斤（16.5-22 磅）。

一匹中型马：体重约 800-1000 斤（880-1100 磅）。

物价参鉴

50 文钱：可购得一个热馒头、一碗清淡粗茶，或支撑一夜照明的一根油烛。

500 文钱：能换得一升（约一斤）普通的米粮。

50 贯钱：足以及在寻常客栈中享用一顿包含荤菜、素菜与本地薄酒的正餐。

300 至 500 两银：这大抵是一名普通劳力辛勤一月的所得工钱。

2 两金：一日奢华的生活水平。

其余购买力同《玩家手册》冒险者装备一栏兑价。

长度

1 尺等于 1.09 英尺，和游戏数据内的英尺约一致。

1 丈等于 10.9 英尺，和游戏数据内的英尺约一致。

1 里等于 500 米，2 里等于 1000 米等于 3.33 英里。

重量

1 两等于 0.11 磅。

1 斤等于 1.1 磅。

1 石等于 132 磅。

1 文钱：可买 1 斤（约 1.1 磅）粗盐或半斤普通茶叶。

1 两白银（1000 文钱）：可买 1 石（约 132 磅）上好的稻米。

一把精钢战刀：重约 2-3 斤（2.2-3.3 磅）。