

申魔 情俠長卷 电 说

火之傳奇
第七封印



[台灣] 納蘭貞 著 / 高慶忠 ...

中國電影出版社

CHINA FILM PRESS

责任编辑 俞生 彭畅

装帧设计 深圳市深港与出版交流中心 书建 王全

图书在版编目(CIP)数据

第七封印 / 纳兰·高庆忠, 静子绘图.

—北京: 中国电影出版社, 1999.1

ISBN 7-106-01417-6

I. 第… II. 1. 纳… 2. 高… 3. 静… III. 长篇小说—中国—当代 IV. I247.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 39183 号

第七封印①

[台湾]纳兰·高庆忠 著

风之传奇 / 火之传奇

高庆忠 / 静子 绘图

中 国 电 影 出 版 社 出 版 发 行

(北京北二环东路 22 号)

广东番禺市官桥彩色印刷厂印刷 新华书店经销

开本 850×1168 毫米 大 1/32 印张 40

字数 750 千字 印数 1-8000 套

1999 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

ISBN 7-106-01417-6 / I·0208 全套 5 册总定价 75 元 (每册 15 元)

自序	1
----------	---

● 全书情景介绍

基本环境——呼荷世界	6
1. 浮岛	8
2. 禁镜城	9
呼荷世界的行政系统	11
1. 七法王	11
① 梅可	12
② 塞当	12
③ 坦多玛	12
④ 衣吉贝莉	13
⑤ 雷富尔	13
⑥ 凡	14
⑦ 常明陀耶	14
2. 法器	14
① 火水晶	15
② 风之竖琴	16
③ 龙剑	17
④ 安息香	18
⑤ 日轮	19
⑥ 风火枪	21
⑦ 奔泉宝剑	23
⑧ 水晶之丸	23
⑨ 法杖	24
⑩ 烈焰三叉戟	26
⑪ 培灵梭·鞭风索	27
各阶级服装设定	28

封印与“魔王传说”	31
1. 喀尔提	32
2. 使徒十三	35
呼荷世界的各种族	36
1. 索摩族	39
2. 妖精族	44
① 风妖精·赛拉飞尔王	45
② 火妖精·娃蒂王	46
③ 水妖精·费妮丝雅王	47
④ 地妖精·莫里蒙王	48
⑤ 日妖精与月妖精·日帝皇都与月后银羽	49

序 章	53
-----------	----

● 第1卷

☆ 风之传奇

第1话 火水晶	57
第2话 彩虹之月	78
第3话 碎裂的风琉璃	102

☆ 火之传奇

第1话 红色闪电	131
第2话 小妖精丁多	154
第3话 巨蛙喀尔提	175

● 第2卷

☆ 水之传奇

第1话 费妮丝雅之歌	3
第2话 费妮丝雅之泉	24

第3话 龙剑蓝水晶 45

第4话 费妮丝雅 67

☆ 魅影传奇

第1话 不死法王传说 101

第2话 魔人 128

第3话 贤者喀尔提 155

第4话 月系医疗法 176

第5话 魅影杀机 197

● 第3卷

☆ 潜龙传奇

第1话 变奏的情歌 3

第2话 水族的祭典 27

第3话 暗妖精 53

第4话 月封印 75

☆ 贤者传奇

第1话 下南岛风云 95

第2话 贤者的轨迹 114

第3话 哀歌 130

第4话 质疑 146

第5话 魔变 163

● 第4卷

☆ 地之传奇

第1话 袭击 3

第2话 危机 20

第3话 大战食精蛇 37

第4话 决裂 54

第5话	春雷.....	76
-----	---------	----

☆ 日之传奇

第1话	逃亡与遗弃	103
第2话	没有喀尔提	127
第3话	昭城喋血	153
第4话	山羊坟场的死斗	181

● 第5卷

☆ 月之传奇

第1话	金乌鸦，玉乌鸦	3
第2话	命运的齿轮	29
第3话	纳采婆婆苑	55
第4话	再遇暗妖精	80

☆ 魔王传奇

第1话	云从日边起	113
第2话	暗自影中生	140
第3话	魔王的冰狱	164
第4话	三组六芒星	187

终 曲	209
-----------	-----

后 记.....	217
----------	-----

自序

不知道为了什么，我好像老在做一些“前人所未发”的工作：写了几年的散文之后跨足出去写言情小说，写了十几本言情小说之后又写了台湾第一部漫画小说，同时做了好一段时间的少年漫画编剧……有时想想，自己的写作生涯其实满RPG（角色扮演）的：不断受训，不断升级。

说老实话，如果不是在写作的生涯中作过那许多的尝试，像《第七封印》这样结构庞大、人物繁富的小说，我大约也写不出来。刚刚接下这份工作的时候，我把RPG想得很简单，以为只要设一些复杂的关卡，华丽的噱头，让主角人物一路过关斩将打过去就行了，可是真正动工之后，才发现事情并非如此——不全然如此。

而且，在目前这个社会里，写小说似乎已经不再是一桩单纯的工作，而几乎等同于“企业经营”了。打从一部作品构思开始，就得先想好这部作品的定位是什么，读者在哪里，年龄层介于几岁到几岁……整体规划如果有了什么闪失，这部作品就可能遭到全盘俱墨的命运。对一个只是喜欢编故事的人来说，当真是始料未及的压力。

对我而言，一部作品只要够精采、够好看，能够切中人心深处的梦想，基本上应该可以是雅俗共赏、老少咸宜的。也因此我在创作《第七封印》的时候，并不曾去设想我的读者到底是男生还是女生，是初中生、高中生还是大学生——

因为打从成为作家开始，纳兰真就有一个秘密的愿望，希望能够写出金庸那样的武侠小说：结构庞大、人物精采、情节动人。当然，也可能是我这个处女座的完美主义在作祟也未可知。由于《第七封印》的故事完全架构在虚幻的异世界上头，环境设定做到了后来，便需索着一个完整的宇宙观，以及一个严密自足的内在运行法则；有了环境设定之后还需要血肉丰足、合情合理、能让读者喜爱并且接受的角色，来推动整个的故事。设定既然那样庞大，故事自然就变得非常复杂，人物的面貌也就变得非常多样。种种因素交相为用的结果，我在构思之初所想的“单细胞式过五关斩六将”小说，已经不得不变形为一个立体的琉璃世界了！我也就忍不住手痒，决心放手一博了。于是一个本来只是在电玩杂志上连载，希望将来能够改成电玩的“电玩原案小说”，在作者的一意孤行之下，脱胎换骨成了一部巨型的、魔幻版的武侠作品，不妨这么说罢：我把我这么些年来在写作上，在生命中累积起来的全部能量，都放到了《第七封印》里头去了。

就为了这个缘故，《第七封印》从着手规划开始，到单行本终于与读者见面为止，经历了一年有余的时间，中间还有一度险些流产。这份工作刚刚接下来的时候，本来是我和两名工作伙伴共同进行的；但是故事进行了不过五万余字，它所需索的内在架构、逻辑思考，以及对人性的掌握，便已经开始超出我工作伙伴所能负担的了，遂在一两个月的挣扎

之后，先后宣告放弃，留下我一个人面对着只有轮廓的大蓝图在发愁。当时《第七封印》在《胜利小子》上的连载已经开始，势不可能放弃。我花了整整七个月的时间，推掉了所有的外务，一点一滴地完成了所有的设定与架构，这才能得没有后顾之忧地将这本中国人自制的的第一本 RPG 小说，呈现在读者的面前。

我希望各位不要误会：尽管作者在这里吹牛说它结构庞大，情节复杂，但《第七封印》货真价实，的确确实是一部 RPG 的小说，所有此类游戏所要求的要素如升级，过关，道具、冒险伙伴等罔不具备。只不过身为一个文字工作者，我总希望：不管是什么样子的小说，小说终归是小说。去除了游戏的要素之后，还能有它完整的艺术生命，以及丰厚的阅读趣味。则即使是对电玩一无所知的读者，也能充分接受这样的一部作品。这是我最大的心愿。

全书情 ■ 景介绍

基本环境——呼荷世界

《第七封印》这个故事设定的环境背景，是一个完全架空的异世界，我们称之为“呼荷世界”。它固然有很多地方看起来和地球颇为类似，但也有很多地方是完全不同的。为了让读者在阅读这个故事的时候，对整个故事的舞台能有更清楚的概念，作者特别在这个地方作一个补充的说明，好节省大家摸索的时间，以及精神。

基本上，这是一个四季分明、季节循环和地球颇为类似的星球。高山大海、平原沼泽等地理景观也和地球没有什么不同。不同的是：它除了比地球大很多之外（它的曲面直径是四万七千公里，地球只有一万三千公里），还有尺寸远比地球要小、整体形成一个弧形的十二颗太阳，以及一轮没有盈缺，随着四季更改颜色的月亮。这十二颗太阳的光度本来是完全相同的。但是自从整个世界的能量被人封印了之后，其中六颗太阳就变成了淡淡的银色，和另外六颗交换着排列，看起来好像是另外六颗的影子。呼荷人因此称它们为

“日鬼”。至于月亮的颜色，也因此比以前黯淡多了。

整体上来说，呼荷世界一共有四块大陆，分别是西雁洲，东圣洲、北大陆和南岛。北大陆与东圣洲之间有一遍很大的群岛，是为珊瑚群岛。这五大块陆块一共区分为六个国家，以及一个特区，构成一个相当奇特的行政系统。

1. 浮岛

水妖精的圣地浮岛，方圆约莫有七八十公里，正位于洛得兹海域的中央。唔，说它“位于那里”并不是一种很合适的说法——因为浮岛岛如其名，本身是一块巨大的浮石，露出水面的部分有五分之一，整体呈现一种载浮载沉的状况；所以它本来是随着海潮到处流动，居无定所的。神代的水妖精们且很有那个能力操纵海流，驱策着它到处跑。但是在封印时代里她们丧失了这种能力，浮岛来到洛得兹海域之后，被它左方的花序礁群挡住了，因此不再移动，有点名不符实起来。

由于浮岛是一块巨大的浮石，大小孔隙不可胜数；海水由于毛细作用的关系，只一进入岛中，全都给过滤成了清泉。也便因为这个缘故，淡水可以从岛上的任何一个地方涌将出来，明河暗河，到处都是；并且完全不按牌理出牌：只要潮汐涨退，或一个大浪涌来，昨天的小池就成了大池，宽河便成了窄河。这也就是为了什么，自助台旁边的湖泊地带会被称为“多变的沼泽”。其实多变的何止这块沼泽而已？只不过它的情况特别严重罢了。

除了众多美丽的水生植物之外，浮岛上还到处堆得有珊瑚，海贝，以及珍珠——这是浮岛千万年来到处旅行，惊涛

骇浪经历了无数，有时甚至全岛潜入水下去冒险的结果。水妖精们拿它们来做自己陆上的居住，代代传承，多有修饰，形形色色的非常可爱。

整体来说，浮岛的地势北高南低、东高西低。虽说是北高南低，但轻雪岭、千泉山其实也没有多高，不过是一百多公尺的小丘陵罢了。由于正位于寒、暖两道海流交汇之处，因此两端温度差异极大。尤其是东北角落的玄冰岬，或者是受了封印影响之故，积冰少说也有百来公尺，坚硬如铁，终年不化，在浮岛上构成一角奇异的风景。水妖精们虽然其实一点也不怕冷，但到底偏爱多流动且充满生命的地方，玄冰岬那种鸟不生蛋的地方实在没有谁爱去。因此巨蛙们在那住了一万八千年，也没给几个水妖精见过。至于那成千上万的孔隙造成的水底通道，复杂万端；除了那五只万年不死、没事乱钻的怪蛙之外，也着实没有哪个水妖精弄得清楚。

虽说河水湖泊成天里变来变去，不过也有例外：像冷河和明水，由于河道宽长，削切甚深，基本上已经不会有太多的改变——否则的话，也没有人会给它们取名字了。再如拥抱着黛螺山的双环湖，也是同样的景况。黛螺山本是神代每一代水妖精王的居所，入口处的水域和祭台便是水妖精举行祭典的所在。自从神代最后一位水妖精费妮丝雅离去之后，黛螺山被视为圣地，已经有一万八千年之久，不曾有任何水妖精进去过了。

在多水的浮岛之上，却有两个地方颇为例外。由于地势较高，而且不知道为了什么缘故，这两个地区的浮石发生质变，格外紧密，以致于海水无法涌出，遂造就了两块坚实的台地。那就是自动台和系舟台——索摩族人前来参观祭典的

时候，唯一有办法札营的地方。之所以会叫着这种名了，那当然是因为水妖精们百事不理，札营开伙全得索摩人自己动手的缘故了。有人说之所以会跑出这么两块台地来，是神代能量尚未被封印之前，索摩族的大祭司或法王为了参观祭典方便，运用地魔法造就出来的。至于是不是真的有这么一回事，连笔者也不大怎么明白，恐怕只有请各位去飘城的总图书馆查一查了。又或者问问索朗陀耶看看。他阁下看你顺眼的话，愿意相告也来可知。

2. 禁镜城

禁镜城所在的位置能量奇诡，历史可怖，所以虽然处于丘陵环抱之间，风景极其优美（别忘了：它是建筑在月妖精原来的圣地——月浴湖之上的），可没多少人有那胆子去住它——虽然年代久远之后，好像没再出过什么怪事，慢慢很多人就将戒惧之心给丢了，不过当初索摩族的术士为了建构这座方圆不过四五公里的小城，可是费尽了心思。他们动用高深的地魔法，运来了贵重的密沉岩，造就了禁镜城的外壳。密沉岩是一种特别能安定能量的岩石，通常用作炼制法器的窑灶，整体呈现悦目的沙黄色，不止能耐高温，也能抵抗冰寒。

除了规定城中居民不可以超过四十岁，以及身上不能携带镜子之外，这些前辈术士还规定了：进出城中的人必须佩戴一种叫做“平心秤”的东西。那并不真是秤，而是一种石质的、能够中和能源的法器，取其“平衡”之意，大多做成项链的开头。这小城的居民不过三千多人，人人身上佩戴，早已

经习惯了，但外来的人可就未必。所以城门口的守卫在外人入城之前都要检查一下，看他们是不是戴了平心秤。如果没有的话，最好跟守卫租一个。为了确保外来者的安全，这笔租金规定上是守卫的外快，所以他们察得很严。

离禁镜城五十公里之外，才开始有村落住家，沿着那美丽的丘陵缓坡高低错落。他们最初是为了提供禁镜城中居民生活所需而聚集成村落，慢慢地也就发展出自己的村庄和田园，以及商业机能来。由于左近山区盛产安息木，这里成为安息香最大的制造中心，为当地居民带来相当多的财富。只不过中间空了好大一块田野，才座落着这个特区的心脏，说来也就算是一种别处所无的奇特景观了。整个地区对外交通主要是靠小空舟，当然也有用马匹或风毯的。月首南方、全呼荷世界最大的商港斐多也，离禁镜城不过是九百公里的距离，所以要想取得各种珍奇货品都不是多困难的事，生活说起来算是过得相当舒服的。

呼荷世界的行政系统

由于呼荷世界基本上是一个魔法世界，使用自然界地、水、风、火、日、月六种能量来行使魔法，因此在行政体系的划分上，便很自然地依循着各族妖精的主要聚集地来划分。从北大陆开始，顺时针往下数，依次是：火领地梅可王国，水领地塞当王国，风领地坦多玛王国，地领地衣吉贝利

王国，日领地雷富尔王国，月领地凡王国。在六个王国中心点的，是一个行政特区，叫做“月首”。每一个王国乃至行政特区月首，都以“法王”为其最高执法者，而以“法王城”为其首都。六个王国的首都分别是炎城、净城、飘城、坞城、昭城和朗城。月首的法王城名称比较特别一点，叫做“禁镜城”。法王城与法王城之间有着古魔法留下来的空浮舟作为交通工具，速度快绝，非常便利。

索魔族的最高统治者是法王，其下依不同的魔法能力又分为五个等级，依次是大祭司、祭司、魔导师、术士和役者。一般而言，役者是一般的平民百姓，术士通常是技术人员，魔导师是高级技术人员或战士，有时也担任小城镇的镇长。祭司是高级行政人员。在一般状况之下，大祭司若不是内阁成员，就是重要城市的市长。一个王国里通常有十到十四名的大祭司。法王是由大祭司里头选出来的。不管他们原来叫什么名字，一旦成为法王，就承袭了这个王国的名字。所以坦多玛王国的法王一定叫做坦多玛，塞当王国的法王一定叫做塞当。依此类推，一旦成为法王就是终身职。但这个职位并不世袭，所以法王的孩子并不是什么王子或公主。他们的等级完全由自己的能力来决定。不过，由于他们是法王的孩子，索摩族人对他们当然会有相当的尊重。此之谓水涨船高。

本来法王是由大祭司里选出来的，其能力与大祭司并没有什么不同；但是在索摩族的规矩里头，有一些机秘或终极咒文是只有法王才能接触的。所以一旦成法王，自然有机会将自己的能力大量提升。至于提升到什么地步，那就看这位法王有多用功来决定了。

这其中必须提出采作一个特别说明的是月首。其他王国

的法王都是从各王国的大祭司中选出来的，其运作与其他的国家一点也不相干；只有月首的法王是由其他六国的法王自大祭司群里选出来的。选出之后的这位新法王仍然保留他原来的名字，并不承袭任何的国名。而且四十岁一到就必须退位，不像其他的法王，一旦选出就是终身职。所以月首的法王通常都非常年轻，这是因为月首是封印后才产生的，其成立有一个非常特别的理由：至于是什么理由，请各位看小说便知道了。

1. 七法王

处于封印状态的呼荷世界，基本上是一个相当和平的世界；长达一万八千年的和平共存，使得各法王之间发展出一种“传统性的友好关系”。活跃于本故事中的七位当代法王也不例外。不过，由于他们本来对“封印该不该解”这码子事都有各自的想法，遂致于封印一解，彼此间的矛盾和对立就显现了出来，衍生出表面上平静友好、骨子里波涛暗涌的互动状态，替《第七封印》增添了不少变化。以下就为各位介绍这七位法王。

① 梅可

男性，六十六岁，是七位法王中年龄最长的一位。发色：银白；瞳色：银灰。身高一米八0，骨架粗大，看起来十分的慈眉善目。所用的法器是一柄烈焰三叉戟。最常使用的魔法是日／火、地两种系统。

除了月首法王之外，所有的法王在担任法王之后都会承