



仙·境·之·夜

孟斐斯德 著

火之镇魂歌 (上)

HUO ZHI ZHENHUNGE



新世界出版社
NEW WORLD PRESS

仙·境·之·夜

火之镇魂歌(上)

HUO ZHI ZHENHUNGE

孟斐斯德 著



新世界出版社
NEW WORLD PRESS

图书在版编目(CIP)数据

仙境之夜·火之镇魂歌/孟斐斯德著. —北京:新世界出版社, 2007.11

ISBN 978-7-80228-469-2

I. 仙... II. 孟... III. 长篇小说—中国—当代
IV. I247.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第175784号

仙境之夜·火之镇魂歌

作 者:孟斐斯德

责任编辑:吕 晖 李 林

特约编辑:雷 丽

装帧设计:兆远书装

出版发行:新世界出版社

社 址:北京市西城区百万庄大街24号(100037)

总 编 室 :+86 10 6899 5424 6832 6679(传真)

发 行 部 :+86 10 6899 5968 6899 8705(传真)

网 址 :<http://www.nwp.cn>(中文)

<http://www.newworld-press.com>(英文)

电子邮箱:nwpcn@public.bta.net.cn

版权部电话:+86 10 6899 6306 frank@nwp.com.cn

印 刷:北京金瀑印刷有限公司

经 销:新华书店

开 本:720mm×1000mm 1/16

字 数:200千字 印 张:18

版 次:2008年1月第1版 2008年1月第1次印刷

书 号:ISBN 978-7-80228-469-2

定 价:26.00元

版权所有 侵权必究 印装错误可随时退换



总序 妄想真实

果实传达的未来
忘却了理性的街道
把黑暗扭曲的现在
梦要转变成理想

究竟是因为我是腐朽的救世主
谁都在期待这一切的终结

在广袤的黑暗中交换着革命的契约
因爱而萌生出的罪恶之花
至此开始把一切都……
谁都没有妨碍我的理由

什么时候由我来向你们展现
光辉的新世界

最初创作《仙境之夜·火之镇魂歌》是在高一，但那时，它还只是几篇互不相关的短篇小说而已。直到《驼铃声中的暗杀者》，才萌生了写成一个系列的想法，同时，梦党这个事物开始在我脑中成形。它可以说是整个仙境之夜系列的契机。

我会创作它，其实只是因为一个执念——我们所看到的，及我们看不到的，真实。

人的头脑太复杂，想的太多，有时候自己也被自己骗了。同时，我们也会被别人所欺骗，无论是善意的，还是恶意的。拍下来的不一定真实，写下来的也不一定就真实。从前，我认为耳听、眼见为实，后来我发现，即便是耳听的、眼见的，同样也可能是假的。我很迷茫，不知道可以相信什么。所以我至今唯一的信

仰就是我自己。自己未必不会骗自己，但总比别人骗自己要少。就算你完全地信赖某个人，他也肯定不会骗你，但他仍有可能受其他人的骗，而误导了你。

有人说，读中国的历史是很费劲的，因为上面涂着厚厚的脂粉。中国人自古就有一种很“良好”的道德体系：圣贤如尧舜，总是要众善归之；而至于桀纣，则是众恶归之。换句话说，我们今天翻开厚厚的历史书，读着被五千年的祖辈们粉饰过的历史，不知其中能有几分真实。越早的历史越模糊，至于三皇五帝，那简直就是传说中的人物。司马迁在历史中意淫了多少实在无人可知，因为史记只此一家，别无分号，纯一个垄断性经营。当然，后来的历史也未必就清晰，虽然垄断在这时候已经不吃香了，但要让万马齐喑，也未必就真没有办法。

我不是考据学者，也没那么多时间、精力和兴趣皓首穷经。我也不是作家，充其量只是个初级码字爱好者。我码出一部《仙境之夜》并为之自豪，虽然因为它是我心血的结晶，更因为它是我的妄想。

是的，妄想，据说我这种人天生就有做疯子的潜质。我只是在妄想，如果这件历史事件不是这样的，而是另一个样呢？如果它真的是另一个样，又为什么会被写成这个样？我认为，历史本就是真实而残酷的，比起忠臣烈女，我倒更愿意相信奸臣与庸才的存在，因为他们更真实，更接近于人的本性。

人的本性是什么？比起正面情感，我更倾向于负面情感占了大多数——憎恨、毁灭、恐惧、自私、贪婪、嫉妒。这也是我为什么选择孟斐斯德这个名字作为笔名（Mephisto，《浮士德》中的魔鬼，暴雪公司游戏《暗黑破坏神2》中的憎恨之神）。当然，以上那些负面情感，是与正面情感一起构成人的本性的。

人性就是这样的，其实负面情感占大多数。因而自古以来，忠臣良将不少见，可得善始善终的却不多。有一个叫文种的大夫，兔死狗烹；有一个叫韩信的功臣，屈死未央；有一个叫诸葛亮的名相，出师未捷；有一个叫岳飞的名将，莫须有之罪；有一个叫徐达的元勋，功高震主；有一个叫奕訢的议政王，壮志未酬。小人的陷害，君主的猜忌，总是防不胜防。而那些信奉性善论的人，以己度人，总认为别人不会害自己；而信奉性恶论的人，以己度人，总认为如果自己不害别人，别人就会害自己。两相比较，性善论者不进攻，不设防，性恶论者既进攻又设防，胜败不言而喻。所以，邪还是稍微胜了正那么一点点。

本着这种人生观，我开始了我的妄想。我承认，一根筋就想着忠君爱国的历史人物绝对是存在的，但理论上这种傻子应该是越来越少才对，因为他们就

是性善论者，最终会被性恶论者所害。而既然有了那么多前车之鉴，大家都知道文种死的冤，就没必要再往冤死司里挤了吧。所以，我时常这样想：忠臣良将，也许不是自己想做忠臣良将的。都说文死谏，武死战，可是文自己愿意死谏？武自己愿意死战吗？

所以，我宁愿相信，胜利的才是正义的。如同古代那些圣君，他们把天下所有能提反对意见并采取反对行动的家伙全都收拾了——用现在的话说，叫和谐掉了。天下只有他一个声音，这个声音还被写进了史书，那他自然就胜利了。而被和谐掉的那些人，自然就是失败者，只好被作为“不知上顺天意、下应民心”的反派典型，被一柄牙刀、一杆秃笔打下十八层地狱，永世不得翻身。

我的妄想其实就是：如果圣君贤相其实是昏君庸相，如果奸佞小人其实才是坚贞不屈，如果历史的真实并不是这样——那么，一切都将会很有意思。我满怀恶意地推翻我所看到的一切，而代之以我妄想的真实。我不参考任何资料，一切只在黑暗中，互相纠结，无限扩张。

同时，我也在这样妄想：如果他当时的选择不是这个，而是另一个呢？人生像是一条路，途中会有无数的路口，这就是抉择。走错了路可以重来，作错了抉择却不能重来。这也是我所说的真实的残酷性之一。如果文种没有帮助勾践灭吴？如果韩信在灭楚之时选择了作壁上观？如果诸葛亮没有被刘备请出茅庐？如果岳飞不受金牌，直捣黄龙？如果徐达受洪武威胁之后毅然造反？如果弈訢不帮助慈禧辛酉政变？每一条路，就是一种可能，而这些举足轻重的历史人物，他们的抉择往往决定了历史的发展。可惜的是，他们所走的，是现在我们所看到的那条路，所以，我们也只能凭借妄想，去猜测其他路上的风景。

但是，妄想究竟是不是真实？

如果那个历史真的不是这样的，而是那样的呢？如果那些历史人物的选择真的不是这条路，而是那条路？一切都本应颠覆的，却又为什么、被谁、被什么力量，拉回了现在这条路上？有的时候，妄想与真实的界限是模糊的，而那些历史事件与人物，同样是模糊的。也许古人确实做得很彻底，他们够聪明，湮灭了一切证据，从而掩埋了真相。但是，总有不那么彻底的时候吧。俗话说，事有反常即为妖，有一些历史事件或历史人物，所有人都觉得，他下一步应该这么走，但他偏偏却选择了另一条路。毫无道理，毫无头绪，他就是走了那一步，最终身败名裂——这种事也并不少见。所以，在他理应这么做，与他实际那么做，这之

间有一条明显的裂缝。而这条裂缝，就是妄想的发端。

忘却了理性，把黑暗扭曲，梦要转变成理想——这就是我的妄想。

可以这么说，仙境之夜四部曲中，火之镇魂歌是最真实的，它代表着我对很多历史事件的妄想。莫问我每个事件的原型，原型并不存在。一切情节就如同是自然而然地掉进了我脑海里，最初只是一个个黑色的点，它们迅速生长，互相联系，在广袤的黑暗中，交换着革命的契约，织成一张人与人、事与事的网。夜与他的黑火焰，只是贯穿了整张大网的一根细线，但他最终没能成为“腐朽的救世主”。

所以，火之镇魂歌是压抑的、沉重的，却非悲伤的。我只是在它展示真实，我所妄想的真实。而真实，本应不带任何感情色彩，正因如此，它——才会成为真实！

仙境之夜四部曲分别代表着一个符号，那张网仍旧在我心中织着，不因火之镇魂歌的终结而停止。其他三部曲，就是这张网的副产品。只是那里不再如此真实，真实得连我创作时，心里都要颤抖几下。其他三部曲，只是我不再思考历史，而全面投入我的妄想。如果火之镇魂歌代表真实，那么纯白狂想曲就代表残酷，泪之安魂曲代表悲伤，月之挽歌代表矛盾。

我说过的，大网并未织完，黑暗依旧在无限扩张。而我一定会展示给你看，光辉的新世界。

序 章

——血与火的镇魂歌

在这片大陆上，不知有多少人类的存在。不过人类文明最发达的地方仍然是大陆的东方，这里曾出现过雄才大略的帝王、名臣与良将，以及那些传说中的世外高人。

上古时代，东方世界群雄并起，割据混战，历经千年。文明的碰撞与交融，最终铸造了一代伟人——哥飞大帝。他手握圣剑——混沌，用血与火打造了强大的帝国——斯楚瓦尔兹贝特，统一了整个东方世界。

但是，和平十分短暂。哥飞大帝完成统一大业后，仅过了四年便病逝于帝国的首都——普隆德拉。他的儿子在内忧外患之中又将统治延续了十年。至斯楚瓦尔兹贝特14年，哥飞大帝的三个孙子争当大帝，最后导致了国家的分裂。在一连串战争之后，彩虹、斯楚瓦尔兹、朱诺三个新的国家形成，斯楚瓦尔兹贝特成为历史名词，但是它的纪年法被延续了下来，后世记史多用“斯楚瓦尔兹某年”。

三国鼎立的时代延续了22年，在此期间，朱诺王国被大陆中央的斯楚瓦尔兹击败，都城艾尔帕兰被攻破。王庭北迁后，在冰雪之原建立了他们新的首都——朱诺城。至斯楚瓦尔兹36年，彩虹王国一分为二，成为东西对立的冷月和玛娜两个王国。此后的500年间，四国战火不断，朱诺势弱，主动偏安极北之地退出中原的争霸战。冷月王国吞并玛娜王国后，又被斯楚瓦尔兹击败。

斯楚瓦尔兹677年，在大陆中央强盛已极的斯楚瓦尔兹帝国再次分裂，成为吉芬、卢恩、舒巴斯巴德三个王国，后世多以此年为卢恩时代的开始，即卢恩元年。

就在同一年，北方的朱诺王国内部发生政变，帝王制被废止，成立了崭新的朱诺共和国，由六位选出的贤者组成“智者评议会”，为国家的最高权力机构。

卢恩元年五国并立的时代并未能持续多久，很快，靠北的舒巴斯巴德王国被朱诺共和国吞并，而稍靠南的卢恩王国的国王则雄才大略，先后西击南征，灭掉吉芬和冷月王国，并在卢恩62年与朱诺共和国休战。至此，东方世界才总

算是安定下来。卢恩王国的局部统一时代来临(即除了朱诺共和国以外,占据了中原和南方)。

而人类的对手并不仅是人类自己。在这个大陆的任何地方,都同样居住着许多非人类的生物,人类称它们为“魔物”。有的魔物是完全无害而温顺的,而有的魔物就具备十足的攻击性。在人类世界漫长而剧烈的内耗的同时,魔物们也同样在悄悄地进化着。在魔物当中出现了首领级的魔物,它们拥有比人类更高明的智慧以及可怕的武力,更恐怖的是它们具备杰出的才能,将心智低下、一盘散沙的魔物们控制住而成为自己的部属,并以之组成了魔物军团。很多时候,齐心合力的魔物军团由于具备种种天赋的异能以及数量上的优势,往往比人类的军队更能作战。

而在魔物们的黑暗世界之中,强者为王。它们同样流传着传说,显出它们对实力的敬畏:

“这世界最强大的十大魔物,是黑暗领主达克,死灵骑士布拉德,流浪的地狱之王巴风特,蚁族统治者蚁后,蜂族统治者蜂后,克魔岛统治者墨蛇君,已经被封印的死灵王戴德、兽人酋长、乌龟将军,以及那些尚在人间的弑神者。”

在这传说之中,前九种魔物大多为人所熟悉,唯独最后一种,却是令所有魔物都闻之色变的。

弑神者。

这世界有一些生命的强大程度,到了足以被称为神的地步。其中最杰出的代表莫过于太阳神的代行者法老王,以及月亮神的代行者月夜猫。这两位神自然是等闲人无法得见的。但魔物当中却流传着这样一个传说:

它们早就死了。而杀死它们的人,就被称为弑神者。

连神都能弑杀,这世界上还有什么东西是他们无法杀死的?

法老王已经被他的使者杀死,而这个使者因此拥有了无限的生命及极强的武力。他就穿梭在黑暗中,穿梭在时光中,默默地审视着这个世界。

“是吗?”夜微笑着打了个呵欠,“雷吉,你不需要用那么神秘的表情讲这些老掉牙的传说吧。看看你的样子,简直像是想卖给我三斤毒品似的。”

无视于坐在对面的那位拥有银色头发的美少年的调侃,吟游诗人雷吉很少有地正色道:“夜,你我都知道,这不是传说。”

阅读关键词

卢恩王国:大陆东方人类所开创的王国,自卢恩王国建立以后,纪年法正式进入了“卢恩时代”。其疆域覆盖了大部分的人类世界,只有北方的朱诺共和国不在其统治范围内。卢恩王国采用政教并行的政治制度,最后一代国王是特力斯坦二世,最后一任教皇是庇护三世。

梦党:于卢恩338年,由杰克等人在梦罗克建立,两年后开始了其反抗卢恩王国的大起义。

魔物:人类对所有非人类生物的泛称。有一些魔物是完全无害的,而另一些魔物则攻击性十足。在魔物当中也有一些特别杰出的个体,其武力和智慧都达到了超越人类的地步。不过万幸这样的比例只是几亿分之一。

外域:由于某些超自然力量而产生的,与真实世界平行的空间。外域内的世界与真实世界是完全相同的,可以看作是真实世界的一个投影。外域由种种规则构建,每个外域都有一个神通广大的宗主来协调整个外域的运行。而为防止人口流失,卢恩王国对外域采取了非常严厉的封杀政策。

WG:一种起于卢恩王国末年的病毒,具备传染性、寄生性和侵略性。最初这种病毒被人类当作工具来使用,将其植入人类体内,可让人类获得更强大的能力。但是后来其侵略性会逐步显现,本身也不断发生变异。最强的WG最终可以控制整个个体,从肉体到精神进行的绝对控制。

赞尼:人类世界中的流通货币。

地理介绍

人类已知的世界其实只占整个大陆四分之一的面积，人类这部分世界位于大陆东方，所以被称为东方世界。现今几乎所有的人类都居住在东方世界，但也有少数人类在其他东方世界未知的地方进行着开拓，冰之国即是位于大陆的极北方。

在东方世界，历经一千多年的战乱与演变之后，最终形成了一些比较重要的城市。围绕着这些城市，又有许多的村镇。但在人类世界以外，依然有城市存在。

朱诺：最北方的城市，斯楚瓦尔兹36年，朱诺王国被南方的斯楚瓦尔兹王国击败而被迫北迁，最后在满是冰雪的荒原之上建立了这座城市。现作为朱诺共和国的首都被使用，因朱诺最高行政机构——由六名贤者组成的“智者评议会”位于此地，故朱诺城又被称为“贤者之城”。朱诺具备了强大的科技与魔法文明，吸引了四方的学者来此进行研究。

艾尔帕兰：其位置在朱诺城南方，普隆德拉城北方。在斯楚瓦尔兹36年前，曾是朱诺王国的首都。后曾被斯楚瓦尔兹王国作为首都达五百余年。该城兴建于河道之上，是一座著名的水城，故又被称为“运河之城”。是卢恩王国北方唯一的经济与军事重镇。

普隆德拉：在艾尔帕兰以南，离大海很近，因其是卢恩王国首都，故又被称为“中央之城”。普隆德拉有历史悠久的王宫、教堂和各种机构，其城市结构为内外两层的超级要塞，自古易守难攻。

依斯鲁得：由卢恩王国修建，位于普隆德拉东南不远的卫星城，主要是作为北方的重要港口和驻军之处。这里有着精良的步兵训练场所，培养出了许多优秀的剑士。

龙斯莱尔要塞:位于普隆德拉以西,是普隆德拉与吉芬之间的必经之路。这里一向驻有重军。

吉芬:位于龙斯莱尔要塞以西,紧靠王国的西部边界,是西部最重要的军事、经济、政治中心。其历史相当久远,最早为斯楚瓦尔兹王国修建,王国分裂后成为吉芬王国的首都。这里有着极强大的魔法能量,吸引了四方的魔法师来此学习,故又被称为“魔法之城”。

艾尔帕兰、普隆德拉、吉芬、伊斯鲁得四城,位于卢恩王国北方,向南即是占去王国大部分面积的苏克拉特大沙漠。沙漠横贯东西,将王国分为南北两部。

斐扬城:苏克拉特沙漠南方是茂密的雨林和连绵的山岳,斐扬城就位于山岳之上,故又被称为“山岳之城”。斐扬城历史悠久,在哥飞大帝统一人类世界并建立斯楚瓦尔兹大帝国之前就已经存在。斐扬城在沙漠之南,密林之中,且离大海不远。这里的民风淳朴而剽悍,擅长打猎。世界上大部分优秀弓箭手的故乡都是斐扬。

爱尔贝塔:卢恩王国所建,位于斐扬东南方突出的爱尔贝塔半岛的顶端,是王国最靠东南的城市。爱尔贝塔有着著名的港口和商队,这里的人民对财政十分精通,是经商的好手。是以爱尔贝塔又被称为“港口之城”或“商人之城”。由爱尔贝塔的港口出海即可东进,到达昆仑、樱花、乌龟岛等大海之中的神秘所在。

梦罗克:由彩虹王国建造,位于苏克拉特沙漠的西南角,这里同时也是人类势力扩张的极限,再向南则会进入魔物的领土。所以历朝历代都在此驻扎重兵以守备边界。梦罗克气候炎热,人民性格坚忍,天下最杰出的刺客大多出自于此。

政治介绍

在东方世界，卢恩王国末年的政治力量主要是六支，其中人类的势力占两支：占据了东方世界的大部分领土的卢恩王国；位于卢恩王国以北的朱诺共和国。另外四支则是魔物的势力：位于吉芬以西由恶魔控制的克雷斯特汉姆古城；位于吉芬西南的兽人一族；位于东方大海上的乌龟岛势力；位于梦罗克西南的克魔岛势力。

人类势力已经占据了东方世界的主要地位，卢恩王国无疑是最为强大的政治势力。相比较而言，朱诺共和国显得弱小而神秘，没人知道他们几百年的研究究竟得出了什么成果。而且卢恩王国一直与朱诺共和国关系不错，双方互不侵犯。

魔物势力则显得活跃得多。克雷斯特汉姆古城在人类眼中一直就是世间所有黑暗的集合体，人们对那些恶魔是又憎又怕。兽人是近年来才兴起的种族，但他们繁殖能力强，崛起的速度极快，且与古城结盟，时刻威胁着卢恩王国的西部边境。

克魔岛和乌龟岛则显得更加神秘，他们几乎从未与人类交过战，但是他们对人类的敌视情绪是谁都能够感觉到的。遗憾的是，这两股势力也一直只是处于蠢蠢欲动之中，并没有与人类世界爆发大规模的战争，所以关于它们的详细资料，官方目前并无记录。

职业介绍

在东方世界的人类当中，身份稍微高贵一些的都会有一个固定的职业，这个职业不是指他谋生的手段，而是指他的战斗手段或研究手段，也就是说可以为国家出力的职业。卢恩王国官方将所有未曾通过第一次转职考试的学徒称为初学者，初学者参加第一次转职考试之后就可以自由选择自己喜欢的职业。一转职业有六种：

1、剑士。是人数最多的职业，其中大部分人在卢恩王国的军队中担任步兵。剑士的特点是具有耐力与防御力，是军队作战的中坚力量。

2、魔法师。在军队中同样为这些人备有一席之地，但他们的地位一般都比剑士要尊贵得多。魔法师体质脆弱，但魔法威力很强。

3、服事。专司救死扶伤的职业，无论在军队还是民间，服事都是备受尊崇的。普通服事的攻击、防御、体质都不强，但他们有强大的精神能量用以施展各种治疗魔法。不过也有一批服事另辟蹊径，专门修炼自己肉体的强度。

4、盗贼。这个职业听起来就不那么光明正大，在军队中盗贼一般没什么用。这种职业被一般人所不齿，不过他们敏捷的身手其实是相当有用的。

5、弓箭手。远距离攻击的职业，在军队中同样是人数众多。弓箭手主要以灵巧和敏捷为自己的发展方向。

6、商人。这个职业很难见于军中，都是在民间工作。他们依靠商人的种种技能赚钱并养家糊口。

当一转职业历经修行之后，就可以申请第二次转职。通过考试的人同样可

以在自己的一转职业基础上,再在相对应的两个二转职业中作出选择。二转职业有十二种:

1、由剑士转职成为骑士。骑士在军队中就相当有地位了,而且能够当上骑士的人一般都有丰厚的家底。普通的骑士只能组成骑兵团,但一些能力较为出众的骑士则可以担任军官。总的来说,骑士是军队中升职最快的职业。骑士又分剑骑士与枪骑士,二者分别有自己擅长的技能。

2、由剑士转职成为十字军。十字军不仅是肉体强悍,更具有信仰的力量,他们对于防御特别擅长,无论实体攻击还是魔法攻击他们都有一定的抗击性。十字军在军队中都是作为防御战的主角,同时也是待遇很高的特殊部队。

3、由魔法师转职成为巫师。巫师的魔法比魔法师更加强大,而且都是面杀伤技能。巫师在军队中地位崇高,而且数量较少。

4、由魔法师转职成为贤者。贤者的战斗力并不强,他们更倾向于学术类的研究以及一些辅助研究。

5、由服事转职成为武僧。武僧即是专门修炼肉体强度的服事,他们的肉搏攻击力非常强大,但在军队中是很少见的。武僧只为教廷服务,多作为教廷的护卫力量而存在。

6、由服事转职成为牧师。牧师是最受人们崇敬的职业,他们通常慈悲而和蔼,为人治愈伤痛。在军队中,牧师是最好的战地医生。

7、由盗贼转职成为刺客。刺客可以说是极其可怕的职业,他们来无影,去无踪,伪装自己的行迹同时以迅雷不及掩耳的速度消灭敌人。刺客几乎从不出现在正规军中,他们只为自己服务。

8、由盗贼转职成为流氓。这个流氓可不同于街头地痞,他们进行真正的巧取豪夺。流氓特别擅长使用短剑和弓,同时善于破解对方的攻击和防御。

9、由弓箭手转职成为猎人。猎人比弓箭手更擅长实战,而且他们都有自己的猎鹰。猎鹰可以进行侦察,所以他们都是军队中必不可少的角色。

10、由弓箭手转职成为舞娘或吟游诗人。女性可以成为舞娘,男性可以成为吟游诗人,两种职业的相同点是都属于浪迹天涯的艺人,为了自己的理想而奋斗。

11、由商人转职成为铁匠。铁匠顾名思义就是制造兵器的了,不过他们的战斗力也是很强的。在尚武之风盛行的卢恩王国,随处都可以看见小型铁匠铺

为冒险者们打造兵器。军队中一般都会带少量铁匠以制造军需物资。

12、由商人转职成为炼金术士。炼金术士比铁匠更倾向于学术的研究。他们不仅研究机械，也研究生命体，同时精通各种药水的知识。许多学者都是炼金术士，军队中也会带少量炼金术士进行辅助。

除此之外，还有超级初学者，也就是直接从初学者转职为超级初学者。超级初学者可以学习其他职业的所有技能，可以说属于全能型的人物。但由于这种修行的条件过于苛刻，所以超级初学者这种职业几乎只见于传说。

另外，虽然各种正史资料都讳言咒术师的存在，但现在的人们已经越来越了解而且不得不面对这个神秘而邪恶的职业了。

咒术师最早产生于何时已经无法可考，但一个很明显的事实是：克雷斯特汉姆古城的首领之一，黑暗领主达克，生前曾是史上最强大的咒术师，所以这种职业大概可以追溯到人类的上古时代。咒术师也分为许多流派，其实严格来说，咒术师并不是一个职业，因为每一种流派几乎都自成一家。咒术师只是人们对他们厌恶的称呼罢了。

卢恩王国官方严厉通缉咒术师，在三百多年的统治时间里也确实把不少咒术师送上了火刑架。但总有那么一些特别强大而又神秘的咒术师，仍然存在于这个世界的某个角落。

冗长的介绍之后，就请与我共同展开这幅血与火的长卷，亲自感受其中的刀光剑影吧。

《仙境之夜·火之镇魂歌》，拉开帷幕。



目录

CONTENTS

总序	
序章	
阅读关键词	
地理介绍	
政治介绍	
职业介绍	

第一部 黑夜天使

在普隆德拉的王宫旁边，有一个接待处，是专门接受对WG的举报的。政府规定每举报一个WG，奖赏5000赞尼，并将抓捕WG使用者，判以重罪。夜走到接待处门口，两个站岗的士兵向他微笑。他们已经认识他了，不仅是因为这个男人独特的外表，更因为他几乎天天来举报WG，对打击WG的热心比政府还强……

1. 相信 /002
2. 外传·以狮王之名 /012