

版权声明：克森，573248622@qq. com，2020. 4. 5-

文件名：克森轮回世界核心规则书 v1. 4
作者：克森
版本：2020. 12. 26

目录	
第一章 介绍.....	2
第二章 大千世界的中转站：火堆空间.....	4
第三章 建立你的人物卡.....	5
第四章 强大的生存实力：生物潜能.....	16
第五章 锻造轮回最强者的熔炉：轮回世界的规则.....	28

第一章 介绍

欢迎来到克森轮回世界！

克森轮回世界是一个精彩纷呈,光怪陆离的世界。你将扮演一位在其中求生的“轮回者”，在神秘至高的“主神”的引导下，进入大千世界之中，完成各种危险的任务。在不同的世界之中，你将面对各种极其危险的存在——**疯狂的丧尸、冷血的异形、凶猛的怪兽、嗜杀成性的恶魔、气势磅礴的巨龙、怨气冲天的鬼怪，或者冷冰冰的机器人杀手.....**

你，将在其中求生，为了“活下去”而竭尽全力。

通过完成“主神”发布的任务，你将获得“奖励点”。使用“奖励点”可以和主神兑换各种物资，或者是强化自身，**让自己拥有在小说、电影、游戏、动漫世界中才会存在的强大力量。**

在这个世界中，你可以手持冲锋枪，装上电子眼，施展轻功，操纵磁场。或是架起机关枪，运起金钟罩，好让自己有时间释放魔法轰击来袭的异形。强大者，更可以手持屠龙刀，斩断航母，切割恶魔，纵横大千世界。

你可以拥有全方面强大的能力，进入大千世界之中，包括古代、现代、武侠、修真、魔幻、科幻、传说、爱情、惊悚、探案、灾难风格的世界，在其中完成多样化的任务，消灭敌人，或是和剧情人物认识、交友、并肩作战，**亲自体验一出悲欢离合、爱恨情仇的大戏。**

当你拥有了强大的**力量**，能否改变本应发生的事情？

在大千世界之中，你的每一个选择都会产生不同的结果，诞生出从未预想过的分支剧情，产生无数从未出现过的结局。

这不是一个人的游戏，你和你的队友需要共同面对危险，在大千世界中**搜集侦查、组队合作、战术分工、掩护救援**，处处强调着智慧与策略的运用，能极大锻炼玩家的求生能力，和面对危险时的快速应变的能力。

最终，你和你的队友，能否彻底脱离“主神”的掌控？

1.1 游戏概览

“克森轮回世界”游戏的目的，是为了让“主持人”和“玩家”共同讲述不同世界中发生的各种各样的故事，并玩得开心。该游戏一般在线上进行，主持人和玩家之间使用即时通讯软件，并用文字交流。

在参与游戏的所有人中，需要挑选出一名玩家作为“主持人”，是讲述故事的主体。其余数名玩家（1-5 名或者更多）扮演其中的角色，在这里是扮演“轮回者”。在“克森轮回世界”之中，一名好的“主持人”**一般需要很高的个人素质并具有广泛的知识，其次才是讲述故事的能力，和面对玩家多样化的行动的应变能力。**

主持人一般会先构思一个世界，和这个世界中发生的故事的主要结构，以便向玩家呈现这个故事。主持人和玩家在一开始时，**都不会知道剧情具体会怎么样发展**，而是**即兴**地来共同讲述将会发生的故事。

主持人负责描述这个世界的环境、发生的故事，玩家则是讲述自己要如何行动。最终玩家能够如何行动，行动的结果是什么，都由主持人来下定论，并且讲述出来。

注意：如果一名“主持人”不能够根据玩家出乎预料的选择和行动，临时构思和讲述出从未预想过的分支剧情和结局，而仅仅是将剧情发展和结局按照事先编写好的剧本来讲述。那么在“克森轮回世界”游戏中，这就不算是一名合格的“主持人”。

如果玩家行动的结果不能确定，例如在打篮球时，“投篮”，只有一定概率投中。那么就由“掷骰子”来决定，一般是使用骰子软件，扔 100 面骰子。在扔骰子之前，由主持人**根据具体情况**（周围的环境，和玩家的人物卡上描述的个人能力），来**确定动作成功的概率**，例如扔出多少点以上或者以下时，成功投进篮筐。

如果玩家行动的结果有很大概率成功或失败，则可以由主持人直接下定论。例如“拿起一杯水”，属于很大概率成功的事件。普通人的“一拳打碎钢板”属于很大概率失败的事件。**一般来说，为了讲述故事时的流畅性，尽量减少“掷骰子”，而由主持人直接下定论。**

1.2 游戏如何进行

1. 一只主持人，几只玩家，通过即时通讯软件进行文字交互（例如 QQ 或者微信）
2. 主持人构思好故事的主要结构。玩家建立属于自己的人物卡，人物卡描述了玩家所扮演的“轮回者”，包括其外貌、个人经历、属性、能力等。。
3. 开始游戏（主持人讲述故事，然后玩家讲述自己的行动，主持人讲述玩家行动产生的过程和结果，如此反复。）

第二章 大千世界的中转站：火堆空间

一片无尽的虚空之中，似乎存在着一片广阔无垠的平地，视线拉近，平地上只有一点红色，徐徐闪动，引人注目，那是一簇篝火。火堆在花岗岩的地面上熊熊燃烧，其燃烧的火光延伸了百米的距离，在无尽的黑暗中释放出一团温暖的光。

火堆空间是“轮回者”们休息的地点，也是大千世界的中转站。轮回者每次都从这里进入任务世界之中，在任务世界中完成任务之后，又回归火堆空间，在火堆空间之中可以休息、通过“主神”来进行物资兑换、能力强化（可以兑换的项目需要看《克森团简易兑换》文件）。休息 5 天之后，再次进入新的任务世界，继续完成新的任务。如此周而复始，故称“轮回”。

神秘至高的“主神”存在于此空间之中，说出的话语不带任何感情，主神维系着整个火堆空间和轮回过程中的规则。主神具有极高的智能，寻常轮回者的任何阴谋诡计都无法欺骗主神。主神可以瞬间完善和修正规则的漏洞。主神的终极目的，是培养出生物潜能“五阶”轮回者。

以下为火堆空间中的规则。

【火堆空间的房间】

火堆空间周围立着 10 扇铁门，每一个轮回者都可以选择一扇门，作为自己的房间。其余轮回者未经允许，无法以任何方式入内。门内是 10 米*10 米*10 米的普通现代房子，第一次进入时，可以选择几个款式，普通商品房，普通级别的酒店房，或者普通的自建房，日常的家具电器一应俱全。每天水电和提供的日常饭菜以及物品磨损都需要花费奖励点，大概 5 天花费 1 奖励点。

个人房间的衣柜处可以按照房间主人的想法生成衣物，不过每生成一批衣物（10 件衣裤或装饰品），都需要花费 10 奖励点，且衣物一般只有装饰功能。

轮回者可以花费奖励点，升级房子，或者花费 100 奖励点由主神来进行全方面的清洁。

【将生物带回火堆空间的情况】

主神会将进入火堆空间的生物杀死，杀死生物所花费的奖励点从把该生物带入火堆空间的人那里扣，如果有多人带入则根据具体情况各自分担。

第三章 建立你的人物卡

本章介绍人物卡和人物卡的规则，以及如何建立人物卡
一名玩家在游戏中扮演一名角色，而角色就使用人物卡来描述，就如同游戏中的“角色属性栏”，或者是“简历”。
人物卡是进行游戏必备的文件。

本人物卡能自动计算人物卡的 9 项属性和其衍生属性。

自动计算功能使用方法：（玩家一般不需要使用自动计算，多为主持人使用）
1 在【基本】处填写基本属性，【基本】和【实际】之间填写倍数（倍数仅有主持人可以修改）。
2.选中所有表格，按下两次 F9 即可自动计算出【实际】属性、体力、精力和其他属性。（第二次按下是计算出学习属性和好感属性）
本人物卡和规则简单易懂，以下所有规则只需花费不到 10 分钟即可阅读完毕。

注意：《克森团自动计算人物卡和规则-标准版》文件才具有自动计算功能。本文件，即，《克森轮回世界核心规则书》文件不具有自动计算功能，仅介绍人物卡规则。

本规则特点：

- 1.以简单为核心，所有规则的增减基于“如无必要,勿增实体”的原则。凡是不能帮助玩家扮演、主持人叙述故事、玩家体验故事的规则，都是没有必要添加的规则。
- 2.适用性极广，可用于各种不同类型的世界。古代、现代、武侠、修真、魔幻、科幻、传说、爱情、惊悚、探案风格的世界，都可以使用该规则来进行。

下方是人物卡，人物卡下方是简单的规则说明。

—————下方是人物卡—————

- 姓名：
- 性别：
- 年龄：
- 身高：
- 外貌：（例如肤色、发色、发型、体型）
- 身材：
- 性格：
- 个人经历：

—————
■■■■生理 基本

1

实际

◆力量:	3	3	
◆敏捷:	3	3	
◆耐力:	3	3	
■■■■心智	1		学习属性: 9
◆智力:	3	3	
◆感知:	3	3	
◆坚定:	3	3	
■■■■情感	1		好感属性: 9
◆感染:	3	3	
◆感受:	3	3	
◆意志:	3	3	
<hr/>			
■■■■体力值:		30	/0
■■■■精力值:		30	/0
<hr/>			
■■■■■■基本技能			
<hr/>			
■■■■■■■■■■特殊能力			
<hr/>			
■■■■■■物品			
<hr/>			

—————上方是人物卡—————

注意：特殊能力和物品玩家不用填。

注意：

因为很重要，所以特此说明，玩家进行动作时要清楚明白，没有歧义，以免主持人再次询问玩家操作或判定偏离玩家的意思。动作时要说清楚什么人在什么时候对什么做什么事。

玩家的操作方式：玩家操作时的动作加【】，说话加“”，心里活动用（）。玩家在操作时，多使用“如果，那么，否则”的假设判断语句，多进行假设。

例如：小明【观察四周的丧尸有多少个，如果有 10 个以上，那么以最快的速度从房间门口逃离这里，并对着队友大喊道“我先溜了！”】。如果 10 个以下，掏出手枪射击丧尸。（以自己的战斗力只能对付 10 个丧尸）】

【如何直接建立一个人物卡开始游戏】：

（1）填写人物姓名、性别等基本信息，实在不会的项可以不写。

（2）填写 9 项属性。

建立人物卡时，可以有 63 点自由属性点，任意分配到任意属性上（每个属性已经默认为 3，自由属性点加在此基础上）。

注意：不要填写“实际”那一列的属性，只填写“基本”那一列的属性即可。

（3）选择 1/2/3 个精英/专业/熟手技能。也就是最终会选出 6 个技能。

人物获得一个精英级别的技能，两个专业级别的技能，三个熟练级别的技能，并且填写到“基本技能”一栏。如果选择不在《人物卡技能参考》文件里的技能，则需要和主持人商量。

完成以上 3 步之后，人物卡就填写完毕了，即可将人物卡给主持人，在主持人的带领下，使用人物卡开始游戏。

克森轮回世界的人物卡只有三种数据，一是属性，一是能量，一是特殊能力，只是作为参考，不起决定性作用。

【属性】：较为羸弱的人的属性为 3，普通人的属性为 5，熟练级别为 10，专业级别为 15，精英级别为 20，人类顶尖级别为 25。

下面以力量属性为例，每点力量，全力状态下可以“挺举”杠铃的重量。

例如：

1 力量=挺举 10KG

3 力量=挺举 30KG

15 力量=挺举 150KG

200 力量=挺举 2000KG

以此类推

力量：身体施加力的作用的能力。爆发力，拳速，举起重物的能力，绝对力量，速度力量。

敏捷：留意外界或自身的作用力并察觉其差异的能力。精细控制，细致入微，反应速度，迅速变化，灵活性，柔韧，平衡，出手频率，动作频率。

耐力（体质）：保持身体系统稳定运行的能力。抵抗物理打击，化学腐蚀，对于微生物的抵抗力，身体恢复能力。

智力：信息分析、数列推理、运算速度、理解客观事物的能力。

感知（洞察力）：留意环境或目标的信息并察觉其差异的能力。观察力、分类归纳能力、明察秋毫，分辨细微差异、明晰逻辑漏洞。对事物本质认识的能力。

坚定（决心）：保持信息交换活动、思想活动稳定运行能力。记忆力、三观稳定，信念稳定，观念稳定，认知结构稳定，目标不被动摇，信心。信念恢复力。长时间注意力。

感染（影响力/感染力）：情感的感染力和引发不同情感的能力。情绪感染力，气质，快速改变他人的感情，大幅度改变情绪。包括喜、怒、哀、乐、悲、恐、忧、惊、惧、钦佩、焦虑、尴尬、厌恶、冷静、困惑、兴奋、怀旧、浪漫、同情、性欲、满足、无聊、蔑视、失望、内疚、自豪等。

感受（察言观色/善解人意/读心）：留意人群或目标的情感并察觉其差异的能力。察言观色，换位思考，观察细微的情绪变化和差异。

意志（沉着/冷静/定力/镇定）：保持自身情感活动稳定运行的能力。不受情绪影响，保持自身情绪稳定，情绪恢复能力，避免陷入疯狂。压制本能反应，压制情绪的能力。

【能量】：

体力值和精力值：

体力值和精力值不代表能量，而是代表人物是否疲劳。人物在进行动作或者使用技能、运用能量时，也会消耗体力值和精力值。

如果人物消耗完了体力和精力，代表人物过于疲劳。但是这不代表人物没有身体能量或者是超自然能量。人物过于疲劳时会难以使用出身体内的能量。

体力值：（耐力*10）作为人物生理上的能量，休息 10 小时即可恢复满。

进行生理属性相关的普通动作或者普通技能时，需要消耗体力。

进行一个普通的身体动作需要消耗 1 点体力。

普通动作包括：出拳、擒拿、斩击、格挡、闪避、盗窃、射箭、翻滚、开枪、投掷等。

如果人物体力耗尽，或者在动作时选择不消耗体力，那么只能发挥出 1/10 的生理属性。

精力值：（意志+坚定）*5 作为人物心理上的能量，休息 10 小时即可恢复满。

进行心智或情感属性相关的普通动作或者普通技能时，需要消耗精力。

进行一个普通的脑力动作需要消耗 1 点精力。

普通的脑力动作包括：计算一道题目、侦查、议价、说服、辩论、会计、摄影、聆听、写诗、创作、恐吓等。

如果人物精力耗尽，或者在动作时选择不消耗精力，那么只能发挥出 1/10 的心智或情感属性。

一些高技巧的特殊技能，需要消耗更多的精力和体力，以特殊技能写明的消耗为准。

能量：

1 点[电能]或者[能量]为 1wh，即 3600 焦耳。

1 点超自然能量=1 点体力=1 点精力=10 点[电能]，即 36000 焦耳，1 点超自然能量一般认为可以释放一个足球大小的火焰。

能量表示为：能量总量/已消耗的能量。这是为了方便修改。

例如：

123 点能量的满状态表示为：123/0

123 点能量的耗光状态表示为：123/123

注意：能量的每秒使用上限为关键属性中最低的那个属性的值。若是超出能量使用上限，使用者将会因能量超出其输出功率而受到伤害。

【基本技能】技能熟练度通过每天的学习提升，每天能够提升的熟练度等于学习属性，学习属性是计算方式为（智力+感知+坚定）。

例如：

学习属性 20 的玩家花费 5 天学习或者练习某一技能，那么该技能熟练度增加 $20 \times 5 = 100$ 。

技能可简单地根据熟练度分级来，分级如下：

新手——3 个月——熟练度=1350

熟手——9 个月——熟练度=4050

专业——27 个月——熟练度=12150

精英——81 个月——熟练度=36450

大师——243 个月——熟练度=109350

宗师——729 个月——熟练度=328050

祖师——2187 个月——熟练度=984150

例如：

熟练度为 3000 的【跑步】技能，表示为：

【跑步】+3000

通过使用 3000 （熟练度）/ 15 （普通人的学习属性）= 200 （天）可以很方便的知道，玩家【跑步】这项基本技能相当于普通人训练了 200 天

【特殊能力】：

特殊能力多种多样，包括异能，超能力，内力，魔法，隐身，身体强化等，这里不一一介绍，可以看《克森团简易兑换》文件。

轮回者如何强化自身

1. 通过在火堆空间中锻炼，轮回者可以增加技能熟练度，增加的熟练度=训练花费的天数*学习属性。属性无法通过锻炼增加。

2. 通过一场危险的战斗：或者是和敌人近身搏斗，或者是和狙击手远程对狙，也可以是一场意义重大的辩论、一旦失败就会暴露位置的黑客博弈。

是一旦失败，就会付出惨痛代价的经历，在这样的经历之中，或者经历过后，轮回者的属性和技能将会大量增加。一般是相关的属性增加（1-5）点。相关的技能的熟练度，增加学习属性*（10-50）天。

3. 通过火堆空间的兑换强化自身，1000 奖励点可以提升 10 点属性，1000 奖励点可以提升 2 万点技能熟练度。

各项属性在处于某些数值时，表现的程度如何？

【力量】

0：你没有力量，一张纸巾都拿不起来。

1: 虚弱, 可挺举 10kg 杠铃。
5: 普通人水平, 可挺举 50kg 杠铃。
25: 人类顶级水平。可挺举 250kg 杠铃。
50: 可挺举 500kg 杠铃。可举起摩托车
100: 可挺举 1t 杠铃。超越人类之力。一拳打死普通人。
250: 可挺举 2.5t 杠铃。可举起小汽车。
500: 可挺举 5t 杠铃。可举起小巴车。
1000: 可挺举 10t 杠铃。可举起大巴车。
2500: 可挺举 25t 杠铃。可举起轻型坦克。亚音速跳跃。踏水而行。
5000: 可挺举 50t 杠铃。可举起主战坦克。力量可扭曲钢铁。一跃之下突破音速。可踩踏空气在空中停滞一瞬间。若每秒踩踏 100 次, 可踩踏空气行走。
10000: 可挺举 100t 杠铃。
25000: 捏握钢铁如同橡皮泥。
50000: 挺举 500t。可举起重型挖掘机。
150000: 可撕裂钢铁。

50 万: 挺举 5000t。可踩踏空气跳跃来进行移动。

【敏捷】

0: 你没有敏捷, 无法按照自己的想法准确地行动。
1: 行动笨拙, 横冲直撞, 走路要保持平衡都很困难。
5: 普通人水平, 一些需要技巧的动作无法完成。每秒准确地打出 1 记重拳, 或完成同等复杂度的动作。
25: 人类顶级体操运动员、杂技演员, 舞蹈演员、钢琴家、武术家、电竞选手。每秒准确地打出 5 记重拳。控制身体动作的精度为 1mm。
50: 超越人类的身体操控力。每秒准确地打出 10 记重拳。控制身体动作的精度为 0.5mm。
100: 每秒准确地打出 20 记重拳。控制身体动作的精度为 0.25mm。可准确闪避现代弩箭的单发射击。
250: 每秒准确地打出 50 记重拳。控制身体动作的精度为 0.1mm。可准确闪避半自动手枪的单发射击。用一根手指准确弹奏世界上难度最高的钢琴曲目。
500: 每秒准确地打出 100 记重拳。控制身体动作的精度为 0.05mm。可准确闪避半自动手枪的连续射击。可准确使用匕首弹开单发子弹。
1000: 每秒准确地打出 200 记重拳。控制身体动作的精度为 0.025mm。
2500: 每秒准确地打出 500 记重拳。控制身体动作的精度为 0.01mm。
5000: 每秒准确地打出 1000 记重拳。控制身体动作的精度为 5um。在面对现代机枪的射击时, 你可使用匕首准确弹开机枪射击而来的所有子弹。
10000: 每秒准确地打出 2000 记重拳。控制身体动作的精度为 2.5um。
25000: 每秒准确地打出 5000 记重拳。控制身体动作的精度为 1um。
50000: 每秒准确地打出 10000 记重拳。控制身体动作的精度为 0.5um。

50 万: 每秒准确地打出 100000 记重拳。控制身体动作的精度为 0.05um。

【耐力】

- 0: 你没有耐力，如同散沙，身体比豆腐还脆弱，任何微生物都能感染你的身体。
- 1: 身体虚弱，手无缚鸡之力。经常患病。
- 5: 普通人水平。有时会患病。一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 5 天痊愈。1 天不喝水，5 天不吃东西会极度虚弱。水下静态憋气 4 分钟，游泳憋气 24 秒。
- 25: 人类顶级。患病是很罕见的事情。一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 1 天痊愈。5 天不喝水，25 天不吃东西会极度虚弱。水下静态憋气 20 分钟，游泳憋气 2 分钟。
- 50: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 12 小时痊愈。10 天不喝水，50 天不吃东西会极度虚弱。水下静态憋气 40 分钟，游泳憋气 4 分钟。
- 100: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 6 小时痊愈。20 天不喝水，100 天不吃东西会极度虚弱。水下静态憋气 80 分钟，游泳憋气 8 分钟。
- 250: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 2.4 小时痊愈。50 天不喝水，250 天不吃东西会极度虚弱。水下静态憋气 160 分钟，游泳憋气 16 分钟。
- 500: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 1.2 小时痊愈。骨骼强度和钢铁相当。
- 1000: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 36 分钟痊愈。
- 2500: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 18 分钟痊愈。
- 5000: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 9 分钟痊愈。
- 10000: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 4.5 分钟痊愈。
- 25000: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 100 秒痊愈。
- 50000: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 50 秒痊愈。
- 80000: 可超音速移动不受伤害。
- 50 万: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 5 秒痊愈。血肉强度和钢铁相当，每一个细胞都和钢铁一般坚硬。
- 500 万: 一道长 10cm，深 1cm 的刀伤需要 0.5 秒痊愈。硬抗 2 万吨 TNT 当量核爆的爆炸中心伤害受到重伤。
-

【智力】

- 0: 你没有智力，无法进行分析推导和数学计算。
- 1: 日常所需的思考难以进行，可以理解小学课程。
- 5: 普通人水平。可以理解日常的事物。可以理解初中课程。
- 25: 人类顶级，顶级科学家，顶级学者，可以理解现代的各种高深理论（数学物理方程，语言语法，艺术和音乐、心理学和社会学）。学习能力和心算能力是常人的 5 倍。
- 50: 学习能力和心算能力是常人的 10 倍。
- 100: 学习能力和心算能力是常人的 20 倍。轻易理解现代的各种高深理论。
- 250: 学习能力和心算能力是常人的 50 倍。各种现代的高深理论就如同常人看待小学课程一般简单。可以在 10 年内创造出在现代世界上最先进的新理论。

500: 可以在 5 年内创造出在现代世界中最先进的新理论。

1000: 各种现代的高深理论就如同常人看待 100 以内的加减法。可以开始理解已被发现的宇宙符文法则。可以在 2.5 年内创造出在现代世界中最先进的新理论。

2500: 各种现代的高深理论就如同常人看待 10 以内的加减法。可以在 1 年内创造出在现代世界中最先进的新理论。

5000: 能够从事物的运动中发现新的规律。可以发现新的宇宙符文法则，可以在 1 年内创造出简单的法术以及魔法修真造物（D 级以下的法术、魔杖、符纸、卷轴）。各种现代的高深理论就如同常人看待 5 以内的加减法。可以在 6 个月内创造出在现代世界中最先进的新理论。

10000: 各种现代的高深理论就如同常人看待 $1+1=2$ 。可以在 3 个月内创造出在现代世界中最先进的新理论。可以在 1 年内创造出 DD 级以下的法术和法宝。

25000: 各种现代的高深理论已经成为自身理解世界的本能。可以在 36 天内创造出在现代世界中最先进的新理论。可以在 1 年内创造出 C 级法术和法宝。

50000: 可以在 18 天内创造出在现代世界中最先进的新理论。在 1 年内创造出 CC 级法术和法宝。

50 万: 可以在 2 天内创造出在现代世界中最先进的新理论。在 1 年内创造出 AA 级法术和法宝。

【感知】

0: 你没有感知，一件物品摆在你的眼前，你也感知不到任何信息。

1: 电子竞技没有视力，敌人从面前走过可能还没发现。

5: 普通人水平。1 秒准确阅读 100 字，且不丢失细节。

25: 1 秒准确阅读 500 字，且不丢失细节。可以运用回声定位，感知 5 米内的大致地形。10 小时的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

50: 1 秒准确阅读 1000 字，且不丢失细节。可以运用回声定位，感知 5 米内的物体，精度 10cm。5 小时的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

100: 1 秒准确阅读 2000 字，且不丢失细节。可以运用回声定位，感知 5 米内的物体，精度 5cm。2.5 小时的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

250: 1 秒准确阅读 5000 字，且不丢失细节。可以运用回声定位，感知 5 米内的物体，精度 2cm。可以听到他人心脏跳动的声音感知其位置。1 小时的时间就能找出现代人类法律的漏洞。嗅觉超过犬类。

500: 1 秒准确阅读 1 万字，且不丢失细节。可以运用回声定位，感知 5 米内的物体，精度 1cm。可以听到他人心脏跳动的声音感知其位置。0.5 小时的时间就能找出现代人类法律的漏洞。可以清晰的看到音速子弹的移动。

1000: 1 秒准确阅读 2 万字，且不丢失细节。可以运用回声定位，感知 5 米内的物体，精度 5mm。15 分钟的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

2500: 1 秒准确阅读 5 万字，且不丢失细节。可以运用回声定位，感知 5 米内的物体，精度 2mm。7.5 分钟的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

5000: 1 秒准确阅读 10 万字，且不丢失细节。可以运用回声定位，感知 5 米内的物体，精度 1mm。3 分钟的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

10000: 1 秒准确阅读 20 万字, 且不丢失细节。可以运用回声定位, 感知 5 米内的物体, 精度 0.5mm。3 分钟的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

25000: 1 秒准确阅读 50 万字, 且不丢失细节。可以运用回声定位, 感知 5 米内的物体, 精度 0.25mm。1 分钟的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

50000: 1 秒准确阅读 100 万字, 且不丢失细节。可以运用回声定位, 感知 5 米内的物体, 精度 125um。30s 的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

50 万: 1 秒准确阅读 1000 万字, 且不丢失细节。可以运用回声定位, 感知 5 米内的物体, 精度 12um。0.3 秒的时间就能找出现代人类法律的漏洞。

【坚定】

0: 你没有任何目标, 如同行尸走肉。

1: 人云亦云, 随波逐流。轻信传销。鱼的记忆。

5: 普通人水平, 受到挫折可能会退缩。坚持背单词、学习、减肥、锻炼 3 天后放弃。身处于有百人不断对自己灌输观念环境之中 1 年, 自身观念和三观也不受影响。

25: 坚定的信念, 即使身体残疾, 志向依然坚定。冬练三九, 夏练三伏。记忆力是常人的 5 倍。身处于有百人不断对自己灌输观念的环境之中生活 5 年, 自身观念和三观也不受影响。

50: 锲而不舍, 金石可镂。记忆力是常人的 10 倍。身处于有百人不断对自己灌输观念的环境之中生活 10 年, 自身观念和三观也不受影响。

100: 记忆力是常人的 20 倍。身处于有百人不断对自己灌输观念的环境之中生活 20 年, 自身观念和三观也不受影响。

250: 九死而无悔之志。记忆力是常人的 50 倍。身处于有百人不断对自己灌输观念的环境之中生活 50 年, 自身观念和三观也不受影响。

500: 记忆力是常人的 100 倍。

1000: 记忆力是常人的 200 倍。

2500: 记忆力是常人的 500 倍。

5000: 愚公移山之志。记忆力是常人的 1000 倍。身处于有百人不断对自己灌输观念的环境之中生活 1000 年, 自身观念和三观也不受影响。

10000: 记忆力是常人的 2000 倍。

25000: 记忆力是常人的 5000 倍。

50000: 记忆力是常人的 1 万倍。身处于有百人不断对自己灌输观念的环境之中生活 1 万年, 自身观念和三观也不受影响。

50 万: 精卫填海之志。记忆力是常人的 10 万倍。身处于有百人不断对自己灌输观念的环境之中生活 10 万年, 自身观念和三观也不受影响。

【感染】

0: 你的一举一动都如同木讷的机械人一般，没有感染力
1: 不善言辞，想要取悦或激怒他人，都收效甚微。
5: 普通人水平。偶尔会说一些好听的话取悦他人。或者说祖安话激怒他人。
25: 人类顶级的心理学大师、舞者、演员、作曲家、歌唱家、导演。具有显著的感染力。5 分钟时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪，使其开心、愤怒或者完全宁静下来。
50: 2.5 分钟时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
100: 60 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
250: 30 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
500: 15 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
1000: 7 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
2500: 3 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
5000: 1 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
强大的感染力可以使得普通人直接开心到心跳加快而死亡，或者气到脑淤血死亡。
10000: 0.5 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
25000: 0.2 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。
50000: 0.1 秒时间的表演或语言、文字表达，就可以完全影响一个普通人的情绪。

【感受】

0: 你没有感受，不知道微笑有什么意义。
1: 不解风情。
5: 普通人水平，可以体会到他人和自己的喜怒哀乐，爱恨情仇，恐惧内疚等情绪，并可粗浅地调节。
25: 人类顶级心理学大师，善解人意，可以较为准确地感受到他人和自己的内心情感，并更为精确地调节。通过察言观色，预测普通人当前的内心想法，准确率 99%。测普通人下一步的内心想法，准确率 10%。
50: 通过察言观色，预测普通人下一步的内心想法，准确率 20%
100: 通过察言观色，预测普通人下一步的内心想法，准确率 40%
250: 通过察言观色，预测普通人下一步的内心想法，准确率 99%。
预测普通人下 2 步的内心想法，准确率 10%。
500: 通过察言观色，预测普通人下 2 步的内心想法，准确率 20%。强大的感受能力，使得你可以通过生物的脑电波感知其大概方位，半径 500 米。
1000: 预测普通人下 2 步的内心想法，准确率 40%。通过生物的脑电波感知其大概方位，无物体阻碍情况下，感受半径 1000 米。
2500: 通过察言观色，预测普通人下 2 步的内心想法，准确率 99%。预测普通人下 3 步的内心想法，准确率 10%。通过生物的脑电波感知其大概方位，无物体阻碍情况下，感受半径 2500 米。
5000: 通过察言观色，预测普通人下 3 步的内心想法，准确率 20%。通过生物

的脑电波感知其大概方位，无物体阻碍情况下，感受半径 5000 米。

10000：通过察言观色，预测普通人下 3 步的内心想法，准确率 40%。

25000：通过察言观色，预测普通人下 3 步的内心想法，准确率 99%。预测普通人下 4 步的内心想法，准确率 10%。

50000：通过察言观色，预测普通人下 4 步的内心想法，准确率 20%。

50 万：预测普通人下 5 步的内心想法，准确率 20%。

【意志】

0：你没有意志，一点风吹草动就可以让你陷入狂喜或极度恐慌。

1：十分情绪化，遇事不冷静，看见老鼠和蟑螂吓得半死。

5：普通人水平，可以冷静处理大多数事情，有时会情绪失控，一怒之下犯下错误。

25：镇定自若，遇到紧急事情也可以泰然处之。受到普通人的夸奖和侮辱时情绪不出现波动。

50：恐怖片中突然跳出的鬼无法让你感到一点恐惧。

100：游戏中的排位 100 连跪尽力局也不会情绪失控。

250：全世界的人都来夸赞你，你也不会自大，全世界的人都来骂你，你也不会沮丧。能认定内我和外物的分际，辨别光荣和耻辱的界限。刀斧加身，面不改色。

500：

1000：

2500：

5000：泰山在眼前崩塌，灭世的洪水将要吞没自己，也不会惊慌失措。

10000：被刀剑穿身 3 天 3 夜也面不改色。

25000：经历十大酷刑对你来说是一种有趣的体验。

50000：经历一遍十八层地狱的酷刑，对你来说也如同旅游一般。

第四章 强大的生存实力：生物潜能

轮回者在生死危机之中，可以解开自身隐藏起来的力量。

被选召进入“轮回世界”的轮回者，都具有解开生物潜能的潜力，具有解开生物潜能潜力，但还未解开过生物潜能的轮回者，成为“适格者”。生物潜能的第一阶段，称为“一阶生物潜能”，随后是二阶、三阶、四阶、和最高的五阶。

【生物潜能】biotic potential

生物潜能，代表着生物本来具有，但是隐藏起来的能力。

生物潜能开启之后，默认将一直处于开启状态。只是以极高的能量消耗为代价：一阶食量是普通人的 5 倍，二阶是普通人的 25 倍，三阶是普通人的 125 倍，以此类推。

生物潜能 1/2/3/4/5 阶的角色，9 属性获得 5/5/10/10/10 倍的加成。每一阶的属性加倍效果，都是在上一阶级的属性已经加倍的基础上，再加倍。

一阶：极限运转到深度休眠

【细胞运转】

一阶开启者能够控制细胞的运转速率，使得身体细胞在高能耗的极限运转状态和低能耗的深度休眠状态之间变化。

【属性强化】

在规则上，开启一阶之后全基本属性*5。下面以最终属性全为 25 为例。

【生理变化】

奔跑速度 10m/s。游泳速度 2.5m/s。

【力量】

挺举和拳力达到 250kg。立定跳远 3.5 米，跳高 1.5 米。

【敏捷】

操作即时战略游戏时每分钟完成 200 次准确的操作。以 2 成出力时每秒打出 10 拳，全力出拳时每秒打出 5 拳。能够准确弹奏世界上顶级难度的各种钢琴曲目。能在 10cm 宽的平衡木上，精准完成现代各种运动项目中的各种顶级技巧动作。凭借空气流动就可以感觉到半径 25 米内有人靠近。用拼音输入法每分钟打 300 字。动作精确度±1mm。

【耐力】

水下静态憋气 12.5 分钟，游泳憋气 1.25 分钟。体重 150kg 以上。消化速度是常人的 7 倍；可以控制细胞进入深度休眠状态，20 天不喝水，70 天不吃东西，但是最后会极度虚弱。忍受 100 摄氏度的空气环境温度 20 分钟。

【心智变化】

学习速度是常人的 5 倍，半年学完初中课程，半年学完高中课程。

【智力】

能够理解现代最高深的理论。不含特殊技巧的心算速度是常人的 5 倍。

【感知】

可以运用回声定位，感知附近大致地形。能够轻易找出现代法律的漏洞。准确认识事物的本质。5 米的距离，可以看到 0.4mm 大小的物体。

【坚定】

注意力集中 10 小时。身处于有百人不断对自己洗脑的环境之中生活 2.5 年，自身观念和三观也不受影响。能抵抗现代最强辩手和最强传销头目的说服和欺骗。能够按时按量的完成自己制定的所有的计划。轻松记住电话号码。

【情感变化】

敏锐感知和调动他人情感，暗示，引导他人的行动。

【感染】

200 秒的时间可以完全影响一个普通人的情绪，使其疯狂或者完全宁静下来，普通人即使努力反抗也无济于事。仅仅凭借一场演讲就鼓动数百人，或者是平息数百人的愤怒。

【感受】

能够通过他人和自己表现出来的微表情准确地判断出当前的情绪状态，和细微的情绪变化，并迅速做出调控情绪的反应。

【意志】

受到普通人的夸奖和侮辱时心情不出现变化，面对离别和重逢时心灵不产生波动。在安静的环境下随时进入睡眠。在普通人感觉嘈杂的 60 分贝的环境下，也能够睡眠。

细胞功率运转到极致，全身细胞保持极高活性，寿命约 150 岁，75 岁只算是青壮年，最后会因为细胞寿命耗尽而自然死亡。

【细胞运转-功率控制】

所需熟练度：10000

一阶开启者，能够控制自身的细胞运转功率，控制精度为 10 个阶层。可以任意调整自身细胞运转速率为 1 成到 10 成。一般情况下，默认一阶开启者日常保持 10 成的细胞运转速率。

1 成时，细胞运转速率最慢，可以减少身体细胞的能量消耗，食量为普通人的 0.5 倍，且不会因如此少的食量而减轻体重。属性为常态的 1/10。

2 成时，食量为普通人的 1 倍。属性为常态的 2/10。

3 成时，食量为普通人的 1.5 倍。属性为常态的 3/10。

4 成时，食量为普通人的 2 倍。属性为常态的 4/10。

5 成时，食量和普通人的 2.5 倍。属性为常态的 5/10。

6 成时，食量和普通人的 3 倍。属性为常态的 6/10。

7 成时，食量和普通人的 3.5 倍。属性为常态的 7/10。

8 成时，食量和普通人的 4 倍。属性为常态的 8/10。

9 成时，食量和普通人的 4.5 倍。属性为常态的 9/10。

10 成时，细胞运转速率最快，食量是普通人的 5 倍。属性为常态的 10/10。

【细胞运转-深度休眠】

所需熟练度：10000

有些动植物在不良环境条件下生命活动极度降低，进入休眠状态。等不良环境过去后，又重新苏醒过来，照常生长、活动。

一阶可以使得全身细胞进入深度休眠状态，仅有维持生命的核心细胞存在微弱生命活动，此状态下，你的全属性为常态的 1/50。食量为普通人的 1/10，且不会因如此少的食量而减轻体重。

二阶：从无限增殖到停止增殖

【无限增殖】

二阶开启者能够打破细胞的增殖限制，控制细胞增殖速度。使得身体细胞在高速增殖状态和停止增殖状态之间变化。二阶开启者的细胞端粒不会缩短。

【属性强化】

在规则上，开启二阶之后的基本属性，在一阶的【属性强化】之上再*5。下面以最终属性全为 250 为例。

【生理变化】

奔跑速度 37m/s。游泳速度 25m/s。全力可躲避半自动手枪子弹。

【力量】

挺举和拳力达到 2.5t。立定跳远 3.5 米，跳高 1.5 米。可举起悍马汽车。

【敏捷】

神经细胞增殖布满全身，身体内部感知能力极大提升，全身骨骼结构，力量传递，大小穴位，经脉分布一目了然。

操作即时战略游戏时每分钟完成 2000 次准确的操作。以 2 成出力时每秒打出 100 拳，全力出拳时每秒打出 50 拳。用一根手指准确弹奏世界上难度最高的钢琴曲目。能在 1cm 宽的平衡木上，精准完成现代各种运动项目中的各种顶级技巧动作。凭借空气流动就可以感觉到半径 250 米内有人靠近。用拼音输入法每分钟打 3 千字。

【耐力】

意念控制身体高矮胖瘦，骨骼挪移，改变面容。

水下静态憋气 125 分钟，游泳憋气 12.5 分钟。体重 500kg 以上。消化速度是常人的 50 倍；可以控制细胞停止分裂，200 天不喝水，700 天不吃东西，但是最后会极度虚弱。忍受 100 摄氏度的空气环境温度 200 分钟。

【心智变化】

学习速度是常人的 50 倍，7 天学完初中课程，15 天学完高中课程。随意学习现代的各种数学物理方程，语言语法，艺术和音乐、心理学和社会学，等各种专业中的原理，并且不会忽略其中的细节。

能够让普通人产生一些小范围的幻觉，使得自己身处别人面前也能让普通人忽略自己的存在。

能够说服一个普通人使其短时间内陷入无法思考，或者大脑一片空白的状态。

【智力】

把现代最高深的理论认为是普通的小学课程。不含特殊技巧的心算速度是常人的

50 倍。

【感知】

可以运用回声定位，感知周围的人体动作。一眼就看出现代法律漏洞百出，可以随意利用法律漏洞。稍微看几眼就能明白事物更深层次的本质。可以听到他人心脏跳动的声音。嗅觉超过犬类。5 米的距离，可以看到 40um 大小的物体。

【坚定】

注意力集中 100 小时。身处于有百人不断对自己洗脑的环境之中生活 25 年，自身观念和三观也不受影响。能够按时按量的完成自己制定的所有的计划的全部细节。轻松记住普通的文献。

【情感变化】

预知普通人下一步的行动，或者预测其要去的地点。能够调动一个普通人的情绪使其短时间内完全情绪失控。

【感染】

20 秒的时间可以完全影响一个普通人的情绪，使其在短时间内疯狂或者完全宁静下来，普通人即使努力反抗也无济于事。仅仅凭借一场演讲就鼓动数千人，或者是平息数千人的愤怒。

【感受】

能够一眼看穿普通人和自己当前的情绪状态和细微的情绪变化，并迅速进行精确的调控。可以隐约感觉到其他人或和人类似的生物的脑电波，因此可以大致判断前后左右某个方向是否有人，感知范围为 250 米。

【意志】

举世而誉之而不加劝，举世而非之而不加沮，定乎内外之分，辩乎荣辱之境。

细胞无限分裂，身体不会老化，寿命约 250 岁，能够一直保持容貌和战力都如同青年一般，直到体内重金属、异物等有害物质和无法修复的细微伤损积累过多，才会生病死亡。理论上寿命无限，只会生病死亡，若医疗技术足以修复体内所有损伤，寿命可远超 250 岁。

【细胞凋亡-深度休眠】

所需熟练度：100000

细胞凋亡是指为维持内环境稳定，由基因控制的细胞自主的有序的死亡，是为更好地适应生存环境而主动争取的一种死亡过程。细胞发生凋亡时，就像树叶或花的自然凋落一样。

二阶可以控制不需要的细胞凋亡，化为营养物质，供给维持生命的核心细胞使用。此状态下，你的全属性为常态的 1/500。食量为普通人的 1/100，且不会因如此少的食量而减轻体重。

【无限增殖-恢复】

所需熟练度：开启二阶即获得

消耗：500 体力

二阶的将能量集中在受伤的部位，细胞疯狂增殖，以修复伤口和再生出缺损的组织。

每消耗 500 点体力可以在 1 秒内恢复一道 10cm 的刀伤；或者再生出 0.2 立方厘

米的细胞组织。

因为缺少细胞多样性，所以这样的恢复无法再生出结构损坏的器官和肢体。

【无限增殖-恢复-链接断肢】

所需熟练度：开启二阶即获得

消耗：2500 体力 2500 精力

动作时间：5s

二阶将切面整齐，或较为整齐的断肢，包括断肢的神经和血管链接起来。这需要及其精密入微的控制力并且消耗大量的营养物质。

【无限增殖-巨大化】

所需熟练度：12000

消耗：5000 体力

动作时间：1s

二阶可以增殖全身细胞，以此来变化为高大的巨人，体型变大，身高增加为原本身高的三分之一（例如，身高 1.7m 则增高 0.5m）。

在巨大化状态下，全属性增幅由原本的*5 变成*10。

巨大化效果增加的肌肉维度和身高对身体有负担，因此只能持续（实际耐力）秒。

持续时间结束之后，细胞将会在 5s 内分解，二阶变化为原本人物原本的体型和身高。

二阶可以在持续时间到达的时候，继续使用该技能，并消耗该技能所需的体力值，这样可以一直保持巨大化而不中断。

三阶：从无限分化到退分化

【细胞全能】

三阶开启者能够控制细胞分裂分化，全身的所有高度分化的，带有完整 DNA 信息的体细胞，都能再分化成为其他种类的细胞。

细胞全能性是指已经分化的细胞，仍然具有发育成完整生物体的潜能。在多细胞生物中，每个体细胞的细胞核都含有个体发育的全部基因，只要条件许可，都可发育成完整的个体。

大量科学实验已证明，高度分化的植物细胞仍然有发育成完整植物体的能力，即保持着细胞的全能性。在动物体内，随着细胞分化程度的提高，细胞分化潜能越来越窄，但它们的细胞核仍然保持着原有的全部遗传物质，具有全能性。

【属性强化】

在规则上，开启三阶之后的基本属性，在一阶和二阶的【属性强化】之上再*10 下面以最终属性全为 5000 为例。

【生理变化】

可以修改身体结构，补完人类身体结构缺陷，重塑新躯体，优化骨骼结构，

神经和血管排布，经脉网络，优化穴位，五脏六腑的结构和分布等。
奔跑速度 600m/s。游泳速度 500m/s。

【力量】

挺举和拳力达到 50t。立定跳远 300 米，跳高 100 米。可举起大型货柜车或主战坦克。可单手投掷汽车进行攻击。

【敏捷】

操作即时战略游戏时每分钟完成 4 万次准确的操作。以 2 成出力时每秒打出 2000 拳，全力出拳时每秒打出 1000 拳。能够运用刀剑棍棒等武器精准弹开现代单挺机枪密集射击的所有子弹。能在 0.5mm 宽的平衡木上，精准完成现代各种运动项目中的各种顶级技巧动作。凭借空气流动就可以感觉到半径 5000 米内有人靠近。用拼音输入法每分钟打 6 万字。

【耐力】

水下静态憋气 40 小时，游泳憋气 4 小时。无需睡眠。体重 3 吨以上。消化速度是常人的 350 倍；可以控制细胞分裂分化成为维持生命的核心细胞，以做到 2000 天不喝水，7000 天不吃东西，但是最后会极度虚弱。忍受 100 摄氏度的空气环境温度 4000 分钟。

【心智变化】

精密计算能量消耗。可以优化脑区结构，以适应不同情况下的思考模式，智力极高。

学习速度是常人的 1000 倍，半天学完初中课程，1 天学完高中课程。

可以使得普通人完全深陷幻觉之中，分不清现实和幻境。

【智力】

能够从周围的事物运动中发现符文规律，着手研究符文科技或者是符文魔法。不含特殊技巧的心算速度是常人的 1000 倍。

【感知】

可以运用回声定位，感知数毫米级别的物体。能看穿普通人所作的任何计划和阴谋。5 米的距离，可以看到 2um 大小的物体。

【坚定】

注意力集中 2000 小时。身处于有百人不断对自己灌输观念环境之中 500 年，自身观念和三观也不受影响。轻松记住现代高深的研究文献。

【情感变化】

预知普通人 3 步之内的行动，或者预测其要去的地点。能够调动一个普通人的情绪使其陷入永久的疯狂之中。

【感染】

能够花费 1 秒来完全影响一个普通人的情绪，使其在短时间内疯狂或者完全宁静下来。仅仅凭借说话就鼓动数十万人，或者是平息数十万人的愤怒。脑电波强度已经可以发散出精神力，获得精神力扫描能力，能够运用脑电波扫描半径 5000 米的大致地形。可以清晰感觉到其他人或和人类似的生物的脑电波，将其距离和位置呈现在脑海之中，感知范围为 5000 米。

【感受】

普通人的情感变化，对于三阶来说就好像是一百以内的加减法，能够随意看穿。能够运用脑电波进行一对一的心灵沟通。

【意志】

即使泰山在眼前崩塌，灭世的洪水将要吞没自己，也不会惊慌失措。

寿命无限，随时更换全身细胞，治疗所有细微伤势，即使无法治疗，也可以完全分化出一个新的器官替换掉受损的器官，或者制造出一个全新的躯体，随后精神进入其中更换躯体。

【细胞分化-深度休眠】

所需熟练度：1000000

二阶的细胞如果自我死亡，化为营养物质，还需要其余细胞捕获游离的营养物质，这就需要消耗额外能量。

三阶直接将各种已经分化的细胞，退分化为储能细胞和维持生命的核心细胞，不需要其余细胞额外花费能量捕获游离的营养物质。全属性降低为 1/5000。食量为普通人的 1/1000，且不会因如此少的食量而减轻体重。

【眼神杀人】

所需熟练度：50000

消耗：1000 精力

时间：1s

运用眼神传递的情感，即可杀死普通人。

【永久奴役】

所需熟练度：50000

消耗：5000 精力

经 5 分钟的情绪控制，即可永久奴役普通人，使其完全相信和爱慕自己。

【修改性格】

所需熟练度：50000

消耗：5000 精力

时间：1s

随意修改自身性格，以适应不同的战斗方式或者思考方式。

【记忆修改】

所需熟练度：50000

消耗：5000 精力

时间：1s

随意修改自身或他人的记忆，新增或删除某一记忆片段或某一信息。

【多重大脑】

所需熟练度：开启三阶即获得

时间：5s

凭借极强的情感操控能力，和细胞全能性，三阶可以在体内腹腔生成可控的第二个大脑（经过训练可以在别的位置生成），提高身体的控制能力和思考能力等，称为“副脑”。类似于电脑中的多核多线程。

副脑因为心灵压制，仅拥有本体 5 成属性和能力。

或者将“副脑”移出到体外，培育出另外一个或多个拥有本体所有记忆但仅拥有本体 5 成属性和能力的身体，称为“副体”。

三阶能够使得副脑（副体）和自己相处融洽，但是有其限度，副脑（副体）的个数在情感属性为 15000 以下时，为 1 个，情感属性为 150000 时，为 2 个，情感属性为 1500000 时，为 3 个，以此类推。

产生副脑之后，三阶不再是“个体生物”，而成为了“多个体生物”，如同单细胞生物，进化成为多细胞生物。在多个个体之间，诞生出来一个全新的“超级意识”，这才是三阶真正的本体所在，称之为“超意识体”。击杀一个三阶的一个身体，无论击杀的是本体还是副体，都只会削弱这个“超意识体”的能力，只有将所有的副体全部杀光，才能杀死这个“超意识体”，从而击杀三阶。

如果三阶培养出来的副脑（副体）个数，超出了自身能够拥有的副脑（副体）的上限，这个副体将失去控制，不听从“超意识体”的命令，也不属于“超意识体”的一部分，并且每个多诞生的副体，主神都将会立即将这个额外的副体（或副脑）抹杀，且扣除三阶开启者 150 效果点。

本体和副脑（副体）都不具有开启生物潜能的能力，只有三阶第一次开启时，诞生的那个“超意识体”才具有开启生物潜能的能力。

主脑和副脑的距离不能超过精神力沟通的范围（一般是[感染]米），或者说不能断开精神力链接，否则会有脱离“超意识体”控制（产生异心）的风险。一旦副体脱离精神力控制[意志]秒的时间，这个副体将会脱离“超意识体”，不属于“超意识体”的一部分。此时主神也会扣除三阶开启者 150 效果点。

【细胞全能-超意识体-全知】

前提：所有三阶副体组成超意识体需要精神高度集中，这需要所有大脑建立起实际的神经链接，通常是多个副体互相身体接触，接触点建立起神经链接。

使用限制：每天一次。

消耗：每个大脑 10000 精力

思考时间：1 小时

三阶的所有大脑建立起神经链接之后，超意识体真正开始“全神贯注”地思考。这使得超意识体可以分析出来已经发生的事情的信息。因为需要“全神贯注”地思考，此时三阶无法进行主动的行动，只能本能地反抗外来的攻击。

1 小时的思考时间完成后，你可以询问主神一个“已经发生的，但你从未知道的信息”，以“是否...”来提问，主神会回答“是或否”。一些极为困难的信息，超意识体或许无法思考出来结果，此时主神会回答“未知”。

这种超意识体的思考可以知道一些几乎根本不可能知道的信息，比如“M 国总统此时是否在白宫？”“某个敌人是否拥有核武器？”“M 国的核弹密码是否是 12345678？”“某个敌人是否拥有复活物品？”“红色的线是否是这个定时炸弹的电源线？”“道路前方是否有陷阱？”。注意询问的信息

单个大脑的(学习属性)达到 15000 时，可以多询问 1 次。150000 时，可以多询问 2 次。1500000 时，可以多询问 3 次。以此类推。

链接的大脑个数达到 10 时，可以多询问 1 次，个数为 100 时，可以多询问 2 次，1000 时再多询问 3 次，以此类推。

如果思考被中断，则该技能中断，无法预知任何信息，只能 24 小时之后，再次使用该技能。

【细胞全能-断肢重生】

所需熟练度：开启三阶即获得

时间：有大量营养补充的情况下，通常需要 10 分钟。

三阶的身体细胞具有全能性，因此任意一个细胞，只要营养充足，培育环境温和，都可以培育出一个完整的三阶个体来。这样培育出的个体没有记忆，没有思想，如同植物人，只是一幅具有三阶身体强度的躯壳。

能够保留绝大部分记忆的情况是，保留身体十分之一大小的完整肉块，通常是头颅或者一阶断臂。因为三阶的神经系统极其活跃，可以将记忆储存在一小部分神经系统中，所以这样的肉块培育出来的个体，保留有三阶绝大部分的记忆。

【细胞全能-异形态】

凭借完全解放的细胞全能性，三阶可以把各个种类的细胞，当成各色的积木单元。用这些不同的细胞单元如同搭建楼房一般来构造身体结构。不同的身体结构可以适应不同的情况。身体变化的过程十分精密。将三阶放弃原本的人体结构，而变化成为特殊身体结构的形态，称为“异形态”。

例如，三阶本身不能运用鱼类基因，但是可以将体外细胞生成硬角质蛋白，在身上形成鳞片。

例如，三阶本身没有外骨骼基因，但是可以将体外的细胞分化成为骨骼，并且增殖形成骨质盔甲。

例如，三阶本身没有翅膀基因，但是可以运用自身具备的骨细胞和皮肤细胞，形成蝙蝠翅膀。

例如，形成牛角、鱼鳍、大量毛发、兔耳、利爪、尖牙等。

变化的过程需要消耗大量的精力和体力，并且维持异形态的过程中也需要持续消耗大量的精力和体力。

如果能量不足，细胞会向着人体结构生长，此过程中，如果三阶不加以控制，会形成畸形结构。

一般来说，某方面的优势增强，必然是以另外方面的优势减弱为代价。

四阶：从无限进化到停止进化。

【属性强化】

在规则上，开启四阶之后的基本属性，在一阶和二阶和三阶的【属性强化】之上再*10。

【自主进化】

控制细胞自主进化，或者监控基因阻止其变异进化。

四阶具有控制自身基因的能力，可以随意重组自身 DNA。重组 DNA 需要消耗大量的精力，否则几乎必然会在重组 DNA 过程中发生错误，产生发生不可控的变异。

自主进化可以进化出各种能够想象得到的能力，进化出这些能力只是时间问题，但是无法进化出来真正的规则级别的能力。

四阶使用“基因点”来进行进化，每点基因点的效果强度，基本上等于效果点。

四阶每天可以增加的基因点为 $[(耐力+坚定+意志)/6000]$ 基因点，最高为100 基因点。

【自主进化-属性强化】

四阶可以通过自主进化来强化自身属性。

进化生理属性，每1点基因点数相当于1效果点，增加10点生理属性。

进化心智属性的难度是生理属性的一万倍。

进化情感属性的难度是心智属性的一万倍。

【远古基因】

四阶可以消耗精力，使得隐藏在细胞核中的远古基因表现出来。几乎可以调动地球上大部分远古的动植物的基因。

【吞噬基因】

你可以吸收生物的细胞进入身体里，并且读取细胞中的DNA。前提是该生物的基因信息是由DNA储存。

分析和融合基因也需要花费时间，全神贯注地分析融合基因的情况下，速度是自主进化的100倍。

例如“龙化”基因，使得自身变成龙形态。吞噬敌人已有的“龙化”基因，比自己进化出来要快100倍。

【虚空能量/异次元能量/四次元能量/原子能量/天地灵气/天地元气】

能够控制DNA的精细感知和控制力，使得四阶可以通过各种手段获取能量，至少具有氢聚变级别的能量。+5 千亿点能量。

【滴血重生】

四阶能够将记忆压缩储存在一滴血那么小的体积当中。只要还剩一滴血，或者同等体积的肉体，在吸收足够的营养之后，就能完全复活，不会丢失记忆。

五阶：改变生命形态

【属性强化】

在规则上，开启五阶之后的基本属性，在一阶和二阶和三阶和四阶的【属性强化】之上再*10。

【改变生命形态】

当你需要力量时，变化为强相互作用力生物。当你需要躲避敌人时，变化为量子态生物。当你需要破坏和防御时，变化为黑洞生物。当你需要计算时，变化为硅基生物。当你需要快速移动时，变为光子生物，波态生物。速子生物。你的生命形态可以是各种各样的，不限制于某个躯体之内。

五阶使用“生命点数”来成为各种各样不同的生命形态。当成为了某种生命形态之后，“生命点数”将无法继续强化自身，而是使用“基因点数”来进化，从而强化自身。

使用“生命点数/天”来衡量五阶变化成为不同生命形态的速度。

五阶每天可以增加的生命点数为 1。

进化出夺舍地球之类的行星的能力，需要 10 生命点数。进化出夺舍太阳之类的恒星的能力，需要 3600 生命点数。

【各种五阶生命形态】

碳基生命，形态稳定，功能多样。

注：大多数主神强化对非碳基生命体失效。

光子生命：

需要：10000 生命点数

特性：相对于碳基生命，智力增加 1000 倍，坚定减少 1000 倍。防御力减少 3000 倍，恢复速度增加 3000 倍。力量减少 1000 倍，敏捷增加 1000 倍。计算力增加 1 亿亿倍。移动速度达到为光速。

(例如：五阶第一次进化成为普通光子生命，智力为 5000，防御力是普通人的 3000 分之一，计算力为普通人的 1 亿亿倍。除此之外，使用基因点数强化的属性，也受到倍数影响。)(倍数和前四阶的生物潜能倍数互乘。)

强核力生命：

需要：10000 生命点数

防御力 3000 倍，力量 1000 倍。

硅基生命：

需要：1000 生命点数

形态稳定，功能多样。智力 100 倍，坚定 100 倍。防御力增加 10 倍，恢复力减少 10 倍。计算力增加 1 亿倍。

等离子生命：

需要：1000 生命点数

高能量，形态不稳定。能量威力和储能，增强 1000 倍。恢复力增加 100 倍，防御力减少 100 倍。

中子态生命：

需要：1000000 生命点数

智力减少 1000 倍。防御力和破坏力极高。

量子态生命：

需要：1000000 生命点数

免疫伤害。位置不定。敏捷增强 1000 倍，力量减少 1000 倍。闪避增强 1 亿倍。

黑洞生命：

需要：100000000 生命点数

智力减少 1000 倍，坚定减少 1000 倍，防御力和破坏力极高。

【开锁（即开启生物潜能）判定】

有两种危机情况可以进行开锁判定。

第一种情况，高危机，对于普通人来说就是在自身极度虚弱或者濒死状态下，必死的一瞬间，比如敌人砍出必死的一刀，坠入必死的高温岩浆的一瞬间等等，在下一个瞬间，自己就要死的情况。这样的情况下，不能开锁必然要死亡。这种情况下的开锁几率是：

一阶开启几率：50%

二阶开启几率：25%

三阶开启几率：20%

四阶开启几率：10%

五阶开启几率：5%

对于掌握了无限复活的能力的人来说，死亡以及不属于高危机事件。通过漫长的积累获得强大实力的人，可能会永远失去自己所有的实力，也算高危机事件。

第二种情况，低危机，是自身极度虚弱或者濒死状态下，面对实力相当或者更强大的敌人时，下几秒，自己就要死的情况。这样的情况下，不能开锁未必死亡。这种情况下的开锁几率是：

一阶开启几率：5%

二阶开启几率：2.5%

三阶开启几率：2%

四阶开启几率：1%

五阶开启几率：0.5%

在一个场景中（例如一场几十分钟的战斗、一场遭遇战或者和同一个敌人的三天三夜的战斗都算一个场景，是否是同一个场景由主持人决定。），以上 2 种情况分别只能进行一次开锁判定。

当开锁判定成功之后，轮回者将立即拥有更高一阶生物潜能的能力。

第五章 锻造轮回最强者的熔炉：轮回世界的规则

在轮回世界之中，为了培养出“五阶”，主神制定了一系列规则，来磨炼轮回者。

轮回者需要遵循规则——进入任务世界，完成任务，获得分数，回归火堆空间，休息整顿，兑换强化，再进入新的任务世界中，不断“轮回”。

下面将具体说明轮回世界的游戏流程，和各种细节规则。

1 进入任务世界

第一次进入任务世界

主神会将具有开启“五阶”潜力的适格者，选召进轮回世界。

小明正在学校中快乐地学习，突然眼前一黑，晕了过去。这是被主神选召到了轮回世界之中。小明一醒来，就发现自己身旁东倒西歪地躺着数名陌生人。随后，这些陌生人，也接连醒来。

而在这些轮回者的四周，有着不可见的透明墙壁，暂时隔绝着轮回者和这个世界，称为“光罩”，在任务世界中的行人，也因为主神的影响，在精神上忽略了“光罩”的存在，只有主线任务开始时，“光罩”才会破裂，使得轮回者可以在任务世界之中自由行动。

注意：特别的，轮回者第一次被选召进入主神空间时，不经过中转站（因为也没有奖励点可以兑换东西），而是直接进入某个任务世界之中。

2 完成任务

在一开始，主神发布任务。

一道没有感情的，浑厚的男声，响彻在每个人的脑海里。“主线任务 1：……。时间限制：……。地点限制：……。如果超出地点限制，则（抹杀/扣除 XX 奖励点）。任务完成奖励：……。任务失败惩罚：……。”

随后，轮回者将要遵循主神发布的任务，来完成任务，获得奖励，否则将会受到惩罚，可能是直接被主神从原子层面抹杀死亡，化为飞灰。也可能是扣除奖励点，奖励点为负时，也会被抹杀。

主神手表

轮回者第一次进入轮回世界时，主神将会赠送一幅“主神手表”，表环锁死在轮回者的左手上。

“主神手表”并非坚不可摧，只是较为坚固，寻常刀劈斧砍只留下一道划痕，但使用现代科技的激光和等离子切割法，均可将其破坏。

“主神手表”能够记录并显示主神已经通过脑海中的声音发布的过的任务，和相关信息。

“主神手表”自带的电量能够持续使用 100 天。

“主神手表”可以通过主神购买任意多个。

随后，小明将通过查看主神手表，和其他队友沟通配合，完成主线任务。

3 获得分数

在完成了主线任务之后，将会获得分数奖励

小明完成了任务，脑海中主神那没有感情的声音响了起来“完成主线任务 1，获得 3000 奖励点”

在之后，可能会继续进行下一个主线任务，例如主线任务 2，或者是结束所有任务，在 5 秒后，轮回者将会被传送回“火堆空间”。

奖励点按完成任务做出的贡献分配

主神会持续观察轮回者的行动，对某项任务毫不作为的躺赢轮回者，将不会获得任务的奖励。

任务的难度和获得的分数之间的关系

主线任务：

1000 奖励点：参与任务的人员死亡率 5%

2000 奖励点：参与任务的人员死亡率 10%

D 级奖励：参与任务的人员死亡率 30%。

C 级奖励：参与任务的人员死亡率 50%。

B 级奖励：参与任务的人员死亡率 70%。

A 级奖励：参与任务的人员死亡率 90%。

S 级奖励：参与任务的人员死亡率 99%。

支线任务：

10 奖励点：参与任务的人员死亡率 5%。

25 奖励点：参与任务的人员死亡率 10%。

50 奖励点：参与任务的人员死亡率 20%。

100 奖励点：参与任务的人员死亡率 30%。

200 奖励点：参与任务的人员死亡率 40%。

400 奖励点：参与任务的人员死亡率 50%。

800 奖励点：参与任务的人员死亡率 60%。

1600 奖励点：参与任务的人员死亡率 70%。

3200 奖励点：参与任务的人员死亡率 80%。

D1500 奖励点：参与任务的人员死亡率 90%。

DD2500 奖励点：参与任务的人员死亡率 99%。

奖励上限

完成同一类型的任务所获得的奖励是有上限的，主神不会让轮回者刷分。

击杀低等敌人的任务获得的奖励点上限，通常是相当于击杀 20 名敌人获得的奖励点。

击杀中等敌人的任务获得的奖励点上限，通常是相当于击杀 10 名敌人获得的奖励点。

击杀精英敌人的任务获得的奖励点上限，通常是相当于击杀 5 名敌人获得的奖励点。

击杀 BOSS 获得的奖励点上限，通常是相当于击杀 1 名 BOSS 获得的奖励点。

例如：

击杀 1 名丧尸，获得 1 奖励点，通过此方式获得的奖励最多为 20 奖励点。

击杀 1 名狼人，获得 500 奖励点，通过此方式获得的奖励最多为 5000 奖励点。

击杀异形母皇，获得 5000 奖励点，通过此方式获得的奖励最多为 5000 奖励点。

4 回归火堆空间

主神修复

完成任务，回归火堆空间时，轮回者通常会负伤。主神提供全身修复服务。

只要花费奖励点，就能够修复一切伤势，修复的伤势越重，花费的奖励点就越多。

通常再生出一只新的手掌，只需花费 10 奖励点。

休息整顿

轮回者将在火堆空间休息 5 天。可以进入自己的房间之中训练。

兑换强化

轮回者只需要意念一动，就可以思维链接火堆，进入兑换列表，使用奖励点购买各种物品和身体强化。可以兑换的项目需要看《克森团简易兑换》文件

重返任务世界

每场任务世界结束，回到火堆空间后，直到下一场开始的时间段内，可以重返之前经历过的世界。

每人在重返每个已经经历过的世界时，都需要先花费 5000 奖励点“解锁”该世界。例如要重返世界A，那就需要花费 5000 奖励点来“解锁”。解锁之后，可以选择重返该世界多少天，并一次性花费（重返天数*20）的奖励点，随后就可以重返该世界。（回归的时间为回归者“自身所经历的主观时间”。如果回归者使用某种法术，使得自身时间流速比外界更快，这时候就根据轮回者的主观时间计算，而不是外界的时间计算。）

主神控制时间的流速是有限度的，每重返任务世界一年，在火堆空间就过去了一个小时。

注意：轮回者可以选择在“火堆空间”中锻炼和休息更长时间，不需要解锁，只需要花费每天 50 奖励点。

每场任务世界结束，回到火堆空间后，直到下一场开始的时间段内，先前经历过的每场任务世界分别每人只能进入一次，进入天数不限。例如 A 轮回者之

前经历过两场任务世界，《蜘蛛侠》、《超人》，那么 A 轮回者进入《蜘蛛侠》电影 3 年后回到火堆空间。又想要再次进入任务世界，A 轮回者只能进入《超人》，而不能进入《蜘蛛侠》。把上面例子的进入时间换成 1 天，也是同理。

重返的地点为随机传送到任务事件附近的相对安全的地点；在兑换的天数结束之后，必须回到传送的地点，才能返回火堆空间，或者在此地点在 5 秒内花费任意奖励点续费任意天数，如果轮回者没有返回到传送的地点，则被主神抹杀。续费天数在此次重返中只能进行一次。

从火堆空间进入任务世界

当休息整顿的时间已到，火堆周围的地面上，将会生成神秘的火焰符文阵，轮回者将要进入此传送阵之中，传送至异世界。

传送阵生成时，将会关闭所有兑换服务。随后主神将会在所有轮回者的脑海中给予轮回者提醒“30 秒内进入火圈，XX 世界，即将开始传送。”

通常情况下，在最后的 30 秒的传送时刻到来之前，没有人可以知道下一个进入的是什么世界，这是为了锻炼轮回者快速适应不同世界的环境的能力。

复活队友

主神提供复活服务，花费 ABCD 支线，可以复活一名非 5 阶队友。

5 其他规则

主神翻译

只要你戴着“主神手表”，那么主神都会为你提供翻译服务。主神能够为你翻译所有现实中存在的语言，世界中的其他人也都会听懂你说的语言。但主神不提供文字翻译服务。

任务难度的改变

当轮回者表现极佳，轻松地完成某个任务，主线任务可能会发生改变，通常是加大任务难度。甚至直接强化敌人，例如所有丧尸直接进化为丧尸巨人。

此时轮回者一般都会有些许抱怨“我星号你星号 b 的主神！”

当轮回者表现极差，在完成某个任务时，死掉了较多轮回者。主线任务的难度会减少。

轮回小队

主神从多元宇宙之中挑选“适格者”，组成一个个轮回队伍。轮回队伍不超过 10 人，所以称之为“轮回小队”。

轮回小队数量庞大，没人知道主神组建了支这样的队伍，但是每个队伍都知道自己的编号。例如“652 小队”“325”小队。

团战规则

只要队伍中开启生物潜能的人数超过 2 人，就可能出现团战。所谓团战，就是 2

个或以上的“轮回小队”进入同一个世界中，相互厮杀，寻求突破，或是共享情报，互相合作。

杀死非本队的轮回小队成员，将会获得奖励

杀死对方一名轮回队员，获得 3000 奖励点

杀死对方开启一阶生物潜能的成员，获得 C 支线 10000 奖励点

杀死对方一名二阶成员，获得 B 支线 30000 奖励点

杀死对方一名三阶成员，获得 A 支线 90000 奖励点

杀死对方一名四阶成员，获得 S 支线 270000 奖励点

注意：若被击杀的“轮回者A”复活了，击杀者会立刻获得一个单人任务，需要在自己或轮回者A回归火堆空间前，再次杀死轮回者A。如果该任务失败，击杀者会被立即扣除击杀“轮回者A”时带来的击杀奖励。

为防止单方面屠杀，团战的中每个队伍的“最高生物潜能的阶级”相同，不会出现一方队伍的最高生物潜能阶级，高于另一方队伍的情况。

描述多元宇宙的文字：符文

符文是神秘深奥，庞大复杂的宇宙语言，描述着宇宙中的一切事物，每一个宇宙的符文都不相同，每一个宇宙都有自己的一套符文语言。

符文能够通过排列组合，形成各种奇异的效果，被魔法师、修真者、高度发达的神秘外星文明所使用。

符文之间的排列必须精妙无比，一点微小的偏差都会使得符文完全失效，这也是为什么只有高等文明才能够使用符文。

轮回者能够从无到有自主发现宇宙规律，并发现符文的存在，大概是相当于一个普通人学习研究 3000 年的时间。

解读一个已经存在的普通符文（例如魔法兵器上雕刻的众多符文中的其中一个符文）并且加以运用，相当于一个普通人研究 100 年的时间。

通常而言，心智属性均超过常人 200 倍，才能有足够的能力在数年内解读符文，心智属性均超过常人 1000 倍，才能有足够的能力在数年内发现新的符文。

火堆空间的宇宙规则

因为每一个世界的规则都不相同，所以轮回者无法将任何物品、知识、力量带回火堆空间。也无法将其从一个任务世界带入另一个任务世界。

比如轮回者在任务世界 A 中获得了一辆直升机，但是这直升机无法携带回火堆空间，也无法带入任务世界 B、任务世界 C，否则这直升机，将被不同的宇宙规则同化，瞬间化为虚无。知识则会失效、力量则会消失。

因此，轮回者无法在任务世界中拜师学艺，或者研究科技，并将其代入另外的任务世界之中。轮回者也无法在任务世界中获得巨大的力量，夺取强大生物的基因，带入另外的世界之中。宇宙规则不同，一切都将化为虚无。

只有火堆空间的事物，兼容绝大多数多元宇宙的规则，所以火堆空间内兑换的物品、知识、力量可以带入不同的任务世界之中。

生物潜能的能力，可以兼容绝大多数宇宙的规则。

知识就是力量

科技图纸，功法秘籍和知识书籍的兑换的价格，是直接兑换物品和能力的 9 倍。

物品服务

主神对于物品提供高价的修复服务，提供充能服务。

队友保护

直接或者间接击杀队友的轮回者，将会被立即扣除 10000 奖励点。

轮回世界的超级任务：生物大灭绝

每个轮回小队，每经历过 10 个世界，都会迎来一次超级任务——“生物大灭绝”。这是任务难度极高的超级任务，并且极大可能是 3 个小队以上的团战。

“生物大灭绝”任务的目的，是考验轮回者的生存能力，筛选生存能力弱的轮回者。且促进更高阶生物潜能的开启。