# 第一总章 了解世界

曾经是石刻、碑铭、书本、电子文档，如今是游戏或者记忆存档（并不属于我们），知识的载体从不停止变化，假如不紧紧跟上，时间就会将我们抛下。

作者2002 年生人，［游戏］是我这个年纪知道的最新的知识的载体（它同时也是感受的载体），我会像描述游戏那样描述一个世界。

作者深知自身的狭隘、卑劣、短视、低俗、堕落、阴暗与懒惰，也深受狭隘者、卑劣者、短视者、低俗者、堕落者、阴暗者和懒惰者之苦，因此由衷地希望世界宽容、高尚、高远、奇妙、升华、明亮和欢快。我要装一辈子好人以迎接它，即使我知道失望是注定的。

文法理工农医艺，都读到本科水平，构建一个相对完整的常识。——这差不多意味着**两亿字左右**的阅读量（杂志微博聊天记录这些不算）。

——《全科学习》，不愿被铭记之人

构建一个世界可能需要写两亿字。

……并且……我申请在咒法学派大书库闭关学习——学习时间——**一百年**。

——露露缇雅·泽金，《血族bloodline》，爱欧

为了这个目标，我会花上50-100年。利用这么多时间，或者在这期间，完成2亿字左右的文档，其中包括设定和从设定构建的世界出发的故事（我还会画插图）。我将参考大量的文献，参考许多人的言论，许多人的著作，很多存与世间的文献都会直接或间接地成为我的参考，成为我笔下的一部分。

以此为基础，任何缩短我进程的帮助我都愿意接受——即提供参考、提供插图、代笔写作、创作故事、经济援助……但我概不提供回馈，也不提供这些文字以外的价值，甚至我所描述的世界不一定存在属于你的那一角天空。你的帮助只能以［爱］为实，任何欲望都不会从我这里得到满足，甚至于超出基本的心理健康以外的情绪价值我都要尽可能避免提供。

非不能也，实不为也。

——《孟子·梁惠王上》（有删改）

## 1.1底层设定之章

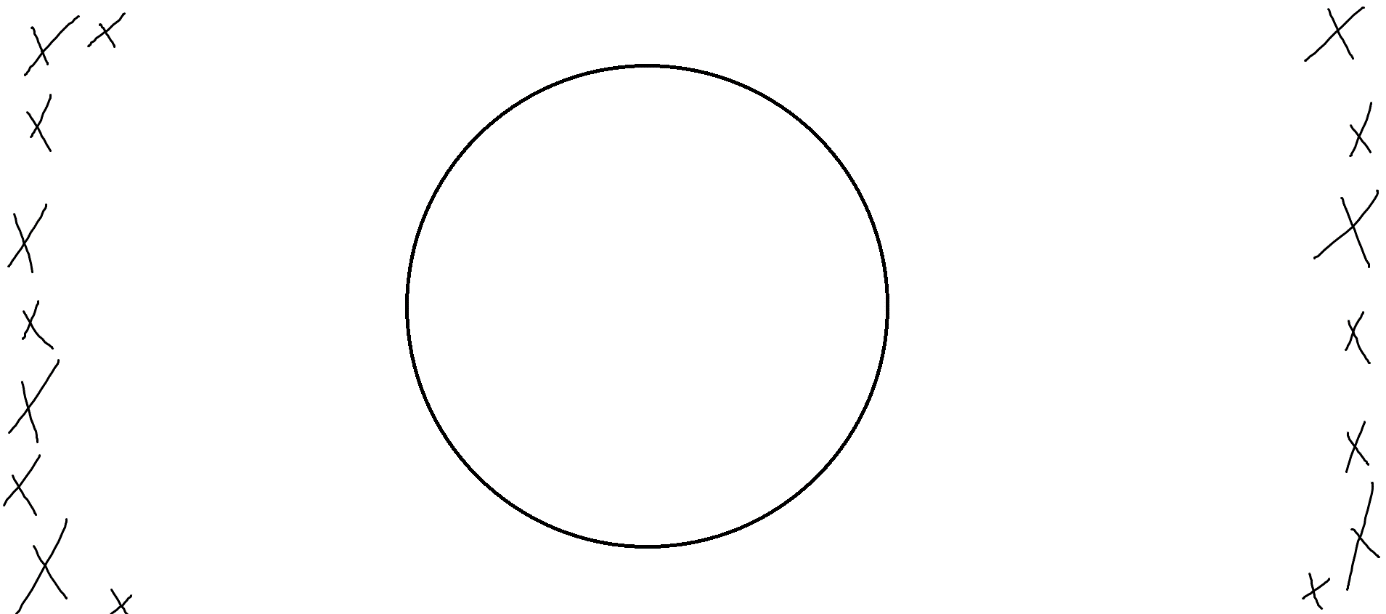
基本故事、示例地图等。

### 1.1.1世界故事总篇

世界是比宇宙更大的概念，足以包揽所有的可能。后天域是一个世界，也就是所有故事发生、结束和延续的地方。

这个故事是关于后天域的。

#### 1.1.1.1起始篇

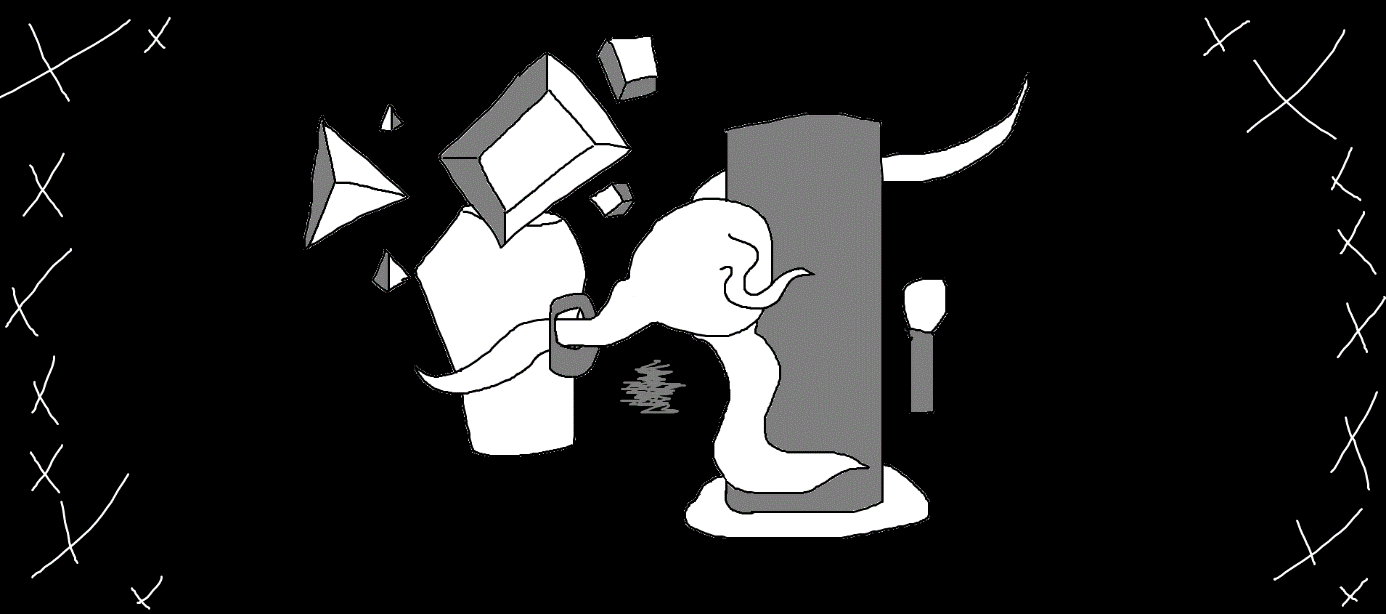
起初，后天域里面什么也没有。就像白纸上画了一个圈，内外的分别也没有分别，那时的它无法被描述。

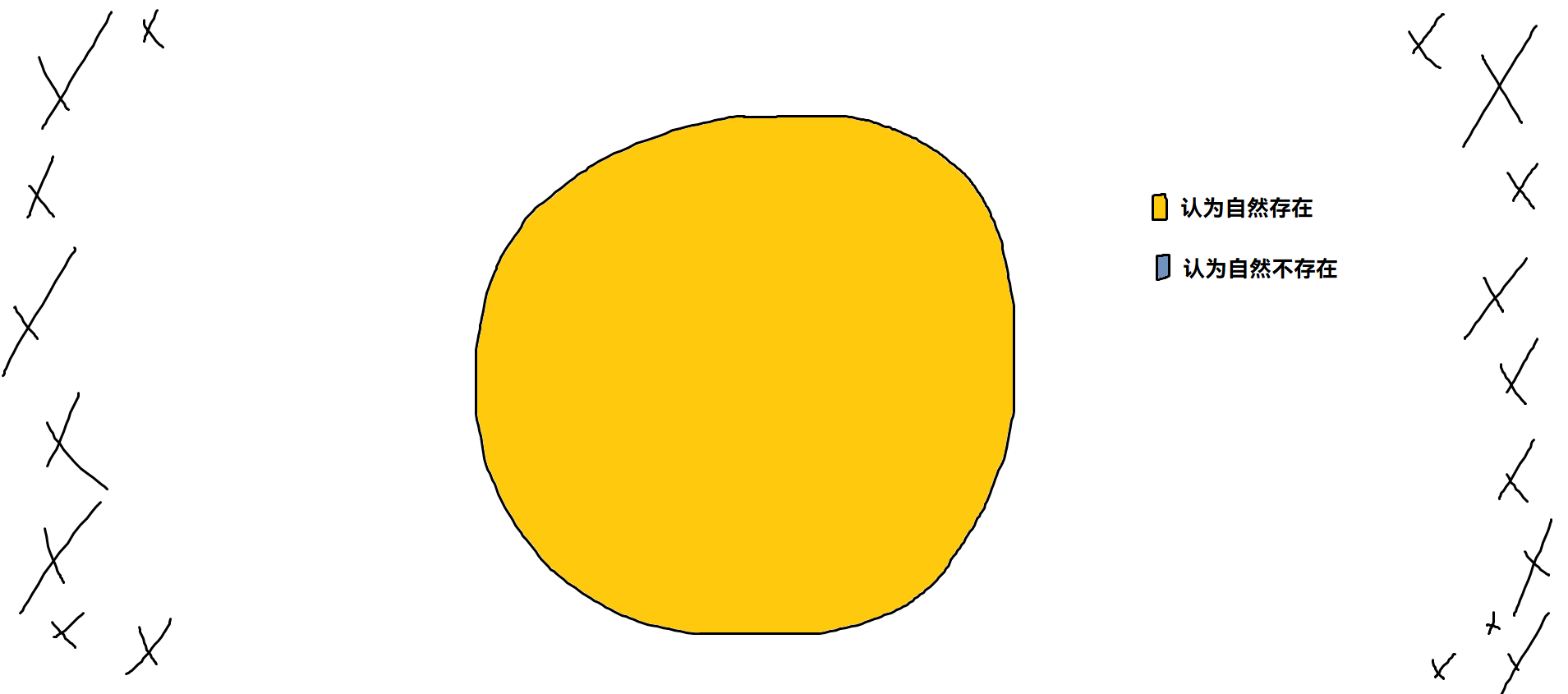
最初的后天域

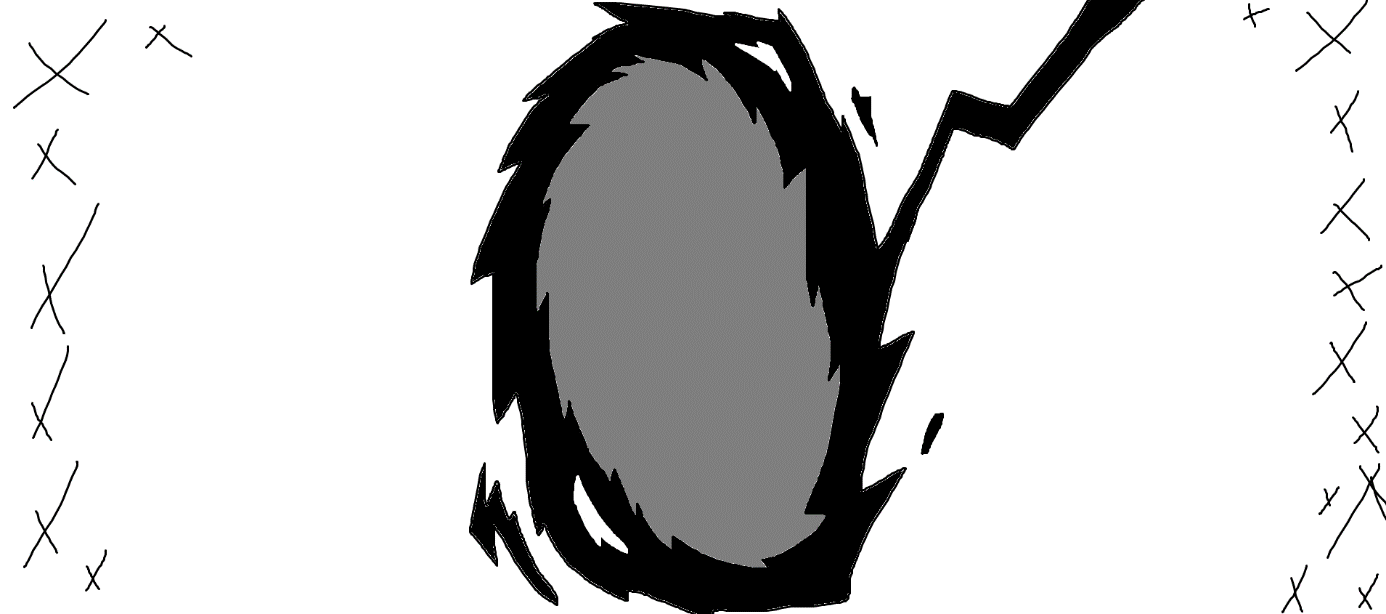
在那时，后天域就只是它自身，它的概念如此纯粹，以至于后世在其中诞生的一切只算得上可能忍受的污浊。

那时，名为［自然］的存在或许在沉睡，或许在思索，只是无论ta在做什么，在当时都没有留下痕迹，那就是起始篇期间发生的事——相当于什么也没发生，什么也没有。

［自然］。假设ta存在，ta可以是任何独一无二的东西。它可以被人定义成任何事物，甚至“从来都不存在”都可以——因为让世界变得丰富多彩的［自然规律］完全可能在世界“偶然”诞生起就已经存在并且自行迭代到能够将世界塑造成现在这样的程度，不一定和外力有关。在假设［自然］存在的情况下，ta就是一个无形的创造者，是世界外的虚无中诞生的意识，做的第一件事是让“世界内”与“世界外”隔开，然后ta又住进世界内，成为其中的第一个意识。

自然

自然之所以在本可“从来都不存在”的情况下仍然存在的原因是比它晚出现的事物都坚持认为它存在并且表示它比所有事物都更古老，而认定它不存在的事物相对而言其绝对值没有多到能在饼状图上可见的程度。究其原因，可能是那些伟大的存在也不肯接受万物是凭空产生的吧。

如果提问在最初的时候这里是什么景象，恐怕只有此世界之外的人可以在［穿越之门］前窥得部分——那里呈现着世界最初的外表，并不反映后来的变化，所以才能忠实地展示后天域的过去。

穿越之门

#### 1.1.1.2创世篇

在无物可讲的起源之初，存在着一个名为［自然］的高远概念。

在［起始篇］结束的时候，［自然］创造了能为世界塑造规则的［自然规律］，并期待它为世界带来秩序与繁荣。

话虽如此，其实无论自然规律到底将世界塑造成了什么样子，新的世界总是要比起始篇的世界更加接近［自然］的期待，因为即使是微弱的、乃至负数的繁荣也要比［不存在繁荣这个概念］强得多，而自然规律本身就是一种秩序。所以，［自然］所期待的从一开始就不会落空。

之后，自然规律创造了［世界河领域］、［虚空］和［自然神］，前两者将世界分成了两半，而［自然神］是［世界河领域］中的管理者。这三者并非凭空出现的，而是由三种凭空出现的神秘成分独立地缓慢拼成，这三种成分的其中一种最终组成了［世界河领域］，一种组成了［虚空］，还有一种组成了［自然神］。

人将这三种成分称为［内基质］、［虚无质］和［神质］，尽管那些材料的妙用繁多如同大地的稀有元素与矿藏，但它们在人的学术体系中占一个比较边缘的位置，对人来说并不重要。

［虚空］就是虚假的“空”。那里面看似空无一物，但这种空白是它内部的规则刻意塑造的。任何事物进入虚空都会变成对世界而言不再重要的东西，被世界忽略，于是任何视线也无法观测到它了，甚至哲学中能够防止世界内的“物质”外泄的［世界边际］也不再阻止不重要化的东西离开。另一方面，陷入虚空的事物只受到虚空的规则影响，自然规律在其身上的约束力被无限地削弱，以至于在其主观层面开始拥有不下于神的伟力。

［世界河领域］早期也跟虚空长得差不多，但它的环境稍微温和一些，就没有那样残酷的、会令闯入者陷入万劫不复境地的规则。诞生之初虽然空旷，却有许多看不见的、产生于自然规律中的特殊能量像水一样在其中流动，有知识的人就叫它［世界河］。

［自然神］虽然说是［世界河领域］的管理者，但是因为最初的世界河过于空旷，所以自然神更像世界河最早的一批“外来填充物”。ta们的权能是在［精灵篇］才开始展现的。

自然神是［神明］中的一种，［神明］是最古老的［实体］，而自然神属于最早的神明。ta们与其他神明的最大区别就是出现在其他意识之前，没人可以描述它们诞生的过程，也就没人可以透析ta的本质。

就像孵出幼鸟的蛋壳内沾满了小鸟的体液一样，整个世界都寄存着和自然神同源的物质，即使虚空也不例外。那是纯粹的神质聚合物，有心的后来者可以拾得些许它们来研究自然神的本质。假如［自然规律］属于没有意识的冰冷机械，那么［自然神］将是继［自然］以后的第二类拥有意识的事物。

和有形体的人与大地不同，这些诞生在很早之前的事物并没有可以确切描述的形象，它们的性质往往超出人的预料。例如，［自然神］的表现就像一个区域，而非一个封闭的系统，它可能通过将要保护的物体置于内部，从而带着它安然通过［虚空］。类似的事情在这些古老的存在中非常多。

在那个遥远的时代，［自然］通过［自然规律］为诸多存在创造了意义，后世的人类通过哲学为诸多现象赋予的意义与那时的意义不同。以至于人类在处理法术、自然力量、领域之类并非由人类所创的力量时总会因为混淆了概念而受阻。

人类认知世界的方法与洞悉世界真理应该取用的方法就像两条偶尔相交的线，在接连碰壁之下，人类不再妄想认知之外的世界长什么样子，而是依赖于科学体系对世界的观察，抓紧认知之内的客观宇宙。

这些“史前之史”都是从其他事物（如自然精灵）那里听来的，人并没有验证真假的能力。

#### 1.1.1.3精灵篇

在自然规律将后天域分为虚空和世界河之后，［自然］便受到启发，在虚空与世界河之间开辟了一片独立于两者的小小空地，并在其中创造了一个与自然神相似却完全不同的事物，它叫做［自然精灵］。

［自然精灵］有着与［自然神］相似的性质，可以在［虚空］中没有障碍的穿行。和［自然神］不同的是，它具备非常独特的能力——像［自然］那样对［自然规律］进行修改，从而主导世界的未来。

不过，［自然］创造的东西并非总是不朽的。自然精灵诞生不久便在［自然规律］的作用下分裂成了性质不同的若干碎片，这些碎片统称［自然基质］。

自然基质是组成自然精灵的成分，人的学者将其视为最接近世界本质的材料。只是这部分发现对人的学术体系来说不重要，因为搞不到、不能用。相关的研究历来摆在人之学术塔的角落，很少有人关心。

自然精灵粉碎成自然基质以后，有共同点的迅速聚集拼成九个整体。那九个整体象征着自然精灵的九个倾向，它有了新的名字，叫做［九域精灵］。

除了自行组合起来的以外，还有一些暂时没有聚集起来的更加难以凭性质归类的仍然残留于后天域的各个角落。也有一部分因流入了［虚空］而失联，［自然基质］不能像完整的［自然精灵］那样免疫［虚空］的影响，所以那部分算是了。

再后来，九域精灵修改了［自然规律］。因为进一步细化改变了世界的格局，这算的上一次重大的。新的自然规律仍然不断生成［神质］、［内基质］和［虚无质］，并且开始生成一种新的成分：［外基质］。在这基础上，世界发生了两个变化。

其一，［外基质］在［虚空］与［世界河领域］中间组成了独立于两者的［九域宇宙领域］，从此世界从两大部分变成了三大部分。人们将［九域宇宙领域］简称为［外显界］，又将［世界河领域］简称为［内隐界］，再加上［虚空］，合成“”。

外显界和内隐界分别充盈着大量且不断增多的［外基质］和［内基质］，这些富余的、有无穷可能性的成分正在自然规律的作用下（在相应领域的内部）组成一些复杂的事物，因此世界的内部得以进一步地细分。

例如由［时间］、［空间］、［逻辑］、［事物］、［边界］组成的复杂构造——［宇宙］——就是在这个时期首次诞生在**外显界**的。与此同时，内隐界也诞生了诸如［恒溪］（哲学上流淌着时间之水的河流）、［宙池］（哲学上承装［宇宙能量］的大池）这样的概念，［自然神］还在内隐界仿照［宇宙］的样子制造了“微缩世界”——［世界圆］——作为作品性质的居所。

紧接着，宇宙内部凭空出现了来自其他世界的［穿越者］。这里不得不提到后天域的特殊性：凡是离开世界的事物都会进入一个无法理性描述的特殊区域，这个区域在所有的世界之外，一旦进入了这里，就再也无法与另一个事物相遇了。但后天域的情况特殊，表现在会主动捕捉脱离其他世界的事物，所以离开其他世界的穿越者会自动进入后天域。

泛是来自其他世界的人都会在进入后天域之后变成不能被自然规律处理的混乱数据，在宇宙出现之前，ta们被存储在内隐界或者虚空中。在宇宙伴随外显界出现之后，存储在外显界的、数据形态的穿越者偶然飘入宇宙内部，便被其中的“私有规律”——［逻辑］重新解释，变成有意识的、具备实体的、真正的［穿越者］。

世界在［精灵篇］的发展可以说是非常迅速，仅仅“经过了一个版本”就产生了现存的所有常见能量，虽然事物的多样性上还有些差距，但结构上已经十分接近“现在”了。

其二，［神质］不再能组成［自然神］（最后一位自然神名为［批判之神］，人称其为“赫马辛”），而是和外显界内的“外基质聚合物”组合为一种新的神明类实体——［荒神］。

荒神的性质和自然神非常相似，具有相当的能力，但是严重缺乏神明的智慧，所以不能仿照自然神利用内基质创造世界圆的方法创造独立空间，只好住在现成的宇宙中。

荒神可以通过控制宇宙内的事物建造星际奇观，或是操纵时间的“轴”让世事重演（基于宇宙能量实现的完全操控）。荒神乍看有着超过自然神的权力，却是在破坏的基础上建造新事物的，实际创造力远不如自然神。因此，同样游荡在宇宙中的穿越者称荒神为“破坏神”也是能理解的。

［精灵篇］的事到这里就讲完了。

#### 1.1.1.4大混乱篇

一旦事物的性质变得复杂，原本毫不起眼的调整就会在新的世界里转化为大范围的变动和混乱，在这个条件下，绝不会有一个变化可以说全好，也没有绝对为差的变化。

在［精灵篇］后，九域精灵想要复制上一时代的成功，让世界的复杂度更进一步。ta们再一次修改了［自然规律］，几乎将它扭转，引起的变化有二。

其一是神明类实体的创生受到了神秘的限制。［荒神］不再产生，原本组成荒神的神质和外基质开始聚合为叫做［浩天仙］的新型实体取而代之，这种新型神明从一开始就只有三十六位，再不增多，也不减少。

…祂们听到我的请求，…楼宇的影子晃动，撕裂分开…似乎暗示着数量，我数了数，共有三十七个，多出一个是我。

——《后天夜游记·通神》

浩天仙诞生在荒神之后，却和自然神一样，属于有创造能力的神明。浩天仙没有像自然神那样去内隐界创造世界圆，而是将外显界的宇宙视为“工地”，在“有”的基础上创新。

浩天仙的数量固定，ta们的诞生与自然规律下的世界有极其深的联系，并非单纯的聚合物。这意味着ta们可以像自然精灵那样操纵自然规律，虽然ta们操纵自然规律的能力和经验相对自然精灵或［自然］而言如孩童般浅薄，伴有一些专断的倾向，但这种能力已经向世界展示出ta们与其他神明的不同之处了。

…研究这些古籍可以得出一个结论：…不是后世对于英雄人物的神话加工，所谓的“庭院”、“居所”之类词汇也是比较贴近人类认知的比喻。…真正的目的是在…建造小型的世界。

——博士

其二是自然规律的变化同时让外显界、内隐界和虚空的环境立刻发生了剧烈的变化，一些在过去（精灵篇或更早）可能永存的事物变得不可持续，逐渐衰亡。受影响的事物主要是在［精灵篇］出现的复杂结构。

这次变动给虚空带来的震动最小，因为虚空本来就没有可以分辨或者被注意到的东西，它的内部仍然和［精灵篇］甚至［创世篇］相似。

内隐界的自然神为了让自己创造的世界圆在不被毁灭的前提下挨过自然规律的变动，施展了强大的神力以保护它，虽然最终成功了，却让它在外显界留下了投影。这些投影是［秘境］的前身。

外显界的宇宙也遭到了同等级的威胁，虽然有荒神和浩天仙奋力扭转结果，但绝大多数宇宙还是分解成了不可辨认的外基质聚合物碎片。宇宙的毁灭在其内部可能要经过数万亿年的演变，但对于希望守护它们的神明而言，见证一个宇宙的毁灭体感上只花数秒不到。最终，受保护而存活的宇宙只剩不到一万个，不足原本的万亿分之一。可以说外显界是受自然规律的变化影响最大的。

由于许多荒神的家园被毁，ta们全都去了内隐界，和自然神待在一起。有的占据了无主但存活下来的世界圆，有的在有主的世界圆里讨了块地方居住。

这就是［大混乱篇］发生的事。

#### 1.1.1.5灰烬与尘埃篇

［大混乱篇］结束以后，［自然］创造了第二个实体，名为［世界兽］。

［世界兽］是与［自然精灵］完全相反的实体，ta不能修改自然规律，同时也不受自然规律的影响。换言之，世界兽不会自然消亡，也没有为了维护自身存在而必定要去做的事，ta的行为体现出极大的随性。

［世界兽］出现以后，ta便与［九域精灵］背向而行。因为当世界兽认识到自然想要达成的目的需要ta无止境的付出以后，ta就毅然投入了让世界变得更加混乱和衰败的事业中，也就是相对自然精灵而言，更加邪恶的事业。在世界兽眼中，唯有将现在的秩序摧毁ta才有机会突破世界的边际，才能从名为［付出］的命运中彻底解脱。

随后［世界兽］将［九域精灵］一一镇压至外显界，并伸出概念上的强臂无差别地碾碎一个个宇宙，打算将九域精灵们连同外显界一起摧毁。由于九域精灵只是由自然精灵的一部分碎片合体而成的，所以ta们合力反击也没有起作用。

三十六个浩天仙中，有三十五个的家园被世界兽摧毁，为了复仇，ta们想尽办法寻找与世界兽对抗的力量。

于是浩天仙们四处搜集自然精灵没有组成九域精灵的那部分碎片，并引导碎片合体。最终，［九域精灵］中的第十位——其自称［生命精灵］——在外显界诞生。九域精灵加上生命精灵便具有完整自然精灵的力量，可以和世界兽势均力敌。但是假如生命精灵直接去找九域精灵，却会暴露后者的位置，使世界兽能够赶在九域精灵重新集合前直接将ta们摧毁。所以，浩天仙们先让生命精灵按兵不动，ta们则用穿越者的身份去往其他世界取得能够集中起来对抗不受自然规律影响之物的世外之力。

但生命精灵并没有干等，而是首次创造出一种名为［化身］的新型实体。生命精灵让那些化身绕过世界兽的侦察，并进入残余的宇宙中化为［可能性物质］，即［生命］。

［生命］具有极大的可能性，ta们在不同宇宙中的特殊环境里孕育成强大的实体，其中也有可以利用自然规律突破宇宙的边界，在诸宇宙间奔走的存在。但生命的力量过于微弱，远不能对抗世界兽，以至于绝大多数在遭遇世界兽时随着栖身的宇宙一同陨落了。

终于，外显界只剩了一个宇宙，它在无尽的、由外基质碎块组成的灰烬之海中犹如一粒不起眼的尘埃，后人称其为［尘埃宇宙］。世界兽一直在寻找它，那里也是九域精灵最后藏身的地方。

［九域精灵］的遭遇让内隐界的自然神深感后怕。ta们是依赖自然规律而生的，一旦世界兽将现有秩序摧毁，那么前者连同迄今为止所创造的一切都会消失得无影无踪。于是ta们集合神力到外显界的［尘埃宇宙］之上，塑造挥之不去的概念上的阴影，用以保护它不被世界兽发现，进而拖慢世界兽的进程，让ta的脚步永远不会来到内隐界，也让九域精灵和生命精灵有机会趁世界兽松懈来到内隐界再尝试团结。

灰烬与尘埃篇就到这里了，简单来说，是想要毁灭世界的世界兽与想要保护世界的其他存在相抗的时代。

#### 1.1.1.6外显界-猎兽篇

在这一篇故事中，名为［世界兽］的存在遭到了四方势力的围攻。

其一是以［秘宝仙人］（祂是第16位）为首的［浩天仙］，祂们派遣化身从另外的世界携来共三十六种［守护之力］，封锁了世界兽的［四足］。

其二是拥有九个名字的［九域精灵］，它们操纵智慧与愤怒凝成的重锤，压下了世界兽的［头颅］。

其三是［自然神］与［荒神］，祂们围而攻之，降下粉碎一切恐惧的诅咒，贯穿了世界兽的［躯壳］。

其四是［你］和［我］，［后天域人］和［穿越者（他乡人）］的力量跨越时间与空间的限制，突破逻辑与边界的阻隔，以平凡的质料贡献了超然的力量，终于粉碎了世界兽的［精神］。

最终，世界兽荡然无存，但它消逝的时候却引发了世界动荡，致使［4413宇宙］之上保护它的阴影因此散开。不过最大的威胁已经死去，阴影之于尘埃宇宙便不再必要了。

组成世界兽的有三部分：肉体、精神和神性。世界兽消亡后，它被毁灭的部分又转变成了其他的事物。它的肉体变成了［污化意识］，失落于内隐、外显的各地，仍然荼毒这个世界。它的精神变成了［深渊］，钻入［4413宇宙］中，在漆黑的污染中做着毁灭世界的梦。它的神性去了何处？它的神性回到了自然手中。

名为［自然］的存在保持静默。

#### 1.1.1.7外显界-新生篇

世界兽消失后，名为［尘埃］的4413宇宙已是外显界的唯一宇宙，［自然精灵］为了让外显界更快恢复往日的繁荣，在重建的时候采用了［尘埃］做为摹本。虽然外显界重建的速度变快了，但［深渊］和［污化意识］也同样被复制到了新建的区域。

据说［深渊］召唤了无穷无尽的恶魔大军在各个宇宙向生命发动了进攻，以黑泥的形式荼毒被占领的区域，而剩余和新生的文明并无足够的力量与它抗衡。但最终，名为［乌泽尔］的强大化身将所有的深渊连根拔起，借助某种魔法元素的力量投入到名为［地狱］的世界圆之中，由其昔日的盟友——如今是［魔鬼］们负责镇压。据说那位化身在做这件事的时候接受了整个世界的帮助，每一个步骤都离不开［你和我］的参与。

据说为了帮助生活在诸宇宙中的凡人对抗［污化意志］，各方势力曾以爱的名义施以援助（这是不求回报的）。比如，携带着祝福和诅咒到来的是诸神座下名为［天使］的［眷属］，它们为凡人带来秩序的指引。与此同时，凡人也在这一过程中获授诸神修剪［后花园］的工具——［魔法］。

诸宇宙中的凡人借着各方势力的援助强大起来，踏入了魔法、生长、自然等体系。除此之外，［亡灵］之中出现了更高级者，普通的动植物有的修炼成了［妖物］和新的［魔鬼］，［人造物］武装了羸弱者，［弥洛精灵］为充满爱的人所用，［仙人］从长者中脱颖而出……逐步形成了如今的局面。

如此种种，皆是［外显界］的新生。如今的我们，正是生活在这样的新生之中。

#### 1.1.1.8外显界杂事-龙的痕迹篇

此事发生在［灰烬与尘埃篇］到［猎兽篇］之间，地点是4413宇宙的中心，一颗名为飞英星的行星。

起初飞英星上没有龙这种动物，之所以有了龙，是因为这件事发生后产生了连锁反应。

在故事发生的时候，世界兽正在毁灭它遇见的任何一个宇宙，多数宇宙中的生灵来不及反抗就随着宇宙的毁灭一同消逝了，但仍有即使暴露在虚空中也可以生存的强大存在可以继续去往其他宇宙寻找栖身之所，故事的主角之一——翠星古龙——就是其中之一。故事发生时，它经历了重重苦难，游历数个宇宙，终于撕开飞英星的天穹，降落在先冕西北角的一座山上。

彼时的先冕被终年不散的迷雾遮盖着，但翠星古龙的目光可穿透迷雾。它用坚硬的爪子在山体中挖出巢穴，吐出寒冰将整片区域变成了最寒冷的地方之一。翠星古龙在那里沉睡，后人管那个地方叫宿星巢。

后来，在［灰烬与尘埃篇］的最末，另一头龙以同样的方式来到了先冕，据说它身披漆黑如夜空的鳞片，长着红日般的双目，站在遮天蔽日的浓雾中就像散发着不详之光灯塔，而在它的视界中，今祥云岭区域的中心的某座山顶实在是完美的王座，那是最高的地方，可以俯瞰整个先冕。

但是先冕的生灵并没有意识到它的存在，这似乎让黑龙觉得自己遭到了冒犯，它气得用战斧般的巨尾扫断了山顶上象征着磐峰精灵的青金之树（据说它喜欢抱着这棵树睡觉），并降下石芯火雨，企图清洗陆地上的所有生灵。

火雨开始灼烧大地，并且烫到了正在沉睡中的翠星古龙。翠星古龙怒火中烧，它大吼一声，惊天的怒吼让无数火雨在半空中就被震碎，连祥云岭的群山也纷纷剥落了几片山岩。

黑龙大受震动，赶忙离开祥云岭的宝座，飞往吼声的来源——宿星巢，但它不知道翠星古龙的愤怒多么可怕，在半路上就被呈光束样式的龙息击中，痛苦落地。当它再次站起来时，竟然感到自己正从内到外逐渐冰封，连忙调转方向，逃往先冕东南。

黑龙忍伤而飞，它的身躯遮天蔽日，鲜红的血液从龙息喷出的伤口中渗出，再由附着于体内的寒冷能量冻结，形成巨大的冰锥滴在飞行路径之上，尖锐的底部深深刺入地面，露在地面上的部分就像一座血红色的山峰。最终黑龙在先冕东南边的上空完全冻结，摔碎在海中，不仅坠落之地形成了血色的冰面，被它庞大的身体落入水中时激起的水花也冻结为尖刺和浪潮之状的冰山。

黑龙粉碎而死，翠星古龙再次沉睡，黑龙降下的火雨岩芯亦变作毫无特别之处的碎石，仿佛一切恢复到了从前。但先冕大陆不会遗忘这里曾发生过的一切。例如巨龙坠落之地形成了如今称之为［冻风坡］的苦寒之域，巨龙负伤而走时路过并遗落血滴的［幻秘园］、［藏龙域］和［归化径］（以及并不能验证的［若梦土］）至今仍然残留着脉动赤色能量的巨型冰凌，以及［祥云岭］某座山上那棵只剩树根的青金岩树和散落在［千风峡］深处的无数碎片，都向后来者暗示着此地曾发生过的故事。

#### 1.1.1.9外显界杂事-与龙同行篇

当凡俗生物接触到龙血时，身体就会掠取龙血中的高等物质化为营养加强自身，对于非龙生物的肉体而言，这几乎像是摸到烫就会缩手的基本反射。而让这一现象成为广泛共识的，是在某一段非龙生物与龙族同行，并肩对抗深渊的历史。

那时，世界兽刚刚消陨，它残躯的化身——深渊便开始侵蚀外显世界，先冕也是它的目标之一。深渊的力量使残暴的恶魔铺满大地，当时繁盛的人类和同样繁盛的龙族就在这样的条件下并肩作战，竭力抵抗深渊和恶魔的侵袭。

在深渊的授意下，恶魔的进攻十分迅猛，不仅正面力量强悍，而且往往攻击反抗者最为薄弱的地方，不光以人类为首的凡俗生物在这样的进攻下伤亡惨重，即使是刀枪不入的龙族也时常受伤流血。在所有流过血的龙中，要数遮天蔽日的巨型龙类流血最多，它们的每一滴血弄到地上都会形成“血池”，曾一度给反抗军带来巨大的不便，直到有“落水者”上岸后抗下恶魔数次攻击而不倒的报道传播百余次之后，龙才明白自身的血对增强凡人体质存在巨大价值。

高尚的龙是懂得奉献的生物，它们明白这个道理后，每到人类的部队冲锋的时候，就飞上高空、割破自己的皮肉，让有益的龙血如雨般洒下，赋予人们刀枪不入的神力，借此加强前线的生存率和冲击力度，终于阻止了深渊势力的进一步入侵。

在这段历史的最后，深渊被更强的力量拔除，而淋着龙血冲锋的凡人生下了浸着龙血长大的后代，接下来与龙同行的几百年中，凡人对于龙血中有效物质的利用率越来越高，直到碰触龙血的瞬间就会吸收其力量的现象在凡俗生物中格外常见的时候，整个龙族突然消失了，似乎藏到了难以找到的地方。再后来，时常有零星个体掠过天空，但再也没有展现出古时的繁盛。

### 1.1.2世界结构总篇

最初的后天域什么都没有，没有九域宇宙，没有虚空，也没有世界河。后来先有了虚空和世界河，九域宇宙也在稍后产生。这些东西的来由若以学界的研究去解释就是凭空出现的，根本无从考据，但好在笔者有特别的信息渠道，可以保证接下来所述之物的真实。

#### 1.1.2.1零级视角-幻须视面篇

身在世界之内的时候，其他的世界存不存在没有任何区别。

传说在世界与世界之间能通过［穿越之门］交流，那门有着云团与迷雾般的边界和形状不定的外形，在空气或墙壁上展开的时候如同二维的动态平面。除却［门框］的迷雾和云团，剩余部分展示的就是其他世界的最外层景象。

所谓的幻须视面指的就是在其他世界看后天域的样子。如果其他世界观察通往后天域的穿越之门，那么门上展示的就会是一副特别的景象——浑浊如同紫灰色(一种低亮度、低饱和度紫色)烟幕的远处伸来几十上百根如云似雾的弯卷触须，钩动舔弄着穿越之门的边界。触须暗示着此世界正处于在其他世界“抓人”的状态，这也是一些异界人可能莫名其妙地出现在后天域的部分象征（据目击到的异界人回报，它平静时像带花纹的紫灰色潭面）。

除了刷在其他世界的穿越之门以外，在后天域之内的随机一点也会生成名为［世界立方］的神秘正六面体，在这种世界立方的六个平面也会根据异界之门的情况展示一样的图形。

#### 1.1.2.2一级视角-三角构势篇

从后天域的内部能够达到的最远的视角就是［一级视角］，标题中的［三角构势］指的是能够在一级视角看到的全部三个最大概念：外显界、内隐界、虚空。

其实外显界、内隐界、虚空并不呈三角的形态排列，也并没有将世界填满。在除了这三者之外的剩余的“空间”是［自然］留下的空白，即无法观测也没有利用的余地。

##### 1.1.2.2.1三分之一-外显界

外显界又叫［九域宇宙领域］，它的内部有［宇宙］、［内隐界投影］、［外显界虚空］。

先说［宇宙］。

宇宙全称［九域宇宙］，它是由自然精灵修改过的自然规律制造的，因为自然精灵常名九域精灵，所以宇宙也叫九域宇宙。宇宙在其外看来像一颗光滑的通透球体，和一颗放置在昏暗环境下的玻璃球相当，它呈现出迷人的黑色以及少量的亮色斑点，那和大片分布的［幽质］与［星云］有一定关联。当然观察到这一切的前提是观察者的视觉能力在虚空中也能起作用。宇宙“浸泡”在外显界虚空中。

再说［内隐界投影］。

内隐界投影是外显界除了宇宙之外唯一“可见”的事物，它本身是内隐界的事物，但是因为特殊的自然规律，此时在外显界“投下了影子”。内隐界投影无法在外显界摧毁，只可能被压制，它像一扇门，可将接触它的外显界事物（主要指从宇宙中走出的事物）传送到内隐界的本体内（或本体的表面，假如本体实心的话），除此之外，它几乎没有任何必有的性质。

来自其他世界的穿越者往往会在外显界出现。穿越者出现的地点一般在某个宇宙的内部，他们具有［1.0 爆砖］的实力，这里就不详谈。

［爆砖］是先冕人网络社区创造的词汇，用于衡量诸事诸物的战力，因为描述得很有画面感，所以在外显界广为流传。［1.0 爆砖］位于该战力体系的最低点，在其上的是［2.0 爆墙］。

##### 1.1.2.2.2三分之一-内隐界

［内隐界］又名世界河，它的内部有［恒溪］、［宙池］、［世界圆］、［外显界投影］、［内隐界虚空］。

假如将外显界和内隐界分别清除里面的所有事物，只留下外显界虚空和内隐界虚空的话，那这两个概念其实也没有区别。

关于内隐界，先说［恒溪］。

内隐界有［顶］和［底］的概念，恒溪就是内隐界的顶，它位于内隐界的“最上方”，或者叫“最外层”，假如将内隐界比作桃，那么恒溪就相当于桃最外面的那层皮。恒溪像是溪流，只是其内奔涌的不是水，而是［宇宙能量］。恒溪内奔流的宇宙能量是不增不减的，凡抽取都会在另一处找回。

再说［宙池］。

宙池位于内隐界的［底］，是桃子的果核部分。宙池像是平静的水潭，其中的也不是水，而是液态的［时间］。假如有办法做到的话，在宙池中淌着走就能更快地感受时间流逝的力量。除此之外，在宙池中也漂浮着来自外显界的被人遗忘之物，当有些东西被彻底地抛落在视线之外，就会无声地消失并转移到宙池的某个地方。由于被遗忘之物并不都是凡物，所以宙池的时间之水中也蕴含着被遗忘之物的力量。

然后说［世界圆］。

世界圆是无限空间的特殊区域，在内隐界的地位对标外显界的宇宙。世界圆是自然神的领地，可能被自然规律或自然神制造出来，并且自然神会住在里面并将其逐步改造成理想宫园。除自然神以外，世界圆也是多种高级实体常选的住所，在这之中，有的世界圆被其住民改造地极具特色，例如［天堂］和［地狱］。世界圆“浸泡”在［内隐界虚空］中。

最后说［外显界投影］。

基本是内隐界投影的内隐界版本，会将接触的事物从内隐界传送到外显界的对应位置。

##### 1.1.2.2.3三分之一-虚空

虚空同时存在于内隐界和外显界，它被内外两界一分为二，但性质没有差别。

虚空像是自然规律在制造内隐界和外显界时按计划预留的空白，但实际情况完全与之相反。虚空有其独特的性质，它由一种特殊材质填充。任何浸泡在其中的事物如果没有特定的自然规律保护就会处于一种名为［不重要化］的特殊状态，陷入这种状态的事物将在自然规律的层面上视为［不存在］，几乎无药可救。

#### 1.1.2.3二级视角-宇宙内部篇

宇宙是唯一有条件孕育生命的地方，相比其内隐界表亲［世界圆］而言，它不会因为神明的一个念头改变自身的运行规律，格外地稳定。

相对稳定的环境是生命诞生的基础之一，但宇宙本身何尝不是生命？它确实不像宇宙内的生命一样为复制自身而奔波，宇宙之外的观测者们却有办法得知一个宇宙的活性几何。当一个宇宙的乌黑外壳频频有光闪烁时，说明宇宙内部的各事物运行得比较活跃有序，这个宇宙便是健康的。反之，假如一个宇宙的外壳漆黑一片，没有光板也没有亮点，有则极少，说明这个宇宙的内部已经陷入了一种困境，这个宇宙就是垂死的，没有生机的。

活跃的宇宙适合进入玩耍，垂死的宇宙则像是烂摊子，常久无人问津。

就像平常生命都有复杂的结构一样，宇宙也由多个部分组成，分别是［时间］、［空间］、［事物］、［逻辑］、［边界］。

先说［时间］。

时间是自然规律的一部分。一部分自然规律在宇宙诞生之初被包进了［边界］的内部，随后在新的秩序的影响下变成了宇宙的一部分。在常见的观测角度上看，时间像一个绕着某个轴进退运作的奇异装置，而宇宙内的事物只有在［时间］正常运作的情况下才能按照［逻辑］运行。当时间异常地绕轴前进或后退时，整个宇宙的事物都会受到影响，已发生的反应会恢复成原材料，而将要发生的反应则提前发生。假如时间停止运作的话，所有的事物都会停止反应，［逻辑］也会失去指导反应发生和引导事物活动作用。

再说［空间］。

空间的产生和时间相同，都是由自然规律组成的，不同的是，空间的形态如同笼络全宇宙的细密、坚韧的网。宇宙内的所有事物都会停在网格的各个交叉点上，而空间会记录它们所在的位置，它们的位置决定了谁与谁相邻。只有空间正常运作的情况下事物才会照着［逻辑］的指示运作，假如空间发生了折叠或者抻扯现象，停在受影响的位置上的事物就会受到影响，使该发生的反应不发生，或不该发生的反应发生。假如事物与空间脱离，它就会处于一种和所有事物都不存在反应条件的状态，意味着彻底和当前宇宙断联。

继续说［事物］。

事物是虚空的［重要化］产物，在一定体积的虚空材质会在宇宙的肇始被边界困于内部，在宇宙内的自然规律中，原本处于［不重要］状态的虚空材质就会变成某种初始物质，也就是基本粒子。我们现在看到的宇宙中的一切都是［事物］的一部分，这些复杂的物质、能量、信息都是由最初的基本粒子在［逻辑］的作用下相互反应形成的。

然后说［逻辑］。

逻辑演化自宇宙的初始规律。在宇宙的边界初形成时，在外显界广泛应用的自然规律会分化出一部分进入边界内，形成宇宙的初始规律，这些自然规律分出一部分形成［时间］和［空间］后继续保持，直到宇宙内部的虚空材质完全转变为［事物］之后，再转化成［逻辑］。逻辑就是专门调控宇宙内部的自然规律，它可以控制事物的运行。只要是独立生成的宇宙，其内部的［逻辑］都多少与其他宇宙不同。

最后说［边界］。

相比前四个要素都是有各种另外的东西转化而来的背景，［边界］其实是顺应外显界自然规律的安排而凭空产生的。它是一面透明的墙，有些地方叫它［晶壁］，其完全包围时呈完美的球形，能够阻止宇宙内部的事物外流，或者宇宙外部的虚空材质入侵。

组成宇宙的五个要素如以上所属，在这五个要素组成的宇宙的内部，事物被逻辑转化成了［银河］、［幽质湖］两种景物，除此之外，还有［秘境］也在宇宙之中，但秘境其实不占宇宙的空间。

先说［银河］。

在远离它但不算太远的位置观看，银河像一条绚丽的光带，它由无数个恒星系统组成，银河中的每个光点都是一个恒星系统的主星，或者独立于宇宙存在。宇宙中的绝大多数生命都孕育自银河之中，而对于生命而言，银河的巨大尺度导致它像个永远都走不出的摇篮。

再说［幽质湖］。

幽质湖的含义是“大片幽质”。幽质是一种星际物质，它在低浓度时无法被观测，但是浓度达到一个临界点时，就会变成半透明的黑色物质，略比水轻，在此基础上浓度越高，它就越不透光、越重。当越过临界点的幽质与其他事物接触时，它会吸收残留在事物表面或储存在事物内部的能量，对于那些外壳不够厚、不够致密还打算跨越大片幽质湖的飞行器来说尤其危险。

除了幽质本身具有一定危险性外，幽质湖内也有曾经显耀于银河中的，如今已经不再发光和运动的巨大天体，会在浓密幽质的遮掩下，毫无故意也毫无征兆地出现在星际飞船的前路上，就像无法检测的地雷一样，给舰队造成巨大的威胁。

最后说［秘境］。

秘境属于内隐界投影的一类，但它们会投射到宇宙的内部，每个秘境都与对应的世界圆相连。秘境的入口会像放映机在荧屏上展示的图像那样浮现在幽质湖或银河中，通常只需接触就会传送到对应的世界圆内部。

#### 1.1.2.4二级视角-神明愿景篇

世界圆和宇宙虽然在地位上是类似的，但是它们内部的结构却完全不同。例如，宇宙的诞生有明显的步骤，而世界圆则是“一体成型”的，可能在条件成熟的时候立刻产生。与此同时，它内部的“空间”也是无限的，从一个方向一直走不会回到出发的地方，也绝不会因为触到尽头而不得不回返。

刚诞生的世界圆是原始的世界圆，里面几乎没有任何成型的造物，基本是一片漂流着诸多［原初元素］空岛的“天空”。一般而言，原始的世界圆诞生不久就会有自然神或荒神入驻其中并被改造成各式景点，但是由于内隐界不存在时间的概念，所以一个原始世界圆到底等多久才会被神明选中至今仍然是无法回答的问题。

每一个叫得上名字的世界圆都是著名的世界圆。每一个著名的世界圆其背后都有一个（或几个）有才华的神明在不知疲倦地塑造它。

##### 1.1.2.4.1天堂

世界圆［至上天堂］的俗名。有许多和谐美好的事物存在，被后天域最有才华的神明之一塑造而成。在后天域的一些分布广泛的凡人信仰中，上天堂被当做对好好生活的最大奖赏。

##### 1.1.2.4.2地狱

世界圆［落渊地狱］的俗名。地狱并不被任何神明占有，而是众多魔鬼的家园。在其中居住的众魔鬼中的每一位都承包了一小块地方做自己的小箱庭，多数毫无美感。

在超越了时间约束的很久以前，有个著名的化身集合多方派系的力量将残留在外显界的［世界兽］的残破精神——［深渊］投入到了地狱之中，利用魔鬼和地狱的力量永恒地将其镇压。

地狱之中有一处特别的角落，被称为［魔殿］，那是被切割开来的一小部分，以秘境的形式与外显界的4413宇宙相连。在那位化身将深渊投入地狱的过程中，曾以魔殿的入口作为连接外显界和内隐界的通道，因此，魔殿也沾染了最多的深渊力量，其中至今仍有活性化的深渊意志，而这残余在魔殿的深渊意志不停地制造恶魔，企图操纵着这些爪牙再度攻向外显界——假如没有被魔鬼们阻止的话。

#### 1.1.2.5三级视角-星系之间篇

［星系］指的就是银河，星系之间就是银河之间，指包含在银河内部的各种事物。银河之中存在着数不尽的［天体］，除此之外，还有［游离能量］和［稀薄幽质］。

先说［天体］。

天体的例子有很多，由大到小为恒星（以及其坍缩成的黑洞和中子星、奇异星等）、行星、矮行星、卫星、小行星、彗星、陨石和太空垃圾等。后天域的生命一般在恒星上孕育，而从逃离行星到逃离恒星系统再到逃离银河，需要越来越多的能量。

再说［游离能量］。

游离能量是其他宇宙的事物通过某种方法进入到当前宇宙之后转化而成的特殊能量，能引发一系列奇特的效应。一般只有其他宇宙出现足以导致其边界崩溃的巨大麻烦时才会流出其中的事物，使与之相邻的宇宙内部生成游离能量。由于宇宙内部遍布幽质，未被银河庇护的游离能量很快就被吸收殆尽，所以它一般只能在银河之中被观测到。

最后说［稀薄幽质］。

稀薄幽质就是浓度在不可见到稍微可见之间的幽质，幽质在宇宙内部无处不在，就连银河本身也是浸泡在幽质之中。因为幽质是无处不在的，所以它们的位置通常没有变化，其在稀薄和浓厚之间的变化主要是因为吸收能量这个现象本身会让它浓度变低，所以在银河这样的高能结构之中幽质一般是稀薄到不可见的。

#### 1.1.2.6四级视角-飞英地球篇

［飞英地球篇］是［世界构成总篇］最值得看的章节之一，因为［飞英地球］（以下简称［地球］）是穿越者最可能出现的地方。

［飞英地球］位于［4413宇宙］中心的［飞英星系］，它是［飞英星系］最大的行星，因其本身过于稀奇，在宇宙之中享有许多美名。

##### 1.1.2.6.1飞英星系的永恒主星

地球被学界的非地球人称作［永恒星］，因为这颗星球并不是寻常的天体，而是一颗行星大小的隐生类植物种子，［永恒星］是种子的名字。

据说世界上有一种特殊的植物，它们在外显界将根须扎进内隐界，从［恒溪］中汲取宇宙能量，最终长出富含能量的植株和果实。这种植物的种子会在一个宇宙的时间开始后出发，必然在宇宙的中心停止，且每个宇宙只会孕育一个。

据说地球更是其中的佼佼者，它是原本生长在［4413宇宙］某处的植物结出的果实，在播种的时机到来之后，这颗最主要的种子经历了漫长的旅途、褪尽了包裹种子的种皮，终于抵达宇宙的中心并在此扎根。由于那种植物被称作［继承飞英］，由种子作为主星的星系便名为飞英星系。

地球并不排斥任何来源的访问者，访问者在它上面行动都会为它提供营养，而它可以承受的力量远比看上去的要强，寻常的歼星武器恐怕对其无效。或许在它吸收了足够多的营养之后发芽的那一刻会伸出巨大的根须将整个星球劈成两半，到时候附着在其上的所有生命都会承受灭顶之灾。但又话说回来，在这个世界上还没有这种植物发芽的资料，或许它会以更温和的方式成长也说不定，例如直接将根须扎进内隐界，并不在外显界表现出来。

##### 1.1.2.6.2虚妄之日

［虚妄之日］说的不是某个纪念日，而是飞英星系的太阳——它是虚假的。

飞英星系的太阳只能在地球看到，在地球上能直接体会到它的光和热，也能理解它的存在。如果离开地球，来到太空，就会发现周围变得无比昏暗，照耀地球的光消失地无影无踪。

飞英星系根本没有太阳，只有一处什么天体也没有但幽质格外稀薄的地方，那里的温度极高，像计算中的太阳温度一样高。于是学界将地球上看到的太阳称为［虚妄之日］。

［虚妄之日］间接地来自于地球。地球用某种方法在内隐界创造了一个真实的太阳，然后这颗内隐界的太阳在外显界的相对位置产生了一个投影，就是学界侦测到的那团高热。更离谱的是那团高热也符合秘境入口的特征，贸然冲入的物体都会传送到内隐界，传送到地球创造的太阳内部——那是那是一个极度灼热的地狱。

至于为什么在地球上能看到太阳光，学界目前还没有定论，最有优势的假说是地球的环境特殊，能够根据虚妄之日传过来的热能生成太阳光。以目前积累的现象推论，传说中的日食应该不会发生在地球上。

##### 1.1.2.6.3飞英星系的天体运行规律

由于飞英星系没有太阳，所以周围的天体都围绕着最大的行星——地球公转，在这个系统中，地球永远保持在原地，仅仅在地核引力的作用下保持自转（这种自传现象很少见）。

［虚妄之日］从不移动，但是它的温度会周期性地变化，使不公转的地球也能像公转的地球那样能够长期保持季节变化。

每个月都会有上百个小行星从本地星系的较远处甚至相邻的星系飞入地球的大气层，因为地球上的某些存在“需要”它们。流星在地球上很常见，而且是夜晚景观的一部分。

地球唯一的卫星——月亮共有十二个样式，每个月都会变换一次，满月的时候是正圆形，其他的时候像残缺的饼图。先冕人把满月的月份记为［十二月］。

##### 1.1.2.6.5后钟大陆

后钟大陆就是地球的月亮，它原本是地球上的先钟大陆，然后在大约八千年前开始脱离地球的海洋表面，直至大约六千年前变成地球的月亮。

出于未知的原因，后钟大陆并不发光，但在地球上能感受到月亮的光。

后钟大陆在地球外的样子是漂浮在地球轨道上的一颗巨大的不规则状小行星，如果只用仪器远程扫描表面，可发现它面向地球的那一面基本平整，另一面则有着复杂的地表结构，其中不乏古代文明的建筑残骸。

后钟大陆被一个透明的能量屏障保护着，没有许可的天体接近到一定的程度就会被隔离在外。据说先鼎人的第一颗人造卫星在发射时试图［划过月亮］，但运载火箭在执行的过程中却被神秘的力量拦截，连同卫星在空中爆炸，第二颗卫星在第二年避开月亮发射，才成功悬挂在天上。

拥有许可的天体受到的是截然不同的待遇，不仅可以直接穿透屏障，还能看到被屏障的障眼法所掩盖的后钟大陆的真实景象。据说那里到处都是高度发达的魔法文明，因为去过的人有限，这里笔者也没有太多资料。

##### 1.1.2.6.6比邻星

在距离地球约六光年外的另一个星系，有一个跟地球条件差不多的宜居星球，名为［比邻星］。在如今的先冕人看来，比邻星人正觊觎自己的发展，因为后者密切关注着地球所有天才的动向，并一度在这些人最有力量的时候，远程植入一些危险的想法，试图以此毁灭地球文明。

比邻星曾在一千多年前突然爆炸，又在约五百年前恢复如初，这种奇妙的现象令许多学者专门为它申请了项目……和经费。研所和学会双方认为这可能是某些星际文明的破坏行为，而比邻星原住民在后期（可能是远征回归）修复了他们的星球，并无特别研究的价值。

比邻星原住民在先钟时期和先鼎时期都曾派遣部队入侵地球，但两次都败在了地球的原住民手下。第一次败是因为不适应［大混乱］时代的自然环境，带来的高科技装备无法使用，最终败于先钟人之手。第二次败是因为补给链断开，被同样科技发达的先鼎人轻松战胜。如今的地球有［后天旅社］这个跨宇宙的大型组织保护，恐怕比邻星方面再难有机会了。

##### 1.1.2.6.7幽冥界

幽冥界是一个大型秘境的名字，本质是内隐界微型世界圆在飞英星系的投影。

幽冥界的入口在飞英星系露面的平均时间并不长，千百年来它一直追逐着一个神秘的［穿越之门］，一度与之重叠，使幽冥界里居住的人出了秘境门就会到达另一个世界。

幽冥界的内部是一个不规则的大型空间，一颗美丽的行星悬挂正中，周围是稀薄的幽质，仿佛某种星际世外桃源。

据说幽冥界是由秘宝仙人的化身制作的，用于暂时容纳其异世界盟友的军队、帮助后者躲过危机、积蓄力量的特殊场所。

据说幽冥界现在的名字起于讹传，其本名为［有冥界］，［冥］是外显界的自然规律混乱时期异常生成的［时间之兽］的统称，据说［有冥界］是这些时间之兽最后在无可违逆的自然力量的追捕下最终遁去的场所，因为有［冥］，所以叫做［有冥界］。

##### 1.1.2.6.8迷雾

地球的一个特点就是有的地方覆盖着上万年不散的特浓迷雾。迷雾掩盖着的东西可能是海洋，可能是岛屿，也可能是一组大陆，比如如今的先冕大陆，过去的先鼎大陆都曾被迷雾覆盖。

迷雾的机制人们了解得不多，只知道这种迷雾封锁了一片区域向外传递信息的途径，也会压制其中的生命向更高智慧形态的演化，但只要迷雾消失，那些曾经被迷雾覆盖的地方就会瞬间出现智慧生命，会在古生物史上留下一个长达几千万年的空白。

对于迷雾，学界有个非常大胆的猜想。对于身为［种子］的地球而言，发芽生长才是它的本来义务，为了不让生命进化出掠夺它内部资源的能力，它利用浓雾等效应压制其上的生命演化进程，只有地球上发生一些重大变故的时候，压制才会解除。学界主流认为，地球与人类的立场其实是相反的。（是错的）

据说先鼎人也是雾散之后立刻出现的，就在先钟大陆升空之后。

#### 1.1.2.7五级视角-先冕篇

先冕是一组大陆的名字，它是（飞英星系的）地球上目前唯一漂浮在海洋表面，且没有被迷雾覆盖的一组大陆，被学界认为可能突破周期性的大陆级末日。

先冕有复杂的地理环境，如高山、溪流和平原，气候也因地理环境的不同而不同。先冕各地分布着许多国家和城市，居住着各不相同的智慧生物。在一些隐蔽而危险的地方，残留有数不尽的遗迹和负责守护它们的人造物，至今大多沦为景观，也有一部分仍然发挥着作用。

##### 1.1.2.7.1悲滞川

半岛型区域，三面环水，其内陆有一大湖名为［千转水的尽头］，其中栖居的怪物以人类的悲伤为食。

###### 1.1.2.7.1.1无存高地

悲滞川地形为中间及西南高，西北及东部低，［无存高地］是指它在西南部的最高的地区，那是一片略高于中间地带的高原。

无存高地平整异常，寸草不生，因为常有大风舔过地面。那风名为时间之风，会在数秒内让万物零落为齑粉，即使号称永寿的山岩也撑不过一小时。然而，在无存高地却有人造建筑存在，那是因为建在了［恒久弥坚之地］包括的区域，时间之风无法对它生效。

即使面临像是时间之风那么严重的威胁，也有人在无存高地生存。由于无存高地的绝大部分地表无法生长植物，生活在那片区域的人在地下挖隧道，用人造的光源和雨水种植低矮的作物以保障基本生活，这些种植在地下的作物具备多种寻常作物没有的稀有特性，可以在薪沙界买个高价。

［磐峰辉石］是无存高地的特殊矿产，它本是来自［恒久弥坚之地］的普通岩石，但是在经年累月地吸收那股能够抵抗时间之风的坚定力量以后，就会在离开原产地的刹那开始（以发光的形式）释放其中的磐峰能量。磐峰辉石在薪沙界的价值很高，其价值除了来自能够在几千年里不间断地发出可以比肩中等功率白炽灯的光芒，还有一些诸如“厚积薄发”“经久不衰”的文化价值加成。

###### 1.1.2.7.1.2罪海

-其实我不关心这些，但身为凡人的我却被千种又千种烦恼困扰。

-其实现在的深渊依旧存在，只是实力削弱到了一万万分之一。凡人的力量仍不足以反抗它，仍在受其影响，忍受恶行孳生，却又无能为力。

-其实我并不关心这些复杂的东西，我不关心未来、过去这些花里胡哨的东西。老实说，我什么也不关心。

-其实我才是这一切的罪魁祸首。是我太心急了，我失当处理了应该让凡人用万亿年时间慢慢消化的苦难。那样，深渊消失后人们就不会背负它的遗恨，现在的人们就可以在地图上看到真正的敌人，聪明的人也不需要像现在这样凡事从自己身上找原因。

-其实我曾试图解决凡人现在的痛苦，但是凡人太脆弱了，即使用对付深渊最有效率的能量清除人们身上罪原，也足够杀死他们好几次。所以我放弃了。

-其实世界很温和的，人们不需要什么优点就能生活得很惬意。是罪原改变了这一切，是罪原让世界的温柔有了人性发光的前提。归根结底，却是我的错。

-其实我曾想过让真相大白于天下。只是我能忍耐万亿年的内疚，却无法承受万亿人的谴责。我会不复存在。

——幻影

悲滞川东部海岸线再往东的海域（直到清罪滩的西岸）都是［罪海区域］，那里无风无浪，晴朗少雾，却漂浮着许多无主的船只。罪海上漂泊的破船俗称幽灵船，船上有人影，实际却没有船员，立在上面的是由一些人的心里话在宇宙游离能量的作用下具现而成的三维幻影。幻影的形态像幽灵一样，外形上完全模仿了它主人的样子。

罪海包含很多个分支海域，每个海域都会周期性地生成和隐藏幽灵船，其中绝大多数海域都有自己的幽灵船。有些幽灵船已经被［学会］命名和编号，其中有一艘名叫［荆棘船］的幽灵船上居住着整个罪海最有名的幻影——［代号：巫师之王］——它和真正的巫师之王长得非常相似。

1.1.2.7.2藏龙域

##### 1.1.2.7.3赤炼方

许多年前，赤炼方是鼎人研究“究极生命”的地方，最终那里飞出了赤炼古龙，所有住在那里的人不知所踪。赤炼方是先冕最有名的几个无人区之一，因为那里富集这个星球很罕见的事物——鬼。

##### 1.1.2.7.4吹砂角

吹砂角是麒麟人的定居地，它曾是人类到过的地方，所以那里的麒麟人有丰富的和人类相处的经验。

1.1.2.7.5大妄边

##### 1.1.2.7.6雕雨陵

雕雨陵是先冕的褐星人居住的地方，有许多褐星人的建筑坐落其中，最有名的是他们的防御设施。

##### 1.1.2.7.7归化径

曾经的无名之地，似乎有恢复物体［天然度］的神奇力量。曾经有大批基因工程的造物经过此地，结果血统被神奇地还原成了原始形态的记录。

1.1.2.7.8骇浪齿

##### 1.1.2.7.9寒天索

据说曾经是银峰古龙的历练之地，现在是银峰古龙的藏匿之地。

##### 1.1.2.7.10后天遗

后天旅社的一部分基地坐落的地方，这个组织的一切力量都会从这里出发，并最终到达宇宙的每一个角落。

##### 1.1.2.7.11幻秘园

游经飞英星系的千百万种游离能量最终汇聚的地方，在这些力量的影响下，这片土地存在着许多世间罕有的奇观或仙境，就像人们吃下毒蘑菇后产生的幻觉汇成的园林，但它的确存在于现实中，不会轻易消失。

###### 1.1.2.7.11.1秽妖之国

污化意识为其党羽划定的“圣地”，通常情况下被重重禁制保护着，肉眼不能察，肉脚不能入。

被污化意识感染的生灵都会想尽办法来到这个地方，在“意识”的操纵下为了一件与自己的利益相悖的事业不停繁衍，企图为污化意识组建一个强大的军队，向曾经挫败它的强人还击。

秽妖之国拥有多种荒漠、密林等类型的栖息地，有多种生物在其中勉强生存。它的土地上弥漫着一层淡淡的粉红色雾气，就像大地渗出气态的鲜血将那片地方笼罩了一样。雾气具有甜、咸、闷、酸等气味，可能给旅人留下深刻的印象。

##### 1.1.2.7.12结血坡

传说中为先冕带来灾难的黑色古龙坠亡的地方，它的身上附带的寒气把这里变成了维持万亿年不化的冰川。

##### 1.1.2.7.13苦言辙

人们对它的描述是……极为难走的一段路。据说苦言辙特殊的地形会让其中的高等生命感受到莫名的紧张感。

##### 1.1.2.7.14离人陲

先冕唯一一处仍然保留着迷雾的地方，任何走入其中的人都会失踪，能不能找回来全看运气。

##### 1.1.2.7.15千风峡

先冕的烂柯人居住的地方，有一条弯曲的大峡谷贯穿南北。有一颗倒着插入大地的树放置在千风峡诸水汇聚之地，在烂柯人的传说中，在未来，这棵树会不停生长直到戳穿这个星球。

##### 1.1.2.7.16清罪滩

因为人类尚不了解的原因，清罪滩被盘踞海底的水下蛮族视为战略要地，所以这里经常受到水怪的侵扰。

##### 1.1.2.7.17若梦土

人人向往的梦想之地，但是任何深刻描写它的文字都会离奇失踪，所以学界也不清楚那里的具体情况。

##### 1.1.2.7.18散影界

散影界是众所周知的秘密之地，所有的秘密都会通过各种渠道在这里汇集，并最终流向不知名的地方。

##### 1.1.2.7.19生水源

先冕大陆所有水的源头，其下蕴含着丰富的地下水资源。

1.1.2.7.20失泽挑

##### 1.1.2.7.21时留谷

时光驻留的谷地，拥有平静的山、水、树木及原野。据说曾在先钟肆虐的［时间之兽］在逃往此地时陨落。

###### 1.1.2.7.21.1大学园

占据时留谷大半土地的建筑群，是由一圈如山岳般坚固伟岸的精石城墙保护的学术基地。作为［学会］的大本营，其中含有临近城墙的多个模拟环境和一座中心城市，以及围绕中心城市的育人基地——［八大院］。

［大学园］的模拟环境不仅为学者们提供了实验场所，也充当着中心城内居民的第二道防线，外来之人如果不熟悉模拟环境的地形结构而贸然翻墙，其结果想必和直接进入没有任何文明援助的荒野差不多。

［大学园］中心的建筑群像是九大力量体系的具象化建模，由八大院学习和研究，再由中心城市负责提取成果、调和它们的矛盾和冲突，共同为先冕的文明服务。在四处探险的冒险者口中，八大院各有各的想法，但都被中心城市压制着，发挥不出各自的野心。实际上八大院各有各的优势和缺陷，ta们深知如果不靠中心城市那英明有效的调整与分配，它们很有可能在两百年内崩溃成不值一提的弱小势力。

##### 1.1.2.7.22宿星巢

传说中的先冕的守护者——翠星古龙——的居住地，万亿年前，翠星古龙从遥远的另一个宇宙漂流至此，又在不久后的另一头黑色的古龙降临并带来灾难的时候挺身而出，宿星巢是它伟大征程的出发点。这片区域摆放着许多人形的玉石雕像，那是试着盗取翠星古龙秘宝者的残骸。

1.1.2.7.23通天尺

##### 1.1.2.7.24无往沿

先冕人的发源地。先冕人的族群到达适合迁徙的规模后，曾经从此处出发，再未回归。

##### 1.1.2.7.25祥云岭

后天域诸位自然化身的定居之所，据说万亿年前，自然精灵曾在这里化作景物，而今天的祥云岭则是多数自然化身心目中的圣地和老家。

##### 1.1.2.7.26薪沙界

先冕人定居的地方，据说薪沙界百分之九十的土地都被先冕人开发成了可居住地段，可谓当之无愧的宜居之地。

##### 1.1.2.7.27喧嘈野

据说是各路强者纷纷汇聚的地方，充斥各种着前人留下的宝藏或威胁。

#### 1.1.2.8先钟篇

地球上第一组从迷雾中苏醒的大陆。从空中向下俯瞰，它像一个被外力分成十二等份的土黄色圆盘，其上覆盖着稀疏的绿色和蓝色条块，那时河流、湖泊和植被生长的地方。

先钟大陆因八千年前的事件离开海面并上升，从此更名，外表也发生了巨大的改变。

### 1.1.3世界风物总篇

世界是有很多东西构成的，即使我们奋力地去想，也只能描述极少的部分。

#### 1.1.3.1魔法体系篇

后天域九大体系之一，专长使用魔法的体系。

##### 1.1.3.1.1魔法神（概念）

魔法神被（魔法体系者）认为是世界的源头和尽头，和［自然］相似却又完全不同。祂的名字不可谈，祂的形象是多变的，暗示着魔法体系在世界范围内的地位和影响力。

在魔法体系式微，或有或无的时候，祂是幼虫的形象，在结密闭的茧。当祂处于这个形象的时候，祂和祂的茧（抽象化表达的深层自然规律）都无法被凡人探求，暗示魔法的力量不为人所用。

在魔法体系前途茫然的时候，祂是蜘蛛的形象，在织疏密不均的网。有的人恰好踩在网上，得到祂的力量，有的人不幸跌落网眼，便与魔法无缘。

在魔法体系成为众人之选的时候，祂是织女的形象，用象征着魔法力量的丝线把全世界相连，这又暗示魔法是种常见的技术。

无论祂的形象如何变化，总是被当成利用魔法能量和原初元素编织自然规律的神上之神，高于一切凡人、精灵和神明，其概念与［自然］相等，但并不像自然那样对自然规律的完美有追求。

##### 1.1.3.1.2魔法能量

一种世界河能量，被［自然神］掌握着（自然神是一种诞生于自然规律的神明），但施法者可以通过特定渠道获取（例如维持［聚元之印］）。由于可作为一种捷径用于施展法术和进行魔法实践，它成为了魔法体系的关键。

更多的自然能量的信息可查看[1.2.1.2.7世界河能量：魔法能量](#_1.2.1.2.7世界河能量：魔法能量)。

##### 1.1.3.1.3原初元素

产自内隐界诸世界圆的神秘原料，当自然神雕琢自我世界所用的“原石”被取出世界圆的时候就会转化成这种物质。

原初元素是纯粹的内隐界物质，一般不能以任何方式出现在外显界，但它可以跟所有类型的魔法能量结合并生成“次生元素”，后者却可以同时出现在“两界”。

因为原初元素不能出现在外显界，所以它也不存在物理和化学性质（包括重量、熔点等），而它与魔法能量相结合的功能参照的是高于［宇宙·逻辑］的真正的自然规律。

有的世界圆自带法则，它会赋予［原初元素］以诸如颜色、密度等性质，这个要另当别论，因为其被赋予的性质只能存在于少数世界圆内。

##### 1.1.3.1.4次生元素·空元素

呈白色的球形物质，密度为0.0005半克/m³，轻盈到可以漂浮在空气中。

能够在魔法能量的作用下转变成抽象概念的实体，如“时间”、“空间”、“逻辑”的实体（遗憾的是多数实体化的概念仍然是不可见的，因为它们几乎不与客观世界（外显界）发生相互作用）。

##### 1.1.3.1.5次生元素·域元素

呈水绿色的六边形玻璃状的物质，有一定的弧度，像薄膜一样。

能够在魔法能量的作用下转变成［超次元素质］，超次元素质就是掺杂了魔法能量的固体、气体、液体、等离子体等形态的物质，这类物质非常危险，可以通过侵其表里的魔法能量解离、切割和洞穿其他物质。

或是与物质接触而转变成同类的物质。

##### 1.1.3.1.6次生元素·辉元素

呈金黄色的三角形玻璃状物质，表现为半透明的薄片。

能够在魔法能量的作用下转变成二级外显能量（动能、热能、霜能、蚀能、光能、磁能、暗能）。

或是与能量接触而转变成同类的能量。

##### 1.1.3.1.7次生元素·惑元素

呈星形的斑斓玻璃状物质，单一样本的颜色在会不同的条件下发生转变，这取决于一堆惑元素里面最缺哪一种色调，一般而言，会出现高饱和度的红、黄、绿、蓝、紫色。

能够在魔法能量的作用下转变为信息，作用十分抽象，也难以单拿出来演示，一般都是在特定的组合中直接应用，常见于幻术和变化类的法术。

凡人文明能够为每一种材料、现象找到容身之所，但是对于无序信息的处理能力仍然欠佳，因此，惑元素是人们最常忽视的元素，甚至有些人认为它是［空元素］的一种。

##### 1.1.3.1.8法术

利用魔法力场的约束效果和魔法能量的复杂作用在外显界引发固定的现象就是所谓的［法术］，这个概念在［绝学与本领］中有更多例子，总的来说，它有咒印、一般魔法、大魔法、法阵四种存在形式。

##### 1.1.3.1.9法术力场

法术生效的关键，由纯粹的魔法能量创造的隐形罩子，在魔法力场内的事物有可能被法术的力量波及到，反之，只要目标在法术力场外，那么即使在空间上较近也无法对其造成影响。

法术力场会在法术释放的瞬间生成，只有几个世界秒的延迟。法术力场一经生成，除非法术结束，否则永远不会改变其范围。

法术力场本身不会和外显界的物质、能量和信息相互作用，它也无法通过外显界本土的手段探测到，法术效果并不是它引发的。法术力场只起到一个边界的功能，真正引发种种奇异现象的是其中奔涌的魔法能量。

制造法术力场需要大量的、融合于施法者内在的魔法能量，这对于一般的施法者来说可能是无法实现的，需要通过［咒语］向自然神申请。相对而言，持法杖的人和各类魔鬼在魔法体系的资历更大，对ta们而言法术力场会是能够轻易制造出来的物品也说不定。

##### 1.1.3.1.10魔力

［魔法能量储备］的一种简便说法，指任何收藏在触手可及之处的、随手可用的魔法能量库存，魔力大小、多少都仅仅表示库存量的相对数目。

由于魔法能量难以利用外显界本土的材料储存，并不能像酒水一样简单汇集到桶里，储存魔法能量需要使用特别定制的容器，这种容器中，要数可以随身携带的小型化储存器制造难度最大、售价-容积比最高。

除此之外，随身携带大量的魔法能量又是可怕的安全隐患，假如不小心泄露出来，无序的魔法能量会像反物质（正反物质的湮灭效应）那样给世界开个洞（夸张说法）。

因此，俗称的一个人的魔力大小不仅指ta的法术威力强弱，而是从技术实力、自信心、安全意识、财力甚至地位等多方面的描写。

##### 1.1.3.1.11伊德维尔（概念）

九域中乌空的精灵和它最大的化身都叫这个名字，在魔法体系的传说里，乌空的伊德维尔深居在群星间的幽质湖中，它时常降下深紫色的魔法风暴摧毁繁荣的城市并袭击朝圣的旅人，这让它被当成古时的勇士和魔法师们要面对的主要困难之一。

伊德维尔算得上魔法体系神话里的常客，它经常被形容为一头拥有星云般璀璨鳞片、吐出黑涎的天体巨龙。不过遗憾的是，当它以这个形象现身时，就说明快要被击败了。

伊德维尔对魔法体系的影响要比外人想象得更深远，由于传说中的它懂得呼召危险的魔法现象摧毁凡人的军队，魔法体系的先贤和后辈都将一些威力格外强大、色调格外黑暗的法术称作“伊德维尔的魔法”，只不过有时为了简便好记，大多将之简称为“黑魔法”，“黑”并不表示法术呈黑色的特效，而是指代从伊德维尔的黑涎以及其主最大的特点——桀黠。

##### 1.1.3.1.12施法材料

在魔法能量被凡人找到稳定获取途径之前，曾是各种各样平凡的物质和二级外显能量担当辅助施法的重任，于是魔法能量出现之后，许多稀有难寻的素材的地位便一落千丈，再不像过去一样昂贵了。

施法材料能够辅助施法的根本原理是“在特定的法术中，特定的物质或二级外显能量的组合应用能够模拟魔法能量的特性”，虽然它比直接使用魔法能量的办法曲折不少，但在魔法体系发展的初期十分流行，尤其是一些流派为了在条件不发达的情况下研究简洁易用的法术通过穷举做出了许多稀有材料的替代方案和常规材料的优化方案，可见一斑。

##### 1.1.3.1.13施法动作

施法动作指在持有［施法材料］的情况下做出法术要求的动作，做这些动作的根本理由是通过改变施法材料的位置、运动状态和姿态模拟魔法能量在自然规律中的运行，实际起到的是节省魔法能量的作用。

不同法术要求的施法动作需要花费的时间和资源（体力、精力等）并不一致，时间大多花费1分钟，由于大部分都是在一段时间内的［轻松的动作］的组合，所以需要消耗资源的动作也不常见。

假如施法者自身具有足够充足的魔法能量（储备为目标法术的10倍以上），就可以省去动作。

##### 1.1.3.1.14咒语

由于靠自己的能力制造法术力场难度较大且不经济，几乎所有的施法者都在利用咒语向［自然神］申请［法术力场］，这个申请法术力场的行为是通过［咒文］实现的，申请法术力场的权利似乎是随魔法体系的强弱而涨缩的。

咒文有两个含义，首先是咒语的书面化表达，是一种并非被人类发明的自然语言的文字，每个字、词都是为召来法术效果而设，但熟悉它的人也可以用于传递讯息。其次是指随着法师念出咒语而诞生的短暂的［咒文文明］，这是一种反物质文明，ta们会在诞生后的几世界秒内自然湮灭消亡，每个个体消亡后立即向自然神发送一段独特的信号（施法者念出咒语的每个符号都会生成特定的咒文文明个体），结合以上观点，可以认为［咒文文明］就是施法者与自然神之间的“同声传译工具”。

##### 1.1.3.1.15贤乌泽尔（概念）

一个经常出现在魔法体系神话中的凡人角色，背景设定为几百万个魔法体系永生创始人在某场浩劫中的少数幸存者中实力最强、影响力最大的一位，因为在魔法体系有着巨大的贡献，所以有着［贤］的前缀。

在神话中，贤乌泽尔属于人的一方，因此有着比较温和、可亲的形象。出于对凡人圣贤的美好期待，贤乌泽尔也有嫉恶如仇的特点。

这位［贤乌泽尔］的现实原型亦是上古战争的遗存，ta保留着一些神话般的记忆，却因为某种奇特的效应进入了一种不妙的循环中（或许是诅咒）：每隔五百年，就会进入失控状态，需要派遣专人镇压，和封印强敌的思路相当。无论镇压的结果如何，ta都会在500年内再一次失控。

##### 1.1.3.1.16咒印

一种法术，仅基于特殊的单个动作和配套的施法材料召唤法术效果（无需咒语），是最简单的法术，同时具有最省力、最容易造成浪费、最不可控、威力最低等多个特点。

说它最省力是因为结印动作简单，动作量少（结印指施展咒印所需的动作）。

说它最容易造成浪费是因为施展过于简单以至于平日里生活可能“误放”，不经意间消耗施法材料。

基于上一条，特定的咒印效果对于特定的环境而言极危险，所以在群居背景或危险环境作业的条件下极有可能成为灾害的源头。

威力最低的说法则是来源于花费的魔法能量极低且不具备法术力场，形成威力的基础远低于其他类型的法术。

#### 1.1.3.2功力体系篇

九大力量体系之一，能够从玄之又玄的界域抽取力量，取得军事、民生两方面的滋养。但它更明确的价值是给文明提出了解释世界的另一个角度。

##### 1.1.3.2.1功

［功］在功力体系者的学术体系中指代世界的本质（但本人的文学水平实短浅，下文将极少出现用“功”组词并将其作为基本概念的例子）。

功力体系本身是针对世界本质力量的探索，目的是尽可能大范围地创造完美的地上乐园或正义之地，它的起点是陌生神祇或精灵——一种伟力的点拨。这个体系提出的诸多观点（包括对［功］的释义本身）都离不开外力的指引。

##### 1.1.3.2.2阴阳

是功力体系者总结出的、独立于原有属性的属性，用于描述万物的现状（性质）和预测事物的未来（发展），有这种作用的阴阳共有7对（组），另有1对阴阳虽然已证实存在但暂且不知道用途。

世界上的每一种存在和行为都可以用8组［阴阳属性］描述，其中的每一组阴阳都有两极，功力体系者认为只有位于两极中间的状态才是最合适的状态，称之为［平衡］，在达成8个［平衡］之后，就能暂时来到［永恒］的境界。

而在达成永恒之前，每一组［平衡］都能让事物的可持续性提升若干指数倍，对于人类而言相当于几十到几十万年的寿命……这被内行人士称为“世界的奖励机制”和“鼓励探索机制”，或者更正式的代称叫做“永恒的阶段性”，在物理上的表现就是“内隐躯体体积激增”。

##### 1.1.3.2.3阴阳镇物

是用来守护阴阳状态的物品，在摧毁镇物之前，特定事物的阴阳属性不会发生任何变化。镇物可能是天然的或者人造的。

通常来说，阴阳镇物是人造的，它被用来镇住一种事物（通常是布下镇物的人自己）已经达成［平衡］的某一组阴阳属性，或者是将某一种事物的阴阳属性镇在对其有利的状态，例如有些功力体系者会跟科学体系者合作，提供绝对光滑的材料的时候就会选择将材料的［涩-滑］阴阳组镇在［滑］的一极。事物的每一个阴阳镇物都严格对应一组阴阳属性，所以每个事物最多会有8个镇物。

从镇物的选材和形状可以看出布下它的人大概有多少实力，或对ta有多重要，按照往期摧毁经验的提示，越强大、越在意的布镇者越会选择坚固的材料制造镇物，并把它藏在更难以找到的地方，形状方面也会尽可能地自然。不过极少数情况下也会出现选材简单、位置显眼的“主打一个随意”的现象。

##### 1.1.3.2.4精微能量

精微能量是一种专门为自然规律服务的能量，全世界的自然规律都依靠精微能量辅助运行，在常见的比喻中，它就像融化金石的王水和轰开城墙的炮弹那样清除自然规律运行途径的阻碍。

在后天域的功力体系者的认知体系中，许多核心技术和思想都是将精微能量列为必要条件的，重要程度略高于客观现实和智慧生物的主观能动性，它能把所求之物化作真实。

##### 1.1.3.2.5武功

基于精微能量、主观意志和体力的技术，核心是用特殊的修炼方法将自然规律中的精微能量收集到身体上，然后借助精神、体能合一的一套动作释放出来（简称［功法］），借助精微能量的神力制造出一种“仅凭人力开山劈水”的效果。

武功这个概念在诞生的万亿年间不断被提起，它兴盛过，曾有成百上千人的团体遍布诸国，也曾像宗教一样被信仰过，最后因为不适合从事生产工作被从容地抛下，直到下一个循环开始，它是人类无法抛弃的力量

在人类文明尚未如今般兴盛的古时，熟悉［功］的修炼者和习武者兼修武功和阴阳，在攫夺强力的同时寻求长生，所以有几千岁甚至上万岁的宗师高手留经典传世。而今［科学体系］兴盛，人类大多忙于［人的工作］，时间不足以全修，便有的习武功，有的修阴阳了。

##### 1.1.3.2.6灵力、妖力、妖术

灵力是一种由精微能量在自然规律的作用下转化而来的二级内能量，以相对温和的方式大量积聚在物体上的时候可以永久改变其性质，使原本不能思考的可以自如说话，使原本不知冷暖的可以行动自如，使原本寿数短窄的可以长命百岁，简而言之，它具有活化死物、为生者延寿的力量。

假如事物通过灵力的作用延寿，就能从内向外散发出灵力和灵气，使灵力幻化成实物辅助自身运动，事物就成了［妖］。妖是一种特别的实体，驱使灵力就像呼吸一样自然。与此同时，被妖物散发、使用的灵力也会沾上妖物的标记（妖气），有标记的灵力通称［妖力］，它比一般的灵力更容易探测和收集。

所谓妖术，即妖的术，妖的技能。凡物裕集灵力为妖，算作运用灵力的大能，所以［妖术］也可以粗略地理解为“基于灵力的术”。有的地方称它“妖法”，是与［功法］相对的，但这两者只有用法的共通处，实际原理有许多不同。

##### 1.1.3.2.7仙

当人通过温和的方式融入己身的二级内能量（灵力、丹力、精力、愿力）的达到其可承受的界限时，这些二级内能量就会突然间变成一团足以将其吞没的精微能量，在重塑其物理身体的同时，成为与凡人截然不同的，可以自如操纵精微能量的强大实体——仙。

由于身负强大力量的［仙］在人的世界具备极高的统战价值，历来是各路人马都想要争取的存在，结局各有不同：有的仙人在人的簇拥下行使神迹，有的救苦救难，受人敬仰，有的犯下了惊天大案，被人追杀，有的不堪烦扰，去了深山荒漠之类存不住水、不易农耕、不方便住人的偏僻地方躲着。

仙仅使用［仙力］作为其超凡本领，而非［灵力］、［丹力］或其他二级内能量，所以成仙的人无法通过灌注力量的方法创造仙人。仙力是一种有标记的精微能量，这种标记和［妖力］差不多，共同点是都能通过它确认力量的主人。

#### 1.1.3.3自然体系篇

基于自然精灵、自然化身和自然体系者的解释系统，特点是使用自然能量（法能）创造各种自然现象。因为有着自然精灵那样掌握着自然规律的存在兜底，这个体系的权威性还能力压科学一头。

##### 1.1.3.3.1九，三的倍数

由于活跃的自然精灵共有9位且互相有不可融合的分歧，自然体系中的概念通常一次性出现9种。非自然体系独有的概念也会受到自然规律的影响，通常以3的倍数成组出现。

##### 1.1.3.3.2自然

自然体系中，改变世界、创造自然规律的事物。

在ta做这些之前，后天域内可以说是空无一物的。

##### 1.1.3.3.3自然规律

［自然］创造的第一个事物，能够为整个世界奠定秩序和繁荣的基础。通常来说，操纵了自然规律就是掌控了整个世界（假设忽略［自然］的话，ta本来就不怎么动）。

自然规律从诞生开始到现在被更改了多次，分别让不同的东西出现在了世界内，例如［内隐界］、［自然神］之类。在不做任何修改的时候，它由九位自然精灵负责维护。能够对自然规律做更改的存在除了［自然］和自然精灵，还有浩天仙，但后者受到的约束相对更大。

自然规律是由精微能量驱动的自动管理系统，它在世界的各个角落布置着丰富的脉络，以便精微能量在其中穿行并释放影响。以上是比喻式的描述，自然规律是诞生自宇宙之外的非常抽象的概念，不了解它的人无法真正的理解它，理解它的人无法用人话将它表达。这就是为什么只有一部分存在可以操纵它的缘故。

##### 1.1.3.3.4自然精灵

［自然］创造的第二种事物，拥有操纵自然规律的能力。自然精灵诞生之后，ta们利用自然规律创造了更加丰富多彩的事物，［宇宙］和容纳、生成宇宙的［外显界］就是在那之后诞生的。

原初的自然精灵诞生后就碎裂了，分解成名为［自然基质］的无数碎片，一段时间后，特点最分明的九类碎片组合成了九个自然精灵，又一段时间后，剩余的碎片也组合在一起了。

和宇宙内部的事物不同，自然精灵没有大小强弱之分，这些从碎片中组合而成的自然精灵在能力上与原初的自然精灵没有区别。

##### 1.1.3.3.5自然能量

由自然规律中的精微能量生成的能量，是二级内能量的一种。也叫法能、法则能量。自然能量通常有两种形态，［积法能］和［旅法能］。前者每日可以转化为百倍份数的后者，而后者可以滞留在环境中，并且可能被自然体系者使用。

即使条件并不俱全，自然能量也可以引发自然现象，利用了这一点的［绝学与本领］名为［自然力量］。

##### 1.1.3.3.6自然情绪

一种会让自然精灵变得不能自已的概念。

自然精灵会吸收自然规律运行时产生的异常，让自然规律不至于轻易出错，而异常被自然精灵吸收后，则转化为附着在自然精灵身上的自然情绪，需要定期清理掉才能让自然精灵维持正常。

由于自然情绪不是外显界概念，故不能用人类容易理解的方式介绍清理它的过程。

##### 1.1.3.3.8自然化身

自然精灵的［化身］。

化身一般负责清理［自然情绪］，维护自然精灵的健康。当化身出现在外显界时，它们也具有强大的自我，假如有什么私人目的的话，也会积极地加以实现。

##### 1.1.3.3.9自然力量

基于自然能量的一种绝学与本领，属于自然化身的拿手好戏。

##### 1.1.3.3.\*爱

像［自然］一样沉默的第十位自然精灵——［生命精灵］在这个世界上留下的神秘力量，充当着许多奇异效应的能源。例如弥洛精灵常用的绝学与本领——［弥洛技］——就属于由爱驱动的效应。

爱来自宇宙之外，是自然规律中最终极、最重要的能量之一，和［精微能量］同级，它可以做到任何事情，甚至包括干涉自然规律的运行。在宇宙之内，凡人可以通过进行被［逻辑］定义为［爱的行为］的行为将爱聚集在自己身边或转增给他人，当一个人身上聚集了大量的爱时，这个人的所作所为都将所向披靡。

在宇宙中，爱的行为有三大类，分别和旅途的三大阶段相关，为［展望］、［经行］和［回顾］，由此三种，又衍生出难以归类的多种爱的具体行为，几乎囊括了所有的善举。

以下为爱的例子：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **爱的大类** | **具体的爱** | **简介** |
| 旅途展望 | 颠覆之爱 | 危害无穷的计划和观点最好在出发之前就被察觉和整改。 |
| 鼓舞之爱 | 为了让旅人鼓起勇气。 |
| 无心之爱 | 驱人向远的爱没有野心。 |
| 旅途经行 | 翼庇之爱 | 用自己的资源保护旅人安然无恙。 |
| 轻抚之爱 | 不具威胁的触碰。 |
| 均有之爱 | 不偏私、不忽略地帮助每一个旅人。 |
| 旅途回顾 | 归还之爱 | 将曾经带走的放回原处。让等待不落空。 |
| 远望之爱 | 永无枯竭、不会断绝。 |
| 回想之爱 | “我还记得你哦！” |

［爱］同时也是［秘宇精灵］的正向动机。

##### 1.1.3.3.\*动机三态

自然精灵及其化身的本质抽象到人智不能理解，在ta们主动与人交流之前，人类一度未能归纳出ta们行动的规律。

简单来说，自然精灵及其化身围绕着共通的动机行动，动机共有18种，分为9组相互对立的动机，每一组动机的关系如同线段上的两个端点，有关但相差甚远。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **自然化身类型** | **正向动机** | **逆向动机** | **首领特殊倾向** |
| 磐峰 | 质证 | 猜疑 | 求乐 |
| 森原 | 彻备 | 侥幸 | 寻生 |
| 重洋 | 肃穆 | 轻佻 | 悲苦 |
| 死境 | 顽强 | 懦弱 | 倾慕 |
| 寒渊 | 永恒 | 短暂 | 自洁 |
| 苍穹 | 敬畏 | 傲慢 | 放任 |
| 乌空 | 包容 | 狭隘 | 忿恨 |
| 地心 | 牺牲 | 逃避 | 踏险 |
| 秘宇 | 爱 | 欲 | 贪夺 |

每个自然化身都有［动机］，具体的会落在“线段”上的任意一点。自然精灵和自然化身首领的动机永远处在“线段”的正中。也就是自然体系者常说的［均衡态］（持有正向动机为［光明态］，持有逆向动机为［黑暗态］）。

#### 1.1.3.10场景布置篇

以下布景不区分前后。

##### 1.1.3.10.1路边的虹石碎

稀有的虹石随机出现在路边，像是凭空出现在地上的。

## 1.2游戏规则之章

包含各种穿越者会用到的知识。

进入这一章之前，我们假设后天域是一款具有真实感的游戏（这意味着可以带来真实的触觉、味觉等），由［自然］担任［系统］。

### 1.2.1日常总篇

日常就是平常的一天，表示通用的规则。

这一节所说的一切皆以［4413宇宙］中心的［飞英星系］的主星［地球］举例。

#### 1.2.1.1人物属性篇

游戏里的角色通常自带属性列表，而玩家们知道，即使游戏中描述的属性再多，也只是对于现实世界的不充分模仿。我们在这里计算角色的属性，就是为了预测各种各样的人在面临困境前可能会有的表现。游戏给了学界很多灵感，解决了我们如何轻松的面对向穿越者解释需要注意些什么的问题。

在本篇，笔者会给出一些重要的人物属性，每个穿越者都会在日常生活中用到这些信息。

* 生命值
* 体力值
* 精力值
* 天然度
* 能量抗性
* 动力
* 机敏
* 明智
* 学识
* 刚劲
* 健康
* 运转
* 感觉
* 灵慧

以上是穿越者需要注意的数据种类，以下为释义：

##### 1.2.1.1.1部分属性的天赋值和努力值

动力、机敏、刚劲、健康、运转、感觉、灵慧被先冕人称为“天生天赋七件套”，因为每个人的值从出生开始就是固定的，基本上不会改变。这一小节主要是扫清疑虑，笔者以学者的阅历宣布——它们是可以更改的。

在可以被测得的属性值的背后，是［天赋值］和［努力值］在影响它。其中天赋值有10个档位，决定了一个属性的上限值；努力值有5个档位，决定一个属性在固定天赋中的档次。在此世界的数据库中（假若有的话），一个属性是这样记录的：

* 动力：xx
* 天赋值：x
* 努力值：x
* 机敏：xx
* 天赋值：x
* 努力值：x
* ……

以先冕人的动力参考值举例，“10”的背后是“天赋值2，努力值5”，表示先冕人的动力属性在天赋2的最高档次。

综上所述，属性值来源于天赋值和努力值的结合，那么提升属性值也就是提升天赋值和努力值。

对于正常生活的人而言，天赋值是一生都不会改变的值，只会因为一些重大的生理/心理变化而暂时改变。而努力值则可以在一定的范围内人为操纵地增加或降低，放纵疏离会让它降低，而专注训练则会提高，这同样意味着人的努力值在其生命的各个阶段其实是不同的。

关于属性值的简单评价可以参考如下：

###### 天赋1：弱者

先冕人经常充当外来之人观察世界的感官，因为先冕人与外来之人的处境最为相似。

在先冕人眼中，天赋值为1的生物往往有着难以忍受的缺陷，或缺失某些极重要的功能，一般只能沦为宠物、食物、耗材甚至无价值的填料。这着实有点像贬义的富人思维，实际上那些生物不一定觉得自己有哪里不对。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **天赋值** | **属性值** | **评价** |
| 1 | 1 | 对于一个先冕人来说，这种状态和死亡差不了多少。 |
| 1 | 3 | 对于一个先冕人来说，这处于一种必需有人来照顾才能活下去的状态。 |
| 1 | 5 | 若换位思考的话，这可能是先冕人眼中可以独力生活的最低极限。 |
|  | | |

###### 天赋2：凡人

先冕人对自己的估算非常到位，在这高手如云的大千世界里，ta们确实是凡人。但是，先冕人对此也有话说。

凡人只能是我们，正因为我们是“眼”。

简而言之，将自己所在的区间划为［凡人］对先冕人而言属于主客观双重必要的决定。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **天赋值** | **属性值** | **评价** |
| 2 | 6 | 功能完整，但是功率极低或是版本极度落后。［幼儿级］，或应如此形容。 |
| 2 | 8 | 功能完整，但是版本落后两代左右，功率也差强人意，和先冕人有明显差距。 |
| 2 | 10 | 各项功能完整，就像功率拉满，版本最新的高端设备。却也是芸芸众生中最不稀奇的。 |
|  | | |

###### 天赋3：精英

如果你问先冕人，更高级的存在会如何形容你们？ta们或许会含糊地答非所问，只是更多的情况下，会是这样的回答。

虽然相比而言更加落后是不争的事实，但坦率点说我们不太关心他们如何看我们，因为我们是我们。

先冕人也知道在那些天赋更高的存在面前，自己的数据和宠物差不多。但ta们也明白，由数千万先冕人组成的文明是力不可当、智不能胜的，唯有毁灭世界的力量能与之比拟。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **天赋值** | **属性值** | **评价** |
| 3 | 11 | “有天赋是这样的”。处于这个阶段的精英和［凡人］的区别并不大，仅有一些看上去不太重要的特征。 |
| 3 | 13 | 和普通的先冕人相比，这个阶段的生命具备用之不竭的强大竞争力。 |
| 3 | 15 | 精英的完全体。在ta们眼中，寻常人类有如残疾。 |
|  | | |

###### 天赋4：英雄

如果对象不是那些注定走上伟大之路的英雄，那么先冕人作为一种动物，其自带的那一点点生存所需的傲慢可能让ta们无法接受形态上如此相似的事物拥有这等属性，人们的形容往往是［野兽般的］、［鬼魅般的］、［怪物般的］、［非人的］，必须想尽一切办法否定其为人的可能，剥除其为人的权利，否则就要担心自己在这颗星球上的位置被其取代。

也有相对少，但数量同样大的人群能给出客观一点的评价。

ta们是英雄，ta们很强大，这不假。我们正需要这样的人去挑战自然，去做我们做不到的事情。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **天赋值** | **属性值** | **评价** |
| 4 | 16 | 人们印象中的野兽具有这个级别的蛮力，这是不可理解的非人之物应有的实力。 |
| 4 | 18 | ［怪物啊！］，就是这样的评价。难以理解的实力差距会使不成熟的崇敬变成恐惧。 |
| 4 | 20 | 如果先冕人需要为传说中的英雄弄一个数据系统，那么绝大多数英雄的突出数值可能是这个数。或者比这个更高。 |
|  | | |

##### 1.2.1.1.2生命值

当一个拥有物质身体的东西承受的伤害超出当前生命值时，那个物体就会失去原本的作用，所以在带有不同目的的观察者眼中，物体的生命值并不恒定。

——研所示板

一切在宇宙和世界圆中拥有物质躯体的事物都具有生命值。根据观察时的不同需要，事物的生命值有四种常用概念——最大生命值、当前生命值、基础生命值、额外生命值。

［最大生命值］就是物体在当前状态下，生命值所能恢复到的最高值。通常来说，基于生命值发作的效应指的是基于最大生命值。

［当前生命值］就是物体当前状态的瞬时生命值，它可能与最大生命值相等，也有可能因为各种效应略低于最大生命值。

［基础生命值］就是最大生命值剥除了所有额外生命值后剩下的值，它的大小总是取决于物体的类型和状态。通常来说，状态好的物体其基础生命值要高于不好的。

［额外生命值］就是在基础生命值之上附加的生命值，往往是以固定值或者基于基础生命值的一定百分比附加在基础生命值上。如果没有特殊说明，物体的生命值被扣减时，优先扣减额外生命值。

扣除物体的额外生命值不会导致物体受伤，但当基础生命值被扣减到一定程度时，躯体上就会出现伤痕，并带来一系列负面效应，可参考下表。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **基础生命值情况** | **状态名** | **状态详细** |
| 受伤后剩余生命值大于基础生命值  10+/10；101/100 | 无伤 | 没有特殊变化。 |
| 受伤后剩余生命值等于基础生命值  10/10；100/100 | 基本无伤 | 衣服、毛发、皮肤稍微粘尘、染色等。毛发和衣服微量缺损。无特殊影响。 |
| 受伤后剩余生命值大于基础生命值的百分之95  9+/10；95-99/100 | 轻微伤 | 表皮破损、划痕，没有出血。感到可忽视的轻微疼痛。 |
| 受伤后剩余大于等于基础的百分之80  8-9/10；80-94/100 | 次轻伤 | 表皮小范围破损，少量出血。感到可忍耐的疼痛。 |
| 受伤后剩余大于等于基础的百分之60  6-7/10；60-79/100 | 轻伤 | 表皮大范围破损、大量出血，部分器官和肢体轻度损伤，需要治疗。感到可忍耐的疼痛，无力。 |
| 受伤后剩余大于等于基础的百分之40  4-5/10；40-59/100 | 次重伤 | 少量重要器官和肢体轻度损伤，需要治疗。感到不可忽视的疼痛，无力，部分感官钝化。 |
| 受伤后剩余大于等于基础的百分之20  2-3/10——20-39/100 | 重伤 | 少量重要器官和肢体重度损伤，需要急救。感到不可忽视的疼痛，无法行动，部分感官钝化。 |
| 受伤后剩余大于等于基础的百分之10  1/10——10-19/100 | 次致命伤 | 大量重要器官、肢体不同程度损伤，少量缺失，机体难以维持，需要急救。全部感官钝化，概率失去意识。 |
| 受伤后剩余小于基础的百分之10  1-/10——1-9/100 | 致命伤 | 大量重要器官、肢体不同程度缺失，机体严重毁损、不可持续。失去意识，即将死亡。 |

此表格表示伤情机制判定标准，而非量刑伤情（法律）标准

［生命值］和宇宙的［逻辑］运行密切相关，故有极多的效应可以影响到生命值，例如基于能量的伤害值就是其中一种，与之相对的，也有休息、修理等可以恢复生命值。

##### 1.2.1.1.3体力值

体力值相当于另一种生命值，它具有和生命值类似的概念，如［最大体力值］、［当前体力值］、［基础体力值］、［额外体力值］的解释和对应的生命值的概念几乎相同。从数值上看，它与物体的类型、身体状况、成长阶段、燃料储备有关。

体力值主要用于在不靠外力驱动的情况下运动，即应付部分行动的体力消耗，而非抵抗伤害。体力值消耗时，基础体力值和额外体力值视为一体，当消耗的值占最大值的一定比例时，就会进入一定程度的［疲劳］状态，会导致多种属性暂时降低。

一些物体（如大部分生命）可以通过停止运动来恢复体力值，通过这种方法恢复体力值的情况分三种——间休，短休和长休。

［间休］表示暂不做任何花费体力的行动，维持间休的每秒可以恢复1点体力，最多恢复到总体力值的40%。

［短休］表示不花费体力值，只做轻松的动作。每休满1分钟可以恢复最大体力值的2%，最多恢复到总体力值的60%。一般情况下，一个人将体力恢复到60%大概需要花费10分钟。

［长休］表示以完全无运动准备的状态持续休息，每休满1小时可以恢复总体力的10%，直到上限。一般情况下，假如一个物体可以通过休息来恢复体力值，那么最多花费4小时即可完全恢复。

##### 1.2.1.1.4精力值

除了部分细节外，精力值相当于精神方向的体力值，包括分类、扣减和恢复的多种特征都完全一致。

宇宙中的大部分物体都没有精力值，这是能够思考的东西独有的属性。

##### 1.2.1.1.5天然度

由自然或自然规律创制生成的事物拥有相对高的天然度，其中掺杂了越多的人工，天然度就越低，关于天然度的作用，主要有三。

环境和环境中的实体都有天然度这个属性 ，它是一个0%到100%的百分数，当实体的天然度与环境的天然度不同时，实体的一切活动都会削弱，每相差1%，就削弱1%的效果，最多削弱到50%。

然后，当实体的天然度与环境的不同时，受到自然现象的影响还会更剧烈，规则和上一条恰好相反。

最后，当实体在任意环境下施展［自然力量］或［弥洛技］时，若自身天然度低于100%，则等比例扣减威力；若天然度为0%则不能施展这两种绝学与本领。

事物的天然度绝不是永恒固定的。虽然有可能在很长时间内保持一个数值，却也会随着身体的变化而变化。其中各实体的基础天然度可以参考下表：

|  |  |
| --- | --- |
| **实体类型** | **基础天然度** |
| 动物、植物、神明、自然精灵、超然精灵、浩天仙、 | 100% |
| 化身、恶魔、魔鬼、弥洛精灵、穿越者、蜕凡、仙人 | 50% |
| 亡灵、人造物、眷属 | 0% |

##### 1.2.1.1.6能量抗性

能量抗性是外显界实体天然附带的属性，它的作用是按比例抵消能量的影响，使不够强的能量不能对物体造成伤害。当能量抗性抵消能量影响时，能量抗性的百分数值就是抵消的比例，也就是说，某物能量抗性越高，对其造成伤害的门槛和成本越高。

需要说明的是能量抗性只能避免伤害，而不能避免影响，例如动能有挪动物体的能力，而热能有加热的能力，这些是无法依靠能量抗性避免的。

能量抗性共有九种，其中特殊的有三种，普通的有七种，可见下表：

|  |  |
| --- | --- |
| **能量抗性** | **描述** |
| 超然抗性 | 一种特殊的能量抗性，针对精微能量和灵力、精力、丹力、愿力的直接影响生效。 |
| 魔法抗性 | 一种特殊的能量抗性，针对魔法能量的直接影响生效。  它不能生效于法术等基于魔法能量但不直接释放魔法能量的效果。 |
| 法则抗性 | 一种特殊的能量抗性，针对自然能量的直接影响生效。  它不能生效于自然力量等基于自然能量但不直接释放自然能量的效果。 |
| 物理抗性 | 一种常见的能量抗性，有时也叫击打抗性、防御力。针对机械能量的直接影响生效。物理抗性之下有许多变体，每种变体各针对一种机械能量的特殊变体，且互不影响。物理抗性对于机械能量的特殊变体仍有百分之百的效果。 |
| 火焰抗性 | 一种常见的能量抗性，针对火焰能量的直接影响生效。 |
| 寒冷抗性 | 一种常见的能量抗性，针对寒冷能量的直接影响生效。 |
| 闪电抗性 | 一种常见的能量抗性，针对闪电能量的直接影响生效。 |
| 辐射抗性 | 一种常见的能量抗性，针对辐射能量的直接影响生效。 |
| 侵蚀抗性 | 一种常见的能量抗性，针对生命能量的直接影响生效。也可以通过阻止生命能量生成的形式对毒物生效。 |
| 黑暗抗性 | 一种常见的能量抗性，针对幽质能量的直接影响生效。 |

###### 基本能量抗性

在通常的数据表中，先假定一个外显界实体的“基本能量抗性”，在不做任何额外提及的情况下，这个基本能量抗性对于多数能量的影响都是相同的，但是对于超然、魔法、法则三类特殊能量只有十分之一的抵抗效果。假如实体的能量抗性有任何不与这个假定相符的特殊情况再单独列出。

关于能量的信息，参看[1.2.1.2能量类型篇](#_1.2.1.2能量类型篇)。

##### 1.2.1.1.7动力

动力衡量了一个物体的平均发力功率，也就是一次行动可以释放的最大能量系数。一般而言，人物在不经训练的情况下使出的全力一击可以传递的能量系数值等于：

以动力10，体重100斤的普通先冕人举例，全力一击可以传递的能量在100单位左右（但不一定真的造成等价于100单位能量的伤害，因为未经训练的人徒手攻击的能量烈度为50%）。由于动力3以前无法自由行动，因此计算这个值最好从动力3开始算。

假如不用全力攻击，那么可传递的能量则相当于全力攻击的60%-80%。

动力值并不过多影响人物的移动速度和载重能力，这些功能主要取决于人物的身体结构和受训程度，一般而言，不同的事物在移动和载重两方面的差异主要体现在身体结构的差异，动力值的影响不会特别明显。

关于动力，还有以下其他特性（动力属性有点特殊）：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **属性值** | **特性名** | **描述** |
| ——天赋1—— | | |
| 1 | 无重力活动 | 从动力1开始，可以在无重力约束的情况下任意活动。若进入有重力的环境中，便无法在没有外力辅助的情况下行动。  ·解锁［移动（太空漫步）］ |
| 2 | 微重力活动 | 从动力2开始，您可以在有重力的环境中活动，但是不能做任何直接反抗重力的动作，这包括抬、举、站起来等。  ·解锁［移动（游泳）］；  ·解锁［变换姿势（小幅）］ |
| 3 | 无对抗活动 | 从动力3开始，您可以向任意方向发力，即使它与重力的方向相反，但是您不能持续发力，导致如果有其他物体向您施力，您无法与之对抗，这意味着任何足以打破平衡的外力都能将你击倒。  ·解锁［攻击］；  ·解锁［移动（行走）］；  ·完全解锁［改变姿势］；  ·解锁［闪避］ |
| 4 | 微对抗活动 | 从动力4开始，您可以持续发力，但无法在此基础上进一步发力。您可以正常行动，只是自我感觉有点力不从心。  ·解锁［蓄力攻击］；  ·解锁［格挡］；  ·解锁［移动（快走）］、［移动（跑步）］； |
| 5 | 常人活动 | 从动力5开始，您可以在持续发力的基础上进一步用力以对抗某些强有力的事物。对于您的敌人来说，您将是一个难缠的对手。  ·解锁［所有基础行动］ |
| ——天赋2—— | | |
| 6 | 强行行动 | 从动力6开始，因为某些原因无法行动时，可以尝试强行行动，初始有2%成功率。  从动力6及之后的每+1，继续获得2%的成功率。  不适用于因为没有可用的反应次数、体力、处于死亡状态而无法行动的情况。 |
| ——天赋3—— | | |
| 11 | 多档发力 | 从动力11及之后每+2，各获得一个新的发力档位，表示用力对抗某些事物的时候进一步发力，初始2倍，每叠加一个档次都会让发力倍率再\*2（这是指数增长）。 |
| ——天赋4—— | | |
| 16 | 大步流星 | 当前动力值大于等于16时，基础移动速度的每步长度提升100%。 |

##### 1.2.1.1.8机敏

机敏是形容反应能力的属性，主要表现在人物应对突发事件的过程中的“识别了事件的类型-对事件做出反应-对事件做出行动”链条上所需的时间长短。这个反应时间和机敏值成反比例关系。简单来说，［机敏］越高，人物的动作就越快。

在实际的应用上，［机敏］被用作计算事物的攻速和躲避攻击的概率（包括单体攻击和范围攻击）。而躲避攻击的概率不仅仅需要用到［机敏］，还要同步应用到［感觉］和［明智］。

关于机敏，还有以下其他特性：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **属性值** | **特性名** | **描述** |
| ——天赋2—— | | |
| 6 | 快速攻击 | 从机敏6及之后的每+5，每花费1个反应次数用于［攻击］可以多攻击1次。 |
| ——天赋3—— | | |
| 11 | 有效反应 | 从机敏11及之后的每+5，假如［感觉］和［明智］均大于等于［机敏］，各获得20%的常驻闪避率和20%的常驻命中率。 |
| ——天赋4—— | | |
| 16 | 快速蓄力 | 从机敏16开始，每次行动的第一次使用［蓄力攻击］时，只花费1个反应次数，且只花费２秒（原本花费２个反应次数，花费3秒）。 |

##### 1.2.1.1.9明智

明智表示运用知识的能力，也就是将俗语、常识、道理和真理转化为方法论的能力。

明智对于躲避危险也有一定的帮助，在［应对突发事件链条］中，明智决定了链条中段——“意识到事件发生-识别了事件的类型”的完成速度（和精度，一般包括在速度内）。因此，明智的值也会影响人的实际应对速度。

除了与［机敏］和［运转］联动来获得一定量的命中率和闪避率以外，明智值也可以用于识别一些从未见过的事物，有一定概率直接洞察它的本质。宇宙中的万物都在以超出所有人认知的速率接受信息，在这个过程中偶而会产生有意义的连接，使从未见过的事物变得十分熟悉。

识别的概率如下：

**识别率 = 明智 \* 1% \* 尝试识别次数**

关于明智，还有以下其他特性：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **属性值** | **特性名** | **描述** |
| ——天赋1—— | | |
| 1 | 精明 | 从明智1开始，基于明智值的100%增加［精力值］。精明带来更高的处理效率，变相等同于精力值上升。 |
| 5 | 聚精会神 | 从明智5开始，可以通过消耗精力值暂时提升明智值。做某事时，在基础的精力消耗之上每多花1点精力，可以获得临时的1点明智。不能一次性通过这个特性消耗超过精力值上限10%的精力值。 |
| ——天赋2—— | | |
| 6 | 智识联作 | 从明智6开始，在明智值不降低的情况下，［学识］不会因任何原因低于［明智］的50%（但小数向下取整）。 |
|  |  |  |

##### 1.2.1.1.10学识

形容理解、接受、记忆新知识和复杂知识的能力，代表了一个生物的智力水平。它和［明智］属性共同影响了一个物体的智商和情商。假如［明智］是从知识之海中挖掘有效信息的能力，那么［学识］就相当于知识之海的最大深度和入海口的最大流量。

除此之外，理论上通过［学识］属性获得的知识储备也是［明智］能够识别突发事件的前提，但由于这种影响在实践上不够突出，比如情况危急的时候人会突然顿悟，故不在此表明。

在常见的描述中，［学识］属性主要影响技能的获取。

关于学识，还有以下其他特性（学识和动力一样特殊）：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **属性值** | **特性名** | **描述** |
| ——天赋1—— | | |
| 1 | 世界学徒 | 基于学识值的100%获得相同数量的空闲［技能位］，可以用来容纳新的技能。 |
| 3 | 理解 | 从学识3开始，当拥有一个新技能的丰富学习资料时，可以花费1分钟尝试［理解］。成功后可以立即将这个技能置入空的技能位并且获得1个技能等级。失败后不能再次尝试。  ［理解］的初始成功率为5%，在学识3以后，每提升1点学识可以额外+1%成功率。 |
| 5 | 好奇 | 从学识5开始，获得1个［临时技能位］，最新获得的技能可储存在临时技能位中，而不必立即占用空的技能位。当储存在临时技能位中的技能即将升到2级时，必须决定是否移到［技能位］中，否则无法继续提升。 |
| ——天赋2—— | | |
| 6 | 天才 | 从学识6开始及之后的每+5，可以分别在一个随机的技能处获得［天才］加成，获得5级初始等级（或是在原来的等级的基础上增加5级），且升级所需练习时长减少。 |
| 6 | 追问者 | 从学识6开始，自动获得1个［见世］专属的空［技能位］。许多复杂的概念需要见世技能达到一定等级后才能理解。 |
| 8 | 想象 | 从学识6开始，自动获得1个［想象］专属的空［技能位］。有了想象这个技能，人就能理解难以用直观感受来解释的概念。 |
| 10 | 母语 | 从学识8开始，自动获得1个［语言］专属的空［技能位］。有了语言，可以描述事件。 |

##### 1.2.1.1.11刚劲

刚劲属性是个被动生效的属性，只有在一些很被动的场景下才会体现它的作用。刚劲属性的数值主要体现一个个体的忍耐能力，或者说“坚持不懈”的物理条件。

刚劲可以让您有机会免疫一些将要承受的负面状态（假如不免疫的话），具体如下：

**免疫负面状态的概率 = 体重（斤）\* 刚劲值 \* 2.5%**

以刚劲10、150斤的先冕人举例，代入以上公式后可得此人的免疫负面状态概率为37.5%，这意味着有超过三分之一的概率阻止任何负面状态在ta身上起效。

##### 1.2.1.1.12健康

健康值也叫“自维持性”，“保持性”，“自维护性”等，它决定了物理身体的自愈效率，也就是［生命值］，［体力值］和［精力值］的自然恢复速度。一般而言，当生命值、体力值或精力值被消耗之后，会在长休期间恢复，恢复的数额如下：

**单次长息恢复量 = 健康值 \* 生命值/体力值/精力值上限 \* 1%**

以生命值上限10、健康10的先冕人举例，ta每次休息大约恢复1点生命值。

关于健康，还有以下其他特性：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **属性值** | **特性名** | **描述** |
| ——天赋1—— | | |
| 1 | 抵抗 | 受到基于生命能量的伤害时，基于健康值的1%，减免受到的伤害。 |
| ——天赋2—— | | |
| 6 | 消疾 | 从健康6开始的每+5，染病后症状的烈度起始降低40%，随后每次降低20%。这个特性可能使人获得无症状携带任何疾病的能力。 |
| ——天赋3—— | | |
| 11 | 健壮 | 从健康11开始，基于健康值的100%增加［基础生命值］。 |

##### 1.2.1.1.13运转

运转形容身体的协调性，即使一具身体可能无力、迟钝和虚弱，但是较好的平衡性与协调性仍可作为一种不可忽视的优点。

假如您来到了一个不好立足的地方，您的［运转］属性决定了您一次性站稳的可能性（这里没有暗示您在一个复杂的社会环境中快速立足需要强大的“运转”能力，即适应能力）：

**稳定率 = 运转 \* 2%**

运转属性也能应用在［应对突发事件链条］中，它主要负责最末尾的部分——“对事件做出行动-行动结束”。运转属性直接决定了一次合理反应的结果，因为它决定了动作的流畅度和凹造型的可能性，而动作执行地是否流畅与想要执行的动作是否可行则决定了一次反应是有效的还是无效的。

关于运转，还有以下其他特性：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **属性值** | **特性名** | **描述** |
| 11 | 机转相通 | 若当前运转值大于等于11，且当前机敏值小于当前运转值，那么运转属性可以当做［机敏］属性使用。这个特性不能使人获得机敏属性的奖励特性。 |
| ——天赋4—— | | |
| 16 | 健步如飞 | 当前运转值大于等于16时，基础移动速度的每秒步数提升100%。 |

##### 1.2.1.1.14感觉

感觉值的高低决定了生物初始感觉灵敏度，但具体的感官的灵敏度还要乘以［感官乘数］才能确定一个较为精确的感知距离和感知区间。

感知属性在［应对突发事件链条］中负责“事件发生-意识到事件发生”之间的事，这对于临场反应来说非常重要。

形容感知能力的属性，在战斗规则中的［观察］阶段用处最大。

感觉属性较高的人听觉、视觉、触觉、味觉、嗅觉较强，感觉属性强到一定程度的时候还会获得［第六感］。

先冕人参考值：10

##### 1.2.1.1.15灵慧

灵慧值表示灵魂与肉体的相谐程度高或低。在灵魂并不可感知的情况下，这实在是个抽象至极的概念，它在生活中的运用也极为少见，却有一部分特殊道具对这个属性有硬性要求。

因为灵慧在生活中极少发挥可见的作用，目前人类对它的了解也较为有限，不过，就像其他属性能在突破节点后带来新的特性，灵慧也有这样的特点。与此同时，灵慧值的大小会影响人对精神类异常的抵抗力，如下所示。

**精神类异常抵抗力 = 灵慧值 \* 1% + 年龄 \* 0.1%**

关于灵慧，还有以下其他特性：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **属性值** | **特性名** | **描述** |
| 6 | 有灵在天 | 死后可以在内隐界的相对位置生成［灵魂］。［灵魂］的形象与外显身体完全相同。 |
| ——天赋3—— | | |
| 11 | 如有神助 | 其他属性获得基于灵慧值10%的额外加成并且获得对应的特性，加成后的属性可以突破天赋允许的上限，假如突破了上限，则增加对应的天赋值。  会受到影响的属性包括生命值、体力值、精力值、动力、机敏、明智、学识、刚劲、健康、运转、感觉。 |
| ——天赋5—— | | |
| 21 | 超距交流 | 可以无视距离和意愿地与任何灵慧值大于等于6的实体加密通话。 |

#### 1.2.1.2能量类型篇

即使是无所事事地在家一躺，也会受到各种能量的影响。有无数种能量在我们的世界中穿行，本节简单介绍一下比较常见的几种，如下表所示：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **主类** | **分类** | **能量抗性** | **来源** |
| 一级内能量 | 精微能量（隐能） | 超然抗性 | 无 |
| 二级内能量 | 灵力 | 一级内能量 |
| 丹力 |
| 精力 |
| 愿力 |
| 世界河能量 | 魔法能量（元能） | 魔法抗性 | 一级内能量 |
| 自然能量（法能） | 法则抗性 |
| 一级外显能量 | 宇宙能量 | 无 | 一级内能量 |
| 二级外显能量 | 机械能量（动能） | 击打抗性 | 一级外显能量 |
| 火焰能量（热能） | 火焰抗性 |
| 寒冷能量（霜能） | 寒冷抗性 |
| 闪电能量（磁能） | 闪电抗性 |
| 辐射能量（光能） | 辐射抗性 |
| 生命能量（蚀能） | 侵蚀抗性 |
| 幽质能量（暗能） | 黑暗抗性 |

##### 1.2.1.2.1能量和属性

能量和属性的关系紧密到如果忽视了能量，属性也会失去意义，这其中关系最具代表性的就是能量与生命值、能量抗性的关系。能量本身也有诸多属性，例如能量系数（又叫能量强度、能量密度）和能量烈度等。

关于能量和属性的规则，见下：

* 能量系数表示一次性传递能量到目标的总量。总是以正整数表示。能量系数的另一个名字是能量密度，它表示一定体积内储藏的可用能量，由于能量的接收者承受能量的范围有限，所以在此处用于表示总量，它并不真的代表一个行为释放的能量总量。
* 能量烈度表示能量在作用于物体时，实际传递的能量系数与总系数的比值。总是以百分数表示。
* 能量抗性表示物体在接收能量传递到自身时忽视的比例。总是以百分数表示。
* 向物体传递能量可以对物体造成伤害：  
  能量系数 \* 能量烈度 \*（1-能量抗性）= 伤害值。
* 对物体造成伤害时，物体的生命值会被扣除等同于伤害的值。
* 当伤害值小于1时，视为无伤，不会扣除物体的生命值。自然环境下的万物对于微弱能量的侵袭有着一定的抵抗力，若受到的伤害小于1，则瞬间恢复，如同未受伤一样。
* 暂时没有其他的了……

##### 1.2.1.2.2一级内能量：精微能量

精微能量就是将自然规律变成现实的能量。笼统地说，世界在自然规律的操纵下运行，而精微能量的无处不在就是为保证自然规律在世界范围内都有效，是专门为自然规律服务的一种能量。

精微能量可以在自然规律的影响下转变成二级内能量、世界河能量和外显能量。其中二级内能量就是指脱离了原定运行轨道的精微能量，便失去了帮助自然规律运行的能力。其他类型的能量也可以在复杂的反应后转变成精微能量。

精微能量理论上可以实现任何效果，但是现实中的绝大多数情况都是转变成其他能量之后再实现的。

精微能量可以消解一切与之对抗的东西，所以一些长生的事物叫它公理之力，就是不可违抗的意思。因此，精微能量也是［绝学与本领］中［武功］的核心，依据功力体系的理论所说沉积了强大公理之力的东西也具有伟大的力量。

##### 1.2.1.2.3二级内能量：灵力

灵力。一种潜藏在外显界和内隐界的、由精微能量转化而来的二级内能量，可以让事物拥有超凡脱俗的特性，拥有这类特性的事物被称为富有灵气的事物。

灵气是灵力附着到物体之后凝成的特殊物质，可以看成浓缩的灵力。它以气体的形式均匀散步在物体的内外全身，所以附着灵力越多的事物拥有的灵气越浓郁。在后天域，灵气越浓郁的事物拥有的特性也越多、越强。如下表所列：

|  |  |
| --- | --- |
| **灵气浓度** | **新特性** |
| 1 | 明智、学识、灵慧值（努力值）上升。 |
| 2 | 超然抗性上升；  灵气：持续消耗体力，增强动力、机敏、健康、运转或感觉值，一次性最多增强一种，可以突破上限。 |
| 3 | 明智、学识、灵慧值（天赋值）上升；  后代可遗传该个体明智、学识、灵慧的天赋值。 |
| 4 | 超然抗性提升；  旺盛灵力：维持［灵气］的效果不再消耗体力，并且一次性可以增强三种；  灵躯：持续消耗体力，将灵力具现化为有感觉的额外身体部件，辅助战斗、捕猎、操纵物体和工作。 |
| 5 | 灵珠：结成一颗灵珠，可吞吐。物体的所有信息都记载进灵珠内部，包括意志、记忆和全部的灵气。当物体的形体毁灭而灵珠无损时，可以借由灵珠再生躯体。灵珠被摧毁时，其内的灵气归还世界，信息不翼而飞。 |

生命体可以检测出一个物体的灵气浓郁程度，因为灵气虽然并不常见，但是能够与多种感觉受体结合。比如有嗅觉的生物会闻到灵气的“咸香味”，有视觉的生物会看到灵气在物体周围呈会发光的烟雾状。

灵气会在不同物体之间转移，缺少灵气的个体可以通过摄取带有灵气的物体提升自己的灵气浓度，转换率为100%。

##### 1.2.1.2.4二级内能量：丹力

丹力隐藏在外显界万物的内部，通常浓度较低。当丹力在物体内部的能量较高的时候就会加强物体原本的性质，在生物体内尤为明显，因此也是功力体系者选择着重修炼的［四圣妙法］之一。

通俗地说，丹力的聚集会增加生物的肉体强度，随着持续不断的积累，它在生物体内的存在形式也会发生变化，并赋予更多的新特性。参看下表：

|  |  |
| --- | --- |
| **丹力浓度** | **变化和特性** |
| 1 | 修炼者会感受到有一股力量在全身的血管里流窜，在外表上看不出和正常人的区别；  健康值（努力值）上升。 |
| 2 | 修炼者体内的丹力以血细胞般微小的形态在各种脉络中流动，名为丹气。丹气有发光的性质，在修炼者身上皮肤较薄的地方能够看见有微光透出来（瞳孔发光较为明显）；  健康值（天赋值）上升；  动力值、运转值、感觉值（努力值）上升。 |
| 3 | 修炼者体内的丹气进一步变化，在肚脐后面形成一颗浑圆的［金丹］，可以摸到；  修炼者的所有能量抗性上升。 |
| 4 | 修炼者体表形成散发微光的、和肤色相差无几的［丹纹］。丹纹的位置和样式因人而异；  动力值、运转值、感觉值（天赋值）上升。 |

丹力和灵力一样可以通过摄取在体内积累，由于丹力在各种事物的内部皆有分布，所以提取的效率相较灵力更高一些。

##### 1.2.1.2.5二级内能量：精力

思想之力。精力是［属性：精力值］的来源，仅在有思考能力的事物身上富集。究其本源，是［思考］这个行为本身从无处不在的自然规律中攫取了一些规则运转的副产物。

外显界和内隐界的所有事物都包含着一些沉睡的、微量的精力，但是［活动实体］内部的精力已被激活。激活的精力具有减少复杂的神经反应和类神经反应之功耗的功能，可以延长思考时间和增补思维的韧性，更高的［精力值］就是这一点的体现。

精力一般不在事物之间转移，当活动实体不再活动的时候，它也会随之沉睡。当精力原本附着的事物被吃掉或者转化成他物的时候，精力就会重新变成［精微能量］回归自然规律之中。

功力体系者通过特定形式的［修炼］提升自体的精力，当精力提升时，［属性：精力值］也会随之提升。在功力体系者基于精力设计的某种［四圣妙法］中，还有根据精力在体内的激活程度赋予机体各种特殊能力的说法。

##### 1.2.1.2.6二级内能量：愿力

愿力是内能量的一种，它由精微能量转化而来，和精微能量一同存在于世界的各个角落（包括虚空），但不像精微能量那样只为自然规律服务，它也会呼应事物的意志。

对于活动实体而言，愿力算是除了物理身体以外的第二种与世界交流的方式，对于本身就没有物理身体的内隐界生物而言，愿力更是一种支配世界的工具，可以用来实现事物层面的任何目的（比如最常见的目的：塑造物理形体）。

不论内隐界生物还是外显界生物，操纵愿力影响世界需要用到一种名为［意志力］的关键技能，这个技能和其他技能一样，需要经年累月的重复训练才能熟练掌握。

愿力能做到的事情简述如下表：

|  |  |
| --- | --- |
| **标题** | **简述** |
| 生成实体 | 本质上是参照某种实体的形态，复制一个完全一样或大致相似的副本或空壳（物理身体）。也可以反向操作，如消灭实体。 |
| 生成非实体 | 本质上是参照某种非实体的形态，生成一个近似样本或传播其本体。也可以反向操作，如拔除非实体。 |
| 生成能量 | 生成宇宙能量和二级外显能量。也可以做到与这些能量有关的所有事。 |
| 生成物质 | 生成外显和内隐物质。也可以做到和这些物质相关的所有事。 |
| 生成信息 | 本质上是传播信息。也可以反向操作，如遮挡和消除信息。 |
| 实现愿望 | 本质上是多种功能的结合。 |

##### 1.2.1.2.7世界河能量：魔法能量

魔法能量会与各类内隐物质和外显物质相互作用，它就像内隐界的诸二级外显能量的综合版和加强版，它的存在让凡人施法者能够独力实现伟大的创造，也能让神明的理想宫园增添不少只有在外显界才能看到的奇景。

遍观整个后天域，大多数能量要么像精微能量和愿力那样充满整个世界，要么像［灵力］和［精力］那样只在特定的物体上富集，只有魔法能量被牢牢掌握在名为［自然神］的实体手中。

关于自然神与魔法能量之间的关系，学界有两种主流假说：其一是自然神破解了自然规律，于是从自然规律运行的脉络中截取了一些精微能量为己所用，那些精微能量到手之后转化成了与精微能量有所区别的魔法能量。其二是魔法能量本身属于自然神的一部分，自然神行动时会将魔法能量泄溢出来。

魔法能量有多种用法，且不同的接触者对魔法能量的看法也不同。如下表所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **视角** | **来源** | **看法** |
| 自然神 | 自身 | 在内隐界建造理想宫园的工具之一。 |
| 荒神 | 自然神 | 一种被自然神垄断了的、效能高于二级外显能量的高级工具，几乎可以实现任何目的。 |
| 自然精灵 | 自然神 | 一种易编辑的、易改造环境的能量，和自然能量的［维系］不同，魔法能量的关键词是［改变］。 |
| 施法者 | 自然神 | 了解世界、施展法术的必要工具，同时也是凡人命运与神明意志相连的证明。 |
| 亡灵 | 施法者 | 多数魔法能量是比火焰更加危险的事物，但其中的少数可以作为驱动自己的能源。 |
| 其他人 | 施法者 | 许多种难以限制的、可能引发危险效应的能量。 |

施法者从自然神身上获取魔法能量的固有渠道名为［施法链条］，是由自然神牵头，荒神、自然精灵、魔鬼、超然精灵等实体合作形成的专为施法者们提供魔法能量的稳固渠道。施法者可以利用［施法链条］实现两个目的：第一是获取魔法能量，第二是直接利用自然神的魔法能量施法（第二种用法中，施法者自身也要付出一定的魔法能量）。

在某些特殊的情况下，魔法能量也会凭空出现在外显界，被发现时常以较低的系数附着在物体上。原因是自然界中的精微能量在物体周围运作时发生了转变（未命名的自然规律），这些临时转变而来的魔法能量就像脱离了自然神的掌控一般，在外显界各地独立存在着。然而，这种形式的魔法能量很快就会因为各种各样的相互作用消耗得一干二净，只有附着在实体上的魔法能量才能长时间保持存在，因为当魔法能量附着在实体身上的时候就会与实体融为一体，不再参与和［元素］无关的反应。

因为魔法能量会与绝大多数的物质相互作用，所以储存它的容器必须严格考量。对魔法能量有着巨大需求的施法者们通过固有的渠道获得魔法能量后，会将其灌入特制的容器中，制造那种容器的材料的各项性质和玻璃相似，但它实际上也是种魔法造物，也就是施法者们常说的“用魔法储存魔法”。

##### 1.2.1.2.8世界河能量：自然能量

虽然属于世界河能量，但自然能量一般只在外显界发挥作用，同时作为一种完全的内隐能量，它并不像魔法能量那样能够与各种事物相互作用，它只为［自然力量］等自然体系者的绝学与本领服务。

自然能量可以帮助自然力量的使用者以超高的效率唤起各种自然现象，在某些时候它可能比魔法能量还要好用。自然力量的使用者一般是各类自然的使者，包括自然精灵的化身以及师从化身的自然体系者，也包括一些单纯熟悉自然规律的人。自然能量像魔法能量服务于自然神那样为这些人服务，只不过因为可支配的总量有限，所以后者并不像自然神那样看起来无所不能。

自然能量以两种形式存在于外显界，根据存在的差别，分别命名为［浮游自然能量］和［沉积自然能量］。

浮游自然能量不附着于任何物体，而是均匀地分散在每一个［区块］。一个区块的浮游自然能量只在当前区域流通，所以无论浓度较高还是较低，都不会影响其他区域的浓度。浮游自然能量有一定的恢复能力，在当前区域的存量耗尽以后，会在1个月内恢复如初（约32天）。

沉积自然能量是［区块］馈赠给［旅行者］的礼物，当一个旅行者初次到达一个区域的时候，将直接获得1单位沉积自然能量储存在体内。并且每停留1整年就可以再获得1单位。沉积自然能量一般不会消耗，而是每天产生一百倍的浮游自然能量提供给旅行者使用。

最后，当自然能量响应自然力量使用者的号召时，会考察使用者的一项名为［天然度］的属性，天然度低于100%的个体施展的自然力量会“缩水”一部分，受到的来自自然力量的影响也更大一些。

##### 1.2.1.2.9一级外显能量：宇宙能量

宇宙能量极似仅在［宇宙］内部及外部的小范围运行的［精微能量］，它的作用有二：维护宇宙的五要素稳定运行和代表宇宙的自然规律和世界的自然规律对接。如果失去第一个作用，宇宙就会瓦解；如果失去第二个作用，宇宙就会独立于世界的体系之外，变得无法访问。

宇宙能量转化自精微能量，当精微能量在宇宙内部运行时，大部分会依照自然规律转化成宇宙能量，转化的比例和宇宙本身的形态有关，因“人”而异。

宇宙能量在宇宙内部运行时，会按照自然规律转化成二级外显能量，转化的数量与宇宙五要素之一的［逻辑］有关。作为生成物的二级外显能量也是宇宙五要素之一的［事物］中［事物三角］之一的［能量］（另外两部分是物质和信息）。

二级外显能量也会转变成宇宙能量，如果两种（二级外显）能量发生相互作用之后其中一种能量减少时（而非转化成其他能量或物质），可视为转化成了宇宙能量。其他形式的能量损耗也会有一部分转化成宇宙能量。

正常情况下宇宙能量不会附着在任何事物之上，但也有例外。当宇宙能量极罕见地附着在物体上时，这个物体就会被自然规律视为一个宇宙，它不会被虚空［不重要化］。也就是说附着了宇宙能量的事物可以自由地离开宇宙，在虚空中游荡。这样的例子在［尘埃宇宙-飞英星系-地球-先冕］上有过两个，第一个是如今盘踞［宿星巢］的翠星古龙，第二个是曾经降下火雨、如今化作冰山的无名黑龙，这两位虽然结局不同，但都有过离开原本宇宙，飞越虚空并进入另一宇宙的经历，附着在它们身上的宇宙能量是成功的先决条件。

##### 1.2.1.2.10二级外显能量：机械能量

机械能量“无缘无故地”推动着事物三角中的［物质］在空间上移动，它转化自宇宙能量，转化比率高于其余的所有二级外显能量，因此物质在宇宙中凭空移动的现象其发生率远高于其他的不合［逻辑］的自然现象（由于宇宙中的多数物质是轻盈的气体，这种物质凭空移动的现象往往以突然出现的风的形式呈现）。

与此同时，机械能量也能在各种现象中作为副产物产生，例如人或其他动物都会利用肌肉和骨骼形成机械能量使自身可活动，再例如一个物体爆炸时就会产生充满机械能量的冲击波。

机械能量可能以多种形式作用在物体上，根据不同的作用方式，机械能量可以分为多种变体，此处的［变体］不是指机械能量可以细分为多种能量，而是指同一种能量的多种作用方式（需要特殊的能量抗性抵抗）。机械能量在以不同的作用方式接触到人体时，人的感觉也会有所不同，有时是微风吹拂之感，有时是同伴推搡之感，有时则是刀劈斧斫的痛感。

##### 1.2.1.2.11二级外显能量：火焰能量

一种非常常见的二级外显能量，主要由各事物间的相互作用产生，此外，宇宙能量和精微能量也可以按照一定比例直接转化为火焰能量。当火焰能量接触到人体时，人会有温暖或炽热的感觉。

在后天域的诸宇宙中，火焰能量可以将复杂的物体转化成结构上更简单、性质更稳定的形态，从而促进万物向着［最终形态］抵近，然而假如所有事物（或者大多数事物）都转变成最终形态，宇宙将会处于再无变化的静止状态，这对于即将旅行到这个宇宙的人而言都不算一件好事，更别说受苦受难的本地人了。

虽然火焰能量可以将物质变得更简单和稳定，但它转化物质的过程可谓是相当炸裂的，它就是一种催化力量，将原本稳定的物质变得不稳定，释放出它们内在的能量后，才转变为更加稳定的物质。也就是说在宏观视角看来，火焰能量创造了更多的碰撞、燃烧和爆炸，那些“更加稳定的物质”实际上是这些反应结束后留下的余烬，陷入静止状态的宇宙给人的感觉更像是焦热的灰烬之海，而非值得参观的伟大之地。

在所有的二级外显能量中，火焰能量属于最容易形成的一种，几乎所有物质与物质、物质与能量进行相互作用时都会生成一定的火焰能量作为副产物（并因此损失一定的质量），因此，火焰能量也是宇宙中最不易枯竭的能量。

##### 1.2.1.2.12二级外显能量：寒冷能量

和［火焰能量］作用相反的能量，能够让事物的活跃性降低或维持在一定的范围内，使其不易受火焰能量或其他令事物的性质变得活泼的能量影响。它由宇宙能量或者事物间的相互作用转化而来，在各种外显物质上均有附着。

寒冷能量通常和火焰能量一同产生，它与其他二级外显能量关系密切，对于各种事物而言，像是一种保护其性质稳定的力量（但过量的寒冷能量附着在物体上也会导致物体变得极度稳定，连正常的反应也无法触发）。寒冷能量不像其他能量一样容易在与物质的相互作用中消耗掉，它只会与能量相互作用，且只有寒冷能量的系数大于另一种能量时，它才会与另外的能量相互作用。

事实上它并不像名字中暗示的那样让物体变得“寒冷”，而是在其他能量尚未介入时使其温度保持在一个较低但不会低至极限的值，并在其他能量试图介入时形成一定的阻力，假如一个物体在没有寒冷能量附着的情况下也从不被其他能量介入，它的温度最后会到达一个极限低温，此时如果寒冷能量附着其上的话则会提高其温度并保持在一个略高于极限低温的范围内（仍然很低）。

寒冷能量与物质、其他能量的关系如下表所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **寒冷能量状态** | **其他能量状态** | **描述** |
| 未附着 | 未介入 | 物体的温度处于极限低值。 |
| 附着 | 未介入 | 物体的温度从极限低值上升并维持在略高于极限低值的A值。 |
| 附着 | 少量介入 | 物体的温度从极限低值上升到略高于极限低值但略低于A值的B值。随着其他能量的继续介入，B值会越来越低并且在等于极限低值的下一刻逐渐回升到高于A值的C值。 |
| 附着 | 大量介入 | 物体的温度从A值升高到C值。 |
| 未附着 | 少/大量介入 | 物体的温度处于C值。 |

一般而言，物体温度的C值大于等于环境温度

注：在后天域的外显界中，一个尚且鲜活的宇宙不会存在“物体没有被任何能量影响”的现象。

##### 1.2.1.2.13二级外显能量：闪电能量

从宇宙能量转化而来，埋伏在各种物质内部的能量。在物体内大量积累时会改变前者的内部构造，使其中心在向外扩散的一定距离内产生［磁场］和［电荷］（在磁场内），当外显界物质从物体的磁场内经过时，将会产生电流——也就是闪电能量的传递。

综上所述，闪电能量与物体的相互作用不像热能和霜能那样直接，它需要有一定秩序的环境才能稳定地运作，而它稳定运作时，又能转化成其他类型的二级外显能量（除了幽质能量），具备极强的功能性，因此选择了闪电能量作为城市供能元素的人类文明专门建造了这样的秩序，并享受着它的益处。

##### 1.2.1.2.14二级外显能量：辐射能量

来源众多的二级外显能量，一方面可以由宇宙能量转化而来，另一方面可以由热能和磁能转化而来，亦或者从超重的天体表面以光线的形式辐射出来（但过重的天体却会起到相反的效应）。

光能以光的形式传播，而光本质上是一个由物质与光能组成的系统，由一种极其轻的粒子和推动它位移的光能组成。当位移中的粒子（也即名为［光］的系统，这个系统有时会被抽象地表达为“光线”）被生物的光感受器捕获时，生物就看到光了，也就是说生物通过光感受器视物的能力基于光能和名为［光］的系统。

光能像动能一样影响物体。

在所有的二级外显能量中，光能有两个非常独特的优势，首先是可以不依靠任何介质就能无损耗地传递非常远的距离，这也是天上的星星和太阳相隔甚远却也可见的原因，正因为如此，人类会利用光能通讯，解决了距离远消息不通的问题。

第二是因为［光］内部的粒子可以被二级外显能量附着，所以光能传播时可以携带其他类型的二级外显能量，例如动能、热能、霜能、蚀能等，正因为如此，人类会利用光能开发光线武器，当光线被物体吸收时，依附于光线的能量也会一并释放。

##### 1.2.1.2.15二级外显能量：生命能量

非常常见的能量，可通过物体间的相互作用大量生成，它富集在生命内部，当它有序运行时，生命活动依靠它来实现，但当它紊乱的时候亦会让生命走向灭亡。同一系统中，不稳定的生命能量单位含量越高，生命能量越能成为它的隐患。

生命能量起源于生命精灵在外显界的创造，ta重塑了部分自然法则，让物质间相互作用生成的部分热能和霜能转化成生命能量，从而为原始生命的诞生提供了先决条件。从生成方式和作用来说，生命能量远比其他类型的二级外显能量复杂，这也是为什么只有生命能量出现后才有的生命这一存在形式。

生命能量又叫蚀能，因为它可以寄居在部分物质上面，使之获得侵蚀生命和非生命的功能，例如，强酸和毒药就是通过生命能量形成杀伤的。

##### 1.2.1.2.16二级外显能量：幽质能量

来自宇宙广袤空间内诸天体之间呈静止状态的黑色物质，也就是［幽质］，幽质在极稀薄状态状态下呈现出能量的性质，

尽管幽质能量是无色、不可见的，但是通过特殊能力、法术等手段取得的幽质能量呈现出［幽质］的样子，也就是不定型的黑团。

幽质和幽质能量都可以吸收二级外显能量，其中幽质能量可以附着在物质上，持续地吸收物质释放的能量和该物质与其他物质相互作用时产生的能量。无论幽质还是幽质能量都无法吸收光能及依附在光线之上其他类型的能量，这可能是因为幽质能量的吸收作用对物质（能量）的体积（能量系数）有一定的要求，而承载着光能在宇宙中传播的［光］体积太小、能级太微弱了。

#### 1.2.1.3状态篇

后天域的常见状态。

##### 1.2.1.3.1存活

活着的生命自动处于［存活］状态，表示事物处在可持续运作的状态。

存活状态的事物可以让组成它的一些脆弱的事物持续地保持完好，使之可以渡过原本非常危险的区域和时间。

##### 1.2.1.3.2死亡

死去的生命自动处于［死亡］状态，表示曾经存活的事物因故不再处于可持续状态。

当事物处于死亡状态时，部分组成它的材料会因为失去维护而立刻暴露出一些脆弱的特质，从而逐渐腐烂、分解、消失，直到仅剩可以长时间保存的“骨骼”为止。

##### 1.2.1.3.3脆弱

［脆弱］是一种临时附着在物体上的减益状态，其效果是一种或多种能量抗性降低（在其能量抗性的末位减去一定的值，末位值不够减的时候继续减倒数第二位的）。处于脆弱状态的事物更容易被突破能量抗性、受到伤害。

通常降低的是［击打抗性］，其他类型的比较少见。

脆弱状态通常是另外的力量附着在物体之上的，它减少能量抗性的程度取决于源头力量的性质，也就是说同一类的［脆弱］很可能因为施加它的力量有强有弱，从而导致它本身的减益幅度有差别。

##### 1.2.1.3.4虚弱

［虚弱］是与［脆弱］性质相似的减益状态，它的主要作用是降低事物（通常是生物或任何可以自主行动的东西）输出能量的能力（降低固定值，如“降低100单位动能输出”）。

虚弱状态降低的一般是动能（机械能量）的输出，但也有降低其他类型能量（如热能、霜能等）的变种。

虚弱状态降低能量输出的效果仅仅对于自身构造允许的释放能量的手段有效，对来源于法术、权限、自然力量、弥洛技、武功等绝学与本领的能量输出无效。

##### 1.2.1.3.5石化

一种影响行动的减益状态，事物在体积不变的情况下，不能行动的同时迅速变成内部结构均匀的石头。无论是什么东西进入了石化状态，在这个状态的持续时间内，都视为无生命的石头。

石化状态下的任何损伤都会在效果结束后体现在原本的身体上，以至于对于生命而言这个状态是极为致命的，敌人可以趁机（用工具）截下肢体甚至头颅，从而造成可怕的杀伤效果。

从另一方面讲，当一个事物处于石化状态时，也可以将相同材质的物质粘接到上面，为其添加新的结构。

石化状态下，事物的基本能量抗性变为99.9%，体重变为原来的3倍，生命值变为原来的100倍（并且失去旧的弱点，获得新的弱点）。

［石化］有多个变种，最常见的是［青岩化］，其次有［汉白玉化］、［祖母绿化］、［冰化］、［金属化］等，还有更加特殊的［翠星化］和［黄金化］。当石化中的物体的材料离开本体时，它的性质就会改变直到趋近于真正的此类物质，例如从黄金化的事物身上取下的碎屑很快就会变成真正的黄金。

石化状态的持续时间不定，这主要取决于让物体进入石化状态的力量的性质。

##### 1.2.1.3.6冰冻

一种影响行动的减益状态，进入冰冻状态的事物体外包裹着厚厚的、质地均匀的冰壳，因而无法行动。

冰壳的基本能量抗性为99.9%，假如被包裹的物体可以仅靠自身的运动能力对冰壳造成至少1点伤害，那么［冰冻］实际上对ta无效。

当冰壳收到基于动能（机械能量）的伤害时，冰壳内的事物也会因为冰壳整体结构的震荡和错位一并受到伤害，伤害值为冰壳损伤的10%。

冰冻状态的持续时间取决于环境温度和冰壳厚度，一般而言，环境温度越高，持续时间越短，为物体施加冰冻状态的力量越强，冰壳越厚。此外，当冰壳受到热能（火焰能量）影响时，持续时间会缩短。

##### 1.2.1.3.7无力

生命值或精力值下降严重时会进入［无力］状态，这是和［虚弱］效果相似的一种可能导致输出降低的状态。

会在生命值（精力值）回升到安全区间的时候移除，也会在［完全休息］后移除，通过后一种方式移除［无力］状态后，假如生命值或精力值再降低，会再次进入［无力］状态。

##### 1.2.1.3.8疼痛

当生命值或精力值下降严重时会触发［疼痛］状态，这并非指瞬间的刺痛，而是持续的，会影响后续行动的疼痛。

疼痛共有四个级别，其中三个会影响行动，两个会叠加减益，见如下表：

|  |  |
| --- | --- |
| **疼痛等级** | **描述** |
| 不易察觉 | 无效果。 |
| 可以忽视 | 不去关注也会感觉到的疼痛，并不剧烈。它会导致动作变形、心态不稳，将对各种行为的成功率造成-5%的惩罚，最多叠加到-20%。 |
| 可以忍耐 | 可以忍耐的疼痛，意味着每次行动必须忍痛，这会对各种行为的成功率造成-25%的惩罚，可叠加最多到-40%。 |
| 不可忽视 | 非常剧烈的疼痛，会打断和持续地制止一切动作完成（但它无法阻止动作发起）。 |

假如处于疼痛状态的人是一下子进入至少［可以忽视］的疼痛状态的话（而越来越疼直到被察觉），就会在正式进入持续的疼痛状态之前先进入一瞬间的更高一级的疼痛状态。

##### 1.2.1.3.9感官钝化

生命值或精力值下降严重时会触发［感官钝化］的状态，此时部分感官对刺激的知觉减弱，用到这些感官时，［感觉］值临时下降。

通常感官钝化会在生命值或精力值回升到相对安全的境地时恢复，但也可以在［完全休息］（一种恢复体力值的手段，最高可以把体力值回满）之后恢复，通过后一种方式移除感官钝化状态后，假如生命值或精力值再降低，会再次进入该状态。

因为特殊原因获得的感官钝化状态会在用到对应感官时直接降低成功率，不会降低感觉值。特殊原因包括法术、特殊能力等。通常情况下，这种来源的感官钝化状态有固定的持续时间，到期自动消失。

##### 1.2.1.3.10自噬

人（通过生命能量驱动的实体）极度饥饿（能量储备极低）时自动进入［自噬］状态，通过消耗自身的丰腴处来维持重要系统的运作。这个状态下，除了明智、学识、灵慧外的多数属性都会持续地下降，一旦任意属性下降到0就会［死亡］。

以下属性会因为［自噬］状态下降：

生命值

体力值

精力值

动力

机敏

刚劲

健康

运转

感觉

移动速度

体重

除此之外，自噬状态还会降低人的生命能量抗性和机械能量抗性（最多降低至原本的十分之一），但其他能量抗性不受自噬状态影响。

#### 1.2.1.4伤害类型篇

“造成伤害”，即破坏性的相互作用，虽然看上去很常见，但其实只是外显界宇宙和极个别内隐界世界圆才有的稀有效应。

造成伤害的原因是对一种能量抗性有限的物体施加了超过它所能承受的极限的能量，也就是能量密度\*（1-能量抗性）的结果大于1。这里说的极限不是损毁极限，而是无伤极限，所以超出极限是受到伤害而非直接损毁。

物体受到伤害时，根据能量类型、能量来源和作用方式决定伤害类型，不同类型的伤害在物体上的表现也有所不同。

#### 1.2.1.5杂项

其他类型数据。

##### 1.2.1.5.1危害等级

指一个事物对人和人的集体而言的危险性，有“可能性”、“频率”、“攻击性”、“目的性”、“战斗力”等多方面考量，但危害等级不等同于事物的实际战斗力，后者需要参考另外的数据。

危害等级从0-10共有五个大类，其中0级表示［无危害］，1级表示［基本无害］，2、3、4级表示［低危害］，5、6、7级表示［中等危害］，8、9、10级表示［高危害］。其中10级也有“极危险”的非官方说法。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **危害等级** | **类别** | **描述** |
| 0 | 无危害 | 无论如何对待也不会产生不良后果。 |
| 1 | 基本无害 | 没有形成危害的能力、意愿和可能性，问题只会出在接触者身上。只要对事物的客观规律有最基本的了解就不会因接触其产生不良后果。 |
| 2 | 低危害 | 有形成危害的能力、意愿和可能性中的一点，问题一般出在接触者身上，除了基本的客观规律外，还需要对事物本身的性质有基础的了解。  低危害的事物可能让人员受伤，或让秩序停滞。 |
| 3 | 低危害 | 在3的基础上需要考虑一些特殊但依然是常识的条例才能无害接触。 |
| 4 | 低危害 | 在4的基础上还需考虑一些反常识的特殊条例。 |
| 5 | 中等危害 | 有形成危害的能力、意愿和可能性中的两点，接触需要参照对应的守则或说明书才能维持无害。  中等危害的事物可能致人死亡，或让秩序倒退。 |
| 6 | 中等危害 | 在5的基础上需要额外考虑一些平时不常见，但容易自行推导的“操作条目”可能无害。 |
| 7 | 中等危害 | 在6的基础上需要额外参照一些专属于该事物的特殊条例。 |
| 8 | 高危害 | 有形成危害的能力、意愿和可能性，但接触者只要对事物本身（包括事物的能力和“性格”特征）和其所处的环境有全面的了解并以此为指导进行接触就能维持无害。  高危害的事物可能导致大批人员伤亡，或让秩序崩溃。 |
| 9 | 高危害 | 接触既有风险，但遵照特定的守则和规范可以降低风险概率。 |
| 10 | 高危害 | 无论怎样细心接触都不能避免危害。 |

低危害的事物也可以造成伤亡，这主要取决于接触这个事物的人用了多危险的行为方式。高危害的事物即使谨慎接触也会带来风险。

##### 1.2.1.5.2栖息地类型

以下栖息地类型皆属同级。

###### 海洋

一整片或被地球上各大陆架分割开来的面积最大的水体，是环境和生物组成最复杂的水域栖息地。0

###### 海滩

一种分布在海洋边缘的栖息地，其中包括河流入海的河口、因泥沙堆积导致与海洋相隔的河口泻湖、因潮水涨落形成的潮间带和近海盐土等环境。

###### 湖泊

流动性低的内陆水域，常年维持一定的面积。

###### 河流

水流流速较快的淡水水域。

河流通常从地势较高的地方发源，然后沿着河道输送水流，最终汇入一片更加广阔的水域，或者消失在陆地上的某处。

###### 湿地

一种水域栖息地，指永久或季节性地被浅水掩盖的陆地区域，通常是两栖动物的家园。

###### 森林

指气候稍冷的、主要生长着大片常绿针叶木的陆地区域，植被结构单一，不同植物物种间有较大的高低差。

有人说森林里居住着高贵而清冷的精灵，也有人说那是在树与树之间灵活游走的野生动物的背影与清冷的空气带来的双重错觉。

###### 密林

气候温暖湿润的林地，主要生长着落叶阔叶木和一些相较低矮的灌木。

###### 雨林

气候湿热的陆地区域，主要植被为高大茂密的常绿阔叶木，内部生存着种类多样、大小参差的其他动植物，是地球上环境最复杂的一种栖息地。

###### 山地

山地是区别于平地的高耸挺拔的陆地区域，由海拔500米以上或相对（平地）高度200米以上的突出结构为主要组成，因为群山之间气温落差较大，可能适合多种植被生长。

###### 雪原

基本被冰雪覆盖的陆地区域，只有非常耐寒的生物可以栖息在这里，如苔藓、地衣这样的低等植物和以这些植物为食的小型动物。

###### 草原

干旱或多风的陆地区域有可能形成草原类型的栖息地，主要因为草本植物在土层薄或降水量低的情况下比乔木更容易存活，使一片区域只有低矮的草，没有高大的树木。

###### 沙漠

沙质荒漠，被沙子覆盖的陆地区域，生存资源匮乏的栖息地，生存着格外坚韧的植物和动物。会在水资源相对丰富的地方形成绿洲。

###### 盐土

盐土荒漠，一种因旧时地中海域干涸而形成的土壤中含盐量高的陆地栖息地，基本只会生长耐盐碱的盐土植物。

##### 1.2.1.5.3稀有度

下表为不同稀有度相应的生物、物品描述。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **稀有度** | **物产** | **物品** |
| ［普通］ | 随便拍照都能找到不少，有点怀疑它们入侵了相机？ | 与哲学中描述的世界杂质有极多共同点，真正属于它的场合并不多见。 |
| ［常见］ | 当地全境都是它的富集处，不用太仔细寻找就能遇到很多。 | 平凡的物什，包揽了全世界百分之九十的业务。 |
| ［稀有］ | 虽然难得一见，但是大范围搜查就会有稳定的收获。 | 在寻常物品的基础上多一点点异常特征，可能具有重要的用途。 |
| ［难察］ | 必须在指定的点位寻找才有收获的珍惜品种。其富集点位可能是并未公开的。 | 高阶材料或高级收藏品。因不宜获取而高级。 |
| ［鲜存］ | 要想找到它，即使最熟悉它的人也要看运气。它要么被一口咬定不存在，要么被保护起来了。 | 鲜有人知的奇珍异宝。即使无用也具有极高的收藏价值。它与世界的原初本质具有相当深入的联系。 |
| ［不现］ | 它的出现不亚于神迹。 |  |
| ［荒逝］ | 因灭绝或迁移，如今已经无法找到了。 | 在过去的纪事中曾经存在过的东西。 |

一般而言，当划定的范围向外扩张时，物品和物产的稀有度都会下降，反之，当划定的范围向内收缩时，物品和物产的稀有度都会上升。

即使划定范围大小的变化是连续的，稀有度的高低变化曲线却有可能产生任何变化，包括直线上升和断崖式下降，这主要是因为划定范围变化时，有可能加入或失去富集点和富集片区的缘故。

如果没有具体描述的话，提到［稀有度］，默认为物品/物产在［尘埃宇宙-飞英星系-地球-先冕］的稀有度。

### 1.2.2战斗总篇

战斗规则是基于普通规则的特殊游戏规则，要想随时使用战斗规则，我们必须假定任何场景都存在或潜藏着您的敌人。

完整的战斗包括三个阶段：获取情报的观察阶段、确认战术的调整阶段、反应和行动的攻防阶段。

#### 1.2.2.1观察篇

在战斗时，您首先需要在观察阶段获取敌我和环境的情报，这主要有两个作用

首先，根据获得的情报制定战术；

其次，获得基于情报的战斗加成。

在第一点，您可以轻易地根据已有的情报决定面对敌人或处于特定环境时应采取什么战术，尽可能选择最有利的行动，可以改变整场战斗的节奏。

在第二点，您接收到的任何信息都必须选择是否相信，当您选择不相信时，该信息就不视为情报，不会带来加成和惩罚；当您选择相信时，该信息会根据实际情况（如真实与否、贴切与否、可信与否）计算加成和惩罚，每条信息可以计算最多+８加成和-４惩罚（如下表）。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **信息状态** | **情报加成** | **情报调整** |
| 基础状态 | 2 |  |
| 贴切的情报 |  | +2 |
| 超前的情报｜过时的情报 |  | -2 |
| 真实的情报 |  | +2 |
| 虚假的情报｜误导的情报 |  | -2 |
| 来源可信的情报 |  | +2 |
| 信源异常的情报 |  | -2 |

来源不同的基于情报的加成和惩罚分别应用于不同的情况，例如与敌人身体有关的情报就会为您执行特定行动的时候提供加成（或惩罚）。您获得的每1点加成或惩罚都代表5%的成功率或失败率，一条情报最多带来40%成功率或20%失败率。

##### 1.2.2.1.1通用规则：正常观察

正常观察就是积极观察，表示您会用所有想得到且做得到的手段获取尽可能全方位的情报。

###### 特殊规则：过去的音像

通过研究敌人（或场地）过去的录像和录音，推测敌人（或场地）当今的状态。通过这种方式获得情报时，［情报加成］固定受到来自于［情报过时］的-2调整。

###### 特殊规则：计划的研究

通过研究敌人未来的计划，推测敌人目前的状态。通过这种方式获得情报时，［情报加成］固定受到来自于［情报超前］的-2调整。

###### 特殊规则：谣言的根源

寻找盛行之谣言的根源，揭开其与真相之间的联系。通过这种方式获得情报时，［情报加成］固定受到来自于［误导信息］的-2调整。

###### 特殊规则：友方的提醒

调查友军情报的时效性和正确性。通过这种方式获得情报时，［情报加成］固定受到来自于［来源可信］的+2调整。

###### 特殊规则：敌人的招供

审视敌人的供词，寻找错漏和误导之处。通过这种方式获得情报时，［情报加成］固定受到来源于［信源异常］的-2调整。

###### 特殊规则：临场的挣扎

在调整阶段观察敌人，获得的情报只有真假之分，这意味着最多影响10%的成功率或失败率。

###### 特殊规则：战斗的间隙

在战斗阶段利用敌我双方行动的间隙来观察，获得的情报只有真假之分，且最多影响5%的成功率或失败率。

##### 1.2.2.1.2通用规则：消极观察

消极观察表示仅在战斗开始前不久和战斗过程中观察，这在后天域其实是一种常态。

［消极观察］时，表示不打算利用额外信息更换战术，默认仅仅利用［临场的挣扎］和［战斗的间隙］两种观察手段获得增益。

##### 1.2.2.1.3通用规则：不观察

我的字典里没有［情报］这两个字！

——冒险家

直接跳过观察阶段、进入调整阶段的冒险打法。选择不观察将失去所有可能的情报加成，战斗时将采用最纯净的“数据”面对敌人。

值得注意的是，己方选择不观察时，并不能直接迫使敌人也不观察，所以，要用行动尽可能早地迫使敌人放弃观察才是对己方最有利的战术。

##### 1.2.3.1.4观察阶段后记

观察是一场战斗的最先阶段，它的主要目的是获得制定战术用的关键信息，已经基于情报的后续战斗增益，战斗增益在［攻防阶段］用到。

当您决定“就这样吧，先不观察了”，就可以进入［调整阶段］。

在调整阶段，您仍然可以继续获得战斗增益，见［[临场的挣扎](#_特殊规则：临场的挣扎)］。

#### 1.2.2.2调整篇

调整阶段是您在打人之前进行的缓冲阶段，您可以在这个阶段考虑您的战术。

您可以从多个方面决定战术，其中有基本战术决定了

##### 1.2.2.2.1通用规则：基本战术

世上共有两个战术方向，这两个方向相互交叠，形成了四种基本战术。

###### 通用战术：准备进攻

在接下来的战斗中，您的所有进攻性行动获得+2［战术加成］，例如：

向敌人移动时，闪避率+10%；

攻击敌人时，命中率+10%；

……

假如您自觉强于敌人，推荐使用这个战术。可利用规则赋予的加成快速拿下战斗。当您使用这个规则时，实际上是为自身拟定了一个短期目标，在这个短期目标的支撑下，您的攻击更加有效。

这个战术不能和［准备防守］同时使用。

###### 通用战术：准备防守

在接下来的战斗中，您的所有防守性行动获得+2［战术加成］，例如：

格挡、闪避敌人的攻击时，闪避率+10%；

远离敌人时，闪避率+10%；

……

假如您自觉弱于敌人，则适合使用这个战术。在这个规则下，您的行为被一个“蓄势待发”的命令指导着（这个命令来自于你自己），所以克制住进攻的欲望，进行防守类行动时成功率更高。使用这个规则时，您可以等待对手露出破绽，趁机攻击。

这个战术不能和［准备进攻］同时使用。

###### 通用战术：运动战术

运动战术是一种较为常见的战术，相对积极，不断地更换自己的位置和状态，让敌方应接不暇。当您对自己的情报有信心的时候，可以使用它，在您使用可受益于［情报加成］的行动时，额外获得+2加成。

这个战术不能和［阵地战术］同时使用。

###### 通用战术：阵地战术

运动战术是一种较为常见的战术，相对积极，以不变应万变，在固定的地方驻守，以尽可能稳固的姿态应对敌人。当您觉得自己的情报劣于敌人的时候，可以使用它，在敌人使用可受益于［情报加成］的行动时，抵消2点加成。

这个战术不能和［运动战术］同时使用。

###### 通用规则：战术组合

同时使用两个战术视为战术组合，这类组合共有四种：

运动式进攻；

运动式防守；

阵地式进攻；

阵地式防守

战术组合的两个战术带来的收益是加算叠加的。

##### 1.2.2.2.5其他调整规则

###### 特殊规则：武器相克

后天域的战士会用到的武器一共分五种类型：

单手武器；

双手武器；

长柄武器；

远程武器；

盾型武器

这些武器的克制关系是：

双手武器克制单手武器；

长柄武器克制双手武器；

远程武器克制长柄武器；

单手武器克制远程武器

持有克制敌人的武器可以增加20%命中率。使用克制敌人的武器且被敌人攻击时使用格挡，每花费1点体力可以额外降低50%能量烈度。

所有类型的武器都克制徒手。

###### 特殊规则：要害

生命都有核心部位，非生命通常也有结构上的脆弱点，这些就是要害。

不同级别的要害决定了摧毁一个事物需要造成（以其生命值为基准的）多少比例的伤害，如下表所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **要害级别** | **举例** | **摧毁需求（基于生命值的比例）** |
| 重大要害 | 大脑、心脏、发动机等 | 10% |
| 一般要害 | 腹部、胸腔、头等 | 30% |
| 近似要害 | 关节 | 60% |
| 非要害 | 躯干、外壳 | 100% |
|  | | |
| 使用范围攻击 | —— | 100% |

###### 特殊规则：着甲

身穿盔甲可以保护自己的要害部位，具有盔甲功能的结构有很长的历史，最早可以追溯到原始生命区分内外的壳膜。

盔甲可能是有必要考虑的，因为有时敌人会瞄准您的要害部位进行单体攻击，又因为要害部位受到伤害之后会大幅度影响行动能力，甚至导致死亡，一副坚硬的盔甲提供的额外能量抗性就能派上用场。

穿戴盔甲的核心思想是让盔甲替自己挡伤害，所以，可以将盔甲视作生物。由于盔甲一般穿在身体外面，所以盔甲可以保护穿戴者免受来自体外的攻击，当穿戴盔甲的人受到攻击时，优先考虑盔甲的能量抗性。

有的攻击即使穿戴盔甲也无法完全避免，因为能量密度大到击穿了盔甲的能量抗性。此时，由盔甲代替穿戴者受到伤害。这种事要分两种情况。

第一种情况是当穿戴者穿着盔甲受到单体攻击时（包括群体单体攻击），若伤害值大于盔甲生命值的10%，那么剩余的伤害将击穿盔甲，对穿戴者造成伤害。

第二种情况是当穿戴者穿着盔甲受到范围攻击时，只有盔甲的生命值耗尽时穿戴者才会受伤。因为单体攻击能量集中，而范围攻击则能量分散。

#### 1.2.2.3攻防篇

攻防阶段是一场战斗最后最激烈的阶段，我们可以将这一阶段发生的所有事概括为［攻击］和［防守］，其中攻击可以分为［攻击］和［蓄力攻击］，防御可以分为［格挡］和［闪避］。

在攻防阶段，攻击或防守都属于行动，执行行动需要消耗反应次数和体力，我们会在接下来的小节里介绍它们。

##### 1.2.2.3.1通用规则：反应和行动

一句话解释：取得先手的人可以行动，在先手一方的行动同时，对手可以根据先手者的行动获得不同数量反应的反应次数，并且将这些反应次数变成行动。

反应和行动的进一步规则如下表所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **反应/行动** | **规则和描述** | **赋予反应次数** |
| 攻击 | 向一个首要目标发起攻击，命中后可传递能量或触发效果。  攻击可能被格挡、闪避、移动规避。 | 1 |
| 蓄力攻击 | 向一个首要目标发起蓄力攻击，命中后可传递能量或触发效果。  蓄力攻击命中后，在［攻击］的基础上能量烈度+50%。  使用蓄力攻击后的下一个行动需要花费的反应次数+1。  蓄力攻击可能被格挡、闪避、移动规避。 | 2 |
| 格挡 | 格挡一个目标发动的攻击。 格挡的效果受到人物［刚劲值］、对手攻击释放的能量值、武器的克制及其他原因的影响。  如果格挡成功后立即进行［蓄力攻击］，那么这次蓄力攻击只会让对方获得1个反应次数。 | 1 |
| 闪避 | 闪避一个或多个目标发起的攻击。  闪避后不能立即进行［蓄力攻击］。 | 1 |
| 移动 | 向一个或多个方向移动，移动的距离取决于人物的移动速度。 人物可以利用移动闪躲攻击，回避危险或满足其他需求。  除非移动后还有反应次数，否则不能在移动后［闪避］。 | 1 |

举例而言，假设现场有“斯格尔诵”和“勒斯讨”两个人对打（我们假设他们两个都是训练有素的战士，不会发愣），其中“斯格尔诵”先手。

事实上很难见到这两个人对打，因为他们都是从事运动量较少的研究工作的同事，并不是战士或角斗士。

* 斯格尔诵先手，他进行了一次［攻击］。
* 因为斯格尔诵进行了［攻击］（而非［蓄力攻击］），所以他的对手勒斯讨获得了1个反应次数。
* 勒斯讨选择使用1个反应次数，并将这个反应次数用于［移动］，通过后撤躲避攻击。
* 因为勒斯讨选择了［移动］，所以斯格尔诵获得1个反应次数。
* 斯格尔诵的攻击落空，他选择使用1个反应次数进行［移动］，接近勒斯讨。
* 因为斯格尔诵选择了［移动］，所以勒斯讨获得1个反应次数。
* 勒斯讨见斯格尔诵追上来，立即使用1个反应次数进行蓄力攻击。
* 因为勒斯讨选择了［蓄力攻击］，所以斯格尔诵获得2个反应次数。
* 斯格尔诵见状，他不想走回去并且因为刚才在移动所以不能闪避，所以连忙使用1个反应次数［格挡］，原地扛过攻击后再使用1个反应次数进行［蓄力攻击］。
* 因为斯格尔诵进行了［格挡］和［蓄力攻击］，由于在［格挡］成功后立即［蓄力攻击］只会让对手获得1个反应次数，所以勒斯讨只获得2个反应次数。
* 勒斯讨的攻击落空，并且面临斯格尔诵的攻击，他想要躲闪攻击，但他刚刚使用过［蓄力攻击］，所以只好使用全部的2个反应次数进行［闪避］。
* 因为勒斯讨进行了［闪避］，所以斯格尔诵获得1个反应次数。
* ……

以上是不涉及任何［属性］、［活动实体］、［技能与绝学］等干扰因素的理想场景演示，而在真正的战斗中，［攻击］可能不具威胁，［格挡］、［闪避］可能会失效，［移动］可能会被阻止。关于这类细分规则，会在其他规则中讲到（也在本文件内）。

##### 1.2.2.3.2通用规则：行动和体力

任何行动都需要消耗体力，随着体力的逐渐消耗，一些行动将会因为消耗过大无法使用。

以下是行动和体力的关系：

|  |  |
| --- | --- |
| **反应/行动** | **花费体力** |
| 攻击 | 1 / 次 |
| 蓄力攻击 | 2 / 次 |
| 格挡 | 对手攻击花费的体力 / 次 |
| 闪避 | 2 / 次 |
| 移动 | 1 / 次 |

注意以下几点：

* 如果剩余体力无法满足行动的体力需求，则无法进行对应的行动。
* 蓄力攻击花费的体力可以超过2点。
* 以格挡对抗攻击时，需要花费的体力总是与敌人发动攻击时消耗的体力相等。这意味着对手在进行花费超过2点体力的蓄力攻击时，格挡攻击对方也要花费同样的体力。您的剩余体力高于1点但仍然无法满足格挡的需求时，虽然您可以正常格挡，但有一部分伤害无法避免：无法避免的伤害百分比=（应花费的体力-剩余体力）/应花费的体力\*100%，至少50%。
* 每次行动的第一次移动不消耗体力。

##### 1.2.2.3.3特殊规则：战斗中施法

在战斗中，施法是一种行动，所以在施法时会赋予对手反应次数，并且根据施法时间的长短，赋予对手不同数量的反应次数，至少为1，至多不限。

如果施法赋予对手的反应次数等于1，那么在规则上视为［攻击］。

如果施法赋予对手的反应次数大于等于2，那么在规则上视为［蓄力攻击］。

另外，施法有以下特殊规则：

1. 法术效果只会在对手的反应次数耗尽时实现。
2. 每当对手在施法者施法时使用了任何行动，那么无论对手还有没有反应次数，施法者都可以决定是否使用施法以外的行动（例如闪避、移动等，前提是施法者有足够的反应次数）。
3. 如果施法者在法术效果生效前使用了其他行动（对手的反应会给施法者带来反应次数），施法就会中断。
4. 如果施法者选择中断施法，可以一次性用光所有积累下来的反应次数，期间对手无法获得反应次数，在耗尽所有反应次数后赋予对手1个反应次数。
5. 如果施法者中断施法后选择施法，且积累下来的反应次数还有剩余，则用剩余的反应次数减去此次施法将会赋予对手的反应次数，如果结果为正数或零，则立即实现法术效果，且施法者继续行动（如果还有剩余反应次数的话），否则视为新的施法行动，赋予对手等于结果绝对值的反应次数。
6. 法术效果实现后，清空施法者已累计的反应次数，并赋予其对手1个反应次数。

##### 1.2.2.3.5特殊规则：忽视威胁

并不是一定要格挡和闪躲敌人的每一次攻击才能最大化您的收益，有时保持自己的战斗节奏比跟着敌人走更加有利。

在战斗中，倘若敌人的攻击袭来，您可以利用较高的生命值、能量抗性、刚劲值、盔甲或护盾效果的帮助下硬抗攻击，为您的行动方案省下充足的反应次数。

此外，当您选择不对敌人的攻击进行规避的时候，您接下来的攻击获得可以持续累积的［决意加成］。您每这么做一次，［决意加成］就累积一次，

使用这个规则时，一定要时刻注意自身生命值、盔甲、护盾效果的使用情况，选择真正适合您的行动。

##### 1.2.2.3.7特殊规则：时间和跳过时间

在后天域的“攻防篇”的“游戏规则”中，时间的最小单位是［1秒］，也就是说，所有消耗时间的行为最少消耗1秒，否则视为不消耗时间。这里的不消耗时间仅仅［视为］不消耗时间，实际上它仍然消耗时间，只不过在做它的同一秒还可以用来做别的事情。

关于时间，有个关键“设定”是［后摇］，就是做完动作后使身体恢复到可以再次执行动作的特殊动作，一般花费1秒。因为有后摇的存在，动作又需要分出［轻松的动作］和［猛烈的动作］两种，前者做完后没有后摇，后者有，实际花费时间需加1秒。

综上所述，轻松的动作最少花费1秒，猛烈的动作最少花费2秒。这考虑到了［最小时间单位］和［后摇］两方面因素。

您的每一个行动所花费的时间等于这个行动会赋予对手反应次数的个数+1。假如您遇到敌人后选择了［攻击］（会赋予对手１个反应次数），那么就需要花费2秒。您可以在介绍各种动作的条目下看到其赋予对手的反应次数个数和消耗的时间。

当您连续行动时，花费的时间需要减去（行动次数-1）秒。比如当您遇到敌人后发现敌人离您比较远，您选择了先［移动］再［攻击］（共赋予对手2个反应次数），那么需要花费（2+2-(2-1)=3）秒。

究其原因，无非是您取得先手的第１秒您抢来的，剩余的时间都将与对手共享——对手在剩余的时间进行反应，并且对手的反应也会。当您开始行动时，对手（如果没有正在行动中的话）必须进行反应，也就是做出行动以应对您的行动，否则相当于直接接受您行动的结果，而对手的行动会在第2秒开始。假如对手借由反应次数进行的行动会赋予您至少1个反应次数，那么您就可以立即反应，

一次行动的简化流程如下表：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 您先手！  **您占用的时间：**  您发动［攻击］：赋予对手1个反应次数、 | → | **对手和您共享的时间：**  对手利用您赋予的反应次数来行动。  **对手占用的时间：**  对手使用［格挡］：赋予您1个反应次数。 | → | **您和对手共享的时间：**  您利用对手赋予的反应次数来行动。  **您占用的时间：**  您发动［移动］：赋予对手1个反应次数。 |
| ↑ |  | | | ↓ |
| **对手和您共享的时间：**  对手利用您赋予的反应次数来行动。  **对手占用的时间：**  对手没有行动。 | ← | **您和对手共享的时间：**  您利用对手赋予的反应次数来行动。  **您占用的时间：**  您没有行动：赋予对手1个反应次数。 | ← | **对手和您共享的时间：**  对手利用您赋予的反应次数来行动。  **对手占用的时间：**  对手发动［移动］：赋予您1个反应次数。 |

——如上表所示，除非您和对手中的一方无法继续行动，否则这个过程会循环持续下去——

需要注意的是，长时间施法或类似因为消耗时间过长的行动并不像前两段那样由您和您的对手分别占用时间，除了动作开始的第1秒和最后1秒以外，其他的时间都是您和您的对手共享的。

以下是［跳过时间］的规则。

假设每个参与战斗的人都有10体力，那么在激烈的战斗中将其清空或许只需要20秒左右，每个战斗人员都会有退出战场的需求。假如战斗的一方退出战场，另一方可以决定是否追击。倘若双方都选择退出，就可以启用［跳过时间］的特殊规则，暂时休息，择时再战。

跳过时间时，战斗双方进入休息状态，可以恢复被消耗的体力值和精力值，其中每个成员都可以退出这个状态单独行动，担当守卫、彻底离开战场或者尝试干扰敌人的休息。

##### 通用规则：行动的类型

行动类型有标准行动和非标准行动两种。

标准行动有固定的体力消耗、时间消耗、反应次数赋予以及相对完备的流程和“规则”，而非标准行动需要根据具体的情况来分析。

其中，标准行动包括［攻击］、［蓄力攻击］、［闪避］、［格挡］和［移动］。

非标准行动有很多，如［说话］、［施法］、［手势］、［给武器装弹］、［放空枪］、［瞄准］（指花费额外的时间和精力瞄准）、［观察］、［思考］等，主要总结为三种行动：［意念］、［轻松的动作］、［猛烈的动作］。

##### 通用规则：攻击

攻击消耗1点体力，会赋予敌人1个反应次数，花费2秒。其中，花费的第1秒是动作的主体，第2秒是动作的“后摇”，后摇结束前，自己不能花费反应次数来行动。

攻击敌人时，如果敌人在攻击范围内，且没有行动或是做出了无效行动，则视为命中。命中敌人后，如果传递的能量可以击穿敌人的能量抗性，则造成一定伤害。

一些［绝学与本领］有“视为攻击”、“如同攻击”的字样，那么该［绝学与本领］没有提到的规则变化应该采用［攻击］的规则。

###### 特殊规则：同时攻击

如果敌人的一个动作同时给了我方两个及以上单位1个或更多反应次数，且我方两个及以上单位都选择了攻击，就视为［同时攻击］。

同时攻击时，无论参与攻击的人数如何，只会赋予敌人1次反应次数，赋予反应次数的多少取决于己方赋予敌人反应次数的最大值（通常是１个或者２个）。

###### 特殊规则：连续攻击

如果人物同时拥有２个或更多反应次数，可以在轮到自己行动时（即敌人陷入“后摇”或反应次数耗尽时）一次性发起多次攻击。

连续攻击时，视为发动了多段攻击，只有最后一段攻击陷入“后摇”。在连续攻击时，假如敌人尝试移动离开攻击范围，可以立即花费1点反应次数尝试接近。

敌人受到我方单体的连续攻击后，必须对每一段攻击都分别做出反应，不能将连续攻击的多段伤害视为一次攻击。

我放被连续攻击时，如果有速度优势，适合移动自己的位置，离开敌人的攻击范围。如果没有速度优势，适合对每一段攻击进行格挡。

###### 特殊规则：单体、群体单体攻击

单体攻击表示针对确切目标的攻击，这类攻击可以瞄准，也可以花费更小的代价击穿护甲（以单体攻击击穿护甲的能量抗性并且实际造成的伤害大于盔甲生命值的10%的时候可以对穿盔甲的人造成伤害）。

群体单体攻击就是一次性对多个目标进行单体攻击。

###### 特殊规则：范围攻击

范围攻击表示对一个区域输出能量，不可瞄准，穿甲效率差（只有将护甲的生命值耗尽后才会伤害到本体），但优势是一次攻击的目标数量不限且能量输出较为平均。

未经过瞄准就发出的单体攻击视为极小范围的范围攻击，属于没有享受到范围攻击优势的范围攻击，价值相对较低。

###### 特殊规则：偷袭

攻击一个目标且目标没有意识到你在攻击ta时，不会赋予目标反应次数。假如目标没有任何反应次数，ta就会在轮到ta行动时原地发呆并且赋予你1个反应次数。

###### 特殊规则：是否错开攻击节奏

多个己方目标包围一个敌方目标时，分情况决定是否错开攻击节奏。

当目标拥有需要很多反应次数才能使用的特殊能力的时候，最好采用［同时攻击］的战术，可以尽可能减少敌人持有的反应次数的个数。假如错开攻击节奏选择轮番攻击的话，目标会因此获得大量反应次数用于使用某些高消耗的特殊能力。

当目标的体力值很高的时候，最好采用轮番攻击的战术，这可以让目标忙于格挡和闪避，快速耗尽其体力值。

###### 特殊规则：收力

攻击时可以选择不出全力，起到保护目标的作用。这个一般应用在比武、对练、教学中，并不在真正的战斗中常见。

在收力攻击时，您可以选择只传递1成（10%）到9成（90%）的能量。

收力攻击时，您的命中率降低10%，如果是范围攻击则不受影响。

##### 通用规则：蓄力攻击

蓄力攻击消耗2点体力，会赋予敌人2个反应次数，花费3秒。其中，花费的第1秒是动作的“前摇”，第2秒是动作的主体，第3秒是动作的“后摇”，前摇结束后，自己不能打断这次蓄力攻击。后摇结束前，自己不能花费反应次数来行动。

蓄力攻击敌人时，如果敌人在攻击范围内，且没有行动或是做出了无效行动，则视为命中。命中敌人后，如果传递的能量可以击穿敌人的能量抗性，则造成一定伤害。蓄力攻击命中时，能量烈度相比［攻击］+50%。

蓄力攻击敌人时，如果敌人用这次攻击赋予的2个反应次数行动，且第一个动作是移动时，可以有效避免伤害，格挡和闪避是无效的。如果敌人的在第二个动作才试图避免伤害，那么格挡、闪避正常生效，但是移动仍然要承受50%的伤害。

一些［绝学与本领］有“视为蓄力攻击”、“如同蓄力攻击”的字样，那么该［绝学与本领］没有提到的规则变化应该采用［蓄力攻击］的规则。

###### 特殊规则：加倍蓄力

蓄力攻击时，可以花费更多的体力增加此次攻击传递能量的能量烈度，且赋予反应次数、消耗时间不变。每多花费1点体力，额外增加50%能量烈度。

###### 特殊规则：暗中蓄力

想要使用蓄力攻击时，可以暗中蓄力：以前一个动作分心为代价，使下一个动作（若是蓄力攻击）只赋予对手1个反应次数。

分心会受到［分心惩罚］，命中率和闪避率分别降低20%。

##### 通用规则：格挡

格挡至少消耗1点体力，会赋予敌人1个反应次数，花费2秒。其中，花费的第1秒是动作的主体，第2秒是动作的“后摇”，后摇结束前，自己不能花费反应次数来行动。

当敌人发起针对我方的单体攻击时，我方可以选择格挡以减少受到的伤害。每花费1点体力可以减少受到攻击的50%能量烈度。

###### 特殊规则： 弹飞武器

通过格挡将攻击的能量烈度减少到0%或更低时，可以直接通过反作用力将敌人的武器弹飞（向敌人的后方飞去）。假如敌人的武器是长在身上的，使其1秒内失效。

##### 通用规则：闪避

闪避消耗2点体力，会赋予敌人1个反应次数，花费2秒。其中，花费的第1秒是动作的主体，第2秒是动作的“后摇”，后摇结束前，自己不能花费反应次数来行动。

闪避可以用来应付敌人的攻击，也可以触发某些特技动作用于表演。用于应付敌人的攻击时，可以同时闪避同一秒内所有指向自己的单体攻击。

这一招可以用来反制［[特殊规则：同时攻击](#_特殊规则：同时攻击)］，但是应对错开攻击节奏的战术效果不佳。

##### 通用规则：移动

移动消耗1点体力，会赋予敌人1个反应次数，花费2秒。其中，花费的第1秒是动作的主体，第2秒是动作的“后摇”，后摇结束前，自己不能花费反应次数来行动。

［移动］的作用是改变自己在当前空间的位置，它有两个主要用途分别是接近和远离。

一般而言，如果想要避免被攻击，那么选择向着远离敌人的方向移动是除了直接杀死ta以外最高效的做法。

一般而言，［移动］指的是站在角度垂直于重力的表面上朝着垂直于重力的方向平移，速度为自身［移动速度］属性的100%。

###### 特殊规则：连续移动

移动后假如继续移动，则应用［连续移动］规则。

连续移动时，不需要花费反应次数和体力也可以保持移动状态，每移动1秒赋予敌人1个反应次数，且敌人可以在己方并不陷入后摇状态的情况下开始行动。

连续移动时，自己也可以花费反应次数行动，这时其他行动与移动同时进行。在连续移动时使用远程单体（或群体单体）攻击，则减少20%的命中率。

连续移动结束后，使下1秒进入后摇。

###### 特殊规则：跑步、奔跑

一般的移动称作［行走］，除了行走之外，还有［跑步］和［奔跑］两种选择。这两者中最常用的是［跑步］，以基础速度的200%持续移动，每秒花费2点体力。跑步进入［连续移动］状态时，每秒花费1点体力，且过程中进行的所有单体和群体单体攻击都减少20%的命中率。

比跑步更快的是［奔跑］，以300%的速度移动，每秒花费2点体力，转向时，如果转向角度大于等于45度，额外花费2点体力。奔跑进入［连续移动］状态时，每秒花费2点体力，除此之外与奔跑的规则相同。

###### 特殊规则：快走

快走是相比［行走］的可选优化方案，可以用更少的体力来越过较长的一段距离。

快走时，花费1个反应次数和1点体力，向着指定方向以200%的速度移动1秒，结束后可以选择以［行走］、［跑步］或［奔跑］的形式进入［连续移动］状态。

###### 特殊规则：后退

后撤就是背对着移动的方向行走，面向敌方。

后退视为［行走］，完全采用［行走］的规则，但是有以下不同。

使用您赋予的反应次数进行移动的敌人，攻击您的时候命中率降低20%。您在后退过程中攻击时若使用的是敌人除了移动（包括行走、跑步、奔跑、快走）以外的行动赋予您的反应次数，攻击的命中率降低20%。

##### 通用规则：战时属性

有些属性在战斗时会发挥特殊的作用。

###### 特殊规则：闪避率

我方拥有闪避率时，无论对敌人的单体攻击（或群体单体攻击）采取什么反应，都有一定的概率强行闪避。

###### 特殊规则：命中率

我方拥有命中率时，无论敌人对我方单体攻击（或群体单体攻击）攻击采取何种反应，都有一定的概率强行命中。

###### 特殊规则：稳定率

我方拥有稳定率时，有一定的概率不会陷入后摇。

##### 其他攻防规则

###### 特殊规则：套路

您可以提前准备一组动作，将其视为一种技能持续练习到1级，在战斗时将它用出来的时候，可以取消掉除最后一个动作外所有动作的后摇。

#### 1.2.2.4总结

在观察阶段，您以获得［情报加成］为目的。您可以利用各种手段取得尽可能多的信息，用于接下来的调整阶段和攻防阶段。需要注意的是您因为更多的信息获得更多的选择这件事与［情报加成］是相互独立的，也就是说您不会因为不进行调整而失去任何［情报加成］。

在调整阶段，您以增强自身的属性、削弱敌人的属性为目的。您可以在［进攻］—［防守］、［阵地］—［运动］这两个相互交叉的轴中间选择最适合您的战术。您也可以利用特殊规则让敌人受到诸如［被克惩罚］的诸多影响。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 进攻 |  | → | 运动式进攻 |  | 阵地式进攻 |
| 运动 | **您的选择** | 阵地 |  | **您的选择** |  |
|  | 防守 |  | 运动式防守 |  | 阵地式防守 |

在对方进入攻防阶段之前，您都可以抢先进入攻防阶段，此时，您可以在5次行动内获得一定的急袭加成 。［急袭加成］的适用范围是“我方成员发起的所有进攻性行动”，这可能包括［攻击］、［施展侵略性法术］等一切试图让对方失去战斗力的做法，而［防守］、［闪避］是无法受益于［急袭加成］的。

需要注意的是，假如您的进攻性行动会赋予对方超过1个反应次数的时候，本次行动将不被［急袭加成］增强，适用于这个情况的例子有：［蓄力攻击］、［在目标已经发现您的情况下对其使用施展时间稍长的法术］。

急袭加成如下表：

|  |  |
| --- | --- |
| **情况** | **急袭加成** |
| 攻击、施展侵略性法术或能力 | +4 |
| 闪避、格挡、施展防御性法术或能力 | +0 |
| 蓄力攻击、在敌人已经发现你的情况下施展花费时间稍长的法术 | +0 |

在攻防阶段，您以消除对手的战斗力为目的合理运用反应次数来行动，您需要根据对手的特点选择最有利的行动，同时注意自己的各项属性保持在健康的状态。

## 1.3表格之章

在后天域的资料库中登记您发现的信息。

### 1.3.1活动-非活动实体总篇

［学会档案］（后天域第六总章内容）专用的表格。

#### 1.3.1.1通用动物表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 危害等级 |  |
| ● | 区域稀有度 |  |
| ● | 主要结构 |  |
| ● | 颜色 |  |
| ● | 外貌细节 |  |
| ● | 栖息条件 |  |
| ● | 气候条件 |  |
| ● | 适应性 |  |
| ● | 食物 |  |
| ● | 移动方式 |  |
| ● | 捕食方式 |  |
| ● | 繁殖方式 |  |
| ● | 寿命 |  |
| ● | 群居情况 |  |
| ● | 绝学与本领 |  |
| ● | 简述 |  |

#### 1.3.1.4通用恶魔表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 生命值 |  |
| ● | 能量抗性 |  |
| ● | 动力值 |  |
| ● | 移动速度 |  |
| ● | 身高/身长 |  |
| ● | 体重 |  |
| ● | 天然度 |  |
| ● | 战斗习性 |  |
| ● | 召唤费用 |  |
| ● | 绝学与本领 |  |
| ● | 使命 |  |
| ● | 主要结构 |  |
| ● | 颜色 |  |
| ● | 外貌细节 |  |
| ● | 简述 |  |

#### 1.3.1.9物品通用表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 使用条件 |  |
| ● | 适用群体 |  |
| ● | 价格估值 |  |
| ● | 材质 |  |
| ● | 外形 |  |
| ● | 功能 |  |

#### 1.3.1.11通用现象表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 出现时间 |  |
| ● | 出现区域 |  |
| ● | 出现条件 |  |
| ● | 影响范围 |  |
| ● | 持续时间 |  |
| ● | 频率 |  |
| ● | 简述 |  |
| ● | 案例 |  |

### 1.3.2人物总篇

人物相关的表格。

#### 1.3.2.1通用人物表格

人物的通用表格。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 |  |
| ● | 姓名 |  |
| ● | \*实体类型 |  |
| ● | \*年龄 |  |
| ● | 出生地点 |  |
| ● | 当前位置 |  |
| ● | \*体系 |  |
| ● | \*组织 |  |
| ● | \*学历 |  |
| ● | \*职业 |  |
| ● | 收入情况 |  |
| ● | 绝学与本领 |  |
| ● | 衣服 |  |
| ● | 主要结构 |  |
| ● | 细节 |  |
| ● | \*简述 |  |

以下为解析：

|  |  |
| --- | --- |
| **词条** | **写法推荐** |
| 编号 | 表示人物在后天旅社档案中的编号，非必需。写了方便在故事中暗示身份和情节。 |
| 姓名 | 表示人物的常用名字，非必需。写了方便在故事中表示人物。 |
| 实体类型 | 人物是哪一种实体？  一般有“动物”、“植物”、“化身”、“超然精灵”、“眷属”、“神明”、“自然精灵”、“浩天仙”、“恶魔”、“魔鬼”、“穿越者”、“亡灵”、“弥洛精灵”、“仙人”、“妖物”、“人造物”几种。 穿越者都填“穿越者”。 |
| 年龄 | 表示人物的真实年龄，如果人物的身体年龄和心智年龄不同，那么需要以这样的格式填写：身体年龄（心理年龄） |
| 出生地点 | 非必填项。指的是人物的出生地，需要精确到城市或村镇。 |
| 当前位置 | 非必填项。指的是人物当前所在的位置，需要精确到城市或村镇。 |
| 体系 | 表示人物主要深耕的力量体系，可以有多个。  一般有“无”、“科学”、“魔法”、“古艺术”、“自然”、“生长”、“信仰”、“功力”、“命运共同体”、“神之力”几种。 一般新人穿越者都是“无”。 |
| 组织 | 组织指人物加入的团体，每个世界都有数不尽的组织。一般新人穿越者都是“无组织”。 |
| 学历 | 指的是人物在这个世界修得的学历。  有“未入学”，“预学”，“小学”，“中学”，“大学”，“广学”，“远学”，“博学”几种。  一般新人穿越者都是“未入学”。 |
| 职业 | 指的是人物在这个世界求来的工作，每个人都可以给自己的职业起个性化的名字。  一般新人穿越者都是“无业”。 |
| 收入情况 | 非必填项。有“无收入”，“超低收入”“低收入”，“高收入”，“超高收入”几种。  一般新人穿越者都是“无收入”。 |
| 绝学与本领 | 非必填项。指的是人物会用的“绝学与本领”。  主要的类别有“特殊能力”，“法术”，“弥洛技”，“武功”，“自然力量”，“领域”，“四圣妙法”，“权限”和“不明”。  般新人穿越者和能力不明者都写“不明”。 |
| 简述 | 假如有人在暗中观察你，描述他实际上看到了什么，或是听到了什么、闻到了什么、触碰到了什么、品尝到了什么、意识到了什么。 |

### 1.3.3绝学与本领总篇

关于［绝学与本领］的辅助理解的表格。

#### 1.3.3.1通用特殊能力表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 性质 |  |
| ● | 涉及属性 |  |
| ● | 涉及能量 |  |
| ● | 涉及行动 |  |
| ● | 启动方式 |  |
| ● | 消耗 |  |
| ● | 维持时间 |  |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 详述 |  |
| ● | 补充 |  |

#### 1.3.3.2通用法术表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 学派 |  |
| ● | 涉及魔鬼 |  |
| ● | 涉及属性 |  |
| ● | 涉及能量 |  |
| ● | 涉及行动 |  |
| ● | 威力 |  |
| ● | 目标 |  |
| ● | 影响范围 |  |
| ● | 维持时间 |  |
| ● | 施展 |  |
| ● | 详述 |  |
| ● | 补充 |  |

#### 1.3.3.6通用自然力量表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 本源 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 意志前置 |  |
| ● | 知识前置 |  |
| ● | 消耗 |  |
| ● | 目标选择 |  |
| ● | 影响范围 |  |
| ● | 维持时间 |  |
| ● | 施展动作 |  |
| ● | 详述 |  |
| ● | 补充 |  |
| ● | 若意志不足 |  |
| ● | 若知识不足 |  |
| ● | 若能量不足 |  |

#### 1.3.3.7领域通用表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 领域深度 |  |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 |  |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 |  |

#### 1.3.3.8领域技通用表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 附属领域 |  |
| ● | 所在深度 |  |
| ● | 涉及属性 |  |
| ● | 涉及能量 |  |
| ● | 消耗 |  |
| ● | 维持时间 |  |
| ● | 详述 |  |
| ● | 补充 |  |

#### 1.3.3.4武功大类表

武功表用于概括一种或一组武功的基本情况，武功表有两个，第一个用于描述武功大类，第二个用来描述在该大类下的分支技术。

这是第一个表：

* 名称
* 性质
* 涉及属性
* 涉及能量
* 有效来源
* 简述

#### 1.3.3.5武功分支技术表

以下为描述具体武功分支技术（简称武技）的武功分支技术表（简称武技表）。

* 名称
* 种类
* 性质
* 涉及属性
* 涉及能量
* 涉及动作
* 消耗
* 有效来源
* 前置
* 详述

以下是武技表的详述：

|  |  |
| --- | --- |
| **词条** | **解释和写法** |
| 名称 | 表示武技的名称。  可以取任意名字，以简单明了为佳。 |
| 种类 | 表示该武技的种类。  武技的种类有三：招式、特效、被动。  在资料库中填写武技种类时，将种类用［方括号］标记在标题最末。 |
| 性质 | 表示该武技的性质。  武技的性质有三：基础、奥义、秘法。  在资料库中填写武技的性质时，将武技的性质当做标题的前缀。 |
| 涉及属性 | 武技涉及到的属性。  如果武技没有突出地影响某种属性，就写“涉及多种属性”。 |
| 涉及能量 | 武技涉及到的能量类型。  如果武技没有突出地表现某类型能量，就写“涉及多种能量”。 |
| 涉及动作 | 武技涉及到的动作。有些武技需要用特殊动作发挥效果，或者其效果能够影响某些动作。  不属于以上的，就写“未涉及动作”。 |
| 消耗 | 使武技生效所需消耗的资源。一般的武技消耗的资源与攻击（行动）相似，但有些武技也会消耗别的东西，例如生命值、体力值、精力值等。 |
| 有效来源 | 表示习得这个武技的途径。 |
| 前置 | 表示习得这个武技的前提。  武技的前置可能是另一个武技，或者要求属性达到某个水平，或者某种技能等。  有些武技是没有前置的，也就是可以直接学习。 |
| 详述 | 描述武技在规则上的表现。 |

#### 1.3.3.5武功动作表

将复杂的动作用简单的词语标记，在此提供名词与含义的对照表，便于读者理解文中人物的动作引用什么规则。蓄力和不蓄力的区别在于：蓄力的攻击命中并计算伤害时，能量烈度+50%。

|  |  |
| --- | --- |
| **动作名词** | **含义** |
| 扫 挥 抽 | 蓄力后从左往右或者从右往左大幅度横平攻击目标，根据武者的使用习惯，分为顶段扫，上段扫，中段扫，下段扫，底段扫五种。 |
| 划 掠 | 从左往右或者从右往左小幅度横平攻击目标，即右划和左划。根据武者的使用习惯，分为划首，划上，划身，划下，划尾五种。 |
| 劈 筑 斫 | 蓄力后从上往下大幅度竖直攻击目标。这个动作只有中段劈一种说法，简称为劈。 |
| 砍 砸 敲 | 从上往下小幅度竖直攻击目标。这个动作只有中段砍一种说法，简称为砍。 |
| 斩 甩 | 蓄力后从左上到右下或者从右上到左下大幅度斜向攻击目标，即右斩和左斩。跟据武者的使用习惯，分为上段斩，中段斩和下段斩三种。 |
| 削 切 剔 | 从左上到右下或者从右上到左下小幅度斜向攻击目标，即右削和左削。跟据武者的使用习惯，分为上段削，中段削和下段削三种。 |
| 刺 攮 | 蓄力后从近到远大幅度直线攻击目标，一般成为直刺。根据武者的使用习惯，分为顶段刺，上段刺，中段刺，下段刺和底段刺五种。 |
| 扎 戳 点 标 | 从左向右、从右向左或从近向远小幅度直线攻击目标，即右扎，左扎和直扎。跟据武者的使用习惯，分为扎首，扎上，扎中，扎下，扎尾五种。 |
| 撩 掀 | 蓄力后从左下到右上、从右下到左上或者从下到上大幅度斜向或竖直攻击目标，即右撩、左撩和上撩。 |
| 拨 挑 截 | 从左下到右上或者从右下到左上小幅度斜向攻击目标，即右拨和左拨。跟据武者的使用习惯，分为顶段拨，上段拨，中段拨和下段拨四种。 |

#### 1.3.3.9权限等级表

这是一个简单描述各级权限的基本表格。一般各级权限分别持有的［权限］有差别，其中较高级权限者拥有所有的较低级权限。

|  |  |
| --- | --- |
| **权限等级** | **描述** |
| 零级·惑神级 | 决定外显界诸宇宙发展方向的最顶级人才现居此位，在承担着无数风险的同时，拥有号令诸多宇宙的权限。在不久的过去，这个位置由神明的化身轮流担任，而如今凡人终于证明自己亦可通过交流的力量参与到这种级别的决策。 |
| 一级·人王级 | 有［人王］之称的一级权限者是［命运共同体］的敌人首要猎杀的目标，这类人直接或间接地控制着整个宇宙的发展，任何发生在宇宙内部的事情都绕不开他们的耳目，他们要面对的不仅仅是可察觉的敌人，还有从不显山漏水的故作神秘之辈以及由他们驱使的闻所未闻的攻击手段。 |
| 二级·卫众级 | 即使在［命运共同体］的庞大基数之下，拥有二级权限的人也可谓少之又少，在人群中的比例为亿分之一。卫众级人物可以无限制地调用危险的工具，例如各种武器和军事用品。他们有一个非常重要的责任就是保护尽可能近的尽可能多的人。 |
| 三级·工程级 | 工程级［命运共同体］成员得到的信任要比团队级更上一层楼，从此可以支配少见的、贵重的资源。处于这个位置的人一般是某个大工程的首领极其最得力的少量副手，除此之外，也有可能是［博士］。 |
| 四级·团队级 | 团队级的人享有较高级的信誉，因此可以动用、囤积一些常见且基础的资源，足以养活一个不大不小的团队。 |
| 五级·成员级 | 五级权限表示使用者是［命运共同体］的正式成员，具有申请使用公用资源的权力（通常是最基本、最常见、最富足的资源），或者是利用公用的人力去做一些自己的事情。一般而言，成员级的人也是公用人力的一部分，他们号令同僚，也被同僚号令。 |

1.3.4活动非实体总篇

### 1.3.5附表总篇

各种来源的附表表格。

#### 1.3.5.3好感度表

|  |  |
| --- | --- |
| **好感度** | **简述** |
| -2 |  |
| -1 | 印象不好的陌生人。尽可能少地提供帮助。 |
| 0 | 陌生人。会在恻隐之心的影响下提供警告。 |
| 1 | 印象好的陌生人。更频繁的警告。 |
| 2 | 朋友。倘若袭击一群人，会格外避开你，倘若帮助一群人，会特殊照顾你。 |
| 3 | 密友，候选继承人。主动邀请一同行动。 |
| 4 | 配偶，子女，父母，继承人。主动分享所得利益。 |
| 5 | 自己。亲如一人，资源共享，完全不设防。 |
| 6 | 高于自己。看待事业的标准，即使付出再多代价也感觉不到丝毫亏损。 |

#### 1.3.5.4特殊能力种类表

|  |  |
| --- | --- |
| **种类** | **简述** |
| 属性能力 | 至少涉及一种属性。  主要效果是修改属性值。 |
| 状态能力 | 主要效果是赋予或剥除某种状态。 |
| 能量能力 | 至少涉及一种能量。  主要效果是生成或消除能量。 |
| 特性能力 | 主要效果是改变部分规则，让持有能力的人或物遵循修改后的规则。 |

#### 1.3.5.5技能等级与练习时间表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **技能等级** | **平均练习时间** | **技能等级** | **平均练习时间** |
| 1 | 30分钟 | 11 | 15000小时 |
| 2 | 90分钟 | 12 | 20000小时 |
| 3 | 270分钟/4.5小时 | 13 | 25000小时 |
| 4 | 13小时 | 14 | 32000小时 |
| 5 | 40小时 | 15 | 35000小时 |
| 6 | 120小时 | 16 | 38000小时 |
| 7 | 360小时 | 17 | 41000小时 |
| 8 | 1000小时 | 18 | 44000小时 |
| 9 | 3000小时 | 19 | 47000小时 |
| 10 | 10000小时 | 20 | 50000小时 |

#### 1.3.5.6技能等级与练习时间表（天才）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **技能等级** | **平均练习时间** | **技能等级** | **平均练习时间** |
| 1 | 无 | 11 | 120小时 |
| 2 | 无 | 12 | 360小时 |
| 3 | 无 | 13 | 1000小时 |
| 4 | 无 | 14 | 3000小时 |
| 5 | 无 | 15 | 10000小时 |
| 6 | 30分钟 | 16 | 15000小时 |
| 7 | 90分钟 | 17 | 20000小时 |
| 8 | 270分钟/4.5小时 | 18 | 25000小时 |
| 9 | 13小时 | 19 | 32000小时 |
| 10 | 40小时 | 20 | 35000小时 |

#### 1.3.5.7学历表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **学历名** | **学制** | **平均年龄** |
| 1 | 未入学 | —— | —— |
| 2 | 预学 | 3 | 3-6 |
| 3 | 小学 | 6 | 7-13 |
| 4 | 中学 | 6 | 14-20 |
| 5 | 大学 | 5 | 21-25 |
| 6 | 广学 | 3 | 26-29 |
| 7 | 远学 | 3 | 30-33 |
| 8 | 博学 | 3+ | 34+ |

注：这个表是先冕人标准。

注：博学后学无止境。