# 第三总章 绝学与本领

在许多*~~世界~~*虚构作品里都有“类超能力”的设计，它为已经定死的情节带来悬念，或者为漂浮不定的故事走向提供或积极或消极的暗示。［绝学与本领］就是后天域的“类超能力”集，它包含13种居民可接触到且习得的“类超能力”，我们正尝试让它们以一种有趣的形式在笔记中呈现。

13种绝学与本领分别为［特殊能力］、［法术］、［弥洛技］、［武功］、［自然力量］、［领域］、［四圣妙法］、［权限］、［技能］、［鬼计］、［机械工程］、［特殊作物］、［显灵］，它们分别来自七大力量体系，如下表所示。

|  |  |
| --- | --- |
| **绝学与本领** | **力量体系** |
| 特殊能力 | 生长 |
| 特殊作物 |
| 技能 | 科学 |
| 机械工程 |
| 法术 | 魔法 |
| 鬼计 |
| 弥洛技 | 自然 |
| 自然力量 |
| 武功 | 功力 |
| 四圣妙法 |
| 领域 | 信仰 |
| 显灵 |
| 权限 | 命运共同体 |

绝学与本领在世界范围内的运作方式和基本原理有较大的差异，这些差异进一步影响用途和用法，对使用者也有不同的要求。例如［武功］的大部分“功法”需要学习者通过特定的修炼方式达到一定的等阶才能习得，绝大多数［法术］则需要施法者提前准备好施法所用的材料。

以下介绍各种绝学与本领的特点。

特殊能力：直接来自自然规律的“类超能力”。这意味着有许多实体天生就有一种或好几种特殊能力，原本没有的，在达成某些条件之后就会突然拥有。

特殊作物：将具备特殊力量的作物当做工具使用的一派“类超能力”，拥有力量的是手中的工具，而非使用工具的人。在自然规律的作用下，自然界产生了一种［隐生类］植物，可以通过不可侦测的根须吸收内隐界的能量，即使被摘下也能持续生长。

技能：技能是经验的延伸。就像一部分属性可以在达到一定的数值之后赋予实体额外特性，技能也有类似的功能。它不仅可以随等级提升为持有者提供越来越强大的基础功能，还会在特定的等级额外赋予附加能力。

机械工程：机械与工程，效力完全基于科技水平（和需求）的绝学与本领，是科学体系多年探索的附加结果。特点是规模大，几乎势不可挡，但是不够敏捷，形成战斗力需要时间。人无时无刻不与环境斗争。机械增强了人，使人变得强大；工程优化了环境，使环境更利于人。

法术：基于魔法能量的“类超能力”，按照特定的自然规律，消耗魔法能量在外显界、内隐界的特定空间引发［法术效果］。主要特点是必须严格按要求施法才会生效，但只要按照要求进行了，那么细节可以不辩。

巫术：“魔鬼的诡计”，专指魔鬼的天生技艺和后天技艺，是基于魔法能量的“类超能力”。其特点为常态用时消耗极小、习得后可以融入本能、无需思考便能使用，缺点是难以习得，必须成为魔鬼或是由魔鬼亲身传授。

弥洛技：基于［爱］的力量，呼唤非同寻常的自然现象。为［弥洛精灵］天生所有，但其他类型的实体在达成条件之后也可以自然掌握。主要特点是“预充能”系统，在消耗完“预充能”提供的免费次数之前，使用弥洛技没有任何花费。

自然力量：一种基于自然能量的“类超能力”，可以召唤自然现象，包括常见现象和九域特有现象，上下限与施放者的见识关系颇深。自然力量形式上和法术相似，但是能源的积累方式与法术不同，释放者只能在一个地方熬时间或者在不同的地区旅行来获得象征地位的［积法能］、周期性地获得［旅法能］，施展与自身实力相称的自然力量。

武功：基于精微能量的“类超能力”，使用时通常配合动作。武功的学习门槛要高于法术，学习者必须通过特定的修炼方法在体内的规定位置积累一定量的精微能量才有可能学会正经武功。武功是分派系的，学习者在每个派系的积累都不相通。

四圣妙法：指的是通过特定方式在体内富集精微能量的四种分支能量的“类超能力”体系，［四圣妙法］选择的特殊能量只要在人身上聚集就能给人带来增益。

领域：信仰体系的［武功］，通过特定的行为“加入”特定领域，随着不断地在一领域深入，可以获得越来越多的新能力。一个人可以同时加入多个领域，不同的领域之间分别计算深度和进度。

显灵：在领域之路上走得足够久就会给世界留下某一种印象，一切后来者都可以通过模仿和信仰取得他们寄存在世界那里的力量，增强自身，或者呼唤神灵。

权限：基于［命运共同体］在整个世界范围内塑造的权力-资源体系维持的“类超能力”体系，只要有对应的权限和足以付款的存钱账户，就可以买到价格表上写着的一切服务。［命运共同体］提供权限服务主要为了让需要力量的人能够发挥自己的才能，服务本身有许多注意事项和违规条件，一旦违规轻则罚款，重则降级。

## 3.1简述和定义

不提供任何确定的案例，仅仅介绍您在见到案例时可能会读到的各种标题背后的信息。

### 3.1.1特殊能力

［特殊能力］是后天域最常见的绝学与本领，罕见的才能和普通人锻炼出的超常状态往往也会以特殊能力的形式呈现。特殊能力在后天域很常见，几乎每个人都知道它的存在，每个人都不会因为它的存在感到意外。

与此同时，特殊能力也是后天域最易用的绝学与本领，就像手掌的便利性之于哺乳动物一样，只要有特殊能力在身，人们就不会想要去寻求其他绝学与本领的力量。

拥有和使用特殊能力的人被学会记为［能力者］。

#### 3.1.1.1特殊能力通用表格的解析

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

解析如下：

##### 3.1.1.1.1特殊能力的名称

特殊能力的名称来自［后天旅社］的资料库，旅社的调查员根据诸宇宙的人们使用能力的情景和方式方法为基础，派遣编撰专员为各个能力设计了［最合理］的名字。

实际上旅社内部的编撰专员并没有给每个宇宙的每种语言都做好的本地化的能力，以至于一些特定的语言翻译过来会显得奇奇怪怪的。与此同时，每当旅社内部更换编撰专员时，一些特殊能力的名字就会改动。

尽管如此，后天旅社仍是外显界甚至全世界最受欢迎的组织，ta们定下的名字就是世界上最官方的名字。

##### 3.1.1.1.2特殊能力的类型

特殊能力一共有四种，即［属性能力］、［状态能力］、［能量能力］、［特性能力］。特殊能力的类型指的就是这四种类型。

属性能力指的是会改变能力者自身属性的能力，这可能包含直接加减属性值，或者增添移除新属性之类的效果。

状态能力指的是赋予和移除状态的能力。而［状态］在［学会］的解释是［区别于常态的普遍形态］，也就是说，状态能力的使用者会使目标变得和平常不同，但除了不同之外，目标的新形态并不会特别罕见。

能量能力是利用特殊能力本身驱使各种能量的能力，常见的表现形式是生成、操纵和移除能量。

特性能力指的是为目标赋予特殊的状态，所谓特殊状态就是［区别于常态且罕见的形态］，绝大多数特殊能力属于此类。

许多特殊能力在类型上并不是非常纯净，但一般在某一类型保持60%以上的占比。

在研究特殊能力种类的过程中，［学会］的学者们发现了一个奇怪的现象：虽然特殊能力的形成原理是随机套随机的不可捉摸的一种规律，但是新发现的特殊能力却总能归属于四大类型中，仿佛有人刻意约束了结果一样。

特殊能力的性质共分为两类：主动和被动。

这很好解释，一个特殊能力要么是主动的性质，要么是被动的，就像一枚硬币要么是正面，要么是反面。

主动性质的特殊能力需要能力者有启动它的主观意愿才能生效，被动的特殊能力则没有这个限制。与此同时，主动性质的特殊能力一般具有启动方式和维持时间，而被动能力没有这两个项目。

被动能力的主要缺陷是无法主动地控制能力的生效与否，这就导致一些情况下假如敌人针对己方的被动特殊能力设计战术则己方很难避免一场恶战。

##### 3.1.1.1.3特殊能力的涉及属性

许多特殊能力会对能力者的属性造成影响，比如四大类中的［属性能力］。

除了影响属性，也有一部分特殊能力可以基于能力者的某些属性的当前状态或者极限状态产生不同的效果，这一点在多种特殊能力中均有表现，并不局限于某一类。

也有不涉及任何属性的特殊能力，在表中记作“——”。

##### 3.1.1.1.4特殊能力的涉及能量

和［涉及属性］类似，一些特殊能力可以［生成］、［操纵］和［消除］能量。相关概念解释如下：

生成：使一定单位的能量凭空出现或者将其他物质、能量和信息转化成能量。

操纵：使一定单位的能量以某种形式向某个目标传递。或者在不改变能量性质的前提下，改变其呈现的形态。

消除：使一定单位的能量凭空消失或者转化成物质、现象和信息。

四大类中的［能量能力］通常具有涉及能量的特性，这个特性在其他的特殊能力中也有体现。一般而言，涉及能量意味着某种能量算是这个能力的核心，只要对涉及到的能量有更高的抗性，那么抵抗这个能力的能力也会高于一般。

也有不涉及任何能量的特殊能力，在表中记作“——”。

##### 3.1.1.1.5特殊能力的启动方式

启动方式这一栏共有四类数据，分别是“——”、“意念”、“x个轻松的动作”和“x个猛烈的动作”。

其中，

“——”大多出现在被动性质的特殊能力中，表示无需启动或无法自如启动。

“意念”表示启动能力不需要花时间，也不需要做动作，但是会造成消耗。

“轻松的动作”表示需要花时间但是不造成其他消耗的动作，如果敌人对特殊能力的启动动作不敏感，很可能不会发现（如果没有被发现则不会赋予反应次数）。时间大约花费1秒，因为没有后摇。

“猛烈的动作”是等同于［攻击］［闪避］那样的明显动作，一定会引起别人的警惕。这种启动方式可能消耗精力或其他资源，但一定会消耗体力，并且因为有后摇的关系至少要花费2秒完成（还会赋予敌人至少1个反应次数）。

##### 3.1.1.1.6特殊能力的消耗

消耗指消耗资源，会被特殊能力消耗掉的资源包括人物的属性资源和随身资源，具体分类如下：

|  |  |
| --- | --- |
| **消耗资源类型** | **举例** |
| 属性资源 | 体力值、精力值、生命值（少见）、其他属性值（少见）。 |
| 随身资源·一 | 糖、石、沙、骨等。 |
| 随身资源·二 | 动能、闪电能量、热能、魔法能量等。 |
|  |  |

属性资源的消耗量一般是从1开始的，绝大多数有这方面消耗的特殊能量都消耗1体力或者1精力。

随身资源·一的单位是半克。1半克 = 0.001斤

随身资源·二的单位是能量系数单位，简称［单位］。共传递1000单位动能的冲击波可以杀死一个人。

特殊能力的效果与其消耗的资源之间并未发现可靠的关联，在所有的特殊能力中，尤其是大部分被动能力并不需要消耗任何东西。

##### 3.1.1.1.7特殊能力的维持时间

主动施展的特殊能力往往都有持续时间的限制，持续时间的计算是从它开始生效到效果消失前最后1秒。

有的特殊能力会在这一栏填写“——”，这表示该特殊能力属于不需要启动也不会终结的被动能力，亦或者是生成另一现象的主动能力。

当持续时间一栏有两个或多个数据且由“；”分割开来时，最前头的是主要效果，其后的是次要效果（或后发生的效果）和更次要的效果（或更后发生的效果）。联系［详述］栏以辨别。

##### 3.1.1.1.8特殊能力的有效来源

表示一个特殊能力的稳定来源，假如一个生物有特殊能力，那么极大概率是从此栏数据提示的来源中获取的。

绝大多数特殊能力都是遗传得来的，这表明它们的 未知，除非奇迹降临，否则不会凭空出现在人身上。

##### 3.1.1.1.9特殊能力的详述

关于特殊能力的详细描述，描写该特殊能力最值得在意和容易混淆的效果。

### 3.1.2法术

起初，魔法是独属于神的力量，在足够早的时候，自然神使用魔法修建理想世界，最终在内隐界创生了无数个世界圆。后来，神的化身将魔法带给凡人，但是凡人使用魔法的方式有些原始和笨拙，所以要重新开发法术理论，并时常更新，魔法就成了法术。

关于法术，有［施法者］和［受术者］两类角色。施法者通过施法（一种行为）产生法术效果，然后受术者通过受术（承受法术的意思）接受法术效果。

任何可能施展法术的人都可以称为施法者，而对于那些真正擅长法术的人，先冕的住民习惯称其为“法师”。

#### 3.1.2.1法术通用表格的解析

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 学派 |  |
| ● | 涉及魔鬼 |  |
| ● | 目标 |  |
| ● | 影响范围 |  |
| ● | 维持时间 |  |
| ● | 施展 |  |
| ● | 描述 |  |

解析如下：

##### 3.1.2.1.1法术的名称

法术的名称通常由两部分组成，第一部分在前，名为［前缀］，通常设为法术的创造者的本名或外号。第二部分是法术的本名，命名时会考虑到法术的效果、外观等因素，比较贴合法术本身的形象。

有的法术只有本名，这样的法术前缀［佚名］，表示来源未知。

法术名称也有内部名和外部名之分，内部名参照以上规则，外部名则大多省略前缀，只保留本名，或另设其它的名字。外部名是专门供非魔法体系者查看的。

##### 3.1.2.1.2法术的类型

法术有四个类型，分别是［咒印］、［一般魔法］、［大魔法］和［法阵］。

［咒印］是基于物质运动和魔法能量的法术，在外显界中，这是所需步骤最少的一种法术，只需要动作做对即可施展。

［一般魔法］比［咒印］复杂，它需要施法者同时满足［咒印］、［咒语］、［施法动作］、［材料］四个主要条件和若干个次要条件才能施展出来。次要条件包括但不限于施法者的身体素质、实体类型、地理位置和施法时间（客观时间或施法耗时）。

［大魔法］是大魔鬼创造的一般魔法，借大魔鬼之手来到了世上，是为魔法世界的秘密，人类施法者得到它有三条主要途径，即传授、偷学和碰巧。不用说最后一种也是最少见的。

［法阵］是基于符号的法术，它被书写在任何载体上，只需要按照规定触发就能释放其代表的法术。

##### 3.1.2.1.3法术的学派

仅［一般魔法］类型的法术存在［学派］的区别，表示该法术来自哪一学派的发现。法师们认为世界上有无数种法术，只要学会每一种法术就能实现外显界的任何目的，无论死者苏生还是群星毁灭，多么宏大神圣的现象都可以言出法随，但人类文明迫于资源和自身能力的限制，只能按需求迫切程度优先发掘需要的法术，而不同的人们有不同的需求，相同需求的人们开始扎堆合作，自然而然地产生了［学派］。

简单来说，学派就是志向趋同的法师们组成的团体，它有［威能学派］、［幼年学派］、［命运学派］、［虚幻学派］、［制衡学派］五个分支。

威能学派期待法术在物质世界的威力，ta们寻找那些在物质世界“发光发热”的法术，追求破坏、攻伐和镇压的奥义。

幼年学派主要追寻现有法术的更简洁、可控的版本。

过去无法追寻，命运学派希望主宰万物的现在和未来，ta们发掘祝福、诅咒和延续的力量以接近其目的。

虚幻学派将幻觉、变化和逃避当做真正的艺术。

制衡学派关注着一切失衡的迹象，ta们确信世界正在将一切倾斜的意象拉回正轨，习得防守、牵制和调停的法术是永不亏损的投资。

##### 3.1.2.1.4法术的涉及魔鬼

除了咒印及部分法阵以外，法术总是与部分魔鬼有关，因为人在哲学上与魔法之源距离太远，必须依靠处于两者中间的魔鬼从中搭桥。只有［咒印］类型的法术完全没有［涉及魔鬼］这一栏，因为这类法术的运作在自然规律的浅显处，凡人触手可得，不需要魔鬼参与。

在［一般魔法］这个类型中，涉及魔鬼指的是施法链条中负责该法术的一整组魔鬼，称为［\*部诸魔］。

在［大魔法］和［法阵］两个类型中，涉及魔鬼指的是创造该法术的魔鬼，称为［\*\*恶魔］。

##### 3.1.2.1.5法术的目标

表示法术可以选择的目标，法术不一定都有规定目标，因为有的时候它不针对任何人，标“——”。

作为一切复杂法术的源头——魔鬼和神——并不需要根据目标种类不同而选择不同的法术，ta们的法术最为神奇，能够让木头生锈、钢铁发芽。

区分目标意味着稳定、高效和安全，很显然神和魔鬼并不需要考虑这些。但人类施法者需要。

3.1.2.1.6法术的影响范围

##### 3.1.2.1.7法术的维持时间

大多数法术维持1分钟，实验性质的法术可能维持时间更短。

有的法术维持10分钟、1小时、1天、1年甚至永久，大都是一些利用大量魔法能量产生微弱效果或者高效率地利用了魔法能量的情况。

一些法术在施展出来的瞬间就结束了（即法术力场在法术完成的瞬间就失效），但它的生成物可能独立存在一段时间，并持续造成一段时间的影响，这种情况下，生成物和后续影响的持续时间不记在法术信息表中（在维持时间一栏标“——”），有需要的话在［正文］中描述。

##### 3.1.2.1.8法术的施展

不同类型的法术在施展时需要注意的事情不一样，从最复杂的说，施展一般法术需要阅读（或背诵）法术的咒语（或咒语代表段）、执行施法动作（包含对应的咒印）、消耗施法材料，并且施展需要一定的时间（一般魔法大多花费1分钟+1秒，其中1分钟施展法术，1秒后摇）。在一般魔法的整个施展过程中，法术的材料会在执行施法动作的过程中消耗掉。

咒印的［施展］一栏写［结印］动作（结印动作就是咒印的施展动作）和耗时（通常是2秒，其中1秒动作，1秒后摇）。

一般魔法的［施展］一栏写咒语需求（上文提到的阅读或背诵法术咒语）、施法动作（包含结印动作）、耗时（见本节第一段）和消耗材料（通常是魔法能量或魔法能量+其他材料）。

大魔法的［施展］一栏和一般魔法的差不多，其中施法动作和咒语需求不是必需同时存在的。

法阵的［施展］一栏写明如何触发法阵即可。

##### 3.1.2.1.9法术的描述

用一句话甚至几个词描述法术的效果，对准确性没有要求。

##### 3.1.2.1.10法术的正文

必然包含法术的详细效果，这包含外观和在“规则”中的效用。

也包含法术的历史信息、花边新闻、传说故事等杂项信息，但不一定总是有，假如没有便不须写，有就写在最后。

### 3.1.3弥洛技

弥洛技是弥洛精灵们可以学习得到的技能，它是［爱］、［记忆］和［经历］的集合体，所以要习得特定弥洛技的弥洛精灵也要拥有相应的爱、记忆和经历。

弥洛技像是弥洛精灵世界的法术，但它与法术有很多区别，比如不以魔法能量为素材、威力会随着使用者的实力提升而提升等。最重要的是，因为组成弥洛技的那三者属于有韧性的事物，所以弥洛精灵可以多次使用弥洛技，只要使用次数在安全范围内，就不用担心有什么会受到损害，反观施法者，就要小心因施法过多亏空自己的钱包。

弥洛精灵使用弥洛技不需要消耗任何外界的能量或素材，但个体施展弥洛技的次数天然地有限，而且只能通过完整的休息恢复使用次数，这是某种限制机制，防止它们将爱、记忆和经历消耗太多。如果弥洛精灵强行使用某个已经没有次数的弥洛技，就极有可能失去它，并连带着失去一部分记忆和经历（受锻炼的痕迹将消失），对于爱的感悟也会退化。

另外，每个弥洛技都具有评价其强度的属性叫做［弥洛技威力］，弥洛技威力本身是固定的，但由于弥洛精灵各自有等级差别（从1级到100级），所以不同的弥洛精灵使用同等威力的弥洛技展现的效果是有明显差距的。

最后关于弥洛技威力和弥洛精灵等级的关系：弥洛精灵等级\*弥洛技威力\*10=弥洛精灵使用弥洛技时可传播能量的最大系数。例如，10级的弥洛精灵使用弥洛技威力20的弥洛技最多可以传递2000单位能量。

#### 3.3.1风系弥洛技（待补充）

风属性弥洛精灵可以习得的弥洛技。

### 3.1.4武功

醉心于武道的人被学会记为［武者］，常人以为武者的标准很高，没几个人评得上，事实上学会的定义却是这样的：当一个人掌握了某种武功的某一部分时，即为武者。

武功是武者的技术，它必须经年累月的修炼才能掌握，其原理来自自然规律，它本质上是获取和利用精微能量的技术，其起源是很久以前的一些人偶然间发现在特定的条件下做特定的事情可以积累“神的眷顾”，随着“神的眷顾”脱离神性，它开始在更多人之中传播。

#### 3.1.4.1武功大类表的解析

#### 3.1.4.2功法表的解析

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型和性质 |  |
| ● | 涉及属性 |  |
| ● | 涉及阴阳 |  |
| ● | 涉及行动 |  |
| ● | 消耗 |  |
| ● | 前置 |  |
| ● | 详述 |  |

解析如下：

##### 3.1.4.2.1功法的名称

一般而言，一部功法是保存在某一门派的师祖留下的典籍之中的，其上自带有名字。

一些并不依附某个门派的功法往往是由世外高人花费多年所创，名字是自取的，有文化的创始人会起个用典的名字，其他类型的创始人往往没那么讲究，大多是以功法的形态或用途来命名。

##### 3.1.4.2.2功法的类型和性质

类型是指功法的作用分类，而性质是指它在派系之中的地位。

类型有招式、特效和被动。

招式是指具有需要主动启动且立即发挥作用的功法。特效是增强某一类行动的功法或是对某一种情况具有特殊的应对手段，需要主动启用或不需要。被动是使自己获得被动能力：当某一个预期的现象发生时，让另一些现象发生。以下举例：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **类型** | **所属** | **描述** |
| 瑞德拜的重爪 | 招式 | 刻指 | 发出贯穿力极强的攻击。 |
| 秘法·平天 | 招式 | 降魔棍法 | 发出沉重的范围挥击。 |
| 特技·闪步 | 特效 | 踏云七步 | 移动时产生残影。 |
| 瑞得斯通的七窍 | 特效 | 刻指 | 以体力为代价，免疫单体攻击。 |
| 健步如飞 | 被动 | 踏云七步 | 提升移动速度。 |
| 义威 | 被动 | 抡语 | 动力+2，增强［多档发力］的效果。 |
|  |  |  |  |

性质有基础、秘法和奥义。

基础是摆放在一个门派里最显眼处的功法，只要符合条件就可以立即学习。秘法是一个武功大类中隐藏的功法，需要一定的运气和耐心才能得到。奥义是一个武功大类最顶端的部分，通常要在一个武功大类里修炼到最高级才能学习。以下举例：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **性质** | **所属** | **描述** |
| 健步如飞 | 基础 | 踏云七步 | 提升移动速度。 |
| 降魔套路 | 基础 | 降魔棍法 | ［降魔棍法］的基础动作组。 |
| 特技·闪步 | 秘法 | 踏云七步 | 移动时产生残影。 |
| 瑞得斯通的七窍 | 秘法 | 刻指 | 以体力为代价，免疫单体攻击。 |
| 奥义·元能祓消 | 奥义 | 降魔棍法 | 使攻击可以打散或偏折法术。 |
| 奥义·登宫 | 奥义 | 踏云七步 | 连续移动7秒后可以传送。 |
|  |  |  |  |

##### 3.1.4.2.3 功法的涉及属性

一个功法涉及到一个属性说明它的核心效果受到特定属性的影响，其强度与属性的数值有一定关联。

多数功法不涉及任何属性，在表中记作“——”。

##### 3.1.4.2.4功法的涉及阴阳

一个功法涉及到的阴阳表示它具备某一对阴阳的某一侧的性质，这种性质在宏观世界不可辨别，实际使用时也感觉不出相互的差别。

实际上［涉及阴阳］是功法的一种基本属性，它就像实体的类型一样会受到物品、环境和技能效果的加成或惩罚的影响，例如某些环境可能会增强涉及到［盈］的功法，而一些技能则会在习武者使用涉及到［燥］的功法时带来不便。

关于阴阳，可以参考［[阴阳表](#_3.2.4.0.4阴阳表)］。

##### 3.1.4.2.5功法的涉及行动

涉及行动是个很少使用的基本属性，大部分功法都并不涉及什么行动，记作“——”。

实际上它和［涉及属性］的意思是一样的，只是功法效果受到属性的影响变成了受到特定动作的技能等级的影响。

##### 3.1.4.2.6功法的消耗

功法消耗有三类，分别是体力、反应次数和时间，有时单独出现，有时一起出现，但也并不是所有功法都有消耗。

多数功法只消耗1点体力，有的消耗2点，但也有消耗更多的，例如基于［蓄力攻击］的功法，如［秘法·平天］。

多数功法只消耗1点反应次数。

功法的时间消耗以［秒］计，假如需要消耗时间的话，则最少2秒，其中最后1秒是［后摇］。

##### 3.1.4.2.7功法的前置

就是学习这个功法并且用出来需要达成的先决条件。

常见的前置是特定武功大类的修炼深度。有些功法则带有属性值或者技能等级的条件。

##### 3.1.4.2.8功法的详述

就是功法主要功能的描述，通常也会描述与这个功能相关的规则以及对规则造成的影响。虽然是详述，但也适合在讲明白的前提下缩短篇幅——功法的传说和实际案例可以写在表后的空白。

#### 3.1.4.3武功动作术语表

|  |  |
| --- | --- |
| 扫 挥 | **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 | 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 | **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 | 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 | **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 | 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 | **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 | 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 | **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 | 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。 |

#### 3.1.4.4阴阳表的解析

##### 3.1.4.4.4柔-刚

柔：欲进却退

刚：刚直明确

### 3.1.5自然力量

自然力量是由自然能量在外显界和内隐界触发对应的自然现象的特殊力量。

#### 3.1.5.1通用自然力量表格的解析

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 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 |  |

解析如下：

##### 3.1.5.1.1自然力量的名称

效仿自然，取名为术，造访自然，求得术来。自然力量的名称大多是自然体系者经常使用的俗名。

##### 3.1.5.1.2自然力量的本源

每种自然力量都有一个现实源头，通常这里写的是一种现象的名字。当一个自然力量的本源从世界上消失的时候，它本身也会消失。这看上去是自然力量从本源获取力量，实为从本源背后的自然规律获取的力量，这也就是为什么有时只有微不足道的一点点自然能量就能引发非常壮观的现象的缘由。

##### 3.1.5.1.3自然力量的类型

自然力量共有十一种类型，分别由［自然］、［九域精灵］和［第十位自然精灵］执掌，分别是［通识］、［磐峰力量］、［森原力量］、［重洋力量］、［地心力量］、［苍穹力量］、［寒渊力量］、［死境力量］、［乌空力量］、［秘宇力量］和［高等生命力量］。

其中：

通识指最为常见的通用力量，包括常见的自然现象和生命自然现象。通识类自然力量的本源一般由多个［九域力量］影响或是在［九域力量］正式影响世界前就已存在。

磐峰力量到秘宇力量这九类的本源与［九域］的影响密切相关，任何对于某种九域力量的影响都会连带影响到对应的术的施展。例如，有的地区会削弱［森原］的力量，那么属于森原力量的术就会被削弱。

高等生命力量是生命精灵带来的力量，生命精灵在外显界创造了高等生命的源头，高等生命才有的现象便随着高等生命的繁衍广布宇宙。简单来说，高等生命力量就是以高等生命为目标的，触发某种生命活动的现象的力量。

##### 3.1.5.1.4自然力量的意志前置

［意志前置］表示一个术推荐旅行者具备多少级的［意志力］等级。当旅行者的意志力技能等级低于此处所列的等级时，要施展对应的术就必须花费额外的时间，每低1级，需要额外花费1分钟。

自然是仁慈的，只要旅行者对一个现象理解地透彻，就很难遇到不能将其呼唤出来的困境。

##### 3.1.5.1.5自然力量的知识前置

［知识前置］相当于个别术的“难度”，如果旅行者的［知识·自然］等级不够高，就无法使用对应的术，这表示旅行者对其本源理解不够透彻，无法唤来它的力量。

［知识·自然］是一种［技能］，可以通过旅行和观察自然现象提高等级。

##### 3.1.5.1.6自然力量的消耗

释放自然力量需消耗自然能量，那是种完全的世界河能量，不会直接参与到外显界的物质与能量之间的相互作用中，却能用来引发自然现象，让一些存在于自然规律中的现象发生。

假如施展自然力量时消耗的自然能量不够推荐值，那么释放出来的效果就会等比例地削弱，削弱的事项包括持续时间、目标个数、影响范围、能量传递等，如果有的话。

##### 3.1.5.1.7自然力量的目标选择

由于自然现象并不会无差别地出现在自然界的每种事物身上，举个例子就是人不能下雨，山不能说话，因此在制作表格的时候一并给出自然力量的标准对象较为适宜。

对于自然力量而言，目标共有如下几种：实体、区域、（旅行者）自己和其他。

##### 3.1.5.1.8自然力量的影响范围

影响范围和［目标选择］是配套的，之所以不放在一起是因为名字太长排版不好排，影响做好的格式。

当自然力量的目标是实体时，影响范围写实体的数量或者以实体为中心的具体范围；当目标是区域时，写具体范围；当目标是旅行者个人时，一般写“——”；目标是其他时，写明范围即可。

##### 3.1.5.1.9自然力量的维持时间

由于自然力量本质是在不正确的地方唤出自然现象，一旦自然能量的影响力尽失，它的效果就会结束，实际表现上就像自然力量有一定的持续时间一般。

自然力量的持续时间一般以分钟、小时、天计，一般是1分钟，1小时或1天。不同的自然力量各有各自的情况，持续时间很有可能不同，例如，有些自然现象的发生只维持了一刹那，如落雷等，此时持续时间那一栏标“——”。

##### 3.1.5.1.10自然力量的施展动作

旅行者施展自然力量时，要以某个行为作为触发的标志，这就是［施展动作］的含义和意义。

施展动作共有四类：意念、轻松的动作、猛烈的动作、其他。

意念表示不耗时也不耗精力和体力的动作，一个眼神，一个表情，一个想法当属此类。

轻松的动作指不消耗体力或者精力但需要一定时间的动作。

猛烈的动作指消耗体力或者精力的动作，同样消耗一定的时间。

其他类型的动作大多也属于以上三类，但是动作的细节是有要求的，不能太随便。

##### 3.1.5.1.11自然力量的描述

在表格内简单介绍关于自然规律效果的效果描述，要进行一个大致的概括。

详细的描述写在表格下方的空白区域。

#### 3.1.5.2旅行者的生态

将从多个角度介绍旅行者群体。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 旅行者 |
| ● | 体系 | 与旅行者有关的体系，或者他们所属的体系 |
| ● | 绝学与本领 | 旅行者使用的绝学与本领 |
| ● | 活动区域 | 旅行者的活动区域 |
| ● | 营养来源 | 旅行者赖以存续的资源来源。 |
| ● | 行为和互动 | 旅行者的日常互动 |
| ● | 人员的流动 | 旅行者加入或退出群体的现象 |
| ● | 竞争者 | 旅行者的竞争对手 |
| ● | 影响 | 旅行者（们）对世界的各方面影响 |
| ● | 演化 | 旅行者的历史 |

##### 3.1.5.12.1旅行者的名称

“旅行者”是这个群体常用的自称，除此之外，他们在外界也有［自然体系者］、［自然能力者］、［自然信徒］等多种称呼。他们之所以自称旅行者，是因为旅行是他们的生命，为了维持自己的竞争力和更加接近理想，他们必须把旅行作为生活的一部分。

当这个群体用到这个名字的时候，多半是想表达自己与普通人的不同，因为他们的情感和习惯确实与常人有别，日常学习时倾向的学识类型也存在一定的隔阂，从某种意义上讲，他们的确不是通常意义上的普通人。

##### 3.1.5.12.2旅行者的体系

旅行者主要属于自然体系，与旅行者有关的是科学体系和命运共同体体系。

旅行者的理论和实践都参照着自然体系的记述，并以此为基础创新。除此之外，他们也密切关注科学体系中的自然科学对自然界的探索，以获取更详实的自然知识，并且在便利的前提下为科学体系的相关工作者提供数据和支持。最后，旅行者们掌握的自然力量在需要它们的人手中更是至宝，命运共同体方面的成员会花费大量的资源吸引他们入驻，以便借用他们的力量解决个人的危机。

##### 3.1.5.12.3旅行者的绝学与本领

旅行者群体的绝学与本领是［自然力量］，一种利用自然能量引发自然现象的特殊力量，对于旅行者而言，它有三个关键，即意志力、自然知识和自然能量，这三个关键但凡某一个不足都会对整个自然力量的效果产生巨大的影响，比如，读者先生，你可曾听说过有烟无伤？

##### 3.1.5.12.4旅行者的活动区域

他们可以去往任何在地图上标注了“可及之地”的地方，并在那些地方休息、生活以及做买卖。由于旅行者掌握着［自然力量］，他们的地图上标注的“可及之地”几乎涵盖了所有人类可能探知到的区域，唯有那些暂时只存在于假说和猜想的地方保持空白。

旅行者从来不挑剔栖息地，因为他们习惯于靠自己的力量（主要是靠自己的自然力量）改变环境，使环境更加适合自己生存，假如他们有能够改变黑洞的力量，那么黑洞也不失为一个噱头拉满的交易场所。

##### 3.1.5.12.5旅行者的营养来源

每个群体都要有足以支撑其体量的营养来源，而旅行者的营养来源就是其脚下的土地，以及宇宙万物所象征的终极——［自然］，旅行者不懈追求的营养就是［自然能量］，如上文所说，这是施展自然力量的关键之一。

在旅行者群体的地图上，包括先冕大陆在内的所有可及之地都被粗实线分割成了一个个［区块］，每一个区块都是相互独立的，使旅行者可以从一整块大陆上多次汲取营养。旅行者群体将这种获得营养的方式叫做［大地的馈赠］，而区块有两种提供营养的方式，一种是［旅行馈赠］，当旅行者初次踏入区块时赋予自然能量，另一种是［久居馈赠］，当旅行者在一个区块居住的时间达到1年且之后的每一年分别赋予自然能量。

##### 3.1.5.12.6旅行者的行为和互动

大部分旅行者会把时间花在旅行的路上，从一个区块走到另一个区块，做一些野外求生专家会做的事，那时的他们会根据需求和偶遇的路人交流，他们尤其喜欢一种叫做自然化身的事物，因为后者懂得许多自然力量的精妙用法。

在不旅行的时候，旅行者们会学习自然知识，了解居住区块的自然风光和各种现象，当他们觉得某地存在罕见的现象时，会表现出极强的好奇心和毅力，在不知不觉中蹲守几日到几个月。

除了和自然界打交道，旅行者也会与其他各种群体互动。有时，旅行者会与学者交流，用服务换一些平时买不到的书看。有时他们会与施法者交易，目的是得到几次传送的机会，这样他们可以去平时去不了的地方。有时，旅行者也会作为命运共同体的一份子为别人工作，刮个风下个雨什么的。当然，更加普遍是在城里乡村的商店和市场中购买米面粮油、家居彩电和日用品，因为他们的生活需求和普通人没有什么区别，尤其是看了动漫之后，他们甚至愿意cos动漫角色和参加漫展。

##### 3.1.5.12.7旅行者的人员流动

很少有关于旅行者群体人员流动的消息，因为纯粹的旅行者是极为少见的，而融入了数个群体的人加入或退出旅行者群体本身并不算太值得注意的事。

不过容易导致旅行者数量变化的事件却很常见，其中最具代表性的就是各种地质灾害发生后，因失去家园被迫旅行的人变多之后，真正的旅行者会在其中少量产生。除此之外，每当自然力量的传言四起时，“实习旅行者”的数量就会激增，其中的一部分会变成真正的旅行者并得以施展真正的自然力量。

而退出旅行者行列的原因更加常见，其中有“旅行到一个地方之后被人文风情吸引决定长住而放弃原有的旅行计划”、“家族有事召回”、“旅行者的日常生活过于无聊”，“旅途中见到的东西太过吓人”等。

##### 3.1.5.12.8旅行者的竞争者

魔法体系的施法者是旅行者群体最直接的竞争者。施法者拥有和旅行者类似的引发奇异现象的能力，并且他们两者运用特殊力量的方式也十分相似，仅有细节上的不同，这让外人很难分辨两者。

除此之外，使用特殊能力的能力者与旅行者之间有一定的互克关系，许多能力者都对常见的自然现象有一定的抵抗力，同时旅行者施展的罕见现象又使人防不胜防。

不过旅行者很少参与人间的争斗，多数人更愿意把时间花在路上，所谓的竞争，其实是在路上的狭路相逢。这样看来，从频率上一位旅行者的竞争者往往是另一位旅行者，或者是自然化身什么的。

##### 3.1.5.12.9旅行者的影响

不明。

旅行者这样的群体对世界的影响应是显而易见的，然而现实是似乎并没有因为旅行者发生特别的事，这个世界仿佛没有我们想象中的那么需要旅行者。他们像是普通的合作者、参与者、工作者，尽管掌握者不可思议的力量，却始终未能在历史上留下独属于他们的痕迹，他们要么毫无名声，要么是在一个庞大的计划中负责料理一些十分基础的细节。

##### 3.1.5.12.10旅行者的演化

旅行者的演化主要体现在技术上面，若从性格和行事风格上看，各个时代的旅行者几乎是一脉相承的不近人情。

旅行者的技术一直在增长，这种增长主要体现在施展自然力量需要消耗的能量越来越低，以及从沉积自然能量中收获浮游自然能量的效率逐年增高。

在过去，旅行者每有1点沉积自然能量会被认为每天可聚集10-50单位浮游自然能量，而在技术更加成熟的今天，人们重新测定这个值为100单位。

### 3.1.6领域

领域是传道者的力量，通过某种无人知晓的过程，传道者能够通过信仰，获得来自于神的帮助。

来自于神的帮助分散为多个［领域］，每个领域分别代表着一种意志，一般而言，传道者个体可以根据领域代表的意志自由选择适合自己的领域，但同时掌握多个领域的力量的传道者并不多。

领域代表的每一种意志都来自于人，但经过了神明的重新解释，就变成了某种形式的正确。而传道者的力量来源，所谓的信仰，其实就是对领域意志的理解和践行，从而获得的［信仰积分］，理解的越透彻，获得信仰积分的效率就越高，每一次践行，都会根据理解的透彻程度获得一定的信仰积分。

传道者每次使用领域里的能力都要花费一定的信仰积分。花掉的信仰积分会在第二天返还，而［一天］有多久、何时交界等问题取决于神明的想法。

### 3.1.7四圣妙法

四圣妙法是功力体系者的概念，在常人的理解中，使用四圣妙法的功力体系者像是功力体系的施法者，他们也有另外的名字，叫做［修炼者］。

四圣妙法指的是四种特殊的物质，分别是灵气、丹气、精气、愿气，这四种物质会在特殊的情况下转化为四种能量，分别是灵力、丹力、精力、愿力。其中丹力和精力较为罕见，即使是修炼者也很少用到它们。

四圣妙法的物质形态是积累形态，而能量形态是释放形态。丹力和精力之所以用得少，是因为这两种力量的主要用法是提高修炼者自身的属性，比如丹力提高修炼者的体质，也就是刚劲、动力和健康，而精力提高修炼者的精力值和意志力，以及对于自我意识的掌控能力，相当于设计为内服的药品，于是外用的例子就少。

#### 3.7.1灵力（待补充）

基于灵力的四圣妙法，其效果来自于灵力本身具有的功能。

#### 3.7.2丹力（待补充）

修炼者激发丹气可以得到丹力，丹力在生成的一瞬间就会通过血管和神经之类的通路流向全身，为修炼者所用。

由于丹力与修炼者的肉体联系密切，所以在修炼者使用丹力时，其实是在使用体力。也就是说，只要有足够的休息，丹力其实可以无限再生。

### 3.1.8权限

所谓权限，就是有限地调动资源的权力。在九大力量体系中，权限主要来源于［世界共同体］，但其他八大力量体系也充分地做出了贡献，其中贡献较大的是［科学］和［信仰］。

由于权限的使用涉及到权力和资源，所以要使用权限，必须考量自己的权力级别与存款，导致不同的权限都有两个相同的属性：［权限级别］、［价格估值］。除此之外，如果要使用的权限属于可能对别人不利的类型，需要先取得对方的同意，否则有概率遭到报复。

权限对于使用者的“态度”较其他的［绝学与本领］生硬。如果想要使用某种权限但自身的权限级别或资源不够，那么就一定不能使用。但话说回来，掌握着这些力量的人们远比权限本身“柔软”地多，如果靠自己无法实现目标，可以寄希望于他人——这也是［命运共同体］所呼吁的内容。

#### 3.8.1五级权限-成员级

五级权限表示使用者是［命运共同体］的正式成员，具有使用公用资源的权力，或者是利用公用的人力去做一些利于自己的事情。一般而言，成员级的人也是公用人力的一部分。

#### 3.8.2四级权限-团队级

四级权限表示使用权限者具有一定的信誉，可以动用一些常见、基础的资源。一般而言，团队的核心成员拥有这类权限。

#### 3.8.3三级权限·工程级

三级权限表示使用权限者具有可信的身份，即使动用大量的资源也无需怀疑，拥有这个级别权限的一般是一个工程组的首领。

#### 3.8.4二级权限·卫众级

即使在［命运共同体］的庞大人口基数之下，拥有二级权限的人也可谓少之又少，他们的地位就像普通人中的大天才，在人群中的比例为万分之一。卫众级人物被允许调用格外危险的工具，例如各种武器、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。

#### 3.8.5一级权限

只有天才中的天才配得到这样的权限，因为能承担得起这般权限所代表的义务的人必须知晓和预测每一个行动对［命运共同体］方面的利害，以承担起为所有同僚提供决策的责任。拥有这类权限的人一般在千万到一亿人中可以找到一个，并且只有有潜力和基数的文明可以产生这种存在。

### 3.1.9技能

## 3.2摘录和举例

收录一些真实存在的［绝学与本领］。

### 3.2.6领域

神的帮助以［领域］的形式呈现，神的帮助要用［信仰］提现。

领域由本体和分支领域技组成，其中本体会提供一些较为基础的增益（或提供造成减益的机会），领域技则允许传道者消耗本领域的信仰积分换来进一步的特殊效应。

##### 3.2.6.0.1领域通用表格

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

##### 3.2.6.0.2领域技通用表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 附属领域 |  |
| ● | 所在深度 |  |
| ● | 消耗 |  |
| ● | 维持时间 |  |
| ● | 详述 |  |

#### 3.2.6.1伤痕领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 伤痕领域 |
| ● | 领域深度 | **9**  1（100）；  2（300）；  3（700）；  4（1500）；  5（3100）；  6（6300）；  7（12700）；  8（25500）；  9（51100）； |
| ● | 有效来源 | 见证痛苦的事直到在［伤痕领域］积累至少100点信仰积分后可以使用伤痕领域的力量。 |
| ● | 徽记 | ［斜竖瞳孔］图样，贯穿瞳孔的斜向条痕 |
| ● | 路途 | 铭记伤痛，刻画伤痕 |
| ● | 简述 | 领域徽记展示着深刻的痛楚，所以唤醒伤痕的力量，用以守护同伴或是杀伤敌人。 |
| ● | 领域加护 | 与物体进行消极互动时，恢复10点信仰积分；  受到伤害时，恢复伤害值\*10点信仰积分。 |

伤痕领域赋予传道者的力量是见证艰难的事情后从痛苦和迷茫中提取出的能量，所以见证的越多，获赠的就越多。

##### 3.2.6.1.1诘责之伤［1］

就这样咬住刁难，然后继续走下去吧。

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 诘责之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 信仰积分10 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 选定一个目标，为其恢复1点精力值。 |
| ● | 补充 | 使用［诘责之伤］时，消耗的信仰积分可以是10的任意倍数，恢复的精力值也会等倍增加。  每见证一个因纯粹的责怪留下伤痕的过程，可以得到1点信仰积分。 |

单纯的诘责而不鼓舞只会留下伤痕；即使是伤痕也比诘责更有用。

##### 3.2.6.1.2践踏之伤［2］

虽然受践踏者有时会逼自己变得更强，但并不能就此认定［践踏］这一行为对他们起到了推进作用。

——学生

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 践踏之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 2 |
| ● | 消耗 | 信仰积分100 |
| ● | 维持时间 | 直到目标遗忘施展者 |
| ● | 详述 | 选定一个目标，使之临时获得1点生命值，其生命值上限将暂时提升1点，直到效果结束。 |
| ● | 补充 | 使用［践踏之伤］时，消耗的信仰积分可以是100的任意倍数，恢复的精力值也会等倍增加。  每见证一场惨无人道的践踏都会获得1点信仰积分，假如某场践踏酿成了残酷的后果，则获得10点信仰积分。 |

这个名为［践踏之伤］的伤痕领域分支能力和命运学派的某个法术很像，都是赋予目标额外生命值的高尚力量。

##### 3.2.6.1.3孤单之伤［3］

-单身是一件好事吗？

-看情况，有时候与人合作能做更多事。

-但是……

-啊，我知道你想说什么。其实有些人虽然看上去不是单身，但是那人与另一半只是基于某种不必要的必要而在一起而已，并没有处于合作状态，就和你看到的一样，这时在一起的生活反而不如单身舒适。

-我还什么都没说呢。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 孤单之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 3 |
| ● | 消耗 | 信仰积分10 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 燃起孤独的人最需要的勇气，使目标恢复1点体力。此能力的目标可以选择1个或多个，当选择多个时，这个领域能力会有数秒的冷却期（冷却秒数等于目标个数）。 |
| ● | 补充 | 每认识一个孤单者，可以获得1点信仰积分。  每了解孤独者的一个过去的故事，可以获得10点信仰积分。 |

孤独对习惯孤单的人来说算不上什么酷刑。

##### 3.2.6.1.4离乡之伤［4］

我已经离开家乡很多年了，那里……乾坤倒转，已经找不到了。

——大盗

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 离乡之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 4 |
| ● | 消耗 | 信仰积分500 |
| ● | 维持时间 | 直到目标遗忘施展者 |
| ● | 详述 | 将背井离乡的忧愁和思虑化作旅人的加护，使复数个目标遭受的风雨署寒与行路疲劳减半。与此同时，目标面对自然环境造成的减益与惩罚也减半处理。 |
| ● | 补充 | ［离乡之伤］的效果至多覆盖5人。  ［离乡之伤］并不能减少自然现象对目标造成的伤害。  每见证一次被迫出走的情节都会获得5点信仰积分。 |

受到［离乡之伤］加护的旅人可以用同样的体力走双倍或更多的路程，即使天气恶劣也可以勉强行动。强风可吹不走悲伤者眷顾的旅人。

##### 3.2.6.1.5无家之伤［5］

善待他人就是珍爱自己的生命，尤其要小心某些人的悲痛可能会变成冲击波。

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 无家之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 5 |
| ● | 消耗 | 信仰积分1000 |
| ● | 维持时间 | 直到能量之潮离开施展者的视线 |
| ● | 详述 | 将丧失家庭的 极悲化作掀起地板的能量之潮，一股看不见但是可以明确感受到的力量将地面震碎、扬起尘屑并朝着指定的方向开过去，它足有数米宽，会给每一个来不及避开的单位传递1000单位的动能，这足以杀死或者破碎一个人。 |
| ● | 补充 | 能量之潮的移动速度受传道者自己控制，可以模仿龟爬的速度也可以快如闪电。  每见证一个家破人亡的惨剧都可以得到10点信仰积分。 |

见证了数以百计的无家惨案之后，就能从这些惨案中吸取力量，用以守护自己的家人……或制造更多惨案呢？

##### 3.2.6.1.6爱别之伤［6］

-经历了生离死别所以得到了复活他人的能力这种现象很普遍吗？

-不普遍，这个是特殊情况。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 爱别之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 6 |
| ● | 消耗 | 领域积分1000 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 将神的力量转化成生命力量，用于复活1个目标并将其生命值恢复到1点。 |
| ● | 补充 | 无论目标的死状如何都不影响复活的效果。  无论目标是否死亡（即选定的目标是否为有效目标）都会消耗领域积分。  可以消耗更多的领域积分为目标恢复更多生命值，每次消耗的数目必须是1000的正整数倍（恢复同倍的生命值）。  每见证一场因所爱之物毁损或遗落导致的悲痛可以获得1点领域积分在伤痕领域。 |

死亡会带来更多生命的说法也许是正确的。当然，肯定不是因为这个领域能够复活他人而正确。

##### 3.2.6.1.7时间之伤［7］

如此激烈翻腾的情绪与痛楚的风暴甚至让时间流血。

——巫师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 时间之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 7 |
| ● | 消耗 | 信仰积分12000 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 号令灌满了仇恨的时间之风持续吹蚀敌人，造成大量超然伤害，具体伤害值不明，但足以摧毁任何出现在宇宙之内的事物，并将其磨成无序的齑粉。 |
| ● | 补充 | 时间之风吹蚀敌人时，敌人周边或挡在路径上的事物不会受到影响。  每见证一场因时间流逝造成的悲剧，可以获得积累在［伤痕领域］的120点信仰积分。 |

时间之伤吹起的不仅是风，还有融化在风中一同哭啸的无穷哀思与悲痛。

##### 3.2.6.1.8大义之伤［8］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 大义之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 8 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 强行以标准状态施展一个尚未满足先决条件或者缺乏必要资源的绝学与本领。之后，同类型的绝学与本领在一天内余下的时间里会被禁用。 |
| ● | 补充 | 第一次见证因成就大我而牺牲小我的伤痛可以解锁这个能力（无论传道者在伤痕领域的深度是否达到了8）。第二次及之后的每一次分别可在伤痕领域积累100点信仰积分。 |

其实人们并不是没有牺牲的觉悟，而是连牺牲的权力都没有。而之所以没有牺牲的权力，是权力不敢放权。那么假如给予这些人权力，又要为某些残破的秩序带来什么样的风暴呢？

［大义之伤］实际上变更了传道者自身与世界的关系，这改变了自然规律在传道者身上的表现，以至于ta可以借用自己并不能使用的力量。当然，凡事都有代价，有些已经掌握的力量因此不能使用了。

##### 3.2.6.1.9降临之伤［9］

尽管ta要带来更多的伤痕与苦痛，我们也无权再阻止和追责了。

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 降临之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 9 |
| ● | 消耗 | 信仰积分50000 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 召唤［伤痕天使］，传道者受到伤痕天使的关照，将在合适的时机自动获得来自伤痕领域各深度的增益效果。伤痕天使亦会保护传道者，假如传道者受到威胁，将自动使用来自伤痕领域各深度的能力攻击加害者。 |
| ● | 补充 | ［伤痕天使］使用伤痕领域内部的能力需要花费两倍于传道者自身的信仰积分。如果已消耗的信仰积分大于或等于50000，它就会消失。  当传道者见证［伤痕天使］的显灵时，依照伤痕天使所消耗信仰积分的千分之五获得积累在伤痕领域的信仰积分。 |

不是每个领域都有自己的天使，尤其是如此危险的天使。

#### 3.2.6.2绝望领域

没人能抵抗绝望的侵蚀！当然……配上背景音乐就不一样了，呵呵。

——心笼

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望领域 |
| ● | 领域深度 | **0** |
| ● | 有效来源 | 生活在令人绝望的环境中直到在此领域攒够100点信仰积分（每30分钟积累1点）。 |
| ● | 徽记 | ［污浊之露］图样，漆黑的球体向下垂落没有光泽的液滴 |
| ● | 简述 | 绝望领域的徽记表现的是［绝望］的形状，多数人都觉得那很贴切，不论是球体还是球体滴下的液体都不是令人期待的样子。将死之人的绝望使这种人只是存在就对周围人造成威胁，但这种威胁在明白一切之前往往无法察觉。 |
| ● | 领域加护 | 使附近的单位精力值持续降低，每30分钟降低1点（低于30分钟则不降低），除失去意识外无法自然恢复。这个效果的范围受到信仰积分的影响，每1点信仰积分影响范围+0.1米。 |

绝望领域的传道者就是绝望本身。

##### 3.2.6.2.1不死

死亡可以是人的终极目的，尤其是发现死后还可以继续理想的时候。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望·不死 |
| ● | 附属领域 | 绝望领域 |
| ● | 所在深度 | 0 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 传道者的身体和意志可能化作绝望的一部分，伴随着绝望本身在人群中的传播，一刻不停地旅行。或是像影子一样停滞在某个角落，以窒息般的绝望沾染接近的每一个人。当传道者的身体和意志被摧毁时，便会随着绝望的蔓延而重现。他们总是以轮廓的形式出现在其他绝望的人的幻觉之中，做他们想做的事。 |
| ● | 补充 | 绝望领域的传道者的死后重现不仅会做顺应绝望的事，也可以做反逆绝望的事，这取决于传道者生前的念想。 |

绝望领域的拥趸死后会变成绝望领域的使徒。然而就连绝望本身恐怕也无法想象，使徒中竟然有反逆者。

##### 3.2.6.2.2不患

在笑什么？是因为我的反应和你的想象不同吗？

——龙

恐惧是人之常情。但事情坏就坏在不属于人的东西太多了。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望·不患 |
| ● | 附属领域 | 绝望领域 |
| ● | 所在深度 | 0 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 浸溺在无有希望之潭的绝望领域者不会感受到丝毫恐惧，因为恐惧的诱因对ta们而言并不是特别值得在意的东西，换句话说，恐惧应鼓起勇气直面ta们，而非反过来。 |
| ● | 补充 | —— |

学界认为人之所以感到恐惧是因为基因层面害怕被世界抹杀，而深陷绝望中的人只觉得世事无聊，ta们甚至能否定世界。

##### 3.2.6.2.3不移

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望·不移 |
| ● | 附属领域 | 绝望领域 |
| ● | 所在深度 | 0 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 曾一度在绝望中愈加深沉的无意义的思考，使传道者不再像寻常生命那样对世界有积极的响应，以至于悲伤、喜悦或慌乱都失却了原本的意义和威胁。 |
| ● | 补充 | ［绝望·不移］只能使传道者忽视剧烈的情绪影响，但是细微的，润物细无声的浸透无法彻底隔绝。 |

##### 3.2.6.2.4不归

我的过去死在这里，这是一片邪恶之地。假如这条路没有尽头，我就再也不会回来了。

——旅行者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望·不归 |
| ● | 附属领域 | 绝望领域 |
| ● | 所在深度 | 0 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 传道者不能从绝望领域脱离。他们要么死去，转化成绝望的使徒，要么自降为污浊凡世的绝望之影，总而言之，就是无法踏上回归之路。 |
| ● | 补充 | —— |

据说凡俗生命的心中记有保存着一切美好的温柔之乡。据说绝望领域者的温柔乡已在漫长的绝望生活中磨尽，再无一丝碎片可寻，亦无一毫影迹可想，已成为心中一个充满遗憾的空洞。

#### 3.2.6.3记忆领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 记忆领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 | 设法保存秘密直到在记忆领域积累100点信仰积分。 |
| ● | 徽记 | ［重纹之服］图样，版本众多。布满重叠花纹的上衣、下装或斗篷类衣服。 |
| ● | 简述 | 保守秘密，是为了说给正确的人听。其实一些话原本不是秘密，只是它的主人往往已逝，交给他人承担只会招致祸端。世界在循环中演进，往日都要重现，只要人们活得长久，便可等到熟悉的风吹过耳畔，直到此时，将盒中之秘示现于人。 |
| ● | 领域加护 | 传道者可以花费一定的记忆随机获取［特殊能力］，也可以用记忆作为素材强化已有的［特殊能力］。花费的记忆越有价值，获取能力的初始效果或强化效能越强。 |

罪恶领域

逃亡领域

#### 3.2.6.6神性领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 神性领域 |
| ● | 领域深度 | **3**  1（100）  2（300）  3（700） |
| ● | 有效来源 | 代行神事直到在神性领域积累至少100点信仰积分。 |
| ● | 徽记 | ［三重星纹］图样。三颗四角星形，其中两颗部分重叠。 |
| ● | 简述 | 神性领域蕴含着传说中的登神之道，据说只要模仿神的一百种行为就能成为真正的神明——是假的。但它有助于凡人获得如同神明一般的威严。 |
| ● | 领域加护 | 传道者每天可以获得等量于神性领域信仰积分的复数单位的［神性］，当人物遇到威胁其自我持续性或者真心想为某事出力的时候，每1单位神性可以让传道者支配1单位任意类型的二级外显能量。前一天未使用的神性会在第二天消失。 |

每个人都可能是神性领域者，因为每个人都有积累信仰积分的条件，只是传说中名为［罪原］的概念会阻止事物向着好的方向发展。在古老的传说中，罪原以一种复杂的规则重塑了智慧，是一切悲惨的根源。

##### 3.2.6.6.1三等神迹·遍行仁义

-您就是神派来拯救我们的大英雄吧！

-是的，我就是。

-您真不谦虚啊。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 三等神迹·遍行仁义 |
| ● | 附属领域 | 神性领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 获得此领域技之后，传道者帮助他人获得的信仰积分翻倍（2倍）。 |
| ● | 补充 | 获得此［领域技］之前，传道者每帮助1个人就可以获得1点在神性领域的信仰积分。 |

三等神迹·悖者失形

二等神迹·未奉高堂

##### 3.2.6.6.4一等神迹·不躲灾殃

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 一等神迹·不躲灾殃 |
| ● | 附属领域 | 神性领域 |
| ● | 所在深度 | 3 |
| ● | 消耗 | 按情况消耗［神性］ |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 假如传道者面临的困境并非针对ta个人，那么可以在使用神性避免祸患时可以发挥［=信仰积分］倍的作用。  假如传道者追求的结果不止利于ta个人，那么在使用神性追求好的结局时可以发挥［=信仰积分］倍的效果。 |
| ● | 补充 | —— |

##### 3.2.6.6.5一等神迹·不索报偿

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 一等神迹·不索报偿 |
| ● | 附属领域 | 神性领域 |
| ● | 所在深度 | 3 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 传道者每不求回报地提供价值1元的帮助，可以额外积累1点不会刷新的［神性］。 |
| ● | 补充 | 一旦传道者选择追回报酬，那么已经获得的［神性］将被夺走，假如夺走现有的［神性］之后还有“债务”，那么将进一步扣除每天刷新的［神性］。 |

#### 3.2.6.7意义领域

选择、挣扎、努力此三样是追寻意义的过程中不可少的工具。

——博士

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 意义领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 | 寻找自我价值的真正用途的过程中积累至少100点信仰积分在意义领域。 |
| ● | 徽记 | ［异向四箭］图样，分别指向不同方向的四个箭头 |
| ● | 简述 | 领域徽记展示的异向箭头似乎暗示着寻求意义的道路没有绝对的正途。 |
| ● | 领域加护 | 来源于神的力量已成为传道者的守护神，在传道者没有精确认识到敌人存在与具体方位之前，绝不会因偷袭而死。 |

［意义领域］在传道者中间盛行的同时，世界范围内就爆出许多奇迹生还的新闻，这其中的联系令人在意。

#### 3.2.6.8吉祥轮领域

在这流离失所的九百年间，我欠他们286417.3顿饱饭。

——战士

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 吉祥轮领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 | 让世界变得更加美好的过程中积累至少100点信仰积分在吉祥轮领域。 |
| ● | 徽记 | ［大吉祥轮］图样，一个浮在半空的巨型吉祥轮下面站着只有它1/6大小的一个人。 |
| ● | 简述 | 吉祥轮领域的徽记单从图像上看就给人一种祥和的感觉，那是一种一切向好的强烈感觉，如同世界的动车会向着更光明的未来行驶。在现实中，吉祥轮领域的传道者也会出现在各种各样的险境中带给人们生的希望，有时力量尽管微弱，却也能传达到受助者的心中。 |
| ● | 领域加护 | 在［吉祥轮领域］的传道者的眼中，世界上的阴暗苦痛之处会以视觉上的黑影为形式表现出来，对于光明的需求越热切的地方，黑影的范围就越大。 |

吉祥轮领域的传道者在感染人心的方面恐怕是最为强大的，许多从不接触信仰体系的人都在一轮轮受助的过程中不知不觉地变成了它的传道者。

##### 3.2.6.8.1风里来的食粮［1］

-所以这么说来，热衷于解决苦难的你们获取力量的来源不就是苦难本身？

-你吃太饱了是吧？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 风里来的食粮 |
| ● | 附属领域 | 吉祥轮领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 信仰积分100 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 召唤几只［吉祥鸟］，这些鸟儿会利用爪子和翅膀携带一定重量的熟食菜肴凭空出现在所有观察者都没有注意到的地方并朝着传道者的位置飞行，一旦传道者接收这些“货物”，鸟儿们就会像变魔术一样消失，不留下一根羽毛。 |
| ● | 补充 | ［吉祥鸟］带来的食物味道中规中矩，但是吃到厌恶或过敏的食材也不必承受可怕的生理反应。  ［吉祥鸟］每次可以携带的食物总重量不超过10斤。  每救助一组因饥饿而陷入绝望的人一次，可以在［吉祥轮领域］积累10点信仰积分。 |

许多［吉祥轮领域］的传道者在尝过［吉祥鸟］带来的饭菜时就不想自己做饭了，虽然满足不了个别人挑剔的胃口，但省事是真的省事。

##### 3.2.6.8.2雨里顺的水浆［1］

-你这个水它的含菌量是否超标？

-你就说喝不喝吧。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 雨里顺的水浆 |
| ● | 附属领域 | 吉祥轮领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 信仰积分100 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 召唤［吉祥云］出现在传道者的上空，它直接出现在云层的高度或者传道者所在空间内的天花板，并降下一定量的某种内隐物质。这种内隐物质在接近传道者到ta的视野范围内时变成外显物质，此时它表现为水的性质，并且自动灌入所有开口向上打开的容器中。在灌入容器中的“水”的总重量达到10斤或者所有符合条件的容器都已经被灌满时，［吉祥云］就会消失，溢出来的“水”也会消失不见。 |
| ● | 补充 | 这个能力生成的“水”具有无色无嗅有点甜的特征，它的化学性质和纯净水完全相同，但就是莫名其妙地有点甜。  每救助一组因口渴而陷入绝望的人一次，可以在［吉祥轮领域］积累10点信仰积分。 |

##### 3.2.6.8.3土里长的幽光［1］

-哎呦！你这破灯都快把我闪瞎了。

-属蝙蝠的是不是？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 土里长的幽光 |
| ● | 附属领域 | 吉祥轮领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 信仰积分100 |
| ● | 维持时间 | 永久；直到传道者不再需要它们 |
| ● | 详述 | 在不破坏地面的情况下，［吉祥灯］将沿着传道者默想的路径从场地的下表面生长出来，它以100%的烈度向外传递30单位的光能，发出堪比卧室主灯的光亮，一次性最多出现10盏。 |
| ● | 补充 | ［吉祥灯］像是一颗光球，其下具有一些形似变形虫伪足的支撑物与地表相连。它发出的光有点像生物发光，是一种柔和的带温润雾边的光芒，而非太阳或某些电灯那样硬的光。 |

#### 3.2.6.9馈礼领域

选择此道吗？不害怕歌声、戏剧、说书、诗曲中没有你的名字？

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 馈礼领域 |
| ● | 领域深度 | **5**  1（100）；  2（300）；  3（700）；  4（1500）；  5（3100）； |
| ● | 有效来源 | 让他人感到幸运直到在馈礼领域积累100点信仰积分。 |
| ● | 徽记 | ［奉献之心］图样，一颗被两条礼物扎带交叉绑好的粉红色毛茸茸的心形体。 |
| ● | 路途 | 化作好运，奉献自己 |
| ● | 简述 | 一件好的礼物可以让人从心底感到幸运，会带来对上天如此安排的无上感激。馈礼领域似乎认为，使别人感到幸运，就是对于世界而言最大的奉献，是真正的替天行道。 |
| ● | 领域加护 | 传道者获得等同于自身领域深度的额外意志力等级。这意味着传道者能比普通人更早地尝试到意志力的作用。 |

尽管馈礼领域者常有足够良善的念想，但对其抱有反对态度的一方则提出了令人在意的说辞：随心所欲地让别人感到幸运是对于世界权力的无耻窃夺，这本质上是一种侵害与傲慢。

#### 3.2.6.10妄想领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 妄想领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［青金之芽］图样，华美光洁的青金宝石雕刻成的植物嫩芽。 |
| ● | 路途 | 思不存在，索不真实 |
| ● | 简述 | 对高于现实之物的执着非但不会带来毁灭，反而要见证艺术的重生，不仅如此，还会给人力量。 |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之青金猫的加护，动力天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.11寄念领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 寄念领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［双角之首］图样，谜团般的漆黑头颅上伸出两根长角。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之胎鹿的加护，机敏天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.12孤愿领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 孤愿领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\* |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，明智天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.13窃望领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 窃望领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\* |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，学识天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.14省弃领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 省弃领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［虹光霆闪］图样，多彩的漩涡状祥云垂下七色的雷霆。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之祥雷的加护，刚劲天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.15诘责领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 诘责领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\*\*。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，健康天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.16蛰伏领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 蛰伏领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\*\*。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，运转天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.17桀黠领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 桀黠领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 | 行使残暴的智慧直到在桀黠领域积累100点信仰积分。 |
| ● | 徽记 | ［漆黑之涎］图样，光滑的水滴形物体从月亮上滴落的形象。 |
| ● | 简述 | 永远都在追求最高效率，永远都在追求优雅，在极致高效的前提下轰杀一切，吞噬一切，否定一切，在唯美天幕投下挥之不去的恐怖身影，达成了这一点就足以代表祂的意志。所谓［桀黠领域］，就是为向着此道而行的人们提供的奖励。 |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之星云妖龙的加护，感觉天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.18余热领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 余热领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\*\*。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，灵慧天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.19祈愿领域

祈愿领域天下第一！

——咏者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 余热领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\*\*。 |
| ● | 路途 | 聆听心愿，实现祈望 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，灵慧天赋值永久+1。 |

### 3.8权限

基于非实体：［命运共同体］势力在后天域各处的深度发展而来的绝学与本领，可以通过消耗经费的方式号令身在世界各处的命运共同体成员为自己提供方便。

命运共同体的成员涵盖诸多宇宙的各个领域的人才，他们会以最迅捷的方式响应其他成员的需求，其内部跨领域的深度合作会让这些人的出手成本降到极低。

##### 3.8.0.1通用权限表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 权限级别 |  |
| ● | 价格估值 |  |
| ● | 详述 |  |
| ● | 滥用情况 |  |
| ● | 滥用惩罚 |  |
| ● | 补充 |  |

#### 3.2.8.1五级权限-成员级

五级权限表示使用者是［命运共同体］的正式成员，具有使用公用资源的权力，或者是利用公用的人力去做一些利于自己的事情。一般而言，成员级的人也是公用人力的一部分。

##### 3.2.8.1.1权能出借·五

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能出借·五 |
| ● | 权限级别 | 成员级 |
| ● | 价格估值 | 参考被借出的权限 |
| ● | 详述 | 设定一个期限，将一个五级权限暂借给目标使用，在期限内，目标可以越级使用一次借来的权限。 |
| ● | 滥用情况 | —— |
| ● | 滥用惩罚 | —— |
| ● | 补充 | 由于［命运共同体］尊重个人的智慧和谋虑，所以默认这个权限的使用者在出借时就已经料到了后果，假如此权限的目标利用借来的权限造成了负面影响，由出借者承担责任。 |

［命运共同体］一直关注着任何涉及［权限］的交易，至于原因，不言自明。

##### 3.2.8.1.2货运自身

原来地图上什么都没标的地方果然什么都没有啊。

——旅行者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 货运自身 |
| ● | 权限级别 | 成员级 |
| ● | 价格估值 | 1块/2公斤 |
| ● | 详述 | 选定自己，在地图上指定一点，等待［命运共同体］成员（以下称“成员”）接应并随其到达先前指定的点位。使用此权限的瞬间，所有符合条件的成员都会得到消息，践行者的需求几乎立刻就有人响应。 |
| ● | 滥用情况 | —— |
| ● | 滥用惩罚 | —— |
| ● | 补充 | 对于体重不足2公斤的践行者，在计算花费时，算作2公斤。 |

使用者可以通过这个权限将自己运送到任何［命运共同体］成员可以轻易到达的地方。由于［命运共同体］的成员具备十足的多样性，这个权限几乎可以把使用者送到任何地方。

##### 3.2.8.1.3人文关怀

-…为什么帮我？

-何须理由…人文关怀也是计划的一部分。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 人文关怀 |
| ● | 权限级别 | 成员级 |
| ● | 价格估值 | —— |
| ● | 详述 | 践行者获授［命运共同体］的［关怀信标］并享受其效果。 |
| ● | 滥用情况 | 使需要帮助的人蒙受损失达100块。 |
| ● | 滥用惩罚 | 获授［怠害信标］并受到其效果影响。践行者未将造成的损失偿清前，无法再次获得［关怀信标］。 |
| ● | 补充 | 在授予［关怀信标］前，［命运共同体］会花几秒钟审查践行者的素质，合格者才能获得信标。 |

**关怀信标**

一种特殊的身份标识，携带关怀信标的人有主动帮助别人的意愿。一般而言，关怀信标会持续悬浮在持有者的头顶，直到其创造的价值超过100块后，信标凭空消失。

**怠害信标**

一种特殊的身份标识，当践行者顶着［关怀信标］给人造成损失超过100块时，关怀信标将转化为［怠害信标］，向附近的人报告此危险人物。

［人文关怀］给了一个人帮助他人的理由，同时也给了一个人相信他人的理由。

##### 3.2.8.1.4寓言

找到了，你灵魂的碎片。

——丧妻之人

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 寓言 |
| ● | 权限级别 | 成员级 |
| ● | 价格估值 | —— |
| ● | 详述 | 践行者将一定长度的文字、图像、声音录入［命运共同体］数据库中的一个专门分区，这些由践行者录入的信息被［命运共同体］方面视为与现实无关的虚构信息，虽然它可以影射现实，但是没有法律效用。 |
| ● | 滥用情况 | —— |
| ● | 滥用惩罚 | —— |
| ● | 补充 | 可能毒害寻常数据库的信息对［命运共同体］的数据库无效。 |

［命运共同体］在保护数据库的同时会顺带保护［寓言］，使寓言可以一直保存到［命运共同体］的崩溃为止，因此，寓言的寿命要比录入它的人更长。

##### 3.2.8.1.5呼唤飞鸟

朋友，你可曾听说过化学能轰炸机？

——游戏玩家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 呼唤飞鸟 |
| ● | 权限级别 | 成员级 |
| ● | 价格估值 | 5块 |
| ● | 详述 | 从最近的飞鸟宿舍召唤一只小鸟，这只小鸟会听从你的一切命令，这种关系维持1小时。 |
| ● | 滥用情况 | 派遣小鸟执行危险任务导致小鸟死亡或无法归回。 |
| ● | 滥用惩罚 | 4小时内禁用此权限。 |
| ● | 补充 | 施展此权限时需要保证附近1公里内存在至少1个飞鸟宿舍。 |

#### 3.2.8.2四级权限-团队级

四级权限表示使用权限者具有一定的信誉，可以动用一些常见、基础的资源。一般而言，团队的核心成员拥有这类权限。

##### 3.2.8.2.1权能出借·四

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能出借·四 |
| ● | 权限级别 | 团队级 |
| ● | 价格估值 | 参考被借出的权限 |
| ● | 详述 | 设定一个期限，将一个四级权限暂借给目标使用，在期限内，目标可以越级使用一次借来的权限。 |
| ● | 滥用情况 | 将权限借给因为受到惩罚而不可使用对应权限的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 罚款250块。 |
| ● | 补充 | 由于［命运共同体］尊重个人的智慧和谋虑，所以默认这个权限的使用者在出借时就已经料到了后果，假如此权限的目标利用借来的权限造成了负面影响，由出借者承担责任。 |

##### 3.2.8.2.2权能降阶·四

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能降阶·四 |
| ● | 权限级别 | 团队级 |
| ● | 价格估值 | 50块 |
| ● | 详述 | 将一个［成员级］践行者逐出［命运共同体］的队伍。 |
| ● | 滥用情况 | 降阶一个刚升为［成员级］1天内的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·三］的效果并罚款250块。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

由于降级成员是需要动数据库的，这方面的经费总要有人出，目前而言，ta们给出的办法是谁调用的这个特殊权利，维护经费就由谁来出。

##### 3.2.8.2.3权能升阶·四

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能升阶·四 |
| ● | 权限级别 | 团队级 |
| ● | 价格估值 | 50块 |
| ● | 详述 | 将一个并不在［命运共同体］行列的潜在同志升为［成员级］践行者。 |
| ● | 滥用情况 | 升阶一个刚被逐出［命运共同体］1天内的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·三］的效果并罚款250块。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

既然有拿钱降级的例子，当然也有拿钱升级的例子。这种事往往因监察明确而格外顺利，也因监察明确而不稳定。

##### 3.2.8.2.4货运食粮

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 货运食粮 |
| ● | 权限级别 | 团队级 |
| ● | 价格估值 | 10块/1公斤粮食或水 |
| ● | 详述 | 将一些可以直接食用的粮食和瓶装水从一个地方运到另一个地方。既可以将物资运到自己这里，也可以从自己这里运到别处。假如从一个远处运到另一个远处，则需要同时掌握两地的地址。 |
| ● | 滥用情况 | —— |
| ● | 滥用惩罚 | —— |
| ● | 补充 | 权限级别为工程级或更高的践行者使用此权限时，可以点菜和饮料。 |

普通人不知道的是：为这个权限耗费的钱币主要用于支付运费，而所运货物的实质对于运输者和生产厂家而言并不重要。

根据运货的具体难度，运货方法由实施者使用以下几种方法运送：［工人搬运（含小型无人机）］，［单车货运（含自行车，电动车，摩托车，个人飞行器等）］，［轿车货运（含面包车和皮卡）］，［卡车货运］，［火车货运］，［直升机货运］，［运输机货运］，［传送门货运］，［传送术货运］，［生长体系货运］等。一般而言，实施者所选择的方法在支付所有的成本后，仍然可以让所得金钱有所盈余。

##### 3.2.8.2.5安葬

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 安葬 |
| ● | 权限级别 | 团队级 |
| ● | 价格估值 | 100块 |
| ● | 详述 | 选定一个死者，在［命运共同体］确认其无人打理的情况下，召唤专人将其安葬。 |
| ● | 滥用情况 | —— |
| ● | 滥用惩罚 | —— |
| ● | 补充 | 这个权限将死者安葬的位置一般在使用此权限时死者所在的位置附近。 |

许多权限并非发出的一瞬间就会得到响应，这个权限就是这样。人的命运从来难以把控，总会有人横死街头。

#### 3.2.8.3三级权限·工程级

三级权限表示使用权限者具有可信的身份，即使动用大量的资源也无需怀疑，拥有这个级别权限的一般是一个工程组的首领。

##### 3.2.8.3.1权能出借·三

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能出借·三 |
| ● | 权限级别 | 工程级 |
| ● | 价格估值 | 参考被借出的权限 |
| ● | 详述 | 设定一个期限，将一个三级权限暂借给目标使用，在期限内，目标可以越级使用一次借来的权限。 |
| ● | 滥用情况 | 将权限借给因为受到惩罚而不可使用对应权限的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 罚款500块。 |
| ● | 补充 | 由于［命运共同体］尊重个人的智慧和谋虑，所以默认这个权限的使用者在出借时就已经料到了后果，假如此权限的目标利用借来的权限造成了负面影响，由出借者承担责任。 |

##### 3.2.8.3.2权能降阶·三

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能降阶·三 |
| ● | 权限级别 | 工程级 |
| ● | 价格估值 | 250块 |
| ● | 详述 | 将一个［团队级］践行者降为［成员级］。 |
| ● | 滥用情况 | 降阶一个刚升为［团队级］1天内的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·二］的效果并罚款500块。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

##### 3.2.8.3.3权能升阶·三

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能升阶·三 |
| ● | 权限级别 | 工程级 |
| ● | 价格估值 | 250块 |
| ● | 详述 | 将一个［成员级］践行者升为［团队级］。 |
| ● | 滥用情况 | 升阶一个刚降级1天内的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·二］的效果并罚款500块。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

##### 3.8.3.4出动直升机

*有这好东西为什么不早拿出来？*

*——攀山恶魔*

召唤一架带驾驶员的［直升机］。

［出动直升机］有以下属性：

* 价格估值：1架［直升机］；30,000元（先冕元）

［直升机］是一种可以在空中飞行、盘旋并且载人的大型飞行器，至多可以升高至6000米（基于海平面），可以运载多人并以平均200公里每小时的速度转移，装满推进剂的情况下能飞行2000公里左右。

［直升机］有一个可以显示周遭情况和自身属性的电子面板以及用于许多用于操纵自身的按钮和拉杆。不使用时，它需要一个宽阔的场地以供其降落。［直升机］本身没有武器的功能。

由于［直升机］必须从存储它的地方赶过来，所以如果［直升机］方面无法感知到权限使用者的位置，那么这个权限就无法使用。

如果一个人没有自己的［直升机］，那么当他被禁止远程购买物品的时候也无法使用这个权限。但考虑到［权限出借］带来的可能性，没有［直升机］并且被禁止购买物品的人不一定不能使用这个权限。

如果使用者利用某种手段强行使用了这个权限，使用后将立刻受到［权能降阶·二］的效果。

##### 3.2.8.3.5律令：切割

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 律令：切割 |
| ● | 权限级别 | 工程级 |
| ● | 价格估值 | 50块/次 |
| ● | 详述 | 指定一个自己的财物，随后借用［命运共同体］的力量将它切开。切割效果会尽可能地符合践行者的主观要求。切割的方式包括但不限于压制切割、激光切割、等离子切割、水切割、砂轮切割、传送门切割、空间扭转切割等，共有五十多种。 |
| ● | 滥用情况 | 践行者指定切割自己财物以外的目标，例如公共设施、其他人等。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·二］影响。 |
| ● | 补充 | 践行者的权限级别为［卫众级］或更高时，这个权限不存在滥用情况，但是在切割非自己财物的情况下，需要额外支付100块赔偿基金。 |

这个权限可以用来切割任何材料，由整个宇宙提供技术支持。在指定物品但正式动工前，会以一条红线为参考，假如践行者觉得不对随时可以撤销行动。

#### 3.2.8.4二级权限·卫众级

即使在［命运共同体］的庞大人口基数之下，拥有二级权限的人也可谓少之又少，他们的地位就像普通人中的大天才，在人群中的比例为万分之一。卫众级人物被允许调用格外危险的工具，例如各种武器、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。

##### 3.2.8.4.1权能出借·二

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能出借·二 |
| ● | 权限级别 | 卫众级 |
| ● | 价格估值 | 参考被借出的权限 |
| ● | 详述 | 设定一个期限，将一个二级权限暂借给目标使用，在期限内，目标可以越级使用一次借来的权限。 |
| ● | 滥用情况 | 将权限借给因为受到惩罚而不可使用对应权限的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 罚款1000块。 |
| ● | 补充 | 由于［命运共同体］尊重个人的智慧和谋虑，所以默认这个权限的使用者在出借时就已经料到了后果，假如此权限的目标利用借来的权限造成了负面影响，由出借者承担责任。 |

##### 3.2.8.4.2权能降阶·二

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能降阶·二 |
| ● | 权限级别 | 卫众级 |
| ● | 价格估值 | 500块 |
| ● | 详述 | 将一个［工程级］践行者降为［团队级］。 |
| ● | 滥用情况 | 降阶一个刚升为［工程级］1天内的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·一］的效果并罚款1000块。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

##### 3.2.8.4.3权能升阶·二

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能升阶·二 |
| ● | 权限级别 | 卫众级 |
| ● | 价格估值 | 500块 |
| ● | 详述 | 将一个［团队级］践行者升为［工程级］。 |
| ● | 滥用情况 | 升阶一个刚降级1天内的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·一］的效果并罚款1000块。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

##### 3.8.4.4货运兵员

使用者决定一个数量，然后该数量的战斗人员就会被运送到指定地点。使用者可以提供更多细节，比如兵员的兵源和运输方式。此外，使用者必须提供运送目标地点的情况。

使用者无法决定被运送人员的名单，也无法决定战斗人员的质量。在使用者指定数量时，［命运共同体］方面会在所有的志愿者中随机挑取得到足够的战斗人员。

经由［货运兵员］运送到达现场的战斗人员均已提前了解了目的地的情况，使用者可以默认他们是提前有备而来的。

#### 3.2.8.5一级权限·遣星级

只有天才中的天才配得到这样的权限，因为这份权限所代表的义务非同一般地沉重。遣星级践行者必须知晓和预测每一个行动对［命运共同体］方面的利害，以承担起为所有同僚提供决策的责任。拥有这类权限的人一般在千万到一亿人中可以找到一个，并且只有有潜力和基数的文明可以产生这种存在。

##### 3.2.8.5.1权能出借·一

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能出借·一 |
| ● | 权限级别 | 遣星级 |
| ● | 价格估值 | 参考被借出的权限 |
| ● | 详述 | 设定一个期限，将一个一级权限暂借给目标使用，在期限内，目标可以越级使用一次借来的权限。 |
| ● | 滥用情况 | 将权限借给因为受到惩罚而不可使用对应权限的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 罚款2500块。 |
| ● | 补充 | 由于［命运共同体］尊重个人的智慧和谋虑，所以默认这个权限的使用者在出借时就已经料到了后果，假如此权限的目标利用借来的权限造成了负面影响，由出借者承担责任。 |

对于遣星级践行者而言，罚款只是一个象征性的惩罚，ta们的每一次行动都是要以名誉做担保的，因做错事而损失名誉，这将要带来新的损失，足以补平权力和惩罚之间的差价。

##### 3.2.8.5.2权能降阶·一

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能降阶·一 |
| ● | 权限级别 | 遣星级 |
| ● | 价格估值 | 1000块 |
| ● | 详述 | 将一个［卫众级］践行者降为［工程级］。 |
| ● | 滥用情况 | 降阶一个刚升为［卫众级］1天内的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·零］的效果并罚款2500块。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

##### 3.2.8.5.3权能升阶·一

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能升阶·一 |
| ● | 权限级别 | 遣星级 |
| ● | 价格估值 | 1000块 |
| ● | 详述 | 将一个［工程级］践行者升为［卫众级］。 |
| ● | 滥用情况 | 升阶一个刚降级1天内的践行者。 |
| ● | 滥用惩罚 | 受到［权能降阶·零］的效果并罚款2500块。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

##### 3.8.5.4遗忘

使一个事物或某种存在就此淡出人们的视线并维持这种状态，称为［遗忘］。任何权限级别在［一级］以下的人都无法搜索到被遗忘之物的存在，所有证实其存在的证据都会被曲解和掩盖。

当被遗忘的事物出现时，会有一无所知的专人将其藏起来（或者消灭），当被遗忘的事物尝试引起注意时，会有一无所知的专人捕杀其发出的信息。

认定被遗忘的事物确实存在的人会被一无所知的专人关注，他的证明之路将无果。

#### 3.2.8.6零级权限·救世级

传说中的级别，救世级。在［命运共同体］方面有着相当于规则本身的地位，将星与星联系在一起的大功臣。

在宇宙那浩瀚星海中诞生的无数文明里面，有［救世级］之能力的人数不胜数，但同时兼具能力与品格的人往往要几百、几千年才会孕育出一个，这千百年唯一的救世继承人便可获得统领所有文明的资格，以及顺带的万亿倍于同类的权力和资源。

救世级权限没有［价格估值］、［滥用情况］和［滥用惩罚］，因为假如救世级践行者出了问题，一般代表凡人文明为自己的傲慢付出代价的时机到了。

##### 3.2.8.6.1权能降阶·零

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能降阶·零 |
| ● | 权限级别 | 救世级 |
| ● | 详述 | 将一个［遣星级］践行者降为［卫众级］。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

尽管按规矩每个人都该受到滥用权限的惩罚，但是以救世级践行者的地位和能力，有两条可以赦免：ta的做法天然值得别人理解；体系内没人可以惩罚ta。

##### 3.2.8.6.2权能升阶·零

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能升阶·零 |
| ● | 权限级别 | 救世级 |
| ● | 详述 | 将一个［卫众级］践行者升为［遣星级］。 |
| ● | 补充 | 命运共同体方面每一个醒着的成员都会实时收到这个权限执行的结果并保存在信箱里。 |

##### 3.2.8.6.3断层

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权能升阶·零 |
| ● | 权限级别 | 救世级 |
| ● | 详述 | 使一个或多个文明的群体记忆回到或快进到预期的某一年。 |
| ● | 补充 | 这个效果是永久的。 |

这个效果带来的损失是无法恢复的。