# 绝学与本领·功力体系

## 3.1解释部分

### 3.1.4［武功］解释

### 3.1.7［四圣妙法］解释

## 3.2收录部分

### 3.2.4武功

倘若将自然界常见的能量转化为某种罕见的精微能量并将其融入体内，就能将公理之力内化于身，这就是习武者的追求，而将象征着公理之力的精微能量融入到身体的不同区域或不同用法，就催生出了千百种性质各异的武功。

##### 3.2.4.0.1武功动作表

|  |  |
| --- | --- |
| 动作名词 | 含义 |
| 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。 |

##### 3.2.4.0.2武功大类通用表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 性质 |  |
| ● | 武功深度 |  |
| ● | 修炼前提 |  |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 简述 |  |
| ● | 补充 |  |

##### 3.2.4.0.3功法通用表格

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

##### 3.2.4.0.4阴阳表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **阴** | **阳** |
|  |  |  |
| ● | 涝 | 燥 |
| ● | 润 | 涩 |
| ● | 虚 | 盈 |
| ● | 柔 | 刚 |
| ● | 幻 | 实 |
| ● | 清 | 浊 |
| ● | 隐 | 震 |
| ● | 不知阴 | 不知阳 |

#### 3.2.4.1刻指

-剧本：

-配角1，指着遗体：你看，受害者身上有多个某圆柱形利器造成的伤口，这肯定是人为，因为鬼是没有实体的。

-配角2，环抱双臂：鬼不存在现实中，必然是有人扮鬼，故弄玄虚！

-(反派)鬼：对对对，一定是有人扮的，我劝你少迷信。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 派系 |
| ● | 武功深度 | **9** |
| ● | 修炼前提 | 自然化身传授 |
| ● | 留空 |  |

［刻指］在所有武功大类中属于特殊的，它的深度为9，而其他大类的深度最多只有4。在［刻指］，修炼者必须得到自然化身的认可才能提升深度，而其下的功法也需要特定的认可才能学习。

获得新的攻击手段——［刻指］：使肢体末端具有刻刀的特质，可以轻易地在坚硬材质上留下刻痕，也能对敌人肉体造成杀伤。刻指攻击是单体攻击，传递动能，能量烈度为150%。深度每提升1点，能量烈度+150%，最多1500%。

［刻指］的原型是自然化身自带的特性，表现在任何活动部分的最前端都具备无坚不摧的硬度，让它的前进不被阻碍。见追随者那么喜欢这个特性，自然化身便想办法传授给他们。

即使是没有实体的事物也能通过［刻指］打出物理伤害。

##### 3.2.4.1.1萨德林的九尾（阳）

画点阵？这些人怎么想的……

——旅行者，面向一块疑似写了文字的巨石

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 萨德林传授  机敏/运转11 |
| ● | 阴阳 | 阳 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 体力1+ |

仿照萨德林的形态，向目标发起狂舞的九次连续［刻指］攻击。

在每一段攻击的同时都会赋予目标1个反应次数，目标可以用这些反应次数对每一段攻击做出反应。深度每+1，都有一段攻击获得50%的额外命中率，最多9段。

根据花费的体力不同，决定了该功法除第一段攻击以外的剩余攻击是依靠惯性进行的还是更加强力的。依赖惯性的攻击只有50%的能量强度，格外强力的则是200%。其中，花费1点体力的时候有8段攻击是依赖惯性的，花费10点体力的时候至少有1段攻击是格外强力的。

在某一时空的过去，人们阅读的每一张地图都在旁侧标注着九个连成一串的星星。那是象征好运的，九域精灵的图案，［九尾］的缔造者正是其一。

##### 3.2.4.1.2瑞德斯通的七窍（阴）

-我把薪沙界人类的某个王从王座上踢了下来，就是纯义愤，所以他们没把我怎么样就放我走了。

-噫！你怎么没头也能走回来说话？

-什么意思？人类没头就说不了话吗？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 瑞德斯通传授  机敏/运转11 |
| ● | 阴阳 | 阴 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 精力1+，体力0+ |

受到攻击并且即将确认命中时，可以主动扭转身形，免疫这次攻击。

免疫单体攻击时，花费1点精力。免疫范围攻击时，额外花费1点体力。最多在1秒内免疫7次攻击。深度每+1，可以在1秒内免疫攻击时少花费1点精力或体力，最多共减少9点消耗。

传说瑞德斯通可以变出七个孔洞以躲避攻击，这就是模仿它的怪异之形貌，让武者像水一样消去穿刺或挥砍的力道。

##### 3.2.4.1.3歌德格沙的消失（阴）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 歌德格沙传授 |
| ● | 阴阳 | 阴 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·被动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |

消去身形和影响的功法。

当修炼者不打算影响现实世界时，光会从ta身上直接穿过，而且不会发出任何声音，也不会放出任何气味，处于实际上不会被察觉的状态。这种状态下也不会对环境造成任何影响，处于［消失］状态。

在［消失］状态下，修炼者自身的感官全部失效，取而代之的是获得基于自己站立的点为球心的一定球域范围内的“另一种感知”，这种感知要比自身的感官更加清晰。感知范围的半径初始等于自身体长的10倍，深度每+1，半径增加1个数量级。

在［消失］状态下，修炼者的行动不受控制，ta可以跑得比光更快，连黑洞也无法将其捕捉。

当修炼者想要对世界造成影响时，［消失］状态暂时失效，先前的一切运动状态都会在那之前停止。

因为相关人员的威胁性很高，这个功法的使用者被认为值得用方圆几光年的猎场围杀，但对于一般的使用者而言，它只是提供了一种在尴尬的时候用脚趾在地板上扣居室以外的逃避方案。

##### 3.2.4.1.4瑞德拜的重爪（阳）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 瑞德拜传授 |
| ● | 阴阳 | 阳 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 体力2 |

更加强力的［刻指］攻击，要用上全身的力量。

可以花费更多的体力施展威力更强的［刻指］攻击，使刻指攻击的能量强度提升50%，且深度2及以上时，每深度额外提升50%，最多提升450%。

重爪的施展要借上下之势、快慢之势，甚至旋转起来，用离心力增加力量，当这股力量集中在一点的时候，连金刚之壁也难以抵挡它的侵彻。

#### 3.2.4.2降魔棍法

这种将精微能量和实用兵器结合在一起的武功派系可能永远不会过时。

——研所示板

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 派系 |
| ● | 武功深度 | **4** |
| ● | 修炼前提 | 长成人形 |
| ● | 留空 |  |

在深渊铺满大地的古老年代，人类的国度与城邦以降魔棍法与铺天盖地的恶魔战斗，并借由它的力量屡次大捷。

学习降魔棍法后，修炼者使用长柄武器发起的所有单体攻击都会转化为范围攻击，这也是为了对付没有弱点的恶魔。与此同时，随着深度上升，使用长柄武器发起的攻击都会附带2.5%/5%/7.5%/10%的精微伤害。用高于宇宙的力量轰杀宇宙的敌人。

降魔棍法几乎与［武功］这一概念同寿，人类首次发现精微能量的强大时，正巧赶上深渊侵蚀大地，恶魔已成祸患。

##### 3.2.4.2.1五行伏魔棍

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 降魔棍法0 |
| ● | 阴阳 | 平 |
| ● | 类型和性质 | 基础·招式 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |

成熟的五行伏魔棍是一套运行连贯的招式，使用五行伏魔棍进行连续攻击时，在攻击结束前都不会陷入后摇状态。

作为一种纯粹的动作招式，它的动作反而是仔细编排过的，可以在攻击之后顺势加入蓄力攻击，在提高伤害的同时避免赋予目标额外的反应次数。

五行伏魔棍是一种套路，是降魔棍法这个派系的基本动作集，其中最为主要的是五种大开大合的攻击方式，能够对恶魔造成重创，其中的轻型攻击又能够使它适应多种情况。

##### 3.2.4.2.2秘法·留青（清）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 疾痛常青 |
| ● | 类型和性质 | 特效·秘法 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 清 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 降魔棍法［2］ |
| ● | 详述 | 基于习武者对精微能量的熟练把控，在不改变威力的情况下，可以让习武者的长柄武器攻击打得更痛。 |

习得了这个功法的习武者能把恶魔一样冷漠死硬的东西打得痛叫哀嚎，连连退却。

［留青］并不像其他技术一样拥有醒目的特效或者强大的威力，甚至打桩也没有什么优势——无生命的木桩并不会疼得跳起来。就连用它比武对练的武者都会因为打人太疼导致人缘变差。但它能为您驱走一些不必要的挑衅，对于一些不善的人来说，［很疼］就足够了。

解释［留青］之效应曾有两个主流假说。其一认为［留青］之棍术紊乱了生物体内的生命能量使之失谐，像呼吸岔了气一样造成异常的疼痛。其二认为［留青］为目标注入了新的生命能量使其身体自发地退却，而疼痛是神经系统对于这类反常退却现象的翻译，哀嚎则是意识对电信号语言的反应和行动——一种类似恐惧的本能反应。后来者两派合并了，因为ta们发现对方的言论正好补上己方的漏洞。

##### 3.2.4.2.3秘法·宁神（润）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 安神咒法 |
| ● | 类型和性质 | 招式·秘法 |
| ● | 涉及属性 | 感觉 |
| ● | 涉及阴阳 | 润 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力1  反应次数1  时间2秒 |
| ● | 前置 | 降魔棍法［2］ |
| ● | 详述 | 将精微能量输入大地，基于感觉值 \*1米创造同等直径的安神领域，站立其中时，精力值持续恢复：没有消耗体力值和精力值的每秒回复1点，此外。每分钟自动回复1点。 |

武功诸派里少有的恢复自身精力的技术，在与恶魔抗争的年代尤其有利，但是在当代则并不流行，因为只有冒险家会需要这些功夫，但是想动脑的话就不会当冒险家了。

##### 3.2.4.2.4秘法·避水（清）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 避水 |
| ● | 类型和性质 | 招式·秘法 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 清 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力2  反应次数1  时间2秒 |
| ● | 前置 | 降魔棍法［2］ |
| ● | 详述 | 舞动、旋转长柄武器，使其柄在习武者身前高速运动，结成密不透风的物理屏障，可以抵挡物理和能量接触，使一些接触即生效的攻击无法对习武者生效。  ［避水］形成的屏障可以抵挡2000单位的能量冲击，同时可以花费更多的体力取得更强的防御效果。每在2体力的基础上多花费1点体力，可以额外抵挡1000单位的能量冲击。 |

据说习避水者可以知晓下雨时每个雨滴落下的位置从而精准回避，实际上这个传说是假的，［避水］本身没有这项功能。

不把天才的经历代入到自己身上是一个合格的习武者应有的自觉，究其原因，则是因为听了天才的话来训练自己最后可能落得一个连你自己都绷不住的结果。

##### 3.2.4.2.4秘法·平天（盈）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 平天辉耀 |
| ● | 类型和性质 | 招式·秘法 |
| ● | 涉及属性 | 动力、机敏、明智、学识、刚劲、健康、运转、感觉、灵慧 |
| ● | 涉及阴阳 | 盈 |
| ● | 涉及行动 | 挥 |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 降魔棍法［3］ |
| ● | 详述 | 将习武者的九种［涉及属性］的总和设为“i” 。  蓄力发出特殊的［平天辉耀］攻击，传递能量的烈度在蓄力攻击加成的基础上加上i%。此次攻击会加倍消耗武器的耐久，使用一次相当于使用武器攻击了i下。  习武者可以利用精微能量塑造用于临时使用的武器，这些临时武器看上去像是由自发光的透明晶石组成，并不附带任何特殊效果，可用次数为i次。  塑造临时武器花费1体力，赋予敌人1个反应次数，需要2秒。  习武者可以利用塑造临时武器的能力强化手中的武器，使其获得i次优先消耗的额外使用次数（耐久）。  特殊蓄力挥击［平天辉耀］享受任何作用于蓄力攻击的己方增益，包括［降魔套路］的效果。这意味着［平天辉耀］在实战中的使用频率和威力都比预想中要高。 |

通过消耗武器耐久，施展强大威力的攻击的行为模式在深渊入侵这种人命如草芥的情境下具有极端的高性价比。

［平天辉耀］的本质是将武器的一部分物质转化为精微能量并借着攻击挥发出去，然后精微能量会在挥发过程中以一定的倍率转化为动能，从而实现威力强劲、范围极广的一击。这招主要考验习武者的各项基础能力，因为它们决定了习武者操控现实的能力，决定了习武者能够［与天地同在］到什么程度。

##### 3.2.4.2.5奥义·元能祓消（震）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 元能祓消奥义 |
| ● | 类型·性质 | 特效·奥义 |
| ● | 涉及属性 | 明智 |
| ● | 涉及阴阳 | 震 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 降魔棍法［2］ |
| ● | 详述 | 习武者可以在几世界秒内发现法术攻击的预兆并使用武器将其弹飞，只要敌人对习武者使用了法术攻击并赋予习武者至少1个反应次数，那么习武者就可以使用［攻击］将该法术攻击的命中率降低一定值。  命中率降低值 = 习武者的［明智值］\* 10%。 |

由于法术是高阶恶魔常用的武器，还时常造成大规模杀伤，所以在人们发现精微能量的时候，用精微能量对付元能（魔法能量）就已经立了项。在那样艰苦的环境中，偏偏就有人出了成果。众所周知，法术的本质是法术力场，法术效果由多种能量混合形成，但法术力场本身是由魔法能量按照一定的规律结成的，是纯粹的魔法能量，所以就有一支功力体系者确定了将精微能量作为人与法术力场之间的隔膜的研究方向，当法术不再将人视为目标，它就无法生效了。而对于范围攻击型的法术，则可以使用满溢精微能量的棒槌将它打得偏离方向，从而尽可能降低其造成的杀伤。

不过，精微能量有多种类型，不是每一种类型的精微能量都有绝缘元能的效果，而一种有效的精微能量也不是在什么情况下都有效，因此不应在不使用［元能祓消］的时候尝试使用精微能量破解法术，这在绝大多数情况下会发生危险。

#### 3.2.4.3踏云七步

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 迟植角的踏云七步 |
| ● | 性质 | 派系 |
| ● | 武功深度 | **7**  1（1）；  2（10）；  3（100）；  4（1000）；  5（10000）；  6（10万）；  7（100万）； |
| ● | 修炼前提 | 机敏10 |
| ● | 有效来源 | 待重建的家园-遥远足迹 |
| ● | 简述 | 加快习武者的移动速度，习武者每积累1单位精微能量可以在基础移动速度的基础上提升1%的速度。 |
| ● | 补充 | 改变习武者［移动］行动的逻辑。习武者在［移动］时可以移动（在自己能力范围内的）任意距离而非通常的固定距离。 |

踏云七步是一种增强移动能力的、对习武者的机敏资质有一定要求的武功，随着精微能量在习武者体内不断积累，将会开启多种围绕着移动这一主要元素发展的各种特殊能力。

在精微能量还没有被归类的时候，先钟大陆的住民就已经从陨石中获取了它的信息，在先钟大陆丰富的资源和人们高行动力的交相辉映之下，不乏有人修炼到了踏云七步的最高境界，从此畅游诸界，寻揽天下秘宝，再无拘束……以至于八千年后的今天，银河中的各处仍然散留着ta们的子嗣。

##### 3.2.4.3.1健步如飞（盈）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 健步如飞 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 性质 | 基础 |
| ● | 涉及属性 | 动力、机敏、运转 |
| ● | 涉及阴阳 | 盈 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 踏云七步［1］  动力10  机敏10  运转10 |
| ● | 详述 | 习武者的移动速度提升，提升百分比相当于［动力］、［机敏］、［运转］的总和。 |
| ● | 补充 | —— |

简单的提升移动速度的功法，至少可以提供30%的速度，这个提升效果可以与其他来源的速度提升效果乘算叠加。

##### 3.2.4.3.2特技·闪步（燥）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 闪步 |
| ● | 类型 | 特效 |
| ● | 性质 | 秘法 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 燥 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力1 |
| ● | 前置 | 踏云七步［2］ |
| ● | 详述 | 移动时，可分出随机动向的残影，干扰敌人的视线，或在移动的过程中不停地在前进路径左右一步内闪现，让瞄准习武者的单体攻击降低20%命中率。 |
| ● | 补充 | 使用这个效果时，每持续1秒花费1点体力。 |

一般情况下，这个技能用于辅助进攻或后撤，它的表现是不断产生误导敌人的残影，即使对方佩戴红外探测仪或者利用其他类型的非肉眼侦查手段时也可以生效，仿佛习武者的身体真的在无序地闪动一样。

［闪步］触发时可以触发虚影和闪光，或者烟雾特效。具体是什么种类的特效取决于习武者个人的喜好，它们的核心价值都是为了混淆视听。

##### 3.2.4.3.3特技·忽影（虚）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 忽影 |
| ● | 类型 | 招式 |
| ● | 性质 | 秘法 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 虚 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力2  反应次数1  时间2秒 |
| ● | 前置 | 踏云七步［3］ |
| ● | 详述 | 化作虚无缥缈的形态，向一个方向快速移动。移动的距离最多为自身当前移动速度的1000倍。如果移动后自身剩余体力值为0，则保持虚无缥缈的状态且无法行动，直到拥有至少1点体力值可解除这个状态。 |
| ● | 补充 | 这个技能可以穿过所有非密闭的墙壁（即使本人不知道有漏气处也可以），但不能进入完全密封的建筑。 |

习武者以这种姿态移动时，如同一阵格外迅猛的风倏然吹过。

##### 3.2.4.3.4特技·响雷（幻）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 响雷 |
| ● | 类型 | 招式 |
| ● | 性质 | 秘法 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 幻 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力2  反应次数1-8  时间3秒 |
| ● | 前置 | 踏云七步［4］ |
| ● | 详述 | 蓄力攻击。在第2秒立即［快走］并像贯穿巨木的天雷一般穿过接触到的物体并发出一声爆响，并在穿过它的过程中对物体发动一次攻击，这次攻击能量烈度-50%。  穿过物体不会伤到物体本身。  习武者贯穿物体时，将直接来到物体的另一面，但有可能进入物体内较大的空洞中。 |
| ● | 补充 | 可以花费更多反应次数使用这个技能，每多花费1个反应次数，可以多发动一次攻击，最多发动8次攻击。  习武者使用［响雷］后，如果有意愿的话，可以在进入后摇的瞬间再次使用这个技能，将直接跳过后摇，并且这次使用视为［攻击］而非［蓄力攻击］，只会赋予敌人1个反应次数。 |

由于星球内部存在大量的空洞，多数空洞环境未知、充满各种形式的危险。所以利用这招直接到达地球的另一边恐怕是不太好实现的。或许可以用来穿过山峰、城墙或锁住的门。

##### 3.2.4.3.5奥义·登宫（清）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 走宫 |
| ● | 类型 | 招式 |
| ● | 性质 | 奥义 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 清 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力1  反应次数1  时间8秒 |
| ● | 前置 | 踏云七步［7］ |
| ● | 详述 | 通过［行走］、［跑步］、［奔跑］进入［连续移动］状态后，行过的第7秒可以踏上［天之阶］，时间会变得极其缓慢，习武者能感受到世界秒级别的时间流逝，并且可以利用这段极其空暇的时间从记忆中搜寻或描述一个地点，随后，时间恢复正常速度，而习武者将传送到ta想去的地方。 |
| ● | 补充 | ［走宫］的传送效果可以将习武者送到外显界（包括宇宙的过去、现在和未来）和内隐界的任何地点。 |

这可能是使用成本最低的穿界手段。

#### 3.2.4.4抡语

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 抡语 |
| ● | 性质 | 派系 |
| ● | 武功深度 | **4**  1（1）；  2（10）；  3（100）；  4（1000）； |
| ● | 修炼前提 | 无前提 |
| ● | 修炼要求 | 无要求 |
| ● | 有效来源 | 世外之音 |
| ● | 简述 | 习得可大幅提升习武者战斗能力的武功派系，据说在他乡流行到了民众为其创始人塑像的程度。使用徒手或者钝器造成伤害时，额外造成1点伤害。 |
| ● | 补充 | —— |

##### 3.2.4.4.1仁法（刚）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 仁法 |
| ● | 类型 | 招式 |
| ● | 性质 | 秘法 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 刚 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力1，反应次数2 |
| ● | 前置 | 抡语［2］ |
| ● | 详述 | 发出特殊的近战单体攻击，使攻击的能量烈度+100%，有5%的概率直接将敌人切成两半。 |
| ● | 补充 | 习武者可以花费更多的反应次数使用这个武功分支技能，届时，每多花费1个反应次数使一分为二敌人的概率+5%。  对于无法行动的敌人，有100%的概率将其一分为二。 |

所谓仁，就是把人一分为二的方法。

##### 3.2.4.4.2义劲（实）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 义劲 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 性质 | 秘法 |
| ● | 涉及属性 | 动力 |
| ● | 涉及阴阳 | 实 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 抡语［2］ |
| ● | 详述 | 习武者的动力+2，并且［多档发力］的档位+1（最多叠加到22档）。 |
| ● | 补充 | ［义劲］带来的动力值加成只提供属性的基础加成，不算在［努力值］内，也不提高［天赋值］。 |

所谓义，就是足以将头颅捶入胸膛的劲力。

##### 3.2.4.4.3礼势（燥）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 礼势 |
| ● | 类型 | 招式 |
| ● | 性质 | 秘法 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 燥 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力1 |
| ● | 前置 | 抡语［2］ |
| ● | 详述 | 使朝向习武者的目标陷入战栗状态。命中、闪避、稳定率下降10%，持续1分钟。 |
| ● | 补充 | —— |

所谓礼，就是逼人夹尾而立的气势。

##### 3.2.4.4.4智威（震）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 智威 |
| ● | 类型 | 招式 |
| ● | 性质 | 秘法 |
| ● | 涉及属性 | 学识 |
| ● | 涉及阴阳 | 震 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | 体力1 |
| ● | 前置 | 抡语［2］ |
| ● | 详述 | 习武者可以花费1体力唤出包裹自身的［护体神光］持续2秒。护体神光持续时，每1秒向周围释放辐射能量，能量系数等于学识值 \* 10，能量烈度为100%。 |
| ● | 补充 | 习武者施展［护体神光］后，将于一定时间内获得［覆体神光］。覆体神光的持续时间等于学识值 \* 1分钟，每秒向周围释放能量系数等于学识值的辐射能量，在这期间，习武者将略微发光。 |

所谓智，就是展示形同烈日的威严。

##### 3.2.4.4.5信技（盈）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 信技 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 性质 | 秘法 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | 盈 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 抡语［2］ |
| ● | 详述 | 习武者的所有和战斗相关的［技能］都获得额外的4个等级。 |
| ● | 补充 | ［信技］带来的技能等级不会给予习武者阶段性能力。 |

所谓信，就是让人立言称赞的技艺。

##### 3.2.4.4.6车轮战（盈）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 车轮战 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 性质 | 奥义 |
| ● | 涉及属性 | 健康 |
| ● | 涉及阴阳 | 盈 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 抡语［4］ |
| ● | 详述 | 习武者的任何行动结束后都可以恢复1点体力值和精力值。只要习武者脱离战斗，就可以用每分钟1点的速率恢复生命值。 |
| ● | 补充 | 习武者的健康值大于10之后的每+1都可以额外增加1点生命值的回复速率。 |

所谓车轮战，就是乘车打遍列国。

##### 3.2.4.4.7举一反三（柔）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 举一反三 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 性质 | 奥义 |
| ● | 涉及属性 | 能量抗性 |
| ● | 涉及阴阳 | 柔 |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 抡语［4］ |
| ● | 详述 | 习武者的基本能量抗性的最末位+1（如果会让最后一位数字归0，则在其末位加一位并将值设为1）。  此外，习武者受到近战、远程的单体攻击时，如果可以用同样的手段进行攻击，可以立刻进行三次同类型的反击。 |
| ● | 补充 | 三次反击的基础命中率分别是80%，60%，40%，都不需要花费反应次数和体力，即使在敌人未处于“后摇”状态时也可以触发。 |

举一反三，就是以三倍的力气还击。

##### 3.2.4.4.8斗不反兵

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 举一反三 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 性质 | 基础 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及阴阳 | —— |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 抡语［1］ |
| ● | 详述 | 习武者使用徒手攻击时，传递动能的能量烈度+100%。 |
| ● | 补充 | —— |

所谓斗不反兵，就是遭遇战斗时，不必回家拿兵器。

##### 3.2.4.4.9即来则安

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 即来则安 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 性质 | 基础 |
| ● | 涉及属性 | 全属性 |
| ● | 涉及阴阳 | —— |
| ● | 涉及行动 | —— |
| ● | 消耗 | —— |
| ● | 前置 | 抡语［2］ |
| ● | 详述 | 习武者在自己的主场时，全属性额外+4，能量抗性在其末位+4，假如会让其末位值归零进一，则另加更末位，将剩余的加在其上。 |
| ● | 补充 | ［全属性］包括生命值、体力值、精力值、动力、机敏、学识、明知、刚劲、健康、感觉、灵慧、运转。 |

所谓即来则安，就是既然来了就安葬在这里吧。

#### 3.2.4.5游勇击

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 合集 |
| ● | 武功深度 | **0** |
| ● | 修炼前提 | 见多识广 |
| ● | 留空 |  |

来自各方人士的散招。

因为是散招，故不会集中资源，所以没有统一的修炼方法。因为是合集，故没有深度积累。

有情有义之人在全世界搜罗功力体系的遗宝，曾经小小的三折本就能写下，如今积累的数量多了，用于宣传的文本也渐渐成了厚实的武功秘籍。正所谓杂学不管精，只管杂。

##### 3.2.4.5.1金刚拳（阳）

横拳捶壁，持之十寿；拳锋包铁，投炉十铸，可得金刚之拳——问题来了，你信吗？

——图书管理员合上书

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 动力/刚劲11 |
| ● | 阴阳 | 阳 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·被动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |

增强徒手攻击的技法，模仿了［刻指］的功能。

徒手攻击时，双拳会镀上金刚石般的光泽，火彩煌煌，而且变得像铁锤一样坚固、沉重，造成伤害时，能量烈度+50%。与此同时，当敌人想要伤害修炼者的双手时，也会面临和敲破铁锤一样的困难。

描述中的［铁］一般的硬度指的并不是［金刚拳］只有铁那点硬度，这里的［铁］指的是一种理想刚体，它绝不会因为碰撞和挤压而变形，也不会在炭火中燃烧或者因寒风而龟裂。

##### 3.2.4.5.2虚空啮（阴）

让你的意念集中，张开五指，随即猛烈合握，让ta发现自己被骗，让ta意识到人类的狡黠。

——导师，虚空啮学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 灵慧11 |
| ● | 阴阳 | 阴 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 体力1，精力1 |

隔空攻击的某种手段。

在使用者集中精力并猛然握拳的几世界秒内，召唤隐形的硬质尖刺，它会像一组牙齿般咬合在使用者指定的，在半径5步范围内的精确一点（单体攻击），可传递1000单位动能，烈度为150%。

动作大，意图明显，反应慢，不适合打移动靶。但是对静物效果极佳。它还是个别罪犯逃出大牢的秘密手段之一，寻常的牢门一般经受不住虚空利齿的摧残。

#### 3.2.4.6无锋剑经

-这种跌落悬崖就得到武功秘籍的桥段真的合理吗？

-不需要跌落悬崖也能得到武功秘籍岂不是更不合理？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 派系 |
| ● | 武功深度 | **4** |
| ● | 修炼前提 | —— |
| ● | 留空 |  |

初始获得又短又轻的木剑，使用它攻击时，攻击距离为1步，能量烈度为50%。随着修炼的深度提升，精微能量汇于剑脊，使剑变长、变重，而精微之力的加持又能让剑的威力远胜寻常兵刃。

武功深度在0的基础上每+1，初始木剑的能量烈度+50%（最大250%），攻击距离+1步（最多+4步）。

从某隐蔽处的无锋木剑旁取得的神秘剑经，练至高阶可淬炼至高之剑。

##### 3.2.4.6.1转剑术

这可不是杂耍——这是轰杀前奏。

——学生，换手持剑

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 无锋剑经1 |
| ● | 阴阳 | 平 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 精力1+ |

横转（绕手柄的最长对称线旋转）或纵转（绕首尾重心旋转）宝剑，为其注入精微能量，在一定的攻击次数内强化它的威力。

横转时，每深度提升50%能量烈度；纵转时，每等级提升50%能量强度。

每花费1点精力可以获得1次强化攻击的次数，除了攻击以外，用不同的转法强化同一柄宝剑时需要消耗1次强化攻击的次数，通过两种转法获得的次数同时生效。

曾有无知对手看轻无锋剑士的转剑戏法，直到剑士砍出的罡风将他研磨成灰。他甚至到最后都没有吭一声。

##### 3.2.4.6.2抚剑术（阴）

相比盾牌，这种特殊的技法肯定会发挥特别的作用。

——习武者，习抚剑术中

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 无锋剑经1  机敏/运转11 |
| ● | 阴阳 | 阴 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·被动 |
| ● | 消耗 | 体力1+ |

非常高效的防护功法，对所有基于接触的攻击都有卓越的防御效果，尤其是单体攻击堪称免疫。

在有意识的情况下被基于接触的单体攻击命中时，将花费1点体力施展［抚剑术］，利用攻击的力道躲避攻击，降低100%其能量烈度，在深度1的基础上，每+1，可以额外降低50%能量烈度。最高降低250%。抚剑术的效果在深度1时对范围攻击是无效的，且最高降低150%烈度。如果在一瞬之内遭到了多次攻击，可以花费与攻击次数等同的体力来应对。

深度4之后，在使用［抚剑术］躲避攻击的瞬间——如果还有反应次数的话，可花费1点体力立刻施展［抚剑势］，造成正常攻击伤害的同时加上被免去的那部分伤害。

功夫高手可以感知周围气流的变化，这本是一种普通的直觉。但在精微能量的加持下，侦查的尺度被眼神到瞬秒以内，千里之外，于是可以趋吉避凶，借势消力。

##### 3.2.4.6.3刚剑风（阳）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 无锋剑经2  动力11 |
| ● | 阴阳 | 阳 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 体力1 |

借助精微能量的力量挥出远超剑刃影响范围的一剑。

攻击时，可以多花1点体力挥出一道剑气，剑气的形状如同月牙或鲨鳍，可以向前飞行一段距离，并在命中敌人的时候传递动能，能量强度取决于攻击释放的强度，烈度为100%（蓄力攻击为150%）。剑气造成的伤害是独立于挥剑伤害的额外伤害，它不受作用于普通攻击的加成影响。

根据修炼者在无锋剑经的深度不同，剑气的表现也不同。剑气的基础飞行距离是5步，单体攻击，在深度3的时候，飞行距离无限，并且在撞到跟修炼者差不多体积（±20%）的障碍物前不会停下。在深度4的时候，剑气的伤害转为精微伤害，它还会在被命中的目标身上留下一个难愈的裂口，持续6次呼吸。

各个派系有各个派系的剑气，好在最后殊途同归。

##### 3.2.4.6.4溶剑术

看看这子弹、刺刀、军靴……我说过的吧，再不会躲在你们后面。

——溶剑术大师，脚边流淌着曾是兵器的浊液

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 无锋剑经4 |
| ● | 阴阳 | 平 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |

消灭武力的功法。

溶剑术可以让敌人的宝剑化作钢水。当修炼者触碰敌人的武器或者被敌人用武器攻击时，可以将其溶化而不受其特殊物理属性（如锋利、尖锐等）的伤害。这种溶化效果可以忽视武器材料的化学性质，使木材和塑料也能在不燃烧的情况下变成“木头水”或“塑料水”，而非炭渣或焦油。

不过令人遗憾的是利用溶剑术造出的特殊流体并不能用作工业制造，它们像水一样，却有着“生前”的脾气。

#### 3.2.4.7抽象天书

-乐死我了，真太抽象了。

-胡说，这可比语言描述具象多了！

-这道德、心灵上的抽象你真看不出来？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 派系 |
| ● | 武功深度 | **4** |
| ● | 修炼前提 | —— |
| ● | 留空 |  |

 😀😁😂🤣😃😄😅😆😉😊😋😎😍😘😗😙😚🙂🤗🤩🤔🤨😐😑😶🙄😏😣😥😮😯😪😫😴😌😛😜😝🤤😒😓😔😕🙃🤑😲😷🤒🤕🤢🤮😵🤡🤥🤫🤭🧐😈👿💀

似乎来自另一个世界奇特典籍，从中涌现出数之不尽的特异功法。

此派系下的功法根据使用者的素质决定威力，素质越低，威力越大，高低差最大可达10倍。

基于文本《抽象天书》建立的派系，江湖人称［天书派］。

##### 3.2.4.7.1逆天战技

逆天战技所谓逆天，乃是背天而行，唯有绝世强者才能做到，喻示修炼者前途光明。

——《天书解第三版》

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 抽象天书1 |
| ● | 阴阳 | 平 |
| ● | 类型和性质 | 基础·招式 |
| ● | 消耗 | 体力1+ |

［逆天战技］是普通攻击和普通蓄力攻击的一种修饰，除了［抽象天书］的加成以外，它并不修改原始的攻击规则。

［逆天战技］的动作组以小幅度攻击为主。

拾得抽象天书的那位曾在歪脖树下站立发癫，ta以羸弱的歪脖树干为对手，自创了一套看起来很邪性的武术动作，其后人去糟粕取精华，最终形成了现在的版本，据说收敛了许多杀招。

##### 3.2.4.7.2大剑壁（阳）

-这不就是在骂人吗？

-他就是说话太直白了……

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 抽象天书1 |
| ● | 阴阳 | 阳 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 钢铁千斤 |

将上千斤钢铁转化成头向下嵌在地表的巨大剑壁作为掩体，像城墙一样稳固，可以抵挡上万单位的能量冲击而不倒下。从深度2开始，剑壁的出现方式改为从天而降，在落地的瞬间会释放冲击波，造成相当于1000单位动能的物理伤害，并且受到精微力量的加护，站在其后的人可以躲避范围攻击的伤害。深度4以后，冲击波的伤害改为精微伤害。

每花费100单位精微能量可以减少10%的钢铁消耗，最多可降低为0。

剑壁要么是凭空出现的，要么是从天而降的，总之是突如其来的。这在武者圈子里被当做一种常识。当然，一般情况下只要提防那些带点铁的敌人就行了。

##### 3.2.4.7.3铁飞舞（阴）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 抽象天书1 |
| ● | 阴阳 | 阴 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 精力1+ |

操纵铁块随意飞行的功法。

修炼者可以操纵组的数量等于武功深度的几组铁块，使其在空中悬浮并跟随修炼者。每一组铁块的总重不能高于修炼者自身基础体重的10%。操纵铁块攻击时，每一组可以造成等同于［抽象功法］的伤害，其能量烈度固定为100%，每操纵铁块攻击一次需要花费1点精力，具体操纵多少组铁块攻击不影响精力消耗。

御物飞行，但只对铁块有效，甚至含其他金属超过35%的合金都不行。持有钢铁的天书派人不仅可以使用剑壁，也可以飞舞。

##### 3.2.4.7.4铁寒寒

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 抽象天书1 |
| ● | 阴阳 | 平 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 体力1 |

临时强化武器，使其额外造成寒冷伤害。

专门用于强化铁质近战武器，被强烈寒气萦绕的武器可以使其额外产生基于普通攻击能量强度的25%/50%/75%/100%的寒冷能量冲击，并入普通攻击造成的伤害中。强化效果持续1分钟。

随着武功深度升高，寒冷能量在武器上呈现的外观特征愈加明显，会由最初的若有若无的冰白色雾气渐渐成为覆盖器身的坚冰。

##### 3.2.4.7.5握草

你那么惊叹做什么？

——天书派武者，负［剑］而立

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 抽象天书2 |
| ● | 阴阳 | 平 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·被动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |

一个在极端情况下或许实用的被动功法。

任何握到手中的东西都可以拥有［剑］的特质，这可能包括锋利、坚硬、韧性和沉重（相对于较轻的材料）。它的作用是通过精微能量的缠裹来将一些完全不能看做武器的东西变作武器使用。这样变出来的武器品质不会太高，根据深度的不同，品质为常见/稀有/难察。

“握草为剑”其实并不算太值得惊讶的戏法，因为其中的佼佼者足以“握草·弹道导弹”。不过实不相瞒，这样的天才已经万亿年未见了。

##### 3.2.4.7.6依托矢（阴）

-小心！依托矢！是依托矢！！

-什么一坨……呃！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 抽象天书1 |
| ● | 阴阳 | 阴 |
| ● | 类型和性质 | 秘法·主动 |
| ● | 消耗 | 精力1 |

掌控飞箭的功法。

将一些箭矢以蓄满力的姿态附着在身体表面，在做任何行动的时候都能将其朝任意方向发射出去，命中时传递动能，能量强度取决于用正常武器发射时会传递的能量，烈度则固定在100%。

深度2以上时，飞箭获得微弱的转向能力。深度3以上时，可以将所有的飞箭一起发射。深度4以上时，飞箭可以追着目标不放。

在高手如云的武林中，有人剑走偏锋，利用这类招式隐藏暗器，然后趁人不备，悄然击发，比吹箭都要无声，却比强弩更致命。

##### 3.2.4.7.7阐述你的梦（阳）

-依托矢！你有毛资格学抽象天书啊，我阐述你的梦啊信不信！？

-差不多得了师姐，安心爆金币吧！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 抽象天书3 |
| ● | 阴阳 | 阳 |
| ● | 类型和性质 | 奥义·主动 |
| ● | 消耗 | 精力10 |

应用于梦境的功法。

呼唤目标内心深处的东西，并且命令这东西攻击目标。它持续1小时，每次攻击都至少造成1000单位各种能量的伤害，他会尽可能积极的攻击目标，但使用者失去意识或死亡时就会歇止和消失。

［阐述你的梦］召唤出的东西其实并不一定来自目标的梦，在一些特殊情况下，例如目标从不做梦的时候，这个功法会从目标的心理阴影中取材。

### 3.2.7四圣妙法

功力体系的［修炼者］掌握的绝学，通过对于［灵力］［丹力］［精力］［愿力］四大二级内能量的独到理解开发出与众不同的用法。

#### 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。

##### 3.7.1.1隔空取物

施展［隔空取物］需要消耗一定的灵力。它是这样实现的：

1. 在可以看到目标物体的前提下与其建立连接，使修炼者即使物理上碰不到，也可以通过触觉感受到所连接的物体。
2. 这种连接非常紧密，除非修炼者选择放弃连接，否则连接不会被打断。（同时这也导致了一个问题，那就是一个显眼的物体存在一段时间后会被许多人同时连接，造成互相打架的情况）
3. 修炼者操纵所有建立连接的物体向任何方向移动，物体的平均移动速度和修炼者为了移动它花费的体力成正比。

当两个修炼者通过隔空取物争抢一个物体时，越是出力大、距离近的那位越有优势。

注，在使用隔空取物的同时，修炼者自己的行动不会被限制。这意味着在发生争抢的时候，修炼者可以通过靠近目标的方式更高成功率地取得目标。

##### 3.7.1.2注入灵力

在手持的物体中注入灵力，注入到物体中的灵力自动转化成灵气储存。

由于灵力也是一种能量，它会对储存着它的物体产生影响，使物体发生变化。

* 在灵气浓度达到10单位时，物体的主人更容易在一堆物品中注意到它。
* 在灵气浓度达到100单位时，物体和主人可以相互感应，使主人知道物体的位置。
* 在灵气浓度达到1000单位时，物体可以和主人共鸣，能够随着主人的心意运行。
* 在灵气浓度达到5000单位时，物体可以阻止除主人以外的人持有它。
* 在灵气浓度达到8000单位时，物体可以像动物一样对周围有所感知。
* 在灵气浓度达到10000单位时，物体可以和主人说话。
* 在灵气浓度达到100000单位时，物体产生自我意识，可以和所有人说话，并且利用灵气自由行动。

#### 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。

##### 3.7.2.1预解百毒

花费一定的体力，使丹力在体内运转。任何在这之后摄入的损害身体功能的生命能量都会被尽可能地抵消，达到喝下毒药、注射毒剂之后并不会中毒的百毒不侵的功效。

##### 3.7.2.2立解百毒

花费一定的体力，将已经进入体内的可能损害身体功能的生命能量尽可能地抵消。

这个技能和［预解百毒］功能相似，但是它可以自动根据体内毒素的量级灵活地选择消耗多少体力，无需修炼者自己思考需要消耗多少体力。

但依赖它同时也存在隐患，那就是一旦修炼者在意识到自己中毒之前就失去了意识，例如睡着时中毒，或者不经意间中毒，就可能无法赶在毒素起作用之前立即解毒，酿成灾祸。