# 绝学与本领·生长体系

## 3.2收录部分

### 3.2.1特殊能力

特殊能力简单地说就是不能以正常手段获得的能力，一般的锻炼和学习是无法获得特殊能力的，或者说只凭锻炼和学习就获得特殊能力是在事物发展的通用逻辑上站不住脚的诡异事件。

想要获得特殊能力只有先天遗传和外人赠予两种途径。

##### 3.2.1.0.1通用特殊能力表格

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

这个表已经不再完整列出了。在正式的条目中，隐去了［名称］、［类型］，且将［启动方式］、［维持时间］、［有效来源］、［详述］融合到详细说明中。

#### 3.2.1.1属性能力

为特定的单个或多个属性服务的特殊能力。

##### 3.2.1.1.1能量抗力

魔鬼的奇怪之处在于它们只抢走了恶魔的名号，但没模仿恶魔的性质。至少面对物理攻击的时候，它们做不到像恶魔那样忍耐。

——研所示板

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 被动 |
| ● | 涉及属性 | 能量抗性 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |

［能量抗力］属于直接增加能量抗性的特殊能力，共有7种常见的能量抗力，分别是［物理抗力］、［火焰抗力］、［寒冷抗力］、［闪电抗力］、［辐射抗力］、［侵蚀抗力］、［黑暗抗力］。另有3种相对罕见的，分别是［魔法抗力］、［法则抗力］、［超然抗力］。在表示这个能力的时候，应当精准地列出已有的能量抗力，如“物理抗力”或“能量抗力·物理”。

使能力者的一种［能量抗性］增加，在基础值的末位加上至少为1的正整数，若末位为9，再加一位。

［能量抗性］无需启动即可持续生效，不会产生任何消耗。一般而言，它来源于魔法加成或是遗传。

增加能量抗性会使能力者受到对应类型的能量影响时，受到的伤害更低。不同的能量抗力之间效果不互通，所以需要单独列出所有类型的能量抗力。

［能量抗性］的每一种类型可参考下表：

|  |  |
| --- | --- |
| 能量抗性类 | 简介 |
| 物理抗力 | 增强［物理抗性］。 |
| 火焰抗力 | 增强［火焰抗性］。 |
| 寒冷抗力 | 增强［寒冷抗性］。 |
| 闪电抗力 | 增强［闪电抗性］。 |
| 侵蚀抗力 | 增强［侵蚀抗性］。 |
| 辐射抗力 | 增强［辐射抗性］。 |
| 黑暗抗力 | 增强［黑暗抗性］。 |
| 魔法抗力 | 增强［魔法抗性］。 |
| 法则抗力 | 增强［法则抗性］。 |
| 超然抗力 | 增强［超然抗性］。 |

##### 3.2.1.1.2度量值提升

每一头惊天动地的巨龙都有夸张的度量值，这可不是开玩笑的。

——研所示板

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 被动 |
| ● | 涉及属性 | 度量值 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |

［度量值提升］可用于增强基础度量值，共有9个分支，分别生效。在表示这个能力的时候，应当精准、单调地列出已有的度量值提升，如“强力”。

增强能力者的基础度量值，使被增强的基础度量值在基础值之上增加任意正整数值，使其可以突破天赋值和努力值的限制，且增加后的度量值可以突破正常情况下限死的50。

［度量值提升］无需启动即可持续生效，不会产生任何消耗。一般而言，它来源于魔法加成或是遗传。

基础度量值因为这个能力提升时，可以照常获得额外特性。

其实所有的特殊能力都是凭空出现在物体上的，只是有一部分可以遗传给下一代，所以给人留下了特殊血统的印象。

［度量值提升］的每一种类型参考：

|  |  |
| --- | --- |
| 属性提升类 | 简介 |
| 强力 | 增强［动力］。 |
| 博识 | 增强［学识］。 |
| 疾捷 | 增强［机敏］。 |
| 多思 | 增强［明智］。 |
| 巧变 | 增强［运转］。 |
| 刚躯 | 增强［刚劲］。 |
| 韧命 | 增强［健康］。 |
| 多闻 | 增强［感觉］。 |
| 聚灵 | 增强［灵慧］。 |

##### 3.2.1.1.3度量值降低

帮人帮己，害人害己。

——教师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | 基础属性 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 精力值1/分钟 |

［度量值降低］可用于减弱基础度量值，相当于［度量值提升］的逆效果，在表示这个能力的时候，应当精准、单调地列出已有的分支效果，如“绝谋”。

减弱目标的基础度量值，使被减弱的度量值在基础值之上减去任意正整数值，因这个能力减弱的度量值不会被直接扣到0。

［度量值降低］需要接触目标才能生效，每维持1分钟花费1点精力值。一般而言，它来源于魔法加成或是遗传。

基础度量值因为这个能力降低时，因度量值达到一定标准而获得的额外特性也会逐渐失去。

在计算属性、度量值加成、惩罚的累积效果时，提升、降低为乘算叠加，而增强、减弱为加算叠加。后者可以改变属性的基础值。这个能力和［度量值提升］虽然使用了“提升”和“降低”作为名字，但累积效果为加算叠加，属于减弱和增强。

［度量值降低］的每一种类型参考：

|  |  |
| --- | --- |
| 属性降低类 | 简介 |
| 竭乏 | 减弱［动力］。 |
| 迷惑 | 减弱［学识］。 |
|  | 减弱［机敏］。 |
| 绝谋 | 减弱［明智］。 |
| 束谨 | 减弱［运转］。 |
| 软弱 | 减弱［刚劲］。 |
| 腐败 | 减弱［健康］。 |
| 闭塞 | 减弱［感觉］。 |
| 魄散 | 减弱［灵慧］。 |

##### 3.2.1.1.4滋养

-心脏病能救吗？

-救不了。补的没漏的多。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | 生命值、精力值、体力值 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力值1/分钟 |

触摸目标，持续回复目标的生命值、体力值、精力值中的一种，每分钟一个计算周期，可以通过这个能力将目标的三个属性回满。也可以通过这个能力为自己恢复。

这个能力基本来源于魔法或者遗传。

也许从科学体系的角度难以诠释，但自然万物都有一种退死环生的机制，［滋养］就是利用了这个机制，才能补充已经消耗掉的体力和生命值。

社会非常看重有治疗能力的人，尤其是战场。ta们的高就业率让其他类型的人才在职业生涯的稳定性上难以望其项背，但同样遥遥领先的死亡率使得后者并不想成为ta们。

#### 3.2.1.2状态能力

来自后天域各地的状态能力，排名不分先后。

##### 3.2.1.2.1石化攻击

-一排雕像。

-快跑！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力+1 |

通过意念发动，使下次攻击花费额外的体力，伤害类型变更为［侵蚀伤害］，并有一定概率使受击者陷入［石化］状态。

［石化］的概率、持续时间及其他细节根据能力者的石化攻击的性质不同而不同，通常而言，这些都取决于遗传。

［石化攻击］造成的石化效果可以被侵蚀抗性抵抗，但抵抗效果只有针对能量时的百分之一。

能力者会给特殊能力起各种各样的名字，有许多从命名上象征着差之千里的文化渊源的能力实际上在学会的记载中一直属于相同的系列。

##### 3.2.1.2.2冰冻攻击

如此玩弄我的意志，可得让你——**冻毙于风雪**。

——冬之术士

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力+1 |

通过意念发动，使下次攻击花费额外的体力，伤害类型变更为［寒冷伤害］，并有一定概率使受击者陷入［冰冻］状态。

［冰冻］的概率、持续时间及其他细节根据能力者的石化攻击的性质不同而不同，通常而言，这些都取决于遗传。

［冰冻攻击］造成的冰冻效果可以被寒冷抗性抵抗，但抵抗效果只有针对能量时的百分之一。

“攻击”这个词的范围其实很宽，从弱到强排列，分别有［恶意放纵］、［恶念］、［带攻击意图的关注］、［攻击］、［瞄准/蓄力攻击］。

##### 3.2.1.2.3即死攻击

哈。我明白了，你们此番前来是想我展示雷霆手段。

——术士

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力+2 |

通过意念发动，使下次攻击花费额外的体力，命中且造成伤害时，基于原始伤害的10倍造成大量侵蚀伤害（这些伤害不能被侵蚀抗性抵挡），将替换掉原本造成的伤害。

［即死攻击］通常来自遗传。

这个能力只对［动物］、［植物］、［眷属］、［人造物］、［蜕凡］五种类型的实体生效。

即使最弱的［即死攻击］打在平常人身上也是必死无疑，这一度被视为弱者的悲哀。

凡人的享乐、劳作、竞夺皆有意义，唯独凡人的死令人遗憾。

##### 3.2.1.2.4虚弱攻击

-假如我们把他打残，这会不会降低他的攻击欲望？

-有可能，但若是他仍然这么暴躁，我们岂不是白白造成了损失？

-那或许是我们打得还不够残……

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力+2 |

通过意念发动，使下次攻击花费额外的体力，有一定概率使受击者陷入［虚弱］状态。虚弱状态下，目标的［攻击］与［蓄力攻击］所传递的能量按一定比例降低。

这个能力一般来自于遗传。

文明世界常用更加无害的［虚弱攻击］消除一些成员的潜在危害，一旦有着犯罪倾向的人被大众锁定，ta的攻击力就会渐渐下降几个数量级。

##### 3.2.1.2.5脆弱攻击

希望你更坚强一些，以免像一座墙上有洞的碉楼，别人受你保护却不能过冬。

——巫师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力+2 |

通过意念发动，使下次攻击花费额外的体力，有一定概率使受击者陷入［脆弱］状态。脆弱状态下，目标的所有能量抗性都会按照一定比例降低，如同处于负效果的［能量抗力］的影响下。

这个能力一般来自于遗传。

物体的能量抗性降低会缩短物体的寿命，一些寿命本身较短或者日常承受巨大压力的事物更是有可能直接报废。这招平日少见，但凡出世，都会令整个外显界颤抖不止。

##### 3.2.1.2.6燃烧攻击

说白了，这只是个补强机制。

——设计师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力+1 |

通过意念发动，使下次攻击花费额外的体力，伤害类型变更为［火焰伤害］，并有一定概率使受击者陷入［燃烧］状态，持续期间，每秒受到火焰伤害。

［燃烧］的概率、持续时间、燃烧烈度及其他细节根据能力者的燃烧攻击的性质不同而不同，通常而言，这些都取决于遗传。

［燃烧攻击］造成的燃烧效果可以被火焰抗性抵抗，但抵抗效果只有针对能量时的百分之一。

［燃烧攻击］赋予的燃烧效果也会作用在不可燃物身上，同时火焰附带的高温也会进一步点燃物体的可燃部分，形成巨大的杀伤。

##### 3.2.1.2.7疲劳攻击

这就体验变老！

——巫师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力+2 |

通过意念发动，使下次攻击花费额外的体力，并有一定概率使受击者陷入［疲劳］状态。疲劳状态下，［动力］、［机敏］、［学识］和［运转］暂时降低，持续一段时间。

［疲劳］的概率、持续时间、属性降低幅度及其他细节根据能力者的疲劳攻击的性质不同而不同，通常而言，这些都取决于遗传。

由于受击者的正常活动也会导致疲劳，所以这招的生效可能是较为隐蔽的，敌人可能只是觉得与能力者战斗时累得更快，不仅如此，还多半将原因归在自己身上。

##### 3.2.1.2.8抑郁攻击

-啥？你一拳把她打抑郁了？

-谁叫她背后捅我腰子！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 消耗 | 体力+2 |

通过意念发动，使下次攻击花费额外的体力，并有一定概率使受击者陷入［抑郁］状态。抑郁状态下，精力值视为1，持续一段时间。

［抑郁］的概率、持续时间及其他细节根据能力者的抑郁攻击的性质不同而不同，通常而言，这些都取决于遗传。

抑郁对生命而言是个凶险的疾病，它能抽走心理能量，病患因此失去一切行动的动力，以“等”的方式抵达终末。

#### 3.2.1.3能量能力

来自后天域各地的能量能力，排名不分先后。

##### 3.2.1.3.1释放能量

假设B与A相距2米，A通过［释放能量］向B释放500单位的动能，如果中间没有遮挡，B实际承受多少单位的动能？

——《大学园·小学实用题》

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | 多种 |
| ● | 消耗 | 体力值1/分钟 |

通过猛烈的动作启动，以自己为中心和起点，向任意方向或目标释放一种或多种能量，这可能造成伤害。能量的传播距离取决于能量的强度以及它们在这个能力中的传播性质，一般而言，能量强度在传播时都会随着传播距离增加而衰减。

能力者所能释放的能量的类型及初始强度取决于能力者自身的情况，这一般是天生决定的，但有时也取决于赋予能力的魔法究竟有什么意图。

不能通过这个能力释放魔法能量、精微能量、自然能量和宇宙能量。

这个能力将本来不可见的各种能量着色后释放出来，非常适合用于教学。由于能量的视觉表现更具有象征性，不代表实际情况，所以在能量随着传播而衰减至0的时候仍然可以延伸一段距离的视觉效果。

［释放能量］的每一种类型可参考下表：

|  |  |
| --- | --- |
| 释放能量类 | 简介 |
| 放热 | 释放火焰能量。每传播1米衰减100单位强度，散射损失200单位强度。 |
| 释寒 | 释放寒冷能量。每传播1米衰减100单位强度，散射损失200单位强度。 |
| 策电 | 释放闪电能量。每传播1米衰减200单位强度，散射损失100单位强度。 |
| 冲击 | 释放机械能量。每传播1米衰减150单位强度，散射损失150单位强度。 |
| 喷光 | 释放辐射能量。不会衰减，但每传播1米散射损失300单位强度。 |
| 驱暗 | 释放幽质能量。每传播1米衰减300单位强度，不会散射。 |
| 驾蚀 | 释放生命能量。每传播1米衰减200单位强度，散射损失200单位强度。 |

##### 3.2.1.3.2压制能量

有起就有落，有生就有死。

——商人

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | 多种 |
| ● | 消耗 | 体力值1/分钟 |

凭意念启动，这个能力可以压制能力者周边一定范围内（球域）的能量，使受影响区域的能量强度略低于他处。根据［压制能量］的具体类型，它可以对不同类型的能量生效。这个能力不能对精微能量、魔法能量和自然能量生效，也不会产生针对上述三种能量的分支。

压制能量的能力一般是先天的。

［释放能量］的每一种类型可参考下表：

|  |  |
| --- | --- |
| 压制能量类 | 简介 |
| 镇热 | 压制火焰能量。每传播1米衰减100单位影响力，散射损失200单位影响力。 |
| 御寒 | 压制寒冷能量。每传播1米衰减100单位影响力，散射损失200单位影响力。 |
| 平雷 | 压制闪电能量。每传播1米衰减200单位影响力，散射损失100单位影响力。 |
| 泄劲 | 压制机械能量。每传播1米衰减150单位影响力，散射损失150单位影响力。 |
| 吞光 | 压制辐射能量。不会衰减，但每传播1米散射损失300单位影响力。 |
| 撇暗 | 压制幽质能量。每传播1米衰减300单位影响力，不会散射。 |
| 碾蚀 | 压制生命能量。每影响1米衰减200单位影响力，散射损失200单位影响力。 |

##### 3.2.1.3.3能量攻击

先冕既有光明也有黑暗，与薪沙界相对的地方就是大海东面的“深域”，那里的人命只值17块钱。因为致死性能量攻击的打折价就卖17。

——巫师

会喷火的猫一次出场可以赚17块钱，17块钱可以买一份美味的午餐。不，猫就是普通的猫，它不能用火舌来品尝。

——艺人

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | 多种 |
| ● | 消耗 | 不定 |

通过猛烈的动作释放一种能量攻击，以100%烈度传播一定能量。如果没有特殊说明，在能量攻击的有效射程之内，其传递的能量强度不会随着传播距离衰减，超出有效射程的部分正常衰减，衰减速率可参考［释放能量］的详细区表格。

能力者的能量攻击可能来自于魔法赋予或遗传，亦或者身体改造。

能量攻击有多种形式，其威力、效率及传播距离都远超［释放能量］，每一种能量攻击都是单独的特殊能力，只是它们有一定的共性，所以都归在这个能力之下。

［释放能量］的每一种类型可参考下表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 能量攻击类 | 消耗 | 简介 |
| ——火焰能量类—— | | |
| 焰线 | 体力值1/秒 | 持续释放线状火焰，可传播一定距离。 |
| 火弹 | 体力值1/枚 | 发射具有一定体积和质量的火焰弹，可飞行一定距离。火弹的飞行速度最大为能力者移动速度的5倍，体积、质量最大为能力者的10%。 |
| ——寒冷能量类—— | | |
| 冰锥 | 体力值1/枚 | 发射具有一定体积和质量的尖锐冰锥，其蕴含着寒冷能量，可飞行一定距离。冰锥的 体积、飞行速度、质量上限同［火弹］。 |
| 冷雨 | 体力值1/分 | 召唤能带走热量的特殊的雨，可笼罩一定半径内的圆柱区域。降水量不超过能力者身高的10%。 |
| ——闪电能量类—— | | |
| 召雷 | 体力值1 | 召唤一道竖直砸下的雷电，向一定距离的目标传递闪电能量。 |
| ——生命能量类—— | | |
| 酸液射流 | 体力值1/秒 | 持续释放具有一定宽度的酸液射流，可传播一定距离。 |
| ——辐射能量类—— | | |
| 光芯 | 体力值1 | 召唤蕴含着巨量光能的［光芯］，引爆后可释放光幕笼罩一定半径的球域。 |
| 光束 | 体力值1/秒 | 持续释放具有一定宽度和推力的光束，可传播一定距离。光束的推力不会高于能力者体重的10%。 |
| ——幽质能量类—— | | |
| 黑雾 | 体力值1/秒 | 持续释放漆黑的、含有幽质能量的烟雾，向四周弥漫，它的体积上限是能力者体积的10倍。 |
| ——机械能量类—— | | |
| 轰击 | 体力值1 | 对物体的一面释放强而有力的打击。打击面小于等于能力者的一面面积。 |
| 引爆 | 体力值1 | 在一定距离内的目标附近施以高密度机械能量瞬间释放形成的小范围爆炸。如果成功将目标的生命值降为零，那么这个能力的表现改为从目标的内部爆开。 |
| 重碾 | 体力值1/秒 | 以碾压的形式持续对目标施以动能。 |

##### 3.2.1.3.2穿脑魔音

-我x，我的脑子！

-你还能说话！？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 钟音贯耳 |
| ● | 类型 | 能量能力 |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | 声能抗性、击打抗性 |
| ● | 涉及能量 | 声能（动能） |
| ● | 启动方式 | 猛烈的动作 |
| ● | 消耗 | 体力１ |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传 |
| ● | 详述 | 释放强力的声波，声波沿直线传播，最终以100%的能量烈度传递声能，造成物理伤害。强大的音波攻击会干扰目标的思考，使人心烦意乱，但［击打抗性］对这个效果有抗力。 |
| ● | 补充 | 不同个体的［钟音贯耳］会有不同的表现形式，包括射程、能量密度、持续时间等多个方面，但无论如何，传播方向和能量烈度不会变化。 |

常见的音波类特殊能力，通过巨大的声响传递特殊形式的动能——声能，这种力量可能摧毁敌人的听觉器官，但并不总是那么好用。例如，总是和具有音波能力的猎手对抗的飞英地球人在几千万年前就进化出了可修复的耳膜，它们的耳膜实际是一种可以视情况更新的凝胶状物质，不仅没有感觉，即使震穿了也能在数秒内修复。

因为许多生物都具有专门采集音波获取信息的敏感设备，所以用声能造成1点伤害的门槛要比传统物理攻击低一些（十分之一），但是，假如想要造成更高的伤害，需要花费的能量高于其他能量类型的正常需求。

##### 3.2.1.3.5具象之寒

真正的寒冷能量是罕见的，那些比较冷的地方大多是［不够热］。

——研所示板

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 具象之寒 |
| ● | 类型 | 能量能力 |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | 霜能 |
| ● | 启动方式 | 猛烈的动作 |
| ● | 消耗 | 体力1 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 将寒冷能量具象化成极寒的物体，并用“物体”接近对手，以传递寒冷能量。使用［具象之寒］的时候可以顺便将“物体”移动到至少1步外的区域。“物体”每次触碰敌人会传递至少100单位的寒冷能量（烈度100%）。 |
| ● | 补充 | 这个能力实际传递寒冷能量的能量系数因个体的不同而不同，同理的还有物体形象、初始移动距离、传递能量的次数。  能力者自己不会因为接触“物体”受伤。但是假如物体本身具有危险的性质（例如尖锐和沉重），则有可能对能力者自己造成伤害。 |

这种将无形的能量转化成有形的物体的特殊能力有个比较常见的例子是［具象之寒·冰刺］，效果是在目标脚下冒出冰制的尖刺。［具象之寒］这类创造冰冷物体的特殊能力往往会给观察者带来错误的认知，认为冷的东西就会附带寒冷能量，实际上冷的东西之所以冷，并不只有寒冷能量一种可能，而寒冷能量在所有的可能中占有极低的比例，只是它的影响较为剧烈。

##### 3.2.1.3.6灵能震爆

-其实你很坚强。

-？

-你一辈子遇到的千百个人中，能伤害到你的一只手都数得过来。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 灵能震爆 |
| ● | 类型 | 能量能力 |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | 精力值 |
| ● | 涉及能量 | 动能 |
| ● | 启动方式 | 猛烈的动作 |
| ● | 消耗 | 体力1 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 将自己的精力值变成动能，以自己为中心向周围传递强力的动能，使自己成为一颗不会因爆炸损毁的动能炸弹。每转化1点精力值，可以传递100单位动能，传递范围增加1步。 |
| ● | 补充 | 能力者可以自由控制动能爆炸的能量烈度，范围是10%-100%。 |

一种借由精力值将情绪转化为杀伤力的方法，虽然能力并未表现出情绪的作用，但是在某些情绪影响下，能力者使用这个能力的意愿将显著增高。

##### 3.2.1.3.7公理之竖

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 公理之竖 |
| ● | 类型 | 能量能力 |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | 精微能量 |
| ● | 启动方式 | 意识 |
| ● | 消耗 | 体力1+ |
| ● | 维持时间 | 不等 |
| ● | 有效来源 | 修炼、遗传等 |
| ● | 详述 | 将下次纵向攻击转变为特殊的攻击，并不会增加威力，但是在攻击结束后，在空间内留下一道发光的印记，从其间溢出能消解一切接触者的精微能量。持续时间因人而异。 |
| ● | 补充 | 这个能力对接触者造成的伤害与接触情况有关，与能力者无关。 |

##### 3.2.1.3.8公理之狭

公理是狭隘的，因为公理不容二者；公理是宽广的，因为基于公理而生的现实是多样的。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 公理之狭 |
| ● | 类型 | 能量能力 |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | 精微能量 |
| ● | 启动方式 | 意识 |
| ● | 消耗 | 体力1+ |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 修炼、遗传等 |
| ● | 详述 | 将下一次直刺攻击转化为特殊攻击，特殊攻击不会造成更多伤害，但是发力结束后，一道金色的光芒顺着此次攻击的最前端向前延伸2步后逐渐消失，在光芒存在的期间，将贯穿敌人和物体。 |
| ● | 补充 | 这个能力造成的伤害只与受伤者的损失情况有关。 |

［公理］系列能力之一，来源于对自然规律的正确理解，是至高存在由上至下的赐福。

#### ·3.2.1.4特性能力

来自后天域各地的特性能力，排名不分先后。

##### 3.2.1.4.1魔法之息

听说了吗？只要站在那个新来的旁边，就可以无限放咒印了！

——学生

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 魔法之息 |
| ● | 类型 | 特性能力 |
| ● | 性质 | 被动 |
| ● | 涉及属性 | 魔法抗性 |
| ● | 涉及能量 | 魔法能量 |
| ● | 启动方式 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 能力者周围弥漫着永不枯竭的魔法能量，但是浓度相对较低。能力者周边的魔法能量浓度取决于魔法抗性所能容忍而不受伤的最高值。此外，无论魔法能量的浓度如何，能力者和能力者周围1步内的单位都可以无消耗地施展咒印。 |
| ● | 补充 | 能力者可以作为低配的魔法能量源。当能力者周身的魔法能量浓度达到一定值时，就可以降低消耗甚至无消耗地施展法术。 |

假如在古代，以［魔法之息］能力者为核心的法师战斗小组可能具备相当的战斗力，但假如面对今天的现代化部队就不会有太好的表现了。

##### 3.2.1.4.2度量直觉

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 度量直觉 |
| ● | 类型 | 特性能力 |
| ● | 性质 | 被动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 当能力者拾取到某些信息时，脑子里就会自动跳出信息相关的参考值，例如听觉就是响度、频率，味觉就是辣度、甜度，触觉就是温度、硬度等。假如能力者对某些物体特别上心，那么脑子里就会跳出越加来越复杂的信息，进一步透露事物的本质。 |
| ● | 补充 | 因为能力者总能产生准确的直觉，所以提高［感觉］对能力者的优势就只有感知距离，没有精度的提升了。 |

3.2.1.4.3规范知觉

##### 3.2.1.4.4异动纹环

启动，高帧率挂！

——巫师

先钟大陆上的很多生物都有诸如此类的高效能模式，但这种模式在它们中的某些个体成为智慧生命之后逐渐废弃了，因为复杂的大脑从结构上就很不支持这么做，简单来说，想的太快会把脑子烧掉。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 异动纹环 |
| ● | 类型 | 特性能力 |
| ● | 性质 | 主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | 意识 |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 能力者可以在不影响所有属性的前提下将自身的所有速度提升到原来的正整数倍，这意味着能力者每有1个反应次数，可以视为拥有多个反应次数。这个能力启动非常快，只需眨眼功夫。 |
| ● | 补充 | ［异动纹环］的效果启动时，能力者应避免深入思考，否则将强制退出这个状态，直到思考结束才允许再次进入。  拥有［异动纹环］的能力者体表自带环形法阵形状的胎记或彩绘，这对于这个能力来说是不可缺少的先决条件。 |

［异动纹环］是广泛存在于先钟大陆的特殊能力，先钟人和同生态区的掠食者都有这个能力。由于思考会强制脱离加速状态，先钟人社会总是会保留一定量的护卫者，这些护卫者被禁止思考严肃问题，以便轮班护卫社群。

##### 3.2.1.4.5疯狂幻想

粗制的高功率设备指定算不上什么好工具，但确实能当个好内鬼。

——工程师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 疯狂幻想 |
| ● | 类型和性质 | 特性能力·被动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | 愿力 |
| ● | 启动方式 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 能力者可以将1单位的愿力当做2单位的愿力使用。同时，每次使用愿力只有75%愿力得到正常结果，剩余的25%愿力引发随机结果。 |

［疯狂幻想］一方面给了能力者更强大的等效意志力，但另一方面也使其丧失了利用愿力精准实现愿望的能力，这让ta只好向着追求破坏力的方向前进。

##### 3.2.1.4.6异界之爪

-了不得，被它挠到会中毒吗？

-应该不会，说明书上没说。

-这玩意有说明书？

-听不懂幽默吗你？

-要不要拿到医院化验一下？

-啥玩意都化验一下，你要不要把你\*也化验了？！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 异界之爪 |
| ● | 类型 | 特性能力·主动 |
| ● | 涉及属性 | 动力 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | 轻松的动作 |
| ● | 消耗 | 无；可变 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 穿越、遗传等 |
| ● | 详述 | 召唤一只有着尖指甲的深紫色大手，它能以更高的动力值帮助能力者做任何事，并且可以离开能力者的附近，到至多100步远的地方。异界之爪与能力者共享触觉。无论能力者是否知道异界之爪的确切位置，都可以操纵它的发力和移动。  异界之爪的动力值总是比能力者更高，高多少因人而异。  异界之爪没有智能，它完全依靠能力者的指挥行动。  异界之爪的移动速度与能力者相同，但它不能奔跑或者以任何形式加速移动。 |

［异界之爪］是［异界］系列能力的一部分，拥有它的人通常是穿越到其他世界之后又成功返回的人，一般而言，这是因为来自其他世界的战利品在自然规律眼中似乎与特殊能力具有相似的本质，以至于带着异界战利品的人被这个世界误以为持有特殊能力。

##### 3.2.1.4.7直觉善者

-实验体3号已经三个月没洗澡了，它看起来灰灰的，那是积累在体表的死皮。其体表的菌群数量已经达到了某种不易波动的平衡，那种密度对于实验体本身来说是健康的重大威胁。

-是啊，然而我们闻不到任何臭味，一丁点不妙的气味也没有，它的身上也看不出三个月不洗澡的人应有的颓态和凌乱。

-所以究竟是我们的鼻子眼睛出了问题，还是说我们实际上是一场更大的实验中的对照组？

-大胆点，假如我们是实验组。

-呵呵，我觉得2号的那组更像实验组，有一次我路过他们组的时候……

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 直觉善者 |
| ● | 类型和性质 | 特性能力·被动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 当能力者被观察时，会在观察者的直觉层面植入一个“我是好人”的标签。除非能力者在之后做了令观察者反感的事情或者做了足以影响公共评价的坏事（尤其是犯罪），否则这个能力的效果不会轻易失效。  在观察者的感受中，能力者总是具有某种让人觉得很友善的气味、外表和嗓音，就像挂满成熟果实的乔木一样令人心生愉悦。这通常会留下一个较好的印象，当然也会导致被憎恨的先冕人没有任何被原谅的余地。 |

生活在先冕大陆的［先冕人］广泛地拥有这个能力，它们的文明很少发生战争。似乎正是因为这个能力的影响，后天旅社在来到这个星球的时候愿意花大力气保存并拔高它们的文明。

据说先冕人的友善气味甚至会影响［嗅觉信标］的功能，当先冕人的气味混入信标收集的气味中时，会导致接收信标信息的人员意外陷入平和状态，之所以有这个说法是如果命运共同体方面的探员们在先冕人活动的区域因为陷入平和状态导致任务失败是有专项保险可获赔的。

##### 3.2.1.4.8意志化血

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 意志化血 |
| ● | 类型和性质 | 特性能力·被动 |
| ● | 涉及属性 | 精力值，生命值 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 能力者受到伤害时，如果受到的伤害大于1，则减半伤害值，并扣除同数量的精力值。当受到伤害且精力值不满足扣除需求时，强行生效一次，然后精力值归1。  当能力者的精力值为1或更低时，这个能力暂时失效，直到恢复到2或以上可再次生效。 |

一些特殊能力可以改变能力者的各项数值的消耗逻辑，比如［意志化血］就改变了能力者生命值的消耗逻辑，使其能够通过消耗精力值让自己撑下更多次攻击。

然而，这类改变消耗逻辑的特殊能力对于能力者而言未必是一件好事，能力者应该根据实际情况启动和压制这些能力。

##### 3.2.1.4.9以血筑魂

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 以血铸魂 |
| ● | 类型和性质 | 特性能力·被动 |
| ● | 涉及属性 | 生命值，精力值 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 当能力者需要消耗精力但是精力值不足时，代为消耗生命值。只要能力者的生命值大于等于1，就永远不会进入［失神］状态。 |

##### 3.2.1.4.10魔鬼旋身

不可逃逸距离不存在！

——能力者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 魔鬼旋身 |
| ● | 类型和性质 | 特性能力·主动 |
| ● | 涉及属性 | 涉及多种属性 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | 意识 |
| ● | 消耗 | 体力10 |
| ● | 维持时间 | 1小时 |
| ● | 有效来源 | 魔鬼等 |
| ● | 详述 | 能力者只凭意识就可以创造分身，分身会获得本体的所有属性、性质和能力，并且成为新的主体，而原本的身体天然度归零，且基于基础数值的50%下调其余属性值，并于1小时后化为光点消散。  这个能力在使用的时候，分身以隐形状态出现在能力者的背后并面向能力者的后方，然后分身和本体作为一个整体高速旋转半圈，使两者的位置和朝向互换，分身显形。在旁观者看来，就像能力者通过旋转来位移并生成了一个分身。  分身和主体互换位置的过程耗时极短，只会在旁观者眼中留下视觉暂留的印象，并无法阻止。  分身在出现的瞬间就可以花费反应次数来行动，这个能力本身不消耗时间（花费的时间在几世界秒内，可以忽略不计）。  假如能力者使用这个能力会导致体力值归零，那么分身会直接弹入内隐界，只留下削弱过的本体。如果分身因为这个原因进入内隐界，那么需要等待理论当前体力值大于等于10的才能在外显界重现（理论当前体力值的回复速度就是能力者的基础体力值恢复速度）。在能力者的分身处于内隐界且本体已经消失的时候，视为死亡。  这个能力在内隐界使用的时候不需要消耗任何资源。 |

命运学派中的［抽身术］就是对魔鬼绝技［魔鬼旋身］的复现和模仿，但是魔鬼之所以能够熟练地使用这个能力源于它们作为内隐生物可以随时抛弃和再造外显身体的特质，另一方面，它们并不在乎旧的外显身体，也不关心世界上有许多个自己可能带来的各种问题。归根结底，这还是观念和身体构造上的双重不同。

除魔鬼以外的事物要想或者这个能力，必须得到魔鬼的亲自指导，并且有强大到足以影响外显界现实的内隐躯体是为前提。

##### 3.2.1.4.11黑暗视觉

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 黑暗视觉 |
| ● | 类型 | 特性能力 |
| ● | 性质 | 被动 |
| ● | 涉及属性 | 感觉 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传，魔法等 |
| ● | 详述 | 能力者可以凭借黑暗本身作为介质“看”世界，使黑暗发挥光的作用，以至于无光的环境并不会影响能力者的视觉，在黑暗中也不会扣除感觉值。 |
| ● | 补充 | 能力者在完全黑暗的环境中看到的事物仍然具有丰富的色彩，但是颜色是反的。  假如能力者只能使用黑暗视觉观察环境，那么环境中的光源在其眼中反而是不可透视的阴影。 |

##### 3.2.1.4.12形随神至

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 形随神至 |
| ● | 类型 | 特性能力 |
| ● | 性质 | 被动 |
| ● | 涉及属性 | 体力值，精力值 |
| ● | 涉及能量 | —— |
| ● | 启动方式 | —— |
| ● | 消耗 | 无 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 遗传等 |
| ● | 详述 | 当能力者需要消耗体力且体力值小于等于基础值的一半时，减半体力值的消耗，使精力值承担另一半的消耗。当能力者的精力值小于等于基础值的一半时，这个能力暂时失效。 |
| ● | 补充 | —— |

这种将一部分精力当做体力用的能力有时被当做高等存在赋予生命的祝福，但是无法解释为什么有的人有，有的人没有的现象。

##### 3.2.1.4.13他乡之剑

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 他乡之剑 |
| ● | 类型和性质 | 特性能力·主动 |
| ● | 涉及属性 | —— |
| ● | 涉及能量 | 光能 |
| ● | 启动方式 | 轻松的动作 |
| ● | 消耗 | 体力1 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 穿越、遗传等 |
| ● | 详述 | 消耗体力，于手中展现他乡之剑的力量，呼唤折线形的光能之剑。使用此剑攻击时，传递100单位光能（能量烈度100%），蓄力攻击的能量烈度增加效果同样对［他乡之剑］生效。  他乡之剑虽然是光能造物，但是并不能用来照明。  光能之剑的初始重量只有寻常单手剑的十分之一，约为100~400半克。  在基础的消耗之上，每额外消耗1点体力，可以让［他乡之剑］每次攻击额外传递100单位光能，与此同时，它的重量也会变重（平均每多传递100单位+1斤）。 |

［他乡之剑］一般为穿越者拥有，它存在的基础是穿越者内心的激动和热情，这种热情与外显界的自然规律发生了共鸣。因为维持热情的方法论实施起来有一定的困难性，所以许多穿越者来到后天域的1年内将逐渐失去这个能力。

除穿越者之外，也有些难得爆发出世外之人般热情的“本地人”获得这个能力的案例。

##### 3.2.1.4.14多档发力［动力11］

这就是……指数爆炸？

——战士

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 多档发力 |
| ● | 类型和性质 | 特性能力·主动 |
| ● | 涉及属性 | 动力 |
| ● | 涉及能量 | 动能 |
| ● | 启动方式 | 意识 |
| ● | 消耗 | 体力（行动消耗） \* 档位 \* 2 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 有效来源 | 动力大于等于11 |
| ● | 详述 | 能力者可以在基础的发力上进一步发力，视为2档，可传递2倍的动能，并消耗2倍的体力。  能力者自身的动力每在11的基础上+2，可以额外叠加1档，使传递的动能再次翻倍。最多叠加到21档。 |