# 绝学与本领·科学体系

## 3.1解释部分

### 3.1.1［技能］解释

#### 3.1.1.1技能的各项细节

##### 3.1.1.1.1各阶段技能带给人的感受

技能有五个主要阶段，分别是无能阶段、初学阶段、进阶阶段、瓶颈阶段、升华阶段，每个阶段分别包含一定的技能等级（共有26个等级，0-25），并且提升的难度和主观的感受也会有所区别，如下表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **主要阶段** | **等级区间** | **提升难度** | **主观感受和其他描述** |
| 无能阶段 | 0 | 简单 | 迷茫。由于对技能缺乏了解和切身体会，所以在别人谈到相关问题的时候会感到迷茫。 |
| 初学阶段 | 1-5级 | 简单 | 愉快。学习了新技能总会因为世界观扩宽而欣喜。 |
| 进阶阶段 | 6-10级 | 简单 | 兴奋和遗憾。随着技能等级不断上升，许多难解的谜题有了全新解法，能力边界向外扩展带给人的快感能持续非常久，说到这个技能时，想到的则是充满无限可能的未来。另一方面，这一阶段也将面对技能体系的庞大，在意识到自己可能无法探索它的全部时，也会产生遗憾的情绪。 |
| 超越阶段 | 11-19级 | 困难 | 阻力感。从这里开始的每一步都是在超越过去的自己，客观来说，随着向上提升的难度不断提升，这个技能带给人的苦难感就会越来越深。 |
| 瓶颈阶段 | 20级 | 极其困难 | 痛苦。20级也象征着当前世界的极限，想要越过它以常规方法是不可能的，越是拘于此道的人就越是痛苦和不甘。 |
| 升华阶段 | 21-25级 | 极其困难 | 无法描述。在某项技能上越过20级的人会受到世界的祝福，ta会成为［仙人］。通常而言，仙人不再体验凡人的感觉，ta们的感官终日浸于某种超越生死和欲求的神性体验中。 |

##### 3.1.1.1.2到级平均耗时（普通）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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  =625天 |
| 2 | 90分钟 | 12 | 20000小时  ≈833天 |
| 3 | 270分钟 | 13 | 25000小时  ≈1042天 |
| 4 | 13小时 | 14 | 32000小时  ≈1333天 |
| 5 | 40小时 | 15 | 35000小时  ≈1458天 |
| 6 | 120小时  =5天 | 16 | 38000小时  ≈1583天 |
| 7 | 360小时  =15天 | 17 | 41000小时  ≈1708天 |
| 8 | 1000小时  ≈42天 | 18 | 44000小时  ≈1833天 |
| 9 | 3000小时  =125天 | 19 | 47000小时  ≈1958天 |
| 10 | 10000小时  ≈417天 | 20 | 50000小时  ≈6年 |

“到级”表示一个人从0级到达指定等级需要花费的［有效练习时间］，所谓的有效练习时间，指的是认真处理技能学习过程中出现的问题的时间，其中的问题难度处于“几乎无法解决但仍有可用解的难度”。

如果要计算从x级到y级需要花费多少学习时间，只需要用y即需要花费的时间减去到x级花费的时间即可。

一般而言，假若一天拿出三分之一的时间休息，那么剩下的三分之二时间则要应付生活中已经出现或将要出现的问题，如果不是很勤劳，则注定难以登上足够高的等级。以每天有效学习8小时举例，对于一些非常勤奋的人而言，升到20级的时间在15年到20年之间。

在现实中，非常努力的情况非常少见，一般的上进者需要30-50年才能把一个技能学到20级。

##### 3.1.1.1.3到级平均耗时（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  =5天 |
| 2 | 无 | 12 | 360小时  =15天 |
| 3 | 无 | 13 | 1000小时  ≈42天 |
| 4 | 无 | 14 | 3000小时  =125天 |
| 5 | 无 | 15 | 10000小时  ≈417天 |
| 6 | 30分钟 | 16 | 15000小时  =625天 |
| 7 | 90分钟 | 17 | 20000小时  ≈833天 |
| 8 | 270分钟 | 18 | 25000小时  ≈1042天 |
| 9 | 13小时 | 19 | 32000小时  ≈1333天 |
| 10 | 40小时 | 20 | 35000小时  ≈4年 |

天才是另一种情况，一般而言，每个技能都有天才，这些特殊的人在学习这个技能时大概率无师自通，从学习的较前期就对技能有较为深入的了解，学到顶级需要花费的时间比平常人少40%，非常勤奋的天才不出15年就能将一个技能练至顶级，在意外更多的现实中，这个数字会在25年左右。

##### 3.1.1.1.4各阶段技能的象征

技能等级从小到大分别象征着不同的技能水平。除此以外，许多规则涉及到技能等级，许多绝学与本领都需要一定的技能等级才能发动，这说明技能等级是一种应用非常广泛的象征物。

在这个前提下，它的象征性是这样的：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能等级 | 象征 | 描述 |
| 0 | 纯外行 | 除了名字，对这个技能一无所知。 |
| 1 | 初学者 | 通过常见的学习途径，了解一些最常用的概念。 |
| 2 | 加深了对技能的印象，能力在了解的基础上提升。 |
| 3 | 在现有能力的基础上掌握更多提升效率的小技巧。 |
| 4 | 算是站在了学徒的顶峰。 |
| 5 | 基本入行 | 算是见到了行业内真正的核心，但远远够不到它。 |
| 6 | 深造者 | 深打基础，向下钻研。知道目标后所走的第一步。 |
| 7 | 在一些基础的问题上，可以担当教师而非学生。 |
| 8 | 在已有基础的前提下继续学习，开始有能力做“正经事”。 |
| 9 | 个人的能力在业内已有一定代表性。 |
| 10 | 行业支柱 | 成熟的技艺带来了优质的信誉，是维持该技能繁荣的中坚力量。 |
| 11 | 创立者 | 在技艺精熟的基础上，也有余力探索属于自己的道路了。 |
| 12 | 行业的未来已在你眼中生出了雏形。 |
| 13 | 你确实发现了属于自己的道路，并一只脚踩在了上面。 |
| 14 | 随着技巧全方位地成熟，距离宗师只有一步之遥。 |
| 15 | 行业领袖 | 渐渐的，功力深厚的你可以担起整个行业的名誉，原先接触不到的资源开始为你所用。 |
| 16 | 开拓者 | 站稳脚跟以后，下一步就是向更深处开拓。 |
| 17 | 集中了更多的资源，不仅是开拓者，也是庇护者。 |
| 18 | 人们开始相信有哲学或神学的力量伴随同行。也有人认为如此才能是神明或先贤的赐予。 |
| 19 | 在业界的开拓已经深至此处，以至于世人开始倾听发言中的画外音。 |
| 20 | 行业龙头 | 你坐在功业垒成的宝座上，像老谋深算的巫师，又像德高望重的国王。 |
| 20+ | ［仙人］ | 突破了20级大关的有技能者可以［登仙］。 |

### 3.1.2［机械工程］解释

## 3.2收录部分

### 3.2.9技能

技能分［理论］、［实践］和［战技］三大类，其中战技类的数量最多，理论类的应用范围最大。虽然却有分类，但分类只影响学习方法，实际的作用确实一样的。

每一种技能都会在特定的等赋予使用者一个“技能附加能力”，一般是第1级、第3级、第5级、第7级、第10级、第12级、第15级、第18级、第20级。除了赋予特殊能力外，技能等级提升还能顺带提升完成相关工作的成功率。

每一种技能都存在特别擅长它的［天才］。天才的技能等级是从5级开始的，他们提升到最顶端需要花费的时间也要比普通人少很多。

##### 3.2.9.0.1通用技能表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 练习方法 |  |
| ● | 升级效果 |  |

类型：理论、实践、战技。

练习方法必然要有可行性，升级效果必须有价值。

##### 3.2.9.0.2通用技能附加能力总表模板

|  |  |
| --- | --- |
| ——1级—— | |
|  |  |
| ——3级—— | |
|  |  |
| ——5级—— | |
|  |  |
| ——7级—— | |
|  |  |
| ——10级—— | |
|  |  |
| ——13级—— | |
|  |  |
| ——15级—— | |
|  |  |
| ——18级—— | |
|  |  |
| ——20级—— | |
|  |  |

##### 3.2.9.0.3通用技能附加能力表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 等级需求 |  |
| ● | 所属技能 |  |
| ● | 消耗 |  |
| ● | 留空 |  |

留空处不填任何内容。

#### 3.2.9.1意志力

意志力说白了就是通过集中注意力来操纵现实，随着等级由低到高，它会带来各种强大的附加力量。它同时也是［愿力］和［自然力量］的前置技能。

使用意志力时，持续花费精力值。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 意志力 |
| ● | 类型 | 实践 |
| ● | 练习方法 | 使用意志力改造现实，这包括使用各种附加能力。 |
| ● | 升级效果 | 意志力能级+100。 |

关于意志力赋予的能力，见下表：

|  |  |
| --- | --- |
| ——1级—— | |
| 生成能量 |  |
| ——3级—— | |
| 驱役使魔 |  |
| ——5级—— | |
| 生成物体 |  |
| ——7级—— | |
| 强权 | 形成领域圈起一定区域受自己控制。 |
| ——10级—— | |
| 自塑肉身 | 持续修复自己的身体，或者在死后复生。 |
| ——13级—— | |
|  |  |
| ——15级—— | |
|  |  |
| ——18级—— | |
|  |  |
| ——20级—— | |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **技能等级** | **能力名称** | **能力描述** |
| 1 | 生成能量 | 凭意念生成二类宇宙能量。 |
| 3 | 驱役使魔 | 可以召唤使魔。 |
| 5 | 生成物体 | 凭意志生成熟悉的物体。 |
| 7 | 强权 | 生成强权领域，控制强权领域内的物体。 |
| 10 | 意志身躯 | 您的生命形式发生了变化，你的肉体将只是肉体，您的意志在此基础上获得了自由，即使肉体损坏也不会死亡。当您的肉体被摧毁的时候，您将以内隐形态存活，此时您可以消耗精力值在影响范围内的任意位置重塑身体，新的身体继承旧身体的全部属性和能力，但当前生命值变为您可支配能量值的十分之一，当前精力值等于您重塑肉身花费的精力值。假如您没有剩余的精力值来重塑肉身，您就需要休息一段时间等待精力值恢复。 |
| 15 | 生成生命 | 您仅凭意志力就可以凭空创造生命。您创造的生命符合您的印象，其各项能量抗性为99%，其余属性不能超过你，不能获得你没有的能力，生命值等于您可支配能量值的十分之一。您创造的生命会在符合您想象的前提下尝试生存下去。 |
| 20 | 愿望委托 | 您可以委托世界实现您的愿望，当您想要实现某种目的却不知道如何实现时，就可以向世界提交申请 ，世界会根据您消耗的精力值和您的可支配能量值生成一股用于实现愿望的愿力，它可以将您的意志影响范围内的世界改造成尽可能贴合您愿望中描述的样子。您或许可以用生成能量、生成物体、生成生命达成类似的效果，只是这个能力非常适合引发一些您并不了解的现象。 |

##### 3.2.9.1.1生成能量［1］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 等级需求 | 1 |
| ● | 所属技能 | 意志力 |
| ● | 消耗 | 精力值1/分 |
| ● | 留空 |  |

持续集中注意力到一点时可发动。

以身体的某一点为起点，5倍身高半径的区域内可生成任意种类的一股能量，其最大能级为意志力能级的100%，当注意力转移时，生成的能量以施展者速度的100%的速度向新的目标点移动。当注意力涣散时，这股能量就会消失。这个能力生成的能量自动向四周扩散，它们也会受到类似［释放能量］所提出的衰减效应，从而限制住了最大扩散范围。

仅能通过这个能力生成［动能］、［热能］、［霜能］、［蚀能］、［磁能］、［光能］和［暗能］。

意志力1级时，可以用精神操纵能量的流动。从此以后，吹在身上的风仿佛更柔了些，打在别人身上的拳头更重了些。

##### 3.2.9.1.2驱役使魔［3］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 等级需求 | 3 |
| ● | 所属技能 | 意志力 |
| ● | 消耗 | 意志力能级·可变 |
| ● | 留空 |  |

轻松的动作——将手一挥即可招来使魔。

隐藏在世界暗部的［使魔系统］只为意志力强大的人服务，ta们可以花费［意志力］招来具有同等力量的、共计百千种使魔。召唤使魔需要花费的意志力各不相同，关于使魔的详细介绍，可以参阅其他文献，如［后天域6-学会档案］中“恶魔篇”的描述。

使魔是一种在整个世界都常见可见的实体，它们诞生于生命精灵的意志，使其滋长、不断重生的力量是［爱］。在先冕2000年以前的某一段过去，名为深渊的现象窃取了爱的力量，它挤压弥洛精灵的生存空间，同时创造出不惧死灭的［恶魔］来污染大地。

##### 3.2.9.1.3生成物体［5］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 等级需求 | 5 |
| ● | 所属技能 | 意志力 |
| ● | 消耗 | 精力值1/次 |
| ● | 留空 |  |

心里想着一个事物并闭上眼，在睁开眼的那一瞬间，所需的物体就会浮现在眼前。

这个能力可以凭空生成一个能力者潜意识中“认识”的物体，这一般是能力者所熟悉的东西，例如桌子、苹果、一把剑之类的。能力者一次性生成的物体的质量不超过其意志力能级乘以其体重百分之一的事物（对于意志力5的人且100斤的人来说，这个数最大是5斤），并且能力者不能使用这个能力让物体出现在ta不能直接看见的地方或是操纵物体运动。

另一方面，能力者生成的物品不会在更后期显示出能力者没有想到的功能，例如两百年后才发现水能作为合成反重力材料的催化物，那么能力者当下生成并储存到两百年后的水则不具有那样的功能。一旦世界察觉到能力者有这方面的尝试，后者所创造出来的物品就会直接消失。

在以上的基础上，用科学体系的经验创造一些性质特殊的物体（如纯质元素或者理论上存在但谁也没见过的物质）的尝试将是危险的，因为谁也不知道宇宙会怎么解释能力者的［自然语言］，这个能力的原理是宇宙将能力者脑中想的东西猜出来再带给ta。

意志力达到一定等级后，可以复制身边的物品。

##### 3.2.9.1.4强权［7］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 意志力7 |
| ● | 类型 | 主动 |
| ● | 消耗 | 精力值1/次 |
| ● | 留空 |  |

通过猛烈的精神反应触发，看上去好像精神猛地一震。

获得［强权领域］，它的形状是以能力者的最底部为中心的球形，半径为能力者的意志力能级\*0.01步。能力者可以操纵［强权领域］之内的事物，但不能操纵器其中的实体，每次操纵的“力道”也不能超过自身的意志力能级。

［强权领域］保持存在，一般情况下它没有外显的特征，形成它与维持它也不会消耗任何东西，只有操纵其中的物体时才会消耗精力。

［强权领域］不能对实体生效的主要原因是基于意志力的力量对于拥有意志力的［实体］效果微弱，这又是因为富有意志力的事物本身就在用远超侵略者想象的意志力保护自身。

##### 3.2.9.1.5自塑肉身［10］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 意志力10 |
| ● | 类型 | 主动 |
| ● | 消耗 | 意志力能级·可变 |
| ● | 留空 |  |

能力者可以通过消耗［意志力能级］修复自己的外显界身体，无需任何动作。

除了主动使用的情况，假如能力者在仍然持有部分［意志力能级］的条件下失去外显界身体或者失去其控制权，将自动利用剩余的所有［意志力能级］塑造一具性能不高于原有身体的新身体。

因为这个能力失去的［意志力能力］只能通过长时间休息、以每小时100单位的速率恢复。

治疗自己的能力在低烈度的竞争中非常实用，复活效果在战斗中也未尝不可一用。

#### 3.2.9.2施法

这是施法者必须拥有的技能。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 施法 |
| ● | 类型 | 实践 |
| ● | 练习方法 | 施法或练习施法。 |
| ● | 升级效果 | 学会一个新法术。 |

当施法的等级突破时，一个符合施法者需求的法术就会出现在潜意识中，施法者可以随时放弃已有的法术，以新的需求获得另外的法术。

关于施法赋予的能力，见下表：

|  |  |
| --- | --- |
| ——1级—— | |
| 施展法术 | 学会了施展法术。 |
| 耗材替代 | 可以用便宜的材料替换昂贵的部分。 |
| ——3级—— | |
| 咒语别名 | 改变法术的咒语。 |
| ——5级—— | |
| 简洁施法 | 快速施法。 |
| ——7级—— | |
| 高能法术 | 使法术的威力可以突破150%的限制。 |
| 元能生产力 | 提高［聚元之印］的蓄能效率。 |
| ——10级—— | |
| 个人法术标志 | 为自己施展的法术定制标识。 |
| 专精法术 | 永久性地增强一个法术。 |
| ——13级—— | |
| 法术序列 | 使多个法术按照准备好的序列接连释放。 |
| 虚空元能蓄电池 | 生成随身的隐形容器，以容纳魔法能量。 |
| ——15级—— | |
| 创造法术 | 为魔法世界提供伟大的创新。 |
| 即时性法术试验 | 可以释放威力弱化版的法术，但不消耗材料。 |
| ——18级—— | |
| 不经意间瞬发 | 可以用意念施展法术。 |
| ——20级—— | |
| 大魔法 | 学会魔鬼的法术。 |

##### 3.2.9.2.1施展法术［1］

文明掌握魔法真是一种刻意的巧合，若没有神明的帮助，则至少轮回万亿年。

——巫师的个人感悟。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 等级需求 | 1 |
| ● | 所属技能 | 施法 |
| ● | 消耗 | 魔法能量·可变 |
| ● | 留空 |  |

通过标准手段施展法术，需要念诵咒文，做动作和支付材料。想要施展一个法术，不一定非得满足法术的全部要求，咒语和动作决定了法术的成败，而材料只影响法术的威力，施法者可以根据不同的需要，调整法术材料的用量，至多将法术的威力提升到原本的150%。

这个能力带给能力者一种属于施法者的自信，使其完成施法步骤时动作流畅、心态自在。

对于不了解法术的人来说，施法很神奇，但对于懂魔法或者略懂商业的人来说，施法只是一种交换。只是有时“货币”的“汇率”会与常态不同。

##### 3.2.9.2.2耗材替代［1］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法1 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 留空 |  |

能够识别常见材料在施法过程中的作用，从而用其中较便宜的替换较为昂贵的，最常见的例子就是用糖、骨头、石片之类的替换难以储存的魔法能量，最多可以省去百分之九十的魔法能量支出。

能力者寻找这些材料的能力也会上升。

绝大多数魔法都需要魔法能量作为耗材，能够大量储存魔法能量的器皿或装置因为前者的特殊性质而难以制造，这就让“寻找替代物”成为了高端施法者群体必须面对的现实。当然这种事对于只能施展低威力法术的新手来说必要性没有很高。

##### 3.2.9.2.3咒语别名［3］

虽然人类与法术的本质毫无关联，但自然语言和咒文的“羁绊”令人心喜。

——法师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 等级需求 | 3 |
| ● | 所属技能 | 施法 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 留空 |  |

为潜意识中存在的法术设计专用咒语。这实际上是个被动能力，它仅表示一个人有为自己的法术设计咒语的能力，所以不能也不需启动即可生效。

［别名］可以是任意内容的句子，但它的长度必须必须保证施法动作结束之前一直有词可念。［别名］的首尾不能是空格之类的符号。

基于对法术咒语的熟悉，可能总结其中的规律，于是成为更娴熟的书法学徒，在用到法术之前，用更简短好记的咒语别名将念诵咒语的难度大大降低。

##### 3.2.9.2.4简洁施法［5］

他出招连的国库吗？怎么简洁施法像不要钱似的乱用？

——正在进攻林中小屋的山贼

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法5 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 留空 |  |
| ● | 留空 |  |

施展法术时，可以用一个猛烈的动作代替咒语和动作，极大地缩短施法时间。使用［简洁施法］施展法术时，需要花费的材料提升到原本的ｘ倍。

x = 原本需要花的时间（秒） \* 2%，以施法时间1分钟的法术举例，简洁施法需要花费的材料（一般是魔法能量）是原本的1.2倍。

在情况危急而“备弹”充足的时刻，省去繁琐的步骤，使用简洁施法可能是个好主意。在这个基础上，您会见到同一个施法者不同情况的时间具有不同的价格。

##### 3.2.9.2.5高能法术［7］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法7 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 留空 |  |

可以花费更长的时间，或者消耗更多的材料施展出威力更大的相同法术。彻底放开法术威力的限制，法术威力将与施法者花费时间、材料的多少成正比，而非原本的最高150%。

每多花费1%材料，可以提升1%法术威力；每多花费1%施法时间，可以提升1%法术威力。花费时间或材料获得的威力提升为乘算叠加。

历代大法师都通过这个能力蓄出一个超级法术大核弹威胁随时可能抛弃他们的王朝，只不过很少真的有人愿意通过毁灭整个星球来报复被抛弃的恨。

##### 3.2.9.2.6元能生产力［7］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法7 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 留空 |  |

这个能力只能应用于咒印［聚元之印］，不能用于和［聚元之印］很像的其他［绝学与本领］。能力者施展［聚元之印］时，效果变为每维持姿势1秒可以获得100单位魔法能量（效率是原本的60倍）。

单纯提升魔法能量获取效率的附加能力，它的作用不言自明。

##### 3.2.9.2.7个人法术标志［10］

火球音叉！这也太酷了吧！！

——法师，在观战

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法10 |
| ● | 类型 | 主动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 留空 |  |

通过意念发动，在施法的同时发动，效果和目的是为自己施展的法术附加个人的特殊标志，使其他人看到法术就能发现其中带有标志。

个人法术标志是可变的，但每一版都会留下旧版的痕迹，观者可以通过最新版上的某处追溯到最旧版，使标志主人的信息不会在版本更迭的过程中丢失，甚至可以根据痕迹的“厚度”判断标志经过了多少次修改。

除非是为了传递重要信息，单论这个从实用性角度上讲很不实用，更像一种施法能力变强之后捎带学会的技能。但它的确很好玩。

##### 3.2.9.2.8专精法术［10］

总有一天，所有人都会控火球！

——巫师在施法者论坛

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法10 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 留空 |  |

非常精细的钻研一个法术，将所有的施法经验都应用在上面，使个人对于它的掌握程度远超其他法术，大大增强它的威力和可能性。

忽略那些更不明显的影响之后，专精带给法术的影响是——每在潜意识中记录一个法术，被专精的法术的威力都提升5%。若新学会的法术中含有被专精法术不具有的基于特定类型能量的伤害效果，那么被专精的法术也可以复制它的能量类型，以便唤起灼人之冰，坚岩之风。

专精法术不宜随意更换，如果更换，应用在旧专精法术的加成也不会移到新专精法术上，旧的专精法术也不会跟随新的专精法术继续提升威力和效果。

若要毁灭一个辜负ta的王国，非常成熟的高阶法师甚至可以省略掉“蓄”的那一步。

##### 3.2.9.2.9法术序列［13］

将100个［法术飞弹］1秒内接连发射，这就是我想要的魔法机枪！

——从战士转职的法师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法13 |
| ● | 类型 | 主动 |
| ● | 消耗 | 魔法能量1000 |
| ● | 留空 |  |

在任意图形面板上将准备好的法术画上圈，在圈旁写上触发条件并伸出一条线去连接下一个圈，就构成了一个法术序列。这些图形和文字象征着能力者法力（或称魔力）的运作，只有真正的法术大师可能做到这种水平。

法术序列记载了多个已经施展完毕的法术，当预设的条件成为现实，序列中保存的法术就会立即释放。由于通过序列法术触发施展的法术可操作性有限，所以能力者在制作序列法术时，应该详细地设定法术的目标、力度、范围、时间等细节。

每通过法术序列保存1个法术需要花费1000单位魔法能量。

法术序列经常作为施法服务的一部分售出给一些高级客户，用过它的人当然不会满足于魔杖或者法杖的效力，开始将目光瞄向序列法术的自动化服务。

##### 3.2.9.2.10虚空元能蓄电池［13］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法13 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 留空 |  |

持续生效的被动性质附加能力。

当未被收集的魔法能量出现在能力者附近时，将生成［虚空元能蓄电池］自动捕捉，虚空元能蓄电池的最大容量为施法者潜意识中的法术\*1000单位，如果已经捕捉的魔法能量达到这个值，它就不会对新出现的魔法能量做出反应了。

能力者可以随意取用［虚空元能蓄电池］内部的魔法能量，如同那些能量并未被封起来。在这一点上，［蓄电池］和物理上的魔法能量容器并无区别。

虚空元能蓄电池不能被任何非魔法的感官察觉到，在魔法感官的照射下，它看上去像是圆底或方底的大瓶子。

只要水平练的够高，就可以一定程度上免去魔法容器方面的花费。

##### 3.2.9.2.11创造法术［15］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法15 |
| ● | 类型 | 主动 |
| ● | 消耗 | 魔法能量·不定 |
| ● | 留空 |  |

创建一个全新的法术。

法术的咒语和动作、威力、持续时间、影响范围、主要效果都由创造者决定，除了以上的，例如耗材及替代物、主要效果之外的细节、威力递增效率等将不受控制。

创造法术的有两个流派，其中之一是灵感派，另一是约束派。取材派需要四处长见识，等待魔法的灵感出现在脑中，关于约束派，则需要寻求诸魔鬼的配合，用许多“种子”将目标实现。

创造法术的两派最终选择了截然不同的道路，灵感派开始了旅行，就像自然体系的旅行者那样，约束派走进地狱，和魔鬼做起了交易，就像沟通外显界与地狱的行商。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果种子 | | | | | | |
| 力 | 火 | 寒 | 蚀 | 电 | 光 | 暗 |
| 缠 | 缚 | 仆 | 召 | 矢 | 束 | 爆 |
| 盾 | 兵 | 域 | 木 | 石 |  |  |
| 魔鬼种子 | | | | | | |
| 痴愚 | 翘耳 |  |  |  |  |  |

##### 3.2.9.2.12即时性法术试验［15］

我是长线尽头的饵，我是鮟鱇鱼悬挂在前的亮光，法师的脆弱与迟钝只是梦境般的表象，你还有最后的时光品尝幻觉的香甜。

——巫师之王制造的假身消逝前说

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法15 |
| ● | 类型 | 主动 |
| ● | 消耗 | 体力1 |
| ● | 留空 |  |

使用猛烈的动作启动，立即释放一个任意的弱化版的法术，它的各项属性均为原本的十分之一。

通过这个能力施展的弱化版法术无需花费任何资源，也并不需要执行施法动作或念咒语，但是将效果呼召过来的时候需要花费1点体力。

基于对魔法和施法流程的超常熟悉，可以用微小的代价测试一个灵感的可行性，在实验室之外，也可能用这种学习过程中的“阶段性成果”教训宵小之徒。

##### 3.2.9.2.13不经意间瞬发［18］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法18 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 消耗 | 魔法能量·不定 |
| ● | 留空 |  |

自动触发，类似于某种自动防御机制。

在能力者的利益受到威胁时，一些刻在其意识中的防御性法术将自动施展，施展这些法术无需咒语和动作，也没有任何推迟，但是需要消耗等量的材料，这个能力只会在能力者材料足够的情况下触发，并且总是选择最适合当下的那一个。

经验丰富的施法者要么关闭这个功能，要么携带大量的耗材让它发挥更大的作用，在原理家园的地方，大部分选的后者。法术的反应很快，它几乎是在威胁产生时就发出了，在大多数时候具备相当的成功率。

##### 3.2.9.2.15化身魔鬼［20］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法20 |
| ● | 类型 | 主动 |
| ● | 消耗 | 魔法能量10000 |
| ● | 留空 |  |

通过意念施展，施展时，身体将会扭曲成他物。

能力者可以在魔鬼与凡人之间转换，这种转换只产生肉体上的变化，而精神上则不改变。能力者变成魔鬼后，各度量值和属性值的基础值会提高到原本的200%，除此之外，也将同时开放一系列［鬼计］的使用权。

假如能力者自己不在魔鬼和凡人之间切换，那么这种变化将是不可逆的。

魔鬼的形态取决于ta潜意识中自己的样子，而这已经在ta身为凡人时通过潜意识中的法术展示过了。

##### 3.2.9.2.14大魔法［20］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前置 | 施法20 |
| ● | 类型 | 被动 |
| ● | 消耗 | 魔法能量·不定 |
| ● | 留空 |  |

可以学习魔鬼的专用法术——大魔法。

魔鬼的大魔法不一定遵循常见的施法规矩，有的不需要咒语，有的不需要做动作，有的不需要材料。学习大魔法不能像学习普通魔法那样直接放入潜意识，而是必须与魔鬼联系，亲自和魔鬼学习。与此同时，学会了的大魔法也不能舍弃。

凭借着对于施法链条的极度熟悉，赢得了地狱近千魔鬼的青睐。也一并赢来了他们的高级法术。大魔法是魔鬼用无数时间和资源在自然规律的大树上砸出的分枝，本来绝对不会向凡人展露，但凭着对人才的这一股青睐，便注定藏不了多久。

#### 3.2.9.3召唤

“召唤”是将物体从一个系统拽到另一个系统中的现象，在许多人的印象中，这个词与魔法伴生出现。然而用到召唤现象的绝学与本领遍布全宇宙，像部分自然力量就能够凭空产生巨大的龙卷风，便是毫无疑问的召唤效果。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 召唤 |
| ● | 类型 | 实践 |
| ● | 练习方法 | 召唤没有召唤过的东西。 |
| ● | 升级效果 | 召唤成功率+5%。 |

练习［召唤］的人最好自带能够提升成功率的道具作为辅助，不然很难再前期找到手感，难以在后期定位问题。

|  |  |
| --- | --- |
| ——1级—— | |
| 知悉 | 召唤成功后，被召唤者获知召唤者的一些信息。 |
| —3级—— | |
|  |  |
| ——5级—— | |
|  |  |
| ——7级—— | |
|  |  |
| ——10级—— | |
|  |  |
| ——13级—— | |
|  |  |
| ——15级—— | |
|  |  |
| ——18级—— | |
|  |  |
| ——20级—— | |
|  |  |

#### 1.2.1.3.4开锁

这个世界有各种［锁］，人们创造它是为了给万事万物划定边界，［开锁］就是打破这些边界，行你所愿行的，见你所愿见的，这就是这个技能的目的。

当然，学会开锁是这个技能的开头。

* 练习方法：研究和应付各种［锁］。
* 升级效果：无效果。

#### 1.2.1.3.5操纵

［操纵］有两个分支，第一个分支是［操纵物质］，表示“利用一种物质传递各种能量”，第二个分支是［操纵能量］，表示“利用各种物质传递一种能量”。在这个技能升级的过程中，传递能量的效率会越来越高。

［操纵物质］有更多分支如下：  
操纵物质·金属  
操纵物质·竹木  
操纵物质·家具  
操纵物质·兵器  
操纵物质·机械  
……

［操纵能量］有更多分支如下：  
操纵能量·火焰  
操纵能量·机械  
操纵能量·寒冷  
操纵能量·生命  
操纵能量·幽质  
……

* 练习方法：操纵、使用物质或能量。
* 升级效果：传递能量时，每等级烈度\*110%（乘算）。

这个技能不会赋予能力。

这个技能的各个分支等级不互通。

这个技能可能是后天域独有的。

#### 1.2.1.3.6修炼

后天域的人物可以将无处不在的精微能量捕获到身体里，以提高自身的能力，它们使用的方法统称为修炼。

同时，在后天域星布着各种各样的武功派系，它们要求学徒以派系规定的方式修炼，否则无法学习本派的特色武功。其实擅长修炼的人都知道，无论最开始选择的哪一种修炼方法，最终都可以共通。

* 练习方法：进行修炼本身。
* 升级效果：体内精微能量值+100。

关于修炼赋予的能力，见下表：

|  |  |
| --- | --- |
| ——1级—— | |
|  |  |
| ——3级—— | |
|  |  |
| ——5级—— | |
|  |  |
| ——7级—— | |
|  |  |
| ——10级—— | |
|  |  |
| ——13级—— | |
|  |  |
| ——15级—— | |
|  |  |
| ——18级—— | |
|  |  |
| ——20级—— | |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **技能等级** | **能力名称** | **能力描述** |
| 1 | 修炼之法 | 您习得了一种有效的修炼方法，可以让散布在自然界的精微能量在身体内外穿行，加强与这个世界的联系，从而利用世界的力量滋养自身。您在修炼时视为深度睡眠和静坐，可以同时恢复［精力值］、［体力值］和［额外生命值］，通过这种方式恢复以上属性时，恢复速度+50%。 在修炼时，您不能进行消耗［体力值］和［精力值］的活动，否则会打断修炼。 |
| 3 | 身体再生 | 您在修炼时，可以缓慢恢复［基础生命值］，效率等于常规休息时恢复［额外生命值］的效率。只要您已经进入修炼状态，现有的伤、病情就不会进一步恶化，反而会随着基础生命值回升而好转（离断的肢体也将重新长出）。 |
| 5 | 精微加护 | 您的额外生命值提升，提升的值等于您的［体内精微能量值］\*［精微抗性值］。您的精微抗性值越低，最终得到的额外生命值加成越高。精微能量以改造您的身体的形式守护你，如果您的身体对于精微能量抗性较强，这种保护也会减弱。 |
| 7 | 精微庇衣 | 防护性的精微能量暗流奔涌在您的身边，过滤每一缕接近的能量。当您的当前额外生命值大于等于1时，您受到的所有基于二级外显能量的影响减少。此效果优先于您的能量抗性，减少的数量基于您［体内精微能量值］ 的50%。 |
| 10 | 修炼共通 | 您可以习得任何武功门派的特色武功，无视修炼方法的区别和限制。 |
| 15 | 化形 | 您可以在不改变自身实体类型的前提下变更自己的当前形态，并获得新形态的各种属性和能力。您可以自如舍弃或保留原本形态的属性和能力。您可以随时解除［化形］。 |
| 20 | 仙躯 | 您所有属性的天赋值+2，基础生命值变为原来的两倍； 您的化形形态被破坏时，您将以精微能量微粒的形式分解并稍后重现为原本形态。 |

#### 1.2.1.3.7治疗

这个技能会增强你的医疗技术，在前期可以为同伴急救，在后期可以增强各类恢复性能力的作用。

在学习和训练这个技能的时候，您首先应该准备一个［急救箱］，这是您使用这个技能的关键道具，内含多种急救工具和常见药品，足够应付大部分情况。随着您的［治疗］技能等级提高，您可以根据您的理解在急救箱里随意添加新用具。

* 练习方法：在［知识·医疗］的指导下认真尝试恢复病人的健康。
* 升级效果：［急救］、［给药］、［手术］、［诊断］时，获得+1加成。

关于知识赋予的能力，见下表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **技能等级** | **能力名称** | **能力描述** |
| 1 | 医疗实践 | ［知识·医疗］提供的［先验加成］可用于［急救］、［给药］、［手术］和［诊断］。 |
| 3 | 强效急救 | 为情况危急的病人施以简单的急救，假如成功，可以立即使其生命值（基础生命值）不再下降，也即停止病情的恶化。 此能力相当于特殊版本的［急救］，尝试时获得与［急救］相同的加成。 |
| 5 | 虚空给药 | 不需要工具也可以将各种形式的药品送入患者体内。您可以将药品转化成绿黄红三种颜色的［生命能量］射线，其中绿色的转化自［口服药］，黄色的转化自［注射药］，红色的转化自［外用药］，假如用药是正确的或者无害的，病人将不会因为这些生命能量受伤，否则就会受到毒素伤害(不同药品转化成生命能量后，对不同承受者来说能量烈度也不一样)。 ［虚空给药］和［给药］之间并无疗效上的差别。 此能力相当于特殊版本的［给药］，尝试时获得与［给药］相同的加成。 |
| 7 | 即时手术 | 只要您可以自由活动且您与患者之间没有阻隔，您可以在任何时候展开手术。在［即时手术］过程中，您与患者默认处于无菌的理想手术环境中，手术用具会悬浮在您左右供您取用，患者的各项属性以全息面板的形式悬浮在您余光可见的位置 。 此能力相当于特殊版本的［手术］，尝试时获得与［手术］相同的加成。 |
| 10 | 直觉诊断 | 只要您得知患者的症状，您就有可能仅仅通过直觉判断对方得了什么病。得益于您的渊博学识和经验，即使那不是什么常见病，您也能有概率猜出来。如果您失败了，会觉得猜不出来。并且在患者出现新的症状前都不能再次使用这个能力。但您仍然可以用其他手段判断患者的病症，例如［诊断］。 此能力相当于特殊版本的［诊断］，尝试时获得与［诊断］相同的加成。 |
| 15 | 强效治疗 | 施展恢复生命值的能力时，恢复生命值的效果提升50%。在20级时，此加成提升到200%。 |

［治疗］可能是专业医生的必备技能，然而现实是绝大多数先冕医生只掌握1级或2级的［治疗］，因为在愈加快速和准确的机械化工具的帮助下，医生即使不具备真正的“实战”能力也能完成治疗。

当然了，虽然“老师”不好找，但是知识本身并没有消失，您仍然可以自学，在走过很多歧路以后，总会抵达终极。

#### 1.2.1.3.8知识

知识是智慧生物的獠牙。

在外显界，有［学会］和［研所］在知识的领域开疆拓土，这两个组织的成员遍布诸宇宙甚至内隐界。它们构建了共通的学历体系，在它们置办的学校上学的学子们有机会接触到任何知识。

在知识中，也有基础知识和特殊的力量体系知识相互区分。当您学习基础知识时，您对于世界的理解也会更进一步。当您学习力量体系知识时，您得到的将是极少数的几个群体对世界的一些片面的看法和单纯的实用技术。

知识有以下分支：

知识·工程

知识·文学

知识·语言

知识·生命

知识·世界

知识·神明

知识·军政

知识·农牧

知识·医疗

知识·艺理

知识·历史

知识·律法

力量体系知识有以下分支：

知识·自然

知识·科学

知识·魔法

知识·古艺术

知识·信仰

知识·功力

知识·神之力

知识·生长

知识·命运共同体

* 练习方法：（有效地）学习；您一次性至多学习一科。
* 升级效果：（执行涉及到所学内容的行动时）获得+1［先验加成］。

关于知识赋予的能力，见下表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **技能等级** | **能力名称** | **能力描述** |
| 1 | 学习 | 你获得了几种行之有效的学习方法，使你可以持续在当前所选择的科目中进步。您一次性只能选择一个科目进行学习。 |
| 3 | 学者的专注 | ［学习］消耗的精力减半。 |
| 5 | 学者的自律 | 你可以定制一个时间表，然后你可以毫无压力地执行这个时间表，无需像普通人那样准备许多额外机制确保履行。 |
| 7 | 学者的直觉 | 当你专注于一个目标时，你可以通过直觉判断目标说的每一句话是对、错还是无法判断对错（您总是可以这样尝试）。知识滋补了你的内在，其外显为对于真相的直觉。 |
| 10 | ［博士］ | 他人称你为博士。这是通过无数轮测试得到的高等荣誉。 你获得［命运共同体］的三级权限。参考[1.3.3.11权限等级表](#_1.3.3.9权限等级表)的描述。 |

出于特殊原因，［知识］并不提供10级往后的新能力。

知识不被等级限制。即使等级突破了10级、20级、或是25级，只要您还在学习，您对于世界的全貌就更清晰，便能做出更多的总结。

##### 3.2.9.8.1学习

习得了一系列正确、高效的学习方法，从此跨过了学习复杂知识的门槛。

——研所示板

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 学习 |
| ● | 所属 | 知识 |
| ● | 等级需求 | 1 |

［知识］达到1级后，人物自动获得这个能力。然后必须选择一个分支才能继续提升［知识］的等级。

每次只能选定一个科目进行学习，不同的科目之间技能等级不互通。当前可选择的科目尽在下表。

|  |  |
| --- | --- |
| 普通科目 | 工程，文学，语言，生命，世界，神明，军政，农牧，医疗，艺理，历史，律法 |
| 力量体系科目 | 自然，科学，魔法，古艺术，信仰，功力，神之力，生长，命运共同体 |

普通科目是理解世界、解释现象的知识。力量体系科目则是为了获取或更加了解对应的绝学与本领。

##### 3.2.9.8.2解答

请听好！我要开始答了。

——答疑节目的嘉宾

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 解答 |
| ● | 所属 | 知识 |
| ● | 等级需求 | 1 |

［知识］达到1级后，人物自动获得这个能力，表示可以运用自己的知识回答问题，拥有答疑的底气和基本自信。在拥有这个能力之前，人物的所有发言都基于自身的直观感受的本能反应，而非代表知识、真理甚至个体利益。

简单来说，这个能力可以让人物在回答问题的时候更加有理有据。

解答时需要先从自己掌握的知识里截取需要的部分再用自己的语言得出答案，这个行为本身会花费一定的时间，并且根据花费的时间，也消耗一定的精力。

解答不一定总能找到问题的答案，说出正确答案是个概率问题。因为有的知识总是恰巧在需要的时候忘记。同时也是能力问题，不会就是不会。

3.2.9.8.3临时记忆

任意［知识］达到3级后，人物自动获得这个能力，表示