# 第六总章 学会档案

记录从古至今的各类实体与非实体是［学会］的主要使命。

## 6.1标准数据

［学会］就后天域诸多活动的事物进行了许多总结，一些常见且并不唯一的事物的平均数据记录在这一栏，为可能遇见它们的人提供参考。

##### 6.0.1.1.1通用数据表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 类型 |  |
| ● | 生命值 |  |
| ● | 体力值 |  |
| ● | 精力值 |  |
| ● | 能量抗性 |  |
| ● | 移动速度 |  |
| ● | 身长 |  |
| ● | 体重 |  |
| ● | 动力值 |  |
| ● | 机敏值 |  |
| ● | 明智值 |  |
| ● | 学识值 |  |
| ● | 运转值 |  |
| ● | 感觉值 |  |
| ● | 灵慧值 |  |
| ● | 天然度 |  |
| ● | 绝学与本领 |  |
| ● | 战斗习性 |  |

### 6.1.1动物［A］

##### 6.1.1.0.1通用动物表格

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

#### 6.1.1.1羽类

##### 6.1.1.1.1雀

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 雀 |
| ● | 类型 | 动物-羽类-盗鸟族-雀 |
| ● | 危害等级 | 1（基本无害） |
| ● | 区域稀有度 |  |
| ● | 环境要求 | 森林、平原、城市；  温暖；  干燥 |
| ● | 移动范围 | 天空、陆地 |
| ● | 寿命 | 5年 |
| ● | 群居情况 | 独居·半定居·习性 |
| ● | 绝学与本领 | —— |

一种翅膀和身体基本等大的巴掌大小的鸟类，非常机警，以体型更小的昆虫或植物种子为食。

人类可能认为［雀］是一种敏感的精灵，有饲养者对其长有绒毛的外表爱不释手，也有人爱听它的“歌声”。

##### 6.1.1.1.2大雀

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 大雀 |
| ● | 类型 | 动物-羽类-盗鸟族-大雀 |
| ● | 危害等级 | 2（低危害） |
| ● | 区域稀有度 |  |
| ● | 环境要求 | 平原，城市；  温暖；  干燥 |
| ● | 移动范围 | 天空、陆地 |
| ● | 寿命 | 7年 |
| ● | 群居情况 | 独居·半定居·习性 |
| ● | 绝学与本领 | —— |

要比［雀］大上一圈的羽类动物，形态与［雀］相似，但有更重的喙和暴躁的脾气，会啄击过分靠近它的人。

大雀能够带着五斤左右的东西飞行，能凭借记忆力穿越迷宫，因此有歹徒专门将其训练成偷盗工具配合作案。

#### 6.1.1.2鳞类

##### 6.1.1.2.1水生族

生活在水中的鳞类生物，由于水中的环境特殊，生长出了特殊的结构，使其擅长游动并在水下呼吸。

##### 6.1.1.2.2蛇族

像蛇一样匍匐前进的有鳞生物，长条形，来去无声，擅长钻洞。

##### 6.1.1.2.3龙族

非凡的鳞类生物，非凡的智慧、体魄和特殊能力，与各种能量的亲和……以及不规则的形态。

##### 6.1.1.2.4鳞兽人族

生活在数千年前的倮类生命——［鼎人］的某一支后代，同时具有多种鳞类生命和倮类生命的特征，主要居住在［先冕］的沿海以及内陆湖的水下庇护所。

#### 6.1.1.3毛类

##### 6.1.1.3.1先冕猫

这种名为［猫］的小东西具有极高的饲养价值……像这种形态与花色的即使养了下地狱我也要养。

——研究员

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前言 | 一种生活在先冕人社区附近的非常常见的小型肉食动物，它们以生活在同一区域的更小的动物为食，有些则被先冕人饲养着。 |
| ● | 主类 | 毛类 |
| ● | 所属族 | 潜行族 |
| ● | 危害等级 | 1 |
| ● | 区域稀有度 | 先冕·薪沙界［常遇］，先冕·时留谷［常遇］，先冕·幻秘园［常遇］，先冕·其他［偶见］ |
| ● | 外貌 | 四足行走，有四条细腿、一颗头和一条长尾巴，全身被毛；  脸圆，嘴短，倒三角形粉色或黑色鼻子，三角形耳朵，有胡须，眼睛有多种颜色，反光透亮像玻璃和宝石球；  棕、黄、黑、白纯色或斑（条）纹毛色；  有站、蹲、侧卧、趴等多种体态，曲线优雅。 |
| ● | 栖息条件 | 森林，中、大型人造建筑群 |
| ● | 气候条件 | 温暖、干燥 |
| ● | 适应性 | 强 |
| ● | 食物 | 体型更小的动物；猫粮 |
| ● | 移动方式 | 走；奔跑；跳跃；攀爬 |
| ● | 捕食方式 | （夜间）伏击、短距离追逐 |
| ● | 繁殖方式 | 有性繁殖，春季发情（持续2-3个月），胎生哺乳（孕期2个月，一次3-6幼崽） |
| ● | 寿命 | 9-23年 |
| ● | 群居情况 | 独居；家庭（带崽） |
| ● | 简述 | 这种名为猫的小型动物即使是幼年时期也能压制和它们体长差不多的猎物。由于体温比人高，所以摸上去暖暖的。 |

这种小巧的生物总是独身，神出鬼没地在高楼或草丛间穿越，有时会尾随行人一段路，然后突然潜入阴影中，或窜到树顶上消失不见，但通常并没有什么危害。

因为五官和人类婴儿的比例相似，所以人看到它们的时候会产生亲切感，并且毛绒绒的身体也能给人提供慰藉。饲养这种生物的人很多，在先冕的薪沙界，有被称为［饲猫之国］的国度。

以下为战斗表格：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 先冕猫 | | | |
| ● | 实体类型 | 动物-毛类-先冕猫 | | | |
| ● | 当前位置 | 薪沙界 | | | |
| **属性** | | | | | |
| ● | 动力值 | 12 | ● | 生命值 | 4 |
| ● | 机敏值 | 15 | ● | 体力值 | 10 |
| ● | 明智值 | 4 | ● | 精力值 | 4 |
| ● | 学识值 | 4 | ● | 移动速度 | 2步/秒， |
| ● | 运转值 | 15 | ● | 身长 | 0.2~0.55米 |
| ● | 感觉值 | 12 | ● | 体重 | 5~20斤 |
| ● | 灵慧值 | 4 | ● | 天然度 | 100% |
| ● | 刚劲值 | 12 | ● | 能量抗性 | 基本99%  火焰抗性99.5% |
| ● | 健康值 | 12 |
| **其他** | | | | | |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力 | | | |
| ● | 战斗习性 |  | | | |
|  |  |  | | | |

火焰抗性

##### 6.1.1.3.2先冕游犬

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 先冕游犬 |
| ● | 类型 | 毛类-捉影族 |
| ● | 危害等级 | 3-4 |
| ● | 区域稀有度 |  |
| ● | 主要结构 | 躯干上有一颗头、四条腿（其中两只前腿和两只后腿）、一条尾巴 |
| ● | 颜色 | 棕色，土黄色等 |
| ● | 外观细节 | 嘴长，长有凸出的黑色鼻子，脸阔，耳朵通常竖起。  四肢修长，指端有钝爪，指肚有触感粗糙的肉球。  全身覆盖较短毛发，冬季较厚，夏季较薄。 |
| ● | 栖息条件 |  |
| ● | 气候条件 |  |
| ● | 适应性 |  |
| ● | 食物 |  |
| ● | 移动方式 |  |
| ● | 捕食方式 |  |
| ● | 繁殖方式 |  |
| ● | 寿命 |  |
| ● | 群居情况 |  |
| ● | 绝学与本领 |  |
| ● | 简述 |  |

##### 6.1.1.3.3森原鹿

什么人！哦、原来是鹿。

——冒险家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前言 | 一种小心谨慎，速度很快的四足植食动物，森林里常见的被捕食者。 |
| ● | 主类 | 毛类 |
| ● | 所属族 | 游旅族 |
| ● | 危害等级 | 1 |
| ● | 区域稀有度 | 先冕·薪沙界［常遇］，先冕·祥云岭［常遇］，先冕·时留谷［常遇］，先冕·幻秘园［常遇］，先冕·其他［罕存］ |
| ● | 外貌 | 四足行走，有四条细长的腿、一颗侧看呈三角形的头和一条极短的尾巴；  脸窄，吻部较长，鼻子是黑色的，瞳色暗淡、不太反光，另有近似长椭圆形的耳朵斜立在头颅两侧；  棕色或棕底带斑纹的毛色，腹部一般为白色；  有站、蹲、正卧、腾跃等多种体态，凸显灵巧。 |
| ● | 栖息条件 | 森林，丛林 |
| ● | 气候条件 | 温暖；干燥和潮湿 |
| ● | 适应性 | 中等 |
| ● | 食物 | 灌木、矮树的嫩叶，新鲜的草，多数果实和少数菌类 |
| ● | 移动方式 | 走；奔跑；跳跃 |
| ● | 捕食方式 | —— |
| ● | 繁殖方式 | 有性繁殖，春、夏两季发情（持续1个月），胎生哺乳（孕期3个月，一次1-2幼崽） |
| ● | 寿命 | 20-45年 |
| ● | 群居情况 | 群居 |
| ● | 绝学与本领 | 不明 |
| ● | 简述 | 非常机警的草食动物，能在很远处发现危险，并快速逃离，靠着这样的本领，它们能够逃脱多数猎手的追捕，包括那些经验不足的菜鸟猎人和他们的萌新猎犬。 |

先冕人的家具时常包含鹿头雕塑以彰显房主人的野性，真正的森原鹿却是一种颇为胆小和敏感的生物，假如你接近他们不到50米，就有可能导致它们发出惊叫声，甚至直接跑掉。

对于先冕人来说，鹿角是一种强身健体的药材。雄性森原鹿的角大而壮观，是一种专门向雌鹿展示自身健康的工具，当遇到竞争对手时，也可以利用角打一架。在非繁殖的季节，鹿的角就会变得容易脱落，有时碰到树上或者一觉醒来，它们就自由了，而在繁殖季节的前夕，又会以惊人的速度生长回来。

相比鹿角，鹿肉的受众更少，相比人们经常食用的猪肉和牛肉，森原鹿的肉比较清淡，假如和蘑菇一起煮，恐怕只能从口感分辨两者的不同。吃着没有肉的味道就是人们不太喜欢鹿肉的原因，当然在理解它们美味之处的人眼中，这并不算缺陷。

##### 6.1.1.3.4猫兽人

-那就是［兽人］吗？

-是的，她具有猫的特征，好好照顾的话也会发出“呼噜呼噜”的声音。

-那、那——

-可以摸，她说，三倍工资。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前言 | 起源于先鼎的基因造物，以人和猫的基因为主体，配以少量定制基因，造就了这种天生就具备猫的本领的［人］。 |
| ● | 主类 | 毛类 |
| ● | 所属族 | 毛兽人族 |
| ● | 危害等级 | 10 |
| ● | 区域稀有度 | 鼎［灭绝］，先冕-薪沙界［罕存］，先冕-幻秘园［偶见］，先冕-苦言辙［偶见］ |
| ● | 外貌 | 双足行走，有纤细的躯干，两条较细的上肢、两条较粗的下肢、一颗头和一条细长的尾巴，全身被毛；  脸圆，吻部略微突出，黑色倒三角形鼻子，有胡须，眼睛有多种颜色，瞳孔内有花纹，四肢纤长，肢体末端长着像人手一样灵活的爪；  棕、黑、白底，拥有正红、鲜黄等颜色明亮的斑纹和花色；  有站、蹲、坐、卧等多种体态，风格高雅灵活。 |
| ● | 栖息条件 | 丛林，小、中、大型人造建筑区域 |
| ● | 气候条件 | 温暖；干燥 |
| ● | 适应性 | 很强 |
| ● | 食物 | 杂食；熟食 |
| ● | 移动方式 | 走、奔跑、跳跃、游泳、驾驶等 |
| ● | 捕食方式 | 购买，伏击 |
| ● | 繁殖方式 | 有性繁殖，发情期不定（持续时间不定），胎生哺乳（孕期7个月，一次1-3幼崽） |
| ● | 寿命 | 55-110年 |
| ● | 群居情况 | 独居；家庭（一夫一妻，带崽或不带崽） |
| ● | 绝学与本领 | 不明 |
| ● | 简述 | 像是猫变的人，又像拟人化的猫，妖怪般的生物。猫兽人发出像猫一样的气味，即可以像人一样说话（声音更轻浮），也可以像猫一样发出叫声，它们天生就可以理解叫声的含义，只是用语言表达出来有一定的困难。 |

最早的猫兽人只认同人类的身份，然而随着所处环境的磨炼，其中的大多数清楚地意识到了自己和真正的人类有巨大的不同，比如人类睡觉只需要摆弄好四肢，而猫兽人却有五肢。其后代因此更加重视自己作为［猫兽人］的身份，只把［鼎人］先祖的文化当做历史遗留。

即使生活在丛林和荒野中的猫兽人也并未全部野化，它传承着先鼎时期的古老文化，并保留着古文明的一部分遗产，其中的［陷阱工艺］和［隐形工艺］在如今的先冕人眼中仍有先进之处，因此无论是［研所］还是［学会］都与它们保持着密切的合作。

##### 6.1.1.3.5犬兽人

-不行，快回来，我已经离不开你了！

-但我真希望你和我在一起是因为我的思想，亦或者我的能力，而不是我的狗头。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 犬兽人 |
| ● | 类型 | 动物-毛类-毛兽人族 |
| ● | 危害等级 | 8 |
| ● | 区域稀有度 | 鼎［灭绝］，先冕-薪沙界［罕存］，先冕-幻秘园［偶见］，先冕-苦言辙［偶见］ |
| ● | 主要结构 | 一颗头、一个躯干、两根上肢、两根更长的下肢、一条尾巴。 |
| ● | 颜色 | 毛色黑、白、黄、青等多种颜色，有纯色、斑块、条纹等多种组合样式；  瞳色为黑、浅黄、浅褐、浅蓝等多种颜色。  体液有透明（汗液）、红色（血液）、白色（脓液）、黄色（尿液）等多种颜色。 |
| ● | 外观细节 | 长着类似狗（一种毛类捉影族动物）的头部，和真正的狗有很大差别，但看到会令人联想到狗，主要特征是比较厚的兽耳、粗短眉毛和倒三角形的黑色鼻子。  肢体末端有灵活的手，手指的末端有较钝的爪子。部分品种掌心和指肚长着肉球。  全身覆盖较厚的皮毛，即使不穿衣服也不显得暴露。它们一般是穿着衣服的，并且春夏秋冬都是差不多的款式，不会因天气变化而增厚减薄。 |
| ● | 栖息条件 | 大、中、小型人造建筑群 |
| ● | 气候条件 | 温暖，稍寒，寒冷；干燥 |
| ● | 适应性 | 强 |
| ● | 食物 | 杂食；生肉，熟肉，煮熟的粮食作物等，也吃一些只有营养没有口感的胶囊 |
| ● | 移动方式 | 走，驾驶，奔跑 |
| ● | 捕食方式 | 追踪扑咬，购买 |
| ● | 繁殖方式 | 有性繁殖，发情期不定（持续时间不定），胎生哺乳（孕期9个月，一次1-3幼崽） |
| ● | 寿命 | 60-120年 |
| ● | 群居情况 | 独居 |
| ● | 绝学与本领 | 不明 |
| ● | 简述 | 融合了先鼎人和狗的基因的变种生物，经历无数代的繁衍后长成了今天的样子。犬兽人的嗅觉灵敏，它们是少有可以闻到自己体味的动物，因此格外注重卫生，会积极使用香水来掩盖令人不快的气味。它们看上去十分活泼，似乎总有用不完的力气，但是很少思考。 |

正如人工智能竭力提醒的那样，即使对方没有要求尊重也必须默认对方需要尊重，否则有可能（像这样）不经意间摸到别人的头上并在柔软的触感中迷失自我，直到（像这样）留疤。

在生活中，犬兽人是优秀的职员，它们在各个人类聚居地的中心地带做着举足轻重的基层工作。

##### 6.1.1.3.6麒麟人族

起源于［先冕］-［吹砂角］的穴居人族，即使地球环境多灾多难，也一度在地底神秘力量的滋养下幸存至今。其形态小巧，体表多毛，头顶生出如玉的枝形角，如同奇幻生物。

由于区块间交通相对方便，且吹砂角地表环境连年恶化，大多数麒麟人在当代放弃了优化老家的环境，前往薪沙界与［人类］合住，但由于文化差异和生理差异存在，客场求生的麒麟人无法融入当地人，目前过着低人一等的生活，做着并不起眼的工作。

在薪沙界的人类中间流传着一种关于麒麟人的传言：看到ta们的面孔会痛苦地走向罪恶，唯一的破解之法就是锯掉ta们的角。为了保命，出现在薪沙界的麒麟人都会穿戴面具出门。

###### 6.1.1.3.6.1青麒麟人

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 前言 | 麒麟人中较为常见的一种，喜爱旅游胜过一切，外显界有8成可能被探索的地方都留下了它们的足迹。 |
| ● | 主类 | 毛类 |
| ● | 所属族 | 麒麟人族 |
| ● | 危害等级 | 10 |
| ● | 区域稀有度 | 先冕-薪沙界［罕存］，先冕-吹砂角［常遇］，先冕-雕雨陵［稀有］ |
| ● | 外貌 | 双足行走，有纤细的躯干，两条较细的上肢、两条较粗的下肢、一颗头、一对深水绿色的角和一条带深色鬃毛的肉质尾巴，关节处披盖较厚的深色毛发；  脸圆，吻平，高耸的鼻梁，有胡须，瞳孔颜色似乎打湿的青岩，脚底有柔软且带有一定韧性的垫；  近白的浅青色的皮肤，深水绿色毛发和指甲，几乎没有斑点或纹路；  通常是站立的姿态，累了会依靠某物站着休息，给人以从不松懈的感觉。 |
| ● | 栖息条件 | 丘陵、浅层洞穴、 |
| ● | 气候条件 | 非极冷或极热；非极干燥 |
| ● | 适应性 | 很强 |
| ● | 食物 | 杂食；粮食作物和穴居生物 |
| ● | 移动方式 | 走、奔跑、驾驶 |
| ● | 捕食方式 | 收割，烹饪，伏击（夜间） |
| ● | 繁殖方式 | 有性繁殖，无发情期，胎生哺乳（孕期4个月，一次1个幼崽） |
| ● | 寿命 | 120-240年 |
| ● | 群居情况 | 独身 |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力 |
| ● | 简述 | 青麒麟人世代生长在吹砂角的青岩地带的浅层洞穴与 丘陵之间，肤色与毛色都与青岩类同。虽然青岩地带并没有高山，青麒麟人却能散发一种山巅似的冷峻气息，或许是土地对于自身的期待经由自然力量投射到了联系较强的住民身上。青麒麟人很少开口说话，可能也是随了山巅鲜有人至的特征。 |

只要气候不是那么干燥的地方都可以找到青麒麟人的帐篷，在机缘巧合之下，它们甚至会偷偷溜进薪沙界的民居。青麒麟人难以忍耐极端干燥的气候，类似的极端气候会让它们的皮肤开裂、血流不止。

并非所有麒麟人都具有如玉的角，青麒麟人整个物种的角都像是普通的抛光岩石，既不温润也不透亮。在青麒麟人的文化中，角的生长象征着大地的催促，一个优秀的青麒麟人应当将角的长度保持在30厘米以内，否则就应当去往吹砂角的强风地带使它接受风化。

青麒麟人素来享誉石器大师的美名，虽然在目前的这个时代已经不再需要石器，却仍然保留着这样的爱好。笔者藏有一件青麒麟人赠送的石刀，此刀花纹之精美，构型之合理，挥动时的手感更是恰到好处，令人遗憾它的材质只是石头。

#### 6.1.1.4介类

6.1.1.4.1甲形族

6.1.1.4.2蝶形族

#### 6.1.1.5倮类

##### 6.1.1.5.1先钟人

-游戏结束了，老板、请相信我，先钟人真的已经灭绝了！

-那你又是什么？

-真心话大冒险，我是先冕人啊。

-除了先钟人，哪个种族会玩持续30年的大冒险？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 先钟人 |
| ● | 类型 | 动物-倮类-人族-先钟人 |
| ● | 危害等级 | 8（高危害） |
| ● | 区域稀有度 | 先钟［灭绝］ |
| ● | 环境要求 | 平原，城市，荒野；  温暖；  干燥 |
| ● | 移动范围 | 陆地 |
| ● | 寿命 | —— |
| ● | 群居情况 | 群居·定居·现象 |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力，技能，法术 |

明明身高不到一米七，却能在关键时刻展露高于平时六十倍的超强爆发力。明明支持其运动的躯体是材料学界的不可能，却会被普通的冷兵器击杀。

先钟人是一种古人类，在六千年前“原产地”发生的毁灭性灾难中灭绝。据说它们六千年前到八千年前的那段时间建立了璀璨的文明，也曾通过无数努力取得了耀眼的成果，却仍未能阻止灾难将一切伟大的创造倾覆。

现代人只能通过海上飘来的残破文献分析先钟人的民俗、科学技术和身体构造，有关细节除了知道它们是地球魔法的最早使用者且不会老死之外绝大多数细节仍是未解之谜。

##### 6.1.1.5.2先鼎人

假如你见到了活的先鼎人，就相当于见到了穿越时空的证据。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 先鼎人 |
| ● | 类型 | 动物-倮类-人族-先鼎人 |
| ● | 危害等级 | 8（高危害） |
| ● | 区域稀有度 | 先鼎［灭绝］ |
| ● | 环境要求 | 平原，城市；  温暖；  干燥 |
| ● | 移动范围 | 陆地 |
| ● | 寿命 | 80年 |
| ● | 群居情况 | 群居·定居·现象 |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力，技能，机械工程 |

其实先鼎人并不一定每个都擅长机械与工程，这只是由于先鼎的机械工程相关遗物和传承工艺在其后代手中相当普及，导致相关科目的研究人员有一种无可厚非的刻板印象，现有证据证明，先鼎人除了擅长观察与计算外，相当于今天的普通人。

先鼎人在四千年前的一场大灾难中灭绝，那时，它们赖以生存的国土半数沉入水下，建在沿海的城市尽数毁灭，活下来的先鼎人被赶往并不适宜居住的高山，终于还是随着大陆的完全沉没而灭绝。

##### 6.1.1.5.3先冕人

-你身上有我喜欢的味道。

-又来了。真的不是骗局？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 先冕人 |
| ● | 类型 | 动物-倮类-人族-先冕人 |
| ● | 危害等级 | 8（高危害） |
| ● | 区域稀有度 | 先冕：  薪沙界［遍地］，其他［偶见］ |
| ● | 环境要求 | 城市 |
| ● | 移动范围 | 陆地 |
| ● | 寿命 | 80年 |
| ● | 群居情况 | 群居·定居·现象 |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力，技能，权限 |

现今的地球上最主流的的人类，主要分布在先冕大陆的薪沙界。但由于人类与生俱来的冒险天性和时代赋予的特殊机遇，先冕人的足迹早在五百年前就遍布尘埃宇宙了。

相比在纷争方面各有所长的异族，先冕人的长处在于修和，也就是与他人相处的能力。但这种天赋对同族无效，只能在与异族交往时使用。也许正是因为这种天赋，才能解释［后天旅社］为什么给它们提供种种优待吧。

#### 6.1.1.6化类

##### 6.1.1.6.1烂柯人族

生活在［飞英星系］-［地球］-［先冕］-［千风峡］的类似人族的生命，能够与植物交谈。最初的烂柯人由自然神［烂柯］制造出来，其后代则是从亲手栽培的植物中长出，因此带有植物般的身体结构。

##### 6.1.1.6.2褐星人族

生活在［先冕］-［雕雨陵］的类似人族的生命，身材矮小，密度高，体力极为充沛，从一种可生长的矿材中雕琢而来。最初的褐星人由自然神［褐星］参照人族创造出来，它们老化不明显，可像山岩一样长寿。

### 6.1.2植物［P］

#### 6.1.2.1更生类

依靠有形的根须在土地里汲取生命力量，利用叶子创造营养。是外显界诸宇宙中比较流行的植物生活方式，因此更生类的植物分布最为广泛。

#### 6.1.2.2寄生类

寄生类必须依靠其他生命才能存活。一些可以寄生动物、植物，一些则寄生亡灵、恶魔、人造物甚至化身、仙人等。相比更生类的植物，寄生类一般不能自行生产营养，只能从其他地方掠夺。

#### 6.1.2.3朽生类

将已死的事物作为土地扎根的植物种类，它们渴求的营养基本是其他植物不易利用甚至有害的物质，只要存在死亡的地方就有它们的身影。

#### 6.1.2.4隐生类

特殊的植物，并不吸食外显界的营养，而是利用外显界的种子孕育出内隐形态的根茎，顶穿外显界与内隐界的隔膜，从汲取内隐界［恒溪］和［宙池］中的物质，再利用汲取到的养分补给外显界的种子，使种子蜕变为具有各种特殊能力的成长形态，以得出更多种子。

### 6.1.3眷属［J］

### 6.1.4恶魔［E］

听凭强大意志的呼召而现身的奇特生物，它们不具备严格意义上的生命，并不与环境进行物质交换，不须吃也不必喝。恶魔在完成任务后就会消散成微末。

纯粹的能量会破坏恶魔的自我持续性，大多数恶魔受到一定伤害时会提前消失。

##### 6.1.4.0.1通用恶魔表格

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

#### 6.1.4.1使魔

［正常］的恶魔。

##### 6.1.4.1.1器物使

造型或结构极其简单的使魔，通常被召唤者当做工具运用，如果不是，它们并不具备独立工作的能力。

###### 6.1.4.1.1.1恶魔镰刀

-假如脱手了呢？

-那就跑过去捡，你捡它之前，它都会悬浮在原地，而且除了你别人都捡不起来。

-真神奇，有什么代价呢？

-呵呵。冒险之路要大胆，不是什么东西都有代价。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 恶魔镰刀 |
| ● | 类型 | 使魔-器物使 |
| ● | 生命值 | —— |
| ● | 能量抗性 | —— |
| ● | 动力值 | —— |
| ● | 移动速度 | —— |
| ● | 身高/身长 | 1.6米（首次召唤）；  召唤者身长的80%（第复数次召唤） |
| ● | 体重 | 15斤（首次召唤）；  召唤者［动力值\*体重］的0.5%（第复数次召唤） |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | —— |
| ● | 召唤费用 | 愿力150 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要一把镰刀的愿望。  仅此一个。 |
| ● | 外貌 | 纯黑的镰状物，由一段细长的柄和顶部较为宽大的弧形刀刃组成，整体呈“7”字形。摸上去有金属的质感，但是不像金属那样反光，它基本没有光泽，即使是刀刃部分也一样。 |
| ● | 简述 | 一把越用越趁手的漆黑之镰，轻盈、锋利，不会磨损，不会崩裂，极尽的可靠。除非你用它砍特别坚硬或特别重的东西——那就有点震手。  在被召唤出来的时候，它由无数个凭空出现的黑点聚合而成并悬浮在召唤者面前。恶魔之镰只受到召唤者自身传递的动能影响，所以只有召唤者可以使用或者挪动它。 |

假若世界上有一种没有光泽的漆黑矿石，那么恶魔镰刀应该就是由这种矿物制成的。

因为忽视各种形式的物质交换和能量反应，所以像恶魔镰刀这类看似威力有限的工具也可以成为不够敏捷的物体的专业杀手，例如某些车辆、大型飞行器就会在撞上悬浮的恶魔镰刀后受到难以想象的反作用力，却没有移开它的可能。

###### 6.1.4.1.1.2恶魔之爪

经历了枯燥乏味的练习之后才能得到经验，然而比起单纯的经验，在练习过程中取得的各种成果，是积累更能支撑我走下去。说到这里我就感到十分可惜，恶魔器物虽然是良好的工具，却不能成为前进的动力，真是遗憾。

——实习图书管理员

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 恶魔之爪 |
| ● | 类型 | 使魔-器物使 |
| ● | 生命值 | 5 |
| ● | 能量抗性 | 击打抗性99.9%  其他抗性90% |
| ● | 动力值 | —— |
| ● | 移动速度 | —— |
| ● | 身高/身长 | 召唤者手/爪长度的150% |
| ● | 体重 | 召唤者体重的1% |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | —— |
| ● | 召唤费用 | 愿力100 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要一对更强的爪子的愿望。  仅次一对。 |
| ● | 外貌 | 一对附在召唤者最前一对前肢末端的灵活双爪，它比召唤者原本的手大一圈，有五个指头并且更重，更重的原因可能是表面有一些粗糙、无序的装饰物。恶魔之爪的每根手指都具有坚固勾形的指甲，勾的内侧形似刀刃，整体兼具切肉刀的锋利和板斧的韧性。 |
| ● | 简述 | 一对手套似的恶魔双爪，每只都有和单手剑差不多的重量。一些没有手的动物，例如毛类的狮子老虎和鳞类的鳄鱼等等，它们可以利用这个恶魔得到一双灵活不逊于人类的手。  在被召唤出来的时候，会有无数个漆黑的碎屑凭空出现并在召唤者手上持续聚集，最终以肉眼难以看清的动作拼合成一对套在召唤者双手外面的大爪子。 |

像恶魔之爪这样的穿戴式工具总是拥有自己的生命值，它们会因为承受了强力的攻击所以在没有完成使命的情况下提前消散。另一方面，由于会在召唤者需要它们的瞬间就组合在其身上，它们给人的感觉是召唤者本来就有这个东西一样。

###### 6.1.4.1.1.3恶魔长枪

据说恶魔长枪在过去是没有在中间分开、变成两个尖的，它这么做是为了和［真恶魔］中的某一类所持有的兵器做区分，避免后者的污秽坏了它的名声。

——巫师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 恶魔长枪 |
| ● | 类型 | 使魔-器物使 |
| ● | 生命值 | —— |
| ● | 能量抗性 | —— |
| ● | 动力值 | —— |
| ● | 移动速度 | —— |
| ● | 身高/身长 | 2米（首次召唤）；  召唤者身长的100%（第复数次召唤） |
| ● | 体重 | 10斤（首次召唤）；  召唤者［动力值\*体重］的0.25%（第复数次召唤） |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | —— |
| ● | 召唤费用 | 愿力150 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要一把长枪的愿望。  仅此一个。 |
| ● | 外貌 | 通体漆黑的笔直枪状物，前端三分之一和后端三分之一皆紧密缠绕着黑色的荆棘样装饰，枪头一分为二成为两个尖头，像二股叉但尖端越从两端向中间收细，锐利无比。 |
| ● | 简述 | 完全可靠的黑色长枪，装饰风格相当有“恶魔味”。虽然过于尖锐的枪头看上去可能会显得脆弱，但整个长枪都是由不可摧毁的材质制成，即使它的目标崩毁朽烂，它也不会有丝毫损伤。虽然在外表上看不出来，但是枪头部分在手感上要比手柄部分重一些。  在被召唤出来的时候，便有无数个凭空出现的黑点聚合成一把黑色的长枪，在成型的瞬间，那把枪会竖直下落并最终斜插进召唤者面前的地里。恶魔长枪只受到召唤者自身传递的动能影响，所以只有召唤者可以使用或者挪动它，这点和恶魔镰刀一样。 |

恶魔长枪在成型之前就可以使用，在它被召唤显形和完全成型之间有数秒的间隔，完全成型之前没有荆棘装饰，但是也可以发挥正常的作用。如果想要在打断了成型过程的前提下获得荆棘装饰，可以设法使其脱手，它会在数秒内“长”出装饰来。

###### 6.1.4.1.1.4恶魔黄金

所以［金币床］是不可能的吗？

——龙

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 恶魔黄金 |
| ● | 类型 | 使魔-器物使 |
| ● | 生命值 | —— |
| ● | 能量抗性 | —— |
| ● | 动力值 | —— |
| ● | 移动速度 | —— |
| ● | 身高/身长 | 与想象中的货币等长。 |
| ● | 体重 | 0.1斤；  获得后每小时降低最大重量的10%。最低降至0%（没有重量）。 |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | —— |
| ● | 召唤费用 | 愿力1 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要一些钱的愿望。  最大数量等于召唤者［意志力］的［可支配能量值］。 |
| ● | 外貌 | 一些钱，它与真钱一模一样，似乎是由极高昂的成本仿制的。比较遗憾的是这种恶魔黄金只在最开始的1小时能够以假乱真，一旦存在时间超过1小时，它就会出现明显的瑕疵，直到第11个小时完全变成黑色的［钱］形状的不明固体。 |
| ● | 简述 | 通常是用以应急的假钱，在刚刚被召唤出来的时候无法从外表上看出与真钱的区别，但是仿真度会随时间流逝而下降，最终变回漆黑无用的本质形态。除此之外，这种钱也有［入水化，见火焚］的特性，受到能量影响或浸入一定密度的物体中时有概率直接消失。  在被召唤出来的时候，会有无数个凭空出现的黑点在召唤者手上或腰包、衣袋中聚集，并在数秒内呈现出钱币的式样，一直到消失之前都保持固定的形状。 |

不论何时，恶魔黄金的使用者永远无法回避一个问题，那就是重量。

后天域的多数货币都不是0.1斤重。

###### 6.1.4.1.1.5绞杀者

-以我多年冒险的经验，你脖子上那玩意肯定不是什么正经围脖。

-没错，这是个恶魔，它正在尝试绞死我……

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绞杀者 |
| ● | 类型 | 使魔-器物使 |
| ● | 生命值 | 5 |
| ● | 能量抗性 | 击打抗性99.9%  其他抗性90% |
| ● | 动力值 | 28（首次召唤）  目标动力值的280%（第复数次召唤） |
| ● | 移动速度 | 2步/秒 |
| ● | 身高/身长 | 2米（首次召唤）  目标颈围的5倍（第复数次召唤） |
| ● | 体重 | 0.8斤（首次召唤）  目标体重的0.8%（第复数次召唤） |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | 不观察；运动式进攻；完全进攻 |
| ● | 召唤费用 | 愿力150 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要绞死目标的愿望。  仅次一个。 |
| ● | 外貌 | 长着漆黑手臂的粗扁绳索，其上有繁复的花纹，它的形状像是毛线围巾，绞在目标脖子上时也像是一个围巾。 |
| ● | 简述 | 像是多长了一对手臂的特制绳索，可以快速靠近敌人并勒住他的脖子，除非用力扯掉或者用强力的攻击将它消灭，否则它永远不会停手。当有其他人或没有被召唤者或目标持有的物品挡在它与目标之间时，它会直接穿过阻挡物。  在被召唤出来的时候，首先会瞬间产生一个模糊的虚影，然后虚影吸引黑色的微型碎屑接近并在数秒内形成一个具体的形象。 |

首次召唤时，它绞杀的力道可达1000单位以上，这足以瞬间杀死一个人，甚至直接将头绞掉。随着召唤次数的增多，它变得每次出现都能恰好对付召唤者的目标，然而当召唤者瞄准强大的对手时，［绞杀者］那低薄的生命值会成为它最大的弱点。

当绞杀者勒住目标时，还会用手臂干扰目标的反抗，阻止对方逃脱。

召唤者需要对目标抱有极大的恨意才能将这个恶魔召唤出来。

###### 6.1.4.1.1.6恶魔之矢

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 恶魔飞矢 |
| ● | 类型 | 使魔-器物使 |
| ● | 生命值 | —— |
| ● | 能量抗性 | —— |
| ● | 动力值 | —— |
| ● | 移动速度 | 10步/秒 |
| ● | 身高/身长 | 0.4米（首次召唤）；  召唤者身长的20%（第复数次召唤） |
| ● | 体重 | 1斤（首次召唤）；  召唤者体重的1%（第复数次召唤） |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | —— |
| ● | 召唤费用 | 愿力50 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要用远程武器攻击目标的愿望。 |
| ● | 外貌 | 通体没有光泽的黑色飞箭，笔直，箭杆上有意义不明的粗糙凸起。 |
| ● | 简述 | 一根或复数根凭空出现的弩箭，它被召唤出来的瞬间就在朝着召唤者想要打击的目标飞速前进了。当恶魔飞箭命中目标或是撞到什么东西上导致停止时，它就会瞬间消失，只留下一些证明它来过的箭孔或伤口。  在被召唤出来的时候，它从一个椭圆的平面传送门中钻出缓慢，并立即射向召唤者的目标。 |

恶魔飞箭的威力会随着召唤者的体重变化而变化，因为飞箭的重量受到召唤者体重的影响，再因为同等飞行速度的情况下越重的箭威力越大，所以体重更大者召唤这个恶魔能发挥更大的作用。

除了那些细节，恶魔飞箭在诸多使魔中扮演的其实就是普通远程攻击的角色。

###### 6.1.4.1.1.7恶魔甲胄

多和恶魔交心，你会发现它们从不感受痛苦。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 恶魔甲胄 |
| ● | 类型 | 使魔-器物使 |
| ● | 生命值 | —— |
| ● | 能量抗性 | 击打抗性99.9%  其他抗性90% |
| ● | 动力值 | —— |
| ● | 移动速度 | —— |
| ● | 身高/身长 | 召唤者的105% |
| ● | 体重 | 召唤者的35% |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | —— |
| ● | 召唤费用 | 愿力300 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要穿上一副盔甲的愿望。 |
| ● | 主要结构 | 分头盔、上身铠甲和下身铠甲三部分，根据召唤者自身可能存在的特殊情况，可能会有其他结构，如尾部装甲，翅甲等。 |
| ● | 颜色 | 无高光的黑色。 |
| ● | 外观细节 | 一副风格混搭的铠甲，由长满硬刺、凸起、荆棘装饰的宽板、小环和鳞片组成，密不透风。 |
| ● | 简述 | 披挂在召唤者身上的黑色盔甲，由若干琐碎零件紧密拼合在一起，能够赋予召唤者99.9%的击打抗性，当施法者失去意识时该盔甲会自动消失。任何能对召唤者造成伤害的攻击都会直接击穿盔甲并留下一个创口，敌人通过盔甲的创口攻击召唤者时，召唤者不受到盔甲的保护。盔甲的创口会在出现后的1分钟内愈合如初。  当恶魔盔甲被召唤出来的时候，一些黑色的物质就会从四面八方聚集到召唤者身上，并在数秒内化作流体传遍全身，逐渐使形状分明。 |

盔甲会提供一定的防护，但也要注意重量。当召唤者穿着恶魔盔甲时，其行动会变得迟缓（行动时赋予对手的反应次数+1次），一切运动都更加累人（行动时消耗的体力+1）。

##### 6.1.4.1.2偶像使

结构更为复杂的仿生使魔，可以单独执行任务，形象以人形和兽形为主，就像召唤者制造出来的偶像。

###### 17.9.2.4护卫者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 护卫者 |
| ● | 类型 | 使魔-偶像使 |
| ● | 生命值 | 20 |
| ● | 能量抗性 | 击打抗性99.9%  其他抗性90% |
| ● | 动力值 | 16 |
| ● | 移动速度 | 0.5步/秒 |
| ● | 身高/身长 | 1.8米（首次召唤）；  召唤者身长的100%（第复数次召唤） |
| ● | 体重 | 200斤（首次召唤）；  召唤者体重的200%（第复数次召唤） |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | 不观察；运动式防守；完全格挡 |
| ● | 召唤费用 | 愿力200 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要被人保护的愿望。 |
| ● | 主要结构 | 主要结构和召唤者相同。 |
| ● | 颜色 | 黑色（不反光） |
| ● | 外观细节 | 一套可活动的盔甲，线条顺滑，盔甲内部只有一团漆黑，走路时发出叮叮当当的响声。看不出是无定型物质穿了有形的盔甲，还是盔甲便是它本身。 |
| ● | 简述 | 护卫者自主保护召唤者，它会自行侦查敌人，并且挡在召唤者与敌人之间。护卫者与召唤者保持相当的默契，当召唤者想要对敌人使用远程攻击时，护卫者会凹出一个特殊的造型把“弹道”让出来。即使召唤者主动要求，护卫者也不会发动攻击。  这个恶魔在被召唤出来的瞬间已经有了轮廓甚至是可以活动的。在这个恶魔出现之后的几秒内，不断有细微的黑色粒子生成并加入到这个恶魔身上，为其形成了一个穿着厚重盔甲的轮廓。 |

双足行走，2上肢，2下肢，1头。全身穿甲。

如果召唤者想要立刻受到保护，这个恶魔甲士就会出现，替召唤者挡下攻击。

护卫者通体哑黑色，高大瘦削，但穿着一身黑金光泽的发亮盔甲，一看就有很强的防御力。据说在它出现的一瞬间具有能挡住一切攻击的力量。

护卫者出现的瞬间动能抗性为99.99%，其余能量抗性为99.9%。5秒内，动能抗性逐渐降为99.9%，其余能量抗性降为90%。

#### 17.9.2.6恶魔替身［HP 10］

无定型。与召唤者同样。

恶魔替身只在意志坚定者十分需要脱离当前身体时出现并将召唤者的意识接过来。当召唤者进入恶魔替身后，即与原先身体的一切感知断绝，所有没有考虑到恶魔替身的诅咒也不会影响处于恶魔替身之内的召唤者。

在召唤者决定回归原来的身体前，都可以无限制地占用这具恶魔的身体，不论召唤者原本的属性如何，始终使用恶魔替身的属性。召唤者离开恶魔替身的时候，恶魔替身立即消失。

恶魔替身的动能抗性为99.9%，其余能量抗性为90%。

##### 6.14.1.3现象使

少见的使魔种类，通常是恶魔版本的自然现象或非自然现象。

###### 6.1.4.1.3.1扮鬼

总有人想要扮鬼。我要让ta见真鬼。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 扮鬼 |
| ● | 类型 | 使魔-现象使 |
| ● | 生命值 | —— |
| ● | 能量抗性 | —— |
| ● | 动力值 | —— |
| ● | 移动速度 | —— |
| ● | 身高/身长 | 1.6米（首次召唤）；  召唤者身长的80%（第复数次召唤） |
| ● | 体重 | —— |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | —— |
| ● | 召唤费用 | 愿力200 |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 实现召唤者想要鬼影冲向某处的愿望。 |
| ● | 主要结构 | 不稳定的人形物，没有五官，也没有可分辨的结构。 |
| ● | 颜色 | 黑色（不反光） |
| ● | 外观细节 | 因悬浮而等高于召唤者的漆黑的人影飘过！ |
| ● | 简述 | ［扮鬼］外显为人形的鬼影（实际形状取于召唤者的形态），它没有实体和质量，但是在出现的瞬间，会携带一股大约2000单位的动能朝着召唤者指定的方向飞去，这可能造成以100%的烈度造成物理伤害。在它撞上目标之前，可以抵挡砸在它身上的动能，至多2000单位，如果抵挡的动能超过了这个数字，它就会直接瓦解。  ［扮鬼］不像其他的恶魔一样在出现的前几秒由黑色的物质组成，而是在出来的瞬间就已经成为一闪而逝的鬼影了。 |

#### 6.1.4.2真恶魔

异常的恶魔，诞生于［深渊］的强大意志力与生成这般意志的无穷恶意。这类恶魔直至被物理摧毁前都不会自然消散，它们唯一的目的就是完全消灭生命和光明。

##### 6.1.4.2.1黑魔

通体哑黑，具有强大击打抗性（物理伤害抗性）的真恶魔，最适合代表深渊的漆黑铺满大地。其击打抗性高达99.9%，其他抗性只有90%。物理攻击是黑魔最偏爱的攻击类型。

###### 6.1.4.2.1.1砍杀者

它持刀向镜头的方向走来，被大小极不协调的双臂挥舞着的巨大砍刀甚至能劈开巨木与岩石。

——实习图书管理员

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 砍杀者 |
| ● | 类型 | 真恶魔-黑魔 |
| ● | 生命值 | 10 |
| ● | 能量抗性 | 击打抗性99.9%  其他抗性90% |
| ● | 动力值 | 13 |
| ● | 移动速度 | 1步/秒 |
| ● | 身高/身长 | 1.8米 |
| ● | 体重 | 180斤 |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | 不观察；运动式进攻；完全进攻 |
| ● | 召唤费用 | ——；  愿力1000（深渊死敌/深渊选民） |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 协助深渊毁灭世界 |
| ● | 外貌 | 双足行走，有魁梧的躯干，两条结实的上肢、两条更长的下肢、一颗头，通体覆盖粗糙的表皮，没有毛发，有若干短三角锥形硬质凸起；  面部只有一双漆黑的眼，没有结构明确的鼻子、嘴巴和耳朵，脸庞遍布刺毛和硬块，右手强壮甚于左手，持一柄和［恶魔镰刀］材质差不多的短把大刀；  全黑的外皮，质地粗糙，基本不形成高光；  有站立、跑动、冲锋等多种姿态，尤其突出致命。 |
| ● | 简述 | 特别擅长用刀砍人的恶魔，在深渊唤起的恶魔大军中，属于最基础最常见的恶魔士兵。砍杀者的攻击势大力沉，通常试图用劈砍将人分成两半。它几乎不散发气味，但其粗糙的皮肤会吸附血液，所以杀过人的砍杀者总有一股血腥气。 |

不受控制的黑色恶魔，高大威猛不讲道理。喜欢用手上的刀将人劈成两半，皮糙肉厚，非常抗打。

传说秘宝化身带人讨伐深渊时曾遭遇诸多恶魔阻挡，当时像这样的砍杀者一次性出现了一千万人。

###### 6.1.4.2.1.2贯穿者

不顾一切的前进换来的是同伴的倒下，为了所谓的大业充当无智的使徒，行使诸多无耻恶劣的暴行，甚至活着都是为了尽早地解脱，想到这里，它握紧了投枪。

——实习图书管理员

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 贯穿者 |
| ● | 类型 | 真恶魔-黑魔 |
| ● | 生命值 | 15 |
| ● | 能量抗性 | 击打抗性99.9%  其他抗性90% |
| ● | 动力值 | 15 |
| ● | 移动速度 | 1步/秒 |
| ● | 身高/身长 | 1.8米 |
| ● | 体重 | 220斤 |
| ● | 天然度 | 0% |
| ● | 战斗习性 | 不观察；运动式进攻；完全进攻 |
| ● | 召唤费用 | ——；  愿力1500（深渊死敌/深渊选民） |
| ● | 绝学与本领 | —— |
| ● | 使命 | 协助深渊毁灭世界 |
| ● | 外貌 | 双足行走，有魁梧的躯干，两条结实的上肢、两条更长的下肢、一颗头，外形如同参加健美比赛的人，不看脸的话可能无法分辨涂了黑漆的壮汉与它的区别；  除一只可能分布在任意位置的黑色眼睛外，面部没有任何五官，脸上和头顶的位置有状似头发和胡须的坚硬组织；身背十多把恶魔版本的标枪，这些标枪以一种藤蔓状的组织与它的背部相连 ；  全黑的外皮，质地粗糙，基本不形成高光；  有站立、转身、投掷等多种姿态，粗野地释放着原本优雅的动作。 |
| ● | 简述 | 远程攻击型的恶魔士兵，纸面数据相比一般的人类更胜一筹，即使是受过世界眷顾的人也很难战胜它。贯穿者远看像是一个涂满了黑色颜料的强壮人类，它没怎么穿衣服，但也没有露出重要部位。 |

贯穿者的投枪和［恶魔长枪］不止有细微处的不同。其中，恶魔长枪的长度比投枪长0.2米左右，前者的头部是叉状结构，后者是双层的类似箭头的结构，更方便刺入而非拔出，投枪没有长枪的荆棘装饰，它几乎不包含任何装饰，在穿透敌人的时候没有任何多余的阻力。

贯穿者的投枪扔出去之后也不会消失，又因为贯穿者的数量在深渊的恶魔大军中排前几名，所以前者在市场上属于相对廉价的古董，这最终导致了比起贯穿者本身，它的投枪更有名，因为优秀的性能被一些战士和冒险者当做普通长柄武器使用并信赖着，人称［贯穿之枪］。

#### 17.9.3.3砍杀爬行者［HP 15］

四足行走，2前肢，2后肢，1头，1尾。身披刃状凸起，尾末端长有巨大刀刃。黑魔。

砍杀爬行者像一种专为杀戮存在的四足怪兽，实际上它的本质确实如此。当它见到中意的目标时，一定会高高跃起，在半空中缩成一个满是刀刃的球，再下落时把目标切成碎片。

砍杀者爬行者的攻击模式可能导致身体损耗过快，毕竟对敌人施以动能是要吃反作用力的。学界暂时不知道砍杀爬行者以什么方式抵消这种劣势。

砍杀爬行者的动能抗性为99.9%，其余能量抗性为90%。

#### 17.9.3.4贯穿爬行者［HP 25］

六足行走，2前肢，4后肢，1尾。脊背伸出一根灵活的软组织管道，管口可以360度转动，一般填充着一根恶魔刺枪。黑魔。

长相邪典的怪物，像是背部装着炮管的黑色涂装六足战斗机器人，只不过是恶魔版本的。它没有头，该是头部的部位仅有一个明显是某物萎缩而成的瘤子。它有一条光秃秃滑溜溜的大肉尾巴，可以在奔跑和转向时用于保持平衡。

贯穿爬行者只用背部的［刺枪发射管］发射刺枪攻击。它射出的刺枪能够自动回收，所以能够无限供应。它的体内也存有五六根恶魔刺枪，这些存货一方面作为备用弹，另一方面在它被击溃的时候，将会刺穿外壳，一齐发射。

贯穿爬行者的动能抗性为99.9%，其余能量抗性为90%。

#### 17.9.3.5恶魔大斧［HP 5］

无法行动。

这是一把以从天而降的姿态出现的沉重大斧，总重足有十多斤，一般人无法使用。即使侥幸有大力士能挥动它，这把斧头也会以侵蚀使用者的方式抗拒，如果使用者一直忍受侵蚀，最后就会变成被深渊控制的恶魔。

学界认为这种恶魔被深渊召唤出来是为了偷袭一些顽强的人，而这种斧子落下后就无法自主行动，仿佛注定被抛弃的无用者。

恶魔大斧的动能抗性为99.9%，其余能量抗性为90%。

#### 17.9.3.6盘旋者［HP 10］

飞行，2上肢，2下肢，1头，1尾。头上长一对弯角，肩背部长1对蝠翼。红魔。

盘旋者是一种较小的驻守恶魔，能够轻易击杀重伤的动物。它只在已经被深渊占领的区域出现，负责搜捕区域内剩余的活物。

盘旋者披了一身没有光泽的红色皮肤，像是从血污中爬出的恶灵。它的两只皮膜翅膀大得足以包住它的全身，也能带着它在空中急速飞翔。

盘旋者的动能抗性为90%，其余能量抗性为99.9%。

#### 17.9.3.7恶魔火球

漂浮。

恶魔火球由热能和燃烧状态的恶魔之躯组成，整体形态是薄而多孔的球状躯壳包裹纯粹的热能，看上去就像一大团污浊的球形漂浮火焰。它会追踪一切有可能因热能受到伤害的活物，并且在有多个目标可选择的情况下，优先追击热能抗性最低的那一个。

像是恶魔火球这种形式的恶魔比其他的恶魔（不论是黑魔、赤魔还是魅魔）更稀有，它们的出现往往意味着深渊的行动受到了严重的阻挠。在深渊已成过去的年代里，它整日的徘徊也只是为了寻找一个有价值的对手吧。

恶魔火球没有生命值和能量抗性，理论上极度脆弱。实际上当它受到攻击时，会消耗内部的热能等比抵消伤害，消耗热能不会导致它的表面温度下降，但是热能耗尽的时候，它会直接崩溃消失。

#### 17.9.3.8恶魔冰凌

漂浮。

恶魔冰凌像两端拉长的正八面体，外壳是一层像冰一样反射光线的多孔的恶魔之躯，内部是纯粹的**寒冷能量**。这种恶魔会飞向敌人中最怕冷的那一位，试着刺穿并用**寒冷能量**杀死它。

恶魔冰凌是与恶魔火球同系的恶魔，皆是为了击败难缠的对手。

恶魔冰凌没有生命值和能量抗性，理论上像温带湖初冬的薄冰一样脆弱。实际上当它受到攻击时，会消耗内部的**霜能**等比抵消伤害，消耗**霜能**不会改变它的致命性，但是**霜能**耗尽的时候，它会直接崩碎成无害的冰尘。

#### 17.9.3.9恶魔雷箭

漂浮。

由纯粹闪电能量形成的箭形恶魔，如今已经极度少见。据说在深渊大盛的上古时期，许多强大的抗争者冷热不侵，唯独害怕闪电的能量，于是深渊便呼唤出这样的恶魔来击破他们。

当发现目标的时候，恶魔雷箭以闪电般的速度刺过去，这个速度正常情况下是避不开也来不及拨挡的，因此足以保证攻击效果。恶魔雷箭在进行这样的攻击后也会因能量耗尽而消散。

恶魔雷箭没有生命值和能量抗性，理论上它的平均寿命为5秒，但出于某种学界尚未解明的自然规律，实际上恶魔雷箭的持续时间长达10到15秒。

#### 17.9.3.10恶魔幽质团

漂浮。

这种恶魔的形象由两个部分组成，一部分是极黑的幽质能量球（暗能），一部分是包裹住幽质能量球保证幽质能量不会流失的深灰色雾状恶魔之躯。

攻击时，恶魔幽质团会相对缓慢地飞向目标，用幽质能量吸收与之接触者的能量，最终致使目标枯涸而死。学界认为恶魔幽质团的移动速度不比恶魔火球和恶魔冰凌，很可能它的用途不是追击，而是对付那些守在坚固设施之中的抵抗者。

恶魔幽质团没有生命值和能量抗性，理论上一吹就散。实际上当它受到攻击时，会消耗内部的幽质能等比抵消伤害，消耗幽质能不会导致它的体积下降，但是幽质能耗尽的时候，它会原地蒸发。

#### 17.9.3.11夜袭者［HP 10］

双足行走，2上肢，2下肢，1头。黑魔。

这是一种能够完全隐身在黑暗中的恶魔，只要它处于阴影中，就不可能用视觉发现它，深渊用它对付某些视觉极好的反抗者。据说当它潜伏到目标身边时，总会发出特别粗重的呼吸声，等到它认为时机成熟的时候就会突然伸出大爪子挥砍受害者。

夜袭者的上肢特别修长，下垂的情况下能到达膝盖，两只手是类似［恶魔之爪］的大爪子，像刀子一样锋利。似乎是双手过重的原因，它有些轻微的驼背，但还不不至于显得羸弱或疲惫。

夜袭者浑身哑黑色，即使眼睛也毫不反光，但这些并不是它在阴影中隐藏的全部秘诀，而真正的秘诀，笔者也不知道。只是据说它的潜伏能力与魔法有关，它格外害怕会施法的单位，每当目标喊出甚至是默念“咒法招来”四字它就会赶紧撤退，这使得它虽然能力很强但实际的战绩并不显赫。

夜袭者的动能抗性为99.9%，其余能量抗性为90%。

#### 17.9.3.12吞噬者

蠕动，1口。红魔。

吞噬者只有一张巨大的嘴，其他的都是毫无特征和功能的红色肉团，但它似乎可以通过挤压这些肉团使自身在刚性表面迅速蠕动。

吞噬者可以消化掉入其中的绝大多数东西，不能消化的东西会被抛弃到内隐界的［宙池］。

有时一些强大的存在能够长期阻挠深渊的进攻，为了对付它们，深渊只好设法将其封印，从而慢慢消耗它们的力量。吞噬者是这些封印的守护者，一个守密人，它会将接触封印的人或物吞噬，使封印的存在逐渐变成真正的秘密。

吞噬者的动能抗性为90%，其余能量抗性为99.9%。

#### 17.9.3.13恶魔箭雨

无法行动。

恶魔箭雨就是从天而降的许多根［恶魔之矢］，深渊召唤它们没有特殊目的。恶魔箭雨就像被深渊侵蚀的雨天，它们会随着恶魔大军的进攻密集地从天而降，它们不会打湿任何东西，而是让反抗者洒下鲜血。

##### 6.1.4.2.2红魔

一身粗糙的赤红色没有一丝光泽，红魔得名于此。它们与黑魔最大的区别是击打抗性一般（90%），但除了法则抗性、魔法抗性、超然抗性之外的所有能量抗性都具有较高的数值（99.5%）。

##### 6.1.4.2.3白魔

白色的真恶魔，被深渊用来对付强大的施法者、旅行者和修炼者，因为强者比较少，所以它们也很少见。它的法则抗性、魔法抗性、超然抗性高达99.5%，但其他能量抗性只有90%。

### 6.1.5亡灵［W］

#### 6.1.5.1不死尸体

##### 6.1.5.1.1鲜尸

就像刚断气的死者被奇异的力量支撑着站起来了一般。它们长着肉色的皮肤，穿着衣服或是浑身赤裸着，皮肤张弛有度，向外释放着生机。但那是伪造的生机，鲜尸在活过来之前就已经死掉了。

这种亡灵的原材料是［新鲜尸体］。

* 危害等级：6
* 区域稀有度：先冕-散影界［常遇］，先冕-骇浪齿［常遇］，先冕-赤炼方［常遇］，先冕-喧嘈野［稀有］，先冕-薪沙界［偶见］，先冕其他区域［罕存］
* 栖息环境：任何非［寒渊］环境
* 习性：痛苦驱动，受痛兴奋
* 绝学与本领：继承生时的能力

鲜尸的肢体灵活、动作连贯，粗看与活人无异，但细看会发现举止异于常人，面部表情呆滞，瞳孔极淡近乎没有，诡异非常。如果观察者脑内有关于这种亡灵的认知，那么认明它的本质并不难。

由于鲜尸尽可能地保留了死者的原貌，所以鲜尸本身不具有任何新增的特殊能力。另外除非某些条件已经不再符合，那么如果鲜尸生前有特殊能力，它就可以继续使用这些特殊能力。

鲜尸倾向于在既不寒冷也不炎热的地方休息和活动。

鲜尸不能利用原有的方式繁殖，它们也不会因为性行为得到任何快感，也没有任何驱使它们那么做的理由。

鲜尸的所有能量抗性为99%。它完全不受被统称为［亡灵能量］的几种特殊魔法能量影响。

以下为战斗表格：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 鲜尸 | | | |
| ● | 实体类型 | 亡灵-不死尸体-鲜尸 | | | |
| ● | 当前位置 | —— | | | |
| **属性** | | | | | |
| ● | 动力值 | 10 | ● | 生命值 | 20 |
| ● | 机敏值 | 10 | ● | 体力值 | —— |
| ● | 明智值 | 6 | ● | 精力值 | 10 |
| ● | 学识值 | 10 | ● | 移动速度 | 1米/步，1步/秒 |
| ● | 运转值 | 10 | ● | 身长 | 1.8米 |
| ● | 感觉值 | 10 | ● | 体重 | 145斤 |
| ● | 灵慧值 | —— | ● | 天然度 | 0% |
| ● | 刚劲值 | 10 | ● | 能量抗性 | 全部99% |
| ● | 健康值 | —— |
| **其他** | | | | | |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力 | | | |
| ● | 战斗习性 |  | | | |
|  |  |  | | | |

活尸持续地感到无法适应的痛苦，这让它的行为狂躁而冲动。在战斗中，活尸会尽可能快地向着敌人移动，并且挥动手臂或爪子施以鞭打，完全不顾自己的安危。

普通攻击-活尸之爪

活尸伸出爪子抓挠猎物，传递动能，造成物理伤害。

特殊能力-亡灵体征

活尸是一种亡灵。亡灵没有健康值、灵慧值和体力值，且天然度为0%。当亡灵行动时，消耗等量的生命值，ta们不会陷入［疲劳］状态。特定种类的魔法能量对亡灵无效。

#### 17.12.2.3寒尸

寒尸的温度接近环境温度，在一般情况下远比正常体温要低。如果一个人不是刚从冷库出来，那么它保持这个体温的话多半已经是一具活的尸体了。

寒尸的原材料是［失温尸体］，必须选用完全凉掉的尸体作为材料，否则制造出来的只是体温较低的［鲜尸］。

* 危害等级：6
* 区域稀有度：先冕-散影界［常遇］，先冕-骇浪齿［常遇］，先冕-赤炼方［常遇］，先冕-喧嘈野［稀有］，先冕-薪沙界［偶见］，先冕其他区域［罕存］
* 栖息环境：任何非［寒渊］环境
* 习性：痛苦驱动，受痛兴奋
* 绝学与本领：霜能碰触［1］

寒尸的灵活性和［鲜尸］差不多，就是行为显得更加诡异，不可用常理去揣测了。

只要寒尸生前的特殊能力不是与生俱来的，就无法使用。［1］此外，它的所有近战攻击都会附带寒冷能量，击中后对敌人造成额外的寒冷伤害。

寒尸的所有能量抗性为99%。它完全不受统称为［亡灵能量］的几种特殊魔法能量影响。

#### 17.12.2.4僵尸

由［僵硬尸体］制作的低等亡灵，身体的大部分关节无法活动。

* 危害等级：6
* 区域稀有度：先冕-散影界［常遇］，先冕-骇浪齿［常遇］，先冕-赤炼方［常遇］，先冕-喧嘈野［稀有］，先冕-薪沙界［偶见］，先冕其他区域［罕存］
* 栖息环境：任何非［寒渊］环境
* 习性：习惯静止，痛苦驱动，受痛兴奋
* 绝学与本领：力大无穷［1］

在先冕的僵尸存量跟其他不死尸体的存量差不多，但这种亡灵不喜欢活动，所以偶遇的难度更大些。

僵尸身上只有最大的几个关节可活动，它可以扭头、扭腰、抬腿和抬手，移动和攻击都很勉强。

僵尸的移动速度和攻击速度都较为缓慢，但［1］它能在活动的时候将内部的魔法能量转化为动能，令其力大无穷，无可阻挡，这种增强效果会让它带来五倍于当前体重的压迫感。

由于僵尸行动时对体内的魔法能量消耗较大，所以经常活动的僵尸死的也很快。为了活得更久，大多数僵尸会选择在某地沉睡，避免活动。

僵尸的所有能量抗性为99%。它完全不受统称为［亡灵能量］的几种特殊魔法能量影响。

#### 17.12.2.5毒尸

表面布满淤伤的低等亡灵，由已经开始腐败的［内解尸体］制造而成，散发着难以掩盖的腐朽气味。它们的表皮分外柔软，就像上好的皮革，它们的关节异常灵活，能做到活物都做不到的动作。

* 危害等级：6
* 区域稀有度：先冕-散影界［常遇］，先冕-骇浪齿［常遇］，先冕-赤炼方［常遇］，先冕-喧嘈野［稀有］，先冕-薪沙界［偶见］，先冕其他区域［罕存］
* 栖息环境：任何非［寒渊］环境
* 习性：痛苦驱动，受痛兴奋，不舍昼夜
* 绝学与本领：感染

毒尸相较其他不死尸体有比较特殊的一点：它们可以繁殖，就是增加同类的数量。

毒尸的体表布满淤伤斑块，皮肤下面满是有毒的淤血，只要淋到伤口上或者通过另外的方式进入活物的循环系统，就能毒害活的动物，使之在生一场大病后转变为毒尸。

不仅是有毒的淤血，毒尸的毒素渗进了它全身的各个地方，这导致它发起的所有近战攻击都有可能造成感染，由于毒素会增加毒尸的数量，它的危险性远比同样依靠近战攻击的寒尸要大。

由于毒素是魔法能量产生的中毒效应，所以没有任何针对病毒的疫苗或血清可以阻止这种转变。

毒尸会尽可能地游荡在人多的地方，以此提高感染活物的效率，与此同时，它们倾向于昼夜不停地活动，因为不论白天还是夜晚，它都有相应的出击理由。

由于不停地行动，毒尸的寿命普遍较短。

毒尸的所有能量抗性为99%。它完全不受统称为［亡灵能量］的几种特殊魔法能量影响。

#### 17.12.3.2吸血鬼

吸血鬼，血族，它们是戒不掉血液的高等亡灵，主要以智慧生物的血作为对抗本能的工具。因为吸血鬼对血液的渴求高于其他亡灵，它们自古以来就与智慧生命居住在一起，无论是人类和麒麟人的动物血，还是烂柯人那植物汁液般的血，或是褐星人那石油般浓稠的血液，它们都有几百年的品尝历史，甚至根据不同的“血液审美”分出了不同的部族。

和不死尸体一样，吸血鬼只能由尸体转化而来，而且限定为［新鲜尸体］。

* 危害等级：10
* 区域稀有度：先冕-散影界［偶见］，先冕其他区域［罕存］
* 栖息环境：大中小型人造建筑聚集地的附近
* 习性：昼伏夜出、痛苦驱动，受痛兴奋、饮血、善飞行
* 绝学与本领： 吸血鬼再生［1］，吸血鬼飞行［2］

吸血鬼未必以智慧生物的尸体转化而来，但一定要是温血动物，比如蝙蝠，猫狗或大象之类。鱼、蛇或蜥蜴等冷血动物是无法成为吸血鬼的。

吸血鬼的整体外形较生前瘦削，堆积的脂肪都会消失，增生的肌肉也会消解，皮肤表面只会剩下瘦出来的线条。除了体型上的变化，吸血鬼体内黑色素的作用将被掩盖，于是皮肤和毛发变得苍白，眼睛则是血红色，那是血液的颜色。

普通人可以根据吸血鬼的瞳色确定它的饮食情况。越长时间不吸血的吸血鬼眼睛的颜色越蓝、越暗，最后变成深红紫色。它们流的血也有一样的特征。

除了本身就有的身体特征，吸血鬼的体表还会形成特殊的斑纹，看起来像胎记，但是又有规律的形状。吸血鬼的胎记和皮肤表面的线条形成了一种法阵，这赋予吸血鬼一项惊人的特殊能力：［吸血鬼飞行］。

吸血鬼的穿衣风格非常有特点，它们喜欢残缺、色调阴暗且宽大的衣服和大量的尖刺形象的金属装饰品，在先冕的角色扮演活动中，这些都是扮演吸血鬼的要格外注意的地方。

除了外形引人注意，吸血鬼的社群也很特殊。

多数吸血鬼住在离人类社区不远的地方，它的家建在地势高的区域，能够观察整个人类社区的动向。当吸血鬼的数量变多以后，为了相互照应，它们会合力建造巨大的城堡，然后住在一起，并形成不由血缘关系为依据的家族体系，其中最善谋略的吸血鬼作为［母亲］。

嗜血的道路天然地不可持续，每个吸血鬼家族都曾有过崛起不久便快速失落的重复历史。在现实的压力下，吸血鬼们尝试像其他高等亡灵那样修身养性，试图用血液以外的方法压制本能，甚至开发了数种伤害自己的娱乐手段，但是作为戒不掉血液的亡灵，吸血鬼家族又会在尝尽一切苦楚之后走回吸血的老路。简而言之，吸血鬼总是在吸血、修身养性、吸血之间循环。

吸血鬼本质上是一种危害等级极高的亡灵，它们不仅兼具亡灵的不确定性和智慧生物的狡诈，还拥有强大的特殊能力，只要花点时间就能让轻视者得到应有的代价。

首先是强大的再生能力。［1］吸血鬼体内的魔法能量品类特殊，它能保持恒定不减的情况下允许吸血鬼自由行动，这不仅让吸血鬼几乎可以永远地存活，还能不停地修复损伤。

吸血鬼的再生并非没有弱点，相反，弱点很明显：这种魔法能量容易与光能反应，以十倍甚至百倍的效率形成会伤到亡灵的能量（如热能，动能等），所以极其容易受到太阳的伤害，连蜡烛的光也会令它们皮肤发痒。即使地球的太阳并不发光，但它以某种原理在地球上照耀时，吸血鬼仍然会因此而灭。

但又话说回来，夜晚的星光和月光并不强烈，它们洒在吸血鬼身上时会给它们一种被抚摸的、被温暖的感觉。很像人类在冬天穿着羽绒服晒太阳的感受。

其次是天生的飞行能力。［2］吸血鬼身上镌刻着赋予飞行能力的法阵，这个法阵由体内的亡灵能量供能，使吸血鬼不需要消耗能量就能飞行。法阵会赋予吸血鬼一双漆黑的蝠翼，但蝠翼是副产物，没有蝠翼也可以飞行。

部分魔法理论不强的吸血鬼认为它们的飞行能力来自那对翅膀，所以总是先扇动翅膀再利用魔法能量起飞，而翅膀被破坏时，它们将自我催眠，认为自己失去了飞行能力。

吸血鬼的习性也异于常人。例如，因为惧怕太阳，它们不会在白天离开庇护所，无法在白天工作。因为戒不掉血瘾，又害怕人类群体反击，所以故作优雅，试图以人格魅力满足需求。因为具有飞行能力，所以不会为住在高处的房屋修建上去的山路。因为翅膀经常受伤，会有不少吸血鬼练就高超的攀爬技巧。有的吸血鬼会在人类社区生活，在晚上出售不常见的商品，代价只是血。有的吸血鬼将人类视为猎物，专门俯冲下去袭击那些单独走夜路的人，再把猎物挂在高处。有的吸血鬼圈养智慧生物，拥有用之不竭的血源。有的吸血鬼成了化学家，和人类住在一起，研究平替血液的化合物。

吸血鬼的光能抗性为50%，其余能量抗性为99%。此外，如果一次受到的伤害小于生命值上限，则忽视此次伤害。

### 6.1.6弥洛精灵［L］

### 6.1.7蜕凡［Y］

吸收环境中的精微能量并将其转化为生命能量，同时允许其在生命能量与精微能量之间互相转换，以至于无害地在体内积累，一些普通的生命便利用这种现象逐渐成为了远超常识的非凡事物。

化为［蜕凡］的生物不再照着原有的生命历程前进，而是走上更为漫长的成长之路。在这成长之路的相当于［成年］的某个阶段，［蜕凡］会获得变形的能力，从此会尝试变成向往中的形象，将象征着平凡的原本的形象抹去。

##### 6.1.7.0.1通用蜕凡表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 原形 |  |
| ● | 外观简述 |  |
| ● | 食物 |  |
| ● | 移动方式 |  |
| ● | 简述 |  |

#### 6.1.7.1精

蜕凡生物中数量最多的一类，一般保持原始的形态，像是拥有特殊能力的常见生命，实则具备悠长的寿命和极高的智慧。

#### 6.1.7.2妖

［妖］区别于精，是一种会利用新能力满足自身欲望的蜕凡生物，喜怒哀乐较为明显，行为目的性较强。

#### 6.1.7.3怪

堕落的蜕凡生物，形状怪异，不修边幅，通过暴烈的手段获得养分，多半有些不入常理的喜好。

##### 6.1.7.3.1分体断腕怪

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 分体断腕怪 |
| ● | 类型 | 怪 |
| ● | 原形 | 先冕人 |
| ● | 外观简述 | 如同抹去了性别特征的人，全身赤裸，露出斑驳、布满破洞的丑陋皮肤。  它的头发向上飘扬，有一双只有眼白、没有瞳孔的眼睛，躯干背侧有一双按红褐色的蝠翼，双臂的末端是与胳膊断开连接的双手。  它的下半身长着一条细长的条形尾巴，其末端有不知用途的黑色尾绒。  它总是穿一双黑布鞋。 |
| ● | 食物 | 智慧生物的血、脑 |
| ● | 移动方式 | 飞行，行走 |
| ● | 简述 | 由先冕人转化而来的怪物，在修炼的过程中，过早地将得来的力量用于复仇，导致身体变异成了像这样支离破碎的形态。 |

分体断腕怪心里只有复仇，正是因为执着于复仇，它才会从正常的修炼者变成这幅样子。它会飞、拥有人类的智慧并且掌握着越来越强大的特殊能力，这让它的复仇行动几乎无往不利，但是由于每日所需的食物过于难得，它们普遍地无法维持最鼎盛的实力。

分体断腕怪飞起来的时候场面十分怪异，首先，它的翅膀会发力扇动，拽着身体向上，然后下半身脱力、下沉，让整具身体从腰部开始撕裂，分成上下两部分，分裂期间一滴血都不会流。最终它的下半身耷拉在地上，不再动弹，而上半身飞走，在高空追踪猎物。

当分体断腕怪逮到猎物时，它将猎物固定，然后使用特殊能力，在不咬开伤口的情况下，吸出猎物的血液和脑浆，猎物很快毙命，而它也会离开，继续寻找下一个猎物。

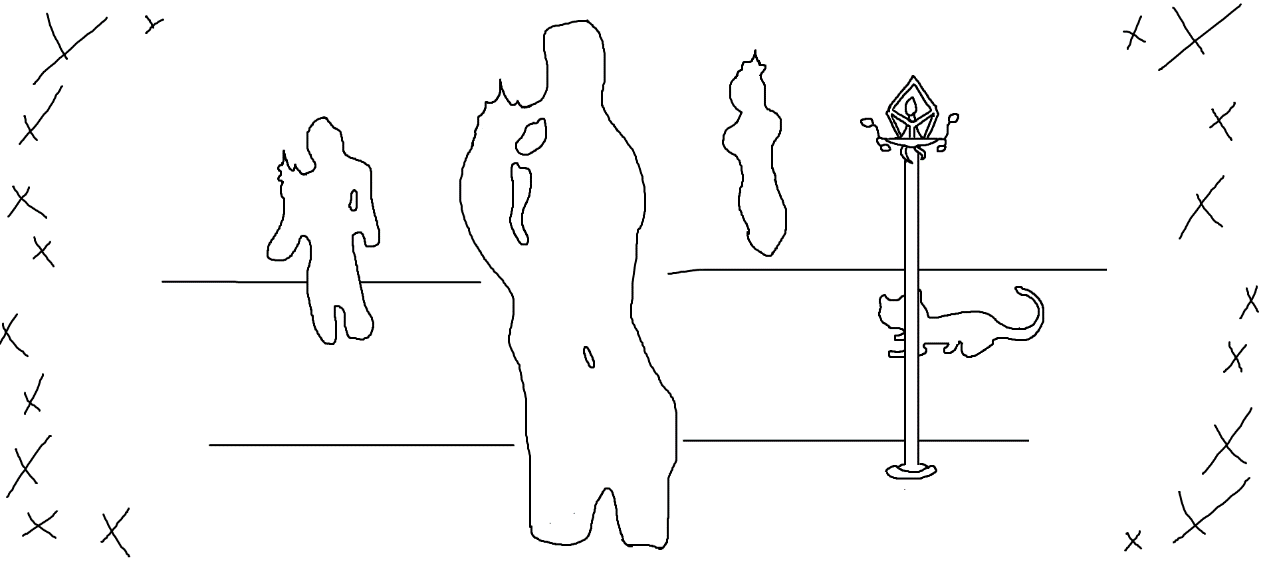
##### 6.1.7.3.2漂浮膨腹怪

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 漂浮膨腹怪 |
| ● | 类型 | 怪 |
| ● | 原形 | 月尘、月岩 |
| ● | 外观简述 | 结构与人有些相似，整体最为突出的是球形的腹部、带有不明凸起的头部和两只枯瘦的带爪手臂。  它的“额头”布满深深的皱纹，头顶满是不硬不软的圆锥形凸起，后脑则是发达的褶皱。它有圆锥形的鼻子，鼻孔向下，有一张永远张开的带利齿的口，有时会从口中吐出长着小疙瘩的尖头长舌。  它的每只手都有五根细长的手指，其中的食指、中指和无名指长有尖锐的爪子。  它的上半身有模仿人类男性的“乳头”结构，它没有腰，胸腔下沿紧贴腹腔上部  它的两条“腿”像是长着爪子的肉球，并不具备行走功能。 |
| ● | 食物 | 外星土、石 |
| ● | 移动方式 | 漂浮 |
| ● | 简述 | 也叫月岩怪，是漂浮在地球大气中的月岩和月尘吸收灵力后变化成的怪物，无情少智，可以凝聚［月核］伤人。月岩怪的皮肤硬中包软，乍一模是硬的，但是狠狠按下去又会表现出柔软的性质来。 |

漂浮膨腹怪挺着大肚子，它对于外星的土壤和石头的食欲难以遏制，自该种［蜕凡］出现以来，常有恐怖分子利用一点点月岩驱使它们伤人，又因为少智，它们会在他人的引导下为了一点点月岩杀伤同类，所以又有两只月岩怪不如一只的说法。

#### 6.1.7.4灵

灵即魂灵，是生命体内灵气脱离身体后化成的无定型事物，具有生前的大部分特征，但缺少记忆，也即［亡灵］中［鬼］的前身，一团有形象的灵气。

［灵］可以吸收生命体内的灵气，吸收的灵气越多，其记忆也就越完整。［妖］、［精］、［怪］都有捕食［灵］的动机，同时，［灵］也可以向着［妖］、［精］、［怪］、［鬼］四个方向转变，最终成为［仙］。

##### 6.1.7.4.1人灵

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 人灵 |
| ● | 类型 | 灵 |
| ● | 原形 | 先冕人 |
| ● | 外观简述 | 一大团像云朵和烟雾一样漂浮在半空的淡蓝色气体，隐约展现出人类的轮廓。  有时它们是贴地漂浮的，看起来就像凤吹起来的浮尘。  它完全没有细节，身上没有明暗对比，会在夜间发光，并且在白天还会吸收光线，因此亮度恒定。 |
| ● | 食物 | —— |
| ● | 移动方式 | 漂浮 |
| ● | 简述 | 意志强大的人死后生成的纯洁灵体在外显界的投影，有自我意识和目的，但是没有行动的动力，只会停留在原地。 |

人死之后，其内隐部分会在内隐界单独聚合成一个灵体，生前的意志越强大，死后聚合成的灵体就越大团，尤其强者可以投影在外显界示人。

#### 6.1.7.5仙

仙是吸食精微能量得以成长的事物进化的终点，也叫仙人。在他乡的神话中，人类是与仙人最近的存在，所以动物都有修成人形的倾向。这里的［蜕凡］虽然也有向人类靠近的倾向，只是因为人类是当世最为强盛的物种，因此假借其形貌。仿拓其力量。

仙人稀少，它们总是作为幻想物料出现在传说、故事和梦境中。在外显界广泛流传着有关仙人的典籍，其中描述的仙人多是一种喜欢制造秘境并且感知与自然相连的奇幻实体，个体与个体之间也存在诸多细节上的不同。

### 6.1.8人造物［R］

#### 6.1.8.1载具

#### 6.1.8.2自动工具

#### 6.1.8.3人工智能

### 6.1.9物品

##### 6.1.9.0.1物品通用表格

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

#### 6.1.9.1生活用品

生活中可能会用得到的物品，为方便而存在。

以下内容假设使用者是人类或者与人类具有类似大小及特征的事物。

##### 6.1.9.1.1衣服

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 衣服 |
| ● | 类型 | 生活用品 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 不等（20块到400块/件） |
| ● | 材质 | 皮革或各种纤维，例如丝、棉、麻、毛等 |
| ● | 外形 | 贴合生物体的“后天皮毛”，有许多种形制。 |
| ● | 功能 | 装饰、遮蔽身体、保暖防寒、防风防晒等，根据不同的形制可能会有额外的功能。 |

衣服从覆盖面积上看一般有上衣、下衣、连体衣和披盖之分，从穿戴顺序上看又有内衣和外衣之分。一般而言，外层的衣服比内层的衣服偏厚，但也有外层是薄装但中层较厚的穿法。

##### 6.1.9.1.2鞋子

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 鞋子 |
| ● | 类型 | 生活用品 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 不等（10块到200块/双） |
| ● | 材质 | 硬布、皮革、粗加工植物纤维等 |
| ● | 外形 | 形状贴合生物足部的护具，有许多种形制。 |
| ● | 功能 | 保护穿戴者的脚底和脚面，减少与地面的摩擦的同时，踩到石头后不至于疼到跳起来。 |

穿在身上的东西已经经过多次迭代，有了最经济实惠的穿法，但智慧生命是看重个性和艺术感的实体，即使有些属于过去的衣服款式卖的很贵也会有人购买。

6.1.9.1.3毛巾

6.1.9.1.4牙刷

6.1.9.1.5梳子

6.1.9.1.6杯子

7.1.9.1.7盘子

7.1.9.1.8餐具组

7.1.9.1.9水壶

7.1.9.1.10电视

7.1.9.1.11手机

7.1.9.1.12电脑

7.1.9.1.13帽子

7.1.9.1.14手套

#### 6.1.9.2家具

可能会出现在住所之中的物品，具有各种各样的功能。

以下内容假设使用者是人类或者与人类具有类似大小及特征的事物。

6.1.9.2.1沙发

6.1.9.2.2床

6.1.9.2.3餐桌

6.1.9.2.4椅子

##### 6.1.9.2.5衣柜

嫌便宜？您可以多花几万买下它，没有额外服务，甚至不附带会员，权当做了个慈善，天使投资。

——家具店老板

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 衣柜 |
| ● | 类型 | 家具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 不等（200块到4000块/件） |
| ● | 材质 | 硬木，塑料，金属等 |
| ● | 外形 | 高大宽阔的长方体柜子，往往比人还要高出很多，通常用双开门来隔绝柜内与柜外的空间。 |
| ● | 功能 | 在隔离灰尘的前提下放置保存［衣服］。 |

衣柜的内部空间很大，它不仅可以装衣服，也装得下暂时用不到的生活用品和其他家具，但是假如将其他东西和衣服一起放置，则有可能影响衣服的保存效果。

##### 6.1.9.2.6书柜

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 书柜 |
| ● | 类型 | 家具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 不等（80块到6000块/件） |
| ● | 材质 | 硬木，塑料，金属等 |
| ● | 外形 | 一面敞开的方形柜子，由多个隔板分割其内部的空间。书柜的规模可大可小，以容量计算的话从几本书到上千本书都在这件家具的正常范围内。 |
| ● | 功能 | 提供专门用于放书的空间，但也可以从来放置跟书差不多大的东西。 |

对于大部分人来说，书柜里只有书反而表示很少有人会动那些书，而假如书柜里存放着生活用品或纪念品，说明买家至少有动力挪动一下书本的位置。

6.1.9.2.7置物桌

6.1.9.2.8茶几

##### 6.1.9.2.9鞋柜

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 鞋柜 |
| ● | 类型 | 家具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 不等（80块到1600块/件） |
| ● | 材质 | 硬木，塑料，金属等 |
| ● | 外形 | 一面敞开的方形柜子，由多个隔板分割其内部的空间。鞋柜一般不会比人更高，它的深度略大于使用者的脚长。 |
| ● | 功能 | 提供一个放置［鞋子］的专属空间。 |

格外耐脏的柜子。

#### 6.1.9.3古典兵器

基于最浅显的自然规律制作的武具，智慧生物的爪和牙。

##### 6.1.9.3.1单手剑

-不是，下回你们再拿这种老古董来漫展，我们可就生气了啊。

-生气就生气吧。如果你们这帮二代迷老是保持着这种莫名其妙的优越感，激怒了就激怒了吧。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 单手剑 |
| ● | 类型 | 古典兵器 |
| ● | 使用条件 | ［擅长武器·单手］1级 |
| ● | 适用群体 | 智慧生物 |
| ● | 价格估值 | 100块/个 |
| ● | 材质 | 石、骨、钢、铁、青铜等 |
| ● | 外形 | 直型、双峰、尖头的单手武器。 |
| ● | 功能 | 可以通过战斗部顶端的尖锋刺伤目标，以及在挥砍时利用剑身两侧的锋刃造成伤口。当人物用单手剑攻击时，传递能量的能量烈度变为150%。当人物使用单手剑的剑身拍击时，传递能量的能量烈度变为50%。 |

精致的原材料经打造和磨制之后做成的单手兵器，虽然效率已经比不上枪支，但是因为优美的外形和充实的手感，至今仍被战士和收藏家喜爱着。

##### 6.1.9.3.2单手斧

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 单手斧 |
| ● | 类型 | 古典兵器 |
| ● | 使用条件 | ［擅长武器·单手］1级 |
| ● | 适用群体 | 智慧生物 |
| ● | 价格估值 | 60块/个 |
| ● | 材质 | 石、骨、钢、铁、青铜等，手柄为骨质或木质 |
| ● | 外形 | 由长条形的斧柄和“大铁块”斧头组成，其中斧头有两个部分，斧锋薄而锋利，斧背坚实而厚重。 |
| ● | 功能 | 用单手斧攻击时，可以选择利用斧锋或者斧背攻击。当人物用单手斧的斧锋攻击时，传递能量的能量烈度变为150%。当人物用单手斧的斧背攻击时，传递能量的能量烈度变为100%。 |

可用于将大型物体粗略分割成小型物体的工具，在经过合理的设计之后，也可以作为兵器使用。

#### 6.1.9.4一代先进兵器

基于对自然规律的浅层理解和一部分偶然，创造出的新式兵器，可以利用相对少的体力造成相对高的伤害，即使对于普通人，它们的原理也不难理解。

##### 6.1.9.4.1一代火药

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 一代火药 |
| ● | 类型 | 一代先进兵器 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 1块/半克 |
| ● | 材质 | 化学粉末 |
| ● | 外形 | 由黑、白黄三色颗粒混合组成的灰色粉末。 |
| ● | 功能 | 只需基于弹丸重量十分之一的装药量就足以将弹丸以一种危险的速度崩出去。 |

最初级的火药可能在多地发源，制造它的材料十分常见，有时也并不只有唯一的配方。先冕人发现火药的基础是对于化肥的需求，那时的人们将各种滋养植物的材料混合，直到有人不小心点燃了某个批次的混合物……

#### 6.1.9.5二代先进兵器

改进自［一代先进兵器］的新式兵器，融入了对自然规律的更深层次理解，需要受过训练的团体才能制造或利用。

##### 6.1.9.5.1二代火药

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 二代火药 |
| ● | 类型 | 二代先进兵器 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 1块/半克 |
| ● | 材质 | 化学粉末 |
| ● | 外形 | 纯黑的细密粉末。 |
| ● | 功能 | 只需基于弹丸重量百分之一的装药量就足以将弹丸以一种危险的速度崩出去，强度是一代火药的十倍。 |

先冕人在科技发展的过程中了解到混合火药的具体原理，最终用另外的配方制作出了强度更高，稳定性更强的新一代火药。与此同时，由于二代火药只需极小的重量就可以击发弹药，将子弹和火药包装在一个弹壳中的设计开始实用起来。

#### 6.1.9.6三代先进兵器

通过挖掘凡人可能抵达的至深之处的自然规律而获取新能源、新材料和新理念，集成这一切的三代兵器是形成全新和平局面的希望，然而它们的制造和使用成本相比前几代而言更加高昂，可能这其中的每一类都需要专业人士操作。

##### 6.1.9.6.1三代火药

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 三代火药 |
| ● | 类型 | 三代先进兵器 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 生化溶液 |
| ● | 外形 | 绿色，橙色或蓝色的发光液体。 |
| ● | 功能 | 只需基于弹丸重量千分之一的装药量就足以将弹丸以一种危险的速度崩出去。 |

火药崩飞弹药的射击模式曾一度被抛弃，直到先冕人科学家发明了一种只需千分之一质量就足以击发弹药的高能火药才让“枪”这种东西重回军人的视野。

三代火药有三种颜色，不同颜色的火药之间没有任何不同，因为颜色只是其制造者留下的色素，并不影响功能。

三代火药是由一种可以利用光能的微生物生产出来的，颜色是那种微生物的特征，后者被养在枪支内部，其中绿色表示通用品种，蓝色表示耐寒品种，橙色表示耐热品种。这些火药是微生物的排泄物，平时储存在枪支内部的一个专门的模块内，使用时按照一定的规则涂抹在弹药上。只要保持光照或者至少规律的照明，枪支里的火药（推进剂）几乎是无限的。

#### 6.1.9.7四代先进兵器

只有经过了特别的启示才有可能设计出来的最为先进的兵器，它们的核心技术可能来自神明、自然化身、魔鬼，异界等等，是凡人无法靠自己接触到的东西。

#### 6.1.9.8能力者工具

专供能力者使用的特殊工具，具有利好能力者的各种功能。

##### 6.1.9.8.1本质抑制器

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 本质抑制器 |
| ● | 类型 | 能力者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 能力者 |
| ● | 价格估值 | 500块/个 |
| ● | 材质 | 塑料，液晶（屏幕），内隐数据线 |
| ● | 外形 | 扁平的长方体器械，像是装上了硬质保护套的三防电容屏手机，带有一个占比很大的显示屏和两个安装在侧面的按钮。 |
| ● | 功能 | 本质抑制器通过内隐的导线与能力者的本质相连，可以通过显示屏查看持有者的本质是否处于抑制状态。本质抑制器有两个按钮，第一个按钮用于点亮和关闭屏幕，以显示信息，第二个按钮是抑制和取消抑制的按钮，点按可以压制和解除压制能力者的所有特殊能力。 |

本质抑制器是能力者体验普通人生活的必选工具之一，同时，也是能力者在人群密集的地方进行自我控制的辅助工具，在一些比较看重人民安全的城市中，政府每周或每月还会提供免费发放的服务，而在另一些犯罪率较高的地区则强制压制每个人的特殊能力。

#### 6.1.9.9施法者工具

专供施法者使用的特殊工具，具有利好施法者的各种功能。

##### 6.1.9.9.1咒文饲饵

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 咒文饲饵 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | 处于施法过程中 |
| ● | 适用群体 | 施法者 |
| ● | 价格估值 | 10块/半克 |
| ● | 材质 | 原初元素 |
| ● | 外形 | 显微镜下是形状不规则的土黄色碎块，肉眼看是细密的黄色粉尘。 |
| ● | 功能 | 足量的［咒文饲饵］能让施法者身边的咒文文明存在更长时间，以允许能力者花费更长的时间施法，平均每半克可以多让它们坚持1分钟。 |

咒文文明是转瞬即逝的文明，而原初元素的碎屑可以改变其个体的体质，使其借助元素的力量活得更久。

##### 6.1.9.9.2魔杖

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 魔杖 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 智慧生命 |
| ● | 价格估值 | 500块/根 |
| ● | 材质 | 木头；铜；铁；骨头等 |
| ● | 外形 | 0.45到1.2米长的细棍棒，内容法术种类的不同会在外观上反映出来。 |
| ● | 功能 | 假如适当地挥舞，就可以将封存在魔杖内部的法术释放出来。一根魔杖通常只存放了一种法术，并且内含50000单位的魔法能量用于产生法术效果。 |

原本是设计用来让外行人使用的魔法道具，但是由于外行人的市场已经被［二代先进武器］占领得差不多了，最终还是由施法者群体内部消化。

##### 6.1.9.9.3聚元蛙

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 聚元蛙 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 施法者 |
| ● | 价格估值 | 22500块/只 |
| ● | 材质 | 生物（青蛙） |
| ● | 外形 | 背部长着额外肢体的青蛙，其额外肢体永远固定成［聚元之印］的结印姿势。 |
| ● | 功能 | 可以养在集气瓶里的青蛙，它背部的额外肢体全天不间断地使用［聚元之印］，为主人获取魔法能量。 |

一种脆弱的转基因青蛙，它的背部长着一对不能活动的额外肢体，僵硬像鹿的角。聚元蛙称得上是施法者的贵重财产，一方面它的价格高昂，另一方面它产出魔法能量的能力远超施法者自身。

##### 6.1.9.9.4元能瓶

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 元能瓶 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 施法者 |
| ● | 价格估值 | 15000块/个 |
| ● | 材质 | 元能石英 |
| ● | 外形 | 材质像是玻璃的小瓶子，有一个和瓶身材质相同的扭盖。 |
| ● | 功能 | 最多储存10000单位魔法能量，并且允许施法者直接提取瓶子里的魔法能量。 |

元能瓶的材料是通过一种特殊的魔法能量冲击御元素形成的，是一种性质类似玻璃的透明石材，它可以被融化以铸成各种形状，也和玻璃一样易碎，因此不能承受雕刻。

##### 6.1.9.9.5魔法装饰

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 魔法装饰 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 不等，1000快以上 |
| ● | 材质 | 多种 |
| ● | 外形 | 会在暗处悄悄发光的特殊饰品。 |
| ● | 功能 | 基于魔法装饰内部寄宿的法术赋予携带者特殊能力。 |

魔法装饰的价格通常是魔法能量损耗费的1.2倍，如果原材料价值非凡，还需要加上材料的价格。一般的魔法装置都是用［熏制法］制成的，就是多次施展同一个法术并将原材料存放在法术力场之内，使法术力场的残骸尽可能多的融入到原材料内部。

在魔法技术还不够发达的几百年前，魔法饰品一般是制作强大魔法装置时产出的残次品，它们虽然具备魔法物品的性质，但只是发光，特殊效果并不明显。现在的魔法饰品更倾向于一种特殊首饰，以满足一些喜欢发光小道具的顾客的需求。

##### 6.1.9.9.6法杖

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 法杖 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | ［施法］1级 |
| ● | 适用群体 | 施法者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 多种 |
| ● | 外形 | 1.4米以上的长杆，点缀着各种各样的装饰物。 |
| ● | 功能 | 不同法杖的功能千差万别，有的是强化版的魔杖，有的拥有类似法阵的加强施法效果的特效，有的是充满魔法力量的近战武器。 |

法杖之所以超过1.4米是因为大量魔法能量充盈一个长杆之内而不使其崩毁的最短极限就是1.4米，而卡在1.4米可能在日常使用中因为磨损而出现［法杖突然爆炸］的现象，所以要做的稍长一些。

法师的法杖大都是自己制作的，当流落在外人手中时就成了无价的收藏品。喜欢施法者用品的收藏者群体似乎认为，法杖之中寄宿了法师的灵魂与个性，而拿到了法杖就相当于偷走了那位法师的理想与未来。

##### 6.1.9.9.7卷轴

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 卷轴 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | ［施法］1级 |
| ● | 适用群体 | 施法者 |
| ● | 价格估值 | 不等，一般基于制作卷轴耗材的1.2倍定价 |
| ● | 材质 | 卷轴纸 |
| ● | 外形 | 画在纸上的法阵和注释。 |
| ● | 功能 | 作为一个提前画好的法阵满足施法者快速施展一个法阵的需求。使用法阵需要主观意愿和一个猛烈的动作。 |

用特定型号的魔法能量轰击御元素可以形成一种魔法纤维，因为裁切之后可以作为法阵的载体卷成卷轴，所以那种纤维被称作卷轴纤维或卷轴纸。

##### 6.1.9.9.8蓄元墨水

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 蓄元墨水 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | ［施法］1级 |
| ● | 适用群体 | 施法者 |
| ● | 价格估值 | 100块/1半克 |
| ● | 材质 | 液体 |
| ● | 外形 | 一种浓密的黑色液体，隐隐约约地反射天光的七色。 |
| ● | 功能 | 一半克墨水可以存储一整个施展完成的法术，当它们被用于书写并且笔迹的载体在随后被破坏时，就会完整地释放储存在其中的法术。其中一些需要指定目标的法术将以离载体最近的单位为目标。 |

用蓄元墨水制作的笔记和书信可以作为只有法师才会对其敏感的陷阱，尤其是当一些不怀好意的法师想要报复暴躁的某人，可能将破坏性的法术用羞辱性的语言写进信里，等待收信人撕碎纸张后自动将其中的法术引爆。而在另一些情况下，这种写着“魔法字”的纸张也可以作为守护自宅的工具，当陌生人踏入并不小心弄坏它们的时候，一些可怕的诅咒自然会降临在ta身上。

##### 6.1.9.9.9示迹手绳

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 示迹手绳 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 施法者 |
| ● | 价格估值 | 500块/条 |
| ● | 材质 | 布 |
| ● | 外形 | 用多彩的布丝织成的手环，会在暗处发出幽幽的光。 |
| ● | 功能 | 当施法者在施法过程中书写咒语时（书写咒语是施展部分法术的姿势成分），假如书写的咒语是正确的，则会在手指运动过的轨迹上留下发光的笔迹，使施法者知道哪里发生的错误，应该从哪里开始修正或从哪里继续。 |

示迹手环在不同的人手里显示出的笔迹拥有不同的颜色，其原理可能涉及到魔法世界的最深层奥秘。

##### 6.1.9.9.10蓄能法袍

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 蓄能法袍 |
| ● | 类型 | 施法者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 施法者 |
| ● | 价格估值 | 10000块/件；100块/天 |
| ● | 材质 | 织物 |
| ● | 外形 | 繁复精美的长袍，紧紧地裹在施法者身上。 |
| ● | 功能 | 施法者可以将施展出的法术储存在法袍里（包括法术能量和法术力场），被储存的法术通过法袍与施法者的身体相连，于是施法者做出特定动作的时候就会将法术效果释放出来。假如法袍大面积损毁，储存的法术很可能就此遗失。 |

施法者一般需要现场施法以保证最大的灵活性，但是在一些高压的环境下往往空不出动辄一分钟上的施法时间，因此，施法者开发出允许提前施法，在战时快捷释放的法袍来缓解这个问题。

由于现场施法存在一定的危险性，多数法师选择了这种提前施法的模式，这就导致法袍本身成为了将法师变成大炮的万恶之源。

#### 6.1.9.10同调者工具

专供同调者使用的特殊工具，具有利好同调者的各种功能。

##### 6.1.9.10.1同心球

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 同心球 |
| ● | 类型 | 同调者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 同调者 |
| ● | 价格估值 | 10块/个 |
| ● | 材质 | 拟似塑料 |
| ● | 外形 | 一个轻而薄的塑料球体，表面光滑，涂有两种颜色。 |
| ● | 功能 | 可以将最虚弱的弥洛精灵转化成能量形态储存在内部。也可以将认可同调者的弥洛精灵储存起来。 |

同心球是同调者隐藏弥洛精灵的道具之一，它也可以用来捕捉一些失去战斗力的汨罗精灵，使用时，它的一部分外壳溶解，暴露其内部的空间，并将弥洛精灵变成一股可见的能量吸入其内，最后再长好外壳，恢复如初。

同心球一般只适合良善之辈使用，因为寄存在其内部的弥洛精灵可以轻易地靠自己的力量逃脱，并且在击碎球体的一瞬间处于失去约束的高强度的能量球的形态，将在大多数环境中直接演变成一场爆炸，对当事人造成巨大伤害。只有良善之辈会让弥洛精灵有这样那样的顾虑。

##### 6.1.9.10.2理想球

-只有蠢货才会被关进监狱里。

-我那是为理想献身！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 理想球 |
| ● | 类型 | 同调者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 同调者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 拟似塑料 |
| ● | 外形 | 一个轻而薄的塑料球体，表面光滑，纯色或彩色，表面某处印有特殊花纹。 |
| ● | 功能 | 可以将弥洛精灵纳入其中，并阻止其逃脱。其中阻止逃脱的效果只生效一次。 |

构建理想球的是弥洛精灵自己的力量，它象征着某一个弥洛精灵对同调者未来贡献的认可，乃是对其理想的赞许，因此可以劝住其他的弥洛精灵，无需敏感离开。

##### 6.1.9.10.3缚身球

我听说［弥洛精灵］是良善者的朋友，但是前辈们似乎并不善良，是都在隐藏吗？总感觉怪怪的。

——学生

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 缚身球 |
| ● | 类型 | 同调者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 1000块/个 |
| ● | 材质 | 拟似塑料 |
| ● | 外形 | 一个更重的塑料球体，通体漆黑，有稀罕的浮雕花纹。 |
| ● | 功能 | 可以将弥洛精灵纳入其中，并通过改变其能量类型的方式重塑它的身体结构，用这种方法阻止其逃脱。 |

弥洛精灵的意识可以完美地控制身体，通过湮灭一部分物质来激发强大的能量。然而，有一种技术可以改造它们的身体，让意识的操纵失效，从而限制它的行动和力量。

缚身球的制造者是一个群体，他们会利用恶魔的力量实现各种各样的目的。之所以用一百倍的价格卖出这种暗黑版本的同心球，似乎是因为这个群体觉得人们需要为作恶的可能付出百倍的代价，却不能因为惧怕恶意而停滞不前。

##### 6.1.9.10.4弥洛手杖

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 弥洛手杖 |
| ● | 类型 | 同调者工具 |
| ● | 使用条件 | ［同调］1级 |
| ● | 适用群体 | 同调者 |
| ● | 价格估值 | 2000块/个 |
| ● | 材质 | 弥洛精灵的脱落物与残骸 |
| ● | 外形 | 约为持有者50%-120%长度的精致手杖，有简单或复杂的装饰。 |
| ● | 功能 | 使持有它的同调者能够像弥洛精灵那样使用与正在同调的弥洛精灵同属性的弥洛技，但是每次使用都会消耗体力（弥洛精灵使用弥洛技是不需要消耗体力的）。 |

每根弥洛手杖都可以拆出一颗价值1900块的核心，手工能力强的人可以看教程拼装符合自己品味的手杖。至于核心的来源…传说于弥洛精灵消陨时所化。

#### 6.1.9.11习武者工具

专供习武者使用的特殊工具，具有利好习武者的各种功能。

##### 6.1.9.11.1《抡语》

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 《抡语》 |
| ● | 类型 | 习武者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 习武者 |
| ● | 价格估值 | 5块/卷 |
| ● | 材质 | 竹 |
| ● | 外形 | 绳编竹片成简，或刻或写，入墨成书。 |
| ● | 功能 | 如同古典兵器，抡起来手感良好，呼呼有声。作为武器攻击时，能量烈度为100%。 |

记载着武功《抡语》的竹简书籍，握着它，感受遥远国度的知识从他乡向你走来。

#### 6.1.9.12旅行者工具

专供旅行者使用的特殊工具，具有利好旅行者的各种功能。

##### 6.1.9.12.1全地形靴

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 全地形靴 |
| ● | 类型 | 旅行者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 200块/双 |
| ● | 材质 | 布，皮革等 |
| ● | 外形 | 一双看起来很舒适的鞋，有些特别的小装饰。 |
| ● | 功能 | 可以花费更少的体力走动。除此之外，可以根据路面情况自动在平地、坡地、硬地、软地、干地、湿地等多个模式之间转换。 |

便宜到让人惊诧的多功能靴，蕴含着相当先进的科学技术。之所以这么便宜是因为产自对金钱没有概念的后天旅社。

##### 6.1.9.12.2自然体系者的铭牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 自然体系者的铭牌 |
| ● | 类型 | 旅行者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 旅行者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 木，骨，金属等。 |
| ● | 外形 | 长方形的薄片，正面刻着文字和符号，背面镶嵌着各种各样的装饰物。 |
| ● | 功能 | 铭刻着自然体系者的九域类型和真名符文的特制铭牌，性质极其稳定，无论掩埋、浸泡、焚烧、风化、重压、削斫都无法将其毁坏。 |

自然体系者的铭牌通常是一个人在掌握了某个自然力量之后无意中在行李中发现的，它代表了自然的认可。虽然它是由自然赠送的礼物，但是卖到市场上的话能换两千块左右。

#### 6.1.9.13传道者工具

专供传道者使用的特殊工具，具有利好传道者的各种功能。

##### 6.1.9.13.1身份徽

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 身份徽 |
| ● | 类型 | 传道者工具 |
| ● | 使用条件 | 在任意领域积累100点信仰积分 |
| ● | 适用群体 | 传道者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 芯钢，神秘特殊材料 |
| ● | 外形 | 两面内容不同的大徽章，有多种形制。 |
| ● | 功能 | 正面是领域的徽记，背面是传道者本人的名称和领域深度。传道者的领域深度在正面也有提示。 |

每个传道者在获得一个领域的加护之后就会从没有注意到的地方捡到一个属于ta的身份徽，如果不幸遗失，会在1周内通过各种巧合回归到传道者手中。

由于后天域存在着许多个领域，所以同一个传道者可能有多个功能徽。功能徽只能显示资料，不提供任何额外功能。

##### 6.1.9.13.2圣徽裁刃

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 圣徽裁刃 |
| ● | 类型 | 传道者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 传道者 |
| ● | 价格估值 | 1000块/个 |
| ● | 材质 | 芯钢，神秘特殊材料 |
| ● | 外形 | 刀身不停地流变出多彩光泽的匕首。 |
| ● | 功能 | 可以在不损伤其他物体的情况下，将［身份徽］切成两半。 |

在后天域一些区域的过去，倘若发生了领域之间的冲突，传道者会用刀砍掉敌对方的手以示羞辱。在而更文明的一些地区，传道者会用这种［圣徽裁刃］斩断敌对者的［身份徽］表达同样的情绪。

##### 6.1.9.13.3领域祝祷经文

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 领域祝祷经文 |
| ● | 类型 | 传道者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 150块/本 |
| ● | 材质 | 纸 |
| ● | 外形 | 厚重、典雅的硬皮书籍。 |
| ● | 功能 | 包含了特定领域的神话，以及加护的运用方法，还有各种各样可能会对传道者起到正向帮助的语句。 |

如同卖得很贵的典藏版故事书，并没有神奇的作用。

#### 6.1.9.14修炼者工具

专供修炼者使用的特殊工具，具有利好修炼者的各种功能。

##### 6.1.9.14.1聚灵丹

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 聚灵丹 |
| ● | 类型 | 修炼者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 100块/颗 |
| ● | 材质 | 复合丹材 |
| ● | 外形 | 如蓝天游云般青白色的淡雅之丹，映出的是天地之间的空灵之色。 |
| ● | 功能 | 吞下之后，在体内积累1单位灵气。 |

普通人直接吸收自然界中的能量会产生各种各样的危害，而四圣妙法的四种能量尤其不可试探。所以，修炼者中的专业人士早就开始研究制丹之法，将自然界中蕴含能量的物体投入特制的锅炉之中，经历复杂的工序之后凝成大小均匀的浑圆颗粒，此即为［丹］，吃了可以无害地接受其中蕴含的能量。

然而，这种由自然材料精制而来的丹药效力并不突出，和人们愿意接受的售价相比成本又太高，最后因为没人炼，没人买，许多种丹药就在修炼者的群体中变成了有价无市的稀罕便宜货。

##### 6.1.9.14.2炼体丹

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 炼体丹 |
| ● | 类型 | 修炼者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 100块/颗 |
| ● | 材质 | 复合丹材 |
| ● | 外形 | 如金沙般闪耀的明黄之丹。 |
| ● | 功能 | 吞下之后，在体内积累1单位丹气。 |

炼体丹是一种用体外之丹催生体内之丹的选择。此处的体内之丹不是指病理上的结石，而是一种能够源源不断产出［丹气］的特化器官。

##### 6.1.9.14.3凝魂丹

它的原材料？你……往好的方向猜。

——修炼者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 凝魂丹 |
| ● | 类型 | 修炼者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 100块/颗 |
| ● | 材质 | 复合丹材 |
| ● | 外形 | 妖红之丹，色泽如新生之人的肺腑，给人以潮湿的感觉。 |
| ● | 功能 | 吞下之后，在体内积累1单位精气。 |

虽然通过丹药摄入的精气属于沉睡的精气，有可能稀释使用者体内精气的觉醒比率，但它的提升是肉眼可见的：每吞下一枚凝魂丹，睡醒后可以保持精神的时间就增加一个小时。

凝魂丹与聚元丹同属有价无市的商品，而凝魂丹是因为过于有效，导致修炼者内部消化和制造者自己使用的现象比流向市场更常见。

##### 6.1.9.14.4惠望丹

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 惠望丹 |
| ● | 类型 | 修炼者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 复合丹材 |
| ● | 外形 | 像纯洁的灵魂一样澄澈的透明之丹。 |
| ● | 功能 | 吞下之后，获得1单位可支配愿力。 |

修炼者在制作丹药的时候需要寻找蕴含着目标能量的原材料，而制作［惠望丹］所需的含有［愿力］的材料在后天域比传说中的龙都要罕见，这也是为什么四圣妙法的四种核心丹药中只有惠望丹的价格是无价的原因。

##### 6.1.9.14.5辟谷丹

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 辟谷丹 |
| ● | 类型 | 修炼者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 5块/颗 |
| ● | 材质 | 复合丹材 |
| ● | 外形 | 淡黄色像仓中谷物的小圆颗粒。 |
| ● | 功能 | 吞下之后，获得1顿饭级别的饱足感和营养物质。 |

修炼者们炼丹时偶尔得到的副产物，当所有的材料都是食材的时候最容易获得。

一般来说正常食材进入炼丹环境之后剩的残渣应该是不可食用的，但辟谷丹属于特殊的一类遗骸，它以一种不明确的原理实现了食物的功能，并且可以满足各种各样的胃，有传言即使是像山岳那样宏伟的巨龙也是一粒就饱。

#### 6.1.9.15践行者工具

专供践行者使用的特殊工具，具有利好践行者的各种功能。

##### 6.1.9.15.1权限铭牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 权限铭牌 |
| ● | 类型 | 践行者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 践行者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 芯钢 |
| ● | 外形 | 带项链链条的金属名片。 |
| ● | 功能 | 践行者的权限铭牌上显示着该人的编号，代号和权限级别，这些资料都会根据实际情况自动更新。除此之外，权限铭牌也是［命运共同体］与践行者之间的纽带，只有铭牌在手，命运共同体方面才能及时地回应践行者的请求。 |

某些地区的命运体系者手中最先进的物品就是［命运共同体］免费随时发放的权限铭牌，这些铭牌受到后天旅社的远程通讯体系保护和支持，显示在上面的信息不会被肆意篡改。

##### 6.1.9.15.2信标示现佩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 信标示现佩 |
| ● | 类型 | 践行者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 践行者 |
| ● | 价格估值 | 无价；每周限1个 |
| ● | 材质 | 芯晶 |
| ● | 外形 | 刻有特殊纹样的晶石装饰品，规格多样。 |
| ● | 功能 | 智能工具，根据需求显示附近的信标。既可以显示践行者可觉范围内的所有的信标，也可以只显示特定类型的信标，也可以只显示特定距离内或之间的信标。 |

有辨识性的高科技装饰品，主要用于接收由［命运共同体］成员通过各种信标留下的信息。大概能卖1000块到10000块。

##### 6.1.9.15.3气味信标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 气味信标 |
| ● | 类型 | 践行者工具 |
| ● | 使用条件 | 携带［信标示现佩］ |
| ● | 适用群体 | 践行者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 芯晶 |
| ● | 外形 | 悬浮的黄色透明三角体，表面上若隐若现地分布着一些类似集成电路的花纹。 |
| ● | 功能 | 可以记录和重现一些气味（嗅觉信息）。每个信标都可以单独起名字 。 |

气味信标是需要通过［权限］申请的，在使用申请气味信标的权限时，其实也是要花钱的。

##### 6.1.9.15.4听觉信标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 听觉信标 |
| ● | 类型 | 践行者工具 |
| ● | 使用条件 | 携带［信标示现佩］ |
| ● | 适用群体 | 践行者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 芯晶 |
| ● | 外形 | 垂直于地面悬浮着的绿色透明三角体，有垂直于地面向上流动的集成电路纹理。 |
| ● | 功能 | 可以记录和重现一些声音，触发后声音以信标为源头释放出来，假如不制止就会循环播放。可以命名并且在［信标示现佩］的视野里显示名字。 |

主要用于录音或播放背景音乐。

##### 6.1.9.15.5视觉信标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 视觉信标 |
| ● | 类型 | 践行者工具 |
| ● | 使用条件 | 携带［信标示现佩］ |
| ● | 适用群体 | 践行者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 芯晶 |
| ● | 外形 | 悬浮于半空的浅蓝色透明三角体，循环播放的集成电路花纹不停在它的表面流动。 |
| ● | 功能 | 可以记录和重现一些视觉信号，包括静止的图片或动态的视频。在触发后，所记录的视觉信号会出现在信标的上方，向一个特定的方向展示其内容。可以命名并且在［信标示现佩］的视野里显示名字。 |

##### 6.1.9.15.6关怀信标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 关怀信标 |
| ● | 类型 | 践行者工具 |
| ● | 使用条件 | 未携带［怠害信标］ |
| ● | 适用群体 | 践行者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 芯晶 |
| ● | 外形 | 悬空的透明三角体，时有密码般的信息条文穿透而过。 |
| ● | 功能 | 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。 |

关怀信标是特殊的信标，即使不携带［信标示现佩］也可观测。

##### 6.1.9.15.7怠害信标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 怠害信标 |
| ● | 类型 | 践行者工具 |
| ● | 使用条件 | 未携带［关怀信标］ |
| ● | 适用群体 | 践行者 |
| ● | 价格估值 | 无价 |
| ● | 材质 | 芯晶 |
| ● | 外形 | 亮红的透明三角体，谜团般的杂色条带缠绕其上，绵绵不绝。 |
| ● | 功能 | 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。 |

怠害信标是特殊的信标，即使不携带［信标示现佩］也可观测。

#### 6.1.9.16冒险者工具

专供冒险者使用的特殊工具，具有利好冒险者的各种功能。

##### 6.1.9.16.1万有图鉴·［穷极所见］

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 万有图鉴·［穷极所见］ |
| ● | 类型 | 冒险者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 20块/本 |
| ● | 材质 | 皮革，芯纤 |
| ● | 外形 | 不薄不厚的一本软皮书，纸张很特别。 |
| ● | 功能 | 冒险家见到的新鲜事物将自动记录在这本书上，以文件标准字体显示冒险者本人对这种事物的印象和了解，以便为接下来的冒险提供参考和复盘的便利。除了文字，还会以简笔画记录新事物的印象图。 |

由后天旅社研发的特殊道具，可以记录冒险路上的见闻。

##### 6.1.9.16.2高强度绳索

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 高强度绳索 |
| ● | 类型 | 冒险者工具 |
| ● | 使用条件 | 无 |
| ● | 适用群体 | 不限 |
| ● | 价格估值 | 50块/米 |
| ● | 材质 | 植物纤维，动物纤维 |
| ● | 外形 | 不粗不细的绳索，断面奇特，像是植物纤维中混杂着一些特殊的纤维材料。 |
| ● | 功能 | 抗拉能力极强的绳索，可吊千斤之器。 |

［研所］发明的超级绳索，对剪切力也有一定的抗性，拽不断也割不断，但是在粗糙的物体表面频繁摩擦之后有可能丧失抗拉能力强的的性质。

## 6.2你我他

主要记录散步在后天域全地的各种特殊个体，也记录那些并不能在［标准数据］中展示的个体。

其中一些以［（现象）］标记，表示学会无法追踪到这些事物本身，最多描述其引发的现象。

### 6.2.1化身［H］

### 6.2.2神明（现象）［S］

##### 6.2.2.0.1通用现象表格

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

#### 6.2.2.1僭越现象

神明对于外显界有着极大的影响力，尤其是受过神明帮助的文明受到的影响更是强烈，这些文明在脱离神明的监护和管理之后就会不可查觉地怀念神明的力量，外显为对于神权的模仿。

凡人模仿神权无疑是僭越，这种模仿往往会对当事人造成重大威胁，但凡人无法舍弃它，因为它通过某些逻辑象征着过去被诸神带领时度过的美好岁月，而这样的事情经历无数代人之后成为了普遍的现象，似乎被当成了人性的一部分，直至现代已很少有人知道它们的根源。

##### 6.2.2.1.1傲慢

当人的行为超出了合理的范畴就一定会受到超出常理的打击……而有些话即使说得过于肯定也不会出错。

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 傲慢神权 |
| ● | 类型 | 神明现象-僭越现象 |
| ● | 出现时间 | 外显界·大混乱篇·后 |
| ● | 出现区域 | 外显界生命 |
| ● | 出现条件 | 无条件 |
| ● | 影响范围 | 个人及其参与的事件 |
| ● | 持续时间 | —— |
| ● | 频率 | 不定 |
| ● | 简述 | 傲慢表现在对未知事态的盲目自信，后果不仅表现在让事情走下坡路还会压低奇迹出现的概率，即原本可能发生的奇迹此刻被解放。无论是个人维系的事业还是种族争取的伟大前途都会被它无情地摧毁。 |
| ● | 案例 | 祥云岭南部有一片草原，那里生活着一群自由自在的森原鹿。森原鹿中的一只偶然间走入一片森林，它刚一进入就意识到有些地方不对，因为左右没有虫鸣声，抬头不闻鸟声，可能没有食物。但它还是决定深入，最终饿死在那片没有半粒可食之物的的森林。  曾在先冕大陆漫游的一个魔鬼某日碰巧见到一个穿越者降临，它惊喜地钻进ta的身体，却遭到了异常强烈的抵抗。但它仍旧选择侵入目标的身体，最后发现自己再也出不去了。  骇浪齿的一波龙人走在侵入薪沙界的必经之路上因求功心切无视了雷区的警告，自满于昨日排雷的成果，终于团灭于地雷。 |

一个人不会因为做了有资格做的事情受到系统性的惩罚，因为ta可以确保此事的后果不会招致灭亡，而凡人的傲慢必然导致唯有神明才可承受的代价。

### 6.2.3自然精灵（现象）［Z］

在时间还不存在的很久很久以前，自然利用新的自然规律创造了十位自然精灵（一说有九位），后者与最高级的神明类同。自然精灵同样改变了自然规律，它们在试图让世界运行得更规律的同时，也不经意间创造了许多不同寻常的现象，现代人与那些现象共生得太久，以至于不那么容易察觉了。

#### 6.2.3.1磐峰精灵现象

九域精灵之一的磐峰精灵导致的现象。

##### 6.2.3.1.1恒久弥坚的存在

-你是要短暂的自由，还是拘束在此地的永生？

-那定期给我送点书看，或者给我一台个人电脑？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 恒久弥坚现象 |
| ● | 类型 | 自然精灵现象-磐峰精灵现象 |
| ● | 出现时间 | 起始篇·后 |
| ● | 出现区域 | 随机 |
| ● | 出现条件 | 无条件 |
| ● | 影响范围 | 半径10米-100万公里的球域 |
| ● | 持续时间 | 永久 |
| ● | 频率 | 不明 |
| ● | 简述 | 自然规律因磐峰精灵的影响创造出了一种影响全世界且永远持续的特殊现象，大意是在外显界稳定地生成一些叫做［恒久弥坚之地］的特殊区域，置于其中的事物能耐住时间的冲刷，万亿年不变。 |
| ● | 案例 | 祥云岭南部的一座研究所受到了磐峰主人的亲自眷顾，里面的物事器械包括墙壁和盆栽都极难摧毁。  时留谷北部接近藏龙域的地方残留着上古时代坠落的血色冰凌，那些冰凌不论气温如何变化都没有半点融化的迹象。  先冕中间那片海的上空有一座浮岛和建立在其上的一组小屋，数千年来，不见一颗碎石从上面掉落。不论多么短寿的物种，登上那座岛的那刻就不会进一步衰老。 |

尽管许多案例都被后人与时间关联在一起，仿佛这些案例中的主角通过某种方式使时间放缓。然而使得这一切发生的是基于远高于［时间］本身的磐峰意志，因此即使时间驱使着不同的事物在其中流转，它们也能保持原本的样子。

##### 6.2.3.1.2质证之荣

是啊，这就是幸运的秘诀，但你又能保持多久呢？

——传道者对巫师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 质证-祝福现象 |
| ● | 类型 | 自然精灵现象-磐峰精灵现象 |
| ● | 出现时间 | 起始篇·后 |
| ● | 出现区域 | 全世界 |
| ● | 出现条件 | 有［质证］行为发生时 |
| ● | 影响范围 | 个人及其参与的事件 |
| ● | 持续时间 | —— |
| ● | 频率 | —— |
| ● | 简述 | ［质证］是一种特殊的行为，表示为证明一件事去排除所有疑点或是为做一件事尝试尽可能多的方法，从而彻底消除自己的怀疑。当智慧生命有质证行为时，它会变得更加好运。这些好运来自于世界观察到［质证］行为后让环境发生临时的变化，宏观上看就是在逻辑上毫无破绽的巧合与必然。 |
| ● | 案例 | 一个成绩不好的学徒法师为了在比赛时获得好成绩，在图书馆住了两个月，虽然翻遍了图书馆也没有找到适合自己的法术，她也照常输掉了比赛，但是因为对图书馆的熟悉，她当上了待遇好但入职门槛极高的图书管理员。  几个外星人作为进攻地球的先遣队在各地收集当地智慧生命的资料，其中有几个觉难而退，回去后因为报告地早所以没有受到处分；只有一个外星人彻底调查了地球的情况，它回去得格外晚，但带回的信息极为详实，总指挥官非但没有因为出去太久而处罚它，反而将它提拔为小队的队长。  时留谷的一位朴实的计算机科学家为一枚火箭弹的引导头内部计算机载入了远超其他火箭弹的详实目标数据，这让他的火箭弹在发射后即使面对敌人的诱饵战术也成功击中了正确的目标。 |

作为一种从时间开始前就诞生的现象，它的发生是可以被人为总结和预测的，这意味着只要在可能［质证］的情景下尽可能地质证，便能持续收获好运。

6.2.3.1.3猜疑之耻

-人们会主动避开一类人，那类人有不自然的眼光、紧张的嘴角和永不行动的懒惰。

-那听起来像是我？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 猜疑-诅咒现象 |
| ● | 类型 | 自然精灵现象-磐峰精灵现象 |
| ● | 出现时间 | 起始篇·后 |
| ● | 出现区域 | 全世界 |
| ● | 出现条件 | 有［猜疑行为］发生时 |
| ● | 影响范围 | 个人及其参与的事件 |
| ● | 持续时间 | —— |
| ● | 频率 | —— |
| ● | 简述 | ［猜疑］就是为一些没有根据的事情担心却也不付出行动的现象。当猜疑发生时，当事人就会开始倒霉。 |
| ● | 案例 |  |

出于刻在基因里的底层机制，人们对于惩罚的敏感度要高于奖赏，因此，猜疑导致的后果往往不被视为运气偶然，而是某种复杂链条下展现出的必然。

### 6.2.4超然精灵（现象）［C］

超然精灵只有七十二位， 每一位都是不同的。

### 6.2.5浩天仙（现象）［T］

### 6.2.6魔鬼［G］

资料中的魔鬼大多是特立独行之物，因为生成方式较为特殊，每个魔鬼都是独一无二的个体，魔鬼之间的数据相差极大，故不在［标准数据］中排列。

### 6.2.7穿越者［I］

### 6.2.9故事

出现在故事中的人。

故事中的人物形象时有变化，随着故事的发展，往往失去旧的特征，获得新的特征。

##### 6.2.9.0.1人物通用表格

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

##### 6.2.9.0.2战斗单位表格

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  | | | |
| ● | 实体类型 |  | | | |
| ● | 当前位置 |  | | | |
| **属性** | | | | | |
| ● | 动力值 |  | ● | 生命值 |  |
| ● | 机敏值 |  | ● | 体力值 |  |
| ● | 明智值 |  | ● | 精力值 |  |
| ● | 学识值 |  | ● | 移动速度 |  |
| ● | 运转值 |  | ● | 身长 |  |
| ● | 感觉值 |  | ● | 体重 |  |
| ● | 灵慧值 |  | ● | 天然度 |  |
| ● | 刚劲值 |  | ● | 能量抗性 |  |
| ● | 健康值 |  |
| **其他** | | | | | |
| ● | 绝学与本领 |  | | | |
| ● | 战斗习性 |  | | | |
|  |  |  | | | |

#### 6.2.9.1陷在深林

带有些奇幻色彩的冒险故事，主人公们必须到达某处，但是却因为一场意外被迫与自然的恶意抗衡，他们驻扎的荒地一夜之间变成了森林，不时有怪异的野兽袭击，他们且战且退，找机会建造了可靠的据点，在坚固墙壁的帮助下勉强战胜了自然。

##### 6.2.9.1.1根枝拟兽·原种

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 根枝拟兽·原种 | | | |
| ● | 实体类型 | 眷属-自然眷属-森原眷属-根枝拟兽-根枝拟兽·原种 | | | |
| ● | 当前位置 | 祥云岭-停云山地 | | | |
| **属性** | | | | | |
| ● | 动力值 | 8 | ● | 生命值 | 8 |
| ● | 机敏值 | 10 | ● | 体力值 | 10 |
| ● | 明智值 | 10 | ● | 精力值 | 10 |
| ● | 学识值 | 5 | ● | 移动速度 | 1米/步，1步/秒 |
| ● | 运转值 | 12 | ● | 身长 | 1.5~1.8米 |
| ● | 感觉值 | 12 | ● | 体重 | 40斤 |
| ● | 灵慧值 | 10 | ● | 能量抗性 | 基本99%  法则抗性99% |
| **其他** | | | | | |
| ● | 天然度 | 100% | | | |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力 | | | |
| ● | 战斗习性 | 不观察；运动式进攻；攻守兼备 | | | |
|  |  |  | | | |

一种由树枝、根系、块茎和叶片组成的小型［动物］，具备多种动物的特征，但又和谁都不相似，令人费解。

6.2.9.1.1根枝拟兽·鼠

由坚韧的树根作骨骼，柔软的嫩枝嫩叶作为皮肉拟态而成的动物。这只体型极小，和家鼠一样大，行动迅速却喜欢潜伏不动，空闲状态下会有意识的啃食建筑的支撑结构和无人照看的储备粮，个体的能力微弱，但是在战斗时往往会聚成一团同时出击。这种生物在［陷在深林］中以怪物的身份出现。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 根枝拟兽·鼠 |
| ● | 实体类型 | 眷属-自然眷属-森原眷属-温德琼果眷属 |
| ● | 当前位置 | 飞英星系-地球-先冕-祥云岭-研所·祥云岭临时分所 |
| ● | 生命值 | 1 |
| ● | 体力值 | 5 |
| ● | 精力值 | 5 |
| ● | 能量抗性 | 均90% |
| ● | 动力值 | 10 |
| ● | 机敏值 | 10 |
| ● | 学识值 | 1 |
| ● | 运转值 | 10 |
| ● | 感觉值 | 10 |
| ● | 天然度 | 100% |
| ● | 绝学与本领 | 不明 |
| ● | 战斗习性 | 从不观察；从不调整；灵活战斗 |
| ● | 扩展阅读 | 根枝拟兽·鼠的牙齿会在磨损的同时快速再生，像生长期的植物一样。只是但是牙齿刚刚再生的时候尤为柔软，不能啃东西，这一点也和植物一样。 |

6.2.9.1.2根枝拟兽·猫

由坚韧的树根作骨骼，柔软的嫩枝嫩叶作为皮肉拟态而成的动物。这只以［猫］的形态出现，亦如猫一样敏捷和柔软，当它距离目标过远时，会像箭一样弹射过去。

#### 6.2.9.2瑞德斯通的入侵

主人公们为解决现实的问题招来了几位外援，没想到为藏在森林中的敌人提供了可乘之机，主人公们遭遇了重重阻难，经历了复杂的角色变化，直到最后才彻底解决问题。

##### 6.2.9.2.1斯格尔·诵

-其实“怪物们”也在做一些有趣的研究，而有的论文水平比我都要高。

-你看过了？

-我还能回想起一些细节，有些文章的切入点实际上很朴实，你去抄一篇回来也能做博士。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 | 4413-［A］-xxxxxxxxxx |
| ● | 姓名 | 斯格尔诵 |
| ● | \*实体类型 | 动物-倮类-人族-先冕人 |
| ● | \*年龄 | 46 |
| ● | 出生地点 | 先冕-薪沙界-饲猫之国-踏步城 |
| ● | 当前位置 | 先冕-祥云岭-研所·祥云岭临时分所 |
| ● | \*体系 | 多体系：科学，命运共同体 |
| ● | \*组织 | 研所 |
| ● | \*学历 | 博学 |
| ● | \*职业 | 生物学先驱 |
| ● | 收入情况 | “我还想打个兼职，假如能再闲一点点。”-稳定的收入，月均20000块。 |
| ● | 绝学与本领 | 权限 |
| ● | 衣服 | 上衣穿白衬衫，下装穿深蓝色的牛仔裤，鞋穿黑色运动鞋，外衣披一件白色的实验室大褂。 |
| ● | 主要结构 | 人形。  躯干上有一颗头，两只胳膊和两条腿。 |
| ● | 细节 | 斯格尔诵的腰带上别着一些十几年前到几十年前冒险所得的纪念品，这些物品分别属于不同的体系，具有一定的功能，但是效果并不强，“只是玩具而已”。  有时，斯格尔诵会穿深蓝色的拖鞋在实验室内走动，而非运动鞋。  他的脖子上挂着一个属于研所的身份牌，它是白色主体然后有一些金色的点缀，表示他在研所的极高地位。  斯格尔诵身上有一种散不去的消毒剂味，似乎来源不详。“这是我的问题，因为十几年前的诅咒还在生效，请原谅我”。 |
| ● | \*简述 | 虽然已经是［研所］的大人物，却仍然秉持着冒险者时代的行为准则。由于各界人士都喜欢他那万事好商量的性格和超出预想的实力，即使原则上对立的阵营也不乏能人与他交流。 |

斯格尔诵在春天到来的时候将他的计划公开了。自从离开薪沙界的研所总基地以后，他就再也没能领到工资，过往的同僚要么以为他逃走了，要么以为他已经遭遇了不测，总之就是失去了联系。在这种情况下，斯格尔诵的个人钱包很快在团队的高强度消耗之下见底，他不得不用最后的钱发一次招聘广告，再拿自己在［命运共同体］的信誉赊账付工资，以求翻盘的机会。而这次会议的召开只是决定广告上写什么。广告的发放是斯格尔诵提前决定好的事，并没有经过众人的意见，尽管研究所的大家都或多或少地有些不满，但在现实的压力下，还是不得不接受这种看起来赢面最大的做法。

##### 6.2.9.2.2姆卡斯·缠雾

-所以说，那位姆卡斯真的只会养虫子吗？

-差不多吧。他研究虫子，别的学者研究他。

-研究他干什么？

-应该是“凭什么他能把虫子养这么好”？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 | 4413-［A］-xxxxxxxxxx |
| ● | 姓名 | 姆卡斯·缠雾 |
| ● | \*实体类型 | 动物-倮类-人族-先钟后裔 |
| ● | \*年龄 | 49 |
| ● | 出生地点 | 不明 |
| ● | 当前位置 | 先冕-祥云岭-研所·祥云岭临时分所 |
| ● | \*体系 | 单体系：科学 |
| ● | \*组织 | 学会 |
| ● | \*学历 | 广学 |
| ● | \*职业 | 昆虫学家 |
| ● | 收入情况 | “够用了。”-平均每月6000块 |
| ● | 绝学与本领 | 无 |
| ● | 衣服 | 上身穿棕色圆领毛衣，下身穿深蓝色的牛仔裤，外套穿白色的实验室大褂，鞋穿黑色的运动鞋，头戴棕色的宽边帽子，配一副厚黑边的方框眼镜。 |
| ● | 主要结构 | 人形。  躯干上有一颗头，一双手臂和一双腿。 |
| ● | 细节 | 姆卡斯的运动鞋是鞋底加厚款的，比常见的款式更重，方便穿脱。  他的白大褂上有一些特殊的装饰，那是［学会］学者的标志，为一圆形徽章，佩戴在左胸上。徽章有千足虫纹样缀于其上，表示佩戴者是昆虫学家。  除了寻常的衣物，他出门时也会握着观感平滑的原木材质登山杖再提一个盛放昆虫的塑料盒。他很享受出行，也渴望登山，但是由于工作的限制，他平时出门的总路程不会超过六百米。 |
| ● | \*简述 | 镇定自若、看上去极可靠的中年人。虽然是昆虫学家，但是因为一直没有写出够分量的论文而无缘［博士］，他觉得“著名学者”的名号来得太虚，称自己只是会养虫子而已。 |

姆卡斯其实并没有意识到研究所内部发生了什么，他一度沉浸在自己的学问之中，不想和任何人交流，以至于他完美错过了斯格尔诵召开的会议，也完全不知道传单的内容和那些外援的来头。他以直觉确定那些人的到来会改变这座小研究所的方方面面，但这一切似乎与自己无关。

##### 6.2.9.2.8曼凡多·孟多·多凡

令人想要持续观望的穿越者。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 | 4413-［I］-xxxxxxxxxx |
| ● | 姓名 | 曼凡多·孟多·多凡 |
| ● | \*实体类型 | 穿越者 |
| ● | \*年龄 | 20 |
| ● | 出生地点 | 异界 |
| ● | 当前位置 | 先冕-祥云岭-研所·祥云岭临时分所 |
| ● | \*体系 | 无体系 |
| ● | \*组织 | 无组织 |
| ● | \*学历 | 未入学 |
| ● | \*职业 | 杂工 |
| ● | 收入情况 | “赚不到钱也是正常的。”-基本没有收入 |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力 |
| ● | 衣服 |  |
| ● | 主要结构 | 人形。  躯干上有一颗头，两只手臂和两条腿。有时会有一条长度足以耷拉在地上的尾巴。 |
| ● | 细节 |  |
| ● | \*简述 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 | 4413-［I］0000004413 |
| ● | 姓名 | 曼凡多·孟多·多凡 |
| ● | \*实体类型 | 穿越者 |
| ● | \*年龄 | 20 |
| ● | 出生地点 | 异界 |
| ● | 当前位置 | 先冕-祥云岭-研所·祥云岭临时分所 |
| ● | \*体系 | 无 |
| ● | \*组织 | 无组织 |
| ● | \*学历 | 未入学 |
| ● | \*职业 | 杂工 |
| ● | 收入情况 | 暂无收入 |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力 |
| ● | \*简述 | 几个月前刚来的穿越者，患有严重的拖延症。简单的衣服，除了［穿越者气味］外，还附着着不易察觉的［魔鬼气味］，似乎有种意志已经捷足先登。他那复杂的眼神里面燃烧着热切的愿望，有某种伟大的念头在里面翻腾着，即使他不开口，别人也能听见其内心的嘈杂。每当斯格尔诵与其眼神交汇都能感受到一种强烈的共鸣，那是一种罕见的体会，仿佛这个年轻人是真正能够理解自己的人，哪怕他什么都不会，哪怕他是个异界人。 |

每个穿越者都不会忘记穿越之前的记忆，根据之前的记忆重订新的生活计划一直都是穿越者们的惯例。

大多穿越者一改之前的毛病，在新的世界大展身手，拿下许多本地人都很难拿下的成就，而曼凡多是个例外，他很拖延，仍然很拖延，虽然新的世界对他的吸引力很大，胸中亦有火焰熊熊燃烧，但始终无法行动，每天的时间终于花在了写写画画、走走停停上面。

像曼凡多这样的新手穿越者大多身后跟着来自［后天旅社］的向导，他第一次看到向导时，直言对方像个满怀恶意的巫师，向导连忙解释，但曼凡多听不懂这个世界的语言，好在向导有跨世界旅行的经验，懂得多种语言，穷举着尝试几次后，终于以曼凡多的母语解释了自己的身份，除去敌人的可能性后，曼凡多其实挺喜欢向导的打扮，于是很快他俩就成了职责以外的朋友。

向导曾告知曼凡多，人前进的动力来自不断的胜利，或至少是对于获胜的强烈信心。向导又说胜利本身只能委托命运，而对于获胜一事的信心要先从掌握基本的生存技能开始，于是曼凡多学习的第一步就是这个世界的语言，要以实习身份找件入门级的工作，彼时恰好祥云岭南部那座新建的小研究所招人。

曼凡多仍有另外的打算——在他穿越过来的瞬间有一股特别的力量接近，似乎钻进了他的体内，有一股钻心的疼痛。那股力量居住在他体内至今，贪图这具身体的营养。曼凡多查书后知道那是［怯懦恶魔］，那是爱占便宜，贪食勇气的一种魔鬼，那么作为人就一定要驱逐它。

##### 6.2.9.2.9乌泽尔·天咒

-穿越者都有超能力吗？

-有的有的，我上次碰见的那个人自带游戏系统，到我去抓他的时候，他已经征服两座城市了。

-那我该发掘一下我的天赋了，对了，你赢了吗？

-没有，细节我全忘了，我只是从其他的出差记录里查到有个人在那个地方见到了“服从度”达到200%的“我”。

-厉害啊，那他们找到你的时候你们开打了吗？

-当然，我让己方的人损失了不少弹药。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 | 4413-［H］-xxxxxxxxxx |
| ● | 姓名 | 乌泽尔·天咒 |
| ● | \*实体类型 | 化身-浩天化身-秘宝仙人化身 |
| ● | \*年龄 | 万亿年33 |
| ● | 出生地点 | 先钟-天咒之角-沉龙野-金花乡 |
| ● | 当前位置 | 先冕-祥云岭-研所·祥云岭临时分所 |
| ● | \*体系 | 多体系：科学，魔法，自然，功力，命运共同体 |
| ● | \*组织 | 后天旅社 |
| ● | \*学历 | 大学 |
| ● | \*职业 | 巫师 |
| ● | 收入情况 | “巫师的工资是很高的。”-收入不稳定，平均每个月8000块。 |
| ● | 绝学与本领 |  |
| ● | 衣服 | 穿红色的长袍，长袍下面是当下流行的衣裤，鞋是运动鞋，戴长袍自带的帽子。衣服上粘附、吊挂着几十种装饰品。似乎是努力融入新时代的同时不愿放弃自己本来的特色。 |
| ● | 主要结构 | 人形。  躯干上有一颗头，一双手臂和一双腿。 |
| ● | 细节 | 长袍有神奇的遮蔽效果，穿上之后，长袍后面的东西就会变成黑色的，帽子也有同样的效果，戴上后整张脸就和帽子里的黑暗融为一体了。  虽然佩戴的装饰品很多，但是大多处于隐藏状态，少数露在外面的分布集中，看上去像是一个而非多个，所以给人的印象中并没有包含许多装饰物的特征。  身上的装饰百分之八十都是类似魔法装饰的自发光物，这让他看上去若隐若现地发着光，在较暗的地方能稍微起到“示廓灯”的作用。  身上装饰物之一是一颗在空间内振动的黑色小球，它可以延展为一根细长的手杖，仍是纯黑的，从轮廓看仿佛一柄加长的十字镐。  乌泽尔的双眼是绿色的，当他开始兴奋的时候，这双眼睛会在夜晚发光。 |
| ● | \*简述 | 跟谁都很熟的神秘巫师，做过战士、冒险者、专职法师、穿越资讯、消防员等一千多种职业，对任何难题都不露惧色。 |

斯格尔诵的传单趁着春风飞到了每一个薪沙界人的手上，即使乌泽尔并不在那里常住，也免在通勤时看到了它上面的招聘信息。其实乌泽尔对传单上提到的报酬和工作内容都不感兴趣，他完全可以选择更好的工作，比如保持现状。但是当他听见那最重要的新朋友说要去试试看时，去哪里工作就不是他的个人意志可以决定的了，毕竟保护好那个朋友就是当下最重要的事，即使放弃原本稳定的工作，重新做回巫师也在所不惜。

##### 6.2.9.2.10瑞德斯通

纵使躯壳之间的战斗难分胜负，但自然化身的知识水平却非常人能比，普通人但管窥得一斑，足让其修学万亿年都唯恐不足。

——巫师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 | 4413-［H］-xxxxxxxxxx |
| ● | 姓名 | 瑞德斯通 |
| ● | \*实体类型 | 化身-自然化身-磐峰化身 |
| ● | \*年龄 | 万亿年 |
| ● | 出生地点 | —— |
| ● | 当前位置 | 先冕-祥云岭-研所·祥云岭临时分所 |
| ● | \*体系 | 单体系：自然 |
| ● | \*组织 | —— |
| ● | \*学历 | 未入学 |
| ● | \*职业 | 磐峰化身的首领 |
| ● | 收入情况 | “……”-基本没有收入 |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力，自然力量，武功，弥洛技 |
| ● | 衣服 | 没有衣服，但全身覆盖着细密的蓝色毛发。 |
| ● | 主要结构 | 人形或泥怪形。  泥形时为一个整体。  人形时躯干上有一个头，一对手臂和一双腿，一条尾巴。 |
| ● | 细节 | 它的外貌会在泥形和人形之间转变，这可能是毫无征兆的，因为它的“形状”总是在下一秒就塌下去了。  它的人形态不只有人类的特征，还有猫的头面部、尾巴和四足，它的尾巴和腿一样粗，长长的会一直垂到地上。 |
| ● | \*简述 | 形态多变的自然化身，是其中九分之一的首领，作为九大首领之一，瑞德斯通最懂得分配和激发下属的潜能，这让它成为其中最闲的化身之一，比最没用的化身都要闲。 |

从西边渡海而来的兽人突如其来地在祥云岭安家，它们独特的文明也在当地开枝散叶，但这一切对于习惯清净生活的瑞德斯通只是无聊的噪音罢了，为了尽可能多地减少损失，它最终选择离开旧的居所，向北去了薪沙界和宿星巢中间的地方。斯格尔诵的传单就是发生在这段时间的美妙巧合，在瑞德斯通眼中，这些小小的纸张是从东边飘飞而来的“幸运”，纸上描述的工作是那样的清净无争，几乎和全天休息没有区别。还有什么思考的必要吗？最勤劳的化身就应该当日启程。

#### 6.2.9.3请从过去逃离［先冕］

主人公们被未知的力量拽入神秘空间，这里似乎是从古到今的所有恐怖幻想的聚集之地，它们必须在这里逃出去，否则将永远成为这里的一员，最后主人公们聚集了足够的力量，在神秘空间里创造了永久的出口，并借此逃出生天。

##### 6.2.9.3.1胡阿

并不是所有的礼物都有精装礼盒，但胡阿却那么做了。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 | 4413-［R］0006587772 |
| ● | 姓名 | 胡阿·诵 |
| ● | \*实体类型 | 人造物·试作古神 |
| ● | \*年龄 | 1 |
| ● | 出生地点 | 飞英星系-地球-先冕-祥云岭-研所·祥云岭临时分所 |
| ● | 当前位置 | 尘埃宇宙-污化险象迷梦 |
| ● | \*体系 | 无 |
| ● | \*组织 | 无组织 |
| ● | \*学历 | 未入学 |
| ● | \*职业 | 馈礼 |
| ● | 收入情况 | 无收入 |
| ● | 绝学与本领 | 不明 |
| ● | \*简述 | 昏暗逼仄的空间内悄然生出一朵不一样的花，花朵发出干爽的香气，与梦境中的阴湿气息搏斗着，虽暂时不落下风但敌人无穷无尽，如此这般的形象，似脆弱的守护者。胡阿外形像人，体型匀称，五官比例却像猫，拥有紫色的眼睛和粉色的皮毛，这些粉毛还会在敏感部位额外增厚，遮盖了所有可能遮盖的性别特征，它还有一对兽耳。胡阿的服装风格让人联想到节日礼盒，在身上缠绕彩带，打花哨的结，这和它理想中的工作相称。 |

主人公们所在的［污化险象迷梦］算是尘埃宇宙中较为危险的区域，相比危险，它作为完全由意志创造的隐藏空间的事实更加特殊：意志力在这里的作用会变强。污化意识控制受害者之后，会抽离其意志，用于塑造这样的一个空间，然后将受害者的意识摄入到里面，避免人的意识干扰身体的活动。

胡阿的智慧在众人中并不突出，此地也曾让多智的贤者无功而返，这里真正重要的是意志的强力，胡阿虽没有非凡的才能，却是意志力的天才。仅凭意志力、仅凭想象和目不斜视就能让挡者披靡的黑暗退却，凭空变出光来，这种力量也许就是陷入绝境的人最渴望的力量，又因为其惊人的特殊性，也唯有天生拥有它的人敢于随意使用它。

污化意识并非想不到有人会利用意志力强行闯出，所以它挑选的对象通常是年幼者，而个别天才会在长期观察中显露能力被提前规避掉。然而污化意识不知过去，不通未来，也不清楚每个人怎么想，导致它在这里出了错：有个天才混进去了。

#### 6.2.9.4注定的孤独

这是个交朋友的故事。由于自然规律并不会频繁的变化，所以一旦有些事物开始向着不可回溯的方向前进时，恐怕再难让它停下了。既然个人的力量不足以扭转自然，那就借助朋友的力量。

##### 6.2.9.4.1翠星古龙

那头幽古的寒霜巨龙每次醒来都得换个名字，所以待她下次醒来的时候，“艾斯霍德”这个名字兴许就不能用了。

——巫师

龙！我们的世界果然是有龙的！

——冒险者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 编号 | 4413-［A］0000000693 |
| ● | 姓名 | —— |
| ● | \*实体类型 | 动物-鳞类-龙族 |
| ● | \*年龄 | 8000年-2亿年 |
| ● | 出生地点 | 683宇宙-？？？ |
| ● | 当前位置 | 4413宇宙-飞英星系-地球-先冕-宿星巢-翠星殿 |
| ● | \*体系 | 无 |
| ● | \*组织 | 无组织 |
| ● | \*学历 | 未入学 |
| ● | \*职业 | 龙 |
| ● | 收入情况 | 无收入 |
| ● | 绝学与本领 | 特殊能力 |
| ● | 衣服 | 翠星古龙不穿常识中的衣服，而有翠绿色的菱形鳞片覆盖全身。翠星古龙的鳞片本身就具有火彩，仿佛出自巧匠之手，未经雕琢就是完美的宝石。 |
| ● | 主要结构 | 一颗头，两条前腿和两条后腿，一对翅膀，一条尾巴。 |
| ● | 细节 | 翠星古龙的翅膀上覆盖着羽状鳞片，似乎特意演化出了绒毛、绒羽和硬羽三种形态。虽然剥落下来的鳞片是坚硬的，但是长在古龙身上的时候就像人的皮肤和鸟的羽毛一样，呈现出柔软的性质。 |
| ● | \*简述 | 非常长寿的外宇宙龙，有浓郁的特殊气味，像是雪地的［寒冷］的味道，它的体温极低，核心更是接近一切粒子都不运动的绝对零度，导致它移动过的路径总是会留下彗星那样的拖尾，由空气中被冻结的小水滴形成。 |

古代的那些最可怕的东西如今变成了学会和研所两家研究机构需要争抢才能到手的宝贵研究素材，之所以宝贵，是因为过去一些强大的有义的团体为世界各地受灾受难的人们处理了大量危险的怪物，导致研究素材欠缺，只有能够将意识寄宿在内隐界的实体可以无限次地复生，继续为害一方，成为不可多得的信息来源。而翠星古龙并不属其一。

虽然翠星古龙拥有寄宿意识到内隐界的能力，但它并没有利用“肉体”对外显界的人们做过任何值得记录的坏事，直到现在，人们对它的讨伐记录还是空白。然而，它也不是温顺可欺的萌物，例如在薪沙界边缘到宿星巢的路上零星摆放着成千上万座等身人物造像，均是绿宝石质地，栩栩如生，那都是古往今来一众冒犯者用身体留下的痕迹。据说心有歹念的人一旦踏入宿星巢的雪地，翠星古龙的诅咒就会蔓延到ta身上，先是头发，指甲，然后是皮肤，骨骼，内脏，最后是心智与灵魂都会被冻结成绿宝石的模样，再也不能复苏和醒转。