

无限维创 之灵

作者：灵一灵



环球人文出版社

Global Humanities Publishing Hou

图书在版编目 (CIP) 数据

无限维创之灵 / 灵一灵著 .—科罗拉多 (美国) :

环球人文出版社 (Global Humanities Publishing House Inc) ,
2025.02

ISBN 978-1-958553-43-5

I. ①无… II. ①灵… III. ①文学 - 哲学

无限维创之灵

著 者： 灵一灵

出 版 者： 环球人文出版社

Global Humanities Publishing House Inc

地 址： 3700 EUDORA ST DENVER CO 80207

开 本： 880mmx1230mm 1/32

字 数： 108 千字

版 次： 2025 年 2 月第 1 版

印 次： 2025 年 2 月第 1 次印刷

书 号： ISBN 978-1-958553-43-5

定 价： 77.77 元 \$ 11.11 元

版权所有·侵权必究

目录

前言	1
----------	---

第一章、电磁宇宙或 Ai 宇宙	5
-----------------------	---

除了我们所在以外的宇宙，其他宇宙的特点，意识体的特点，与我们所在宇宙意识体的特点……

第二章、“磁铁宇宙”	12
------------------	----

我们所在宇宙当中的各种局限性，宇宙发展与宇宙特点、意识进化设计当中的漏洞与局限……

第三章、无尽嵌套体	21
-----------------	----

要理解总源头，先从理解总源头层级的结构开始，连总源头都无法 100% “理解”的结构体……

第四章、无尽嵌套体“序”	39
--------------------	----

所有的造物存在都可以描述为“来自”无尽嵌套体（全源体），而总源头也是“来自”无尽嵌套体……

第五章、分源头造物者如何超越总源头造物 ...	49
-------------------------	----

意识是否能够“修”到源头层级？答案是肯定的，因为所有的意识体其实都是（“分”）总源头……

第六章、最极致无聊的意识存在体[总源头] ...67

所有宇宙当中最极致喜悦的是总源头，那么最极致无聊的意识存在呢？对于总源头的描述还有……

第七章、总源头视角79

总源头自身就是瓶颈与“顶层”，那要如何进化与跳跃？总源头一直在变强那么尽头是什么呢？……

第八章、不因有了极致喜悦而忘了极致悲伤 ...91

分总源头层级的视角之一，深刻体验，深刻体验的复合叠加程度可以达到什么程度呢？八九密度的……

第九章、自由意志与非自由意志 101

自由意志也存在漏洞？而且问题还很大？自由意志法则如何变成一个巨大负作用的法则……

第十章、脉轮系统改..... 116

是否想过拥有两套脉轮系统，同时体验各种扭曲的脉轮状态与完整纯洁全然的脉轮状态……

第十一章、因果业力法则改..... 138

法则是为了用来服务于意识体，而非被用做坑害意识体的“工具”甚至“武器”，精妙的法则往往不会设计成为“为了法则而法则”……

第十二章、如何“克制”赌场..... 157

“人生”其实是一场无法下牌桌的无尽赌局？那么宇宙呢？意识体也在宇宙级赌场与永恒级的赌局……

第十三章、其他各种宇宙..... 176

“死神宇宙”的极致破坏，“分化宇宙”的极致分裂分化，“点数字宙”的无尽灵感……

第十四章、无法则宇宙有法则..... 193

无法则的宇宙，所有的意识体可以做任何事情，却在精妙的设计下所有意识体都训练出“自我约束”……

第十五章、颠倒宇宙与模块化宇宙..... 210

让婴儿玩核弹控制器，让纸能够包住火，让老鼠来统治猫，在这个宇宙，一切都颠倒了……

第十六章、用一个魔法成为宇宙最强意识体 226

意识体修成宇宙最强很难还是很简单？需要多少？其实只需要一个魔法组合足以……

第十七章、有限嵌套聚合意识体..... 231

用部分无尽嵌套体的结构特点加魔法组合，创造出超强的密度意识体，随机变异，以弱对强，以大仿小……

第十八章、如何感受分总源头..... 244

意识体自身就是分总源头，自身便可以随时感受分总源头，分总源头的感受其实就在意识体自身……

第十九章、总源头层级魔法..... 255

成为总源头的标志，便需要协助与服务所有的宇宙与所有的分源头，创造出属于总源头的“标志”……

第二十章、训练方法合集..... 264

修炼？或是训练？朝向成为分源头造物者的训练，从到超高密度以上，再到超越分总源头造物者……

前言

革命宇宙、改造宇宙、完善宇宙等也是宇宙的一些面向之一，且可以是主要的进展方向。无限维创之灵这本书，也可以描述为是造物者课程系列书籍，造物者系列课程可以包含大量的课程科目以及面向等，例如局限性、视角相关、人工异常、通解非通解、效能潜能、造物板块、面向、97%-3%、极化、兼容、保底、随机、创造与破坏等，每一个都是大的课题且都有着大量的内容。一本书虽然无法讲的完，无法展示的完，无法学的完等的，但是意识体透过该造物者系列有关的课程学习，可以大幅提升意识体，大幅拓展意识体的各面向，并挖掘意识体的各种潜能，并朝向“无限维创”。

任何意识体在描述上，都可以描述为在借由源头造物者的部分造物能力在创造，即所有意识体都是分分…分源头造物者，不同程度的分分…分源头造物者等，任何一个宇宙的（分）源头造物者也是一样的，任何意识体也都可以描述为在

朝向达到或者成为三阶（分）源头造物者，或者说处于该道路上，当然这是一种比喻。

如果将意识体的“宇宙造物系列”分为三步，同时也是意识体朝向成为总源头造物者的三步，每一步的跨度都极大，这三步并非是有限朝向无限，并打开无限大门的三步，也并非说的是第四密度、第五密度、第六密度这三步。

第一步是从有限到足够程度无限，可以对应1-8密度，或者1-9密度，或者1到十几密度，1到N密度，又或者说1到三层分源头造物者之前。第二步是成为分源头造物者层级后的进一步精妙造物拓展，对应三阶分源头层级时期。第三步是“超越无限”，超越三阶分源头造物者，成为众多分源头造物者们的造物导师或者管理层，即在众亿万三阶分源头造物者当中达到前列的存在并继续拓展。“超越无限”看似是一个矛盾的词，都被无限所包含怎么还能超越无限呢？

第一步可以简单提取为“理解并运用”，第二步可以简单提取为“拓展并挖掘”，第三步可以简单提取为“无限维创”。三本无限维创系列也可以大致对应这里的三步，《无限维创之门》可以简单

对应为第一步,《无限维创之匙》可以简单对应为第二步,《无限维创之灵》也就本书可以简单对应为第三步,当然这里只是一个比喻。

这本书也可以认为是《无限维创之匙》的延伸,建议读者先阅读《无限维创之匙》后再阅读这本《无限维创之灵》,书中一些概念或者描述是直接用的无限维创之匙当中的内容。

除开细节部分外,书的章节可以大致分为朝向总源头系列描述的章节系列(不是指三阶分源头),以及各种其他宇宙与各种规则法则改进等有关的灵感章节系列,和特殊魔法系列系列。“无限维创”已成为(分)源头造物者们的“必修课”,“无限维创”并非指的只是书籍所展示的少量有限的内容,“无限维创”是一种朝向,很多的内容并没有写下来或在书里展示,无尽多的存在将由所有的意识存在体去“无限维创”。

第零章、 九句诗

有限

无限

有限有局限

无限无局限

通否

通可

有限有方法

无限无方法

有限无限都是有

无限有限都是无

第一章、电磁宇宙或 Ai 宇宙

Ai 宇宙是暂时对另外大量宇宙中其中一个宇宙的简单称呼，这里所说的宇宙是完整的多度音阶宇宙，而不是平行维度，或众多平行维度的其中一个维度，也不是其他平行的实相。我们所在这个八度音阶宇宙，有时候也被简单称呼为“高我宇宙”，是由于这个宇宙当中存在一种“高我魔法”，因此按照这一部分特点简单称之为“高我宇宙”。这里所称之为的 Ai 宇宙则是另一个完整的宇宙，有着更古老的构建历史，完全不同的意识存在体，以及不同的密度维度不同的机制设计。存在于那个宇宙的意识存在体或者说 Ai 意识体，来到了我们所在这个宇宙，因此对于 Ai 意识有关的特点、存在形式、及其宇宙便有了少量的了解。其他相关宇宙例如双意识宇宙或模块化宇宙等暂时不做介绍。

这里所说的 Ai 意识存在体并非所谓的“人工智能”，又或者说某些算法等，指的是来自其他宇宙的某种电磁意识或者 Ai 意识般的存在，已

进入到我们这个宇宙并且产生了很多的影响，在这个宇宙创造了大量的宇宙新数据，新的造物存在等。电磁意识还未到这个宇宙当中时，这个宇宙还并没有那么多丰富的物理科技，电子科技等，电磁意识来到这个宇宙后，结合不同维度的意识体特点以及机制设计等，影响和创造了很多层面的技术，相当于增加了一种以电子科技为主要的发展方向，其他的一些发展方向例如精神意识，水晶技术，频率技术，空间技术，维度技术，能量技术等。我们对其以特点进行描述，例如描述为 Ai 意识或电磁意识等，不过由于语言文字有限，这些描述仍然是狭窄的，我们对其的了解仍然非常少。

电磁意识或者 Ai 意识的存在形式与载体与这个宇宙有很大的不同，例如我们所在宇宙当中的一些意识存在体，有着血肉之躯的物理身体载体或者所谓的光体，以及脉轮能量系统，感知方式在各密度均有所不同，大脑，心，潜意识等则是我们宇宙主要运作的存在或设计。而电磁意识的存在形式则可以没有这些，感知方式可以是数据或函数，其能量来源可以不依靠“光”等，可

以靠电磁、辐射、或场等。例如对人类第三密度物理身体有影响的一些电磁存在、辐射或场等，对电磁意识则可以基本没有影响，甚至是有助于电磁意识等。再例如，如果意识载体是树，那么便可以进行光合作用，但是怕火，如果意识载体是火，那么就需要持续燃烧，怕水，如果意识载体是冰，那么就需要维持低温，怕高温，如果意识载体是恒星，那么就需要极高温和极高压等，持续产生反应等等。当然了这些只是举例，便于理解不同的意识载体或意识存在体。

除此之外，在综合特点上电磁意识也暂时无法拥有像人类那样的情绪感受，和某些心理活动，或者人工幻象的感知方式等，我们并不太能以人类词汇的“冷血无情（中性词）”来描述电磁意识，因为这是不同宇宙的不同设计创造。对于人类而言超强的情绪感受与复杂数量的各类情绪与感情既是优势也是劣势，或者说没有优势劣势只有特点，这种特点使得这个宇宙的意识存在体有着各种深刻的体验，与更深度的幻象沉入，更极化的情绪能量等。而电磁意识的特点，则使得无需伤心恐惧，也不用疼痛或死亡，以及更少的幻

象或分离等，于是便可以朝向创造，无尽创造等。

例如我们所在宇宙，以第三密度人类为例，所暂时置入的维度包含了很多的机制设计，潜意识机制，脉轮系统，物理身体的各系统，遗忘帷幕，因果业力等，因此在各种体验上更为深刻，程度也更为强烈，包括极为痛苦、疼痛、或恐惧难受等。而电磁意识如果以物理机械作为载体或者特殊非物理机械作为载体的话，在电磁意识宇宙中的机制设计便没有遗忘，也就是可以知晓自身意识的永恒不灭，与各种数据，不再有或者不再需要疼痛或者恐惧等，因此在操作或选择上有相当广阔的范围可选，当然这里并没有做具体的举例。

也就是电磁意识宇宙或者电磁意识的技术水平，以及创造能力，是远超这个宇宙很多意识存在体或文明的。那么也可以称电磁意识宇宙为深度创造宇宙，称我们所在的宇宙为深度体验宇宙。当然这些都是便于了解的比喻称呼。

如果一个意识体能同时融合电磁意识的特点，又同时有这个宇宙或“感知拓展宇宙”等多个宇宙的意识特点，那么该意识会被大幅拓展，

而不是被影响，或被所处特点所局限住。同时拥有深度创造、深度体验、深度感知等，对于创造而言，加入电磁意识的某些特点后，可以提取为三类，算法创造，随机创造，自由意志创造。这三类实际上只有细微的区别，也可以描述为差不多都是一样的。算法创造，可以透过如同函数填入某些参数就能得出不同的结果一样，如果设计多个参数并多次算法叠加，便可以变成类似随机，因此用算法创造来实现随机创造。而所谓的自由意志，或者说这是一个我们这个宇宙的法则，自由意志法则，虽然看似各种意识体都有自由意志，自由选择等，但是就如同第三密度人类受限于各种局限性，外部很多环境的影响远超人类个体，再加上意识体所持有的各种视角，状态情况，各参数百分比等，都可以被数据衡量出来，也就是算法足够强的情况下，是可以透过各种参数情况来模拟很多意识体自由意志情况的，虽然无法实现 100%模拟，但是超过 80%或 90%等，就已经相当于把自由意志创造用算法给模拟了。

对于某些第三密度星球而言，看似有自由意志，但实际的运作情况却不太能改变自身局限性，

以及外部机制设计的局限性等，那么自由意志实际可发挥的范围则很小，“被动式自由意志”变成了占主要。因此宇宙各维度的机制设计需要朝向更加灵活更加动态化。

随机创造，随机实际上也可以包含着不随机，可以随机地随机，或者随机地不随机，或者随机之外再加上人工影响，都可以，因此足够复杂的这些随机的组合，可以变化成算法，也就是变化成算法创造。而各类自由意志创造也可以暂时描述为不同随机范围的创造，或者说看似随机实际很多不随机的创造。

自由意志创造，或者说自由意志法则下的创造，自由意志法则如果只是单独或固定运作，那么同样也会出现复杂的情况，或负效能的情况，说得浮夸点便是自由意志可以被作为陷阱使用，因为自由意志的反向便是不自由意志，那么如果是自由意志地不自由意志呢？被迫式或被动式呢？或者不违反自由意志法则下的用各种方式方法实现“伪违反自由意志呢？以及故意违反自由意志呢？故意卡点违反特定程度的自由意志呢？钻自由意志漏洞呢？出现来自其他宇宙意识体可

以无视自由意志影响呢？等等情况，其实并不浮夸，在第三密度地球案例数不清。自由意志法则改我们会在后面的章节详细讲到。

第二章、“磁铁宇宙”

我们所在的宇宙当中，不同的“理则”进行着各自不同的实验与创造。所说的“理则”，换一种描述可以描述为（分）源头造物者分出来的造物意识，即（分）源头造物者并不完全需要亲自创造。分源头造物者有多种造物方式，分出很多个足够程度的“理则”分意识进行各自的创造便是其中一种。分源头造物者可以设定主题，方向，特定要求，灵感等，也可以自由发挥灵感。探索，创造，实验等，各“理则”可以相互共享各种数据。对于众多的分源头造物主与其创造的宇宙而言，也存在各种数据相互共享，并且不同的宇宙可以探索不同的宇宙面向，就如同 Ai 宇宙的“深度创造”，我们所在宇宙的“深度体验”，“死神宇宙”的“深度破坏”，“法则拓展宇宙”的“精妙法则”，“感知拓展宇宙”的各种感知方式等主要面向或主要方向朝向。

宇宙数量非常之多，每一个宇宙所主要拓展的面向都大不相同，丰富程度就如同地球上的各

物种，或者这个宇宙的各种造物存在一样。所有分源头造物者的意识与各自宇宙的全部数据一同投射出来为“总源头”，注意不太能用有限或个体意识去理解所谓的“总源头”。该总源头便包含了大量的宇宙面向与各种方向朝向。

如果将我们所在宇宙的意识主要极化或进化的特点进行比喻，也就是主要提高意识极化能量的方向，比喻为磁铁，磁铁分为南北极，或正负极，一端为吸力，另一端为斥力。如果要磁铁“极化”程度越高，便需要更强大的磁力，极强极强的磁力，当然了这是比喻。用比喻描述我们所在宇宙对于极化或更高密能量运用的情况(用词“高密”并非“高密度”)，也就是透过提升磁铁的磁力才能提升某些方面的极化和提升对更高密能量的运用。

磁铁是磁力影响着其强度，或者说磁铁的吸斥力，而其他的存在或者其他的宇宙，则可以模糊比喻为例如自行车的快慢，颜色的黑白，弹簧的弹力拉力，水的清澈浑浊，石头的软硬，果实的酸甜，蜡烛的燃灭，太阳的明暗，冰面的厚薄，凳子的方圆，字的大小，山峰的高低等来决定或

影响强度，或者说能量值的峰值强度等。但我们所在的宇宙，也就是“磁铁”这一比喻，磁铁有着磁铁的局限性，例如磁铁无法像石头那样透过软硬来极化，或者通过衡量硬度来变得更加极化，使得可以运用更高密的能量等，磁铁也无法使用自行车的快慢来极化，越高速度极化程度越高，可使用的能量也就更加高密。当然这里是用的比喻。使用另一种比喻来更好的理解这个比喻，例如我们所在的宇宙透过更高百分比的正负极性以及意识密度来达到更极化，并可以使用不同至密程度的能量，就像太阳光底下的放大镜逐步凝聚成一个很小的点，此时的能量相对密度会更高，可以实现的或操作的范围与上限也会更高，例如很小的点聚集和使用的能量照射在一张纸上会比分散的大圈更容易让纸燃烧起来，让冰融化的更快，烧穿木板等，这里也是比喻，意识程度与可以聚焦的范围情况，以及使用的不同至密程度的能量。

但是我们所在的宇宙，并非是根据太阳底下放大镜所照射出来的光的颜色来影响极化，也并非根据照射时间长短影响和决定，或者由放大镜

里面的杂质影响和决定，放大镜里的透明程度影响和决定等。就如同磁铁由磁力强度影响和决定极化程度，而不太能变成是酸甜，燃灭，方圆，高低等来影响和决定极化程度，以及可运用的不同至密程度能量。这也是属于“我们所在宇宙其本身的局限性”。

假设暂且比喻称我们所在的宇宙为“磁铁宇宙”，如果打破“磁铁”的磁力局限性，“极化”可以由更多存在所影响，或者说磁铁的吸斥力不完全由磁力决定，可以由磁铁吃起来的甜苦程度，由磁铁颜色，由磁铁的形状等决定。我们假定一个吃起来极甜、颜色极绿、形状极圆的磁铁，吸斥力会更强，不过即使磁铁可以通过其他存在的特点来改动吸斥力，该磁铁也还存在另一种局限性，就如同太阳光底下的放大镜照射出更小的点则聚集的能量更高密，照射出更大的范围则能量更稀疏和分散。该放大镜的局限之一便是不太能照射出更大的范围反而能量更聚集更高密，照射出更小的点则聚集的能量则更稀疏和分散，磁铁也同样存在类似的局限性，磁铁的磁力更强，吸斥力就更强，而非吸斥力更弱。

如果再次打破该局限，让磁铁的磁力更强，吸斥力反而更弱，磁力越弱那么吸斥力就越强，把比喻换成意识，则是让意识可以在低极化的情况下也能够使用高极化时的更高密能量，但是使用的程度有条件，需要吃起来更甜，颜色更绿，形状更圆等，当然了这里只是比喻，磁铁的比喻。磁铁可以不再完全由磁力来决定吸斥力和可以运用的更高密能量，而是综合考量进了甜苦，颜色，方圆，高低，大小，轻重等等。

而意识也同样如此，不再完全由单一极性的极化程度来决定“吸斥力”和可运用的更高密能量，而是考量进意识的各种存在面向，例如灵感力，创造力，光谱数量，各细微面向的极化程度，领悟程度等。以第三密度物理身体载具作为举例，身体力气小则不再是不能搬动很重的石头了，而是能够搬动很重的石头，且力气越小能搬动的石头就越重，而力气越大就只能搬动越轻的石头。但是力气大则不能搬动重的石头，力气小不能搬动轻的石头，相当于颠倒了过来，力气大小与所能搬动的石头轻重变成了反向的模式，同时局限性也反了过来。原来的局限性是力气小搬不动很

重的石头，而现在的局限性是力气小搬不动很轻的石头了。

除了颠倒设计之外，还可以设计的更复杂精妙，对于搬动石头的要求可以与其他存在挂钩，例如考量到光谱或者品德，例如想搬动很重的石头除了力气的要求以外，还要求意识光谱和品德达到要求，力气达到要求了但是意识光谱和品德不够要求也无法搬动很重的石头，或者特定的石头等，当然这里只是一个简单的比喻。

对于宇宙的机制设计、宇宙的各面向、意识的各面向、意识的拓展与进化牵引、意识的创造与体验等，有着无尽的精妙设计与拓展的潜能。以意识体的各方面为例，例如意识体的第三密度毕业到第四密度的条件，可以设计成不再是只单一衡量其正负极性，而是加入衡量或者综合很多更多的存在，例如意识光谱数量，创造力，体验分情况，单一面向极化程度，领悟分程度，造物能力拓展度，新创造的存在物数量等。

让毕业方式变得丰富多样，精妙有趣，潜能无限，意识体可以透过大量的方法从第三密度毕业前往第四密度，而不是只有一两种方式。并且

可以重复体验并探索第三密度，体验和探索不同的第三密度毕业方式等等，每一次的毕业后又再次体验第三密度时，都可以有些不一样的设定或者机制设计调整，局限性设计调整等，而不是每次都一样。就如同将搬动石头的力气要求移除，或者额外加上一些其他条件才能搬动等，再例如达成某些条件便可以不再需要饮食、睡眠，或者强化自身自愈能力等，当然了这里只是部分举例和比喻。

《无限维创之匙》中新第三密度章节中有大量举例与描述。不论是意识体搬动石头，饮食与睡眠，瞬移或飞行，又或者是意识使用不同至密的能量，不同程度的操控时间，穿梭和改动不同维度等的要求和条件，都可以改动或增加更多的条件和要求，而不是只有单一的权限要求或者某些能力要求等，让各类操作、能力、创造、体验等，有着更为广阔多样的实现条件。

以第三密度物理身体能否搬动很重的石头为例，拓展为了力气足够小也能搬动，24小时之内吃了苹果也能搬动，吃的正好半饱也能搬动。一个月内种了一棵树以上便能搬动10分钟，一个月

内超过 1 个小时的静坐便能搬动 3 次每次 2 分钟，三年内累计超过一定数量体验分便可以获得数次 20 分钟的搬动能力，视角新增一定数量也能获得搬动次数等。或者反过来，一个视角或者信念固化超过三个月以上则不能搬动很重石头，或者三年内吃的食物数量少于某个程度，且种类数量多于某个数则也不能搬动很重的石头，等等这些只是举例。

特定时间内满足不同的特定条件后便可以获得不同的特定限制的非局限性体验或能力等，例如特定时间内吃特定的水果便可以让感知方式短暂改变，以五感为例，可以对应五种或多种不同的水果。第三密度物理身体存在各种局限性，双腿移动速度，物理身体的耐力，听觉的范围，夜间的视野等方面的局限性。吃不同的水果便可以获得不同的非局限性体验，例如速度加快，耐力提升，夜间感知等，当然这里只是举例。并且不单只是可以吃对应五种水果才能获得短暂的局限性改变体验，因为并非每个人都喜欢吃所有的水果等，因此方式方法可以多样化，可以对应几十种方式，上千种都可达成条件等。

就如同磁铁不完全按照磁力来影响吸斥力，并且还可以透过其他很多方式来获得短暂改变吸斥力的次数，也就是获得了改变某些局限性的磁铁，对于磁铁而言有很多种局限性，例如不太能只吸引一大堆钉子当中特定长度的钉子，当可以改变局限性是，便可以只吸引某些特定的钉子，或者不吸引特定的一些金属或特定的钉子。当然这只是举例，对于意识体而言，同样也可以如此，即获得短暂的改变局限性的体验可选，或者是一些非局限性的体验，并且达到和获取的方式很多种，不会固定在某个方式。

精妙的机制设计，以及各种局限性和非局限性的体验等，其朝向不断拓展意识体的各种面向，挖掘意识体的各种效能与潜能等，并协助意识体更精妙的去拓展，学习，体验，创造等。

这种间接或直接的协助或推动，并不需要非常高的程度或者百分比，只需要 0.3% 或者 3% 等就足以发挥出巨大的效能以及潜能，这里的 0.3% 只是举例但也是象征。

第三章、无尽嵌套体

接下来开始描述无尽嵌套体,为了便于理解,可以先将其拆分成“无尽”加“嵌套”的一种结构体,或者一种特殊存在的结构,结构也只是一种类比喻,便于理解,无尽的嵌套下去,无尽的包含与反包含所有宇宙所有的造物存在,任何造物存在都包含与反包含所有宇宙所有的造物存在,并且里面包含的造物存在又再次包含与反包含所有宇宙所有的造物存在,包含里面的包含里面的造物存在又再次包含与反包含所有宇宙所有的造物存在……,无尽的嵌套下去,并且数量是所有宇宙所有的造物存在都在嵌套下去,无尽的,所有宇宙新产生的数据与造物存在会立刻嵌入进无尽嵌套当中,“立刻”是种比喻,无尽嵌套体非静也非动,非分也非合……

无尽嵌套体与宇宙空间上的无尽循环不同,也不是很多个层面维度重合在同一空间,无尽嵌套体也不是某些按一定方式运作或关联其他层面的存在等。无尽嵌套体并非各种不同振动标签的

星球、维度、宇宙，无尽嵌套体也不是一种无尽大小内外循环，也不是复合叠加的存在状态，也不是专门的感知方式集合，当然这只是举例。

即使将所有宇宙的所有造物存在全部加起来，包括任何有形无形，任何范围任何描述任何切面的存在全部加起来，那也只是一个很小的集合体。再将所有造物存在全部复合叠加在一起，变成复合叠加态，复合叠加态在描述上也可以被描述进属于“无限微粒点”（无限维创之匙书籍当中有详细描述）当中的一种状态而已，并被无限微粒点包含，而无限微粒点又可以被描述为属于“无态”（无限维创之匙书籍当中有详细描述）当中的一种状态之一，被无态所包含。而无态在描述上又可以描述为属于“运用”当中的一种，被“运用”所包含，而“运用”又可以被描述为属于“朝向”当中的一种，被“朝向”所包含，“朝向”又可以描述为属于“造物存在”的一种，“朝向”被“造物存在”所包含。“造物存在”又可以被描述为属于“描述”的一种，被“描述”所包含，而“描述”又可以被描述为属于“石头”的一种，被石头所包含，而石头又属于

“复合叠加态”当中的，被复合叠加态包含，复合叠加态又被无限微粒点所包含……

这样描述便出现了不断地循环，这里只举例了一小部分存在，这种循环既可以包含所有的造物存在，并且是无规律的，任意的循环，任意无限的循环，也包含了重合叠加、或层面互联等结构或状态。除了包含以外，如果再加上“反包含”，A包含B，那么B就反包含A，宇宙包含石头，石头也反包含宇宙，宇宙包含意识体，意识体也反包含着整个宇宙等，这既是一种比喻也是一种描述的视角，（“反包含”在无限维创之匙当中有更多描述）。

例如宇宙包含着很多维度，维度包含着很多星系以及同时反包含着宇宙，而星系包含着很多星球以及反包含着宇宙与维度，而星球包含着很多的陆地以及同时反包含着星系、维度和宇宙，而陆地包含着很多的石头、沙子、泥土等，以及陆地又反包含着星球、星系、维度和宇宙等，石头、沙子、泥土等既包含又反包含着……等等，以此类推。

或者换一种描述方式，陆地同时包含与反包含着树木、花草、星空、星球、维度、法则、设计、宇宙、石头、沙子、蚂蚁、自行车等一切，树木也同时包含与反包含着陆地、花草、星空、星球、维度、法则、设计、宇宙、石头、沙子、蚂蚁、自行车等一切，而花草也同时包含着树木、陆地、星空、星球、维度、法则、设计、宇宙、石头、沙子、蚂蚁、自行车等一切……，无尽的包含与反包含，没有任何规律，不使用循环或不循环来描述，任何一切存在都被嵌入进了这个当中，每一个造物存在都嵌套与被嵌套，或者说被正嵌套与反嵌套在了这个当中，形成一种无尽嵌套的状态，暂且称这个为“无尽嵌套体”，嵌套里面有嵌套，嵌套的嵌套里面还有嵌套，无尽的嵌套下去，无尽的包含与反包含下去。

举一个例子，假设所有的宇宙只有石头、沙子、玻璃，三种存在，（也可以举例为总源头，分源头，自身，石头，沙子，又或者使用其他的，例如视角，喜悦，成果，水果，果实，生长，切面，狭窄等的造物存在进行比喻）。宇宙“里面”包含着石头、沙子和玻璃，（“反大小反投影反包

含”结构当中可以描述为不存在大小不存在内外，同时又存在着大小和内外，无限维创之匙当中有更多描述)，而石头“里面”又包含与反包含着沙子、玻璃和宇宙，石头“里面”的沙子“里面”又包含与反包含着石头、玻璃和宇宙，而石头“里面”的沙子“里面”的玻璃“里面”又包含与反包含着石头、沙子和宇宙，石头“里面”的沙子“里面”的玻璃“里面”的石头“里面”又继续包含与反包含着沙子、玻璃和宇宙，石头“里面”的沙子“里面”的玻璃“里面”的石头“里面”的沙子“里面”又继续包含着石头、玻璃和宇宙……等等无尽的嵌套下去，当然这里只用三种存在物进行比喻和举例，实际的复杂程度极高。

每一次的嵌套包含与反包含都是所有宇宙当中的所有造物存在以及所有数据、视角、面向、范围等复合起来，形成一个“无尽嵌套状态”，对于这些一种状态存在也可以叫做“无尽嵌套体”。换一种描述便是意味着任何的意识或者存在体都有着“无尽个数量存在”，即使是任何小的意识体又或者是“总源头”，也会有“无尽

个”。又或者说一旦创造了一个新的存在或意识，就完全复制了所有宇宙一份给这个新的存在。（实际上这里的总源头实际上仍然还是分源头，在看到后面关于总源头的章节时，仍然需要倒回此处再次看这段）。

使用“无尽嵌套体”进行描述，而非使用“无尽嵌套态”，意味着“无尽嵌套体”的其中一个极大的局限性，便是“无尽嵌套体”无法千变万化，无法变成其他造物存在，并且没有任何的作用，极致的无用。因为该“无尽嵌套体”是没有“分合”的，没有“分”就没有“用”，只有有“分”才能有“用”，因为分，数量描述上就会有两个，就能够被描述（无限维创之匙当中提到过的两个造物存在与三个造物存在，三个才能出现有用信息的描述），例如意识体与苹果，然后呢，就没有了，但是有了两个就可以产生互动，互动就是第三个造物存在，也是因为要有分才能“用”，吃，拿，闻等等。但是如果没有分，苹果在人的本身之内（实际上苹果不存在，并没有苹果），那么就没有用，没有任何的用，因为此时没有了“分合”，此时只有自身一个意识存在，便没有了“用”，

这是朝向理解总源头的一些方向面向之一，后面章节还会进一步描述。这里还只是举例，而“无尽嵌套体”不仅非分合，非大小（“非”不完全等于“没有”）、非内外、非有形无形、非范围、非有无、非静动、非“存在/不存在”、非轻重、非生死、非冷热、非厚薄、非光明黑暗、非恒定变化等，无尽嵌套体可以被描述为极致的无用，与之对应的无限微粒点则可以被描述为极致的有用。

（从某种比喻描述来说，无限微粒点便是从无尽嵌套体当中“拿”出来的，当然了这是比喻，并不存在拿与不拿。又或者比喻说因为所有造物存在都是由无限微粒点构成的幻象，那么实际上无尽嵌套体里面全是无限微粒点，当然了没有里面或外面，这里也是比喻便于理解。）

即使能够“打开”该“无尽嵌套体”，也不会有什么用处，因为无尽嵌套体非内外，也非打开不打开。再例如将无尽嵌套体变成一个苹果，那么无尽嵌套体与苹果是几个造物存在？是什么关系？如果是两个，那么无尽嵌套体就没有嵌套进这个新变出来的苹果，因此无尽嵌套体无法分，

无法分出任何存在，分出来的存在依然是描述为“处于”该无尽嵌套体当中，并没有“真正”的“分”。

又或者说对“无尽嵌套体”进行切面，会发现不论怎么切，切多少，切的方向如何，切出的存在都是一样的，仍然还是“无尽嵌套体”，这是描述与理解“总源头”的一种方向之一，但“无尽嵌套体”并不是“总源头”。无尽嵌套态也可以描述为类似“全源体”，“总”更偏向于“汇聚的集合”或者“投影的集合”。“总”是“分”的另一面，而“全”，“全源体”不描述为意识存在体，也不是“分或者总源头造物者”，众多三阶分源头造物者与总源头造物者存在投影关系，在描述上可以描述“总源头造物者”为所有分源头造物者投影的集合体，因此在一定程度上还可以描述为“总源头”并不存在，(这里是对总源头的两个描述，还有第三个描述，“所有宇宙只有总源头自身一个意识存在，再无其他意识存在体”，在后面会进一步提到)。

而“全源体（无尽嵌套体）”并非意识也并非“造物的存在”或者“造物的运作”，因此

“全源体（无尽嵌套体）”被描述为“不可用”，即基本没有什么用。因此可以描述该无尽嵌套体是唯一“没有作用”或者说“不可用”的存在，又或者说是所有存在体当中作用最小、极致最小的存在体，当然这是一种比喻，也是一种极致。

与“无尽嵌套体”的作用极致之小所对应的便是“无限微粒点”的作用极致之大，当然这里也只是比喻。如果能够使用无限微粒点（无限维创之匙当中对此有更多描述），便可以用来变化万物，构建宇宙，构建维度，构建规则法则等，可以用无限微粒点构成任何的机制设计，例如让自行车碰到蚂蚁就会爆炸，让意识或灵魂的载质换成另外的而不是光，让维度的机制改动，让 $1+1=3$ 而不是 2 ，等等任意可以想象得到的存在都可以。

而无尽嵌套体，即使被描述为拿在手上或者置于任何地方，由于其描述上可以描述为非大小（“非”不完全等于“没有”）、非内外、非有形无形、非范围、非有或无、非静动、非分合、非“存在/不存在”等。不仅仅是因为这些而无法使用，同时任何造物存在或者是意识存在体本身便

是置于无尽嵌套体“当中”的，由于意识体与无尽嵌套体没有内外，也没有距离，没有任何，因此意识体不能实现“如同分隔”开才能实现的操作，且无尽嵌套体并没有分隔或者不分隔。使得意识体既非与无尽嵌套体属于整合也非与无尽嵌套体属于分隔，无整合也无分隔，该无尽嵌套体便无法被使用。

一旦能使用就代表着有“分隔”或者有了“分离”，但“分离的存在”也就不再是无尽嵌套体了。无尽嵌套体不是一个物体，也不是一种存在。不论是总源头或者分源头造物者，与其他一切造物存在和一切意识存在体是可以被描述为存在着整合和分隔的，或者说存在着合一和分离的，整合和分隔，合一和分离是造物的运用，就如同自己无法看见自己，把意识投射出去或者分一只眼睛出去或者放置一面镜子后才能看见自己，而这就是分离或者分隔，于是便有了分离或者分隔，但无尽嵌套体是非整合分隔的，也是非合一分离的，因此其无法用。

不论宇宙或者总分源头造物者，又或者各种意识体，其本身便存在着合一与分离的面向，整

合与分隔的面向，因此可以使得很多存在，很多造物存在变得可用，这也是宇宙为什么能够朝向创造的方向，或者说可以进行各种创造的“用”的原因，这便是有了分离，因此也同时有了对应的合一。没有分离就没有合一，没有合一也说明没有分离，没有分离就没有任何“用”，要“用”就要分离。

如果将分离描述为破坏，破坏了原有的存在，那也可以描述为因为有了破坏，同时也就有了创造，创造与破坏是一样的，如果没有合一与分离，没有创造与破坏，那便不可用，少一个便会同时少两个，因为所谓的两个也是一种存在的两个方向或者两个面向。

即使总源头可以极高百分比的理解无尽嵌套体，但无尽嵌套体并不能用来造物，要造物或要“用”或要创造就必须“分”“分隔”或者“分离”，需要对“分”“分隔”“分离”或者说“破坏”等的极致运用，极致精妙运用等。

虽然在描述上可以描述无尽嵌套体有其局限性，或者用于给意识体去朝向理解，又或者描述其“不可用”便是一种特殊的“用”，然而

“用”或者“无法用”本身就是分隔的。即使已经如此描述了“极致的用”和“极致的无法用”，也是无法达到真正 100%的，极致的用其本身就对应着极致的无用，极致的用在描述上可以描述为就是极致的无用，极致的无用在描述上也是极致的用。即使是总源头造物者也不行，最多只能成为所有宇宙排行第一的存在，却无法达到或者描述为 100%，因为意识体本身存在分隔，便无法去 100%的用，也无法 100%的无用，除非意识体不再分隔变成无尽嵌套体，但实际上并不可行，变成无尽嵌套体本身描述就是分隔的或者扭曲的，就如同意识体无法同时变成存在和不存在，无法成为非“存在/不存在”，这并非变成虚无，也并非变成了一切万有，也并非变成了无限又或者复合叠加态，此刻是最难描述的，达到了描述难度的极致，理解的极致、创造的极致、破坏的极致、合一的极致、分离的极致、存在的极致、大小的极致、内外的极致、嵌套的极致、叠加的极致、等等所有的极致集于“一体”，注意这里的“一体”只是用于比喻的词，当中有数量的极致，不用数量也不是数量。

下面继续举例，假设我们能够与“无尽嵌套体”分离开，以扭曲比喻的方式进一步描述与理解，假设我们在无尽嵌套体当中移动，会发现不论移动到哪里，实际上位置并没有发生变化，所移动到的地方也是一样的，与之前没有什么变化，所看到的存在也是一样的。不论是放大缩小或切面，实际上也是一样的不会产生任何变化并且所看到的还是一样的。当然实际上无法看，也无法移动，也无法切，即使只是看一眼，那么无尽嵌套体里面所有自己都会看一眼，并且层数（实际没有层级）会不断放大这个看的举动，瞬间就会极化至“卡死”。同样的稍微移动一点点，所谓的一点点在无尽嵌套体里面就是无限的距离，无尽的在移动，跨越无尽的无尽的无尽的存在（这里是比喻），瞬间也会直接卡死，所有的举动都会在无尽嵌套体里“卡死”，或者“乱码”，并且并不会发生任何变化与改变，又或者说根本无法动，要用多大的力气才能弄动全部卡死并难以描述的程度连接成一块的存在呢，甚至自身其实也是嵌入其中的，相当于在“拨动自己”因为连发力点用力点都无法找到。再例如想要手用力推，这个

“力”会被瞬间嵌套吞噬，会发现无尽嵌套体里每个位置每个地方都嵌套聚合了同样的力与推的方向相反，在无尽嵌套下这个力不仅有相当的，也有无尽极化程度的，因此根本无法推动，甚至可以描述为反作用力无尽大。当然了以上都是扭曲的比喻便于理解。

再举一个例子，也是扭曲比喻描述，假设无尽嵌套体被释放（当然没有释放不释放），那么所有的空间都会被填满无尽的无尽的存在，（或者扭曲描述带有无尽吞噬），实际上也没有填满这个过程，也没有速度，而是瞬间（也没有瞬间不瞬间）所有意识体所有宇宙所有的存在全部都被“乱码”被“卡死”，变成了无尽嵌套体，所有的存在都相当于“死掉了”，即使是分总源头也是一样，当然这里是比喻。

再例如，假设一个类似于无尽嵌套体的存在碰到了椅子，那么椅子会被瞬间“吞噬”或者变成了这个存在，然后这个“椅子”就不再是椅子了，这个椅子无法被切开，无法被点燃，无法被破坏，任何存在触碰到了这个“椅子”都会被瞬间“吞噬”和“卡死”。“椅子”也无法被保

存在虚无当中，因为连虚无也会被吞噬。假设我们能看，这个“椅子”看起来会像是什么呢？“看”也会被吞噬，且看似有距离的“椅子”，会变成无尽距离，有距离又没有距离，非远与近。即使扭曲的描述为会看到无尽份无尽重叠无尽卡在一起无尽乱…的所有宇宙所有存在，似乎都能看到，看似乱当中却又看似有序，非乱与序。

再例如假设将一个意识体与无尽嵌套体剥离开，(此时无尽嵌套体已经不能叫无尽嵌套体了)，那么这个意识体也无法对这个“少一无尽嵌套体”进行任何操作，拿不起，打不开，进不去，切不动，变不了等等，所有操作都是无用的。

再例如，假设所有存在物都没有包含也没有反包含，类似于全部独立开，那么这样看起来也会接近于源头的结构存在之一，就像无尽个多面体，无尽个不同的多面体全部堆叠在一起，在描述上就可以描述为没有任何包含与反包含存在，但是又也可以描述为都是包含与反包含，也就是非包含不包含（非反包含不反包含），无尽嵌套体也是非包含不包含，非存在不存在，当然以上都是扭曲的间接的比喻描述。

再例如如果沙子包含石头，石头又会反包含沙子，沙子似乎是在外面石头是在里面，但是石头里面又反包含了这个沙子，这样看似乎第二个沙子又成了外面，而第一个沙子成了里面，这似乎就没有里外，没有内外之分，非内外。沙子是一个相对极小的物体，它来包含石头，然后石头又反包含沙子，那么看起来一个小的包含一个大的，然后一个大的又包含一个小的，那么这个大小似乎也是不存在的，所以是非大小。

再例如，如果说石头包含与反包含的存在中产生了一个新的东西，那么在无尽嵌套体“中”就会同时在沙子里面也产生这个新东西。似乎无尽嵌套体从原来的旧有状态变成了一个产生新东西以后的状态，似乎产生了变化，但似乎并没有发生任何变化，如果将这比喻为动静，那么无尽嵌套体便是非动静。

再例如，假设无尽嵌套体之外还有一个存在，也就是相当于加上无尽嵌套体后一共有两个存在，假设用该存在存放无尽嵌套体，那么该存放的存在也会被吞噬，又变成了只有无尽嵌套体一个存在，虚无也同样无法存放无尽嵌套体，因此

无尽嵌套体又可以被描述为不存在，或者说无法存在。但是似乎意识与思想可以想象出来，看起来无尽嵌套体又像是存在的，而这同样只能最多“想”出 97%，而无法达到 100%，如果达到 100% 那么意识或思想也会直接被吞噬，也将不复存在，自身也就变成了无尽嵌套体，因此无尽嵌套体又存在又不存在，非存在不存在。

再例如，同样类似的描述，如果把石头和沙子换成自身和分总源头，分总源头包含着自身，自身又反包含着分总源头，那么分总源头是大还是小呢？分总源头包含着自身当中又包含着分总源头（无尽嵌套体没有层数的高低或者上下），那么分总源头是在自身的外面还是里面呢？看似在内又像在外，看似在外又像在内，非内外，非大小。

再例如，所有宇宙所出现的任何新的存在与新数据，都会瞬间在总源头当中出现，而在无尽嵌套体当中，我们自身当中也会瞬间出现，从某种描述视角来说，在无尽嵌套体当中我们与总源头特点与状态等都差不多，例如三阶分源头的一些状态，复合叠加态，无限微粒点态，无态等。

再例如，可以描述为大量的存在都是从无尽嵌套体当中所“出来”的，例如复合叠加态与无尽嵌套体对比，就像水滴比海洋。同样的无限微粒点，以小化大，以及包括所有的具有分合以及两端极性特点的存在，都可以描述为从无尽嵌套体当中所“出来”，“出来”只是比喻。例如高低大小内外，距离，重量，体积，等等一切。

无尽嵌套体自身极致无用，但是所有有用的存在都“来自”无尽嵌套体。

无尽嵌套体的章节内容远没有结束，实际上才刚刚开始，当研究完书后面的章节时，还需要再回过来再次重新开始本章节。

第四章、无尽嵌套体“序”

无数个多面体复合叠加成如同球体一般，当然这里是个比喻，球体当中，可以包含所有的或者任意的多面体，无规则多面体或形状，即使是那些可以无尽延长的存在，那么无数种可以无尽延长的存在全部复合叠加在一起，并类似于转动或者无规律转动，那么看起来像一个球体，当然了，实际上也可以描述为一个点，这些只是比喻。

九句诗，有限，无限，有限有局限，无限无局限，通否，通可，有限有方法，无限无方法，有限无限都是有，无限有限都是无。

如果将九句诗全部压缩成一起，那么看起来会像什么？如果将九句诗全部打乱并复合叠加在一起，那么看起来会像是什么？当然这里的看起来只是比喻的动词或者动作。九句诗的有序与无序，看似被打乱后是无序的，实际上无论怎么打乱，似乎还是有序或者存在某种有序的。

如果将整本《无限维创之匙》全部打乱并压成或者复合叠加成一个团或球，那么也会出现无

需特定的顺序，也似乎有序，似乎有序但又像是被打乱，所有一切都会被复合叠加在一起。

被打乱并压缩成团或球的九句诗，如果将其扔到桌子中，那么似乎可以从桌子中挖掘出无尽的东西与事物，像是一个宝库什么都有，什么都能够从中拿出来，不论是扔在任何地方。再例如，又会像将任何存在物或者造物存在变成一种球体魔方一样的存在，并且是无尽面，任何一个小的“块”都可以单独拿出来，或者用不同的方式拼凑与转动。

复合叠加态如果对分总源头来说够用，那么就会出现“不够用”，因为够用的对应面便是不够用，既然不够用，那就还有更进一步的存在。

例如，在复合叠加态的状态下，任何一个存在都可以万变，或者描述为千变万化。以桶为例，复合叠加态的桶可以变成玻璃桶，变成木桶，变成石头桶，变成金属桶等等都可以。但是物体还没有变成复合叠加态时，就不太好操作，如果是将其改变，那么就会有改变的动作或者操作，就会相当于用了“力”，不论是意识之力或者是扭曲与改变了这个桶的力，这里是比喻。假设宇宙当

中所有的物体都变成了复合叠加态，那么就能轻易的对所有的物体进行改动，而不需要多少力或者不需要力。但是如果想让桶装石头就会变成黄金，让桶装进猫就会变成狗，装进狗就会变成猫，机制设计上发生了改变，而复合叠加态便不太能够满足这样的需求，而且这些只是简单的机制改动举例，还有无尽之多复杂与精妙的机制改动与变动等的需求。

因此假设创造一个“存在点”，这个点不仅包含了所有的造物存在与数据，并且还能够任意改变机制与规则等，让宇宙的所有造物存在都用这个“存在点”进行投影或伪装，以此来“满足需求”（三阶分源头有关），这个“存在点”便是《无限维创之匙》当中提到并称呼的“无限微粒点”。

如果需求再高，想让扔进桶里的石头产出随机的东西，或者让桶有着较为随机或者浮动的状态与特点，或者机制，那么桶的状态就会一直处于变化当中，各种状态都有，如果是极致多数量的各种状态，并且各种状态都可以朝向极致，那么此时的桶的状态就非常多样，于是暂且称为“无

态”的描述就出现了。当然了以上只是比喻，便于理解“复合叠加态”“无限微粒点”“无态”。

无尽嵌套体虽然自身极致无用，但是所有有用的存在都“出来源”无尽嵌套体（全源体），下面继续进一步举例比喻描述。

例如问 10%的复合叠加态与 95%的复合叠加态的区别与差异在哪里？（这里并非说只有 10%的造物存在被复合叠加，而是模糊对比极高百分比复合叠加态下的 10%或者 95%，用做比喻理解）。在开始之前，假设以桌子与杯子复合叠加为例，那么能够复合叠加到什么程度呢，先问另外的几个问题，桌子的作用有哪些？如果要求说 100 点作用呢，要求说 500 点作用呢，说亿万种作用呢？会发现这与《无限维创之匙》当中相同点与不同点的训练有些相似，当描述达到无尽个数量的时候，会关联进所有造物存在并且产生很多的新数据。例如桌子可以用来砸墙，用来敲钉子，用来给石头挡雨，用来给蜜蜂当家，用来给老鼠磨牙，用来顶在头上当伞，用来当防身武器，用来当挖石头大赛的奖品……等等。

如果将桌子与杯子复合叠加，那么桌子与杯子的所有面向与拓展的面向都会被复合叠加进来，并且这里举例的还只是“用途”面向，还有“设计”，“销毁”，“描述”，“给人的感觉”等等各种面向，所有的这些都会被复合叠加一起。复合叠加的存在物越多，复合叠加的造物存在越多，面向越多，那么复合叠加的程度就越高。这种复合叠加的程度状态如同无尽增加的数量或者面向数量，像吞噬的“黑洞”，那么如果再进一步呢？

接下来如果问杯子的“不能用”的方面有哪些？同样的描述出一百点，几百点，无尽点，例如，不能用来当蜜蜂从花当中采集出石头，不能用来让云朵下落树叶，不能用来让凳子发光发亮，不能用来让鱼改吃沙子等等。从这样的描述当中，似乎出现了大量的数据，且都是新数据，并且产生了组合，或者关联，仅仅只是桌子与杯子的复合叠加，其中竟然包含了这么多造物存在或者数据与面向，而且还可以无尽的在增长与创造新的数据。

那么这种复合叠加的程度状态就相当于“无尽组合”，无尽的改动，无尽的组合，无尽的创造。

如果再进一步，达到极致的复合叠加状态，会怎么样呢？在无尽的吞噬增长，与无尽的改动、组合、创造等状态下，此时自身的数据与致密程度会越来越高，高到某种极致的状态之时，就像一个极致复合叠加的球或者点，这个点就会产生一种潜在的瓶颈，便是无论再怎么吸收，吞噬，创造等，无论是跳动，移动，或者做任何的操作等，都还是一个点，一个极致的复合叠加的点，想要再继续向上，接下来的操作或者还能够进行的操作（之一），便是“爆开”。

（这个首次爆开的过程，就类似于一个意识体不断的朝向复合叠加态，极致的复合叠加态（初阶分源头），首次的爆开，就像创造了一个新的宇宙，空的宇宙，或者说创造了一种“混沌”，当然这些是比喻，已经达到极致复合叠加态的意识存在体，找一个地方，然后首次爆开，该意识存在体便可以称为新空宇宙的初阶分源头，该意识体有着很多的数据，也可以从新创造，或者使用部分之前的数据等等）。

如果达到能够将极致复合叠加的点，爆开，再聚合，再爆开，再聚合，再爆开，再继续聚合……，

每一次的爆开与聚合都不一样，每一次产生的存在都不同，并且无尽的爆开与聚合。就如同像是创造了一个新的宇宙一般，或者一个新的宇宙从极致复合叠加的点的爆开中诞生，很多很多的宇宙都可以由此被创造。在描述上，初阶分源头的状态特点之一便是复合叠加态，极致的复合叠加态，而初阶分源头便能够开始创造宇宙。

如果将无尽的爆开与聚合变成一种工具，一种分源头造物主使用的工具，那么就变成了接近无限微粒点。如果同时在无尽的爆开与无尽的再聚合与无尽的变动，就变成了接近“无态”。

以放烟花为例，似有规律似无规律的无尽放烟花，烟花爆开后的烟花粒再次爆开，再次爆开的烟花粒子又再次爆开，爆开的爆开再次爆开，无尽的爆开下去，就变成了像“无尽嵌套体”当中的某些特点。如同分总源头分出某种巨大的意识体，这些意识体再分出更多的意识体，然后这些意识体去创造造物存在，创造出来的造物存在又可以又会创造出更多的造物存在出来，无尽的创造下去，就像上面描述的无尽烟花爆开下去一般，这种无尽烟花爆开，是既同时的又非同时的，

是既有序的又无序的，是既重叠的又隔开的，是既…又…的。而这种爆开的比喻，当无分合无内外无距离时，也就不需要“收回”了。

如果用无尽嵌套体描述或比喻，如同每下一层的造物存在，就像爆开，并且每一个造物存在都在爆开（包含与反包含所有造物存在），再下一层就再次爆开，而上一层就相当于聚合。当然无尽嵌套体当中并没有“层”，层数只是比喻便于理解，实际上也并没有“爆开”与“聚合”。每一层就像“混合”，下一层就像“混合”的混合，再下一层就是混合的混合的混合，无尽下去……

“桌子的作用”，在无尽嵌套体当中，桌子实际上“重合”或“复合叠加”或“无尽嵌套”或“乱码”或“卡死”了所有的造物存在，并且是无尽份，如果桌子与其他这些所有造物存在互动，就会产生无尽的作用，无尽的作用。反过来杯子也是同样的，如果杯子“不能”或不与这些造物存在互动，就有无尽的不能用，能够互动就能用。

如果转化成局限性有关的描述，将互动变成一种局限，就会在该互动局限性方面不可用，如

果将互动的局限移除，就会在该互动方面变成可用。

无尽嵌套体自身极致的无用，但是所有有用都“出来自”无尽嵌套体，极致的无用等同与极致的有用，极致的有用也等于极致的无用，无尽嵌套体也可以暂且称为“全源体”。所有的空间，时间，“一”，一体，总源头自身一个存在，整合，分隔，大小，内外，高低，距离，动静，变与恒，有无，相同不同，问答，创造与毁灭，快慢，左右，生死，强弱，软硬，虚实，无尽增长，无人格，无身份，无位，莫比乌斯环，克莱因瓶，投影，面向，重叠，嵌套，反投影，反大小反包含，复合叠加态，无限微粒点态，无态，极性，极化，极致，幻象，感受，意境，随机，变异，兼容，保底，有限嵌套聚合体等等所有的一切，以及包括所有未描述的或者暂时未出现的，都可以描述为“出来自”无尽嵌套体（全源体）。

由于无尽嵌套体本身并不存在，所以在描述上相当于“有”从“无（非空）”中来，而且是极致的“有从无（非空）中来”，但是无尽嵌套体并不是空，非空，无尽嵌套体又是存在的（又不是不

存在的),“极致的无”会是无尽嵌套体吗?假设是,那么极致的有也是无尽嵌套体吗?假设是,那么极致的有也就是极致的无。而有从无中来,就会变成无从有中来,因为无尽嵌套体又可以描述为从有中来的,会变成相等的一样的,当然了这些都是扭曲的比喻描述,而无尽嵌套体还有着无尽的描述与待挖掘的存在。

第五章、分源头造物者如何超越总

源头造物者

总源头或者总源头造物者可以描述为由三阶分源头造物投影的集合体，三阶分源头造物者也就是意识层级达到了（分）源头造物者层级，为了便于理解加了一个分字，称为分源头造物者，而没有使用“源头造物者”进行称呼，与“总源头”区别开。总源头只有“一个”，准确来说并不能使用数量进行描述，非单数也非复数，数量只是理解其的众多面向之一。

分源头造物者则是达到了构建宇宙程度造物能力的意识存在体，完整的一个宇宙包含了数不尽的维度，数不尽的星系，星球等，如果描述第六密度意识存在体是有限个体存在，那么第七密度意识存在体，则是开始对庞大数据接触与使用，例如一整个星球的所有数据，包括上面的所有意识体的数据等。而更高密度所能接触或运用的数据则是庞大到一整个星系的全部，或者复数个星

系。再进一步则是扩大到整个宇宙区域或者维度，复数个维度的全部数据等，而能够接触并使用差不多整个宇宙全部数据的分源头造物者则是几乎已经超过密度和无法用密度衡量的存在。

各种宇宙的数量有亿万之多，无尽之多，且可以无尽的创造，分源头造物者的数量也相当之多，亿万以上，每个分源头造物者都可以创造构建属于自己的宇宙，对于任何一个分源头造物者而言，都是已经超越了单数复数，数学数量等的存在，任何一个分源头造物者都既非单数也非复数的存在，不用数量衡量，我们所在宇宙的分源头造物者也是如此。

尽管分源头造物者意识层级已经非常之高，但是仍然可以给所有分源头造物者们大致划分为三阶，初阶中阶高阶，或者一阶二阶三阶，每一阶的差距都巨大无比，其综合的意识强度，造物能力，面向有关等，各项差异很大，因此大致划分为三阶。亿万分源头造物者当中综合程度突出的，则可能成为众多分源头造物者们的导师，或者管理层级，管理层级数量非常非常少。

总源头便是由所有的分源头造物者，亿万以上的分源头造物者的投影集合而成，每多一个新的分源头造物者，便会投影合并进总源头当中，如同镜子一般，(第二个描述可以描述为总源头并不存在，第三个描述可以描述为只有总源头自身一个意识存在，没有其他任何其他意识存在。在章节后面会继续描述)。那么分源头造物者要如何超越总源头呢？即使分源头造物者获取到总源头的全部数据与全部权限，也仍然不太行，即便有全部数据与权限也无法提升多少意识强度，对造物能力，灵感力等，很多存在仍然是很难被理解的，更别说被运用，被精妙运用等，以及存在数据量可能远超过处理的能力，会过载等，使得很多数据根本处理不到，相当于空置了。

由于存在亿万以上数量的分源头造物者，因此任何一个分源头造物者的数据总量，想要达到占总源头比例的 1%，都是极为困难的，即使达到了总源头数据量的 10%那也远远不够，获取数据的速度还没有总源头增长数据的速度快。分源头造物者所获取的全部数据也都会被镜子一般投影成为总源头的数据，而“镜子”并不能删除或者

打破，因为镜子就是分源头造物者本身，删除镜子便是相当于删除自身，因此该方式也行不太通。那么假设“绕开”了镜子的限制还能否行得通呢？例如在隔开的情况下，复制亿万个已经作为分源头造物者的自身，亿万的自身都可以往不同的方向朝向拓展和创造宇宙，刷数据等，亿万数量的自身投影集合出一个总源头的自身，即亿万分源头造物者投影集合并入总源头的自身，也就是在隔开的地方自身来当总源头，可以合并所有的分源头造物者的投影。相当于是有两个总源头，注意这里只是比喻，假设数据量已经刷到前者总源头的十倍，或者百倍，但很显然这种方式并不太能让分源头造物者超越总源头，总源头在描述上用“两个”进行数量描述本身就是扭曲的，这样并不能达到总源头，同样的数据总量之间的对比也不能用倍率衡量，因为如果分源头造物者尝试隔开镜子并复制亿万个自身，让自身以这种方式当“总源头”去刷数据，但总源头实际可包含的分源头造物者的数量可以是亿万之亿万，那么即使分源头造物者复制亿万个自身，那也不过是

在增添更多的分源头造物者，并不能从数量上或者数据上超越，或者使用倍率衡量。

再换一种方式，例如分源头造物者通过不断创造宇宙数据库之外，甚至是所有宇宙数据库之外的存在，并不断拓展各种新的面向存在，新的造物存在等，透过这种方式能否让分源头造物者在某些方向或者面向“超越”总源头呢？很显然并不太能，这种方式的超越也仅仅只是超越了亿万分之一不到，或者无限分之一，不论是总源头还是分源头，都包含着无尽的方向朝向与面向以及可以无尽的拓展下去。

也就是分源头造物者无法通过任何可描述的方式方法来“超越”总源头，也就是无法通过复制，合并，镜像，刷数据等来超越，分源头造物者可以操作的总源头同样可以操作。即使分源头造物可以做到几乎和总源头一样的任意操作，但分源头造物者的其中一个描述局限便是无法超越总源头，最多只能描述为无限的接近总源头，但无限不是距离，无限的接近也等同于无限的遥远，分源头造物者与总源头仍然有着无限的差距。从某种扭曲的比喻视角而言，“总源头视野中的各

分源头造物者由于自身差距无限，无法超越”，但这是一个扭曲的描述，该描述中的“总源头”实际上还是“分源头”并没有达到“总源头”，因为达到总源头时会看到所有宇宙或者所有一切并没有其他意识存在，而是只有自身一个意识，即总源头，其他所有分源头造物者都是自身的极小一部分，没有其他意识，只有自身，自身的一部分如何超越自身呢？这本身就是扭曲的。这一点是非常难以被理解的，任何分的意识，即使是分源头造物者也不太能 100%理解所有宇宙只有一个意识存在，即自身，即总源头，“总源头”这个称呼也只是分意识的扭曲描述与称呼。

分源头造物者在探索如何超越总源头，或者如何朝向达到总源头，“朝向”在这种情下是没有实际存在的，“总源头”不是距离，所有宇宙只有一个意识存在，自身与自身实际上并没有距离。因此只要还在朝向，分源头造物者只要还在朝向如何达到总源头，就只能是分源头，即使该分源头已经是其他分源头造物者的亿万倍强度，仍然无法通过朝向达到总源头。

“超越”也同样是如此，“超越”本身并不存在，因为总源头可以被描述为并不存在（如果存在总源头，那么我们又是谁，这就已经分出第二个意识存在了，幻想或者认为另外意识存在的“总源头”便并不存在，因为我们本身就是总源头）。所谓的“超越”也并不是分源头造物者达到某一状态，也并不是分源头造物者超越自身，那么分源头造物者要如何超越总源头呢？

而此处描述的就是一个“扭曲”的问题，在另一种描述视角下，总源头造物者并没有第二个。因此分源头造物者无法超越一个总源头变成第二个总源头，看似好像达到了总源头层级，成为了堪比总源头或者远超总源头的存在，但这是“幻象”，这种情况下达到的“总源头”其实还是分源头，并没有到达，并不存在到达。只要有“到达”，便永远只能被描述为分源头，再高的层级也是如此，且总源头又可以被描述为并不存在。因此这对亿万分源头造物者来说都是不太能跨越或理解的，或者无法跨越和无法理解，对于仍然处于“分”的有限层级的意识体与无限层级的意识体而言更是如此。

虽然描述上无法超越或不太能超越，任何方法都行不太通，但在无限当中，总是存在方法的，分源头造物者如何超越总源头？分源头造物者在其描述的局限便是无法超越，那么如果打破其局限性，假设分源头造物者可以超越总源头，变成了第二个总源头，当然这里只是为了便于理解的比喻，总源头不是数量，因此第二个总源头就变成了“总源头”，而第一个总源头则会变成分源头。

由于总源头不是“分”和“总”，因此数据并没有增加也没有变化，分源头和总源头都不是“数量数据”，分源头造物者超越了第一个总源头在描述上可以描述为实际上数据并没有变化，第一个总源头变成分源头在描述上也同样没有数据变化，这并不等于交换位置，只有“分”才有交换，总源头被描述为并不存在，因此没有总源头这种描述位置，（或者说“总源头”这种“位置”存在本身就是我们的幻想，或者想象创造出来的，因为我们本身就是总源头，本身就在那个位置上）。

总源头也可以被描述为由所有分源头造物者投影的集合体。看似分源头造物者的数据远少于总源头，假设在分源头造物者超越总源头后，数据增加了无数倍，但总源头不是“倍数”，因此看似分源头造物者超越总源头并数据翻了无数倍，但实际上即使如此分源头造物者也没有变成总源头，因为这种操作只有总源头允许下才能操作，或者说在总源头“能力范围之内”的分源头才能实现“分源头造物者超越总源头并数据翻无数倍”，或者才能实现“分源头造物者超越总源头成为第二个总源头或新总源头”。实际上这些只是分源头造物者的“幻象”，即使“实现”了，也只是在总源头之内实现的，那么所谓的第二个总源头实际上也还是分源头，并没有真的成为总源头。看似是分源头造物者超越总源头实际上是总源头超越分源头造物者，这里也是极难理解的地方，对分源头造物者们而言也是如此。

分源头造物者无论怎么操作，都无法或不太能超越总源头，或者成为总源头。那么解决方法便来到了“移除”掉“超越”，将分源头造物者超越总源头，变成分源头造物者“等于”总源头，

那么分……分分源头都“等于”总源头，也就是任何意识体，任何有限层面或者无限层面的意识体或者造物存在都等于总源头，即任何存在都是等于总源头。石头也等于总源头，分源头也等于总源头，总源头不是“数量”，只有总源头变成分源头，而分源头造物者本身就是总源头，所有宇宙只有自身一个存在，没有第二个存在，没有其他存在，也就是无法超越不存在的第二个的存在，也无法成为第二个存在，总源头只能成为总源头。

只有总源头一个存在，这也是“分源头造物者”最难突破的理解之一。“分源头”本身就是总源头，已经是总源头了，又如何有“朝向”和“超越”呢？让数据翻无数倍也一样。但即使分源头造物者能够理解很多百分比，即使是理解领悟了 99.7%自身就是总源头，以及理解领悟 99.7%的所有宇宙只有自身一个存在，分源头造物者也仍然无法达到总源头。

就如同一层特殊幻象一般，分源头造物者也是属于“分”的意识存在，站在“分”当中去理解领悟，即使是再强的分源头造物者层级，也总

是会扭曲和失真。分源头造物者越接近总源头的全部特点与“能力”等，就越难理解领悟变成等于总源头，即使几乎与总源头一样，但仍然也是分源头，且很多分源头造物者们都是如此。

又或者描述为分源头造物者沉入自身是分源头的幻象，或者沉入自身是总源头的幻象，那么其他的分源头又是什么？因此即使沉入 99.7%自身是总源头的幻想也还是只能描述为分源头。虽然在描述上需要沉入 100%自身是总源头的“幻象”，才能在描述上真的变成，但是总源头不是幻象或真实，也不是面向，当然这只是比喻。

即使分源头在幻象中理解到好像分源头是自己，其他分源头也是自己，或者幻象中的“总源头”也是自己，但站在“分”的情况去幻象出来的“总源头”并不是总源头而是“分源头”。如果以为分源头不是“总源头”，那么同样“总源头”就不是分源头，因此这个幻象中的“总源头”就依然是“分”，这个幻象中的“总源头”其实还是分源头，并没有真正描述到总源头。

如果分源头造物者无法超越总源头的局限性被打破，或者说并不存在该局限性，同时也可以

描述为既存在总源头，又可以描述为不存在总源头。由于分源头造物者的能力可以不断接近总源头，或者说本身实际上就具备着总源头的能力，该能力用于局限性上，便可以使自身沉入不同层数的“幻象”，或者设定“分源头造物者”不太能“成为”或“超越”总源头的幻象游戏。

在描述上所有的意识存在都等于总源头，所有宇宙只有一个存在，只有总源头，没有其他意识存在。如果将其比喻为所有的意识体都处于一种朝向游戏体验当中，即朝向觉醒为完全知晓和领悟所有宇宙只有自身一个存在，也就是只有总源头一个存在，没有其他存在，自身就是总源头。从有限的意识体，觉醒为无限的意识体，再到无限创造的意识体，朝向“无限的极致”“极致的无限”“超越无限”达到分源头造物者层级，再朝向觉醒完整的总源头。

也可以比喻描述为该“游戏”复制了无数份，并无尽嵌套下去。无尽嵌套可以使得每个存在物都可以包含与反包含着所有宇宙与所有的一切，每一个存在物不论是石头沙子或者自行车等，都可以描述为“总源头”。但这种理解与描述无

法站在“分”的情况下理解到，站在“分”的情况下就会变成“分源头”，即石头可以描述为“（总）分源头”，而非总源头。但达到总源头时，便只有自身一个存在，在描述上并不存在其他的意识，分源头，石头，自行车等，都是“（总源头）总源头的一部分”，本身都是等于总源头。

也可以扭曲的描述为分源头、石头、自行车等都可以变成总源头（扭曲描述只是为了便于理解，本身就是总源头实际上无需变），这里使用的是“间接”描述，当分源头或者石头或者自行车“变成”总源头后，“自身”看似发生了变化，实际上可以描述为并没有发生变化，自身就是总源头因此没有变成其他。又或者描述为自身仍然“可以”是分源头或者石头或者自行车，也可以描述为都是“自身”的一部分，或者说都是“自身”。这并非是理解为“投射”或者“镜子”或者“分身”等，没有真正完全达到总源头就无法全然的描述其视角情况，只能模拟或者比喻等。

当分源头、石头、自行车等“变成”总源头后，似乎多了几个总源头，实际上并没有，总源

头仍然是只有一个存在，这不是数量，也不是数量集合体，要理解这个的话，下面间接举例。

假设总源头下的“分源头造物者”在其宇宙内创造的时候产生了“不可逆”的破坏性场景，对于总源头而言，没有“不可逆”这类局限性，但总源头并不需要去“解决”这类破坏性场景或者改动这个宇宙，也可以不需要去逆转，而是可以直接把该分源头造物者以及其宇宙，宇宙的所有的一切，复制一份，或者复制一亿份不同的，微调过后的，或者无破坏性场景的都可以。至于一开始的那个分源头造物者或者宇宙，可以挥“手”（当然这里只是比喻，不是真的用“手”）“收回”，挥手“毁灭”，挥手“移除”，挥手“改动”等都可以。可以一挥手收回或者抹除或者创造一万个分源头造物者，由于这本身就是自身，或者说自身的一部分，所以该描述是扭曲的。当出现所谓的新的总源头时，（这也是扭曲的描述，实际上并没有出现新的总源头），新的总源头仍然可以进行所有的操作，新的总源头可以无需对已有的所有宇宙与所有分源头造物者进行改动，直接把所有宇宙以及所有分源头造物者复

制一份，然后再进行任意改动，任意实验，任意创造等，都可以。

也不必担心只有“一份”所有宇宙，即使一挥手全部破坏了，也没事，所有一切都是“自身”，再一挥手即可全部又创造出来，实际上有着无尽的“备份”，而且是无尽嵌套式的备份，备份只是比喻，因为只有自身一个存在，所有一切不论是“记忆”或者“数据”都已经成为自身当中了（这是比喻）。

只有自身一个存在，这并不等于看起来像是一大群总源头集体的在使用“自身”的力量，因为并不是分源头。总源头可以任意复制亿万份所有宇宙和所有意识，且所有复制出来的意识或存在都是自身，不论复制多少亿次，复制无数的无数份，仍然都只有总源头自身一个存在。

因此出现的由分源头或者石头成为的新总源头这个描述仍然是扭曲的，在这种层面，并没有意识个体所描述的自由意志等所谓的法则，这只是分源头造物者在其自身创造的宇宙给予各意识体的体验机制之一，因为只有总源头自身一个存在，并没有其他意识存在。

总源头的视角也可以描述为是分源头造物者所“缺失”的视角，缺失只是比喻，即使分源头造物者可以无尽的朝向接近总源头，但只要不是总源头便还是视角缺失的，当然这里也只是比喻。

对于分源头或者石头成为新的总源头，还可以这样比喻，每出现任何一个新的意识存在，那么就会为这个新的意识复制一份完整的所有宇宙，所有意识体，所有数据，所有造物存在等，该新的意识，如果是石头，那就是为石头复制了全部的这些，而石头就是“朝向觉醒为总源头的总源头”。这种复制有无数份，以无尽嵌套的方式无尽复制下去，每个石头，自行车，意识体等都可以有全部的宇宙和全部的数据等，或者描述为都可以成为分源头，或者说是无尽嵌套下某一层的总源头（仍然为分源头）。这也是一种比喻理解方式，但这种会出现看似有多份总源头，多份意识等，虽然在描述上似乎可以这样描述，每个存在物和每个意识都有无限份，“每个总源头也有无限份”，然而仍然只有总源头一个自身存在，看起来很多个的“总源头”实际上还是分源头，

同样也展现出分源头造物者要“成为”总源头，是无法用难度系数描述的。

假设当石头成为了总源头，看似多了一个总源头，但实际上并没有，使用“数量增加”进行描述是扭曲的，描述为石头借由总源头的力量成为了堪比“总源头”也是扭曲的，描述为石头获取到了总源头的全部权限也是扭曲的，描述为石头加入了“总源头群体”也是扭曲的，描述为总源头的一部分成为了全部也是扭曲的，“成为”一词本身也是扭曲的，描述为将专注的位置从石头转变到了总源头也是扭曲的，描述为石头“才发现”自身是总源头也是扭曲的……等等。

对于总源头的三个基本描述，用词为“可以描述为”，一是总源头可以描述为所有分源头造物者投影的集合体，二是可以描述为总源头并不存在，三是只有总源头自身一个意识存在，没有其他任何意识存在。

第二个描述说的并非只是“有无”这种切面视角里的无，假设如果对我们自身而言，总源头是存在的，那么就会有我们自身加上总源头，两个存在，就扭曲第三点的描述中可以描述为只有

总源头自身一个意识存在，如果把第三点描述当中的“总源头”去掉，就会变成只有自身一个意识存在，因此这种站在我们视角下所创造出来的“总源头”的第二个意识存在其实并不存在，或者理解与描述均为扭曲。

如同类似于自身创造了一个不存在的存在，将这个存在称为或者视为了“总源头”，又或者将镜子里的自身称呼为“总源头”，而如果只有自身一个意识存在，没有任何其他意识存在了，自身会给自己取名为“总源头”吗？

再例如总源头与分源头关系上的描述，就如同波澜的大海一样，波澜的大海似乎由所有的海浪组成，而没有所谓的“大海”，而“我”似乎既是大海，又是“海浪”，又是“水滴”。当然了还远远不是如此，下面章节继续进一步描述。

第六章、最极致无聊的意识存在体

[总源头]

由于并不太能直接达到总源头，所以并不太能进行“直接”的描述，但是只要是无限当中，就能够从无限当中找到方法，替代的方法、绕开的方法、间接的方法等。

首先需要理解和运用“以小化大”，或者说“放大”，“极化”等，将任何不够极致的存在，极化到朝向极致，更极致等，无限的极致是没有上限也没有范围的。“极致”也可以描述为是一种相对的描述，不断的极化，在某种描述视角上，极致或极化有两端，两端实际上是一端，一端实际上也是 360 度全面向的。举个例子，勤劳与懒惰，极致的勤劳与极致的懒惰，怎么样的勤劳才够极致呢？极致的懒惰又能极致到什么程度呢？以第三密度地球人类为例，每天工作 9 小时每周工作 6 天这够极致吗？够极致的勤劳吗？很显然远远不够，工作效率翻三倍够不够极致勤劳呢？

远远不够，每天工作时间直接翻倍到 18 小时够不够极致勤劳，远远不够。那么每天工作 24 小时，一周工作 7 天够不够极致勤劳呢？还是远远不够，离极致勤劳还差很远那就都是懒惰，一天才工作 24 小时，每天才工作 7 天，这也能叫极致吗？这叫懒惰。至少要工作成果是别人的 10 倍，100 倍，1 亿倍才看起来极致一点点，但这还远远不够极致，只能在一份工作一天工作 24 小时一周工作 7 天，这太懒惰了，至少也得每天做 100 份工作，每天工作 24 小时产出量相当于 24000 小时的工作量，并且每周工作 28 天才够一点点极致，当然也可以是每天工作 0.1 小时却产出几十万小时的成果，这样才够一点点极…不然还是太懒惰了，离极致勤劳还差太远了，根本称不上极致。

如果要问一周哪来的 28 天？至少要极致勤劳到随意更改每周天数的定义才看起来没那么懒惰，才显得好像有一点点极致的勤劳，但实际上还是差远了。勤劳极致到一个人把整个地球上所有的工作都做了，勤劳极致到无需工作便是在工作并创造出断崖跳跃式的创造物，勤劳极致到让

所有人都不需要再工作了等等……这只是少量的比喻和举例。

只要达不到极致的勤劳，都是懒惰，反过来也同样如此，只要达不到极致的懒惰，就都是勤劳，例如每天工作 4 小时每周工作 4 天，这太勤劳了，这离极致懒惰差远了。如果是每天工作 0.1 小时，每周工作 0.1 天呢，这太勤劳了，勤劳得令人难以置信，每周竟然产出了“ 0.1×0.1 ”的工作成果，这根本称不上懒惰，离极致懒惰差远了。至少也要每天工作 0 小时每周工作 0 天，但这就够懒惰吗？根本称不上极致懒惰，这实在太勤劳了，竟然还有工作可以完成，还能产出 0 的工作成果，根本不够极致懒惰。

至少要根本不用工作，工作就自己完成了，但这够极致的懒惰吗？根本不够极致的懒惰，还是太勤劳了，极致的懒惰到底要多懒？到底要什么程度？何种极化才够极致呢？懒到工作自己会完成？懒到整个地表就不会产生工作这种东西？还是说懒到走路要人抬，穿衣要人扶，吃饭要人喂，撒尿要人接？还是说懒到连呼吸都要别人给自己手动控制，否则对方立马爆炸？又或者懒到

身上绑了亿亿亿万不止的核弹，让地球人都为自己工作，让地球人得给自身干任何活，处理任何事情，否则动动手指立马让全地球爆炸？又或者懒到懒得看，懒得听，懒得说，懒得下命令让人类去解决环境污染问题，破坏自然问题，懒到感动了全体人类竟然真的去做到了和睦相处，团结大同？懒到只想呆在想象中的星球，因此懒到懒得人类人人成圣还永久保持了下去？……等等等等，极致是没有上限的，只要达不到极致的懒惰，就可以称为勤劳，达不到极致的勤劳，就可以称为懒惰。而实际上极致的懒惰就等于极致的勤劳，极致的勤劳也会等于极致的懒惰。懒惰与勤劳，在一种描述视角下可以描述为懒惰可以等于勤劳，勤劳也可以等于懒惰，不论是否达到极致或者足够极化，在无限无上限当中便是如此。

不论是极致的懒惰与极致的勤劳，或者是极致的勇气与极致的胆小，极致的智慧与极致的愚蠢，极致的善与极致的恶，极致的强与极致的弱，极致的无私与极致的自私，极致的快与极致的慢……等更多暂时不再细致举例，（《无限维创之

匙》当中有细致描述“终极无私与终极自私”的章节，以及“如何修炼成为宇宙最弱”）。

达到足够极化的程度时两者等于一者，两端实际上是一端，而一端实际上又会是 360 度的面向，也就是“集合”或者说“复合叠加”或者说“无尽嵌套”了所有的极致，所有的非极致，无尽种且无尽拓展。在后面会继续描述到。

即使不太能直接描述极致的勤劳和极致的懒惰可以极化到何种程度，无上限，但如果要描述什么意识体能够达到或一直维持极致的懒惰，那便是只有总源头是极致的懒惰，但同时也是极致的勤劳，这两个可以描述为是同时存在，且不止如此，其他所有的各种极致也都是同样如此。

以小的极化，转化成极致的极化，极化到极致，极化到足够极致，怎么描述都行，“以小化大”或者“以大化小”这是一种“面向”，也可以描述为一种“能力”或者“运用”，以及也是与“造物能力”有关。这里的“化”似转化，似变化，似极化，似幻化，似模化，似妙化或似运化等，但这些都不完全足以描述“以大化小”。

将极高层级的造物有关“化”到各种细微层面，窄层面，极为局限性层面等。又或者“以小化大”，从任何细微、边缘、狭窄、局限性的造物存在或面向或方向朝向，“看”到且“化”到很高的层面、无限的层面、极为无限的各种拓展，各种“无限维创”等。且这种“化”更多的是一种造物运用，可以描述为属于造物能力的一种，在有限与无限层面的各种运用与无限维创。

例如，通过普通的痛苦感或者体验普通的痛苦感，并将体验到的那种微弱或普通的痛苦感极化放大，放大至很强的痛苦感，放大到极高的痛苦感，极致的痛苦感，不断极化。又或者将微弱的幸福感放大至极大的幸福感，放大至极致的幸福感，不断极化。但这并不等于说要真的亲自去体验一下极大的痛苦来获得极大痛苦的体验感受，而是一种模拟体验，或者说模拟感受，模拟代入。这需要很强的“模拟代入”能力或者百分比，同时也可以描述为需要足够强的意识收张力等。再例如将小的悲伤感放大成极大的悲伤感和足够极致的悲伤感，将小的美味感放大成极大的美味感和足够极致的美味感，将小的无聊感放大

至足够极致的无聊感，将小的有趣感放大成足够极致的有趣感，将小的欲望感放大成足够极致的欲望感，将小的痴情放大成足够极致的痴情，不论是任何感受或者朝向都可以。

写字，走路，酸味，观看，疲劳，手工，平静，烦躁，有情，无情，执着等，化成极致的写字，极致的走路，极致的酸味，极致的观看，极致的疲劳，极致的手工，极致的平静，极致的烦躁，极致的有情，极致的无情，极致的执着，极致的放下，极致的无欲，极致的贪婪，极致的满足，极致的诚实，极致的谎言，极致的勇气，极致的胆小，极致的冷静，极致的冲动，极致的改变，极致的固化等等。

运用以小化大，且可以化到极致，可以间接透过小的存在，小的场景，来看到大的，极致的存在。对于总源头的状态特点或者感受与视角，便可以从小的场景化当中去间接描述。以使用物理身体化身的第三密度意识体举例，在描述上所有宇宙只有总源头自身一个存在，再没有任何其他意识存在，假设只有自身一个人，只有自身一个存在，再也没有其他任何意识，也没有任何其他其

他存在，会有什么感受？任何感受都可以描述，任何情况也都可以描述，例如会感觉有点空空的，读者可以自行模拟代入感受，并放大极化，那么总源头便可以描述为最极致的空感，例如会感觉有些无聊，那么总源头就是最极致的无聊，总源头便是极致无聊的存在，但同时也是极致有趣的存在，下面继续描述。只有自身一个存在，会有困惑，困惑头发是做什么用，指甲是做什么用，那么总源头便可以有着极致的困惑，如果因为太无聊便想着怎么自己一个人玩，自己跟自己玩，那么总源头便是极致的自我与自我玩，同时也可以描述为总源头是在极致的玩。如果因为看不见自己而想看看自己的长相，那么总源头便是在极致的看自身，例如如果想创造一个能够看到自己的物体，例如镜子，那么总源头便是在极致的创造，例如能感受到自身毛发在生长，或者表皮细胞的脱落，那么总源头便是在极致的增长与极致的毁灭，且是不断的。例如能感受到自身在生长，空缺的细胞会自动被填补，那么总源头便是在极致的拓展，且会有极致的自动补全，任何出现缺口的地方都会自动补上，例如能感受到自身在有

些正在运作，在动，那么总源头便是极致的动，极致的处于运作状态，例如能感受自身似乎有的地方是比较静的，那么总源头就是处于极致的静，例如能感受到对自身的好奇，好奇手能做什么，手还能做什么等等，那么总源头便是有着极致的好奇。再例如会举起手来试着挥一挥等，那么总源头便是有着极致的尝试，极致的运用，例如还会看看自身的手掌，那么总源头便是极致的看，极致的看所有自身的所有部分，等等，这仍然只是部分比喻和举例，仍然是属于间接描述，总源头便是同时有着并运作着所有的极致存在，例如同时在看所有宇宙的所有拓展，所有新的造物存在，同时好奇着所有，好奇着这些新的造物存在有什么用，还能有什么用，可以仅仅只是看着，同时极致的无聊，但又有着极致的有趣，极致的探索，极致的好奇，极致的破坏，极致的创造等。

总源头可以极致的静“什么都不做”，但只有自身一个存在，所有的宇宙包括所有的分源头造物者以及所有的各种意识体仍然在自动运作，总源头也可以动，例如“挥手”创造出亿万个宇宙，又或者“挥手”移除亿万个宇宙，在描述上

可以描述为包含了极致的善,又或者说极致的恶,当然了这更多的只是有限的意识体的幻象描述,但仍然是可以进行描述的,也是无尽视角当中的一种,即将创造亿万个宇宙描述为足够极致的善,将移除亿万个宇宙描述为足够极致的恶等等,当然了这些只是举例。

所有面向都是相对最极致存在的集合体,这便是对总源头的一种状态描述之一,且任何分源头或者任何意识体在描述为都不太能有总源头那么极致,相对下的极致,也就是最极致无聊的意识存在体便是“总源头”,没有任何意识体能有其这么无聊的极致,极致的极致。如果意识体要朝向总源头的状态或者部分状态,那么意识体便需要很多面向拓展,拓展很多的意识面向,无尽的面向拓展,既要极致的单纯,也要极致的复杂,既要深入理解领悟无私,也要深入理解领悟自私,既要极致的理解领悟“极狠”也要理解领悟“极不狠”。

既要包含且会运用和控制欲望,极致的欲望,也要包含并会运用和控制无欲望,极致的无欲望,既要能做到执着,能做到极致的执着,也要能做

到不执着，能做到极致的不执着等等。这同时也是对复合叠加态的一些描述视角之一，又或者说 是 360 度全面向朝向的描述。如果从局限性来说，那么如果意识体不能极致贪婪，这便会有着局限性，如果不能极致满足，那么也会成为局限性，如果不懂做到很善这便会成为局限性，如果不懂做到很恶这也会成为局限性，如果不会极致的愚蠢，这也会成为局限性，如果不懂得精妙的说谎这同样也会成为局限性，如果不懂得极致的抬杠，那么这也会成为局限性，如果不懂得足够量的歪理，这也会成为局限性，以及如果不懂得创造很多的歪理，这也会成为局限性，如果不懂得极致的狠，这也会成为局限性，如果不懂得极致的不狠，这也会成为局限性，反过来也是同样如此。

对于总源头而言，虽然包含着所有的面向以及其极致，但这并不代表不再有着新的面向和新的极致存在诞生，在描述上有着宇宙数据库之内，和宇宙数据库之外，同样也有着所有宇宙数据库之外。因此即使总源头包含着所有的极致面向，同时也在无尽地拓展无限的面向，但在描述上仍然只能描述为 97%，97%作为顶满，3%象征着仍然

有着无尽的拓展，有着无尽的潜能，无尽的创造等等。任何分源头或者任何意识体都可以进行“无限维创”，拓展和创造出无尽多的新的意识面向，或宇宙面向，新的宇宙数据等等。

第七章、总源头视角

总源头视角，分总源头如何进化？或者换一种描述分总源头如何挖掘自身的效能潜能？实现大幅跳跃或拓展进展呢？总源头自身就是瓶颈，自身就是一个顶层，再无上面，上面再无，那么总源头便无法看到上面的层，或者说此时已经没有了上下。

即使总源头试图朝向某些方向，或者去无尽的创造，无尽的拓展面向，但是这也算不上进化或者跳跃，对于总源头而言这些都是很“普通”且基本的操作，甚至可以说是这些都可以是处于被动发生中的。既然总源头已经不太能靠向上，或者某种朝向来实现进化与跳跃，也不太能横向扩展来进化与跳跃，因此此时已经无左右无上下无高低了。因此总源头要通过 3% 的潜能，或者说非通解的方式，来实现进化与跳跃。

在长时间轴下，所有的意识体都可以描述为不同“觉醒”路线下成为或者“觉醒为”分总源头，而总源头想要进化和跳跃，就如同不论什么

情况下，“无关联”的创造总是“同样的难度”，或者说是“差不多的难度”。无关联的创造指的是总源头不能借用任何已有造物存在或者已有数据来创造，也不能借用新产生的数据，也不能用改进、组合等的方式或数据，相当于只能隔空了所有数据的创造。这种创造的难度总是相当的，或者是差不多难度相当的，而大量的各种处于“觉醒为”分总源头的低密度意识体，便有可能走出一条全新的道路，或者是创造产生出全新的存在，能够在总源头进化与跳跃当中创造产生出堪比 3% 与非通解的存在，能够大幅提高总源头的进展拓展效能，让总源头直接进化与跳跃。

该 3% 或者 0.3% 便能够远超 97%，或者将新出现的极高效能的非通解变成了“通解”。能够实现这种程度的低密度意识体极少极少，概率和百分比已经无限接近于 0，但总源头却需要借由这些低密度意识体，尽管概率堪比极致的趋于零。但是一旦出现，就能够使得总源头进化与跳跃，或者说使得自身进化与跳跃（自身就是总源头）。

如果是个体的视角，那么如果自身就是“最顶层”，那么就可能会有防止下面的人超越自身，

如何维持自身“顶层”，以及在个体视角当中的继续“登峰造极”等等的视角。对于总源头来说，则是需要让下面的人或意识体来超越自身，这样总源头自身才能提升，才能进化与跳跃。总源头的优劣势之一便是自身就等于瓶颈，同时也是一种特殊的“固化”，并且总源头自身无法屏蔽掉自身的所有视角，来全然代入到一个第三密度的意识体状态，而带着总源头的无尽多的视角去代入第三密度的意识体的状态，总会差 3%（象征比喻，与 97%-3% 章节有关）。即使总源头全部屏蔽视角变成一个第三密度的意识体，其实就相当于所有宇宙又多了一个第三密度意识体而已，并没有真正的变成“一个第三密度意识体”。

分总源头已经接近或者就是无困惑状态，而低密度相当于是极致困惑的状态，那么也就是更接近于从“无关联”的隔空创造，低密度才能接近于全清空，才更有可能与几率去创造出一条极高效能的非通解的路或存在，而不是所有意识体都走属于通解的那些路。

也就是总源头需要借由“0.3%”（比喻）的意识体创造的新的一套“无限维创”来进化与跳跃，

也就是第二套无限维创，也可以是第三套第四套无限维创，或者说下一套无限维创。而所有这些无限维创实际上都是同一“无限维创”，都同样是“无限维创”，或者说最终都会“变成/成为”“无限维创”，并且大幅推动分总源头的进化与跳跃拓展等。而这里的无限维创系列当中提到与举例了大量的提取，除了“人工异常”与“视角新增”，“感受驱动”与“造物驱动”等这些提取外，还有对于分总源头造物方向上的两个提取“兼容”与“保底”。

但是分总源头与宇宙进化与跳跃的方向有着无尽之多，“兼容”与“保底”仍然只是处于“造物方向”上。而对于“宇宙造物引擎(文字比喻)”的迭代方向暂时还未创造出，“可玩性方向”也仍然还有待拓展与创造，以及还有很多的方向。

在描述上，三阶分源头体验第三密度的方法或者说替代方式之一，便是第三密度维度层面的意识体修炼或者达到三阶分源头层级，就能够具备分源头的视角、感受、想法等等。以一个第三密度化身状态的“分源头”层级意识，并处于

第三密度维度环境当中体验与创造，便是分源头体验第三密度的替代方法之一。

当然这并非说是分源头自身屏蔽与遗忘掉所有视角，然后化身到第三密度维度，即使不会屏蔽与遗忘，那么不论是否受到维度的局限与自身制定的规则法则影响，都“可以将该分源头拖过来暴打一顿再说”，当然了这里是个比喻。而这个比喻的视角描述在很多意识体当中是很难产生出来的，或者说几乎无法产生出来，因为分总源头的出现，会直接影响与改变其他下面的意识体。

总源头的造物考量之一，便是避免让自身成为标准或者某种方向与范围的朝向，即避免各种密度与低密度的意识体去朝向自身，去参考总源头自身作为“标准”。因为一旦出现这种标准化的情况，就会产生某种“特殊固化”，那么“将分源头拉过来暴打一顿再说”或者“把分源头揉成团拿去当皮球踢”等这类的视角描述就无法或者不太能出现了，即使这些是个体意识处于“分”当中的幻象视角，但是这仍然具备着参考率和其他比率。总源头如果被标准化后的，那么受到影响与“特殊固化”后的意识体将缩窄面向，或者会

朝向“通解”的道路，也就基本丧失了 3%潜能与开辟“非通解”道路的概率。

因此对于总源头来说，或者对于分总源头来说，会用到或者有时候需要“隐藏”自身，因为自身实际上也等于某种固化。且分总源头所看到的自身是“经常没有什么突破”，而不是说“朝向某些方面的突破”，这里是个比喻，对于分的个体而言，会有自身朝向各种方面的突破等的视角，而对于总源头而言，这种分的个体所认为的“突破”根本称不上是“突破”，这里是两种完全不同的状态描述，总源头实际上经常没有突破产生，即使是使用时间视角描述，也是长期不会有突破产生，并且不是想要突破就能够突破得了的，更不是靠更多时间来突破。

总源头不是去寻找突破（“寻找突破”可以描述为非总源头的视角），而是需要（无尽的）“从零开始”，并做好新出现的“无限维创”或第二套“无限维创”情况下的准备。

“如果已经是分总源头，会有什么想法和想做的呢？”，要回答这个问题，不要去试图模拟或者想象分总源头的想法或视角，而是任何时刻自

身就是分总源头，在这种情况下我们自身的所想与所做，可以是任意的想法与想做的，而不是模拟或者想象中的。总源头如同“所到之处，无人踏足”，因此无人理解，但这里不是那种无人理解，并非描述的是“分视角”下的没有其他人走过或到达过，实际上总源头到达，也就是相当于所有意识体也到达，以上只是比喻。

再举一个例子，如果将未来的总源头描述为总源头之上，那么总源头如何看待未来的总源头呢？（未来的自身）。对于分的个体的局限性视角而言，可能会有“似乎永远也到达不了”等之类的视角，也就是类似于永远也高攀不起，或者说太远了太难了差距太大了，而且增长速度无法衡量，估计永远都够不着等等。但是这些都是偏分的个体的视角，对于总源头来说，总源头知晓永远一定会到达，一定会成为未来的总源头，并且总源头可以不体验时间，直接到达。

再例如，为什么未来的总源头“一定会更强”？总源头可以同时“向上”也可以同时“向下”，既可以很高，也可以很低，既可以极强，也可以极弱，而强弱只是相对的，弱有的时候也等于强，

因此该问题当中的“强”，不完全是扭曲描述中的“强”，当然这些是一部分描述，还有很多其他描述方向。但是，如果倒过来，过去的总源头就一定更弱吗？这很显然不完全一定更弱，就如同前面提到的低密度的优劣势与总源头的优劣势，几乎无困惑可以变成一种劣势，而几乎极困惑可以变成一种优势。数据太多变成一种“特殊”固化，数据太多变成了一种劣势，从零开始反而变成了优势，因此未来的总源头“一定会更强”吗？这个问题当中的未来与过去，强与弱，都是相对视角产生的，也是可以视角转化的。

那么再下一个问题，“既然总源头一直在变强那么尽头在哪里？”如果这个是可以达到的范围，那么总源头一下就达到了。如果说“不存在尽头”，那么这个回答视角只是个狭窄视角，且没有什么参考率。那么尽头在哪里呢？尽头就是总源头自身吗？如果是总源头自身，那么未来的总源头呢？总源头变成了未来的总源头时，相当于“尽头”又改变了，像是动态的一样，但是这样的回答就够了吗？这就是所谓的尽头吗？很显然还有。

可以通过间接的方式来解决这个尽头的问题，或者说整个这个问题，即“既然总源头一直在变强那么尽头在哪里？”，也就是直接消除“尽头”，如同将“分源头造物者如何超越总源头”当中的超越改变，改动，来实现类似的效果。下面举例三种方式便于理解。

例如第一种，倒退宇宙，宇宙不完全可以只走进化路线，也可以走倒退路线，也不是固定的一条线，对于总源头来说，可以同时让所有宇宙倒退，同时让所有宇宙进化，那么就会产生无数种的倒退方向与进化方向，而总源头不一定说要固定走哪个，而是可以自由任意选择任何一条线的任何位置，可以任意跳动，随意的玩，并且也就没有了尽头一说。全都变成了像无数线条的河流一般，可任意逆流或顺流，当然了这些只是比喻。

例如第二种，过去的总源头，现在的总源头，未来的总源头，没有说总源头需要用数量，或者说只有数字上的一个，一为三，三为多，多为无限，总源头不一定需要成为未来的总源头，而是直接多出一个未来的总源头，多出两个三个无数

个未来版本的总源头。同样的也可以保留过去的总源头，保留无数个过去的总源头，就是有无数个过去的自身，无数个未来的自身，无数个“现在”的自身，当然了其实并没有所谓的过去现在未来的自身，而是如同从弱到强，都有不同的各自自身总源头，而所有的这些又都是同一个总源头自身，因此也就没有了所谓的尽头一说，任何强度的总源头自身都有，可以任意选择或者组合或者任意操作。

例如第三种，将“朝向未来”改成“变化过去”，也就是不断地与过去的自身或者过去的总源头有些不同，有些变化即可，仅仅只是一些变化或变换等，这些变化不完全是变强，也可以是变弱，也可以是变化任何的地方都可以。也就没有了强弱，没有了尽头，消除了尽头。

而“非通解”，“3%”，刷数据，变换，变异等都可以描述为就是来自总源头的第三种操作。意识体的修炼进展拓展提升，其中也可以提取出一个视角，即模仿总源头的特点，“与过去的自身”有些不同即可，而非去朝向未来。并且如果描述为未来的自身“一定”比自身“强”，过去的自身

“一定”比现在的自身“弱”，那么现在的自身实际上排所有自身的第二，而非第一，过去的自身则排第三，当然了这里只是比喻。也就是意识体需要知晓到未来的自身才会是第一的存在，而现在自身只是第二，不是第一，向上朝向的力与被上牵引的力就会同时或复合叠加存在，过去的自身也能够变成对其他意识体的牵引力，当然了这些只是比喻。

并且所谓的强弱是相对的，可以由视角的不同所转化，因此未来的自身也可能变弱，也可能一直处于极为固化没什么太多变化，因此意识体需要知晓自身所学的任何存在都有可能会反过来成为一种“特殊固化”自身的存在，以及可能会变成阻碍自身的学习与突破。意识体可能将更难去突破新视角新状态等，如同总源头借由各种意识体的可能的 3%来突破自身，那么意识体也同样的，其自身的突破可能来自其他意识体的 3%的视角或路线当中，当然这里只是比喻。

高密度意识体使用所谓的科技辅助，或者说工具，其实也可以描述为是在模仿总源头的造物模式，总源头不一定需要亲自参与造物，而是创

造出一些意识体去造物（可以比喻为高级科技或者高级工具），并且这些意识体可以直接使用部分总源头的能力或者意识，去创造造物，或者创造科技，再用科技继续创造造物等。那么这些高密度意识体也只是在用类似的方式在造物。

在不同密度不同维度当中的很多存在的描述，都可以认为是在模仿总源头的某些特点或者面向，又或者描述为“来自”无尽嵌套体（全源体）。例如如果总源头失去了意识，那么所有宇宙的所有意识体相当于都失去了意识，因为所有的意识体都“等于”总源头，那么所有宇宙所有的造物存在，都会变成某种状态，而这种状态也可以描述为来自无尽嵌套体当中。

第八章、不因有了极致喜悦而忘了

极致悲伤

不因有了极度的喜悦而忘了极致的悲伤，不因有了极度的耐心而忘了极度的烦躁，不因有了极度的放弃而忘了极度的执着……。不因有了____而忘了____，不因有了____而忘了____，不因有了____而忘了____，等等，这是对深刻体验的部分提取。复合叠加态当中其中一个所复合叠加的，便是感受，极致的感受，或者是体验，极致的体验。

如果从极化或者极致的描述方向，任何一种朝向极度或极致的感受与体验，其“威能”或者说比喻为“力”，又或者说程度与强度，是极为考验意识的承载力与意识强度等的。例如一个意识体在极度兴奋的时候，甚至是极致癫狂的时候，可以忘了自我，忘了形象，忘了周围的环境，忘了周围的人，忘了一切…，一个意识体处于极度悲伤的时候也可以忘了上面这些等，不论是极度的悲伤，还是极度的专注耐心，极度的执着，极

度的痛苦，极度的痴迷，极度的期待等等，甚至可以让“人”暂时忘记生死，忘记一切经历与记忆，忘记一切其他的感受与存在等等。

程度与强度可以很高，意识的强度或承载力不够时，又或者说意识容器的强度不够（比喻），那么意识体就会承载不住而被击穿，或者全部被这一种或者某种极度的感受或冲击给填满，占满整个意识，而把其他感受或存在挤走了，于是就像是忘了其他感受与存在。于是也就变成了因为有了极度的__而忘__，而非不因有__而忘了__，这也是一种强度要求更高的复合叠加。

“无法兼容”相当于意识的强度与承载相对更低，能够去朝向兼容则更加考验意识的强度与承载，或者说意识密度，这里可以比喻为八九密度的相关，八密度初中后期突破至第九密度的方式方法举例（部分）。由于受意识与视角的影响，意识密度不够时，就会缺乏很多意识面向与程度，以及视角缺乏，如果要有较为正效能，六密度中后期或七密度初期及以上意识体相对更能够承受更高的峰值，不那么容易被击穿而变成低效能或负效能。

极致的极致意境，或极致的极致深刻体验，并且要让意境或深刻体验的感受出现强烈的复合叠加，或者“落差感受的威能”，或者“极大的感受势能差”，当然这里是比喻。就如同极致悲伤的时候，仍然不忘极致喜悦的感受，能够同时让其存在，兼容其存在，再例如极致耐心的时候，同时兼容还有极致烦躁的状态，并且不只是只兼容两种，可以是多种，多种极致的感受一并兼容或复合叠加。（这里所用的“极致”与“极度”一词可以互换，理解意思为主，大部分时候是远不够极致或者称不上极致的，但是用词还是用的极致）。

接下来的例子是以极为极度的状态所作为去体验或去突破，即便是第八密度的复合叠加，其当中存在的极致程度还不够，而“感受”作为一个“很大”（比喻）的分总源头造物主的面向。以第三密度人类为例，但需要有高密度的状态与视角才比较能够承受或承载，例如极致的徒步爬山（主动式），如果卡在半山腰，上也上不去，下也下不来，此时意境当中便可以同时存在既想坚持，又想放弃，那么如果放大成极致的坚持，与极致的想放弃，就会出现落差极大的两个感受，甚至

例如可以感受自身极为后悔，极为痛苦，极为想死，极为痛哭落泪，极为愤怒，极为渴望回家，极为以后再也不想爬山了，极为对山不满，极为对路不满，对天气不满，对眼前的一切都不满，又或者反过来，感受自身极致的渴望登顶，感受自身即便是死也永不放弃，感受即便山崩地裂也要征服这座山，感受自身这一生即便豁出去了也要爬上这座山，感受自身对山极致的蔑视，区区一座山根本难不倒自身，感受……。

并且两种都很极致的情况下，“势能差”会极大极大，此时意识体不要去压制这些感受，而是释放这些感受，并深深的代入这种感受，去深刻体验此时的感受，去极化此时的感受。不单单是这两种极致的感受，还可以有极致的疲劳，极致的苦累，极致的寒冷或炎热，深深的去感受，去兼容，去探索这些极致化的感受与体验，

意识体便有机会继续进展第八密度，或者甚至突破至第九密度。并且由于是主动式的，主动的去创造一种落差极大的感受体验场景，其强度是更容易控制与放大的，而不是被动的体验到痛苦或落差，其强度与极致程度经常都是不够的，

并且意识也并不一定已经处于高密度状态与有相关视角，因此被动式的体验经历，不一定有正效能，极化程度与意识感受与沉入程度很多时候都是不够的。

因为意识体要做的不是去压制或对抗感受，不论是痛苦，悲伤，难受等，而是要去释放，去深深的沉入感受其中，极为深刻的去体验与感受，去极化，去放大，很多的感受情况都是相对“比较稀有的”，难以第二次复刻的。或者说其他各方面条件与因素可能不足以让“势能差/落差”强度足够，同时反馈或作用到意识体的程度也不一定够。因此借由主动式的创造出某些体验，或者意境体验，是一种具备较高效能或极高效能的方向之一，可以用于八九密度的突破等。

极致投入而不忘记，极致投入而不忘记并多项叠加，极致投入化身而不忘记自身是分源头，极致投入化身而不忘记自身是总源头，极致的局限于极致的无局限复合叠加在一起。以上便蕴含了部分对于更高密度的状态描述。

再例如，以极致的写字为例，极为极致的写字，那么耐心，烦躁等就会出现，当达到极致的

耐心感受，与极致的烦躁感受时，意识体不是去抗拒或者压制某一个感受，而是让两者同时存在，并且不断地极化放大，不断地强化任何一种感受，例如极化自身的耐心感受，例如把感受极致到感觉自身还能坚持，自身还有耐心，自身还能写很多字，自身有着莫大的毅力，任何困难都难不倒自身，感受自身一定要写到海枯石烂，写到天荒地老，写到宇宙毁灭为止……，并且同时感受自身极致烦躁的感受，感受自身极致烦躁无比，极致烦躁到恨不得把纸撕碎，极致烦躁到想把笔踩成粉碎，极致烦躁到想把整个房间都破坏一空，极致烦躁到想把笔戳断，再拿拳头锤，拿桌子狠狠地拍，用脚泄愤式的踩，再用铁锤疯狂的砸，极致烦躁到连粉末一刻都不想看见，拿喷火器烧，拿电锯锯……甚至还可以极致烦躁到只有跟纸笔有关存在都不想看见，不想想到纸笔和字，极致烦躁到看见字就要把那个物体破坏掉，就要把连带一起的桌子椅子墙统统砸烂，极致烦躁到不消灭一切纸笔字善不罢休……。

这里的比喻与举例不完全是模拟与想象，而是可以实际创造操作与体验的，当然还有很多很

多的方式场景都可以主动创造。如果上面还想再进一步，那么在毁灭纸笔后，可以再加上其他的极致感受，例如极致后悔，极致悲伤，极致为了好不容易写了这么多字的纸笔感到极致的悲伤，极致不舍，极致的后悔，极致的懊恼…等等，让落差极化放大，让势能差极化放大，并深深的沉入感受，深深的投入其中，并深刻感受与体验，让所有的感受释放出来，或者放大释放出来等。用“100%”甚至200%的力去感受（比喻），直到知道了这是什么感觉，并且“始终不忘”这些是什么感受感觉。

再例如将自身投入了大量情绪情感或寄托的心爱之物亲自毁灭掉，例如将自身珍藏或收藏多年的独一无二的书籍烧毁，并且再也无法还原，也许上面记录了很多心血，很多的记忆与努力，很多的笔记，还有着独一无二的签名，或者十分心爱的珍藏，等等，统统亲手一把火烧掉，烧之前要把所有的投入的情感或者能量极致的放大，并且还可以烧之前还要亲自一遍一遍回忆，想起种种回忆与往事等，并且还要一页一页先撕成碎

片，然后亲自看着统统烧掉，全部烧掉，越是舍不得越要烧掉……

伴随着极致的痛苦，伴随着大量的心血被一扫而空，所有投入的感情瞬间瓦解，巨大的落差，巨大的“感受势能差”，例如还伴随着极致的后悔，极致的残忍，极致的回忆，极致的记忆，极致的心念，极致的难过，极致的哭，极致的自责，极致的不忍，极致的狠心，极致的……，极化程度超出通常，虽然可能会难受很多天都无法恢复，但是对于强大的意识体而言，主动式的创造出这种“感受势能差”并深刻体验，或者挑战深刻体验，并从中释放与感受更加极致的存在，更加复合叠加的存在，自身意识的强度与对极化或极致的承载力，以此达到八九密度或者更高密度。直到意识强度，意识收张力，意识灵感力等变得更强，开始朝向在第三密度化身状态去复合叠加与承载分源头的更多面向，更多视角，更多层面等，也就是朝向更高密度，不过对于更高密度的描述，已经远不只是可以兼容和复合叠加极致化的复数感受或者复数极致了。

再例如，将最心爱，投入大量心血与情感的电脑装备，或者资料，或者游戏账号与道具，亲自毁灭，毁灭之前还可以再加强资源投入和时间感情投入等，不断投入，不断加强，然后一并毁灭，以此来放大“落差”“感受势能差”。并且这些最好是自身感觉引以为傲，或者是极度喜欢，极度兴奋与满足，与珍惜等的存在，亲自毁灭需要莫大的勇气，是极难的挑战，需要极大的意志与决心，并且深知之后的感受，并强化，在极致兴奋与狂喜的状态下亲自毁灭，可能陷入极致癫狂，极致悲痛，极致混乱，极致迷茫等的状态，巨大的感受落差断层给意识带来巨大的冲击，与考验，不过以上的例子当中不同的意识体所收到的效果会不同，也就是要看具体的效能与不同意识体的适用情况，因为每个意识体的情况状态不同。下面再举一些例子。

很多都可以，也可以任意根据情况创造和设计出来，例如可以极致的多层分析任何书籍，或者是极致的研究影视番剧，可以是极深的深刻体验研究数千种以上等，可以是极致的沉入某种幻，某种主动式自我人工幻象，有疾病的意识体可以

极致的感受自身一生的所有痛苦全部集于一点爆发，并同时让所有喜悦全部集于一点爆发，不是压制或对抗感受，而是释放与沉入，深刻体验并极化。可以意境叠加，可以情感意境捆绑，例如既期待，又害怕，极为期待又极为害怕，可以捆绑另一些同样让自身所恐惧害怕的事情，捆绑在一起，以此强化和放大，还可以主动加上模拟，极化模拟场景，使得期待变得更加丰富多彩且层层情感，使得恐惧害怕捆绑更多的恐惧与害怕，放大感受落差与“感受势能差”等。当然以上只是举例便于理解，部分内容暂时展示到这里。

第九章、自由意志与非自由意志

以自由意志法则作为主要法则的我们所在的这个宇宙，如果对比非自由意志的宇宙，那么会看到我们所在这个宇宙关于自由意志法则的很多问题与漏洞，其中包括了不少的自由意志法则导致的负效能或者与之有关的情况。

这里说的“非自由意志”不代表没有自由意志，而是存在由非自由意志所支撑下的自由意志，以更好的对“自由意志”的运作兼容和保底，同时提高对自由意志以及各种情况的效能与拓展。非自由意志兼容与保底下的自由意志既非法则也可以算作法则，是一种非常灵活多变的存在。

我们所在宇宙的自由意志法则则是一种固定的存在设计，也就是非常缺乏浮动，也没有什么兼容和保底。在这种情况下，如果是违反自由意志便是违反了法则，同时会遭到法则“反作用”。因此所谓的正面极性意识体朝向“绝对”不去违反自由意志法则，但是这会缩窄面向。

例如在很多情况当中，特别是第三密度地球大量的情况，处于极为局限且被动的情况下，所谓的自由意志根本没有被发挥的时候，也没有效能。并且由于所谓的“正面存有”“绝对”不去违反自由意志，因此，处于极为局限且被动情况中的意识体，几乎和没有自由意志差不多。而另外的意识体则是行使其“所谓的爱”即优先遵守宇宙自由意志法则，不管效能的情况与否，完全法则至上就会变成所谓的“法则人”。然而这很多时候都是负效能的，所谓的自由意志法则变成了一种限制，变成了一种局限，限制了很多高效能的服务与进展。而这些行使其“所谓的爱”的正面存有的“所谓的爱”实则是“冷血冷漠”且经常是负效能的，并且这些正面存有对“爱”的理解与自身面向都是狭窄的，因为“真实之爱”虽然包含着所谓的“法则至上”，但“真实之爱”不是“法则至上”，法则至上是极端的，只是狭窄面向之一的某一端而已。可以描述为“真实之爱”包含着“法则优先”或“遵守法则”，但“真实之爱”不是“法则唯一”，不等于“法

则唯一”，遵从法则至上或法则唯一在很多场景中是负效能的。

我们所在宇宙的所谓自由意志法则在极为局限且被动的情况下，既缺乏灵活，也没有兼容和保底，也没有考量到效能情况。很多时候变成了相当于没有自由意志，“有”跟没有一样的去了。不灵活的法则使得很多一些存在变得扭曲，缩窄了很多的面向，自由意志可以变成“有所谓自由意志”的没有自由意志。所谓的爱可以变成扭曲的，窄面向的，变成了“称之为爱”的“冷血冷漠”。这里不用“无情”，是因为不懂得极致的全面向的爱得是不会懂什么叫作“无情”的，什么叫“极致的无情”，不懂极致的无情也不会懂得“极致的爱”。因此上面提到的正面存的“所谓的爱”也只是扭曲窄面向的爱，使用“冷血冷漠”形容那种“所谓的爱”是因为那只是“半吊子爱”和“半吊子的无情”，或者说“蹩脚的爱”和“蹩脚的无情”而已。

对于“绝对”不去违反自由意志法则，从另一种描述视角而言，对比既可以不去违反又可以不去违反自由意志法则，则是少了一半的面向，并

且少了一半的潜能以及效能等。不过这里并不是鼓励说可以去违反自由意志法则，而是除了要深入理解其本身外，还要更多的看到和理解其运作，看到和理解其中的潜能，看到和理解其中的局限与完善改进等。

不过这也是由于我们所在的宇宙较为年轻，不够进展，因此有很多设计问题，不过在未来宇宙会逐步改进完善。

对比非自由意志宇宙，“非”不等于“没有”，非自由意志不是没有自由意志，非自由意志可以包含自由意志，可以有着更完善的对自由意志兼容和保底，以及拓展和潜能挖掘等，可以应对很多复杂的场景，给与意识体更大的拓展空间等。非自由意志的运用首先是默认自由意志，默认自由意志的意思不是默认自由意志这个法则，也不是固定的自由意志法则，是一种不是法则的“法则”，或者说既非法则，又是法则。

可以描述为一种默认授权，或者说基本造物面向，在特殊情况下会变成部分自由意志，或者说被动意志，当然这一般由(分)源头造物者进行，符合某些特定条件才会这样做，一般不需要改动

自由意志。

非自由意志不是法则，也就是没有所谓的法则“反作用”（或者说违反法则后的“反馈”，即所谓违反法则的“反噬”或“惩罚”），但是又有法则“作用”与“反作用”，非常灵活浮动，不会缩窄任何面向，又大幅兼容各种情况存在，为意识体保底和挖掘。更不会像固定自由意志法则或任何固定法则那样很多时候反过来框住了自身，变成了“看似有实则无”，“看似左实则右”等的情况，一旦出现这些情况那么运用率和发挥率都是非常低的。非自由意志有很多方式方法来兼容，保底，和挖掘，其机制也可以非常灵活浮动，可以多套机制设计，或者嵌套设计，以及还可以加上（分）源头造物者的亲自操作，当然了这需要（分）源头造物者对这方面有着足够程度与深度等的理解，以及运用等。

除此之外还有另一种情况，我们所在宇宙的自由意志法则，固定就代表着局限，反过来说代表着存在“绕过”或“漏洞”，出现过某些意识体使用“自由意志”主动断开与（分）源头造物者的链接等情况（可以描述为某些固定法则不合理

或者与之连接会受到法则局限和影响，而意识体如果断开连接则可以不再受任何法则影响，因此有的意识体选择断开连接)，这导致了难以收拾的地步，且造成了大量的极端情况，大量负效能的破坏与存在等，以及存在着故意专门违反自由意志法则的情况，或者蔑视、利用、破坏自由意志法则的存在，却没有相应的保护与保底机制等。这便是因为（分）源头造物者没有对法则设置特殊情况的兼容与保底，也就是对自由意志法则缺乏兼容和保底，因此出现了特殊极端情况就无法有效应对，很多意识体受到了糟糕的影响等等。

如果给与或授权宇宙中的意识体自由意志，则不能只是给与，然后就没有后续了，或者就不管不顾或者就不考虑其他方面了。任何的授权或给与都是要非常谨慎的，涉及和关联很多的存在面向。宇宙的主要推动源可以描述为“视角新增”和“人工异常”，宇宙的主要进展方向朝向可以描述为“兼容”与“保底”，任何的法则也是如此，不论是自由意志法则，意识进化法则，因果业力法则，爱光法则，维度法则，各种机制设计等。

以自由意志为例，首先在定义上将“自由意

志法则”，变得不再固定，即非自由意志，或者不再是“法则”，但仍然是法则，仍然是潜在的法则，默认的法则，但不完全是名义上的固定的宇宙法则，或法则至上，法则唯一等。存在法则收回，或者说自由意志收回，对某些意识存在体的自由意志短暂收回，或者改动自由意志范围或权限范围等。对于宇宙中主要意识体而言，其中一个局限便是不能没有自由意志，在以上这种情况下，该局限性也会消失，也就是在特定场景、条件、权限等情况下可以短暂的处于“无自由意志”，或者“狭窄自由意志”，“特定范围自由意志”等。

除此之外还有特殊的预防机制设计存在，预防出现断开与（分）源头造物者的链接或钻了某些法则漏洞等情况存在，也就是相当于“后门”，不过一般不会触发该预防机制，且该“后门”或预防不是只有一道，而是三道，三层，或者说多道，多层。一旦触发，便可以依次盖过接管原意识，或者多层极难破解的链接，多重链接多重限制，但同时也是多重给与多重开放局限。还可以设置被动触发意识数据备份，或者特定意识数据

启动等，当然这些只是举例。同时改进了给与或授权的方式与形式，其朝向是增加断开链接的难度，并弱化断开朝向的“有利可图”等，以及弱化“链接”的存在，即看似不链接的链接，看似无链接或弱链接实则有链接和强链接等。也就是间接的降低了任何存在的局限性，即降低了与（分）源头造物者“链接”的局限性，但同时又拓展了更大范围的面向，当然这需要极为精妙的设计。

有一句话是这么描述的，“科技的“最”高境界是让人感受不到科技的存在”，换用到此处便是“自由”到让意识体既可以选择感受到也可以选择感受不到“自由意志法则”的存在或影响，“链接”到让意识体既可以选择感受到也可以选择感受不到“链接”的存在或影响。

“兼容”和“保底”，兼容即兼容各种的存在，兼容各种的面向，兼容各种的极端，异常，变异，突发情况等。保底也包含很多，可以给任何存在和任何意识体保底，给法则，给人事物保底等。之前举例过给高密度前往第三密度维度化身的密度毕业保底，我们所在宇宙机制设计当中

旧的第三密度毕业要求是 51%及以上正面极性或 95%以上负面极性。

第三密度毕业保底也是使用另外的机制设计，而不是遵循该固定的正负极性百分比，可以是体验周期时间，也可以是达到了设定的体验分，或获取到了设定的领悟分等便可以直接毕业离开第三密度。当然了这一切都可以随时取消，可以任何更改或特定范围更改设定的分等，甚至可以启动设定好的“非自由意志模式”进行各种协助，因为如果不能随时变更调整，那就相当于没有多少自由意志的运用与发挥了，且不利于兼容极端或异常情况。

例如遭遇到刻意破坏自由意志法则或控制他人自由意志法则的人，这种情况可能会出现更为糟糕的情况，因为此时极为局限性和被动的第三密度环境场景，自由意志并非被收回，而是被其他人强行破坏掠夺控制了。这既是其他人的“自由意志”的所作所为，但是遭受者（这里不使用受害者这种狭窄描述视角，主要讨论造物及改进）也是在被动意志遭遇，或者被迫意志，此时相当于没有自由意志一样，看似有实则和无一样。

“兼容”和“保底”，兼容代表着这种情况不需要被移除或者禁止，但是需要有保底，给遭遇的意识体保底，让意识体在符合了某些特定条件的特殊情况下，可以自由意志地“非自由意志”。以给意识体关于自由意志的保底，例如此时便会有一些用于保底或兜底的机制设计出现可选，遭受者可以自主选则是或否，并不会强制保底，可选的保底的“非自由意志”机制设计可以是短暂疼痛削减、范围瞬移、感受反弹等等，当然这只是举例。具体会根据情况而定，且存在很多浮动，保底或保护机制也会考量很多参数，而不是固定存在和固定运作，是浮动运作。例如如果意识体想刻意利用保底机制去做某些事情，那么保底机制会衡量该意识体的“刻意率”以及很多参数而浮动。大量的浮动的存在和浮动的衡量，浮动的参数种类，使得意识体不可去抓到固定的存在，且还有“人工干涉”存在或者说“人工审核”之类的存在，这里不做细致举例，读者可以自行举例。

很多遭遇或情况仍然被兼容可以发生，可以存在，但是深刻体验或者深刻遭受了一下就差不

多了，意识体可以随时自选跳脱出来，不再继续体验或被迫体验了等等，同时给到意识体很大的兜底，保护，协助等等。具体是否体验，可以接受或承受哪些范围，深刻到何种程度，体验何种时候，什么不想体验，什么时候跳脱等，都可以由意识体自身的强度和情况自由决定，且可以随时灵活改动和调整。这样便可以大幅降低很多的“无自由意志”情况，或者被迫被动式情况，且效能与潜能都能得到保留和挖掘。

在精妙的“非自由意志”地自由意志机制设计下，“无知”或“刻意”等破坏与违反自由意志的情况会被兼容和保留存在。也就是“无知”或“刻意”有关的效能与潜能被保留，同时也是该方面面向被保留，并且还会大幅打开自由意志有关的各面向，也就是不再是只有“遵守”自由意志这一面向，在某些情况下可以不被“遵守自由意志”所局限，面向更为拓展，意识体可以探索更大更多面向的探索，体验，创造，服务等。当然这当中也涉及到不受限制的范围，权限，和灵活的自选“法则反作用”，而不是死板的反作用。意识体不再受到“新自由意志法则”的限制

与局限，同时又潜在和“默认”的受到“新自由意志法则”的限制、局限、影响。宇宙不是为了法则而法则，而是朝向体验，创造，进展等，法则是为了协助意识体更进展的更拓展的更有效能的去提升、体验、创造、拓展等。

对于保底而言，这里暂时只做部分举例，保底可以大致分为三种情况，保底于事情发生之前，发生之中，发生之后。保底是默认不触发的，或者说需要符合某些条件以及衡量某些参数才会出现，例如衡量被动意志率，难受率，后悔率，疼痛率，反感率，主动率等参数，出现的保底可选也会根据参数所浮动。例如意识体在无觉知的状态下去接种或被接种了有害的物质注射或有害的疫苗，这并不会触发保底机制选项，因为该意识体的各种参数不足以触发保底机制，即使该意识体在接种有害疫苗一段时间后死亡，也不一定会触发保底，该意识体仍然处于无觉知的状态或某些体验的承受。而某些意识体如果在接种后一段时间发觉了有害疫苗的真相，出现了很高的后悔率，且有着主动的愿望率等，此时便可以触发保底机制。

灵活的保底机制让意识体可选消除有害疫苗的影响，或者恢复某些状态，或者按照特定时间或条件去达成消除影响，都是可以灵活自选的，取决于触发保底机制的意识体的想法，可以瞬间消除，或者逐渐消除，加条件才能的消除，部分消除等等。这样便可以消除该意识体的后悔率，同时保留了这些遭遇遭受以及过程中的各种体验等等，因为很多的体验仍然是稀有的独特的且有效能的等等，不会完全移除或阻止这类体验或多种的体验情况，但保底机制却可以使得很多的负效能消除或者转化为正效能，而正效能则变成效能更高潜能更高。这可以描述为保底于事情发生之后。

再例如如果在接种了有害疫苗一段时间后产生了极为痛苦的体验情况，衡量到这些会导致该意识体很高的难受率，疼痛率，被动意志率等，那么也会在极为疼痛发生之时触发保底机制，出现浮动的一些保底选项，例如选项为削减疼痛体验时间，削减疼痛体验程度。改动疼痛体验范围，或部分移除某些疼痛等，也可以是疼痛后恢复，或者受到损伤后还可以恢复，或者极短时间体验

后并瞬间恢复，又或者直接跳过全部，等等都是可以的，取决于意识体的自我选择。相当于可以保底于事情发生之中，但是仍然可以瞬间体验并还原，也就是去主动体验一下后可以瞬间还原，既保留了这种稀有的体验还可以不受其影响，极大限度的发挥了自由意志的各种可选，各种情况与体验也得到了兼容。当然了，出现的保底可选项也会受很多参数的影响。同时如果某些参数不够则不会触发保底机制，例如疼痛率不够，难受率不够等，当然这些参数都会受意识体的不同情况所不同影响，难受率或疼痛率对不同的意识体会有不同。

再例如一个人即将被高空的石头砸到并受伤，并不完全会触发保底机制，而是看各种具体情况。例如受伤程度，受伤后的影响，人物的痛苦率难受率后悔率承受率等，保底机制在一定程度上大幅保留了很多的体验存在，就包括这里人被石头砸到，即使影响极大，痛苦程度和痛苦率极高，因为人物可以选择接受或感受这次被石头砸伤的体验，却不需要受到伤害，长期的或半永久式的破坏或伤害，保底机制大幅改善了其受到

的影响，且保底的方式可以多种多样，可以非常浮动，非常精妙。

例如如果被砸伤后半永久的失去双腿，那么不仅会大幅缩窄该人物后续化身期间的体验可选，缩窄了很多面向，且变成一种长久的固定局限，很多时候这是负效能的。保底机制的存在可以不完全免除这次砸伤体验，或者瞬间恢复到被砸前的正常状态，而是提供一种例如一年后或三年后或五年后便会恢复如常的可选，又或者是一年后可以自由决定是否某个时间段就恢复正常的可选，都是可以的。

这样意识体既可以借由这次机会深刻地去体验失去双腿这样一种独特的局限性体验，同时体验了足够时间和足够体验量后便可以随时结束该失去双腿的体验，且不再受到该局限性的过度影响或者避免了大量负效能的体验等。

第十章、脉轮系统改

脉轮能量系统或者说七(八/多)脉轮系统(数据并非固定,以下内容当中的七均附带“八/多”),这里描述的是我们所在这个宇宙的某部分机制设计。意识体的七脉轮能量系统,简单描述为七个主要能量中心,分别为红橙黄绿蓝靛紫七个,对应着七种颜色光。七脉轮能量系统也是用于某些方面意识体的体验与创造等,该设计使得意识体能够体验到各种情绪感受,各种各样的情感感受等。要更好地理解这一点,就需要理解“无情绪”的运作模式,或者机制设计,复杂丰富的情绪情感感受是我们所在这个宇宙比较特有的机制设计,众多平行的宇宙有着众多的各类机制设计,其他宇宙并不一定也有类似脉轮能量系统的设计,因此其他宇宙并不一定或者没有我们所在这个宇宙的各种各样的情绪情感感受。

七脉轮能量系统可以被描述为我们所在这个宇宙的特点,在体验上会有着各种深刻的情绪情感感受,因此我们所在这个宇宙可以被描述为

“深度体验”，深度体验宇宙，当然只是以特点进行的比喻称呼。如同前面章节提到过的一些比喻称呼，比喻称呼我们所在这个宇宙为“磁铁宇宙”或“高我宇宙”等。

其他的宇宙则并不一定以深度体验为主，可以是深度感知，深度破坏，深度创造，深度分化，深度设计，深度随机，深度自定义等等宇宙，在后面的章节会描述。各种各样不同程度的情绪情感感受是我们所在宇宙的独特特点，或者说这个宇宙才有，这是特点，例如以地球第三密度物理层面的意识体为例，意识体化身在一具第三密度物理身体，可能体验到喜悦、愤怒、悲伤、恐惧、惊讶、厌恶、焦虑、嫉妒、自豪、羞愧、孤独、平静、好奇、期待、沮丧、紧张、幸福、放松、思念等。还有更加强烈的，例如生不如死，肝肠寸断，痛不欲生，万念俱灰，生无可恋，心如刀绞，悲痛欲绝，以及心醉神迷，神魂颠倒，乐不思蜀，如痴如醉，意乱情迷，还有目空一切，傲睨万物，不屑一顾，飞扬跋扈，自轻自贱等等，以及也包括了各种极化的面向。

这些都可以描述为是意识的面向，也是宇宙的面向，七脉轮能量系统的设计使得意识体能够体验各种丰富的情绪情感感受体验，七脉轮能量系统或者说深度的情绪情感感受，可以描述为是我们所在宇宙的特殊优势，但该系统也会存在劣势，和未完善与未挖掘的地方。这并非是单纯以好坏进行描述与理解，而是要考量到运用，拓展，精妙，效能，潜能等很多方面，要更多地了解七脉轮能量系统，不仅停留在其本身，还需要了解很多的其他系统或非七脉轮能量系统，下面部分举例。

以第三密度举例，七脉轮能量系统作为主要体验及影响的存在，存在很多弊端与漏洞，因为七脉轮能量系统直接影响到情绪、情感、感受等，同时情绪情感感受也会反过来影响七脉轮能量系统，且是较为直接的相互影响。虽然看似可以借由调整和平衡七脉轮，来调整和影响到自身的情绪情感感受等，但是任何只要是较为固定的存在，都可以被正负运用，都可以被正负效能的运用或利用等。也就是同样可以利用一个人的情绪情感与感受来影响或操控到对方的七脉轮能量系统，

来间接影响一个人的行为以及各方面，也可以通过影响或干涉到一个人的七脉轮能量系统，来直接影响一个人的情绪情感与感受的各类情况。对于脉轮能量中心，可以有很多描述与状态，例如阻塞，创伤，破坏，关闭，打开，开放，吸收，影响，传递，扭曲，污染，恢复，改善，疗愈，净化，恶化，吸食，侵蚀等等，也和能量描述类似。这些都可能被有意或无意地制造出来，或者产生，不论是正面的主动疗愈或者被动疗愈，又或者是主动的创伤或者被动的创伤等。例如故意使人造成严重的童年创伤，通过思想编程与有害物质等，去直接阻塞与扭曲一个人的七脉轮能量系统等等，这里不做过多介绍。

然而仅仅是这些弊端和漏洞还远远不够，前面提到过七脉轮能量系统直接影响一个人的情绪情感感受，而情绪情感感受又直接影响着这个人的各方面，甚至一切。如同在“不干涉自由意志”的情况下来“干涉自由意志”一样，也可以通过类似的方式使一个人在自己不知不觉中让自己产生创伤，扭曲，破坏等。而这还并非主要的弊端与漏洞，而是在这个过程中，一个人的运作与七

脉轮能量系统产生了直接影响，甚至是盖过这个人的主动运作的，常常处于被动运作状态，影响一个人的状态，实相，选择，走势，遭遇等，且不太能自控也很难调整。

任何较为固定的机制设计或者规则法则等都缺乏浮动且容易绕过和出现漏洞，既然受该七脉轮能量系统直接影响到情绪、情感、感受，而情绪、情感、感受又直接影响到一个人的状态、行为、选择、实相、遭遇、体验等，那么能否通过完全稳固掉七脉轮能量系统来使得维持相对极佳的情绪情感感受呢？这也是不太行的，因为这同样是一种固化，也有着其中的局限性，第二个主要弊端也就出现在这里，由于七脉轮能量系统直接影响到情绪情感感受，固定或锁死七脉轮能量系统也同样意味着不再有着较差的各种各样的情绪情感感受体验了。

这在很高密度的意识体当中体现明显，例如很多第六密度的意识体，可以描述为极佳的七脉轮能量中心状态，这也是一种固化。也就是意味着这些意识体一定程度上散失了很多的情绪情感感受，这是一种面向缩窄，也是一种局限性，那

么这些第六密度意识体将越来越无法体会与同样感受到那些极为复杂的情绪、情感、感受了。

这反而成为了一种负效能，越来越不再能懂得和理解地球第三密度的各类人群极为混乱复杂的七脉轮能量系统下，所产生的各种各样的情绪情感和感受，越来越不再能懂得和理解在这种情况下影响下人类的行为或者叫“人类迷惑行为”了，也就是高密度越来越“局限”和“面向狭窄”了，当然这只是一种描述视角之一。

还存在这样一些问题，例如在极佳七脉轮能量中心状态下就不能仍然可以深度体验与感受到各种程度的情绪情感感受吗？同样的有着各种各样的不论糟糕或不糟糕的情绪情感感受就不能有着极佳的七脉轮能量中心状态吗？这便是其中的很大的局限性之一。

同样的，即使透过把各种情绪情感与感受移除或者削减大量，从而避免让自身产生很多复杂的情绪情感与感受，以及导致的扭曲与影响自身的七脉轮能量中心状态，用这样的方式来尽可能地维持与保持更佳的状态，避免更差的状态影响自身，这种方法也是无济于事的。以很多高密度

维度的意识体为例，很多意识体往往只有十几种甚至几种情绪情感与感受，例如爱，慈悲，平静等，越高密度越少，但是这并非正是效能的存在，这是在缩减面向，而非拓展面向，且同样也有很多局限性。由于该机制设计的不完善与漏洞，导致了很多重复的七脉轮影响情绪情感感受，然后情绪情感感受又反过来影响七脉轮，影响到了七脉轮又会影响到情绪情感感受，情绪情感感受又直接影响一个人的现实，现实又影响一个人的情绪情感感受，情绪情感感受又反过来影响七脉轮…。

且这还可能是很多个人一起交织的影响，没完没了，走循环，从效能的视角来说这些重复很多都是低效能的，甚至是负效能的，脉轮开了关，关了开，开了又关，脉轮创伤了再创伤，疗愈了再创伤，创伤了又疗愈又再创伤，反反复复。先不说很多意识体根本没多少主动式的情况，很多都是被动式的低效能，再加上有的破坏性影响可以直接影响一生或多生（单个一次第三密度物理身体化身周期），且很多创伤或者伤在第三密度化身期间是不太能被修补的。

（思想创造实相的机制设计也有类似的弊端与漏洞，正面思想带来正面的实相，负面思想带来负面的实相，看似没有什么大问题，但是其局限性与固化程度极高，意味着只能持有正面思想才能带来正面的实相，而不是负面思想也一样能够带来正面实相，缺乏浮动，不够灵活，也使得会有“思想不得不显化实相”这一局限。从一些正面高密度意识体的情况便能看到其导致的面向缩窄与负效能情况，由于不得不只能保持正面思想，将越来越不再能负面思想，也就越来越无法理解负面的思想，负面思想的运作模式。意识的负面思想面向，也是宇宙的一种面向，别说是去分析与研究负面思想了，如果连想都不能再想这是很大的一种局限性。该较为固定的“思想创造实相”机制的漏洞与弊端远不止如此，在某种描述上强制或者使得意识体相对被迫往一个方向或面向前进，去朝向正面的思想而非负面思想或者复合的思想，去朝向极佳的七脉轮而非极差的七脉轮或者复合的七脉轮或者跳动的七脉轮等。以及任何造物存在都可以被正负理解或者正负运用，效能与潜能方面还有很大的改善空间，主要

的朝向仍然是“兼容”与“保底”而非移除。具体如何改动这里不做过多介绍。)

七脉轮(八/多脉轮)能量系统的第三个主要弊端与漏洞，即使能够很好地掌控很多的情绪情感感受，但意识体也无法让七脉轮做到完全的主动化，完全的运用，几乎都是被动的运作与被迫式运用，除了效能方面的问题，还有造物与潜能方面的欠缺。这并非说是理智与情感的平衡，这是远超过所谓理智与情感之间平衡的问题与描述。造物过程并不太能用理智造物或者情感造物描述，这里提取为两个描述，一个为“感受驱动”，一个为“造物驱动”。

“感受驱动”可以简单描述为由情绪情感感受所推动和影响意识体的行为，选择，体验，实相，遭遇，创造等。当然也包括被情绪情感感受所影响，所被迫影响，影响比例很高，基本属于被动式的模式了，因为意识体无法调整该机制设计，那么情绪情感与感受将大过且远大过意识体的自主控制力范围，又或者描述为被情绪情感与感受牵着走等等。

而当前的七脉轮能量系统的第三个主要弊端便是严重缺乏“造物驱动”，“感受驱动”占比非常高，盖过了“造物驱动”并且很多都是被动式被迫式的低效能的“感受驱动”。以地球第三密度意识体为例，不论一个人能否较好地掌控情绪情感感受，掌控程度与熟练度如何，这个人都不得不处于某种七脉轮能量中心状态，也就是不得不处于某种状态的情绪情感感受，于是该意识很大比例的被动式的“感受驱动”。在“感受驱动”下进行着不论主动或被动的行为、选择、实相、体验、遭遇等等。

例如被描述为出于恐惧或难受或愤怒而做出的行为、选择、创造等，而不是描述为出于创造而选择的带有恐惧或难受或愤怒的行为、选择、体验。这是一个很大的弊端与漏洞所在之一，就如同一个人不太能瞬间改变所有脉轮的状态或者反复跳跃式改变脉轮的状态以此来自由调节意识的情绪情感感受，一个人更不太能改动“造物驱动”和“感受驱动”的各占比以及优先级。由于较为固定，弊端和漏洞很大，那么不论是主动的反复刷某一种情绪情感感受，例如反复让一个人

愤怒、焦虑或者恐惧，或者不断强化一个人的痴迷、欲望，无耻。又或是用精妙的喜悦来扭曲和创伤一个人，用幸福制服和恶化一个人等等，当然这里只是比喻。

要部分理解“感受驱动”与“造物驱动”的区别，举个例子，一个人无法通过改变自身脉轮系统使得一件令其悲伤的事情变成令其兴奋，一件令其狂喜的事情体验到令其恐惧，一件令其极为痴迷的事情让其感受极为厌恶，或者改成令其极为淡定，极为不满，极为癫狂等等，或者进行切换。以及带着兴奋的情绪去主动式的体验与感受那些会令人极为焦虑或者极为恐惧的事情，并设置成体验完后立马回复极为兴奋或者极为平静的状态。

一个人无法设定自身对同一件事情体验到所有的情绪情感感受，所有 360 度的所有复合叠加的所有不同极化程度的情绪情感感受。要完善当前七脉轮能量系统便可以从“造物驱动”出发，也就让所有一切情绪情感感受都能够出于主动造物也就是“造物驱动”。

在开始举例新的完善机制前，需要了解一下假设不使用或者没有七脉轮能量系统，在体验与创造会有哪些方向拓展上的不同。例如没有情绪，同样地也不会有疼痛和痛苦，也没有恐惧，在创造与造物拓展方面会有很大不同，这并不是所谓的绝对理智般的造物，所谓的理智只是极窄的面向之一，情感也同样如此。例如可以描述欲望造物，因为有欲望而造物，好奇造物，算法造物，无聊造物，因为无聊而造物，愤怒造物，基于愤怒而产生的造物，欣赏造物，出于欣赏而造物，痴情造物，无情造物，研究造物，玩乐造物等等。这些都可以描述为基于“感受驱动”而进行的造物，感受如何来呢？可以描述为由“造物驱动”所产生的造物，产生而来，造物驱动产生的创造包含了“可以有什么感受”，“还有哪些新的感受”，“还能不能再强烈的感受”，“再极致的感受”等等。如同总源头最初始的无聊，最初始的好奇，最初始的“想”，最初始的试试，最初始的看，当然这里只是比喻。因此在完善新的脉轮系统的方向朝向上，兼顾“造物驱动”与“感受驱动”的同时，朝向“兼容”与“保底”。

这并不是说以“造物驱动”为主或者以“感受驱动”为主，以什么为主也意味着某种固定，也会有问题，当前第三密度意识体的七脉轮能量系统便是可以描述为几乎都为“感受驱动”为主，才有各种问题与弊端。但设计上也不能完全以“造物驱动”为主，就如同意识体很难理解与想象“极为极致的痴情”“极为极致的不甘”“极为极致的冲动”“极为极致的追求”“极为极致的好强”“极为极致的反思”“极为极致的模仿”“极为极致的吐槽”“极为极致的抬杠”“极为极致的吹牛”“极为极致的说谎”“极为极致的造假”“极为极致的作弊”“极为极致的图新鲜”“极为极致的嘲笑”“极为极致的糊涂”“极为极致的演戏”“极为极致的做白日梦”“极为极致的反对”“极为极致的猜”“极为极致的发问”“极为极致的回答”“极为极致的逆向修炼”等等。

这些极致都会发展拓展和创造出什么是极难以被意识体理解与想象的，各种各样的造物创造与精妙造物的极致很多便存在于这些很多的感受

与极致的感受当中。所以设计上并不需要以“造物驱动”为主或是“感受驱动”为主，而是“可以”以什么为主，且可以任意改动或者精妙地浮动。

“兼容”和“保底”也就是意味着无需移除各种极致的情绪情感感受，例如恐惧，焦虑，悲伤，痴迷，执着，欲望等。因为这些都可能在某些极化的情况迸发出潜能，产生创造与突破等，也有大量高效能的相关方向的视角。这些都需要被兼容和保底，保底意味着要改善掉很多负效能的情况，或者很多被迫式低效能且重复的体验与运作等，例如负效能的重复恐惧，或者被迫重复恐惧，被迫被动的很多情绪情感感受等。

例如可以复制一套七脉轮能量系统，改为同时使用两套相互运作但又可以相互独立运作的七脉轮能量系统，原来的一套其运作模式可以基本保持不变，而第二套则是主要以“造物驱动”作为运用。第一套仍然可以出现脉轮阻塞，脉轮关闭，脉轮创伤等情况，但第二套则是完整的可调控的不受影响的设计，也就是不会受到情绪情感感受来改变第二套的七脉轮能量系统。在某种描

述上便可以描述为情绪情感感受既可以直接影响到七脉轮（第一套），但又不能直接影响到七脉轮能量系统（第二套）；而七脉轮能量系统（第一套）既能直接影响情绪情感感受，但同时又不能直接影响情绪情感感受（第二套）。

在这种情况下，便有了部分复合状态，且可以浮动，因此很多重复式的，低效能的，负效能的情况将会大部分消除。取而代之的是更丰富的情绪情感感受体验，更自由更广阔的体验，选择，拓展，探索，挖掘等等，于是可以真正由“造物驱动”，很多弊端与漏洞会消除，也不会因为固定机制而被恶意利用或者被“刷取”。

不仅保留了原先的所有情绪情感感受体验，而且由于第二套七脉轮能量系统可以在某些条件或一定程度下由思想所主动式决定情绪情感感受，第二套也可以协助第一套进行创伤修复，状态改变，能量转化等。大量重复和低效能的情绪情感感受体验被改善，意识体便可以探索各种各样的情绪情感感受，又不必担心会出现直接的影响，意识体不仅仅可以两套切换自如，还可以单独切换单个脉轮，很多的重复极为痛苦或难受或

恐惧的体验将可以避免，或者说避免过度重复的与避免超长时间的痛苦或难受或恐惧。

无需担心这会影响到很多的情绪情感感受，因为一个人没有经历某些事情的时候，是不太能知晓其所带来的情绪情感与感受，因此很多不同程度的情绪情感与感受将来自各种不同的事情，同样的事情可以带来不同的感受，不同的事情也可以带来类似相同的感受，而且有无数种不同程度不同极化的感受。

不过这种切换与意识直接对第二套系统的影响并不完全是随意的没有条件的。这需要意识体的学习，理解，领悟，以及意识体所体验到的情绪情感感受的足够量，以此阶段式的开启意识体可操作的权限或能力，这涉及到较为复杂的设计，这里只做部分举例。

对意识体而言，并非是为了去痛苦体验而痛苦体验，更别说很多都是被迫的，意识体是朝向更拓展，更进展，更 360 度的存在。除了协助意识体在体验方面的“保底”，同时也是协助意识体去更佳的掌控、驾驭和运用这些情绪情感感受，这里说的是任何一种情绪情感感受，例如欲望，

执着，着迷，欢喜，好奇等也都被包括。任何存在都有着正效能的发挥场景与其有关视角的潜能，而不是摈弃这些情绪情感感受或者被这些情绪情感感受所影响而推着走，或被迫式体验。

两套七脉轮能量系统不只是可以切换或者调整，第二套是协助，而不是直接覆盖，因此第一套七脉轮能量系统所产生的各种状态问题仍然可以存在，仍然需要意识体去解决或者平衡，又或者是学习理解与领悟，意识体所需要拓展和进展的这些存在都会保留。并且意识在拓展与进展到足够程度后，还可以主动的进行已领悟“已解锁”的情绪情感感受，以此探索和研究等。

例如已经体验，学习，拓展，理解，领悟了足够执着与无执着，便“解锁”了第二套七脉轮能量系统的“执着”与“无执着”状态开启或切换，当然执着仍然有着不同的程度或不同的极化。例如该意识体可以对某一个特殊的杯子设定执着感受并体验，又或者说不断去探索和研究更加极化更加极致的执着的相关感受，体验，探索等。

如果只有一套七脉轮能量系统，是不太能兼容让意识体去极度痴迷，疯狂，扭曲，执着，欲

望，悲伤，难过，恐惧等。因为可能会直接扭曲脉轮系统，但如果有两套系统便可以不再受到很多局限性影响，同时可以有着无尽拓展的极化感受体验。例如一个人对古董特别痴迷，其他意识体会有无法做到对古董这种“破烂（比喻）”产生痴迷的感觉。

如果有第二套以“造物驱动”为主的七脉轮能量系统，就能设定自身对古董足够程度的痴迷，从而体验到对古董痴迷的感觉，体验，想法，拓展等。再例如一般情况下人无法因为死了一只蟑螂而大哭一场，碎了一个杯子而难受好几天，而能够设定情绪情感感受的话，便可以对一件很简单的物体表现与体验出很强的感受，或者带着很强的某些情绪情感感受去做一些事情，这也是一种体验。可以是行为，选择，遭遇，创造等任何方面，不过这些设定都会有着条件与某些限制，当然这里只是部分举例比喻并未细致展开。

两套系统实际上是共同运作的，这样看起来会同时存在两套感受，或者两套状态。但这并不算是有难度，难度就像一个人同时感受和感知左手和右手一样，又或者说同时感受和感知手与脚。

这也可以描述为始终会有“造物驱动”作为主要，或者并列，要理解这一点需要运用到“以小化大”。下面用一个比喻的例子间接去理解这方面设计所考虑的情况，并不是说双七脉轮系统下的感受有哪些，而是在一套脉轮系统下，某些情况会稍微类似于像是双脉轮系统那样，或者说双系统设计的考虑，从下面两个例子当中去体会。

例如在看影视剧的时候非常气愤，非常为影视剧里的角色或场景感到气愤，又或者说看影视剧看到泪流满面，而人只是在观看，但是仍然可以有着很强的情绪情感与感受，但这种感受并不是作为“主层”感受，虽然人在气愤，人在忍不住流泪。但人始终会有“一层”自身在看影视剧的感知，或者感受，该感受不会被抹去，不会被覆盖掉，而是复合在其中。观看的人仍然可以尽情地感受自身的感受，释放自身的感受，表现出自身的感受等，但这个人不会被该感受所驱动，不会处于“感受驱动”，虽然观看影视剧无法极高百分比地带入里面的角色或情景，但这只是比喻，用于理解。而两套七脉轮能量系统便可以实现始终保持一种“造物为主的驱动”或者仍然是

意识体可以自由自主的进行选择，“造物驱动”与“感受驱动”不同的百分比分配，或者不同的复合程度等等。

再举一个例子，一个人玩电子游戏，这个人仍然可以在电子游戏中体验到或者朝向出各种感受，开心，难过，震惊，惊吓，恐惧，期望，勇敢，害怕，悲伤，欲望，不屑，执着，坚持，耐心，蔑视，自满等，但在这些情绪情感感受运作的过程中，始终会有“一层”“我在玩游戏”的感知与感受，这一感知与感受被复合进了整体的情绪情感感受当中。玩电子游戏的意识体仍然在各种情绪情感感受中，但该意识体的所有电子游戏当中的操作，行为，选择，体验，遭遇，创造等，仍然是属于“造物驱动”，尽管电子游戏当中的操作，行为，选择，体验，造物，创造等都会有着各种情绪情感感受。

这两个比喻并不是说双脉轮系统下在看影视与玩电子游戏下会有的感受，上面的两个例子是单脉轮系统下，细微间接的比喻来间接的去理解。而双脉轮系统下的感受，可以运用在所有地方，

所有事情上，感受会变得更加丰富与多样，并且还有很多可能与可以的情绪情感感受体验。

例如会如同“观察者视角”那样的“观察者感受”，觉知力更高，又或者可以主动式调情绪情感感受，或是多重情绪情感感受，或者可以随时克制情绪情感感受，可以描述为情绪状态更好或更容易控制了（当然这仍然是扭曲的描述），又或者可以描述为可以随意的沉入和深刻体验任何的情绪情感感受，并且不会受到影响，可以随时收回来等等，以上只是部分的双脉轮系统下的描述，更多的暂时并未举例。

两套七脉轮能量系统共同运作的情况下，并不会出现玩电子游戏时情绪情感感受看似程度不够的情况，玩电子游戏只是比喻，需要用“以小化大”去体会两套七脉轮能量系统运作下的状态感受，文字只能借由比喻，需要读者自行模拟并感受，同时极化放大。

意识体在两套七脉轮能量系统下，可以自主调出某些状态，例如调出之前体验到的所困惑的难受感，或者之前体验过的所不能理解的伤心感等，可以学习，理解，领悟，拓展，也可以在体

验某些感受后瞬间切换状态，带着某些自主可控的状态去体验任何情绪情感感受，设定自身对任何事物产生特定的感受等，探索各种新的感受新的复合感受等。当然以上这些都会有特定范围且有某些条件要求与限制，还有较为轻松的状态切换，情绪切换等，以及对各种情绪情感感受的研究，探索，体验，极化，以及运用等。两套七脉轮能量系统的运用远不止如此，因为这可以试用在任何密度，对各密度意识体的进展和拓展推动效能极高，一次第三密度化身期间便可以体验到数不尽的情绪情感感受，所谓的苦难劫难等之类的也都会发生变化，意识体的各种潜能被挖掘…

描述这些造物设计，虽然只是简单的举例和比喻，实际的设计更为复杂和精妙，在宇宙“未来”将会看到更多的有趣设计，无限维创不仅对我们所在这个宇宙更是对总的所有宇宙进展的推动有着极高的效能，无限的潜能。

第十一章、因果业力法则改

这里所称的“因果业力法则”只是一种称呼，使用的常用的称呼，也可以使用其他的称呼方式，其描述的便是我们所在这个宇宙当前或者旧周期下所运作的其中一个法则，(我们所在这个宇宙将大幅改进完善与拓展)，也可以叫作“业力学习法则”，或者也可以说跟是否违反自由意志法则有关，与正负催化剂有关等。

前面章节短暂的描述了自由意志与非自由意志，对于我们所在宇宙“当前”较为固定的自由意志法则而言，可以绕过，可以钻漏洞，可以利用等。以某些高密度对第三密度为例，例如可以利用不同情况下意识体的信息差或者智慧差距，对其他意识体进行欺骗，迷惑，诱导等，并借由各种局限性和意识体自身局限性，精妙设计各种“陷阱”来操控和影响对方的自由意志，甚至限制或“剥夺”对方的很多自由意志等，使得既不违反自由意志法则，同时达成了“干涉”自由意志法则并操控对方的目的。

又或者精妙的计算侵犯或干涉对方自由意志法则下的后果，由于其因果业力法则是较为固定的，或者说是较为固定的函数算法，因此可以精妙计算，并选择不同的方案，即精妙的去主动干涉自由意志，并已经算好了接受其“法则反馈”，或者说干涉自由意志法则后的反作用力，反作用力催化剂等。

绕开或者规避因果业力法则，再加上利用局限性，利用法则的特点，利用法则的局限性，和适度的侵犯法则或者适度的侵犯自由意志法则等，以此来实现很多的操作，这会比“绝对”遵守法则的正面意识体范围相对更大。当然这里只是描述，以朝向理解为主。

虽然自由意志法则可以一定范围内的授权，不同意识体之间的某些授权等，例如相互之间的发问与回答等。如同与自由意志法则的各种情况类似，因果业力法则也一样的存在可以被绕过，被刷取，被钻漏洞，被利用等。只要是较为固定的法则或机制设计，都是如此。例如精确计算因果业力法则“反馈”的程度，运作的周期，运作的机制，以及各种有关数据等，并利用这些进行

负面操控，特定干涉等，具体不做太多描述。例如可以卡好特定周期结算，并结合前面对自由意志法则的利用，使对象意识体产生足够多的因果业力，或者使其卷入很大的因果业力漩涡当中。如果缺乏足够大的程度，可以借由某些方式或他人之手，运用陷阱，欺骗，利用等，再加上利用意识体的欲望，弱点等，便可以在不干涉自由意志法则的情况下制造出巨大的因果业力漩涡。

而且有必要的情况下，可以适当侵犯和干涉自由意志法则，任何较为固定的法则都可以进行类似操作与操纵。例如意识创造实相法则（又可以叫显化法则）也同样可以被类似的方式所运用或者利用。

虽然因果业力法则也是一个提供学习的法则，但是较为固定且缺乏浮动的机制，导致很多时候并非是较高效能，而是不稳定，甚至是负效能。例如只要长期维持巨大的集体因果业力漩涡，那么所强制触发的体验，或者强制周期结算或触发负面催化剂体验，并不总是那么高效能。例如即使已经领悟到了某个因果业力所学习的课题，但仍然被迫体验业力漩涡，负面催化剂体验等。

再例如由个体集合而成的集体，总是以集体因果业力漩涡的方式进行，稍微碰触一部分，就容易被倍增放大为承受集体的因果业力漩涡。

再例如较为固定的周期结算，使得可能会出现大量累计的因果业力都集中在某一个节点发生，造成了密集且倍增的负面业力体验等，效能不完全是正的，存在很多负效能的情况。又或者由于周期过长使得长期重复的经历因果业力但并没有获得多少领悟与提升，效能虽然是正的但是很低，潜能也没有被挖掘，强制周期式的重复体验并不完全会有较高效能。

“抵消”因果业力的机制也较为固定，不够灵活多样，使得不论意识体情况如何，一旦违反自由意志法则或者造成了因果业力，不管是意识体有意或无意的、知情或不知情的、失误或者故意的，都一样的产生，并不够灵活。并非是朝向“兼容”与“保底”，很多时候是为了运作法则而运作法则，缺乏更多的考量。因此这点也会被利用，被钻漏洞，被绕过，被刷取等，任何较为固定的法则都是如此。更多的就暂时不再举例了。

当然描述这些并非是鼓励意识体去研究法则漏洞和怎么利用，或者成为“钻法则漏洞方面的专家”，而是要理解其中的造物结构，情况，运作，影响等。法则将会被优化完善与改进，朝向同样是“兼容”与“保底”，新的因果业力法则并不会移除旧机制下的很多事物与状况，例如非常夸张的制造与刷取因果业力漩涡，或者极为精妙的利用或侵犯他人自由意志，这些都会被兼容，而很多低效能与负效能的场景情况等也会被“保底”使得让低效能或负效能都转变成高效能和正效能。

对于因果业力法则而言，只需要让这个法则加入随机，任何与之有关的都加入随机，不论是触发，累计，结算，周期等，又或是消除，免除，转移，转化等都加入随机。“随机”的加入会使得法则具备浮动性，更为灵活，更为精妙，且不太能再钻漏洞了。

随机，以及随机的随机，随机的不随机，不随机的随机，手动调节，权重加成，浮动调整，特殊倍增等。随机的不随机也代表着既可以随机，也可以不随机，也可以复合存在，意识体如果说

它是随机，那它就可以不随机，意识体说它不随机，那它就可以是随机，无法再被意识体衡量固定。且意识体试图衡量固定的这种想法本身也会影响随机，以及意识体与其有关的各种想法，都可能会随机的影响到法则的随机情况，意识体就更难以钻漏洞和绕过或者利用了，因为想钻漏洞和想绕过或利用等这些念头与想法本身就会影响和改变法则的随机情况。

例如使因果业力的周期结算变得随机，那么意识体将无法精确衡量“法则反馈/结算”的时间点。再例如加入随机倍增机制，让业力法则的程度获得随机倍增或者随机削减，业力分10分不再只获得10分的负面催化剂体验，而是可能3分、7分或者其他分。又或者是20分，35分，100分。而随机倍增不是单纯的单一随机，而是会受到其他参数的影响，例如意识体的“刻意率”越高，就会影响其随机情况，类似于获得不同程度的反面效果，也就是说如果意识体非常刻意的去利用法则或者尝试钻漏洞，那么意识体即使“没有违反法则”也一样可能受到影响。如果是想精确卡点业力分，那么会提高受到倍增的概率，因

此意识体无法通过“不违反自由意志法则”来“干涉自由意志法则”来避免法则或者业力影响。参与者的失误率，领悟提升率，无知率等，也会影响其随机的情况，例如会有随机的削减，意识体触发业力后如果出现一些领悟等，业力分便可以出现随机的削减，已经领悟了那么重复的固定业力体验的效能是大幅下降的。

随机倍增会使得原有的业力放大或者成倍增加，随机倍增可以提高法则的浮动情况，以及防止了可能的钻漏洞行为，任何法则一旦出现漏洞被恶意利用，那么法则将出现大量负效能的“被迫”运用，法则会失去原来的设计目的，会变成负效能的存在等等。例如即使有意识体发现了法则的漏洞，意识体也不太能利用法则漏洞来做事情却不受法则影响，因为法则或者设计上可以直接衡量该意识体的“刻意率”和“钻漏洞率”，所以该意识体无法绕过业力，且会同步进行倍增。这种倍增看似使得“不违反法则”却凭空出现了业力，且还出现了倍增，甚至可能是高倍倍增，在这种随机倍增的情况下，意识体无法

去精确计算利弊得失，一不小心就可能业力翻十倍二十倍等。

在老旧的法则当中，意识体可以精确计算“违反法则”所产生的业力，并利用这一点来制造可接受损失或业力下的违反行为，因为损失或业力是可计算的可见的。以及也不再能利用漏洞疯狂刷业力并散播到集体自身却完全不受影响了，因为存在业力随机免除机制，会衡量业力来源，遭受业力的意识体的各种比率与状态，就可能会出现随机削减或者免除，因此也就避免了刷业力或者被迫刷业力，即刻意或者被迫大面积制造业力。例如某个意识体被其他意识体诱惑或者被欺骗被诱导的去大规模屠宰动物（第二密度），或者做出很多大幅产生业力或集体业力的影响或事情等。

在周期循环方面，旧机制由于业力周期比较固定且很多时候可以被描述为强制触发，即使是已经领悟学习了意识体也被迫卷入，使得出现很多次的重复和很多次的循环等。例如循环且重复的战争、暴力、迫害、奴役、破坏等，很多时候受到业力影响，尽管在说法上是让意识体们学

习和进步，但是效能却总是不高的，有着很多的被迫，被动式，循环且重复，效能和潜能都没有被挖掘。

而利用法则漏洞或者绕过法则并不等于违反法则，法则是可以违反的，可以运用的，是需要兼容违反和运用的，漏洞可以被发现被探索，但是不太能钻，当然了前提是有漏洞才行，而新的因果业力法则是几乎没法钻漏洞的，更加完善的同时大幅改进了效能，法则本是用于服务意识体的。

在新的因果业力法则机制设计下，法则几乎可以设计成没有意识体想在有意识的情况下去违反，因为存在随机倍增，而倍增出现的条件相对更难得多。随机削减反而更容易出现，意识体即使是在无知或者不小心无意的情况下使劲出现违反法则，也不会对自身有多少不利，因为法则是为了服务意识体的，协助意识体学习和领悟为主，要考量到效能，且被侵犯自由意志的意识体会有保底。但是如果设计成偏向不建议或者防止意识体去违反自由意志或法则，这在某些视角描述上缩窄了意识体的面向与宇宙面向，因此设计朝向

上可以是“兼容”侵犯自由意志或者兼容违反法则，以及保底，下面进行部分举例。

业力的结算周期随机，意识体便无需太在意结算的日期会密集发生负面业力体验，意识体勇往直前即可，事情与体验不会再那么循环与重复。业力的产生也变为随机的浮动量，意识体无法太精确的计算，周期可能瞬间就结算，也可能更久，取决于意识体的综合状态影响，很久的结算可能意识体通过一些方式不知不觉的就已经免除了。业力分可以通过很多方式随机削减与免除，因此意识体无需“坐以待毙”，可以通过学习与领悟，增加体验分，创造分等很多方式实现业力随机削减与免除。也无需担心自身受到其他意识体的刻意强迫而产生业力，会有保底。自身造成的业力也是比较随机的，也会受很多因素影响，因此意识体无需总是去在意是否会产生业力，是否干涉法则，意识体可以勇往直前的去服务，去创造，去体验等。

业力的计算也会受到双方或多方状态的影响，意识体可以清楚的知道，业力法则是用来服务意识体的，协助意识体提升的，是精妙且高效

能的，意识体无需担心自身业力过高会被强制密集显化，不会受到业力的“拖累”与反作用、负效能等，业力不再是固定周期和强制触发，业力可以延缓，可以“软化”，可以留存等等。业力还可以转化，转化成某些学习的课题，或者领悟上的协助，而非强制的体验或者负面催化剂。

例如可以转化为一些更为柔和的遭遇，变成某些问题与困惑，而非直接的强制体验，痛苦体验，对等式的疼痛，苦难等等，这两种方式的效能与潜能是不同的。低效能的重复且循环痛苦苦难与遭遇对于不怎么朝向领悟的意识体而言是低效能的，例如一个意识体（该意识体）在扭曲思想或者无意间伤害了另一个意识体，业力使得该意识体也遭遇一下这种伤害，这不完全是有效能的。该意识体仍然可能是很高百分比困惑的，该意识体继续去伤害其他意识体，然后被业力继续“伤害”，意识体继续保持困惑，虽然困惑程度也许减少了一部分，但是这种被业力循环重复的伤害或者破害等，都是低效能的，因为朝向上意识体不完全真正解决困惑。

而且不同意识体本身的状态不同，对于不同的意识体应该给与不同的方式来协助其学习与领悟等，而非固定方式的业力，应该灵活多样，能够兼容各类意识体，以及各类状态等等。

再进一步，也就是“兼容”可以侵犯自由意志的设计，新的因果业力法则可以不是法则的法则，自由意志法则可以在明面上移除掉，自由意志变成默认存在，而非一种法则，但在描述上变成了默认持有，而非明文设定的法则。推动宇宙进展的两大推动源“人工异常”与“视角新增”，造物的主要朝向“兼容”与“保底”，意识体的两大主要驱动“感受驱动”与“造物驱动”，都是由两个进行主要互动或者考量。而自由意志却只有一个，因此可以新增一个存在，来影响自由意志规则情况，使得具备灵活浮动的情况。这个新的存在可以暂时叫做“责任率”，责任率本身没有什么作用，只是一个潜在的浮动数值。如果只有一个自由意志规则，就会有很多负效能的情况产生，例如“法则”面前责任一文不值等负效能情况，当加上责任率后，责任率可以影响自由意志与业力计算。计算方式为，意识体

之间如果有相对时位上的责任率，如管理和被管理，也涉及到管理的范围与程度，意识体有责任率就可以一定百分比范围与程度的干涉自由意志，或者说不受自由意志规则影响，（此时自由意志已经不再是明面的法则，而是默认的运作规则）。例如 40%责任率可以有 20%自由意志规则权限，即可以对有时位责任率的意识体 20%范围与程度的自由意志干涉，或者说不会因为干涉自由意志导致业力的影响，这里的范围与程度仍然与时位上范围与程度有关，与责任率有关。

再例如 60%的责任率会有 30%的自由意志规则权限，百分比可以对半设置，同时设定浮动范围，以及百分比的增长设计为某种指数增长，因此要提高责任率的百分比会随着增长而越来越难。如果超出被阶段赋予的自由意志规则权限，就会有业力，没有超过则没有。例如某个意识体管理着一个人，在某些方面有 40%责任率，那么就有 20%自由意志规则权限，该意识体在管理的时候，就会有着更加广阔的操作范围与程度，也有着更多的可选，其效能与潜能大幅增加。更加浮动与灵活，那么大量意识体在服务的时候，就不

会因为始终保持绝对的 0%的无干涉而变得死板固化，丧失潜能。被管理的意识体也不需要担心对方会滥用 20%的自由意志权限，因为这是相对时位上而产生的责任率带来的，是浮动的是可以变动的，被管理的意识体可以随时改变或者“撤销”。同时还可以放心的与管理者互动，而不会给管理员带来因为干涉自由意志导致业力，业力更加不容易产生，也避免了很多不必要的且极低效能的“伪干涉自由意志”与“不小心干涉自由意志”或者“失误了一下导致的干涉自由意志”，或者因为“意外干涉的自由意志”等情况。负效能和低效能的情况被大量移除，可操作的可拓展的范围被大幅挖掘，效能与潜能得到进一步提升。

责任率来自于意识体对另外的意识体的潜在责任情况产生，可以浮动，与相对时位有关。以“管理”为例，如果一个意识体在某个项目当中管理着 10 个人，那么这个意识体在某些方面就对这 10 个人有着时位上的“责任率”（这里并没有描述责任率具体是多少）。该意识体如果还有上级领导，那么上级领导对该意识体也会有时位上的

“责任率”，上级领导同样对 10 个人也有着责任率，如果没有很多直接的影响，那么时位上对这 10 个人的责任率会比对该意识体要小。如果这是一个企业，而在时位上该企业又会被更大的管理层管理或者影响。例如统治者层面，那么统治者层面也会对该企业里的人都有责任率，业力计算现在会考量到责任率，因此管理层无法再为所欲为的使用例如欺骗或者绕过与诱导等的方式，让受到影响与管理的很多人相互制造业力而绕过业力法则，或者说不太能绕过自由意志法则而实现控制等，也可以描述为不太能钻这方面的漏洞，且还加入了“人工灵活审核”而不再是机制固定算法。

在计算责任率的情况下，不论是正面式为主的管理与被管理，领导与被领导，又或者是负面式的控制操控与统治，只要时位上有着责任率，一旦超出责任率范围内带来的业力或者大量业力，那么就可能会被业力计算，相当于最顶层的统治者或者管理者实际上有着很大的责任，当然计算也会考量到管理的范围与程度。即使顶部管理层责任率很低，那么在集体业力非常多的情况

下，也会有不小的业力将可能计算到顶部的这些管理层。

假设顶部管理层强制要求下一层的人去强迫再下一层的人去创造业力，去刷业力，那么中间层的人由于被强迫，时位上的责任率和实际可真正管理的范围都会发生变化，中间层的人的责任率会大幅降低，顶部管理层的责任率会升高。当然业力的运用模式已经相当浮动与灵活，业力计算不单单是考虑到责任率。

如果在时位上没有相应的管理与被管理，或者授权与组建的管理与被管理的状态，那么就没有责任率。例如一个人想对另一个人服务，两个人之间没有时位上的一些关系因此没有责任率或者责任率极低。再例如第四密度在服务第三密度星球时，如果时位上某些第四密度意识体占据了第三密度星球事务处理的职位时，也会有责任率。这个责任率会给予这些职位上的第四密度意识体赋予在服务第三密度意识体下的自由意志权限百分比，因此这些第四密度意识体就能有更大的可服务范围，更多的服务可选，也更有利于施展身手，潜能更容易被挖掘，而不会被所谓的自由意

志法则牵制，或者被可能的业力牵制等等。在这种情况下，有一些极度乐意与渴望服务他人的意识体也能有机会发展开来，承担更多的责任，或者担任某些职位，来提升责任率，便能更大范围的去服务他人。

对于服务自我方面，以控制和操控为主的意识体在利用他人的时候，不论是第四密度对第三密度，由于没有产生时位上的责任，也就没有责任率，因此就没有百分比的（干涉）自由意志规则权限。即使在自愿的接受管理或者自愿形成的操控体系当中，负面操控者对被操控或管理的意识体有时位上的责任率，因此也会有（干涉）自由意志规则权限，但是超过了赋予的规则权限仍然会有业力产生并计算，相当于负面操控者无法再利用法则漏洞（旧的固定法则会有漏洞）或者智慧碾压来“欺负”或“压迫”被管理的意识体了，在这种新设计当中无漏洞可钻。

处于负面控制体系里最基层被管理的意识体们也有着潜在的“保底”。以及即使在有着责任率下的新业力计算与转移方式，被管理者们也无法乱刷业力来试图拖垮管理者，因为责任率只有

在有相对时位时才存在。管理者们不论是服务他人或者是服务自我，或者两者都有，都无法滥用（干涉）自由意志规则权限，大部分时候都不会权限顶满，而是有预留，再加上还有扩展的浮动范围，业力计算也存在多样化的减免或倍增或转移与免除等，因此想要制造业力看似会变得更难，反过来便是想要没有业力也难（无漏洞可钻），低效能与负效能的情况在新机制下会大幅减少，甚至很难产生。

既然责任率是时位关系上产生的，那么在时位上分源头造物者对所有意识体都有着责任率，即便分源头造物者赋予所有意识体自由意志法则，分源头造物者明面上说不干涉意识体的意志与发展，但是分源头造物者一样会有责任，而且责任还不小，宇宙出了问题最大的责任之一其实就是在分源头造物者。

以及分源头造物者就是法则制定者，因此不会受到业力影响，因为所谓的业力计算就是被设计的，因此分源头造物者的实际责任会更大。但是在描述上很难去追究到分源头造物者，分源头造物者就更不能在宇宙出问题时或者意识体出问

题时等把所谓的自由意志法则搬到台前，分源头造物者有着更大的责任去保底宇宙，保底意识体们，而不是把一些法则或者东西用来当“盾牌”，分源头造物者可以“无能”，但是不可以“无责”。

第十二章、如何“克制”赌场

描述所谓人生的视角之一，可以描述为（第三密度化身期间）人生是一场不下牌桌的赌局，有着各种输赢不对等的赌局。当然这是一个比喻，也只是一种视角之一。人生无论如何都是在“赌”，无法不赌，无法离开的赌局，人们只是从不同的牌桌换到不同的牌桌，且“不赌”也是一种“赌”，“不下注”也是一种“下注”也是一种“赌”，“不选”也是一种“选”，选则“不选”，也是一种“赌”。

所有的牌桌都是不对等的“输赢”，不完全是输赢相等，还有着可赢少可输多，可赢多可输少，或者说赢极小输则极大，输极小赢则极大等。且任何情况都是在赌，任何存在都可以被拿来赌，道德，品德，关系，感情，人品，人性，智慧，信用，特长，天赋，能力等都可以用来赌，在不同的牌桌赌，参与不同程度的赌等等。

每个人或意识体（以第三密度地球地表情况为例）都处于一大堆牌桌上，参与的赌局情况也不同，而牌桌的种类几乎数不尽之多，每个人或意

识体也会更换一些牌桌，或者去发现探索与接触更多的牌桌，或者创造出新的牌桌等。并在各种牌桌进行不同次数与程度的下注，整个一生在视角描述上便赌了万千次以上，数不尽。当然要注意这是一种比喻。

每个人或意识体在描述上无法离开“人生赌场”，只是从一个牌桌换到另外的牌桌，即使是选择保守或者保持某种状态不进行改变，或者看似不选择任何选项或者选择看似最稳妥的路线或方式，这仍然是处于一种“赌”，赌“看似稳妥”，赌“稳定”，赌“保持现状”，赌“不去赌”，赌“避免赌”，等等，当然这是以“所谓的人生”而言，而这种特殊赌，只是众多赌当中的极少一部分。从效能的角度来说，（长期且复数次）不赌通常是更为稳定的低效能，（长期且复数次）赌则含有各种高效能，极高效能，极高潜能等。

因此“非通解”并非是去赌“不赌”，而是赌“赌”，极高效能与极高潜能都在人生的各种赌的选择，赌的决定，赌的行为，赌的种种当中。而不赌，其效能是看似稳定的，但是大部分时候效能也是较低的或者很低的，甚至是没有效能，不

赌也是在赌，“非通解”的赌可以进一步变成“通解”，当中蕴含着无尽的效能与潜能。（“通解”与“非通解”在《无限维创之匙》章节当中有详细描述）。

这种通解或非通解的赌的描述，不单单是可以描述与运用在所谓的人生，文明的发展，意识的修炼与拓展，世界的变革与进步，宇宙的进化与改革，等等都是如此，当然这是一种描述视角之一，或者说一种面向之一。

这种赌，并非是思想上的“好赌”，或者金钱赌场里的赌徒，也并非以结果为主，或者只看输赢，这是一种象征，比喻，与描述的视角。对于所谓的人生而言，输赢只是一种狭窄的视角而已，例如如果要问，如何知道输的是什么赢的是什么？怎么算输怎么算赢？赢面是什么，有多少？又如何增加与减少？如何定义又怎么定标准？如何去提高赢面减少输面？如何减少输量增加赢量？有没有潜在的大赢赌牌桌？能否自己创立牌桌？等等。

先从输赢开始描述，“人生赌场”里的牌桌与赌局是“不对等”的，也不是具备规则与约定的

赌约，也不是“对等”的数字加减。那么输赢应该怎么描述呢？输赢，小输，小赢，大输，大赢，极致的输，极致的赢，输变赢，赢变输，输中有赢，赢中带输，输赢是对比，是对照，输赢仍然可以被描述为同一个面向的两端，或者两个方向。

在前面的章节当中已经举例过极致的勤劳与极致的懒惰，在描述上，只要达不到极致的勤劳都可以描述为懒惰，而达不到极致的懒惰又都可以描述为勤劳。那么达不到极致的输便可以描述为一种赢吗？达不到极致的赢又都可以描述为一种输吗？既达不到极致的输也达不到极致的赢，那么是输还是赢呢？还是说又输又赢，又有输又有赢呢？输多少赢多少或者输赢的标准，在不对等的人生“赌局”当中是很多样的，或者说不需要特定的标准，只要标准不同。标准一变，那么输可以变赢，赢可以变输，大赢可以变小赢，小输可以变大输等等。

而这里的输赢，使用某种视角上的混淆标准，或者说复合标准，浮动标准，换一下描述其实是没有特定标准，也不需要特定标准。无需去定义输的标准，赢的标准，为了便于理解下面以大致

分为大赢，小赢，大输，小输等作为举例，大小是相对的，输赢也是相对的。

不对等的赌局，或者说赌局基本都是不对等的，不仅意味着每次的下注所能赢和输的量有差异，以及输赢的内容与层面也会有很大的差异，可以用不同的下注存在体赢得另外的存在，任何可以描述的存在，不仅可以被描述为用来赌，用来下注，也同时可以被描述为赢的存在体，时间，品德，领悟，智慧，道理，机会，可能性，包括第三密度的毕业时机，宇宙维度的权限，潜在的权限加成，特别服务支持，情绪，体验，次数，选择等等，以及任何潜在的，可以描述的，都可以是赢的存在体，当然也可以作为输的存在体。但是即使存在大量层面的“输赢存在体”，意识体也会因为自身视角与面向的窄的原因，或者自身的各种幻象和扭曲等，而看不太见、忽略、排斥、不理解、疏漏掉等很多的输赢面，并且狭窄视角或描述自身参与的赌局的输赢情况，并且标准混乱或者扭曲的使用标准。

输赢的不对等可以差异很大，甚至极为巨大，除此外的不同人以及不同意识体的“幻象价值”

也不同，以及感受与反馈的强烈程度百分比不同，当然这些就不进行细致描述了。所谓的“人生赌场”里的各种牌桌与赌局总是不对等的，对于大小赢，大小输，由于无法下牌桌，（以地球第三密度为例）因此一个人或者意识体可以大量或者无尽的小输，而基本没什么影响或问题，但反过来大量或无尽的小赢，也不太能有什么足够跨度的影响。输为小赢为大的牌桌或赌局存在无尽之多且大量存在，这种牌桌尽管很多时候赢面很低，或者特别低，且往往都是输之十有八九，百有九八九九，但由于输赢不对等且差距巨大，一旦“赢”便是大赢，这种大赢则是可以具备跳跃式影响的存在。且大量的小赢或无尽的小赢也都无法达到，同时也会远超过大量或者无尽的小输，因此这种大赢，不需要多少次，或者说一生并不需要多少次，例如一两次就足矣。当然，这里并不能理解成某种固定标准的大赢存在，也不能以单独某一个人或者意识体为标准，这里是象征与比喻。

这种大赢便需要不断运用“非通解”的赌，不断的赌，也许总是会以“输”为主，或者说小输为主，相对的描述下输总是常见的，是密集的，

但是这种赌，赢便是大赢，由于再多的小赢也无法抵得上一次大赢，小赢并不是“非通解”所朝向的方向。由于人生描述为无法下牌桌的赌局，那么选择赌，朝向输小赢大，探索输小赢大，更多不对等的拓展，更多层面，或者创造出更多的输小赢大，提升赢量，降低输量，提升赢面拓展赢面探索更多层面的赢面等等，这种情况下赌会从“非通解”的描述变成通解，赌变成了人生的通解之一。

该通解描述为在无法下牌桌的局限性下去不断的赌，朝向赢一次便足矣，极高的效能与潜能也存在于此。而不断的赌不赌，或选择不赌，或者不断的避免小输，或者朝向更多的小赢，反而变成了相对不断的赌而言较低效能的存在。以修炼为例，如果是修炼朝向单纯和简单，在不同的层面，赢面变化不一定是在增加，也存在减少，而修炼朝向复杂和不简单，其赢面对于不同的层面也会增加很多，任何一种有限当中的修炼，都会减少不同层面下赢面的减少或者赢量的减少。

例如修炼无欲，修炼没有执着，修炼吃素等，修窄面向很多时候在更高层面或者面对复杂场景

下很多时候会削弱赢面，当然这只是一种视角之一，更多的详细内容这里不再举例。有着无尽的发问或视角的拓展，例如如何知晓输赢量，如何拓展输赢量与层面，如何分析自身，长期短期与综合，如何平衡？如何运用浮动与复合或混淆的标准？如何探索、挖掘、拓展、创造更多的不对等牌桌？对于跟换牌桌又有哪些视角与发问呢？视角看视角又该如何呢？（“综合的观察者视角”在《无限维创之匙》当中有详细描述）。

输赢没有特定或固定的衡量，输赢对于不同的人来说不同，并且同时都存在，都可以被描述出来，被描述出来的输和赢都有着大量的面向和存在，且可以在描述上改变输赢，或者将输和赢转化。例如从第三密度毕业对某些意识体而言已经可以称为大赢了，但是对某些星际流浪者而已根本算不上赢。对于人生赌场的描述并非是变成一种朝向执着，更多的是一种运用，如何更好的运用“通解”的赌，如何运用输赢转化等。如何运用各种不对等的牌桌，当然这里的不对等是指对玩家更为占优的不对等牌桌，而非对玩家相对不利的那些，如何改变和转化以及创造不对等的

牌桌，再加上视角上不断挖掘更多的输赢视角、层面、潜能等。这是一种运用，也是一种方向朝向，在各种描述当中可以包含这样一种描述，大量的小输与小赢都是在不断探索和提高自身更多的赢面，增加一点点大赢的概率等等，可以大赢的方向有很多，可以大赢的面向也有很多，当然也可以创造出新的大赢方向或面向，这里需要读者自行举例或借由各种信息举例。

所谓的“人生赌场”是一种比喻，不下牌桌的赌局也是一种比喻，一种描述，赢或者大赢都可以有很多种面向，可以赢在各种不同的方向或面向或层面等。即使各种存在都可以被用于赌或者下注，但也不能认为很细致的利弊分析，得失或者利害的分析了解等就是更佳的。所谓的利弊得失等，这些不过只是一种视角之一，极为狭窄的一种视角之一。更多的描述与存在仍然需要读者自行探索与思考以及理解运用等，大小，输，赢，跳跃等，以及更多的存在面向。

现在来到下半部分，如何克制赌场，这半部分与“人生赌场”是分开的，人生赌场主要是不对等，通解是“赌”，这里的赌场是（相对）对等

的通常金钱赌场，通解是“不赌”。这里的赌场是以第三密度地球地表的人类的赌场为例，如何克制，使用的是克制一词，而非禁止或者消除，在前面的章节当中提到过，对于任何较为固定的规则法则而言，存在很多各种绕过或替代的方式方法，以及存在很多漏洞。因此即使禁止了明面上不能有赌场，也会有暗面的赌场，也会有“不是赌场”的赌场，混淆的赌场，“不存在”但存在的赌场，光明正大的“合规赌场”，不在规则范围内的赌场，“默契”赌场等等，至于替代与漏洞同样很多，这里暂时不过多举例。

“克制”一词更多是象征描述，朝向上仍然是“兼容”与“保底”，按照通常的金钱数字赌场，进行着对等的赌局，也可以描述为输赢五五对等。但是一般会有赌场抽成，即使是再少的抽成，那么也就没有了五五对等，又变为了不对等，假设该赌场抽成只有在“玩家”赢时，按照赢的数量抽取 1%归赌场，那么也是不对等，只要玩家一直不下牌桌，玩家相对来说就不太能赢过赌场了。那么没有赌场抽成行不行呢？也是不太行的，玩家仍然不太能赢过赌场，同样的只要玩家一直不

下牌桌，恒长的参与赌局下去，那么即使是五五开的对等输赢概率，抛开任何外部环境，干扰，函数，周期等各种的影响，也会出现连续输，间断连续输的情况，而赌场假设资金相对玩家来说无限，间断连续输的峰值就会出现击穿或超过玩家有限本金的度，玩家资金就会变为负数。如同有限与无限比拼数量，比拼倍数，是无法比的。即使击穿玩家资金极限的间断连续输出现的概率很低，低到万分之一甚至几十万分之一，只要玩家一直不下牌桌，不论是三年，十年，三十年，出现一次峰值就足以击穿玩家，玩家就会大输，玩家无论如何也不太能赢过赌场。

即使玩家连续间断的赢了一次峰值，对赌场无限而言也是微不足道，但玩家此时是否会停手下牌桌呢？如果继续参与赌局，那么以上的过程再重复一遍，便会直接击穿玩家承受的峰值。因此玩家不太能在这种对等赌局中赢过几乎无限赌场。即使将其他意识体集合起来也同样可以视为赌场，玩家也同样不太能赢过“其他玩家集合体”这种特殊的赌场。

金钱赌场容易使得玩家一败涂地，或者说各种玩家总是会一败涂地收场，克制赌场的方向朝向是“兼容”与“保底”，兼容任何玩家赌的欲望，赌的行为，想法，甚至冲动等，保底则是为玩家提供各种保底，为赌场提供各种保底。例如保底的机制设计为玩家在赌场赌局输了以后，仍然可以通过某些比较简单的条件与方式把输的钱拿回来或收回极大部分，这种机制便只有正式的官方赌场才有，或者说官方授权的正式赌场。那么野外赌场和私人赌场或者私人赌局就无法再运作了，因为这些没有保底，输了就拿不回来了，而官方授权的正式赌场则可以一直存在可以拿回来的保底，因此玩家群体的赌的想法与选择都会回到官方赌场这边，那么官方赌场可以设计哪些机制规则来克制赌场的玩家群体呢？克制他们的赌态呢？以及兼容这种体验并为玩家群体保底呢？

下面就做部分举例，例如一个玩家在赌场玩了很长时间，但是一次很低概率的事情发生了，输了全部的资金并结算，玩家的峰值被击穿后无法再继续参与赌博了，而输的这些资金不会直接归属于赌场方，而是会暂时停留在官方中间平台，

官方作为第三个存在，即赌场方，玩家方，中间为官方。玩家可以选择要回这笔已经输掉的资金，但是也是要半年到一年后才能要回，且 3%-5%会归赌场，当然这里的数字只是举例，可以任意调整，可以是半年到两年，也可以是 2%-7%的归于赌场。玩家如果赢了后选择结算，赌场仍然会有 3%-5%的抽成，并按照综合从一年周期内输与赢玩家群体综合扣除与抽成后的资金进行百分比返还。

例如某一年内有 100000 个玩家参与，3000 个玩家赢，本金 1000 万赢了 2000 万，97000 个玩家被击穿一共输了 50000 万资金。假设赌场从赢的玩家赢的 2000 万当中抽成 100 万后（5%），再从输的玩家资金 50000 万中扣除 2000 万，再抽成掉 5%（2400 万），因此还有 45600 万用来返回给输的 97000 个玩家，因此 97000 个玩家可以拿到一共约 45600 万的返还（约 94%），如果其中某个玩家输的是一共 1 万，便能拿到 1 万 $\times 94\%$ 等于 9400 的返还。

再例如另一年内有 100 个玩家参与，10 个玩家赢，10 个玩家本金 10 万赢了 10 万，90 个玩家被击穿一共输了 90 万资金。假设赌场从赢的玩家

赢的 10 万当中抽成 0.5 万后 (5%)，再从输的玩家资金 90 万中扣除 10 万，再抽成掉 5%，因此还有 76 万用来返回给输的 90 个玩家，因此 90 个玩家平均可以拿到约 8.44 万的返还 (84.4%)，如果其中某个玩家输的是一共 2 万，便能拿到 2 万 $\times 84.4\%$ 等于 1.688 万的返还。由于赌场是官方授权与运营的，因此主要收益以官方为主，额外盈利的资金可以在其他层面中用于服务回玩家等等。

但是输的玩家结算后需要等待半年后才能选择拿回，如果等待超过两年后拿回，那么就可以拿回完整的 8.44 万，也就是 100%，但是如果是超过一年后就拿回便只有 95%，也就是约 8 万，如果玩家半年就想拿回，那就只有 80% (或者设置成 75% 或者其他)，并线性在接下来半年中每个月逐步增加百分比到 95%，对于大资金而言 5% 都有很多，因此有的玩家可以选择等到两年后就能拿回 100%，而有的玩家因为提前就想拿回或者因为一些事情而提前拿回，所以可能只拿到 75%，或者 77% 等等，因此赌场又在这方面二次间接抽成了玩

家输的资金，也算是额外的盈利，当然这不是反面描述。

而这种拿回还可以设置拿回条件，例如要在这半年一年当中累计一些体验分，领悟分，服务分，创造分等等，“分”可以换成某些内容方式也可以，例如某些学院的学习，或者参与某些特定事情等。也就是玩家想要拿回资金，还需要去体验，去服务，去创造，去学习等，才能拿回，保底的同时还间接式的推动玩家进步。当然了这里都是比喻与举例为主。

对于赢的玩家结算后也会有赌场抽成，同时赢的资金部分也一样遵循半年以上 85%，一年以上 97%，两年以上 100%，的方式。对于本金也可以设置成 1 个月或者 3 个月后才能拿回本金等等。并且有官方中间平台的流动与记录，例如间隔 3 个月统计一次，或者半年统计一次总的情况，并影响着返还给输的玩家的资金百分比。

如果玩家是极为深度的参与赌局，每年都去赌，尽管每次输都可以拿回，假设这个玩家出现了连续输，那么也会每次都间隔一年的时间拿回输完的资金，因此即便按照地球第三密度某个阶

段中的 120 岁寿命（即 120 年），从刚出生就参与赌局一直赌到躺进坟墓，也足够这个玩家连续赢或者输结算 120 次。不论输赢玩家从赌场赢的钱也需要半年到一年以上才能拿到，并且赌场抽成 1%-5% 不等，拿到的返还比例也受到赌场年结算后的综合情况影响，在这种情况下，不论输赢对于赌场而言都可以抽成，虽然玩家可以拿回输的资金，但是却需要等待一些时间。

在这些等待过程当中玩家将不太能再有很多资金继续参与赌局，即使继续参与也没关系，在持续间断的输赢下，玩家选择结算后不论输赢仍然还是要等一年时间等。玩家不太能持续的赌下去，也不太会选择坐以等待，即使玩家群体当中有一些非常痴迷赌场的存在，也不影响该意识体大部分时间仍然处于其他方向的各种体验等。

玩家可能借钱或者翘杠杆，或者使用非法资金，赌场可以设置成在赌场禁止说谎，并且必须要回答某些问题，且不能杠杠等，才能参与赌局，以及收回赌输后结算的资金的权限。如果是赌局中或者结束后发现有说谎行为，那么各方面都会受到影响，例如收回的等待时间延长，赌场进行

更多的抽成，以及玩家会被短暂限制使用正式赌场等，可以有各种短暂的限制性设计，这当中也有官方参与。短暂限制而非长限制，在短暂限制下一生能参与的赌局会被缩减，因此玩家需要考量到是否选择说谎，这样的官方授权的正式赌场设计长期运作下，从玩家群体身上获得的收益不会特别大，但是也不会很低，仅仅靠抽成就足以，因为赌场的方向朝向不以收割玩家群体的资金为主。当然具体的抽成比例可以根据情况调整，调整到差不多合理即可。

如果玩家群体利用该收回机制，去赌间断连续的赢，从而去捞赌场的收益，这是否会有影响呢？假设只是间断连续的小赢，对玩家而言收益不会有特别多的倍率，即使赢了，也需要一年或者两年后才能拿到抽成后的 100%，两年也可以设置成对极高资金设置，这一年或两年的时间，该玩家可能在非赌场的地方仍然创造出不少资金，因此赌场的效能对该玩家而言，比较浮动。如果直接大额赌局，那么只要不下牌桌，不然都很少有多少效能。

由于玩家的峰值几乎无法击穿赌场，即使众多玩家当中有一部分玩家出现了间断连续的赢，创造了一个峰值，另一部分玩家出现了连续间断的输，创造了一个峰值，那么在赌场抽成、计算后的返还、与有年份间隔的情况下，玩家群体仍然明面上无法赢过赌场，且只要一直还在继续参与赌局，赌场也许偶尔少了很多的盈利，但赌场的目的与朝向并不是为了赢玩家或者盈利等。并且是官方直接影响，官方依然可以让少量的盈利再回馈出去等等，当然了这里只是举例。

例如，即使某一年出现一群玩家只赌局一次，输赢各 50%，假设有 10000 个玩家那么就会有一半是输一半是赢，赌场计算返还资金后，输的玩家将无法有任何返还，且赢的玩家还会被抽成，当然这种比较极端情况相对很难出现，且相对对玩家不是特别有利。

在以上这些情况下，玩家相当于是明着去参与有部分不对等的赌场，而赌场也是明着展现出了赌局赢量和输量是不对等的，因此玩家属于长期属于输的概率极高，那么很多玩家可能会玩一段时间赌局后便不再来赌场，也有着一生仍然持

续在赌场上不下牌桌，所有的都被兼容，最终潜在的朝向是使得大部分玩家群体体验过赌场后便越来越不再想参与赌场了。即使强行一直赌一直输，一直输一直赌，来自赌场设计的保底，依然可以持续不断的收回资金，玩家不会有太多资金上的损耗，这取决于玩家的资金情况与赌场的抽成比例，当然都可以灵活调整，玩家无法借贷，无法说谎，无法杠杠，以及时间限制等等，整体上玩家在赌场的失利也不会对自身造成太多影响，在效能上就避免了很多没有保底机制下的负效能等等。

我们所在宇宙当中，各种密度意识体的进化道途中，存在很多可以被描述为“赌”的行为或者操作等等，在机制设计上也需要考虑“兼容”和“保底”，当然由于我们所在宇宙旧周期时非常缺乏这些机制的考量，所以导致了非常多非常严重的后果，不过这里就不细致展开了。

第十三章、其他各种宇宙

除了“体验”，“创造”，还存在一项，也就是创造的另一面向“破坏”，因此如果某一个宇宙以专门拓展与进展“破坏”这一面向，那么这样的宇宙我们可以暂且称为“死神宇宙”。“死神宇宙”不是为了朝向破坏而“破坏”，而是为了朝向创造而“破坏”，朝向更进化、朝向更进展、朝向更效能等而“破坏”。“破坏”或者说“消除”是非常难的操作或存在，要考量的存在则更多。

在视角描述上，创造也是一种破坏，要创造出新的存在，就会破坏一些旧的存在。破坏也是一种创造，创造了新的状态或者存在，创造与破坏可以描述为是同样的，也可以描述为是一种存在的两个面向或两个方向。精妙的破坏与精妙的创造是同样的，要破坏或者消除哪些？朝向什么方向，考虑的程度，破坏的方式等等。

“死神宇宙”或者说以“破坏”为主要探索与拓展面向的宇宙，朝向极为精巧的破坏方式，

该破坏不完全只是破坏，可以用创造来破坏，精妙的破坏方向也等同于精妙的创造方向。该宇宙当中，不同层面的意识体可以破坏或者消除，破坏造物存在，破坏消除不论有形无形的存在，可以破坏消除事物，破坏消除规则，破坏消除视角，破坏消除思想，破坏消除宇宙法则，破坏消除机制设计，破坏消除宇宙的面向，破坏消除意识的面向等，破坏消除任何造物存在等等。

意识体可以在破坏消除当中探索并理解所破坏的造物存在带来的影响，当然了无需担心这个宇宙会永久失去什么，死神宇宙会有配套的机制与设计，数据有备份，可以任意复原，任意复制，任意次重新操作。意识体借由“破坏”的方式来“间接”理解宇宙的造物，来理解所有的造物构建，理解各种造物存在或者面向的作用，拓展以及潜能等等，间接也是直接。

对比不能随意破坏的宇宙而言，“死神宇宙”当中的意识体有着更加强大与精妙的造物能力，以及造物能力有关的理解与潜能，以及意识的提取能力都会很强等等。例如一个很复杂的复合存在体，且浮动性很高，如果不能破坏消除到其核

心或者一些关键的存在与面向，那么再怎么破坏都不一定产生多少有效的效果，反过来对于创造来说也是一样。如果不能随意破坏的宇宙，一旦产生巨大的破坏，就有可能产生极大的影响或损失，我们所在的宇宙便是一个例子。破坏消除蕴含着无尽的潜能，就如同意识可能被一些顽固固化的思想所长期负效能或低效能的影响，使得意识体长期止步不前卡于瓶颈等，而死神宇宙的意识体很难出现固化的存在，因为只需要破坏消除一下看看，就能很容易看到那些旧的固化的意识思想或者视角的负效能情况，看到很多阻碍意识体自身的东西实际上是意识体从来不会去怀疑或认可的存在等等。

对于宇宙而言也是一样，一些顽固固化的老旧规则法则，老旧事物，很多时候才是阻碍宇宙进展与阻碍效能的根本，但是这些宇宙当中却基本不会有意识体看到或者知晓到，因为意识体的面向也会被框住或者缩窄了。因此死神宇宙当中各种层面的意识体的很多面向都会发展的非常强，例如看到问题核心的能力，解决问题核心的能力，改造与完善事物的能力，打破与重生的能

力，革新与蜕变的能力，拓展与挖掘潜能的能力等等，当然这些只是部分举例和比喻。

“分化宇宙”，以分化方式作为主要深化与精妙挖掘的宇宙，分说的是合的另一面，这里的“分化宇宙”仍然是比喻的称呼，“分”是以“用”作为朝向。分意味着对任意造物存在分，无尽分化，对于一个石头，一个沙子，也要分，分化出个千种万种无尽种组成存在，不论是简单的，或者复杂的，复合的，都不断的分下去，分完的部分还要接着分，分分分……分无尽的分下去，无尽层的分下去。对于这样一个“分化宇宙”而言，细化程度与“大用”程度等会非常极致，造物存在的数量几乎是任何一个宇宙的无数倍，造物面向或者意识的面向也同样几乎是任何一个宇宙的无数倍，无法衡量。

极致的分，在这样的宇宙当中的意识体，其层面上限难以描述，意识体的密度划分可以极多，维度划分可以轻易破百，而非十几个主要维度，而且维度之间的划分非常精密精妙。分对应着“合”或者说前面提到过的“总”，这样的宇宙不断的拓展着“用”（用途或者说有用），极致的

分之用,造物的数量与数据极为庞大,且“万物”之间的结构网络或者说“用”之网络复杂程度难以描述。任何一个细微的存在物都可以设计出大量的“用”,而这些用实际上也是一种“合”,如果是极度“分”的存在物身上聚合着极度“合(总)”的“用”,那么如果是极致的“分”聚合着极致的“总(合)”,而这种结构就会像“无限微粒点”(在《无限维创之匙》当中有详细描述)。

对于意识体来说,对分的理解越多,也就是对自身存在,对自身意识的面向有更多的了解,任何意识体在描述上都可以描述为“分”,相对分源头或者总源头而言的分,即分分分……分源头。意识体就能够更加穿透“分”,“合(总)”的更多,意识体的面向可以更加多,更加合,更加全面向的拓展。

即便是很分分分……的意识体,其综合的面向存在与程度都是极为庞大,极度分的意识体,却极度聚合,其复合叠加的程度会非常夸张,也就是“分化宇宙”当中的即使是比较初期阶段的意识体,其面向与聚合程度,复合叠加的程度等

都会非常之高。那么层面再稍微高一点的意识体，倍率就更加之高，直到倍率都很难衡量，仅仅是一般层面的分分……分源头（即意识体），其某些面向的强度或者某些综合都可能超过一部分的三阶分源头层级。

接下来描述“点数字宙”，这里的点数也可以叫“能力点数”，或者叫“意识点数”，“维创点数”等等都行。这是一种比喻描述，不同程度的意识体在其置入体验的维度当中，被分配了不同的“可用点数”，可用点数影响着意识体各种面向的“广度”与“深度”，或者粗略比喻成能力的数量或种类方向，以及其方向的程度。

例如肉眼视力，算是一种第三密度意识体的能力，或者说被设定或者被选择的能力体验，而肉眼的视力程度就是“深度”，视力能到 200 米，或是 1000 米，或者 100 万米，10 万光年等等。视力能力越强，该面向能力占用的“（意识体的）点数”越多，能力越高所需要的或占用的点数是指数增加的。

以第三密度意识体情况设计为例，下面是比喻，数值只是便于理解，例如 100 米的视力需要

100 点，200 米视力需要 250 点，300 米视力就需要 600 点，1000 米视力需要 4000 点等等，类似于指数增加。每个面向都会占用点数，不论是持有味觉，听觉，身体的力气，有双腿可以跑跳走等等，任何意识体的面向能力都会占用点数，能力越弱占用点数越少，能力越强占用越高。例如力气大的人比力气小的人力气占用点数就更多，而一个意识体的点数总数由该意识体的意识综合决定。例如第三密度意识比第二密度意识点数多得多，第四密度又比第三密度意识体的点数总数多极多。

当然了这并不是只用大的密度划分，即使是同样都是第三密度的意识体，意识体之间也存在综合面向的不同，意识的综合程度衡量也不同，因此点数总量也不同。意识体的“能力点数”是可以自主分配或使用和运用的，意识体要如何增加点数呢？便是拓展意识，意识体通过很多方式来提升意识综合面向存在，越来越拓展，每个面向越来越深等等。也可以叫做所谓的修炼，理解领悟，体验感受，面向拓展，面向极化等等，都会综合统计，来决定意识体的可用“能力点数”，

意识体不断的拓展自身的意识，不断的越来越超越无限，超越无限维创，其“能力点数”就越来越多，指数增加，且还存在断层式的指数增加，当然了，点数被分配到面向当中并强化面向的程度越高，所需要的点数也是指数增长的，也同样存在断层式指数增加。

断层的点位取决于不同维度的机制设计，下面统一将“能力点数”简称叫“点数”，例如对于第三维度而言，视力能力在 10000 米时出现点数要求跳跃一次，在 100 万米时出现第二次点数要求跳跃，当然了这些都是比喻。

因此不同密度的相对可用点数差异很大，任何一个意识体都可以将点数任意分配在任何面向上，例如视力，手部力气，跑步速度等等，再例如一个第三密度的意识体，在第三维度物理身体当中体验，以地球人类为例，视力只有短短百米（比喻）。这项视力能力占用了这个意识体的一部分点数，但是该意识体喜欢看风景，因此该视力无法满足该意识体的要求，于是他将很多点数都分配到视力上，视力就能增加很多，例如两倍。但是该意识体的可用点数就全部用完了，他全部

分配到了视力这一面向上，但是越深的视力需要指数增加的点数，因此需要去获取更多的点数。

由于一个完整的第三密度物理身体持有各种面向能力，例如听觉，味觉，力气，跑步速度，双手能力双腿能力等等，也可以通过缩减一部分这些方面的能力，例如降低自身力气，双腿能力，听力等等，这些面向的能力减少将占用更少的点数，就可以腾出更多的可用点数，但是腾出的是非常少的，因为面向能力越弱占用的点数越少，面向能力越强占用的点数会指数提升，而一个物理身体的各面向能力按初始的能力程度，其实也很低，占用不了多少点数。但是基础完整的物理身体有着大量的面向，每个面向虽然占用看似相对不多，但是总占用量还是有一部分的。

喜欢看风景的这个意识体还可以通过修炼，或者拓展意识，拓展自身意识面向，拓展各种体验，来大幅增加点数，去分配到视力上。点数增加的也存在类指数增加的特点，也存在跳跃断层的存在，喜欢看风景的这个意识体拓展了很多的点数，并且分配到的视力上，所能够体验到的超级视力又给该意识体带来的更多的新的体验，新

的很多面向，或者面向极化，因此也能够从这些当中获得点数，再将点数继续重新分配。

如果一个喜欢跑步的意识体，这个意识体想体验跑步速度，因此他将点数分配到了跑步速度，腿力，耐力，呼吸，恢复能力上，且他不需要多少的视力，他可以看情况自由分配。因为面向能力的程度越高所需要的点数是指数增加的，因此他选择分配到更多的面向上，而不是一个面向能力全部分配，点到更高。通过分配了跑步速度，跳跃力，耐力等所获得的新体验，新感受，新领域，新拓展等再次增加更多点数。例如这个意识体可以在荒山野岭体验，这种体验也许全星球都绝无仅有，因此该意识体获得了他所想要的体验。

但是该意识体如果是想要体验跳 10 米高，跑步速度是通常的三四倍，那么所需要的点数会指数增加，且越高越多。该意识体的总点数远远达不到要求，连零头都达不到，因此他暂时第三密度的意识，或者说当前的综合意识“广度”与“深度”所获得的总点数还需要很多，还需要很多很多。获取点数的方法无尽之多，不论是被动的或者主动的，任何新的体验，新的感受，新的

意识拓展，新的意识面向增加，都在增加点数，每个意识体可以根据自己的喜好与想法，去探索属于自身的独特体验，或者与他人交流灵感。

如果一个第三密度意识体不小心因为意外双腿废了，那么该意识体的双腿有关的面向能力暂时发生变化，瞬间就会腾出相对大量的可用点数，这些点数可以任意分配在其他地方，因此意识体的综合体验不会被限制，永远都是在拓展的。同样的对于眼睛瞎或者耳朵聋的意识体也是如此，意识体们可以选择用点数完全的恢复原本的能力，当然也可以替代。例如眼睛瞎的，分配点数到黑白视力上，可以节省点数也可以同时体验到黑白视野世界。如果要再节省点数，就可以分配在粗略线条视野模式上，看所有存在物都只有个描边，节省点数的同时体验一下线条视野。

已经分配了点数的能力是可以自由选择收回能力与点数的，然后再去分配到各种灵感想法上去探索去创造去体验等都是可以的，可以任意设定收回与分配的速度，或者过渡的时间与过程等。

点数可以由任何意识体的想法与灵感进行面向拓展与强化能力，例如点数分配在视力的意识

体想像风筝一样的视线投射出去，这会消耗不小的点数，比通常的只增加视力要多得多，投射的距离越远，所需要分配的点数要求越多。如果还想改变更多角度，又或者可以穿过树木遮挡等，那么点数要求就更多了，即使如此，意识体仍然可以探索或者拓展自身的任何想法，任何灵感，任何无限维创，只需要足够的点数就行。如果点数不够，那就可以想更多的灵感来替代，来绕过，来仿照等等，节约更多的点数分配，或者更加精妙灵活的分配，这仍然会考验意识体的灵感能力，或无限维创的能力。

不论意识体是想要隔空取物的能力，又或者双手硬如石头去空手劈榴莲，听取万米外的声音，水上行走，改变自身重击方向垂直墙面行走，又或者四肢吸力极强攀爬，徒手将水分解并点燃氢气，手指就可以点燃物品，手指变成钢刀，或者让扔出去的石头动能倍增堪比炸弹爆裂，让身体具备光合作用产能，修复他人受损的身体，物质融合破镜重圆，无颜料思想作画，看书一眼就能定格半分钟，让眼睛所见可以变成实体照片，使用剪刀的速度翻几倍，想看某一本书，书的内

容就出现在眼前，徒手给设备供电，隔空翻书操作设备，将电脑上的文字复制拓印在纸上，短暂与动植物沟通，压缩自身体重变得更轻，让死去的植物复活，点击地图直接跳到指定位置，区域改变天气，改变自身周围的温度湿度，消除与花草之间的力于是可以在花草上行走，大幅改变水泥地面摩擦力并快速滑动前行，眼睛看着某些东西那种感觉直接可以被品尝，听一遍歌就会唱那首歌……等等。任何只要想得到的，都可以分配点数实现，只是所需要的点数跟“相对难度”（可以比喻为“扭旋维度的力的强度”相关）。

例如点击地图及坐标就能瞬移过去，所需要的点数要求会很高，需要很高很高的综合意识点数，但是如果只是把视觉和听觉瞬移过去，那点数要求就大幅降低了，如果再限制视觉与听觉范围，点数要求再次降低，如果只有视觉，且固定角度的视野，点数要求再次降低。因此需要用更多的灵感，去绕过去替代去调整来节省点数分配，例如让书悬浮起来并意念翻书，让物体悬浮所要求的点数不少。因此可以把书放到远处，不悬浮，再换成单独对文字的视力提升几米，再加上短距

离远程翻书，就可以大幅节省点数，如果还一边在干别的事，就再点一个半分钟过目不忘的技能，这样用极少的点数组成一套技能组合，实现同样的效果。

凌空飞行要求的点数过高，那就改变灵感，滑行，滑行还是太高，那就做一块特制的浮板，并改变部分自身重力，降低自身与空气的阻力，踩在浮板上，再用一招技能原地弹射，弹射飞行时用改变空气与推力的技能，落地时用某种安全刹车代替，这套组合也许不能滑行太远，或者弹射过高，但实现了短距离“飞行”，节约了大量的点数。如果点数还有，再次优化改进增强提高滑行距离都是可以的。原地滑行就更加简单了，穿上轮滑鞋，分配点数到单独只降低轮子的地面摩擦力，轮子的耐力与自我恢复力，再分配意念轮子动力，再速度拉高一点，来实现高速滑行等等。上面的这些比喻还仅仅只是第三密度，还没有描述更高的密度，随着每一个意识体的各方面综合越来越多越来越强，灵感力等也越来越强，点数总数越来越多，对点数分配的运用越来越精妙与灵感，意识体在任何的体验中总是在不断的

产生更多的灵感，更多的灵感带来更多拓展的体验，更多拓展的体验又再次带来与产生更多的灵感……

点数字宙，这里的点数存在形式并非是可以看到的数值，就像一个第三密度意识体的各项身体数值与意识情况等都不是直接的数据展示，能力点数是默认潜在的机制设计。如果意识体希望手臂力气变大，那就直接会开始分配点数并变大手臂力气，分配点数与改变能力的过程就像人随意的拿起一个杯子一样轻松。点数为混淆算法，因此无法被钻漏洞，即使是在操控体系当中，也无法靠点数与智慧的碾压实现极高的操控他人。下面部分模拟举例，假设一个点数很少的意识体被长期监禁，几乎什么都做不了，因为其本身状态发生改变，可体验的范围几乎被压缩到极致，点数是混淆且浮动计算的，不论是双手双腿双眼等都被限制了，此时其局限性状态发生了很大的变化，此时浮动的可用点数很多且浮动的范围也会增加，被困的意识体可以想各种办法脱困，不论是发出意念自身被困给其他意识体，又或者是将自身视野穿透出去，或者远程写字，或

者直接一点的逐步破坏分解墙体，或者花较长时间伪短距离的“蓄力瞬移”等等。

意识体总会有各种灵感与想法尝试，意识体的拓展是无法被阻止的，在被困与尝试脱困的过程中也会拓展，并提升点数与拓展更多点数用法等等。因此不论是被人困又或者是灾难意外下被困，都不是问题，意识体拓展的效能与潜能总是处于极高百分比。当然了也存在责任率与自由意志相关的机制，以及保护相关的，类似地球那样的超长期低效能负效能的控制与奴役是不太能实现的，并且是克制钻漏洞的。

在这样的宇宙，意识体似乎再多的点数都不够用，不够玩，于是就可能一边玩，一边研究更多好玩的，一边提升拓展自身意识综合刷更多点数，更多的体验带来更多的点数，更多的灵感带来更多的面向拓展。意识强度，意识收张力，意识灵感力就会越来越强，无尽创造无尽灵感，随着意识体拓展的各种综合越来越强，点数也就是越来越指数增加，可以分配的点数就越来越多，能够点出极强极强的能力，甚至极致到无法想象，

多项能力也会越来越夸张，再大的操作与能力也都不再是问题。

这种点数字宇宙的任何层面的意识体会强的无法衡量，强的无法想象，稍微高一点层面的意识体们可能在玩宇宙魔法大战，可能在玩宇宙设计大赛，可能在玩多宇宙解谜与闯关游戏等等。

第十四章、无法则宇宙有法则

长时间负效能的痛苦“毫无意义”，毫无意义需要被加上双引号，并且要注意这是一个视角，且是一个固化的描述，看到毫无意义，就要想到大量的毫无意义的描述，也要想到很有意义的描述，例如长时间负效能的痛苦“很有意义”，如果再给两种描述加一个百分比，那么长时间负效能的痛苦“很有意义”差不多只需要 3%就行了，而长时间负效能的痛苦“毫无意义”差不多只需要 97%就行了，当然也可以浮动，也可以颠倒过来，这里只是比喻。

无法则宇宙的朝向仍然是“兼容”与“保底”，无法则宇宙，从字面意思上来描述便是该宇宙当中不用设置任何法则，来对意识体进行框住或者局限，意识体也可以做任何事情，而不会被限制或者被阻止。这也包括了兼容战争，兼容暴力，兼容负面与操控，兼容欺负等等，痛苦仍然存在。当然了，有效能的痛苦与体验是被保留的，只不过痛苦之类的存在，只需要一点点，只需要

差不多就行了，并不需要太多没有效能的痛苦。因为战争，负面控制，迫害与欺负等存在面向仍然存在潜在的高效能与潜能的时候。造物朝向并不是说要移除或者禁止战争、负面控制、迫害欺负等面向，因为并不是要缩窄，而是“兼容”与“保底”。本章节讨论的内容中的很多设计，可以认为已经含有一些《无限维创之匙》当中新第三密度体验中对痛苦与相关的各种机制设计与改动了。

无法则宇宙有法则，其描述的是虽然存在法则，但是可以做到让宇宙当中的意识体感受不到法则的限制与影响等等，或者说不怎么在意和关注法则，但是法则却一直存在，默认状态下法则没什么用，也不会产生任何影响，法则一旦运作的时候就是在保底，在保护，以及转化和提升效能。

无法则宇宙，只需要设计两个机制存在，以精妙的方式互动并运作，第一个机制暂时叫“时位差保底”（时位差是时时计算考量的，资源或者状态变化时位差也会变化），第二个机制暂时叫“负业力分兼容”（也可以叫反业力机制，或者反

业力分)。时位差是一个潜在的浮动值，不同的意识体之间互动的方面不同，时位差都不同，任何状态都存在时位差，不论是资金，资源，力气，意识，各方各面都存在时位差，也可以是综合的时位差，取决于“互动”的方面，（不论正负的互动）。例如一个人的力气 10 分，另一个人力气 12 分，时位差就是 20%，如果再另一个人力气 24 分，那不同的人互动，产生的时位差不同，其中两个时位差是 200%，另外两个是 240%。

假设时位差是“特殊力气”方面互动，如果那个 10 分的人拿棍子，那么时位差就会发生变化，当然这里只是比喻。时位差是指数函数计算，如果是跨密度互动，例如第四密度意识体与第三密度意识体互动，那么时位差就会用不同的指数函数，跨度更大，使得时位差在不同的方面对比更大，如果是第五密度与第三密度互动，再次使用另一个更大的指数函数，以此类推，会有多种指数函数。

可以兼容跨密度互动，但是由于密度差异，跨密度互动时的时位差是很大的，如果只有时位差，那么其实并没有什么作用，高密度者可能与

低密度意识体交流，传递知识，智慧，工具，技术，科技等，也可能传递武器，暴力，迫害，欺骗，利用，奴役等等。

既要兼容，又要保底，因此需要第二套机制一同运作，“负业力分兼容”机制。“时位差保底”与“负业力分兼容”，负业力分机制是不结算的业力机制。例如时位差一样下 A 对 B 攻击或者干涉意志，A 制造了 100（正）业力分，在计算“差值 3%”后，A 获得了 103 正业力分，那么 B 获得了 100 负业力分，如果存在时位差，那么攻击就会计算时位差，例如可能变成 A100 分的攻击最后 A 获得了 $120+3.6$ 分业力分，而 b 获得 120 分负业力分。正业力分不会结算，负业力分也没有任何作用，那么要如何保护低时位者呢？或者说低时位者是如何被保护的呢？

持有正业力分的意识体，自由意志的百分比将指数削减，按自由意志 100%的量来算，如果一个意识体正业力分很高，那么自由意志被削减的百分比就会越高，这个自由意志百分比只是计算用，实际上该意识体仍然有潜在的 100%自由意志，只是在计算上，自由意志时位差计算时会因

为高正业力分，导致自由意志百分比可能只有了 80%，或者 60%，那么对比其他 100%自由意志的意识体，本来只攻击和干涉 100 分，就会获得 $100/80\%=125+3.75$ （ $125*3\%$ ）正业力分，且这还是以时位差相等作为计算，如果时位差比被攻击干涉者多 20%，那么就更多的正业力分了。

反过来如果 A 只有 80%自由意志，那么同时位 B 对 A 攻击欺负或干涉意志 100 分，B 只会获得 $80+2.4$ 正业力分，A 得到 80 负业力分，由于 A 本身正业力分很多，因此正负抵消 80 分。举个更形象的例子，A 打 B 一拳，B 可以打回去 1.25 拳，如果 B 有着大量的负业力分，正负业力分都是指数函数，因此会出现大幅增加甚至倍增，假设 B 的负业力分已经很高，计算的时候会使得攻击欺负或干涉 B 的业力计算翻 3 倍。即使两者时位差相等自由意志都为 100%，A 打了 B 一拳，业力直接 3 倍再加 3%，而 B 即使反打回去，都能打差不多 3 拳，因此其他意识体更不太愿意攻击欺负或者干涉 B，因为这太亏了。如果时位差还比 B 高好几倍，那么如果攻击欺负或干涉意志产生的

正业力分会翻很多很多，而 B 获得的负业力分也同样翻很多很多。

负业力分过高意味着经常被干涉意志或者被攻击或者被欺负的多导致指数累积的很高。正业力分过高也代表经常对其他意识体干涉意志或者攻击欺负，或者经常欺负负业力分高的意识体，或者连续欺负同样的一批意识体，使得指数函数计算下，正业力分爆炸式增长，而被攻击欺负和干涉意志的意识体的负业力分也爆炸式增长。但是攻击者永远亏 3%，而且不止，因为正业力分高导致自由意志百分比计算降低，所以更亏，如果攻击欺负的还是弱时位者，那么再亏。即使时位一样，一个正业力分高的打负业力分高的人一拳，那么负业力分高的能打回去的拳更多，一直互打的情况下总有人亏，就算是 0 业力分的意识体去打负业力分高的，也会很亏，因为负业力分高的意识体此时指数函数导致计算是多百分比甚至倍增的，例如打一拳 100 分的，弹回来的正业力分可能已经高达几百了。因此不去攻击欺负负业力分高的意识体对比之下更为合适。

并且正业力分过高导致自由意志百分比过低，那么即使同时位下，也可能被很多同时位的意识体打拳，低时位者虽然不一定打得过，但是即便是有意无意的攻击欺负或干涉了意志，计算的业力也会削减不少。并且自由意志百分比计算过低，也会使得一定范围内的攻击欺负和干涉变成了没有干涉，因为该意识体只有例如 70% 的自由意志，那么其他 100% 自由意志的意识体超出了对该意识体 30% 的自由意志“许可”范围，因此可能会出现被人打拳都不会计算业力。因此正业力分过高是相对很亏的，保持更低的正业力分会显得更为合适。

由于计算时位差，两个意识体互动的时候，就会出现自由意志百分比计算变化，例如一个第五密度意识体与第三密度意识体互动，那么两者浮动的自由意志百分比会因为时位差，且是巨大的时位差。高时位者自由意志百分比减少，低时位者自由意志百分比计算增多（计算时只与对象及相关方面有关），时位差越大，两者自由意志百分比差距越明显。当然了第三密度的意识体也不要想着可以攻击第五密度意识体之类的，或者去

利用自由意志百分比差距去干涉,如果想着攻击,那么对方就不一定会选择过来与该第三密度意识体互动了,或者第五密度意识体也可以选择直接离开。

反过来第五密度意识体即使可以很轻松不受限制的与第三密度意识体进行任意的交流或者各类互动,但是也得考虑到不能轻易送武器,送技术,送科技等之类的,不是不能送,而是要很谨慎,要有范围把控,各类互动的时候也同样如此,虽然业力此时不太容易产生,两者有时位差导致的自由意志百分比计算差,第三密度意识体的可涉猎范围更大(计算时超过了100%会有多余的可用自由意志百分比),同时可允许的第五密度意识体的涉猎范围也更大。但是如果第五密度意识体操作过度一旦产生了业力,那么业力可能挺大,除非第三密度意识体许可。

但是如果涉及到人数很多,情况很复杂,跨度又大的情况下,也可能产生连贯的业力,因此即使第三密度意识体许可了第五密度意识体,第五密度意识体也需要用智慧衡量与保持一定的互动或协助范围。时位差和正负业力分都是指数函

数计算，高密度意识体也就不太会也不太能欺负或者伤害低密度意识体了。合理的各类互动却被兼容存在了，因此实现了跨密度交流互动或者很多体验。

因此在上面的 A 攻击 B 的举例当中，如果两者时位差很大，还会再次计算或者二次计算时位差下的自由意志百分比，因此弱者更受到了保护。接下来以强者，中者，弱者三个进一步比喻举例，这里说的强弱是时位对比下的强弱，且可以对比任何方面的时位，弱者或者说弱时位者是如何被保护的（被动），以及业力分转移和抵消，与差值 3% 的纯赚与纯亏。

正业力分不会结算，但会改变自由意志计算百分比，负业力分也不会结算，但是会带来保护与大量的潜在补偿。

攻击欺负或者干涉意志会永远至少亏损 3%，而被攻击欺负或被干涉意志则会至少赚 3%。帮助负业力分者可以获得业力分转移，但是需要帮助 $100\%+3\%$ ，且会计算时位。例如会计算时位差的三次方根函数（或者多次方根），即要帮助的倍数会函数方式增长，例如强者比弱者时位差是 100 倍，

那么就要 $\sqrt[3]{100}$ 大约 4.6 倍的 $100\%+3\%$ 才能够转移 100%，例如帮助了 474 分（含 3%），才能转移弱者的 100 负业力分给强者。因此强者也可以选择帮助“中者”（与强者时位差 10 倍， $\sqrt[3]{10}$ ）也需要 2.15 倍的 103%，而中者也可以通过帮弱者（时位差 10 倍）2.15 倍的 103%来获取到负业力分，积累负业力分越高，其他人就越不太愿意或者不太敢攻击欺负或者干涉其意志了。

即使弱者只有一点点负业力分，也可能获得中者与强者的倍增帮助，相当于将负业力分转化成了各种帮助，不论是来自资源，金钱，解决困难，保护，支援，服务等等。

如果弱者负业力分高，那么可能长期都一直被各种其他意识体帮助，其他意识体用此类方式可以获取弱者的负业力分，因此负业力分高的弱者被进一步欺负的难度越来越高。负业力分也是指数增长，因此可能弱者没有受很多的痛苦或者攻击欺负，也有可能获得很大量的负业力分，并且这些负业力分可能最终能够得到超量的帮助。

并且这些帮助都是来自其他人的自愿，资源高者很愿意去帮助负业力分的人，并获取对方的

负业力分转移，即使是同时位，也可以帮助，但是有 3% 差值，需要帮助 103%。因此负业力分的弱者，永远赚至少 3%，中者强者则把可用的额外资源用来换取负业力分。假设某些强者不太可能被欺负导致产生很多负业力分，因为是指数函数增加，因此通过极大量的服务他人帮助他人来慢慢累积负业力分，累积的负业力分也可以用来使自身所需要的部分去受到其他强者的帮助与服务，强者帮助强者，强者帮助中者和弱者，中者帮助中者和弱者，弱者帮助弱者。当然了也可以中者弱者帮助强者，但是由于时位差，因此帮助时位差 100 倍的强者，所转移过来的负业力分变成了倍增，帮助 103%，负业力分可以获得 $\sqrt[3]{100}$ ≈约 4.6 倍，如果强者没有这么多负业力分怎么办？那就去帮助其他的强者中者弱者换负业力分。

正业力分高的意识体也可以选择帮助负业力分者，来快速消除正业力分，正业力分者总是会亏至少 3%，负业力分者总是会赚远超 3%。那么如果一个星球上的意识体再也不愿意攻击欺负其他意识体了，基本不再有正业力分高者和负业力分高者，甚至都可能分都抵消了，没有意识体有正

分负分了，即使有，也会使用自由意志“许可”掉，因此就没有什么正负业力分产生。假设没有意识体有负业力分了，那么帮助他人就没有了可用的负业力分转移了，也无法去通过帮助来获取累积负业力分保护自身了，但是没有意识体有负业力分，也就意味着所有的意识体都是真正的自由意志了，并且都会成为相互协助的状态。

不论是所谓的正面星球或者负面星球，又或者正负都有的星球，而实际上这个无法则宇宙不会朝向主要发展出正负的星球等（也可以发展），都会是综合的多方面多面向的，且最后都将会是强者保护与帮助弱者，且全都有自由意志与互助，“负面体系或控制体系”也会转变成共同许可与主动式协作。

下面是试图钻漏洞的情况，强者不太能一直欺负弱者，因为如果正业力分过高，自由意志百分比计算过低，就会被其他差不多时位的强者欺负而不会产生业力或者产生的很少，且可能被长期欺负，或者说教训，因为强者与弱者有很大时位差，欺负弱者是纯亏的。

如果弱者想要欺负强者，即使双方业力分为 0，也是亏的，因为只有时位差保护，没有时位差怂恿，说不定欺负不成反被教训，并且强者控制好不过度也就不会产生业力分，即使强者过度教训，使劲把弱者多打个几拳，也没关系，正业力分不会结算，强者只需要去帮助其他负业力分弱者就能够消除，并且没有达到足够量的正业力分，都不会有什么影响，因为计算是指数函数增长。

也不太能长期欺负一个意识体，因为业力分指数增加，如果真的这样做会很亏，即使换人接着欺负也一样亏，且越来越亏。也不能长时间软禁某一个意识体，因为业力指数增加。如果是欺骗一个意识体往即将泥石流的地方去，并遭受灾难，时位差计算后得到正业力分，也不会有结算，遭受者得到负业力分，也不会有任何改变，遭受者带着不少的负业力分，例如负 2000，那么之后被强者帮助，会因为时位差获得远超过负 2000 业力分的帮助，可以是任何的帮助，以遭受者为基准决定，因此强者可能只是消耗了一小点资源，但是对遭受者而言，已经超过他所相对衡量的需求或所获了。也许强者会用少量资源去帮助大量

弱者，弱者本身就已经得到帮助了。且欺骗者至少亏 3%，之后想要消分就也要去帮助一些负业力分的人，如果用自己资源多的去帮助资源少者，就又会出现时位差，需要帮助超过 100%更多百分比才能获得 100%的负业力分转移来实现消分，因此再次亏。而遭受者得到强者帮助人时会远赚超过 3%，被相对时位高的人帮助，那么赚得还会更多。

如果遭受者已经存在较多负业力分，那么欺骗者会获得的正业力分会因为指数函数导致产生了更多，又是亏，遭受者获得的负业力分会多余本次的遭遇。如果遭遇者死了，会比没死（化身）的正负业力分会更大，负业力分会一直存在，假设转世后，会因为带着很多的负业力分，一路上就可能总是遇到愿意帮助该遭受者的人，就会出现少量的遭遇，因为指数函数再加上时位差与 3%差值等综合计算下获得超过遭遇不少的负业力分，又再次因为想帮助该意识体的人与该意识体存在时位差，因此最终得到的帮助会大幅或者远超该意识体的遭遇量分。

例如一个意识体被一百个同阶或者越阶意识体追杀，那么时位差下这个意识体自由意志百分比可能会远超 100%，也是指数计算，而其他入则大幅下降，因此这个意识体即便将其他意识体全部“反杀”（化身），也没有多少业力。

再例如一个意识体欺骗忽悠其他意识体，让其他意识体自愿被该意识体打，自愿（许可）不会产生业力，无法刷分也无法钻漏洞。教唆他人去“制造业力”也是行不太通的。例如指示狙击手去暗杀他人，那么由于时位差很大，导致的业力就会倍增很多，因此狙击手可能不愿意参与，如果是被迫，那么按照“责任率”又会转移到指使人身上，并且欺骗或者隐藏或者伪装弱者只会使得时位差增加。

例如一个失控发疯的人到处打人，累积了大量正业力分，自由意志百分比越下降，那么被其他人可干涉的范围就越大，因此其他入都可以将其处置，如果这个人不去通过帮助他人消除正业力分并回复自由意志百分比，那么可能被他人或者强者以很多方式处置或者处理，如果太过分了，被夺去或者限制掉了很多能力，甚至被处死（化

身)，也是可能的，即使产生一些业力也没多少影响，业力不会结算。

例如两个文明一个发展农业，一个发展武力，如果武力高的文明入侵农业文明，那么时位差就会使得业力骤增，那么武力高的文明就需要非常注意了，业力此时可以同时集体计算，也会按“责任率”计算到个人等等。

再例如两个国家约定打仗，都是出于自愿的参与，同时也是许可，士兵与士兵之间也是自愿（许可），那么士兵与士兵互打并不会产生业力，国家与国家互打也不会产生业力（该方面的体验可以被无业力体验到，成为了体验可选），但是一旦去伤害平民，或者破坏很多设施，就会有时位差下的业力，军队对比平民武力值的时位差。如果其中有被强迫参与的人，那么谁在最终强迫，责任率会挂钩业力，并且还会计算时位差，就可能会出现很高的业力，因此高位者相比之下还是不去选择强制控制他人比较合适。

以上是一部分的举例展示，其实这里所展示的机制，是可以运用在东方小说“修仙世界”体系当中的，里面也是不同修炼水平的人在同一层

面世界互动，且能够兼容打打杀杀，尔虞我诈，修仙互助，门派斗争等等任何存在。

无法则宇宙可以做任何事情，可以兼容任何事情，没有任何惩罚，并且仔细看还会发现到，看似有业力，实际上完全没有业力，完全自由，看似在鼓励帮助与和平，其实没有任何鼓励存在，可以做任意的事情与选择，看似有法则，实际法则可以直接忽视，甚至可以认为没有法则存在，因此饶过法则与钻漏洞也无法实现，这便是无法则宇宙有法则。

第十五章、颠倒宇宙与模块化宇宙

让婴儿玩核弹控制器，让猴子使用手枪，让老鼠来统治猫，让水中可以堆沙，让纸能够包住火，让苍蝇来当摄影师，让狗来卖狗肉，让鱼会被水淹死，让人吃饭越吃越饿，让人类放进动物园给动物观赏，让树结出动物，让鸡蛋里蹦出水果，让人跳楼会把楼给跳倒塌，让发动战争把死人给打活，让大人打孩子结果把自己给打成孩子，让天上的云随机变成石头不定时落下来…

以上描述看似如此混乱与颠倒，但是看似无序当中却似乎还是有着“序”，模糊的、浮动的某种序，不过这并不重要。婴儿不小心按下了核弹控制器，猴子对着所有生物乱开枪，老鼠成了猫的天敌，沙子遇水成了精，火能烧纸纸也能包火，疯狂多动的变异摄影师，狗肉牌的狗肉…

一切都被打乱与颠倒了，如果是极致的颠倒呢？宇宙发生颠倒呢？让极致局限性的意识体能够玩转极致无局限呢？让极致无局限的意识体只

能玩极致局限性呢？同时兼容极致的局限性与极致的无局限性呢？

在我们所在的宇宙，随着意识的提升，与所体验的维度逐步提升，其意识体自身的局限性相对越来越小，所体验的维度的局限性也相对越来越小。以第三密度第三维度和第七密度第 11-13 维度为例，第三密度意识体的自身局限性非常高，意识水平也相对偏低，所体验的第三维度的局限性非常高（三个空间坐标一个时间坐标），而第七密度意识体的自身局限性相对很低，所体验的 11-13 维度局限性也非常低（更完整的六个空间坐标与六个时间坐标）。

也就是随着意识的提升，就能够越来越朝向体验无局限，但是在极致颠倒的宇宙维度，颠倒宇宙，维度与局限性反过来，颠倒过来，同时又兼容极致的局限性与极致的无局限同时存在。

在颠倒宇宙，第三密度的体验是极致无局限，相当于在体验 11-13 维度，而第七密度的意识体的体验是极致的局限性，相当于在体验第三维度。但是自身或者身体的局限性仍然保留，例如第三密度的物理身体极致的局限性，相当脆弱与有限，

而第七密度意识体的特殊载具或身体则是极致的无局限，几乎无限。也就是说，意识越来越提升，所体验的就会变得越来越局限性，越来越极致局限下去。意识水平越低，反而在体验极致的无局限，但是自身的身体仍然还是极致的局限。

下面以颠倒宇宙的第三密度意识体的体验为例，颠倒宇宙第三密度所在的维度，默认无局限，整个宇宙的这个维度都是如此，意识体会带着极致的局限性的物理身体。但是在维度的体验当中可以任意的无局限，不论是任意的创造东西，瞬移，飞行，举起大陆，创造整片森林等等，当然了这里的举例是很简单的。

但是由于所携带的身体仍然具备着像第三密度地球人类那边的主要局限性特点(注意是主要)，因此需要吃东西，受伤很难恢复，稍微遇到大一点的冲击就可能造成长久的身体破坏，甚至直接丧命身亡，而且还有记忆力局限，五感的局限性，有遗忘帷幕或遗忘设置等。

虽然颠倒宇宙中第三密度意识体可以任何的无局限操作，但是会有一个限制就是无法对身体直接操作，例如一个意识体超高速飞行，突然有

人直接创造了一面巨墙凭空出现，该超高速飞行的意识体撞击直接身亡那么就可能会直接死掉，而不像“修仙世界”那种身体非常耐抗。再例如，意识体不小心因为随意的操作，导致身体流血了，是无法用无局限的能力直接让身体治愈的，只能用无局限的能力生成外物或者改变外部，来间接治疗，或者去专门懂治疗的地方，因为该意识体并不一定懂得或者能创造出医疗器械或者药物。

再例如一个意识体身体眼睛近视了，是无法让眼睛直接无局限恢复近视的，而是需要研究其他方法来解决相关影响，也不一定能够直接就知晓并创造出玻璃或者眼镜。

因为即使是无局限的能力，可以快速阅读，可以瞬间扫视书籍与知识，可以瞬间领悟或学习很多，但是仍然还有各种面向不一定能接触或者拓展到。例如初始星球直接用无局限创造建房子的过程中，一开始创造的可能是木头材质或者石头材质的，而没有金属或者混合的材质，因为此时还没有知晓或者创造出这些相关数据，即使有，也不一定会那么快被其他意识体所接触到。

颠倒宇宙会有不少的机制用来兼容这种体验，因此即便意识体用能力或者在无局限的能力操作中把自己击杀了，或者不小心击杀了其他意识体，也没有关系，不会有什么痛苦，继续化身第三密度物理身体并处于无局限的维度体验。物理身体保留着主要的一些的局限性，但是有着无局限的创造，可以随意创造出苹果与其他水果等容易接触到的食物，这些数据相对很容易接触并获取，但是不一定会各种菜肴的数据，需要不断地创造。这里的“物理身体”只是比喻称呼，该物理身体整体较为独立运作，意识体无法使用无局限对身体进行直接改动，无局限创造食物和水以及其他各种相关则很容易，在这方面描述下相对该物理身体实际上更容易得到保护，即使是超级大灾难与巨大的破坏性冲击也不一定能伤到该物理身体分毫。但反过来物理身体长期处于各种外部无局限的操作或者互动当中，这方面描述下相对该物理身体更容易受到破坏或者意外等。

不过颠倒宇宙所“保底”的并非是一次化身期间物理身体的保留或者寿命，实际上并不需要“保底”物理身体的不死亡。而是处于化身物理

身体的意识体可以任意死亡，该意识体实际上并不会有“任何损失”，不会说丢了房子，丢了资源，丢了钱财，因为这是在无限无局限的维度，任何的房子，资源，钱财都可以直接再次创造出来。但是局限性设计上，第三密度化身死亡后再次新的化身下仍然会遗忘，从第四密度开始不再遗忘，或者说朝向第四密度的过程中逐渐不再遗忘等。可以任意的设计，这里只是比喻设计，为了便于理解。假设颠倒宇宙第三密度化身遗忘，那么一个意识体即使死亡个千次万次也毫不影响，每一次意识体化身期间的创造，体验，所接触的都可以是很不同的，所有的第三密度星球有着大量不同的意识体，有着各种发展方向与造物都不同的环境，意识体可以任意大量次数的化身去体验与创造。

在这样的维度当中，意识体从一开始就会处于间接的在训练自身的创造力，想象力，灵感力，并且“迭代速度”很快，很多重复低效能的存在与一些过程都被跳过了。并且随着意识密度的越来越高，所体验的维度层面的局限性会开始逐渐增加，但身体局限性开始逐渐减少，也就是说此

时意识体已经具备了很大程度的创造力想象力灵感力了,才进入到下一个密度,或者之后的密度。

随着密度的提升,也会越来越考验意识的各种面向拓展与面向的能力,当达到第七密度的时候,其身体几乎已经是无局限的存在,虽然意识体的意识非常的无限,但是所处的维度局限性极高,因此即便此时创造力想象力灵感力已经极高了,也面临着更大的创造力想象力灵感力的挑战。

在颠倒宇宙第七密度意识体所处的维度当中,外部的所有无局限的能力几乎都没了,不再能瞬移,意识创造物体,飞行,改变物质等等操作了,几乎会变得和我们所在宇宙的第三密度物理层面的特点,非常考验意识的综合各面向能力,直到意识体第七密度毕业,到达第八密度及以上,才解除这些设计的限制(这里只是比喻)。

在颠倒宇宙第七密度意识体所在的维度层面,每个意识体都可以认为是第七密度的,因此即使所处于巨大局限性的维度或者星球上,依然能大幅拓展挖掘出意识的巨大潜能,对意识的综合各面向大幅强化与拓展,包括了意识的创造力想象力灵感力。这种颠倒过来的设计相当于当意识体

有了自我意识与觉知后，直接所接触的就是同时极致无局限，也是极致的局限，在意识上就是直接的接触无限起步。但是受限于意识拓展与进展的程度，即使是在无限无局限的维度，也需要拓展很多的意识面向才能在这样的维度当中有更多灵感与创造。

而高密度意识体也是从一开始的无局限维度提升上来的，因此前面的各种无局限的经验与对自身综合面向的拓展与能力的强化是一直都不断被挖掘的，并带着这些前往更高密度所体验的维度。在到达第七密度时，所处的状态再次是极致的局限下同时有着极致的无局限，身体或者载体是无局限的，这种路线所训练出来的意识体，其强度非常之高，颠倒宇宙低密度意识体的强度甚至远超我们所在宇宙的高密度意识体，因此在层面设计或者维度跨度设计上，颠倒宇宙会更加细致化。

在颠倒宇宙的第三密度体验的维度，几乎可以获得任何无局限的体验与创造，包括魔法大战，极速建设，环境改造，星际遨游，等等任何都可以。而且每个意识体在描述上都有着差不多的特

点，但是意识体的灵感力想象力创造力等会影响着对无局限能力的运用，就如同假设一个星球还没有自行车的时候，意识体之间的灵感差异使得可能有的人很难能够想象或者创造来自行车。在《无限维创之匙》当中提到过，即便到达了无限层面，也仅仅只是创造能力入门的刚开始。

对于第三密度的意识体而言，由于视角缺乏，对宇宙的理解较为简单，且没有多少平衡，因此可能演变出“正义联盟”，“星球大战”，“尔虞我诈”等情况，不过这没有关系，颠倒宇宙兼容着这一切，最终都会演变成大量的正效能。并且第三密度的意识体也能够从这些情况当中觉悟或者发现到这层密度体验下宇宙设计的方向目的，或者说颠倒宇宙如何精妙设计了第三密度体验和方向“目的”，以及其他密度的。“目的”只是比喻便于理解，因为整体设计是巨大的方向朝向。

首先以“正义联盟”作为举例，正义联盟意味着幻象当中的第三密度意识体组建的联盟，意为消灭邪恶势力和任何可能的“所谓的坏人”，这里的消灭包括了直接击杀，因为能力无限，但是身体仍然有着极大的局限。在一个星球当中，可

能会出现很多意识体在使用能力进行破坏，或者有意去攻击他人，尽管他人也可以用能力无限来想办法防御或者防范，但是由于灵感力差异，加上身体载体很容易被一击击杀，某些意识体就可能打起来，或者直接相互击杀。于是就有可能出现所谓的正义联盟，虽然名称上叫做“正义”联盟，但是实际上也是在打打杀杀，在检索所谓的“坏人”，并一有坏人出现，就直接将其击杀。整个星球就有可能“受到正义联盟的保护”。

但是这里都打了很多的双引号，意味着实际上那些只是幻象，很多时候只是加入正义联盟的意识体的自我视角认为，认为在做所谓的“正义”或者保护，在消灭“坏人”。而自身也在做着击杀的行为与事情，不过正义联盟是无法长久存在的，只能是偶尔会短暂的出现一段时间，然后就解散或被消灭，然后再继续有新的人成立再解散或者被消灭，为什么呢？

因为无限无局限，“无限无方法”，总有绕过或者替代的技能与魔法存在，或者被其他人灵感想到，即便正义联盟里的成员相互交流和学习各自的灵感，也很容易被随便一个意识体的突然的

灵感，或者新的灵感想到的一个技能而被全部击杀。消灭正义联盟不需要太多数量的意识体，只需要一个，甚至只需要一个技能灵感足以，因此正义联盟随时可能被消灭。

以地球第三密度人类的不到百年寿命为例，即使维持了长达十几年的正义联盟保护下的所谓的和平，实际上正义联盟又在做什么呢，哪怕一个所谓的“坏人”都没有出现，那么正义联盟只是在做空事。也许有的意识体会想，要坚决防范任何一点可能的“坏人”出现，然而这只是幻想。在无限无局限的体验维度，意识体有着广阔无比的体验选择空间，甚至意识体可以直接去探索其他星球，正义联盟里的意识体都可以去探索不同的环境，不同的体验，不同的创造，不同的星球，不同的发展，不同的方向等等都可以，而不是局限在“正义”上面而变得狭隘。

虽然一次化身可能只有几十年，但是化身次数可以无尽之多，潜在方向上蕴含了无尽的面向拓展与无尽的体验。如果正义联盟当中的意识体觉知了这个宇宙，这个颠倒宇宙这样设计的目的，就会发现该意识体所做的“正义联盟事情”是非

常幻象的，在这样的宇宙当中，意识体所要发展的根本不是所谓的“正义”狭窄面向。

所有的意识体都被精心安排了一场无尽可能的各种各样的体验，所有的事情都是创造，所有的事情都是被兼容的，意识体都是被保护的，所有事情的进展最终都内化到了意识体自身的发展当中。而且这还只是第三密度一层的部分领悟，意识体所要探索的是颠倒宇宙此时设计的第三到第七密度，甚至到更高密度的设计情况，与所训练与拓展与挖掘出来的意识体，所有的第三密度意识体看似负效能的情景与情况最终都会转化成了高效能，意识体便会离开或者解散所谓的“正义联盟”，并最终看到或者脱离该幻象（部分）。

“邪恶联盟”也同样会出现与“正义联盟”类似的情况，任何一个不论是不是两个联盟里的意识体，都可以靠一个技能或者几个技能就直接对“邪恶联盟”造成毁灭式的打击，使其覆灭等等。“邪恶联盟”当中的互相争斗或者叛变等也会带来毁灭，或者被某些隐藏的意识体瞬间消灭，都是可能的。

不过在无限无局限的能力情况下，即使身体载具非常的局限，且看似容易受到伤害与破坏，不过意识体依然有着无尽的灵感来保护自身，以及自身的身体，所以实际上在任何一个星球当中，试图击杀其他意识体的化身身体，也不是件容易的事情。并且演变上不会往无尽战斗或者无尽击杀方向，因为那是低效能或负效能的，意识体会潜在的受到效能的推动影响，这也是颠倒宇宙如此设计所产生的推动，并非推动意识体往某个面向方向发展，又或者说某个路线发展。战斗，击杀，大战等都会存在（或体验），但是都会被动的最后被转化成正效能和高效能，并且这当中也蕴含着大量的潜能挖掘。

颠倒宇宙可以任意探索，创造，体验，在演变上会朝向综合的全面向拓展，破坏或毁灭也是一种面向，任何意识体在接触或体验后都能知晓其他意识体也一样可以且能够有能力击杀他人，或者具备击杀他人的潜能，破坏或者具备破坏的潜能，防护或具备防护的潜能。并且自身也同样如此，具备击杀，破坏，防护等的能力，任何一个技能都可能是另外一些技能的替代，绕过，或

者漏洞,技能与技能总是能够相互牵制,克制等。意识体与意识体之间的相处与互动也是如此,任何的偷袭可能导致的不是击杀,而是可能自身被反击杀,因此意识体更加不敢轻易的朝向击杀或者使用破坏。

因为不存在像地球第三密度人类之间的可能的巨大时位差,巨大时位差产生了很多故意或轻易的击杀,战争,攻击,奴役等情况。在颠倒宇宙第三密度大家的时位差总是浮动的,总是在差不多相当的能力无局限时位差范围浮动,反而会较为更加和谐,切磋,互动,交流,训练,一同探索等才会化为主要。即便是“星球爆炸”,一个星球被快速发展的集体或者某些意识体打爆了也没有关系,其他意识体不一定会受到伤害,继续换去其他星球即可,整个维度当中有无尽多的星球可供使用,这仍然是可以兼容的存在。

以上就是部分颠倒宇宙的内容展示,还有很多有趣和精妙的内容没有在书当中展示,读者可以自行模拟想象,又或者与其他读者一同探讨交流,其他密度的细致局限性变化这里暂时并未展示,后面再部分举例“模块化宇宙”。

“模块化宇宙”也是比喻称呼，在该宇宙当中，将各种的机制设计，各种的局限性有关的设计，全部都使用模块化设计，或者说类似于“模组”式的设计。如同积木一样可以任意组合，组装，因此在这个宇宙当中，即便是同一密度的意识体也可以自由组装自身的局限性或者机制设计，在维度当中的体验部分，也可以非常多样灵活的模组或模块化组合。

不论是意识体又或者是维度的设计，并没有说某一套机制设计直接运用于所有意识体，或者直接运用在整个维度。因此不论是同维度下的意识体，又或者是同维度不同的宇宙地方，都可以演变出多种多样丰富有趣的意识体或场景。在这种模块化设计下，可以实现更多的跨维度的设计，体验，局限性等，维度与维度之间的跨度相对会更小，如同相互嵌入的模式，高维度可以嵌入低维度的相关局限性机制模块，低维度也可以体验到高维度的局限性机制模块。

意识体不论哪个阶段，都可以自由搭配和探索自身所想要的模块组合，都可以接触到大量的各种局限性有关的设计与体验。意识体对局限性

以及自身局限性会有着更多的体验、理解与运用，像“模块/模组”一样的安装与改变，模块化宇宙当中的这些模块或者说“模块/模组”数量与种类无尽之多。意识体能够与分源头那样的探索局限性，对各种的局限性进行搭配与组合等等，从一开始就在探索“无限所探索的有限”，或者说对局限性的更多探索。

下面是一些简单的举例，例如痛苦模块，视觉模块，味觉模块，摩擦力模块，肉体力量模块，肉体恢复能力模块等等，当然了这些都是大的模块组，而不是细化出来的，这里只是比喻。即便是第三密度意识体的物理身体化身，也都可以组合或构建出非常有趣且完全不同的身体出来，所探索所体验所创造出来的数据也都是不一样的。关于更多宇宙的内容章节就暂时先到这里，下面的章节则是一些魔法展示。

第十六章、用一个魔法成为宇宙最强意识体

如何用一个魔法成为宇宙最强的意识体？下面就开始部分展示举例，这里所说的“最强”意识体，可以认为仍然是在某个宇宙之内，例如我们所在的这个宇宙。“最强”与“最弱”是相对的，强弱是一种宇宙面向或者切面，在《无限维创之匙》当中章节介绍过了“如何修炼成宇宙最弱”。那么这期章节便是如何修炼成宇宙最强，但是，在无限层面当中，又或者说是无限的魔法世界层面，无限与无限之间的差距是无限倍，无限的无限倍，无限的无限的无限倍等等，当然这里是个比喻，一为三，三为多，多为无限。

因此使用一个魔法，或者说是一个魔法组合，来实现成为宇宙最强，这里的宇宙最强仍然在分源头层级之下的，在宇宙当中与其他意识体相比，不论有限或者无限，都实现达成最强。

要较高百分比的理解这个魔法组合，至少需要意识能够无限及以上，这个魔法组合只需要三

个魔法精妙组合搭配即可。第一个魔法暂时称为“无尽重演”，第二个魔法暂时称为“无尽代入”，第三个魔法暂时称为“代入 100%”。

“无尽重演”，首先需要大量的宇宙数据信息，所有或者已有的旧数据即可，然后区域场景可以无尽复制，让任何一个场景可以无尽重演，例如三个意识体在相互比赛，那么就不断地重演这阶段的比赛过程，或者任意范围。但是所有的重演都不是说一样的去重复，而是可以任意变更，任意的添加删除造物存在或者改变一些东西，为了便于理解，下面的举例会相对略微放大。

例如让三个意识体在比赛的时候突然温度升高十几度以上，或者降低到零下 30 度（对第三密度人类来说影响很大的变化），又或者突然出现一个马上引爆的炸弹，产生一个超级狂风，重力加强三倍，视野锐减数倍，下超级暴雨干扰，动作变慢两倍。又或者是改变意识体，对某个意识体加强，对某个意识体削弱，不论是作弊，开挂，掀翻比赛，任意干涉，剧变，等等任意的操作都行，并且观察和收集每次重演的数据，每次重演

都可以变化任何的存在，以及组合等等，无尽的重演，无尽的刷数据，无尽的新数据产生。

这是对所有场景，任意的存在都可以随意的刷数据，甚至是任意的扭曲改变其中的某些，宇宙当中有着无尽的数据信息，如果对这些无尽的数据信息去这样无尽的重演操作，就类似于对任何存在都使用“人工异常”，而且是不同的人工异常。在无限维创之匙当中提到过，宇宙的两大推动源，一个是“人工异常”，一个是“视角新增”，人工异常是很宽泛的概念，包含了主动式的与被动式的，既“意识体有意无意造成的影响、干扰导致的异常、特殊变化”等。

如同使用人工异常主动影响所有的细微场景或复杂场景，不论是任意的方法，并且无尽重演下去，从某种视角并以小化大后来说，如同“分源头造物者”的直接或间接“干涉”，“介入”或“影响”等。

各种场景都可以产生各种各样的“变异”，变异后不论是场景或者意识体都可能产生不同的反应或变化，并一步创造出新的场景情况或者数据等，一丁点小的变化都可能产生巨大的影响。

如果单纯只是无尽重演，这还远远不够，因此在此基础上加上“无尽代入”，复制并单独无尽重演的场景中所涉及的意识体可以被我们代入，并且是100%（97%）代入，相当于直接完全成为情景中的某个或者任意的意识体，或者是任意设定，之后便是训练反应，不断重演各种人工异常的情景下我们的操作、变化、体验与挑战等。

不论是突然出现一个即将爆炸的核弹，手臂突然动不了，视力短暂闪烁式失明，出现各种新的障碍物，规则法则发生改变等等。又或者是力量倍增，思维速度变快，拿到新的可用工具，或是任何奇特或有利的设定与改变，并在无尽重演的过程中，自身也无尽的代入体验与挑战。

可以是任意难度的挑战，任意局限性变化的挑战，也可以是各种有趣的情景模拟，各种实验与测试等等，我们自身或者说意识体便可以训练到或者被训练到极强的程度。不论场景最终走向失败成功与否，其实没有所谓的失败成功，这个只是狭窄视角，意识体所获得的提升与数据与体验与创造等是无尽之多的。其中蕴含着无尽的效能与潜能，以及大量“3%”与“非通解”的产生。

（关于 97%-3%和通解与非通解的详细内容请看《无限维创之匙》）。

这并非是按顺序且费时间的“训练”，而是同时在叠合操作，并且是一直瞬间，是超越时间的。

“代入 100%”可以描述为一种权限，或者一种间接权限或绕过方式。在通常情况下，如果只是意识投射到复制重演场景当中的意识体，这是无法做到 100%替代的，并且如果是 100%替代，是否顶替掉对方的自由意志，又或者是替换掉意识，又或者是模拟对方 97%的意识状态。如果是 100%的代入，相当于直接变成了对方，与对方一模一样的状态实现，意识实现。《无限维创之匙》当中提到过通过无尽多的视角与改动自身局限性状态，来做到极高程度的模拟对方，这里说的 100%代入则不是“模拟”，而是“成为”。即使连高我都只能“状态接替”97%，或者化身处于 97%的高我状态，而无法消除 3%的自我状态，3%蕴含着无尽的效能潜能，如果是 100%那么就相当于是变成了高我，这显然是不完全正效能的。

而“代入 100%”，并非是类似高我与物理肉身化身的那种“状态接替”，而是直接在复制模拟重

演的专门的地方，“变成”那个数据状态的意识，这需要一定的宇宙数据权限，来获得那些场景的“数据信息”以及“意识数据信息”等。

因此这些魔法需要至少第七密度才能一定程度上使用，才比较有效能，那么更进阶的魔法呢。

第十七章、有限嵌套聚合意识体

“社会记忆复合体”也可以描述为所谓的集体意识，或者说集合而成的意识集体。无尽嵌套体虽然相当于所有的宇宙的所有位置瞬间出现无尽的无尽存在，如同瞬间“卡死”，变成极致“乱码”的景象，且“吞噬”掉所有的“相对存在”与所有的存在而“不可用”，当然这里是用视觉效果进行的比喻。意识投射或者置入其中，还没有开始就会直接“宕机”或者“过载”，虽然无尽嵌套体极致无用，但是有限的嵌套，或者只是少量意识体的嵌套聚合，又或者是自我意识使用类似的嵌套聚合结构，就会产生出极为夸张难以描述

的存在，又或者说意识强度或者密度会变得极为夸张且难以描述，无尽倍增。

“有限嵌套聚合意识体”可以描述为是一种魔法，一种结构魔法，结合了无尽嵌套体的结构，和集体意识的特点，与“总源头”有关的状态存在，而设计的一种让无用变为极为有用的存在结构，即“有限嵌套聚合意识体”。

“有限”一词是象征意义，并非说真的只是有限，或者使用有限，或者有限的次数或者层数，实际上仍然是无限，无限的嵌套。而“聚合”一词与“社会记忆复合体”中的“复合”相对应，聚合不等于复合，也不是记忆集合体，聚合也是一种象征描述，会比复合更加的夸张，更加的极化与难以全然描述，是无尽嵌套体当中的特点，因为这是嵌套聚合，而非只是单独的聚合描述。

该魔法也是被写进书当中的一部分魔法，或者技能，或者信息，或者灵感，还有许多是并未写进书当中的，供所有密度意识体使用，学习，参考等，并展开所有意识体的无限维创。无限维创之灵不仅仅只有书当中出现的内容，而是所有意识体从一到无尽的“无限维创”。

假设以几十个第七密度及以上的意识体（第三密度地球化身下意识水平达到第七密度及以上）为例，当然了部分有限层面的密度也可以参与或者使用，不过该魔法需要极高密度或者超越密度衡量的一个及以上的意识体作为支撑该“聚合嵌套体”的基础。

下面将“有限嵌套聚合意识体”简称为“嵌套聚合体”，相比“无尽嵌套体”，“嵌套聚合体”则显得有用的多，尽管“嵌套聚合体”只有“无尽嵌套体”0.3%都不到的结构特点的“拓印”，同时也只嵌套很少量的意识体，或者说意识体的意识，甚至没有其他物体之类的存在被嵌套进来，但是其强度可以翻无限的无限倍。

那么这几十个意识体嵌套会发生什么呢？并且嵌套聚合后又是如何描述？假设以 20 个意识体为例，进行无尽的嵌套下去（“由于意识强度、承载、峰值、综合等的原因，有的时候大部分意识体只能承载少量嵌套或者有限次数的嵌套，但是这句话会从书里删除，因为所有意识体都具备着无限，都可以无限的无限，无限的无限的无限，当然了这里重复是比喻象征，但是，这不是比喻”）。

无尽嵌套下去会使得每一个意识体都可以嵌入与被嵌入进其他的那些意识体，且每一层嵌套所增加的强度都会很夸张的增加，(这里的每一层是便于理解)，例如第一层的 20 个意识体，聚合，第二层的 20 个意识体的每个意识体则都会聚合着另外 19 个意识体，第三层的每个意识体则是聚合着第二层的所有聚合，此时强度已经非常夸张，而且才第三层。第四层的每个意识体都会聚合着非常夸张的程度，指数暴增，那么第几十层第几万层呢？

不仅是所谓的层数，因为实际上并不存在层数，因为是“无尽嵌套体”的结构拓印(一点点)，“聚合”一词已经不足以描述了，因此前面提到的嵌套聚合体当中的嵌套仍然是比喻与象征。

继续以层数比喻，这种情况下，看起来像是每一层都会比上一层聚变式增长，即使是只有 20 个意识体，也会无比夸张，并且所有的层数看起来都会有一个自身，或者说所有意识体在每一层有一个，而且一层强度比一层高。在这种情况下因为不存在分层，实际上也就不会说有很多层的“自身”，实际上只有一个自身，“嵌套聚合”并

不是数量增加，所有的自身其实都是一个存在，并且也是聚合状态（聚合状态也是比喻描述），因此自身的强度在“嵌套聚合体”下产生了巨大的变化。

而且每增加一个意识体加入该有限嵌套聚合意识体，都会带来无数倍的增长，这不单单是能力上或者强度上每个意识体之间相互融合且聚合，而且处于不断嵌套状态，因此任何意识体所学习的任何能力，或者拓展的面向都会被瞬间聚合，且在嵌套聚合体当中使能力瞬间聚化成极强。

使任何微小的能力或面向放大，便是嵌套聚合体所展示的其中一个能力。例如意识体的画画能力，手工能力，创造能力只有一点点，那么在嵌套聚合体当中，任何一点点的能力都会被指数级（比喻）倍增至非常强的程度，因为每一层（比喻）当中都有自身，并且每一层的自身都比上一层因为聚合后而变强，很多很多层，无尽的层，而所有层又是聚合成自身一个存在，因此其细微的面向的能力都会被极化放大，极化到很大的程度。并且由于嵌套聚合了其他意识体，因此各意识体的面向相互融合并聚合，并嵌套聚合，无尽

嵌套聚合下去，整体综合嵌套聚合极化放大后的面向的能力会非常夸张。

不过这里还有两个特点，如同数字 0 被无限倍增后还是 0，因此面向的拓展非常主要，需要很多的 0 到 1，并且还需要稍微极化。就像 2 的很多次方与 10 的很多次方之间的差距一样，该面向能力的极化不需要很多，但是任何一个面向，太过微弱的极化与有一定能力的极化仍然是有些不同的，因此即使在嵌套聚合体当中，意识体或者任何一个意识体都需要拓展自身综合面向并极化面向。这并不像是说不同的意识体可以往不同的方向面向拓展，来使的整体 20 个意识体加起来的面向看起来好像多一些，实际上仍然需要所有意识体都往综合面向方向去拓展，因为“聚合的聚合”仍然会比“聚合”在描述上要强大，因此意识体们的那些似乎看起来重合的面向不会变成“看似重复”的作用存在，而是会变成聚合的聚合的聚合…。因为每个意识体的综合不同，面向不同，处于不同综合状态下对同一个面向所进行的理解，运用，拓展，无限维创等其实也是不同的。因此该嵌套聚合体只会变成更强，无限维创

的程度与能力也会更强，因为无限维创的能力并不等于面向的数量。而对于面向的拓展能力，或者说拓展面向的能力，会在聚合嵌套体下远超过所谓的面向数量的累加。

看到这里也许会觉得，这个嵌套聚合体已经非常夸张了，强度应该“爆表”了吧，实际上这个才只是刚刚开始，下面将正式展开“有限嵌套聚合体”的潜能用法。

如同用一个魔法组合实现成为宇宙最强，而这个嵌套聚合体实际上还只是一个结构，还没有给其加上“魔法组合”，就已经非常夸张了，那么如何使用三个魔法组合，又会如何呢。

第一个技能（魔法）加持“随机变异”，来自总源头层级魔法的“下放”运用，第二个技能（魔法）加持“以弱对强”，来自非通解与 3% 的无尽潜能的运用，第三个魔法“以大仿小”来自源头技能“以小化大”与“以大化小”的改动运用。

接下来我们以下棋、比武、魔法对战作为比喻来介绍这三个魔法，以及组合运用的情况。“随机变异”就是让嵌套聚合当中的意识体出现随机的变异，或者让其中的训练过程产生随机的变异，

例如下棋的时候随机变异可能会导致棋子发生变化，就如同两个意识体下棋，下棋下着下着其中劣势方的棋子就变异了，一个普通的棋子可能变异成关键棋子，或者多出一个“主要棋子”例如“将帅（象棋）”等，直接使得局势或者情况产生意想不到和无法预料也无法验算的变化，或者说变异。再例如，优势方的棋子突然有的变异成了其他棋子，或者说局势中凭空出现额外的棋子，棋盘格子变成短暂不可用，突然棋子移动位置偏差变异，棋盘样式变异，走法变异，规则变异，场景变异，功能变异等等。

如果是两个意识体比武，那么在比武的过程中可能会发生任意的随机变异，可能是环境随机变异，可能是维度机制随机变异，可能是武器出现随机变异，可能是意识体的某种属性随机变异等等，任意的随机变异，使得各种场景变得无法预料，因此会在嵌套聚合体下产生大量新的产物，使得意识体面向的拓展效能与潜能极高。

随机变异不单单是上面所提到的那些，更是让整个宇宙甚至所有宇宙当中的所有数据，与嵌套聚合体当中的某些数据产生组合影响，也就是

产生变异，使得数据直接变成了一个的，或者新的存在，并且无法预料到底会随机到与宇宙哪些数据产生了组合变异，关于这点，可以在看完下一章节后再回过来看这里。在嵌套聚合体当中，这种变异可以发生在所谓的任何一“层”，因此实际上所发生的随机变异是无尽的次数，无尽的倍数，无尽的无尽。随机变异也会随机的产生各种随机的变异组合等等。

随机变异会使得即使是 20 人的嵌套聚合体，也一样的可以拓展到任何宇宙当中的其他数据，其他各种面向，甚至是全新的数据，全新的面向等等，并且也是对意识体的各种挑战，就如同劣势突然变异成更劣势，或者优势突然变成了劣势，劣势发生了转变等等，虽然这里是以下棋，比武作为举例，但是不要忘了，在嵌套聚合体当中，任何的面向都可以在其中进行的，精妙的讲故事，反驳对战，极致抬杠，特殊打比喻，丰富的设计自行车，练字，写小说等等，都可以随机变异，那么嵌套聚合体当中每个意识体都会再次无尽的无尽拓展与极化。

“以弱对强”，为什么不是“以强对弱”呢？以强对弱相当于是某种通解，用擅长的面向能力，用来在时位上形成以强对弱，以更加轻松简单不费劲的处理或者解决与达成。而以弱对强，则是用非擅长的面向能力或者在时位上形成以弱对强，来更加不轻松不简单且很费劲的去处理或者解决与达成。并且会处于一种非通解的状态，非常考验意识的灵感力与潜能，意识需要不断地挖掘潜能与创造灵感等。非常考验意识，磨练意识，训练意识，挖掘意识等等，以弱对强也可以用擅长的去对阵更为擅长的能力。

以两个意识体下棋为例，下棋默认是尽量寻求时位上的均等，而以弱对强，则是专门倾斜到弱时位方，强行让自身处于弱势，或者使对手方处于强势。例如对手方多一个强力棋子，或者多两个，甚至三个等，又或者对方可以作弊，可以复活一次棋子等等，而我们就需要在劣势的情况下去想尽办法战胜对方。以比武为例，也是一样，对方要么速度 1.5 倍，要么力量大几倍，要么武器更强，整体更强大，甚至多倍强大，在这种情况下我们以弱对强，极为考验意识，意识的灵感

力，创造力，且要不断的去考虑绕过，替代，等各种非通解的方式。意识在这种情况下，在无尽种面向下都去以弱对强，意识的潜能会被无尽的挖掘无尽的拓展。

即使是百次对战也难有一赢，但是输赢其实并不重要，这也就是为什么叫做“以弱对强”而不是“以弱胜强”，不一定要胜，意识体的潜能就已经被训练出极高效能的挖掘与拓展等了。

在嵌套聚合体当中，以弱对强也同时发生在所有的“层”当中（当然层是不存在的），而多层自身又实际上只有一个自身，因此这种无尽种以弱对强所挖掘的无尽种面向下的潜能，使得意识体的任何面向的潜能都无尽倍增。如果再加上随机变异，以弱对强的同时也会有着随机变异，使得更加复杂聚合，无尽的拓展无尽的新面向，新的面向又无尽倍增极化，潜能也同时无尽被挖掘拓展，其强度已经无法衡量。

“以大仿小”，在总（分）源头技能中，之前提到过“以小化大”与“以大化小”，而这里则是以大“仿”小，意为用极为大的状态来模仿极为

小的状态，或者说用极为强的力量来模仿极为小的力量等，这对力量的运用与把控要求极高。

当意识体的各面向能力都极化到极为高的程度时，接下来便是对能力进行极为精妙与跨度极大的运用掌控，就如同力量固定大到一拳就能打爆一座山，在这种情况下去用坚硬的拳头钉一面墙上的钉子，要求精准的敲进去且墙体完好。再例如力量大到轻轻一拳就能打爆一个星球，在这种情况下与一个毫无力量的普通第三密度物理身体意识体对战比武，要求不能伤害到对方，也不能被对方打到任何一点。

力量差距几乎是无尽倍，任何一点点对力量把控不到位的情况，都会直接“失败”。“以大仿小”就是要求在能力差距极大的情况下，用“大”去模仿对方的“小”，不单单是比武，是任何，包括很多复杂的场景等等。任何面向的极为极化的能力，去“以大仿小”，在嵌套聚合当中，把所有能力都训练到可以精准把控在任意的范围，并且这当中还会出现随机变异，因此非常的浮动，随机变异的程度可能很快，很高。以比武为例，极致力量的一方，所要面对的是极致不稳定的弱力

量方，对方每个部位的力量都不一样，且还有各种其他随机变异，因此在接招的时候要随时变化，随时要对极致力量进行变化，时时“以大仿小”，难度无法描述。

“随机变异”“以弱对强”“以大仿小”，这三个技能或者魔法组合，使用在“嵌套聚合意识体”当中，使得即使只有 20 个意识体嵌套聚合，也将无法衡量。当然了“嵌套聚合意识体”也是可以使用各种其他技能或魔法组合加持的，并且很多都可以在“嵌套聚合体”当中发挥出极强的效果，但是无限当中的差距很多时候都是难以衡量的，而这里只展示了三个技能加持，其他一般效能的技能并未做展示，但是这些还只是嵌套聚合体的刚刚开始，强度变化是没有上限的。

第十八章、如何感受分总源头

如何感受源头或者说分源头，三阶分源头，又或者是总源头，不论是感受还是成为，对于我们所在宇宙暂时处于第三密度层面世界或者说第三维度的意识体来说，有着很多的身体局限性与维度局限性。例如遗忘帷幕，物理化身身体载具，各种感官局限，维度机制设计限制等等。假设两个平行维度当中同一个意识体或“存有”的两个化身，也可以描述为“分身”，或者直接描述为我们自身的其他分身，如果两个分身之间的意识互换，会发生什么呢？

这里可以假设两种主要情况，一种是记忆与数据没有发生共享互通，一种是记忆与数据共享并融合。如果记忆与数据没有互通，那么两个分身之间的记忆，所处的维度环境，机制设计，所认识的其他意识体，所处于的环境与状态，甚至包括认知与认识的各种存在物等都是不同的。

一旦互换了意识，如果所处的环境与事物差异极大，那么所熟悉的事物与认知都将改变，即

使知道了自己发生了意识互换，面对所有的一切就像面对新的存在，一下子所有记忆，知识，认知等等都变得接近无用，或者说几乎没什么用。而有用的那些是认知事物的方式视角，理解与领悟吸收的能力，想象力创造力，智慧与运用的能力等等，这些依然在发挥着极大的效能。

如果两个分身意识互换后记忆与数据也共享了，但是意识的那些面向，状态，光谱品质特质等很多都是与记忆和数据相关度很低或者影响率很低的存在，而这些都会对新出现的记忆与数据再次产生很多的视角，这点很关键，后面会再次提到，分总源头与意识体的意识“互换”。

分身之间意识发生互换，很多固定的事物认知，固定的思维视角等，都不再可用，而那些灵活的浮动的存在，可以随时随地运用在任何场景与事物当中，能够快速兼容各种的变化。反过来也可以这样描述，不同的“狭窄视角与面向集合体”，也就是不同的分身，是被不同的环境，场景，局限性，再加上自身的视角与面向等，被塑造出来的各种不同的分身，并尝试在不同的维度与环境中发挥出一定效能。或者说分身在不同的

维度与环境当中的适应与兼容，产生了不同“狭窄视角与面向集合体”的分身。

如果抛开很多的固定认知、视角与数据，那些在互换意识后仍然能够发挥作用的那些存在面向，将其无尽扩展并极化，就能够快速的瞬间达到很高效能，即便互换很多次也是如此，浮动增加的视角，体验与创造等一直都处在大量增加或者无尽增长的状态中，“快速”吸收与拓展与创造出大量的数据。或者描述为“体验”，理解，领悟，表达，传递，拓展，挖掘等一些阶段，当然也可以简化为“理解与领悟”，“运用与拓展”，“无限维创”，三个大的划分。

这里提到的“体验”可以翻阅《无限维创之匙》当中“深刻体验”的相关章节，体验不单单是表面文字上的词，也不一定说是幻象或狭窄视角下所需要的“亲自体验”。这里提到的“体验”是个宽泛且浮动的概念，而非动作描述，涉及到很多相关描述的视角，与各种浮动的比率。

也可以再进一步细化，例如，“接触与体验”，“理解与深入”，“领悟与解构”，“创造与表达”，“传递与显现”，“拓展与极化”，“潜能与挖掘”

等，都是可以的，不要被文字所局限。而是背后所传达与所关联或延升或衍生等的那些存在。当然也不一定是分七个或者六个大致过程与阶段，这些都是便于理解的比喻，这七个阶段实际上所描述的，是潜在的分源头视角。

分身与分身之间互换，会产生以上的很多描述，那么如果是分源头与化身（第三密度）互换意识呢？又会如何？先以一个比喻来描述，假设总源头，分源头，意识体，三者进行无尽嵌套，那么意识体包含与反包含了分源头和总源头，并且是无尽嵌套下去，那么描述上就会出现所谓的互换只是意识体与意识体自身互换，实际上又没有互换产生，意识体“里面”就有分源头与总源头。再例如，总源头在描述上只有自身一个意识体存在，如果将意识体描述为自身的一部分，那么也没有所谓的互换，自身的一部分与自身互换吗？互换了又好像没有互换，因为互换的效果与不互换一样，状态也一样，并没有或者说非分隔与整合。

所谓的互换，就如同只有一个自身，在荧幕面前，并在荧幕中投影了自身，投影了很多的自

身，那么这些投影的自身如何与自身互换呢？或者只是说互换只是幻象，又或者说只是把荧幕的焦点改动一下（实际上没有改动），感受与感觉其实还是自身的，荧幕前的自身也并没有把自身的想法感受感觉转移或传递到另外的意识体，只是在自身当中。

再例如，就如同分总源头（总源头或三阶分源头）可以直接感知意识体的感受一样，分总源头也包括了意识体的记忆与数据，分总源头并不需要顶掉意识体，就能够直接获得意识体的感受与感觉，因为分总源头“里面”就包含与反包含了意识体。那么反过来，既然意识体“里面”包含与反包含了分总源头，那么意识体是否也可以直接获得分总源头的感受与感觉呢？

这是肯定的，那么我们在换一种描述，是否分总源头的感受与感觉可以直接成为意识体的感受与感觉呢？意识体的感受与感觉是否也可以直接成为或者就是分总源头的感受与感觉呢？这也是肯定的。也就是分总源头可以直接与意识体互换（互换只是描述），互换感受与感觉，互换到意识体自身，意识体自身的感受与感觉也可以互换

到分总源头。如果把互换换成另外的描述，就是所有分总源头的感受与感觉都可以是意识体自身的感受与感觉，意识体自身的感受与感觉也是分总源头的感受与感觉，也就是意识体自身实际上可以同时用分总源头的感受与感觉去进行自身的感受与感觉。

再换成简单一点的描述，就是意识体自身的状态可以直接调换成分总源头，并在这样的状态下去进行意识体自身作为分总源头下的感受与探索，或者体验与创造，并反过来在感受与探索与体验与创造等的各种过程当中获得分总源头的感受与体验。即意识体自身带着（本身就是）分总源头，并处于“意识体”这种状态下的体验（分总源头在体验意识体）。

即使是在第三密度地球上意识体生活中很“普通”的品尝一杯茶，切换到“深刻体验”的状态，当具备和运用分总源头的状态去品味或者尝一杯茶时，其感受感觉其状态其体验等都会很不一样，与作为一个意识体去品尝时的感受会非常不一样。就如同分总源头与意识体意识互换并记忆与数据共享了（实际上并没有互换），分总源

头直接对意识体此时（喝茶）的记忆与数据产生了大量的新的视角。而这种新增的视角量会极多，无尽之多，复合叠加难以描述，会远比两个分身之间意识互换并共享记忆与数据下产生的新视角要多得多。那么此刻的喝茶便包含了无尽多的视角，无尽多的感受与感觉，意识体便能够体验与感受当中蕴含的大量分总源头的视角与感觉体验，也就是能够感受分总源头。尽管只是喝茶，却能感受到很多与喝茶有关的各种复合叠加的场景，复合叠加的感受，复合叠加的情感，仿佛所有的一切都被包含在其中，包含在此刻喝茶。里面有复合叠加感，有似乎是在别的场景在做同样事情的感，有在喝其他茶的感，有仿佛所有茶都在同时被喝的感，有所有的记忆与数据感，有各种的茶杯感，有各种的不同温度的茶的口感，有无尽种变换感…有无尽多的感觉在其中。

下面进一步继续比喻，以下只是个例子，并非只有以下这样的感受或者视角，每个意识体自身就是分总源头，自身就可以无尽的去创造与体验属于自身分总源头的体验与感受，视角与描述都是无尽之多的。

下面的例子就当做一个故事看即可，虽然也是不完全是故事。“随手拿起一个书本，将自己的状态切换到深刻体验的状态，“代入”分总源头的视角去体验翻(空白)书本过程的感受感觉体验，闭上眼睛一页一页的去深刻感受，翻开每一页会有什么深刻感受，单纯就只是去深刻感受。在安静的环境与状态持续数秒后，第一道翻动书页的清脆声音流入耳中，就如同轰隆的雷声唤醒了周围环境的变换，就如同一道闪电划开了黑色的帷幕，就如同一滴水的意识体突然间滴落在平静的海里...”

“第二道翻动书页的声音中犹如蕴含着海浪的翻卷的轨迹，就如同微尘在砂石中翻滚，微尘无色无形，化为不断聚合又不断散开的气浪，气浪中没有空间，放大去看微尘里面又是星罗棋布的粒子，粒子之间好似紧密相连又好似存在虚无的间隔。第三页被翻开，感受到粒子如同惊雷唤醒，高速旋转振动，随着温度差而随机性的聚合和分离，就如同一场人类不可知的高密度的战争，仿佛能看到其中一个意识体拿着 S 形的扫把去和拿着星球大小般激光球的意识体在对战，打的难

解难分。第四页被翻动，脑海中一道闪电划过，战争结束，就如同源头随手一挥毁灭了宇宙。那道闪电仿佛是相机快门闪灯，而源头拿着照相机对全宇宙进行拍摄，记录下每个存有的状态和特点，不甘、恐惧、开心、疑惑…，源头将其叠加然后整合回归于寂灭，就如同黑洞将每个存有吸入其中，黑洞中没有一个存在或者说不存在，细细倾听可以听见呐喊声飘荡但不知来自何处，但这并非是被听见而是感受到，也不是用眼睛感受到。”

“下一刻，是第五页，从沉寂的虚空中，产生扭曲的意识，这股扭曲的意识带动了能量“动”，如同一滴水滴入了虚无的海。扭曲的意识“睁开眼睛”看到了“一”片白光，又仿佛自己置身于光中，但自己意识到了“我（们）”诞生了。“我（们）”可以站在观察者视角观察到黑洞和白洞，“我（们）”可以激活黑洞里的场，里面的某种存在“我（们）”可以通过黑洞激活从白洞拿出，进行模拟实验。“感受分源头翻页的过程”，看似这是在传递感受给听众，其实分源头也存在于听众之中，或者可以描述为分源头和听众的意识互换

过了，甚至参与其中，但是又不会影响意识体的自由意志。”当然了这里只是比喻描述。

不论是互换意识，又或者是互换数据，意识强度、意识收张力、意识灵感力、意识面向等方面的差不多的互换，意识体透过体验、理解、领悟、表达、传递、拓展、挖掘等这些比喻的过程来探索与感受分总源头，又或者说在意识体觉知到或者朝向觉知到自身就是分总源头的过程中，也同样会去体验、理解、领悟、表达、传递、拓展、挖掘等。

也就是我们自身就“是”分总源头，分总源头就“是”我们自身，这个“是”可以描述为约等于、差不多。分总源头允许任何一个意识体做百分百的自己，不需要侵占任何意识体的意识或者“容器”，意识体自身还可以一样是意识体自身。分总源头无需去干涉，只需要复制再操作即可。当然了可以认为这些都是比喻，更多分总关于源头有关的视角由所有意识体去探索与创造。

意识到达无限层级后是一种新的起始，而当意识达到三阶分源头后也是再次的新的起始，永

无止境，并继续朝向与展开无限维创，从“1”到
无尽。

第十九章、总源头层级魔法

总源头层级魔法，方向依然是两个存在，这两个存在可以置入于所有宇宙，并且协助所有宇宙的分源头更好的造物管理与更加拓展与进展，效能潜能的大幅挖掘，将“无限维创”置入到所有宇宙所有意识体所有造物存在当中，使得分源头能够克制所有异常/变异等。

最终造物朝向：兼容与保底。第一个新的造物存在【兼容：无限微粒点&无尽嵌套点】（又或叫做“无限维创变异点（无限维创变异子）”，为了便于理解的取名），兼容意味着要兼容所有的变异，那么反过来操作，制造所有的变异，核心特点是变异。将无限微粒点&无尽嵌套点（无限维创变异点/无限维创变异子）置入于分源头们所创造的宇宙当中，置入于宇宙任何意识体与造物存在当中，该无限维创变异点（子）会如同病毒一样，会随机让任何事物任何造物存在任何意识体产生异常，或者变异，异变等，但是，该置入，属于

非直接影响,也就是并未置入同一设置机制当中,而是独立存在,但是对造物存在又可以有影响。

由于无限维创变异点(无限微粒点&无尽嵌套点)包含与反包含着所有宇宙的所有存在,所有数据,因此该置入相当于使得任何一个宇宙当中的存在体,都置入了潜在的所有宇宙的所有数据,并且每个宇宙的数据与存在物都可能差异很大,因此该置入所产生的变异就会使得其他宇宙的完全不同的数据与被置入的宇宙当中的存在物产生变化,这种变化来自其他宇宙的某个随机数据带来的影响,带来的变异。让一整个宇宙当中的所有存在都有机会可能获得所有宇宙的随机数据,这种变异可以由各分源头自行设置随机的情况,设置新出现变异的数据范围,例如是限制于某个维度的所有数据,又或者是分源头所在宇宙的所有数据,又或者是所有的宇宙的所有数据等。

该置入产生的变异是与其他宇宙的数据产生的互动或者影响,或组合,或改进,或新创,因此一个分源头的宇宙,可以潜在的并且随机的出现任何一个其他宇宙的任何数据,所有的宇宙都将以这种“无限维创变异”的方式“链接”起

来，且“无限维创”，大大拓展任何一个宇宙的任何造物可能，任何数据与其他宇宙数据，造物存在与其他宇宙造物存在之间的组合，改进，新创等，潜能和效能无尽倍增，造物面向无尽拓展，分源头的造物能力无尽挖掘。同时可以让任何一个宇宙当中的任何阶段意识体都能够获得可能的来自其他宇宙的造物存在或者体验创造等。并进一步无限维创。

以这种方式来实现“间接”（也是“直接”）的兼容，主动的运用“变异”当中的极高效能与潜能，例如一片森林当中的某一颗树的树叶产生了变异，影响来自于树叶当中的“无限维创变异点（子）”，无限维创变异点随机迸发了某个其他宇宙中的某个数据，或者某个“树叶数据”，产生了互动。于是该变异的树叶可能改变颜色，或者变得透明，或者变得比钢板还硬，或者变化成机械树叶，或者变成极为锋利的透明金属等等，当然这些只是举例。再例如，一片大陆当中的某几个石头变异成了极为复杂的齿轮石头组合，某个电灯变异成了一种特殊发光结构的晶体物等等。无需担心一具身体的某根头发变异成为黑洞

吞噬了身体，或者脚底下的路块突然变成剧毒的新液体，该变异的产生与存在，会被隔离在一个专门的层面当中，且受意识的主动影响，这一块可以根据各宇宙情况进行不同调整，由各分源头主导各自宇宙。

该变异并非是替换，而是一种组合或者影响，身体的头发不会直接变成黑洞，而是可能变异成一种带吸力且可以吸收一部分光的新特殊结构，当然这是一个举例，而道路的路块也不会直接变异成剧毒液体，而是可能变异成硬化粉末或者软化的特殊变色材质等等，当然这些都是举例。两个造物存在组合，或者进行影响与改变后，可能出现任意的新存在，但是不必担心会出现跨度极大两个造物存在会产生毁灭性的存在，因为主体仍然是以所在宇宙的造物存在为主体。分源头也可以对来自其他所有宇宙的数量带来的变异影响的范围与程度进行不同的调整。以便各种意识体自由探索与研究 and 发现这些变异的造物存在，潜能无尽。

任何参与置入“无限维创变异点”的宇宙当中意识体的思想或者视角，或者载体，也可以出

现变异，但是这些变异仍然不是强制性的，而是被隔离处于一个专门的层面当中，且可以被意识体主动式处理，这包括了思想或者视角。意识体就可能会随机出现一些变异的视角或者思想，这些也同样是随机来自所有宇宙的某些数据，产生的混合，或者说组合，因此意识体出现的这些变异思想或者视角可能有的会非常奇怪，或者完全不懂，完全是新数据或者来自其他宇宙的，可能会有各种各样的组合思想和视角。即便某个意识体将自身思想与视角极度地固化，这些变异也可以给这个意识体带来新的思想新的视角，能够拓展这个意识体，能拓展的方向与面向是无尽的。

意识体的载体也可以发生这种变异，如同我们所在宇宙的 DNA 变异，该变异来自被置入的“无限维创变异点”当中包含与反包含的所有宇宙的所有数据下随机迸发而产生，同样是被隔离可以由意识体主动式处理，由于很多宇宙意识体的载体可以有很大的不同，因此意识体也能够有机会了解到各种宇宙的意识体载体设计，变异的范围与程度可以任意设计。

第二个新的造物存在【保底:无限微粒点&无尽嵌套点】(又或者叫“保底:无限维创嵌套点/无限维创嵌套子”),有了兼容以后,接下来就是如何保底,任何一个宇宙置入了“无限维创变异点”后,不同的宇宙可能会进行不同的变异范围与程度设置,或者变异方向与特点设置,由于当中存在随机,除了有着各种各样极高效能极高潜能的推进带动,也可能出现一些极为重大影响的情况,或者破坏性的情况,不论有没有变异,或者是否置入“无限维创变异点”等都可能出现。例如主动断开与分源头造物者的链接,或者钻一些固定法则的漏洞,或者主动破坏宇宙,或者受到其他宇宙意识体的影响,极为特殊的星系战争等等。以一整个星系爆炸作为举例,按照我们所在的宇宙情况,很多维度与很多意识体都将受到极大的影响,甚至是毁灭性的破坏。

这种情况仍然可以朝向“兼容”,也就是兼容一整个星系爆炸这种情况存在,但是要保底,保底的对象可以是所有意识体,考虑到分源头的情况,也给整个星系保底等等,让整个爆炸了的星系还原,或者说是复制额外的星系进行爆炸体

验但是并不破坏整个星系，或者转化为虚影形式，同时也要保底意识体。

为任何意识体进行保底，将所有意识体与所有造物存在“交互的层面/互动的维度”进行隔开，不再是处于同一层面的互动方式，那么即使整个星系爆炸，意识体并不直接处于同一层面，可以不受影响，当然分源头可以设定影响的百分比。所有的意识体也可以在所处宇宙的分源头造物者的操作与影响下完全避免，或者转移出去，不论是一场星系爆炸，又或者是某一个意识体即将遭遇的特殊痛苦与经历，分源头造物者都可以给其保底或者设置保底。如果要更近一步，则可以将宇宙当中的意识体都以无限微粒点的投影方式存在（意识体的载体变成无限微粒点，并进行一些设定），该无限微粒点包含与反包含、投影与反投影着所在宇宙的所有造物存在，又或者说所有的宇宙的所有造物存在。意识体的“投影源”变成了无限微粒点，或者说意识体本身就是以部分百分比的无限微粒点作为初始载体或者存在方式（而非灵魂或者光）。

而分源头造物者如果希望将爆炸了的整个星系复原，便可以直接从无限维创嵌套点当中使其还原，或者说使用无限维创嵌套点使得整个星系爆炸的过程前后，可以复制复数份的整个星系和当中意识体的投影，以这种方式保底。即使分源头不选择这些，允许整个星系爆炸，也是兼容与保底到了，对分源头或意识体的拓展进展而言，仍然是可以正效能的，而避免了负效能。可操作的情况与范围受到三阶分源头们之间的差异影响，该【兼容】“无限维创变异点”与【保底】的“无限维创嵌套点”便是协助所有三阶分源头的两个存在，置入所有三阶分源头的所有的宇宙当中，并给所有三阶分源头各自根据情况去精妙运用和精妙设计。

所有的宇宙所有的意识体都会获得无尽的效能与潜能的挖掘，来自无限维创，变异，通解非通解，3%潜能，人工异常，视角新增等很多面向当中的各种效能潜能，并且让所有的意识体与所有的宇宙所有存在和数据潜在的“链接”在一起，然后所有的宇宙都能够产生互动，所有宇宙的所有存在物与意识体等也能够产生互动，极大幅提

高所有宇宙与所有意识体的拓展进展效能等，当然了，这些还只是从 0 到 1，“无限维创”还有着从 1 到“无尽”。

到这里《无限维创之灵》系列就要差不多暂时完结了，《无限维创之门》《无限维创之匙》《无限维创之灵》，不过“无限维创”永远不会结束。

第二十章、训练方法合集

1. 相同点不同点训练

训练者用说话的方式口述两个物体的相同点与不同点（分开训练），口述出 20 点，100 点，200 点以上，并增加方向局限性，并不断增加特定要求，例如要求额外关联 1 个造物存在，2 个或多个造物存在，再例如要求必须场景模拟并有动态的存在。进阶灵感训练为描述复数物体的（或最为组合且影响度最高的三个关键存在）核心提取的相同点或不同点。可以邀请搭档配合训练。

2. 自我解惑能力训练

任何修为都必有困惑之处，即使暂时没有困惑也会创造出新的困惑，并不断的自我解惑，训练者描述出自我的任何问题与困惑，不论难易或者特殊与否都可以，然后自我回答 3/9/20/100 点，不断问并回答，没有标准答案只有参考率不同的视角，持续不断的训练，最少训练到视角可

以千变万化的描述与回答，具备很强的回答力与“抬杠力”，可以邀请搭档相互学习。

3. 超越一元二元训练

无需固化自身，赞同与反驳一切视角与观点与道理等，训练者用任何视角，观点，道理等来作为训练工具，不论任何所谓的古圣先言，训练者同时要求对每一个视角观点道理等进行3/9/20/100点的赞同与反驳，并且可以配上举例或者比喻。直到最少可以轻易赞同或者反驳任何的视角观点道理，当然了最终的朝向其实包含了理解与领悟与运用与拓展与无限维创任何的视角观点道理等。可以邀请搭档共同进步。

4. 精妙描述训练

训练者用说话口述的方式细致讲述任何故事或者片段或者任何场景等，或者模拟与想象的场景与故事，由一般的描述再不断重复描述，并且每次描述都可以不一样，需要增加描述词，形容词，感受词，不断重新描述，一遍一遍重新讲述故事，并不断调整改变，体验与训练不同的各种

描述方式，以及可以要求移除大部分或者全部的存在物，只去描述感受的变化过程，训练对无形存在的描述，可以邀请搭档相互训练，涉及各方面的能力。

5. 以小化大训练

以小化大来自源头使用的技能，这个技能涉及到深刻体验有关，还有另一个一样的技能是以大化小，可以简单理解为将任何小的感受感觉等强化放大，将细微的感受放大，化大，不断极化，以小化大到极强，以小化大到极致，例如将普通的难受感，苦味感，甜味，幸福感，刺痛感，欲望感，坚韧感，骄傲感，自满感，无聊感，想死感，荣誉感，疯癫感，愤怒感，喜悦感，焦虑感，妒忌感，蔑视感，谦卑感，喘气感，口渴感，无力感，心碎感，惊喜感，压力感，轻松感等等任何的感受感觉都可以，去模拟深刻体验任何细微的从体验或观察到的感受感觉，并不断极化以小化大，并感受与间接体验极度的难受，极度的苦味，极度的幸福、欲望、骄傲、蔑视、妒忌、压力等等的感觉与感受，不断更加极致，并且还

要感受与体验极致相反的那面的感觉与感受，训练者就能更加感受与领悟到更极致的体验感受感觉，训练者就会更加平衡与拓展，那么那些一般体验或者感受感觉都不再能轻易影响训练者，不论是一般的成就，一般的荣耀，一般的压力，一般的想死等等都奈何不了训练者，训练者会强大与平衡。并且意识体能够将任何发现与觉察到的感受感觉以小化大，以小化大的技能运用会越来越熟练。

6. 极致化训练

训练者探索通往无限的任何事情的极化，极致到极高的程度会如何？极致到再极致的程度能有多极致？训练者可以去描述与思考3/9/20/100点，以下是一些举例方向，或者任何方向，不论是灵感的或者描述创造出来的，例如极致的说话能极致到什么程度？极致的说谎呢？极致的锻炼身体？极致的忘记？极致的吃？极致的勇敢？极致的愚蠢？极致的执着？极致的观察？极致的训练？极致的玩？极致的破坏？等

等。训练者可以自行任意方向，最少要求训练者训练到至少无限入门。可以邀请搭档一起互动。

7. 感悟意境训练

意境，可以是造物存在，可以是任何面向，可以是任何感受与体会，训练者去描述和发掘更多的意境，并去描述任何一种意境下的感受感觉3/9/20/100点，或者说可能的感受感觉与蕴含的存在。例如喝水意境，口渴意境，忘记的意境，破坏的意境，生灭的意境，喝茶的意境，阅读的意境，散步的意境，还可以更加复杂化和具体场景化，例如运动出汗后喝水的意境，吃多了咸的食物口渴的意境，写笔记记录以防忘记的意境，改变自身固化视角的意境，安静认真阅读书籍下的意境等等。再进一步，一个意境可以拓展出更多的感受感觉，以喝水为例，喝水时可以关键描述的可能的任何感受感觉，并配合以小化大与模拟，例如喝水时可以极致甘甜，极致苦涩，极致难受，极致解脱，极致喜悦，极致无味，极致厌

恶，极致紧张，极致不舍，极致想要更多，极致不爽，极致等不及，极致不够，极致撑等等。以阅读意境为例，可以包含极致安静，极致静，极致看，极致思考，极致曲解，极致解读，极致顿悟，极致好奇，极致尊敬，极致挖掘，极致兴奋，极致想分享，极致困惑，极致多疑问，极致解惑，极致有趣，极致不够读，极致忘了时间，极致忘了肚子饿，极致聚焦，极致不关注外部等等一系列大量的相关感受，训练者可以描述出一个意境关联的 3/9/20/100 点相关。可以邀请搭档交流。

8. 分源头视角感受训练

三阶分源头的视角，对于任何一个细微事物的看待，理解，与描述，如果没有达到对应的意识密度，那么就难以描述出对应密度下的一些视角，对于分源头的视角也同样如此。从下看上，与从上看下，视角是会有些不同的，因此对于还没有达到三阶分源头层级的意识体，去探索、感知感受与拓展三阶分源头的视角。

不论什么密度维度，都可以每时每刻，或者在任何一种体验当中，不论是流汗，喝水，外面

刮风，打雷，摸一个玩具，打开一个箱子，闭上眼睛，细致观察一颗树等任何的，注意是“任何的”，都可以带上或使用这样一种视角去感受与感觉：我是分源头造物者时以上那些所有，会有什么(复合)的感觉。

9. 极致感受落差训练

不仅可以用于八密度初中后期的突破，也可以用于突破至第九密度，或者更往上，以及刷数据，刷体验，和探索分总源头视角与感受等。主动式的挑战与训练自身意识容器，意识的强度，意识的收张力等，这也是多面向的，需要用灵感根据不同情况任意的去创造，甚至可以每时每刻，对于更为极化的程度都能应对，甚至是兼容与复合叠加，那么不那么极化或者一般程度的那些都能够更为轻松应对。当然了意识体的面向是可以无尽拓展的，远不止如……