飞剑系统：

设计目的：用于增强玩家外观，并开启其他玩法。

具体内容：

玩家可以领取一套飞剑，飞剑可以分为：

6柄飞剑：天神道 人间道 恶鬼道 畜牲道 修罗道 地狱道；

12柄飞剑：邓太阿的十二飞剑。

每柄飞剑需要单独养成，滴血认主。每一柄的养成的时间段不一样。

6柄飞剑：四小时一次，22~2点第一柄飞剑，2~6点第二柄飞剑，以此类推。

12柄飞剑：对应时辰，子丑寅卯等。

都需要7天养成，一天不养，回退一点；两天不养，回退三点；三天不养，剑殒。

7天以后，剑大成，可随身盘桓，可收入剑匣。但只能让前后6小时的飞剑活动。比如：现在12点，可让6点到18点的剑出鞘。因此12飞剑可出鞘的更多。12柄飞剑最多出鞘7把，6柄飞剑最多出鞘4把。时辰一到出鞘的回鞘，可设置是否自动出鞘。飞剑在自己的时间段内攻击最强，其他时间段依次降低。