

名称：战斗记忆

级别：1

英文：BattleMemory

属性：+物理攻击 数值从 2-10 不等（基于关卡数）

说明：对于一个武者，战斗记忆比他的剑更加锋利

名称：元素感触

级别：1

英文：ElementPerception

属性：+魔法攻击 数值从 2-10 不等（基于关卡数）

说明：以太的力量来源于“世界精神”，逸散于整个宇宙，与人类的灵魂拥有相同的质料——《光芒圣典》记载

名称：闪避意识

级别：1

英文：DodgeAwareness

属性：+物理防御 数值从 2-10 不等（基于关卡数）

说明：战场上存活的老兵，比起战斗，似乎更注重保护自己

名称：心灵壁垒

级别：1

英文：ShieldOfSoul

属性：+魔法防御 数值从 2-10 不等（基于关卡数）

说明：用以太为介质的魔法攻击的对象是心灵，古代的贤者，通过修炼自己的心灵来使其不受魔法的侵扰

名称：流动愈合

级别：1

英文：Coalescence

属性：每行动一格血量增加 2-10（基于关卡数）

说明：强大的灵魂可以在时间流逝中自动修复伤痕，据《光芒圣典》的记载，灵魂能够从宇宙中弥散的以太中获得修复的质料，并由灵魂去修复肉身

名称：魂识

级别：2

英文：SoulOfMonster

属性：杀死怪物同时增加物理攻击和魔法攻击 +2-10（基于关卡数）

说明：每一个圣殿骑士都能够在战斗中不断地学习和进步，通过对魔物灵魂的识破，会增加战斗技艺

名称：幸运触碰

级别：2

英文名：LuckTouch

属性：每次掷到六时 增加法强

说明：圣殿骰子具有被光明圣教祝福的力量，只要洞悉了圣骰的神秘，便可以在掷出特殊数字时获得力量

名称：尖刺盔甲

级别：2

英文：PrickyArmour

属性：对敌人的攻击 10% 进行反弹

说明：远古光明教会为骑士们特别打造的盔甲，表面覆满了细小的尖刺，这种尖刺不仅会对物理的攻击进行反弹，也能反弹魔法的攻击。可惜尖刺盔甲的打造工艺已经失传，只有很少的数量还流传于世

说明：收获

级别：2

英文：Harvest

属性：棋盘每走一圈 对所有属性进行 5 点加成

说明：世界中散布着从“世界意志”流溢而来的以太，在周而复始的循环战斗中，人的灵魂可以逐渐洞悉世界的本质，并从其中获取到永久力量

说明：鲜血盛典

级别：3

英文：BloodCeremony

属性：战斗中损失的血量，会对魔物造成等量伤害

说明：黑教内部的不传秘术，鲜血沾染了灵魂的气味，可以成为比以太更好的魔法介质

说明：圣光祝福

级别：3

英文：GloryBlessing

属性：对魔物造成的伤害，战斗后回复等量血量

说明：光芒教会的不传秘术，圣光是世界精神的流溢，是宇宙之源，从魔物那里获取到的力量能够为己所用