

**名称：战斗记忆**

属性：+物理攻击 数值从 2-10 不等

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**

属性：+魔法攻击 数值从 2-10 不等

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

**名称：盾**

属性：+物理防御 数值从 2-10 不等

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**

属性：+魔法防御

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

**名称：流动愈合**

属性：每行动一格血量+2

说明：时间会修复伤口，是因为灵魂具有治愈属性

**名称：魂识**

属性：杀死怪物加攻击 +10

说明：对魔物灵魂的识破，会增加战斗技艺

**名称：幸运触碰**

属性：每次掷到六时 增加法强

说明：

**名称：尖刺盔甲**

属性：对敌人的攻击 10% 进行反弹

说明：

**说明：收获**

属性：棋盘每走一圈 对所有属性进行 5 点加成

说明：

**说明：鲜血盛典**

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**

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 balabala