# 绝学与本领·信仰体系

## 3.2收录部分

### 3.2.6领域

神的帮助以［领域］的形式呈现，神的帮助要用［信仰］提现。

领域由本体和分支领域技组成，其中本体会提供一些较为基础的增益（或提供造成减益的机会），领域技则允许传道者消耗本领域的信仰积分换来进一步的特殊效应。

##### 3.2.6.0.1领域通用表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 领域深度 |  |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 |  |
| ● | 路途 |  |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 领域深度 |  |
| ● | 徽记 |  |
| ● | 路途 |  |
| ● | 留空 |  |

##### 3.2.6.0.2领域技通用表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 附属领域 |  |
| ● | 所在深度 |  |
| ● | 消耗 |  |
| ● | 维持时间 |  |
| ● | 详述 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 类型 |  |
| ● | 位阶 |  |
| ● | 充能时间 |  |
| ● | 留空 |  |

#### 3.2.6.1伤痕领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 领域深度 | 9 |
| ● | 徽记 | 伤痕之眼 |
| ● | 路途 | 承受伤痛。 |
| ● | 留空 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 伤痕领域 |
| ● | 领域深度 | **9**  1（100）；  2（300）；  3（700）；  4（1500）；  5（3100）；  6（6300）；  7（12700）；  8（25500）；  9（51100）； |
| ● | 有效来源 | 见证痛苦的事直到在［伤痕领域］积累至少100点信仰积分后可以使用伤痕领域的力量。 |
| ● | 徽记 | ［斜竖瞳孔］图样，贯穿瞳孔的斜向条痕 |
| ● | 路途 | 铭记伤痛，刻画伤痕 |
| ● | 简述 | 领域徽记展示着深刻的痛楚，所以唤醒伤痕的力量，用以守护同伴或是杀伤敌人。 |
| ● | 领域加护 | 与物体进行消极互动时，恢复10点信仰积分；  受到伤害时，恢复伤害值\*10点信仰积分。 |

伤痕领域赋予传道者的力量是见证艰难的事情后从痛苦和迷茫中提取出的能量，所以见证的越多，获赠的就越多。

##### 3.2.6.1.1诘责之伤［1］

就这样咬住刁难，然后继续走下去吧。

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 诘责之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 信仰积分10 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 选定一个目标，为其恢复1点精力值。 |
| ● | 补充 | 使用［诘责之伤］时，消耗的信仰积分可以是10的任意倍数，恢复的精力值也会等倍增加。  每见证一个因纯粹的责怪留下伤痕的过程，可以得到1点信仰积分。 |

单纯的诘责而不鼓舞只会留下伤痕；即使是伤痕也比诘责更有用。

##### 3.2.6.1.2践踏之伤［2］

虽然受践踏者有时会逼自己变得更强，但并不能就此认定［践踏］这一行为对他们有好处。

——学生

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 践踏之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 2 |
| ● | 消耗 | 信仰积分100 |
| ● | 维持时间 | 直到目标遗忘施展者 |
| ● | 详述 | 选定一个目标，使之临时获得1点生命值，其生命值上限将暂时提升1点，直到效果结束。 |
| ● | 补充 | 使用［践踏之伤］时，消耗的信仰积分可以是100的任意倍数，恢复的精力值也会等倍增加。  每见证一场惨无人道的践踏都会获得1点信仰积分，假如某场践踏酿成了残酷的后果，则获得10点信仰积分。 |

这个名为［践踏之伤］的伤痕领域分支能力和命运学派的某个法术很像，都是赋予目标额外生命值的高尚力量。

##### 3.2.6.1.3孤单之伤［3］

-单身是一件好事吗？

-看情况，有时候与人合作能做更多事。

-但是……

-啊，我知道你想说什么。其实有些人虽然看上去不是单身，但是那人与另一半只是基于某种不必要的必要而在一起而已，并没有处于合作状态，就和你看到的一样，这时在一起的生活反而不如单身舒适。

-我还什么都没说呢。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 孤单之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 3 |
| ● | 消耗 | 信仰积分10 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 燃起孤独的人最需要的勇气，使目标恢复1点体力。此能力的目标可以选择1个或多个，当选择多个时，这个领域能力会有数秒的冷却期（冷却秒数等于目标个数）。 |
| ● | 补充 | 每认识一个孤单者，可以获得1点信仰积分。  每了解孤独者的一个过去的故事，可以获得10点信仰积分。 |

孤独对习惯孤单的人来说算不上什么酷刑。

##### 3.2.6.1.4离乡之伤［4］

我已经离开家乡很多年了，那里……乾坤倒转，已经找不到了。

——大盗

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 离乡之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 4 |
| ● | 消耗 | 信仰积分500 |
| ● | 维持时间 | 直到目标遗忘施展者 |
| ● | 详述 | 将背井离乡的忧愁和思虑化作旅人的加护，使复数个目标遭受的风雨署寒与行路疲劳减半。与此同时，目标面对自然环境造成的减益与惩罚也减半处理。 |
| ● | 补充 | ［离乡之伤］的效果至多覆盖5人。  ［离乡之伤］并不能减少自然现象对目标造成的伤害。  每见证一次被迫出走的情节都会获得5点信仰积分。 |

受到［离乡之伤］加护的旅人可以用同样的体力走双倍或更多的路程，即使天气恶劣也可以勉强行动。强风可吹不走悲伤者眷顾的旅人。

##### 3.2.6.1.5无家之伤［5］

善待他人就是珍爱自己的生命，尤其要小心某些人的悲痛可能会变成冲击波。

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 无家之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 5 |
| ● | 消耗 | 信仰积分1000 |
| ● | 维持时间 | 直到能量之潮离开施展者的视线 |
| ● | 详述 | 将丧失家庭的 极悲化作掀起地板的能量之潮，一股看不见但是可以明确感受到的力量将地面震碎、扬起尘屑并朝着指定的方向开过去，它足有数米宽，会给每一个来不及避开的单位传递1000单位的动能，这足以杀死或者破碎一个人。 |
| ● | 补充 | 能量之潮的移动速度受传道者自己控制，可以模仿龟爬的速度也可以快如闪电。  每见证一个家破人亡的惨剧都可以得到10点信仰积分。 |

见证了数以百计的无家惨案之后，就能从这些惨案中吸取力量，用以守护自己的家人……或制造更多惨案呢？

##### 3.2.6.1.6爱别之伤［6］

-经历了生离死别所以得到了复活他人的能力这种现象很普遍吗？

-不普遍，这个是特殊情况。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 爱别之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 6 |
| ● | 消耗 | 领域积分1000 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 将神的力量转化成生命力量，用于复活1个目标并将其生命值恢复到1点。 |
| ● | 补充 | 无论目标的死状如何都不影响复活的效果。  无论目标是否死亡（即选定的目标是否为有效目标）都会消耗领域积分。  可以消耗更多的领域积分为目标恢复更多生命值，每次消耗的数目必须是1000的正整数倍（恢复同倍的生命值）。  每见证一场因所爱之物毁损或遗落导致的悲痛可以获得1点领域积分在伤痕领域。 |

死亡会带来更多生命的说法也许是正确的。当然，肯定不是因为这个领域能够复活他人而正确。

##### 3.2.6.1.7时间之伤［7］

如此激烈翻腾的情绪与痛楚的风暴甚至让时间流血。

——巫师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 时间之伤 |
| ● | 附属领域 | 伤痕领域 |
| ● | 所在深度 | 7 |
| ● | 消耗 | 信仰积分12000 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 号令灌满了仇恨的时间之风持续吹蚀敌人，造成大量超然伤害，具体伤害值不明，但足以摧毁任何出现在宇宙之内的事物，并将其磨成无序的齑粉。 |
| ● | 补充 | 时间之风吹蚀敌人时，敌人周边或挡在路径上的事物不会受到影响。  每见证一场因时间流逝造成的悲剧，可以获得积累在［伤痕领域］的120点信仰积分。 |

时间之伤吹起的不仅是风，还有融化在风中一同哭啸的无穷哀思与悲痛。

#### 3.2.6.2绝望领域

没人能抵抗绝望的侵蚀！当然……配上背景音乐就不一样了，呵呵。

——心笼

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望领域 |
| ● | 领域深度 | **0** |
| ● | 有效来源 | 生活在令人绝望的环境中直到在此领域攒够100点信仰积分（每30分钟积累1点）。 |
| ● | 徽记 | ［污浊之露］图样，漆黑的球体向下垂落没有光泽的液滴 |
| ● | 简述 | 绝望领域的徽记表现的是［绝望］的形状，多数人都觉得那很贴切，不论是球体还是球体滴下的液体都不是令人期待的样子。将死之人的绝望使这种人只是存在就对周围人造成威胁，但这种威胁在明白一切之前往往无法察觉。 |
| ● | 领域加护 | 使附近的单位精力值持续降低，每30分钟降低1点（低于30分钟则不降低），除失去意识外无法自然恢复。这个效果的范围受到信仰积分的影响，每1点信仰积分影响范围+0.1米。 |

绝望领域的传道者就是绝望本身。

##### 3.2.6.2.1不死

死亡可以是人的终极目的，尤其是发现死后还可以继续活着的时候。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望·不死 |
| ● | 附属领域 | 绝望领域 |
| ● | 所在深度 | 0 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 传道者的身体和意志可能化作绝望的一部分，伴随着绝望本身在人群中的传播，一刻不停地旅行。或是像影子一样停滞在某个角落，以窒息般的绝望沾染接近的每一个人。当传道者的身体和意志被摧毁时，便会随着绝望的蔓延而重现。他们总是以轮廓的形式出现在其他绝望的人的幻觉之中，做他们想做的事。 |
| ● | 补充 | 绝望领域的传道者的死后重现不仅会做顺应绝望的事，也可以做反逆绝望的事，这取决于传道者生前的念想。 |

绝望领域的拥趸死后会变成绝望领域的使徒。然而就连绝望本身恐怕也无法想象，使徒中竟然有反逆者。

##### 3.2.6.2.2不患

在笑什么？是因为我的反应和你的想象不同吗？

——龙

恐惧是人之常情。但事情坏就坏在不属于人的东西太多了。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望·不患 |
| ● | 附属领域 | 绝望领域 |
| ● | 所在深度 | 0 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 浸溺在无有希望之潭的绝望领域者不会感受到丝毫恐惧，因为恐惧的诱因对ta们而言并不是特别值得在意的东西，换句话说，恐惧应鼓起勇气直面ta们，而非反过来。 |
| ● | 补充 | —— |

学界认为人之所以感到恐惧是因为基因层面害怕被世界抹杀，而深陷绝望中的人只觉得世事无聊，ta们甚至能否定世界。

##### 3.2.6.2.3不移

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望·不移 |
| ● | 附属领域 | 绝望领域 |
| ● | 所在深度 | 0 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 曾一度在绝望中愈加深沉的无意义的思考，使传道者不再像寻常生命那样对世界有积极的响应，以至于悲伤、喜悦或慌乱都失却了原本的意义和威胁。 |
| ● | 补充 | ［绝望·不移］只能使传道者忽视剧烈的情绪影响，但是细微的，润物细无声的浸透无法彻底隔绝。 |

##### 3.2.6.2.4不归

我的过去死在这里，这是一片邪恶之地。假如这条路没有尽头，我就再也不会回来了。

——旅行者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 绝望·不归 |
| ● | 附属领域 | 绝望领域 |
| ● | 所在深度 | 0 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 传道者不能从绝望领域脱离。他们要么死去，转化成绝望的使徒，要么自降为污浊凡世的绝望之影，总而言之，就是无法踏上回归之路。 |
| ● | 补充 | —— |

据说凡俗生命的心中记有保存着一切美好的温柔之乡。据说绝望领域者的温柔乡已在漫长的绝望生活中磨尽，再无一丝碎片可寻，亦无一毫影迹可想，已成为心中一个充满遗憾的空洞。

#### 3.2.6.3记忆领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 记忆领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 | 设法保存秘密直到在记忆领域积累100点信仰积分。 |
| ● | 徽记 | ［重纹之服］图样，版本众多。布满重叠花纹的上衣、下装或斗篷类衣服。 |
| ● | 简述 | 保守秘密，是为了说给正确的人听。其实一些话原本不是秘密，只是它的主人往往已逝，交给他人承担只会招致祸端。世界在循环中演进，往日都要重现，只要人们活得长久，便可等到熟悉的风吹过耳畔，直到此时，将盒中之秘示现于人。 |
| ● | 领域加护 | 传道者可以花费一定的记忆随机获取［特殊能力］，也可以用记忆作为素材强化已有的［特殊能力］。花费的记忆越有价值，获取能力的初始效果或强化效能越强。 |

罪恶领域

逃亡领域

#### 3.2.6.6神性领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 神性领域 |
| ● | 领域深度 | **3**  1（100）  2（300）  3（700） |
| ● | 有效来源 | 代行神事直到在神性领域积累至少100点信仰积分。 |
| ● | 徽记 | ［三重星纹］图样。三颗四角星形，其中两颗部分重叠。 |
| ● | 简述 | 神性领域蕴含着传说中的登神之道，据说只要模仿神的一百种行为就能成为真正的神明——是假的。但它有助于凡人获得如同神明一般的威严。 |
| ● | 领域加护 | 传道者每天可以获得等量于神性领域信仰积分的复数单位的［神性］，当人物遇到威胁其自我持续性或者真心想为某事出力的时候，每1单位神性可以让传道者支配1单位任意类型的二级外显能量。前一天未使用的神性会在第二天消失。 |

每个人都可能是神性领域者，因为每个人都有积累信仰积分的条件，只是传说中名为［罪原］的概念会阻止事物向着好的方向发展。在古老的传说中，罪原以一种复杂的规则重塑了智慧，是一切悲惨的根源。

##### 3.2.6.6.1三等神迹·遍行仁义

-您就是神派来拯救我们的大英雄吧！

-是的，我就是。

-您真不谦虚啊。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 三等神迹·遍行仁义 |
| ● | 附属领域 | 神性领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 获得此领域技之后，传道者帮助他人获得的信仰积分翻倍（2倍）。 |
| ● | 补充 | 获得此［领域技］之前，传道者每帮助1个人就可以获得1点在神性领域的信仰积分。 |

三等神迹·悖者失形

二等神迹·未奉高堂

##### 3.2.6.6.4一等神迹·不躲灾殃

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 一等神迹·不躲灾殃 |
| ● | 附属领域 | 神性领域 |
| ● | 所在深度 | 3 |
| ● | 消耗 | 按情况消耗［神性］ |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 假如传道者面临的困境并非针对ta个人，那么可以在使用神性避免祸患时可以发挥［=信仰积分］倍的作用。  假如传道者追求的结果不止利于ta个人，那么在使用神性追求好的结局时可以发挥［=信仰积分］倍的效果。 |
| ● | 补充 | —— |

##### 3.2.6.6.5一等神迹·不索报偿

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 一等神迹·不索报偿 |
| ● | 附属领域 | 神性领域 |
| ● | 所在深度 | 3 |
| ● | 消耗 | 无消耗 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 传道者每不求回报地提供价值1元的帮助，可以额外积累1点不会刷新的［神性］。 |
| ● | 补充 | 一旦传道者选择追回报酬，那么已经获得的［神性］将被夺走，假如夺走现有的［神性］之后还有“债务”，那么将进一步扣除每天刷新的［神性］。 |

##### 一等神迹·不可动摇

##### 一等神迹·不受侵犯

#### 3.2.6.7意义领域

选择、挣扎、努力此三样是追寻意义的过程中不可少的工具。

——博士

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 意义领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 | 寻找自我价值的真正用途的过程中积累至少100点信仰积分在意义领域。 |
| ● | 徽记 | ［异向四箭］图样，分别指向不同方向的四个箭头 |
| ● | 简述 | 领域徽记展示的异向箭头似乎暗示着寻求意义的道路没有绝对的正途。 |
| ● | 领域加护 | 来源于神的力量已成为传道者的守护神，在传道者没有精确认识到敌人存在与具体方位之前，绝不会因偷袭而死。 |

［意义领域］在传道者中间盛行的同时，世界范围内就爆出许多奇迹生还的新闻，这其中的联系令人在意。

#### 3.2.6.8吉祥轮领域

在这流离失所的九百年间，我欠他们286417.3顿饭。

——战士

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 吉祥轮领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 | 让世界变得更加美好的过程中积累至少100点信仰积分在吉祥轮领域。 |
| ● | 徽记 | ［大吉祥轮］图样，一个浮在半空的巨型吉祥轮下面站着只有它1/6大小的一个人。 |
| ● | 简述 | 吉祥轮领域的徽记单从图像上看就给人一种祥和的感觉，那是一种一切向好的强烈感觉，如同世界的动车会向着更光明的未来行驶。在现实中，吉祥轮领域的传道者也会出现在各种各样的险境中带给人们生的希望，有时力量尽管微弱，却也能传达到受助者的心中。 |
| ● | 领域加护 | 在［吉祥轮领域］的传道者的眼中，世界上的阴暗苦痛之处会以视觉上的黑影为形式表现出来，对于光明的需求越热切的地方，黑影的范围就越大。 |

吉祥轮领域的传道者在感染人心的方面恐怕是最为强大的，许多从不接触信仰体系的人都在一轮轮受助的过程中不知不觉地变成了它的传道者。

##### 3.2.6.8.1风里来的食粮［1］

-所以这么说来，热衷于解决苦难的你们获取力量的来源不就是苦难本身？

-你吃太饱了吧？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 风里来的食粮 |
| ● | 附属领域 | 吉祥轮领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 信仰积分100 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 召唤几只［吉祥鸟］，这些鸟儿会利用爪子和翅膀携带一定重量的熟食菜肴凭空出现在所有观察者都没有注意到的地方并朝着传道者的位置飞行，一旦传道者接收这些“货物”，鸟儿们就会像变魔术一样消失，不留下一根羽毛。 |
| ● | 补充 | ［吉祥鸟］带来的食物味道中规中矩，但是吃到厌恶或过敏的食材也不必承受可怕的生理反应。  ［吉祥鸟］每次可以携带的食物总重量不超过10斤。  每救助一组因饥饿而陷入绝望的人一次，可以在［吉祥轮领域］积累10点信仰积分。 |

许多［吉祥轮领域］的传道者在尝过［吉祥鸟］带来的饭菜时就不想自己做饭了，虽然满足不了个别人挑剔的胃口，但省事是真的省事。

##### 3.2.6.8.2雨里顺的水浆［1］

-你这个水它的含菌量是否在标准以内？

-你就说到嘴边了喝不喝吧。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 雨里顺的水浆 |
| ● | 附属领域 | 吉祥轮领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 信仰积分100 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 详述 | 召唤［吉祥云］出现在传道者的上空，它直接出现在云层的高度或者传道者所在空间内的天花板，并降下一定量的某种内隐物质。这种内隐物质在接近传道者到ta的视野范围内时变成外显物质，此时它表现为水的性质，并且自动灌入所有开口向上打开的容器中。在灌入容器中的“水”的总重量达到10斤或者所有符合条件的容器都已经被灌满时，［吉祥云］就会消失，溢出来的“水”也会消失不见。 |
| ● | 补充 | 这个能力生成的“水”具有无色无嗅有点甜的特征，它的化学性质和纯净水完全相同，但就是莫名其妙地有点甜。  每救助一组因口渴而陷入绝望的人一次，可以在［吉祥轮领域］积累10点信仰积分。 |

##### 3.2.6.8.3土里长的幽光［1］

-哎呦！你这破灯都快把我闪瞎了。

-都给您照破相了！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 土里长的幽光 |
| ● | 附属领域 | 吉祥轮领域 |
| ● | 所在深度 | 1 |
| ● | 消耗 | 信仰积分100 |
| ● | 维持时间 | 永久；直到传道者不再需要它们 |
| ● | 详述 | 在不破坏地面的情况下，［吉祥灯］将沿着传道者默想的路径从场地的下表面生长出来，它以100%的烈度向外传递30单位的光能，发出堪比卧室主灯的光亮，一次性最多出现10盏。 |
| ● | 补充 | ［吉祥灯］像是一颗光球，其下具有一些形似变形虫伪足的支撑物与地表相连。它发出的光有点像生物发光，是一种柔和的带温润雾边的光芒，而非太阳或某些电灯那样硬的光。 |

#### 3.2.6.9馈礼领域

选择此道吗？不害怕歌声、戏剧、说书、诗曲中没有你的名字？

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 馈礼领域 |
| ● | 领域深度 | **5**  1（100）；  2（300）；  3（700）；  4（1500）；  5（3100）； |
| ● | 有效来源 | 让他人感到幸运直到在馈礼领域积累100点信仰积分。 |
| ● | 徽记 | ［奉献之心］图样，一颗被两条礼物扎带交叉绑好的粉红色毛茸茸的心形体。 |
| ● | 路途 | 化作好运，奉献自己 |
| ● | 简述 | 一件好的礼物可以让人从心底感到幸运，会带来对上天如此安排的无上感激。馈礼领域似乎认为，使别人感到幸运，就是对于世界而言最大的奉献，是真正的替天行道。 |
| ● | 领域加护 | 传道者获得等同于自身领域深度的额外意志力等级。这意味着传道者能比普通人更早地尝试到意志力的作用。 |

尽管馈礼领域者常有足够良善的念想，但对其抱有反对态度的一方则提出了令人在意的说辞：随心所欲地让别人感到幸运是对于世界权力的无耻窃夺，这本质上是一种侵害与轻慢。

#### 3.2.6.10妄想领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 妄想领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［青金之芽］图样，华美光洁的青金宝石雕刻成的植物嫩芽。 |
| ● | 路途 | 思不存在，索不真实 |
| ● | 简述 | 对高于现实之物的执着非但不会带来毁灭，反而要见证艺术的重生，不仅如此，还会给人力量。 |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之青金猫的加护，动力天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.11寄念领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 寄念领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［双角之首］图样，谜团般的漆黑头颅上伸出两根长角。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之胎鹿的加护，机敏天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.12孤愿领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 孤愿领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\* |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，明智天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.13窃望领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 窃望领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\* |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，学识天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.14省弃领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 省弃领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［虹光霆闪］图样，多彩的漩涡状祥云垂下七色的雷霆。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之祥雷的加护，刚劲天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.15诘责领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 诘责领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\*\*。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，健康天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.16蛰伏领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 蛰伏领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\*\*。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，运转天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.17桀黠领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 桀黠领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 | 行使残暴的智慧直到在桀黠领域积累100点信仰积分。 |
| ● | 徽记 | ［漆黑之涎］图样，光滑的水滴形物体从月亮上滴落的形象。 |
| ● | 简述 | 永远都在追求最高效率，永远都在追求行事优雅，在极致高效的前提下轰杀一切，吞噬一切，否定一切，在唯美天幕投下挥之不去的恐怖身影，达成了这一点就足以代表祂的意志。所谓［桀黠领域］，就是为向着此道而行的人们提供的奖励。 |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之星云妖龙的加护，感觉天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.18余热领域

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 余热领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\*\*。 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，灵慧天赋值永久+1。 |

#### 3.2.6.19祈愿领域

祈愿领域天下第一！

——咏者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 余热领域 |
| ● | 领域深度 | **1**  1（100） |
| ● | 有效来源 |  |
| ● | 徽记 | ［\*\*\*\*］图样，\*\*\*\*\*\*\*。 |
| ● | 路途 | 聆听心愿，实现祈望 |
| ● | 简述 |  |
| ● | 领域加护 | 传道者受到九域之\*\*\*的加护，灵慧天赋值永久+1。 |