噬血代码全炼血性能一览 【v1.53 2020/8/16】

前言

本全炼血性能表参与制定人员如下：

感谢贴吧：@素水淄淄、 @星隙之痕 @Magillls 提供的早期伤害计算公式，优化后的完整伤害计算公式由 @尤利西斯和@闻道 inger测算并整理

感谢贴吧：@光辉 @咸鱼翻身266 @LordtheBrewer @雲猫騎士团 @脑补剑士 @Yosuko1984 @流流-流 @时风赚夜 @玲落白夜 提供的部分早期炼血性能数据

感谢STEAM:苍穹の绝音（贴吧：@玲落白夜）制定的早期炼血性能表（v1.0至v1.2）

感谢Eugeization（BiLiBiLiUID 10722268） HaoJun0823（贴吧：@兰德里奥）提供的官方攻略本牙装基本数据用于测试防御型炼血性能

游戏版本：v1.3 劫火骑士王 2020/2/7 闻道 inger（BiLiBiLiUID 1497949）修订（补充修正部分炼血性能描述，补充主动炼血冥血消耗和 DLC1新炼血性能描述）

游戏版本：v1.4 冰花女皇 2020/3/1 尤利西斯（BiLiBiLiUID 36244108）修订（补充修正部分炼血性能描述，补充DLC2新炼血性能描述）

游戏版本：v1.5 狂雷皇帝 2020/4/13 尤利西斯、闻道 inger修订（补充修正部分炼血性能描述，补充DLC3新炼血性能描述，新增增伤型炼血类别区分）

游戏版本：v1.53 狂雷皇帝 2020/8/16 闻道inger、尤利西斯修订（完全重制炼血性能表，补充修正大部分炼血性能描述，新增炼血使用要求，新增概念介绍，新增伤害型炼血削韧、冲击力表达描述）

概念

飞行道具	指通过武器消耗冥血释放（或称为武器射击）（例如刺刀枪射击、冲击波、空之太刀、白狼王大剑轻蓄力释放的血波 ...）或通过牙装消耗冥血释放（阳法、阴法）的具备碰撞判定的飞行物，特性：触发一击类增益炼血（例如闪现尖牙、血噬）时，在最早释放的飞行道具命中敌人、墙体或自主消失之前，所有已释放的飞行道具均享受现有一击类增益炼血加成 。

增伤型炼血分类

No	范围		定义
A	速度特杀、趋胜追击		A类内部互相**乘算**，与所有类别增伤均 **乘算**
B	殒命之旅、强化射击、厄运之日、魅影倾向、武器专精、坚韧之牙、迅达之牙、豪杰之牙、极限之歌、阴之冲动、阳之冲动、血噬		B类内部互相**乘算**，除与B类增伤**独立**，与其他类别增伤均 **乘算**
BC	强化重击，闪现尖牙		BC类内部互相**加算**，除与D类增伤**独立**，与其他类别增伤均 **乘算**
C	超负荷，进击指令，剑舞，连续狂舞		C类内部互相**加算**，除与D类增伤**独立**，与其他类别增伤均 **乘算**
D	荣耀之桥，双面刃，生存本能，狂击，贪狼演出		D类内部互相**加算**，除与A类增伤**乘算**，与其他类别增伤均 **独立**
S1	绝对猎命者	首次攻击(吸血攻击和大部分法术不消耗绝对猎命者 ，个别消耗)对敌方物理抗性有穿透效果，敌方物理抗性为**正**时计算**1/4**的物理抗性，为**负**时计算**4**倍的物理抗性	
S2	元素属性	武器自带元素属性，元素属性摇变，炼血元素属性附魔，道具元素属性附魔，爆发状态下元素属性附魔，武器重蓄力炼血元素属性附魔	

元素属性对抗公式为【1+(武器元素属性攻击倍率 -受击对象元素属性抗性)/100】

当武器已存在一种元素属性时，后续获得的同一元素属性附魔倍率会受到 **30**惩罚，不同元素属性彼此不影响；元素属性类别内部互相 **加算**，与其他类别增伤均 **乘算**

防御型炼血分类

No	范围	定义
物理抗性类	防护治疗，破灭巨力，坚守指令	此类内部互相**乘算**(坚守指令与自身**加算**)，防护治疗和破灭巨力基于**牙装基本物理抗性**提升，坚守指令基于**牙装总(基本+加成)物理抗性**提升
元素抗性类	四元素属性防壁，元素防壁	元素抗性类内部互相**加算**，四元素属性防壁提升**45**对应元素抗性，元素防壁基于**牙装总(基本+加成)阳属性值**同等提升对应数值的四元素抗性
次数减伤类	秽血庇护，代罪之血	次数减伤类内部互相**加算**，与持续减伤类**乘算**，减伤类防御型炼血直接减少对应百分比受到的最终伤害
持续减伤类	钢铁意志，钢铁意志（薄暮曙光重蓄力版）	持续减伤类内部互相**乘算**，与次数减伤类**乘算**

伤害计算公式

武器近战攻击：

A类*【(武器基本攻击力+力气、灵巧补正加成攻击力)*B类*C类+D类】*武器招式伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对猎命者穿透系数/100)*【1+(武器元素属性攻击倍率 -受击对象元素属性抗性)/100】

武器射击(无元素属性)：

A类*【(武器基本攻击力+集中、意志补正加成攻击力)*B类*C类+D类】*武器招式伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对猎命者穿透系数/100)

武器射击(有元素属性)：

A类*【(武器基本攻击力+集中、意志补正加成攻击力)*B类*C类+D类】*武器招式伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对猎命者穿透系数/100)*【1+(130-受击对象元素属性抗性)/100】

牙装吸血攻击：

A类*【(牙装基本吸血攻击力+力气、灵巧补正加成吸血攻击力)*B类*C类+D类】*牙装招式伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对猎命者穿透系数/100)*【1+(牙装元素属性攻击倍率 -受击对象元素属性抗性)/100】

牙装炼血攻击(无元素属性)：

A类*【(牙装基本阳/阴属性值+集中/意志补正加成阳/阴属性值)*B类+D类】*阳/阴法伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对猎命者穿透系数/100)

牙装炼血攻击(有元素属性)：

A类*【(牙装基本阳/阴属性值+集中/意志补正加成阳/阴属性值)*B类+D类】*阳/阴法伤害倍率*(1-受击对象物理抗性*绝对猎命者穿透系数/100)*【1+(130-受击对象元素属性抗性)/100】

注1：攻击对象物理抗性为正时绝对猎命者穿透系数为 1/4，为负时穿透系数为 4；

注2：游戏内武器攻击力面板显示的加成面板为力气 、灵巧补正加成面板，【武器基本+力气灵巧补正】称为武器近战面板，集中、意志补正加成面板不显示，【武器基本+集中意志补正】称为武器射击面板；

注3：力气、灵巧、集中和意志的补正效果取决于武器 /牙装对应基本面板、对应补正等级、人物等级、血码对应能力等级；体质和耐力对牙装物理和元素抗性的补正效果为基于对应能力等级提升固定值 ；

注4：炼质变下，只有对应的基本面板享受特殊的额外 50%炼血时面板提升效果，由炼血产生的加成面板不享受该效果；

举例1：落日剑炼+10【基本攻击力411、加成攻击力0】，发动超负荷后【基本攻击力411、加成攻击力411*37.5%=154】，再发动闪现尖牙后 【基本攻击力411、加成攻击力411*150%+154*200%=924】；

举例2：落日剑炼+10【基本攻击力411、加成攻击力0】，亡蚀爪牙炼+10【基本阳值585、加成阳值0】，

发动生存本能后亡蚀爪牙炼 +10【基本阳值585、加成阳值300】、落日剑炼+10【基本攻击力411、加成攻击力375】，再发动荣耀之桥后落日剑炼 +10【基本攻击力411、加成攻击力375+585*75%+300*50%=963】。

炼血栏位

噬血代码中无论是世界主玩家 、NPC还是协助者玩家，均拥有6层炼血栏位，在每层炼血栏位中相同的炼血只能存在一个 ，后发动的炼血会重置先发动的同一炼血的持续时间 。

栏位名称	定义
主体炼血	指个体自主发动的炼血 、例如殒命之旅、强化重击、进击指令、火焰武器、钢铁意志等等
客体炼血	指其他个体发动的全员共享的炼血 ，例如超负荷、坚守指令、闪电武器、权威等等
道具	指个体自主使用的道具 ，例如中毒、皇帝元素等等
武器炼血	指通过武器重蓄力发动的炼血，例如炙剑因费诺的火焰附魔、薄暮曙光的钢铁意志等等
通常被动	指被动栏携带的通常状态下就能生效的被动 ，例如提升武器吸血能力、缩短炼血发动时间等等
爆发被动	指被动栏携带的爆发状态下才能生效的被动 ，例如提升吸血能力、附加僵直属性等等

削韧与冲击力

玩家武器、牙装发动的攻击和攻击型炼血命中敌人均会产生削韧（存在极个别0削韧情形，例如非爆发状态下的特殊重击、冰棘波），常规敌人的韧性槽被削至 0及以下时产生硬直效果并恢复韧性槽 ，

该硬直效果取决于玩家削空敌人韧性时最后一次攻击判定本身具备的冲击力 ，冲击力总计存在 4种表达：小硬直、大硬直、击倒和击飞。

注：部分敌人招式存在霸体效果 （例如碎岩巨汉、异常肉块），敌人若正好处于霸体状态，玩家的攻击将无法对其造成削韧效果 ，即便已经满足削空韧性槽，也只能在敌人霸体结束后再次攻击才能产生硬直效果 。

正文

主动增伤型炼血

名称	系统	消耗冥血	性能描述	所需能力值	持续时间	冷却时间	炼血来源
强化重击	阳	5	**BC**类，提升自身武器近战和射击产生的飞行道具攻击力 **10%**	力气B	180s	5s	斗士
强化射击	阳	5	**B**类，提升自身武器射击产生的飞行道具攻击力 **60%**	灵巧C	30s	5s	猎人
荣耀之棉	阳	5	**D**类，提升自身武器近战攻击力 **穿破岛阳属性值的 50%**	集中B+	90s	10s	厄奥丝
超负荷	阳	5	**C**类，提升自身与 **同行者** 武器近战、射击产生的飞行道具和牙装吸血攻击力 **25%**，因敌方攻击受损时提前解除	灵巧C、耐力C	90s	10s	暗杀者
进击指令	阳	5	**C**类，提升自身与 **同行者** 武器近战、射击产生的飞行道具和牙装吸血攻击力 **20%**， 降低自身牙装总物理抗性 **33%**	耐力S	60s	30s	阿斯克勒毕欧斯
绝对猎命者	阳	4	**S**，**首次攻击**使自身攻击穿透敌方物理抗性 ，敌方物理抗性为 **正**时计算 **1/4**倍物理抗性 ，为 **负**时计算 **4**倍物理抗性 无论是否命中均会消耗绝对猎命者（牙装吸血攻击和大部分法术类受穿透效果但不消耗绝对猎命者 ，个别消耗）	灵巧C、耐力C	/	5s	暗杀者
闪现尖牙	阳	6	**BC**类，**首次攻击**提升自身武器近战和射击产生的飞行道具攻击力 **100%**，无论是否命中均会消耗闪现尖牙	力气A	/	20s	亚特拉斯
狂击	阳	5	**D**类，**首次攻击**提升自身武器近战和射击产生的飞行道具攻击力 **固定值400**，无论是否命中均会消耗狂击	力气B	/	15s	狂战士
鲜血武器 火焰武器 寒冰武器 闪电武器	阳	5	**S**，赋予自身与 **同行者** 武器近战 **50**对应元素属性倍率 ， 道具（10s）和武器重着力炼血（30s）赋予自身武器近战 **35**对应元素属性倍率 ， 元素属性对抗公式为 【1+（武器元素属性攻击倍率 -受击对象元素属性抗性 ）/100】， 当武器已存在一种元素属性时 ，后续获得的同一元素属性附魔倍率会受到 **30**惩罚，不同元素属性彼此不影响	集中D+	30s	5s	黑暗骑士 普罗米修斯 芬恩 莫克留斯
基奇刻印 钝化刻印 封血刻印 麻痹刻印	阴	4	赋予自身武器近战 **30**对应异常属性值 ， 道具（10s）赋予自身武器近战 **30**对应异常属性值 ， 不同方式赋予武器异常属性值 **加算**，无惩罚，命中敌人时基于武器招式累积异常属性值的倍率累积异常耐受槽 赋予自身武器近战 **20**僵直属性值 ，道具（10s）赋予自身武器近战 **30**僵直属性值	灵巧C	30s	30s	幾涕者 猎人 普罗米修斯 暗杀者
血噬	阴	4	**B**类，持续时间内提升自身牙装总 **阴**属性值 **50%**，仅 **首次挂术攻击** 享受，无论阳法、阴法命中敌人均会消耗血噬	集中C、意志B	15s	2s	女王噬魃
剑舞	阳	10	**C**类，赋予自身每次武器近战攻击命中后提升自身武器近战 、射击产生的飞行道具和牙装吸血攻击力 **5%**的状态， 每次增伤提升效果均以 **加算**方式叠加，与被动连连狂舞的增伤提升效果一同计算	专属炼血	30s	15s	普罗米修斯
殒命之旅	阳	10	**B**类，提升自身武器近战 、射击产生的飞行道具 、牙装吸血攻击力 、牙装阳属性值和阴属性值 **50%**， 恢复全部生命值 ，提升1级闪避能力，持续时间内 **不可切换血钩**，持续时间结束后 **爱化且同行者无法救援**	专属炼血	60s	/	诛杀女王
双面刃	阴	10	**D**类，提升自身武器近战 、射击产生的飞行道具 、牙装吸血攻击力 **固定值800**， 持续时间内每秒损失 **1.66%最大生命值**，当前生命值归1时提前解除	专属炼血	60s	30s	海姆达尔
冲击波	阳	5	赋予自身每次 **武器下砸攻击** 产生伤害倍率 **45%**，**终伤强势砸**，倒钩**140**，冲击力为 **大硬直** 的冲击波的状态， 冲击波伤害面板取决于武器基本面板 、武器集中意志补正等级 、人物等级和血钩集中意志等级 ， 同一把武器的不同下砸攻击模组产生的冲击波相同 ，炼血发动的武器战技无法产生冲击波	力气B、体质B	30s	5s	亚特拉斯
限力突破	阳	4	提升自身血码 **1**级力气和灵巧能力等级	集中D+	120s	5s	黑暗骑士
超载附加	阳	4	提升自身血码 **1**级集中和意志能力等级	集中D+、意志D+	120s	5s	联机等级5奖励
超限体能	阳	4	提升自身血码 **1**级体质和耐力能力等级	集中D+	120s	5s	试炼之塔 II、 天牢雪狱

主动防御型炼血

名称	系统	消耗冥血	性能描述	所需能力值	持续时间	冷却时间	炼血来源
血之防壁 火焰防罩 冰霜外衣 雷神之布	阳	4	提升自身与 **同行者** 牙装 **45**对应元素属性抗性 ， 道具（90s）提升自身牙装 **20**对应元素属性抗性 ， 牙装对应元素蚀变提升 **50**对应元素属性抗性	/ 集中D+ / 集中D+	90s	5s	斗士 黑暗骑士 亚蒂密丝 莫克留斯
元素防壁	阳	5	基于 **穿越总阳属性值** 同等提升自身与 **同行者** 牙装对应数值（**0至97**）的四元素属性抗性	集中B	30s	5s	厄奥丝
七彩防壁	阳	6	提升自身武器对元素属性攻击的防御力 **45**	集中C+、体质B	90s	5s	狄蜜特
伟大庇护	阳	5	提升自身武器对物理属性攻击的防御力 **20%**（道具提升**10%**，与伟大庇护 **加算**）	集中C	90s	15s	赫密士
钢铁意志	阳	5	**持续减伤** 类，减少自身受到的最终伤害 **25%**（蹲蹲蹲 光着力炼血发动的钢铁意志效果相同 ）	耐力C	60s	5s	狂战士
秽血庇护	阳	5	**次数减伤** 类，减少一**次**自身与 **同行者** 受到的最终伤害 **50%**（落火前火焰炮板不消耗秽血庇护但仍享受减伤效果 ）	集中D+、体质B	/	5s	亚特拉斯
代罪之血	阳	10	**次数减伤** 类，每次消耗**3**冥血减少自身受到的最终伤害 **50%**	专属炼血	30s	30s	厄奥丝
破灭巨力	阳	6	基于 **穿越基本物理抗性** 提升自身牙装物理抗性 **38%**，提升自身**100%**坚韧度， 降低自身牙装四元素属性抗性 **200**，降低**1**级闪避能力	专属炼血	90s	30s	女王鲍鲍
防护治疗	阳	2	消耗自身 **至少1点、至多37%最大生命值** 救援同行者 ，并基于 **穿越基本物理抗性** 提升 **同行者** 牙装物理抗性 **50%**	专属炼血	60s	15s	艾斯特蕾雅
坚守指令	阳	5	基于 **穿越总物理抗性** 提升自身与 **同行者** 牙装物理抗性 **15%**， 降低自身武器近战 、射击产生的飞行道具攻击力 **15%**和牙装吸血攻击力 **40%**	体质S	60s	30s	阿斯克勒毕欧斯
净化之光	阳	10	生命值受损后以每秒 **5%最大生命值** 回复该次损失的 **75%**，若回复过程中生命值 **发生其他变动** 则该次回复终止	集中C、体质C+	60s	10s	诛杀女王
抗体生成	阳	6	同等提升自身牙装一定数值的五异常耐受槽上限（道具提升为**10**）	集中B	90s	5s	厄奥丝
再生者	阳	5	提升自身与 **同行者** 再生能力回复量 **15%**	集中B	180s	5s	厄奥丝
奋起时刻	阳	10	当前生命值不低于 2时抵挡**一次**致命伤害，保留**1**点生命值存活，生命值为**1**时无法发动，道具(180s)效果相同	意志B	/	30s	战士
皇家之心	阳	5	持续时间内受到攻击变得不容易硬直	耐力C	90s	5s	狂战士
不屈斗志	阳	5	持续时间内受得更能承受敌人的攻击	体质B	60s	30s	亚特拉斯
强韧体格	阳	4	**首次** 承受敌人的攻击变得非常不容易硬直	意志C	/	10s	战士
巩固防御	阳	5	减少自身武器防御时的精力消耗 **固定值10**	集中C	90s	5s	幸存者

主动功能型炼血

名称	系统	消耗冥血	性能描述	所需能力值	持续时间	冷却时间	炼血来源
献祭之血	阴	0	消耗**20%最大生命值** 获取**固定值6**冥血，当前生命值低于最大生命值的 **20%**时无法发动	意志C	/	2s	猎人
权威	阴	5	缩短自身与 **同行者** 炼血发动时间 **20%**，同类炼血效果可 **乘算** 叠加，道具(25s)缩短**15%**	集中C、意志B	60s	30s	哈尔莫妮亚
快转时间	阴	5	缩短自身蓄气发动时间 **15%**，同类炼血效果可 **加算** 叠加，道具(30s)缩短**10%**	灵巧C、意志C	30s	5s	斯卡塔赫
噬血太刀	阴	5	基于 **穿越总阴属性值** 提升自身与 **同行者** 武器攻击和防御吸血能力 **0%至365%**， 同类炼血效果中与百分比提升类可 **乘算** 叠加，与固定值提升类 **独立**， 自身发动的噬血太刀与同行者发动的噬血太刀可同时存在但 **不可叠加**，仅生效其中一个	意志B	180s	5s	亚蒂密丝
狩猎循环	阳	5	提升自身武器攻击吸血能力 **50%**	集中C	90s	5s	猎人
超幅常理	阳	8	赋予自身与 **同行者** 后续发动的炼血持续时间延长 **50%**的状态，双超幅常理以 **乘算** 叠加	集中C、意志C	60s	30s	艾斯特蕾雅
封闭记忆	阳	10	朝着自身全部处于冷却状态的炼血	集中C、意志C	/	90s	狄蜜特
红舞鞋	阳	10	赋予自身精力耗尽时使用等量数值的生命值代替精力消耗的状态 ，道具皇帝元素（60s）效果相同， 当前生命值归1时不会提前解除，仅不生效	专属炼血	180s	5s	芬恩
超能之血	阴	10	赋予自身冥血耗尽时使用生命值代替冥血消耗的状态 ，每**1**点冥血消耗 **5%最大生命值** ， 该炼血生效期间使用阴法于渴血界可提高其吸血效果 ，当前生命值百分比越高提升幅度越大	专属炼血	90s	30s	哈尔莫妮亚
加速	阳	10	提升自身**1**级闪避能力，道具（30s）效果相同	灵巧C、集中D+	60s	60s	普罗米修斯
袭击者	阳	5	减少自身精力消耗 **30%**，因敌方攻击受损时提前解除	耐力C	90s	30s	暗杀者
增幅心力	阳	6	完全恢复自身与 **同行者** 精力并提高精力上限 **固定值50**	灵巧B、集中D+、 耐力B	90s	30s	海姆达尔
英勇之心	阳	5	减少自身闪避精力消耗 **40%**	集中C	90s	5s	幸存者
危机呼吸法	阳	6	提升自身闪避精力消耗 **100%**，触发诱敌闪避时恢复精力 **固定值50**	耐力S	90s	10s	阿基里斯
平稳型态	阳	5	发动后解回摆出架势完全恢复自身精力	耐力S	/	10s	阿基里斯
零秒味噌	阳	10	刷新 **同行者** 全部处于冷却状态的炼血	体质C+、耐力C+	/	90s	阿斯克勒毕欧斯
增血秘籍	阴	4	降低自身武器近战和射击产生的飞行道具攻击力 **70%**，基于 **穿越基本物理抗性** 降低自身牙装物理抗性 **50%**， 每秒回复冥血 **固定值0.4**	意志S	30s	60s	帕修斯
专注爆发	阳	5	发动后瞬间累计自身 **50%**爆发槽	灵巧S	/	20s	奥里昂
节约之道	阳	5	赋予自身武器攻击时的冥血消耗减 **1**的状态（至少为1）	意志S	60s	30s	奥里昂
强化体力	阳	5	降低自身牙装总阳、阴属性值 **50%**，提升自身最大生命值上限 **30%**	体质S	120s	30s	波里克斯
全面防守	阳	5	赋予自身能防御来自全方位的攻击的状态	体质S	90s	15s	波里克斯
冥血共鸣·享	阳	5	持续期间同行者获得冥血时自身回复同量冥血（对线上玩家无效），无法与冥血共鸣·分共存	体质S	60s	60s	阿斯克勒毕欧斯
冥血共鸣·分	阳	5	持续期间自身获得冥血时同行者回复同量冥血（对线上玩家无效），无法与冥血共鸣·享共存	耐力S	60s	60s	阿斯克勒毕欧斯
破甲	阳	5	提升自身武器近战攻击削韧能力 **25%**	力气B	30s	5s	狂战士
防御冲击	阳	4	赋予自身防御一定体型的敌人的可弹反的攻击成功时给予敌人一次无处决动画的弹反硬直效果的状态	体质B	10s	2s	亚特拉斯
重击破坏	阳	4	提升敌方防御自身武器近战攻击所消耗的精力 **50%**	力气B	60s	5s	芬恩
夜雾外衣	阳	6	使自身与 **同行者（包括NPC与玩家）**隐身，缩小敌人的警戒范围（部分敌人反应或存在特殊仇恨机制 ）， 伪装药（15s）效果相同但不享受超幅常理加成 ，且仅使自身与**NPC**隐身	灵巧B、意志D+、 耐力B	20s	5s	海姆达尔
暗夜潜行	阳	6	降低自身发出的声音 ，道具（20s）效果相同	灵巧C、耐力C	180s	5s	暗杀者
中毒解除 缓速解除 出血解除 僵直解除 封血解除	阳	2	解除自身与 **同行者** 对应异常状态或清空对应异常耐受槽的异常累计值 清空自身与 **同行者** 对应异常耐受槽的异常累计值 ，当自身已处于对应异常状态时无法发动	集中D+	/	2s	莫克留斯 莫克留斯 幸存者 赫密士 赫菲斯托斯
万能精油	阳	3	解除自身与 **同行者** 对应异常状态或清空对应异常耐受槽的异常累计值 ，当自身已处于僵直或封血状态时无法发动	集中B	/	5s	厄奥丝
漂浮光球	阳	1	在脚边留下作为路标的光球 ，地图上可显示，与荧光棒和血之标记效果相似	/	/	2s	赫密士
回归	阳	10	在不失去雾粒的情况下返回最后接触的幽骨生 ，与幽骨生根部效果相同	集中D+	/	5s	莫克留斯
道具探测	阳	2	调查一定范围内尚未拿取的道具数量	/	/	5s	幾涕者
广幅道具探测	阳	4	调查自己所在的地图内尚未拿取的道具数量	/	/	5s	厄帕
主动式道具声纳	阳	2	在地图上标记一定范围内尚未拿取的道具位置	/	/	5s	幸存者
主动式敌人声纳	阳	1	在地图上标记一定范围内敌人的所在位置	/	/	5s	猎人

主动救援型炼血

名称	系统	消耗冥血	消耗最大生命值	性能描述	所需能力值	持续时间	冷却时间	炼血来源
增与疗愈	阳	2	≤37%	消耗自身生命值恢复同行者的生命值 ，当前生命值不低于 2时方可发动	/	/	15s	初始炼血
慈爱庇护	阳	2	≤70%	大量消耗自身生命值大幅恢复同行者的生命值 ，当前生命值不低于 2时方可发动	集中B	/	15s	厄奥丝
微幅疗愈	阳	2	≤20%	微量消耗自身生命值微幅恢复同行者的生命值 ，当前生命值不低于 2时方可发动	/	/	12s	试炼之塔 III、 永劫深渊
自动治疗	阳	10	≤37%	预先消耗冥血和生命值发动 ，当同行者倒下时自动救援 ，当前生命值不低于 2时方可发动	专属炼血	/	30s	狄蜜特
防护治疗	阳	2	≤37%	消耗自身生命值恢复同行者的生命值并提升牙装物理抗性 **50%**，当前生命值不低于 2时可发动	专属炼血	60s	15s	艾斯特蕾雅

主动同行者共炼血

名称	系统	消耗冥血	性能描述	持续时间	冷却时间	共炼血对象
魅影倾向	阴	20	**B**类，提升自身武器近战 、射击产生的飞行道具和牙装吸血攻击力 **50%**，闪避能力强制变为黄金跳步（较普通跳步速度翻倍）， 降低自身牙装物理抗性 **固定值35**，降低冥血上限 **固定值10**	60s	30s	路易
贪狼演出	阳	20	**D**类，赋予自身每次防御敌人攻击后增加攻击力 **固定值100**的状态，每次攻击后清零并重新开始累计 ， 减少自身武器防御时的精力消耗 **固定值15**，闪避能力强制变为沉重翻滚 ，降低冥血上限 **固定值10**			八云
不动之楔	阳	20	提升自身总坚韧度 **50%**，降低自身武器和牙装的总吸血能力 **50%**，降低冥血上限 **固定值10**			伊奥
恍惚时光	阳	24	降低自身发动炼血时冥血消耗 **固定值2**(最少为**1**)，缩短炼血发动时间 **30%**，减少炼血冷却时间 **50%**， 降低自身武器近战攻击力 **50%**，降低冥血上限 **固定值12**			米娅
厄运之日	阴	20	**B**类，提升自身武器近战 、射击产生的飞行道具和牙装吸血攻击力 **100%**，减少精力消耗**50%**，禁用再生能力，降低冥血上限 **固定值10**			杰克
极限之歌	阴	20	**B**类，提升自身牙装总阳属性值和阴属性值 **50%**，提升自身武器和牙装的总吸血能力 **50%**， 提高自身发动炼血时冥血消耗 **固定值2**，降低冥血上限 **固定值10**			艾娃

被动增伤型练血			
名称	系统	性能描述	练血来源
速度特杀	阳	A类，基于自身的闪避能力提升对应幅度所有类型的攻击造成的最终伤害 ，**跳步**时提升**20%**，**翻滚**时提升**10%**，沉重翻滚时不生效	赫菲斯托斯
乘胜追击	阴	A类，对处于**异常状态**的敌人提升自身武器近战攻击造成的最终伤害 **25%**	古斯塔夫支线
生存本能	阴	D类，在当前生命值低于**50%最大生命值**时提升自身武器近战、射击产生的飞行道具攻击力 **固定值250**，牙装吸血攻击力 **固定值300**，牙装阳、阴属性值 **固定值200**	黑帝斯
连续狂舞	阳	C类，在主动炼血剑舞生效期间赋予自身每次触发诱敌闪避时提升自身武器近战 、射击产生的飞行道具和牙装吸血攻击力 **5%**的状态， 每次增伤提升效果均以 **加算**无限叠加，与主动剑舞的增伤提升效果一同计算 ，**专属炼血**	普罗米修斯
专精单手剑	阳	B类，提升自身对应类型武器近战 、射击产生的飞行道具攻击力 **20%**	普罗米修斯
专精双手剑			亚特拉斯
专精斧枪			黑暗骑士
专精大锤			芬恩
专精刺刀枪			亚蒂密丝
通达之牙	阴	B类，提升自身牙装弹反、背刺吸血攻击力 **30%**	暗杀者
坚韧之牙	阳	B类，提升自身牙装爆发状态下跳空吸血攻击力 **30%**	幽魂巢穴
豪杰之牙	阳	B类，提升自身牙装蓄气吸血攻击力 **30%**	赫密士
被动防御型练血			
名称	系统	性能描述	练血来源
提升坚韧度	阳	提升自身总坚韧度 **20%**	狂战士
反击功效	阳	每次弹反成功时完全恢复自身精力	普罗米修斯
防御时提升吸血能力	阳	提升自身武器防御吸血能力 **100%**	亚特拉斯
屹立不倒	阳	当前生命值不低于**33%最大生命值**时抵挡致命伤害，保留1点生命值存活，**专属炼血**	亚特拉斯
孕血	阴	每次触发诱敌闪避时获取自身武器攻击吸血能力值的冥血 ，**专属炼血**	亚蒂密丝
无尽陷阱	阴	每次触发诱敌闪避时产生伤害倍率 **80%**、**物理轻碎**、**元素火**、削韧**200**、冲击力为**大硬直**的爆炸陷阱，**专属炼血**	赫菲斯托斯
中毒抗性	阳	提升自身牙装对应异常耐受槽上限 **25**	莫克留斯
僵直抗性			赫密士
封血抗性			赫菲斯托斯
缓速抗性			莫克留斯
出血抗性			幸存者
被动功能型练血			
名称	系统	性能描述	练血来源
增加体力	阳	提升自身生命值上限 **固定值150**	斗士
活化体力	阳	提升自身生命值上限 **15%**	战士
增加精力	阳	提升自身精力上限 **固定值20**	漫游者
活化精力	阳	提升自身精力上限 **20%**	海姆达尔
轻快冲刺	阳	降低自身奔跑精力消耗 **50%**	莫克留斯
禁忌秘策	阳	提升自身每次触发诱敌闪避时爆发槽累积量 **33%**	普罗米修斯
扫伤时提升爆发	阳	提升自身每次受损时爆发槽累积量 **40%**，防御时受损不至受该效果	亚特拉斯
提升武器吸血能力	阴	提升自身武器攻击吸血能力 **固定值0.2**，道具效果相同	施术者
暴食	阳	提升自身牙装吸血攻击时获取冥血量 **50%**	赫菲斯托斯
冥血誓约	阴	降低自身生命值上限 **10%**，提升冥血上限 **固定值6**	伊西丝
增加冥血存量	阴	提升冥血上限 **固定值4**	哈尔莫妮亚
冥血弹匣	阴	降低自身牙装总阳 、阴属性值**50%**，降低自身精力恢复速度 **50%**，提升冥血上限 **固定值12**	奥里昂
缩短练血发动时间	阳	缩短自身练血发动时间 **15%**	女王爪酬
加速蓄气	阳	缩短自身蓄气发动时间 **10%**	海姆达尔
累积异常状态	阳	提升自身攻击对敌人异常属性耐受槽累积量 **25%**，不提升爆发时附加异常属性的累积量	零之分区
提升负重量	阳	提升自身负重上限 **30%**	女王肺酬
转变再生能力	阳	减少**2**次自身再生能力使用次数上限，提升自身再生能力回复量 **80%**	海姆达尔
提升再生能力	阳	提升自身再生能力回复量 **40%**	战士
增加再生次数	阳	增加**2**次自身再生能力使用次数上限	斥候
继承遗志	阳	同行者雾化时，恢复自身当前再生能力 **2**次，**专属炼血**	艾斯特蕾雅
窃取生命	阴	每亲自击杀一个敌人恢复自身 **5%最大生命值**	幸存者
吸血再生	阴	每次吸血攻击恢复自身 **5%最大生命值**	黑帝斯
噬血之毒	阴	在一定范围内的敌人每次因为中毒受损时 ，自身获取冥血 **固定值0.6**，**专属炼血**	黑暗探索者
增加取得雾粒	阳	提升击杀敌人时获取的雾粒量 **20%**	莫克留斯
提升获得道具机率	阳	提升击杀敌人时获得道具的机率	赫密士
前人教诲	阳	加速累积自身练血的熟练度	赫菲斯托斯
减少坠落损伤	阴	坠落伤害判定高度延伸 **100%**(例如:携带前从10m开始坠落掉血,携带后从20m开始坠落掉血)，超过一定高度依然会坠亡	黑暗探索者
代罪羔羊	阳	同行者受到致命伤时保留 **1**点生命值存活，自身代为承受剩余损伤，该被动仅在自身当前生命值不低于 **20**时生效，且自身不会因为承受损伤雾化 ，**专属炼血**	伊丝塔
提升精力恢复速度	阳	提升自身精力恢复速度 **20%**	多明尼克支线
进阶利益	阳	收回雾化遗露的雾粒时 ，恢复自身当前再生能力 **3**次	高傲的吸血鬼支线
复生者之刃	阴	投掷匕首命中敌人时获取冥血 **固定值0.5**	尚恩支线
聚精会神	阳	蓄气吸血攻击命中敌人时累积 **33%**爆发槽	马修支线
领袖气质	阳	提升同行者NPC的能力，对玩家无效	试炼之塔I、 焦热边狱
被动爆发型练血			
每次触发诱敌闪避时累积 25%爆发槽，爆发状态初始持续时间 20s，当玩家使用武器攻击时会加快爆发状态消退 ，发动练血则不影响 。			
名称	系统	性能描述	练血来源
阴之冲动	阴	B类，爆发状态下提升自身牙装总阴属性值 **30%**	施术者
阳之冲动	阳	B类，爆发状态下提升自身牙装总阳属性值 **30%**	伊丝塔
制止力	阴	爆发状态下提升自身用刺刀枪射击时的削韧能力 **25%**(实际效果因类型而有差异，且部分非刺刀枪武器产生的飞行道具也享受制止力)	奥里昂
减少防御时精力消耗	阳	爆发状态下减少自身武器防御时的精力消耗 **固定值15**	漫游者
提升防御能力	阳	爆发状态下提升自身武器对物理属性攻击的防御力 **20%**	芬恩
减少精力消耗	阳	爆发状态下减少自身精力消耗 **50%**	斗士
维持爆发	阳	爆发状态下减缓爆发槽随时间消退速度 **40%**	莫克留斯
爆发狂舞	阳	爆发状态下减少爆发槽随攻击消退幅度 **20%**	赫密士
节约专家	阳	爆发状态下减少武器发动练血时的冥血消耗 **固定值1**	猎人
减少冥血消耗	阴	爆发状态下减少自身发动练血时的冥血消耗 **固定值2**(最低为1)，**专属炼血**	女王喉酬
提升吸血能力	阳	爆发状态下提升自身武器和牙装总吸血能力 **50%**	诛杀女王
缩短练血发动时间	阴	爆发状态下缩短自身练血发动时间 **20%**	亚蒂密丝
女神的微笑	阳	进入爆发状态时恢复自身当前生命值 **固定值300**	伊丝塔
爆发时恢复冥血	阳	进入爆发状态时获取冥血 **固定值10**	尤弥尔
爆发时提升能力	阳	爆发状态下提升自身血码 **2**级所有能力等级	瓦利
附加血属性	阴	爆发状态下赋予自身武器近战 **40**对应元素属性倍率	污浊洪流
附加火属性	阴		斯卡塔赫
附加冰属性	阴		黑暗巢穴
附加雷属性	阴		祭品之墟
附加中毒属性	阴	爆发状态下基于 **牙装总阴属性值** 赋予自身武器近战 **0至113**对应异常属性值	黑暗探索者
附加僵直属性	阴		斥候
被动能力型练血			
名称	系统	性能描述	练血来源
提升力气	阳	提升自身血码 **1**级力气能力等级	赫密士
提升灵巧度		提升自身血码 **1**级灵巧能力等级	猎人
提升集中力		提升自身血码 **1**级集中能力等级	伊丝塔
提升意志力		提升自身血码 **1**级意志能力等级	女王
提升体质		提升自身血码 **1**级体质能力等级	幸存者
提升耐力		提升自身血码 **1**级耐力能力等级	芬恩
提升力气、灵巧度		提升自身血码 **1**级力气、灵巧能力等级	普罗米修斯
提升力气、意志力		提升自身血码 **1**级力气、意志能力等级	斯卡塔赫
提升力气、体质		提升自身血码 **1**级力气、体质能力等级	亚特拉斯
提升力气、耐力		提升自身血码 **1**级力气、耐力能力等级	苏尔特
提升灵巧度、意志力		提升自身血码 **1**级灵巧、意志能力等级	亚蒂密丝
提升灵巧度、耐力		提升自身血码 **1**级灵巧、耐力能力等级	海姆达尔
提升灵巧度、集中力		提升自身血码 **1**级灵巧、集中能力等级	瓦利
提升集中力、意志力		提升自身血码 **1**级集中、意志能力等级	哈尔莫妮亚
提升集中力、体质		提升自身血码 **1**级集中、体质能力等级	尼奥丝
提升集中力、耐力		提升自身血码 **1**级集中、耐力能力等级	狄蜜特
提升意志力、体质		提升自身血码 **1**级意志、体质能力等级	尤弥尔

主动攻击型炼血（武器战技）

伤害倍率一栏，黑色部分的倍率基于武器近战面板（武器基本+力气灵巧补正加成），**红色部分**基于武器射击面板（武器基本+集中意志补正加成）。
物理属性一栏，武器战技表达的物理属性一般跟随武器面板上描述的第一个物理属性（简称为随动），部分存在强制物理属性和元素属性表达 。

名称	伤害倍率	削韧能力	冲击力	物理属性	系统	消耗冥血	冷却时间	炼血来源
两断深渊	单手剑、斧枪：500%+**25%** 刺刀枪：300%+**25%**	250+100	大硬直+小硬直	随动+粉碎	单手剑、斧枪、刺刀枪	6	15s	海姆达尔
幽魂进击	100%+150%+**8%**	200+50+50	均为大硬直	随动+随动+粉碎	单手剑、斧枪、刺刀枪	3	8s	普罗米修斯
斑红螺旋	100%+70%*3+120%	100+50+50+70+120	均为大硬直	贯穿+随动+随动+随动+随动	单手剑、斧枪、刺刀枪	3	6s	诛杀女王
群鬼制裁者	双手剑：170%+120%+200% 大锤：170%+100%+200%	200+100+180	大硬直+大硬直+击飞	均为随动	双手剑、大锤	5	10s	女王肺骸
魔弹圆舞	**160%***4	100*4	均为大硬直	贯穿（**血**）	刺刀枪	7	8s	亚蒂密丝
三宋柔	120%+110%+130%	200+80+170	均为大硬直	均为随动	双手剑、大锤	5	10s	斗士
制虎降龙	150%+300%+**25%**	200+200+50	大硬直+击飞+大硬直	随动+随动+粉碎	双手剑、大锤	6	15s	狂战士
战车迭击	130%+100%+250%	150+50+300	大硬直+大硬直+击飞	贯穿+劈斩+贯穿	斧枪	4	9s	黑暗骑士
飘移空洞	/	/	/	/	所有武器	1	0.5s	漫游者
震魂重踢	**25%**	400	大硬直	粉碎	所有武器	3	5s	芬恩
坠燕	双手剑：180% 大锤：250%	300	击倒	随动	双手剑、大锤	5	10s	赫密士
消失空洞	/	/	/	/	所有武器	2	5s	赫菲斯托斯
磨难暴风	200%+150%	300+100	大硬直+击飞	均为随动	双手剑、大锤	6	6s	亚特拉斯
暗影虐杀	220%	250	大硬直	随动	单手剑、斧枪、刺刀枪	4	6s	暗杀者
空之太刀	高帧数(144fps)：**324%***4 低帧数(60fps)：**324%***3	高帧数(144fps)：90*4 低帧数(60fps)：90*3	均为大硬直	均为劈斩	单手剑	7	12s	阿基里斯
旋舞削刃	100%+120%	150+300	均为击飞	均为随动	单手剑、斧枪、刺刀枪	6	10s	阿基里斯
落地蛮击	单手剑：150%+250% 斧枪：100%+100%	200+200	单手剑：大硬直+击飞 斧枪：均为大硬直	均为随动	单手剑、斧枪	4	15s	苏尔特
不动之击	500%	504	击倒	随动	双手剑、大锤	6	15s	波里克斯
拉夺斧刃	160%	250	大硬直	劈斩	斧枪	6	20s	波里克斯
雷火步法	**30%**牙装阳属性值	300	大硬直	粉碎	所有武器	2	10s	瓦利
眩光贯击	**756%**	600	击飞	贯穿（**血**）	刺刀枪	10	15s	奥里昂

注1：关于飘移空洞：使玩家角色临时进入雾化状态（无视所有敌方攻击判定）并朝玩家角色面朝方向移动一段距离 。
注2：关于消失空洞：使玩家角色原地临时进入雾化状态（无视所有敌方攻击判定），雾化状态持续时间稍长于飘移空洞 。
注3：关于空之太刀：空之太刀打出的剑气属于飞行道具 ，但拥有部分独有特性 ：武器携带异常属性值时剑气命中敌人可累积异常耐受槽 ；不享受一击类炼血 ，因为无伤害判定的前置拔刀动作会消耗一击类炼血 。高帧数(144fps)下空之太刀能稳定打出额外第四次伤害判定 ，稳定打出四次伤害判定的帧数下限不明 ，低帧数(60fps)下极低概率打出第四次伤害判定 。
注4：关于拉夺斧刃：每命中一个敌方单位恢复生命值 **固定值350**。
注5：关于雷火步法：位移过程中可通过防御或闪避取消攻击动作 ，此时不消耗冥血 ，也不会进入冷却时间 。双手剑类武器防御将迅速停止位移 ，其余类别武器会因为惯性继续位移一段距离 。攻击动作之前的位移有边缘保护 ，防御取消攻击动作之后的位移无边缘保护 。权威类炼血不延长攻击动作之前的位移距离 ，仅加快位移速度 ，但防御取消攻击动作之后惯性位移距离会因此延长

主动攻击型炼血（阴法）

名称	伤害倍率	削韧能力	冲击力	物理属性	元素属性	所需能力值	消耗冥血	冷却时间	炼血来源
音波箭	45%	60	大硬直	贯穿	/	/	1	2s	漫游者
血之穿击	120%	100	大硬直	贯穿	血	意志C	2	2s	施术者
狂吼血弹	400%	150	大硬直	粉碎	血	意志B	6	10s	黑暗探索者
狂吼冻冰					冰				亚蒂密丝
狂吼闪电					雷				伊西丝
狂吼烈焰		195			火				施术者
维德尼克血块	650%	300	击飞	粉碎	血	意志A	10	20s	女王肺骸
沃普尔吉斯火焰					火				女王
芭芭雅加凝视					冰				女王
沖古纳斯之怒					雷				女王
黄昏之刃	320%	200	大硬直	劈斩	血	意志B	5	2s	女王肺骸
绯月					火	意志B			斯卡塔赫
极光斩					冰	集中B			女王肺骸
朱比特雷刃					雷	意志B			无声永冰地
处刑	400%	200	大硬直	劈斩	血	集中C、意志C	6	2s	墨帝斯
烈焰狂暴	30%*6	65*6	均为大硬直	粉碎	火	意志D+	5	5s	普罗米修斯
爆电弩箭	60%*6	10*6	均为大硬直	粉碎	雷	集中C、意志C	5	5s	伊西丝
交错礼枪	100%*4	60*4	均为大硬直	贯穿	冰	意志B	6	5s	亚蒂密丝
炎舞	至多40%*12	至多60*12	均为大硬直	贯穿	火	意志C	5	2s	赫菲斯托斯
龙公木椿	530%	200	大硬直	贯穿	血	集中C、意志C	8	5s	伊西丝
环状因陀罗	130%*3	80*3	均为小硬直	贯穿	雷	集中C、意志C	7	10s	伊西丝
四重审判	150%*4	60*4	均为大硬直	贯穿	雷	集中B、意志B	10	20s	伊西丝
长老契约	380%	110	大硬直	粉碎	血	意志B	7	10s	女王肺骸
转化冰弹	至多100%*9	至多40*9	均为小硬直	贯穿	冰	意志B	5	5s	女王肺骸
薄光	144fps：80%*10 60fps：80%*9 30fps：80%	144fps：20*10 60fps：20*9 30fps：20	均为小硬直	贯穿	雷	专属炼血	10	20s	女王肺骸
冰花光芒	至多350%*3	至多300*3	均为击飞	贯穿	冰	意志A	10	20s	尤弥尔
燃烧百合	投掷45%+爆炸180%	50+150	均为大硬直	粉碎	火	意志C	5	3s	女王爪骸
陨石坠击	90%*5	60*5	均为击飞	粉碎	火	意志S	10	10s	帕修斯
终亡风暴	120%*4	50*4	均为小硬直	劈斩	/	集中C、意志B	7	10s	哈尔莫妮亚
潜追劫火	至多15%*60(掉帧会损失hits数)	至多0.2*60(掉帧会损失hits数)	均为小硬直	粉碎	火	意志C+	8	10s	苏尔特
赛特之胃	260%	100	大硬直	粉碎	/	意志B	4	5s	女王喉骸
狂沙	140%*4	50*4	均为大硬直	劈斩	/	意志B	8	10s	女王喉骸
祸源灰烬	/	60	大硬直	/	/	集中B、意志B	1	30s	女王
干渴血界	/	/	/	/	/	意志S	2	20s	帕修斯
肃清荆棘	100%*7	30*7	均为小硬直	贯穿	血	集中B、意志B	10	30s	女王
白狼血十字	180%	100	大硬直	劈斩	血	意志C	3	2s	墨帝斯
暗影跃动	30%*3	100*3	均为小硬直	粉碎	血	专属炼血	3	2s	伊西丝
牡丹火花	340%	150	大硬直	粉碎	火	专属炼血	5	10s	斯卡塔赫
鬼火	80%*2	100*2	均为大硬直	贯穿	血	灵巧B、意志C	3	1s	斥候
火苗逆燃	120%+60%*2	20+100*2	均为大硬直	贯穿	火	意志C	4	1s	斯卡塔赫
焰剑旋舞	144fps：至多5%*322 60fps：至多5%*202 30fps：至多5%*101 帧数会影响hits数， 越远离中心hits数越少	144fps：至多7*322 60fps：至多7*202 30fps：至多7*101 帧数会影响hits数， 越远离中心hits数越少	均为小硬直	劈斩	火	意志C+	5	10s	苏尔特
绝望炸弹	450%	150	击飞	粉碎	火	/	20	30s	先锋者
蔷薇火焰	45%*n(已知至多17)	100*n(已知至多17)	均为大硬直	粉碎	火	灵巧B、意志C	5	5s	女王爪骸
冰霜炮塔	80%*48	80*8	均为小硬直	粉碎	冰	意志A	7	20s	尤弥尔

注1：关于炎舞：炎舞总计释放3个追踪火球，对同一敌方单位至多可产生合计 12次伤害判定(目标对象为特大体型时可能达成)，每个火球有3段追踪飞行轨迹（2次折返），撞击墙体反弹视为1次折返。
注2：关于转化冰弹：转化冰弹总计释放3个反弹冰弹，对同一敌方单位至多可产生合计 9次伤害判定(目标对象为特大体型时可能达成)，每个冰弹有2段近似直线的飞行轨迹（1次折返），撞击墙体反弹视为1次折返。
注3：关于薄光：性能因低帧数大打折扣的重灾区 ，144帧下多出1次伤害判定，60帧下正常表达720%倍率，30帧下仅能打出1次伤害判定。
注4：关于冰花光芒：以玩家锁定的目标单位或未锁定时玩家角色面朝方向为初始攻击方向 ，在玩家角色初始释放位置产生一颗冰花核心并同时释放一道长距离冰光 。顺时针旋转360°后冰光消失，此过程中至多对同一敌方单位产生 2次伤害判定；冰花核心延后消失，在消失之前核心本身尚存攻击判定 ，故还能对位于或途经核心的敌方单位产生 1次伤害判定。
注5：关于潜追劫火：性能打折扣的程度主要取决于帧数的稳定性而非帧数高低 ，在帧数稳定的前提下 30帧合计伤害倍率也可达到 900%。
注6：关于祸源灰烬：命中敌人时获取 **固定值9**冥血。
注7：关于干渴血界：以玩家锁定的目标单位为圆心产生一定范围的持续 **6s**的吸血阵(未锁定时以玩家角色自身为圆心产生吸血阵)，阵地中存在敌人即可吸取冥血 ，每个敌方单位每秒吸取 **2**冥血。在主动炼血超能之血生效期间 ，干渴血界的吸血效果得到提升 ，当前生命值百分比越高提升效果越明显 。
注8：关于暗影跃动：在玩家角色初始释放位置产生爆炸判定的同时使玩家角色临时进入雾化状态 （无视所有敌方攻击判定)并后撤一段距离 。
注9：关于焰剑旋舞：帧数越高，目标单位距离玩家角色越近 ，焰剑旋舞能产生的判定次数越多 。焰剑旋舞持续 **7s**(持续时间结束后才开始冷却)，是唯一享受超幅常理持续时间加成的法术 。
注10：关于绝望炸弹：原地释放自爆 ，当前生命值强制降为 **1**并降低冥血上限 **固定值10**。
注11：关于蔷薇火焰：朝锁定的目标单位抛散火钉（未锁定时朝玩家角色面朝方向固定距离抛散火钉 ），对特大体型敌人可造成多段伤害判定（以助骸继承者为测试对象 ，至多产生17次伤害判定)。
注12：关于冰霜炮塔：释放后在**20s**内朝射程内锁定的目标单位攻击 8次，未锁定时朝玩家角色面朝方向的射程临界点攻击 。
注13：关于绝对猎命者：所有法术中，只有潜追劫火 、冰花光芒、陨石坠击、干渴血界和狂雷铁锤发动后会消耗绝对猎命者 。

主动攻击型炼血（陷阱）

名称	系统	伤害倍率	削韧能力	冲击力	物理属性	元素属性	异常属性	异常累积	释放方式/条件	所需能力值	消耗冥血	冷却时间	炼血来源
中毒射击	阴	110%	100	大硬直	贯穿	/	中毒	60	射击	意志C	3	8s	黑暗探索者
缓速射击							缓速						斥候
僵直射击							僵直	40					锈蚀幽谷
中毒罗网	阴	50%	60	大硬直	贯穿	/	中毒	70	投掷	灵巧D+、意志C	4	5s	黑暗蜘蛛洞穴
僵直罗网							僵直						朝雾鬼城
缓速罗网							缓速						沙暴鬼城
惊愕罗网	阴	50%	350	大硬直	粉碎	/	/	/	放置	意志B	3	5s	亚蒂密丝
狂怒之焰	阴	340%	100	大硬直	粉碎	火	/	/	放置	意志C	5	5s	赫菲斯托斯
中毒困狱	阴	60%	90	大硬直	贯穿	/	中毒	100	放置	意志C	6	20s	黑暗探索者
缓速困狱							缓速						斥候
僵直困狱							僵直	80					暗杀者
反击陷阱	阴	80%	200	大硬直	粉碎	火	/	/	诱敌闪避	灵巧B、意志C	5	5s	赫菲斯托斯
复仇陷阱	阴	80%	200	大硬直	粉碎	火	/	/	因敌方攻击受损	专属炼血	10	30s	女王爪骸
狂乱射击	阴	/	60	大硬直	/	/	/	/	射击	/	4	2s	诛杀女王

注1：关于罗网系、狂怒之焰和困狱系：释放后陷阱留存时间为 **10s**，命中敌人时立即生效并消失 。
注2：关于反击陷阱和复仇陷阱：反击陷阱效果持续时间为 **30s**，复仇陷阱效果持续时间为 **90s**。
注3：关于狂乱射击：命中敌人时消减其 **50%**当前爆发槽 。

主动攻击型炼血（阳法）

名称	伤害倍率	削韧能力	冲击力	物理属性	元素属性	所需能力值	消耗冥血	冷却时间	炼血来源
鲜血棘	200%	100	大硬直	贯穿	血	集中C	4	5s	黑暗骑士
火焰棘					火				猎人
寒冰棘					冰				赫密士
闪电棘					雷				艾斯特雷雅
鲜血弹雨	30%*9	15*9	均为大硬直	贯穿	血	意志D+	4	2s	斥候
火焰弹雨					火				空之分区
寒冰弹雨					冰				芬恩
闪电弹雨					雷				不法洪流
沙境广域	45%	250	击飞	劈斩	/	集中C、意志B	6	10s	哈尔莫妮亚
冰棘波	400%	0	无	贯穿	冰	集中S	5	10s	帕修斯
狂雷铁锤	480%	150	击飞	粉碎	雷	集中A	6	15s	瓦利
血之冲击	45%	400	击飞	粉碎	血	集中C	6	8s	赫密士
末日惠冬	440%	150	击飞	粉碎	冰	集中B	5	10s	女王肺骸

注：关于沙境广域：虽然游戏内沙境广域被归入阴系统 ，但根据测试结果其实际伤害基于牙装阳属性值 ，属于阳法。

完