# 设计目的

丰富战斗中的技能，丰富战斗体验。

# 具体技能设计

设计思路：增加战场的混乱性；针对三个操作进行展开；各种条件（击中、击杀）触发；视野相关；位移相关。

1. 缴械回旋镖：投掷和近战攻击有概率可以击落敌人手中的一把回旋镖。

击中时缴械生效特效

1. 击晕回旋镖：投掷和近战有概率可以击晕敌人N秒。

眩晕特效

1. 淬毒：投掷和近战击中目标后，添加中毒Buff，造成定量的持续伤害。

中毒debuff特效

1. 减速Debuff：投掷和近战攻击有概率添加Buff，降低攻击速度和移动速度。

减速冰冻特效

1. 穿墙回旋镖：回旋镖可以穿墙。
2. 背刺伤害提升：提升背刺的伤害。
3. 吸血：近战攻击和投掷攻击分开配置。

吸血涨血特效

1. 重生：死后立刻复活，并拥有X%的血量，每个小回合只能触发一次。

重生十字架模型或特效

1. 旋转盾牌：N个盾牌围绕主角旋转，盾牌旋转的碰撞体积上，可以抵挡攻击。
2. 无敌星星：每隔N秒产生一个抵挡任何攻击的防护罩。

无敌特效

1. 旋转火球：N个火球围绕主角旋转，火球的碰撞体积撞到敌人，可以给敌人增加一个燃烧debuff。

旋转火球特效，燃烧debuff特效

1. 旋转毒球：N个毒球围绕主角旋转，毒球的碰撞体积撞到敌人，可以给敌人增加一个中毒debuff。

旋转赌球特效，中毒debuff特效

1. 旋转冰球：N个冰球围绕主角旋转，冰球的碰撞体积撞到敌人，可以给敌人增加冰冻减速debuff。

旋转冰球特效，减速debuff特效

1. 刃甲：别人对主角造成伤害自己也会受到N%的伤害。

刃甲特效

1. 愤怒：血量越少，攻击越高。血量百分比值-对应攻击力百分比提升值。

主角身上的愤怒Buff特效

1. ~~真视：可以看见所有的隐形单位。~~
2. ~~召唤幻影：击中敌人后，立刻召唤一个幻影，会追击敌人。~~
3. ~~跟踪回旋镖：投掷有跟踪效果。~~
4. ~~行走产生火焰或冰的轨迹（跳跃也算），自己免疫，总长度有限制。~~
5. ~~死亡炸弹，死亡陷阱：死亡后在原地召唤一个炸弹或陷阱，延迟生效。~~