恢复血量

急救:随机恢复队伍中一人血量，优先恢复血量百分比最少的队友。

技能100%命中

注：仅在使用技能时有效。

每升一级增加10点恢复血量。

每次消耗80点魔法。

技能公式：（5D角色等级+灵力+技能等级\*10+1d（伤害40%~60%））\*1d（0%~5%）\*200%

妙手回春：恢复队友血量。

技能100%命中

注：仅在使用技能时有效。被加血的每个对象单独计算。

每升一级增加5点恢复血量。

每次消耗160点魔法。

技能公式：（5D角色等级+灵力+技能等级\*5+1D（伤害40%~60%））\*1D（0%~5%）\*200%

起死回生：随机复活队伍中死亡人员（无死亡人员时不占释放百分比）并恢复一定血量。

技能100%命中

注：根据速度判断命中对象。

每升一级增加5点恢复血量。

每次消耗160点魔法。

技能公式：5D角色等级+灵力+技能等级\*5+1D（伤害40%~60%）

恢复魔法

增加临时命中

增加临时防御

增加临时法术伤害

群体物理伤害

群体法术伤害

控制

兵解术:释放命中后,对方在一定回合内无法使用武力攻击。防御技能有效。

每升一级增加2点临时灵力。

命中判断公式：

命中与灵力相关。

回合判断公式：

回合与技能等级相关。

摄魂术:释放命中后,对方在一定回合内无法使用法术攻击。防御技能有效。

每升一级增加2点临时灵力。

命中判断公式：

回合判断公式：

乾坤术:释放命中后,对方在一定回合内无法行动。防御技能有效。

每升一级增加2点临时灵力。

命中判断公式：

回合判断公式：

降低物理伤害结果

降低法术伤害结果

降低临时速度

降低临时防御