

QC 宗派系列

作者：c4_angel, qinsisuo06

支持语言：简体中文

兼容性 & 安装说明

- 本模组支持版本 2.5 或以上的博德之门增强版 (BGEE)、龙矛围攻 (SOD)、博德之门 2 增强版 (BG2EE)，以及增强版三部曲 (EET)
- 在龙矛围攻 (SOD) 上安装时须先使用 Modmerge 或 DLC Merger。[DLC Merger 下载地址](#)
- 本模组提供的职业强度较原版职业有所提升，**建议在安装了难度强化模组的环境下安装和使用本模组提供的职业。**

内容简介

战士类宗派：战争领主 1.1.0

- 源自魔兽世界 (WOW) 战士职业
- 风格明确的三种战斗姿态：武器、狂暴和防御
- 特色鲜明并与战斗姿态对应的三系高阶技能
- 无法使用任何远程攻击方式

圣武士类宗派：白银之手圣骑士 1.1.0

- 源自魔兽世界 (WOW) 圣骑士职业
- 掌握圣印、祝福和光环能力，各能力均有不同分支技能
- 特色鲜明并互相独立的三系高阶技能：神圣、防御与惩戒
- 无法使用任何远程攻击方式

盗贼类宗派：暗夜猎手 1.1.0

- 源自英雄联盟 (LOL) 暗夜猎手角色
- 使用十字弓时有极其出色的远程攻击能力
- 将原设中一众装备以高阶能力的形式表现
- 无法从背刺/偷袭得到额外伤害，也无法使用各类投掷武器

萨满类宗派：自然之心 1.1.0

- 源自魔兽世界（WOW）德鲁伊职业
 - 具备变形为熊、猫与树人的能力，以及特色法术
 - 特色鲜明并互相独立的两系高阶技能：平衡与恢复，以及终极形态的变形能力和一些通用高阶能力
 - 无法使用萨满之舞；无法从铁皮术中得到保护，也无法用神术或物品召唤其他生物
-

战争领主

职业说明

战争领主：战争领主是以近战为主的职业，这些角色都是些如钉子一般坚韧并专精武器与战术。基本上战争领主的技能都与战斗有关，包括各种肉搏战技能和武器专精技能。他们是最专精于白刃战的终极杀戮机器。他们可以成为久经沙场的战斗大师，使用双手武器瞬间爆发恐怖的战斗能力；也可以成为暴怒的狂战士，双手各持一柄武器，轻易的将敌人撕碎；还可以成为坚毅的保护者，使用手中的盾牌为自己和盟友构筑最可靠的防御。

职业特性：

- 近战武器只能学习精通（2星）级别的精通
 - 不可学习任意武器风格
 - 无法使用远程武器，也无法学习相应的武器精通。如使用近战武器的投掷能力将导致接下来的2小时内所有攻击的致命失误概率高达95%
 - 不可使用增加每轮攻击次数的武器
 - 只能佩戴一枚戒指
 - 免疫变形类法术/物品效果
 - 第1级：获得被动能力“种族天赋”
 - 第1级：每天可使用一次“冲锋”，每提升3级每天可多使用一次
 - 第1级：获得技能“姿态掌握”（通过物品技能使用）
 - 第20级：每天可使用一次“战神”
 - 专属高阶技能设置
 - 种族需求：人类、矮人、侏儒或半兽人
 - 属性需求：力量16，敏捷12，体质16
 - 无法转职
-

基础技能

- 种族天赋 必须是各个种族里极具天赋的人才能成为真正的战争领主
 - 人类/探险：防御等级与零级命中值+1
 - 矮人/顽石：免疫疾病，并且物理伤害抗性和魔法抗性+5
 - 侏儒/聪慧：幸运值+1
 - 半兽人/浴血：伤害+1，但防御等级-1
- 冲锋：朝目标极速冲刺，下一击必定出现致命一击，且武器伤害+20%。
冲锋还将撞碎目标的膝盖，使其 3 秒内不能移动
- 姿态掌握：使你可以切换为武器姿态/狂暴姿态/防御姿态，奖励的武器风格仅在当前姿态下生效
 - 武器姿态：获得精通（2 星）级别双手武器风格。在第 1 级时主手的零级命中值+1，此后每提升 3 级再+1，但副手很难命中目标。此外，武器姿态下的战争领主每等级可获得 1%的物理伤害加成，并在击中目标时有 10%的概率触发致死打击。
×致死打击：在触发后可迅速进行下次攻击，此次攻击将获得额外的伤害提升。提升效果在第 1 级时为 50%，此后每升 3 级再+5%
 - 狂暴姿态：获得大师（3 星）级别双武器风格。在第 1 级时致命一击概率+5%，武器伤害投骰+1，但所有伤害抗性-20。此后每升 7 级致命一击概率再+5%，武器伤害投骰+1。此外，狂暴姿态下的战争领主在击中目标时有 33%的概率怒不可遏，10%的概率触发旋风斩。
×怒不可遏：伤害+1。在第 1 级时效果可持续 1 轮，此后每升 7 级持续时间延长 3 秒。效果可叠加
×旋风斩：对自身半径 5 呎内所有敌人造成 1D10+1/每 2 级的挥砍伤害
 - 防御姿态：获得精通（2 星）级别剑盾风格。在第 1 级时所有伤害抗性+10，所有分类防御等级+2，魔法抗性+10。但在攻击目标时造成的伤害-4，而且副手武器很难命中目标。此后每升 7 级分类防御等级再+1，魔法抗性+5，伤害-2。此外，防御姿态下的战争领主在击中目标时有 10%的概率触发盾牌格挡。
×盾牌格挡：在 2 轮内获得抵挡物理伤害的机会。在第 1 级时可抵挡 1 次，此后每当等级提升到 10 的整数倍时格挡次数+1
- 战神：在下列 3 个技能中选择其一施放，重复施放相同或不同技能将覆盖此前效果。
 - 反击风暴：每当被击中后在 1 轮之内每轮攻击次数设为 10，移动速度翻倍。持续时间为 1 轮/每 3 级
 - 鲁莽：所有攻击必定出现致命一击，但所有伤害抗性-20。持续时间为 1 轮/每 5 级
 - 盾墙：所有伤害抗性+40。持续时间为 5 轮+1 轮/每 4 级。与“愿望术-全体强韧”互斥

高阶能力

前置排他技能

- 捍卫者：战争领主成为坚不可摧的防御者，物理抗性+10，体质+2。防御系技能前置能力，选择后将无法学习武器系和狂暴系的天赋。
- 征服者：战争领主成为摧毁一切的攻击者，攻击伤害+2，力量+2。武器系和狂暴系技能前置能力，选择后将无法学习防御系的天赋。
- 双武器专精：伤害和副手命中永久+1。可选 5 次。狂暴系前置能力，选择后将无法学习武器系的天赋。前置：征服者。
- 偏斜：基础防御等级永久+1。可选 5 次。武器系前置能力，选择后将无法学习狂暴系的天赋。前置：征服者。

防御系技能

- 预知：所有分类防御等级永久+1，物理伤害抗性+2，零级命中值+1。可选 5 次。
- 怒火专注：每天可使用“战神”技能的次数增加 1 次。可选 3 次。
- 破釜沉舟：战争领主绝不会轻易倒下，开启技能的瞬间回复 100 点生命值，在一回合内生命上限也将提高 100。
- 震荡猛击：凝聚全力的一击，在 1 轮之内的下一次攻击必定造成致命一击，并且伤害增加 20 点，同时震慑目标 1 轮。
- 剑盾猛攻：零级命中值永久+5，每轮攻击次数+0.5，并且攻击时有 10%的概率触发盾牌猛击，额外造成 20 点粉碎伤害的同时解除目标身上一个战斗防护效果。
- 警戒：防御姿态下每当受到伤害，在接下来的 2 轮之内可有一次机会完全免疫受到的物理伤害。
- 活力：使你最大生命值永久提高 10 点，并获得每秒再生 1 点生命值的能力。可选 5 次。

狂暴系技能

- 激怒：狂暴姿态下每当受到伤害，在接下来的 2 轮之内造成的伤害会提高 10 点。此效果无法叠加，但持续时间将会重置。
- 嗜血：在使用技能之后接下来的 1 轮内每击回复 7%的最大生命值。
- 乱舞：普通攻击时有 25%的概率触发乱舞，在接下来的 3 秒内每轮攻击次数提高 0.5。可学习 3 次，效果叠加生效。
- 精准：零级命中值永久+2。可选 5 次。
- 死亡旋风：在狂暴姿态下可双武器同时触发旋风斩。
- 暴怒：在狂暴姿态下怒不可遏的伤害加成提高 100%。

武器系技能

- 钢铁意志：永久免疫魅惑和混乱。

- 重伤：普通攻击有 15%的概率打出重伤效果，使得目标伤口流血，10 秒内总计造成 10 点穿刺伤害。可学习 3 次，每次将使总伤害提高 10 点。
 - 双手武器专精：使用武器攻击和旋风斩造成的伤害+5%。可选 5 次。
 - 死亡之愿：拥抱死亡才能远离死亡。使用技能之后的 1 回合之内自身所有伤害抗性降低 10 点，普通攻击总是造成最大武器攻击伤害，同时免疫恐惧、士气崩溃、禁锢、迷宫、即死和石化等效果。本技能效果无法叠加，但重复使用可重置持续时间。
 - 复苏之风：武器姿态下每当受到伤害时，都会在 2 轮之内获得每秒 5 点的再生效果。此效果无法叠加，但持续时间将会重置。
 - 无尽之怒：致死打击的武器攻击伤害加成翻倍。
-

白银之手圣骑士

职业说明

白银之手圣骑士：白银之手骑士团的圣骑士可以像牧师一样使用圣光之力对战场上的战友提供支援，也可以像战士一样使用近战武器发挥自身强大的战斗力。身为天生的团队领袖，他们能根据多变的战场形势使用不同的光环来保护队友；或者给予盟友祝福，提升战斗力；甚至还可以在自己的武器上加持神圣的圣印，在对敌人造成伤害的同时治疗自己。圣骑士拥有强大的能力，他们必须非常虔诚，严守教条戒律，也因此他们对武器掌握不如真正的战士。

愿圣光与你同在！

职业特性：

- 不可学习任意武器风格
- 无法使用远程武器，也无法学习相应的武器精通。如使用近战武器的投掷能力将导致接下来的 2 小时内所有攻击的致命失误概率高达 95%
- 不可使用增加每轮攻击次数的武器
- 只能佩戴一枚戒指
- 永久处于“自律”状态
- 拥有独特的 1-4 级神术技能
- 专属高阶技能设置
- 法术位+2，施展独有神术时以当前角色等级计算施法等级
- 第 1 级：获得可无限使用的技能“光环”、“圣印”和“祝福”
- 第 1 级：获得技能“神圣干涉”，每天可使用一次
- 第 1 级：获得技能“审判”，每天可使用一次，每当等级达到 5 的整数倍时每天可多使用一次
- 种族需求：人类

-阵营限制：守序善良

-属性需求：力量 12，智力 12，智慧 13，魅力 18

自律：圣骑士谨言慎行，严守戒律。免疫除自身技能之外的加速效果；不受魔法休息效果影响；副手难以命中目标（副手零级命中值-40）

基础技能

- 光环

圣骑士可以在 4 种光环中选择激活其中一种。光环效果对半径 30 呎内的所有友方生物有效，同时圣骑士自身获得额外的效果。一旦离开有效范围，效果将在 1 轮之后结束。如果队伍中有多位圣骑士存在，不同光环可叠加生效，但同种光环效果不会叠加。

- 虔诚光环：防御等级+1/每 5 级，圣骑士自身所有分类防御等级+1/每 5 级。最高+5
- 圣洁光环：造成的魔法能量伤害+10%，圣骑士自身额外+10%
- 庇护光环：所有伤害抗性+10，圣骑士自身额外+10
- 十字军光环：移动速度+3。圣骑士自身每轮攻击次数+0.5，但制裁之锤、神圣震击和普通攻击时造成的物理伤害-25%

- 圣印

圣骑士可以在 3 种圣印中选择激活其中一种。圣印激活后可持续生效。使用物品能力激活或切换圣印。

- 正义圣印：击中目标时额外造成 2+1 点/每 5 级的魔法能量伤害
- 光明圣印：击中目标时有 50%概率回复 3+3 点/每 5 级的生命值
- 智慧圣印：击中目标时有 20%的概率重新记忆 1 个神术

- 祝福

圣骑士可以在 3 种祝福中选择其中一种施放。祝福持续 2 回合，但会被解除魔法消除。同一个目标只能得到一种祝福，重复施放将替代前一个祝福的效果。圣骑士进行祝福需要以自身的魅力值为代价，魅力消耗殆尽时会造成自身的死亡。消耗的魅力值将在 8 小时后恢复。

- 力量祝福：目标及半径 15 呎内所有友方生物的零级命中值和伤害增加 1+1/每 5 级，最高+5。消耗圣骑士 4 点魅力值
- 光明祝福：目标的防御等级和全豁免增加 1+1/每 5 级，最高+5。消耗圣骑士 2 点魅力值
- 智慧祝福：目标的施法等级与超渡不死生物等级提升 1+1/每 5 级，最高+5。消耗圣骑士 3 点魅力值

- 神圣干涉

圣骑士可以在 3 种技能中选择施放任意一种。

- 圣盾术：施放圣盾术可使圣骑士在 4 轮之内免疫任何伤害和所有一切不良状态。此效果无法解除，也会让敌人完全忽视其存在。激活圣盾术将解除惩戒系高阶技能复仇之怒效果，反之亦然

- 保护之手：受保护的目標在 5 輪之內讓敵人完全忽視其存在，所有對其進行的物理攻擊都將無效。聖騎士不能對自己使用保護之手
 - 神聖風暴：聖騎士掀起猛烈的神聖能量形成風暴席卷半徑 15 呎的所有敵人，造成 1D6/每 2 級的魔法能量傷害，最高 10D6。每個受到風暴影響的敵人都会使得聖騎士恢復 10+1D10 點生命值，並且零級命中值與傷害+1。與此同時，風暴也會影響聖騎士本身，使其攻擊傷害-5，但每輪攻擊次數+0.5，並獲得加速效果。如果聖騎士當前達到 13 級則以上聖騎士自身得到的所有效果翻倍計算，而加速效果將被替換為高等加速。所有效果持續時間為 1 輪/等級，最多 2 回合。施放神聖風暴將消耗聖騎士 15 點魅力值
 - 审判
對目標進行莊嚴而神聖的审判。审判效果一共有 3 種，同時滿足多個條件的目標會受到多重审判。同一個目標在 8 小時內只會受到一次审判效果影響，光明审判和智慧审判將會持續相同時間。
 - 敵對生物會受到正義审判，聖騎士對其造成 1D4/每 2 級的魔法能量傷害
 - 邪惡生物會受到光明审判，聖騎士對其造成 1D6/每 2 級的魔法能量傷害，同時降低所有豁免 1+1 點/每 5 級
 - 亡靈、惡魔、邪獸鬼和巨龍會受到智慧审判，聖騎士對其造成 1D8/每 2 級的魔法能量傷害，同時降低 1+1 點/每 5 級幸運值
-

特有法术

- 聖光術（1 級）：用聖光治療目標，聖騎士每等級可恢復 1D6+1 點生命值，最高 20D6+20。
- 制裁之錘（1 級）：對目標造成 1D10+1/聖騎士每等級的粉碎傷害，1D10+20。目標如未能以-2 不利通過對法术的豁免檢定，還將擊暈 3 秒/聖騎士每等級，最高 60 秒。
- 純淨術（2 級）：移除目標身上中毒，疾病，詛咒和吸取等級的效果。
- 驅邪術（2 級）：對惡魔、魔像和不死生物造成 1D4/聖騎士每 2 級，加上 1 點/聖騎士每等級的魔法能量傷害，如目標未能通過對法术的豁免檢定則受到額外 1D4/聖騎士每 2 級的傷害。驅邪術在攻擊時視為等級 6 的法术。
- 神聖憤怒（3 級）：對惡魔、魔像和不死生物造成 1D6/聖騎士每等級的魔法能量傷害，最高 20D6。如目標通過對法术的豁免檢定則傷害減半。
- 淨化術（3 級）：移除目標身上一個困惑、震懾、弱智以及其它絕大多數的失能效果。
- 聖光閃現（3 級）：恢復目標 1D4/聖騎士每等級，加上 1 點/聖騎士每 2 級的生命值。
- 救贖之光（4 級）：在目標頭頂召喚聖潔的救贖之光，在治療目標的同時目標半徑 5 呎內的所有敵對生物將受到骰面減半的魔法能量傷害。治療效果為 1D8/聖騎士每等級，最高 20D8。造成的傷害為 1D4/聖騎士每等級，最高 20D4。敵對生物如能通過對法术的豁免檢定則只受到一半傷害。傷害可被魔法抗力所阻擋。

- 奉献（4级）：献祭圣骑士脚下的土地，对半径 15 呎内的所有敌人，在一轮内造成共 2 点/圣骑士每等级的持续魔法能量伤害，最高到 20 级时带来总共 40 点的伤害。
-

高阶能力

前置排他技能

- 圣光领主：神术位+1，但零级命中值和伤害-1。可选 5 次。神圣系技能前置能力，选择后将无法学习防护系和惩戒系的天赋。
- 大十字军：零级命中值和伤害+1，面对恶魔、亡灵、类人生物、元素和魔像时零级命中值和伤害额外+1。可选 3 次。防御系和惩戒系技能前置能力，选择后将无法学习神圣系的天赋。
- 剑盾专精：体质+2，同时获得大宗师（5 星）级别的战锤专精，以及精通（2 星）级别的剑盾风格专精。防御系前置能力，选择后将无法学习惩戒系的天赋。前置：大十字军。
- 双手剑专精：力量+2，同时获得大宗师（5 星）级别的双手剑专精，以及精通（2 星）级别的双手武器风格专精。惩戒系前置能力，选择后将无法学习防御系的天赋。前置：大十字军。

神圣系技能

- 专注光环：可开启的独有光环，效果为半径 30 呎范围内友方生物施法速度+1，圣骑士自身造成的粉碎伤害和魔法能量伤害增加 10%。
- 治愈之光：救赎之光施法时间-3，效果提高 30%；圣光术施法时间-2，效果提高 20%；圣光闪现的施法时间-1，效果提高 10%。
- 神圣光芒：圣光术和圣光闪现有 50%的概率触发极效治疗：治疗效果+50%，并且圣骑士会恢复一个已使用过的神术。
- 光之优雅：施放圣光术的同时能获得光之优雅的效果，施法速度+2，持续 30 秒。光之优雅 30 秒内只能触发一次。
- 神恩：圣武士在 1 轮内获得神之恩赐，能够连续施法而不用等待。此技能需要一整轮的吟唱时间。
- 神圣震击：以神圣的能量冲击敌人，造成 10D10 的粉碎伤害，也可以对盟友施放，恢复其 10D10 的生命值。
- 神启：获得神之启示，化身天使降临人间，对半径 30 呎范围内的每个目瞬发一次神圣震击，圣武士自身在 30 秒内每秒回复一个法术。
- 圣疗：完全恢复目标的生命值，并使其精力充沛如同刚刚休息过一般。

防御系技能

- 王者祝福：可以使用王者祝福，效果为目标力量、敏捷、体质和智力+5，最大生命值+25，攻击次数+0.5，施法速度+1。王者祝福消耗圣骑士 5 点魅力值。
- 神圣格挡：每当受到伤害时有 10%的概率触发神圣格挡：立即对周围 2 呎内的所有敌人造成 1D10 的魔法能量伤害，并在接下来的 2 秒内免疫一切伤害。
- 神佑之体：免疫疾病和中毒，魅力与所有分类防御等级+1，所有伤害抗性+3。可选 5 次。
- 复仇之盾：向最多 3 个目标投掷复仇之盾，造成 4D10 的魔法能量伤害，如果目标未能以-4 不利通过对法术的豁免检定则还将被降低 2 点防御等级和 20 点魔法抗力，持续 5 轮。可以投掷同一目标。
- 庇护之手：圣骑士每当被击中时有 10%的概率触发庇护祝福，重新记忆起一个神术。除此之外，防御系圣骑士将能够使奉献的施法时间降低为 0。
- 公正之锤：获得公正之锤，攻击时视为+5 的魔法战锤，零级命中值+5，攻击时造成 2D4+5 的粉碎伤害。持有公正之锤时，每击造成最大伤害且必定触发致命一击。目标被击中后还会受到额外 3 次共计 60 点的粉碎伤害。公正之锤在攻击 3 次或者 1 回合后消失。

惩戒系技能

- 定罪：零级命中值永久+1，造成的魔法能量伤害提高 6%。可选 5 次。
- 命令圣印：获得并立刻激活命令圣印，替换正义圣印。圣印效果为武器攻击伤害-5，但命中后有 30%的概率对目标额外造成 5D10+1/2 等级的魔法能量伤害。命令圣印有 15%的概率暴击，伤害翻倍并对自身瞬发一次圣光闪现。
- 忏悔：使目标进入暂停状态，最多持续 30 秒。陷入忏悔中的目标如果一旦受到攻击则会醒来。
- 圣光出鞘：每轮攻击次数+0.5，造成的物理伤害-30%。驱邪术和神圣愤怒的施法时间降为 0，同时这两个法术的有效目标不再局限于恶魔、魔像或不死生物，可以对任何目标进行打击。圣光出鞘还使圣骑士在每次用武器击中目标时有 10%的概率对其施放驱邪术或者神圣愤怒。
- 十字军打击：圣骑士在每次击中目标时有 10%的概率额外造成 1D8/每 2 级的魔法能量伤害，并获得一层神圣能量。如果圣骑士获得了 3 层神圣能量则立即执行圣殿骑士的裁决，对目标施放 3 次神圣愤怒，并在 1 轮之内攻击次数和移动速度翻倍。神圣能量清零。
- 复仇之怒：激活复仇之怒之后 2 回合内圣骑士攻击次数翻倍，武器攻击伤害和魔法能量伤害+30%，命令圣印状态下触发额外伤害的概率提高到 100%。激活复仇之怒将解除圣盾术效果，反之亦然。

暗夜猎手

职业说明

暗夜猎手：这个世界并没有人们想象中那么文明，还是有一些人愿意追随费伦大陆的暗黑魔法，并因此堕落腐败。肖娜·薇恩是第一个暗夜猎手。她的勇猛表现已成为了一个传说。据说，那些修炼黑魔法的人听到暗夜猎手的踱步声，就会吓得直哆嗦。暗夜猎手用惊恐的眼光审视着费伦大陆，在她们眼中，已经有许多人迷失在黑暗魔法中，为了确保安全，他们本应受到镇压。是时候让暗夜猎手来执行她们的秘密任务了——净化费伦大陆。

当暗夜猎手降临时，不是所有的阴影都象征着黑暗。

职业特性：

- 可以学习十字弓大宗师（5 星）级别的精通
- 无法使用匕首和飞镖，也无法学习相应的武器精通，其他盗贼可用武器只能学习熟练（1 星）级别的精通
- 敏捷+2、魅力+2
- 力量-2、体质-8，不受改变力量或体质的装备或法术效果影响
- 免疫疲劳效果
- 所有豁免-2
- 生命骰：D4
- 无法装设陷阱，背刺或偷袭时无法造成额外伤害
- 每次升级只能获得 15 点技能点数
- 第 1 级：获得物品“暗夜弩箭袋”
- 第 1 级：获得被动效果“暗夜视觉”、“射手天赋”、“暗夜突进”和“圣银弩箭”
- 第 2 级：获得主动技能“闪避突袭”和“恶魔审判”，如因角色死亡等原因造成技能丢失，可通过休息 8 小时得到恢复
- 第 7 级：每轮攻击次数+0.5 次
- 第 15 级：每轮攻击次数+0.5 次
- 第 24 级：获得主动技能“终极时刻”
- 专属高阶技能设置
- 种族需求：人类、精灵或半精灵
- 阵营限制：守序善良、中立善良或混乱善良
- 属性需求：敏捷 18，魅力 18
- 无法转职

暗夜弩箭袋：暗夜猎手专属弩箭袋，装有取之不尽的普通弩箭。每当暗夜猎手等级成长到 6 的整数倍时弩箭的附魔等级将得到加强并获得对应的命中加成，最高+4

基础技能

- 暗夜视觉：由于长期于黑暗或阴影中行动，暗夜猎手具备夜视能力。但同样因此其视力只有其他类人生物的三分之二，在 6 点-21 点期间若处于室外则更是会降为其他生物的一半
 - 射手天赋：远程攻击时零级命中值+2。每当等级成长到 5 的整数倍时再+2
 - 暗夜突进：每次远程攻击命中后自身移动速度将在 1 轮之内提高 3，效果不可叠加。此外，暗夜猎手可无间隔的施放“闪避突袭”、“恶魔审判”和“终极时刻”
 - 圣银弩箭：暗夜猎手在击中同一目标的第 3 次时都会额外射出一支圣银弩箭。圣银弩箭的伤害为 1D10+1 点/每 3 级，并有 10%的概率造成双倍伤害。圣银弩箭造成的伤害无法被目标的伤害抗性所减免
 - 恶魔审判：对目标造成 1D8+2 点/每 5 级的穿刺伤害，同时可以立刻发动普通攻击。此外恶魔审判还将打断目标当前的行动（例如施法、攻击或是移动）并将之击退 15 呎。如果目标为邪恶阵营将受到双倍伤害，如未能以-1/每 5 级（最多-4）的不利条件通过对死亡/毒素的豁免检定还会短暂昏迷。恶魔审判的冷却时间 5 轮
 - 终极时刻：暗夜猎手进入终极时刻，猎杀世间一切邪与恶，在 4 轮之内获得以下效果：远程武器伤害+40%；暗夜突进增加移动速度的效果+2；使用闪避突袭后自身将进入高隐状态并留下一个分身欺骗敌人，分身在 2 秒后消失。终极时刻的冷却时间为 2 回合
-

高阶能力

- 狂热：暗夜猎手的移动速度永久+1。
- 灵巧：暗夜猎手的敏捷+2。
- 幻影之舞：暗夜猎手将狂热斗篷与灵巧披风组合在一起，获得了幻影之舞的保护。每当暗夜猎手受到伤害，将立即在身边产生模糊的幻影，防备敌人的攻击。幻影可持续 1 轮。
- 轻弩·比尔吉沃特：暗夜猎手造成的远程武器伤害+5%。
- 比尔吉沃特机簧扣：暗夜猎手每次使用远程武器击中目标时，有 50%的概率恢复自身 2 点生命值。
- 破败王者：暗夜猎手将比尔吉沃特轻弩与机簧扣组合在一起，有概率发动破败王者，能瞬间扭转战局。每次使用远程武器击中目标时，有 1%的概率连发三支圣银弩箭并在 2 轮内降低其 3 点移动速度。同时 2 轮内自身最大生命值提高 15 点，移动速度+3。
- 重弩·逆十字：暗夜猎手造成的远程武器伤害+10%。
- 十字机簧扣：暗夜猎手每次使用远程武器击中目标时，可降低其对远程攻击的防御等级 1 点，持续 1 轮。此效果可累积。
- 最后的轻语：暗夜猎手将十字重弩与十字扣组合在一起，攻击时发动最后的轻语，能极大的穿透敌人的防御。每次使用远程武器击中目标时，可降低其对远程攻击的伤害抗性 2 点，持续 1 轮。此效果可累积。
- 巨弩·暴风：暗夜猎手造成的远程武器伤害+20%。

- 风暴机簧扣：暗夜猎手的致命一击概率+5%。
 - 无尽：暗夜猎手将暴风巨弩与风暴扣组合在一起，有概率发动无尽，能迅速的摧毁一切。每次使用远程武器击中目标时，有 25%概率使下一次远程武器攻击伤害+150%。
 - 精准：暗夜猎手的远程命中永久+1。可选 5 次。
 - 贯穿：暗夜猎手的远程武器伤害+5%。可选 5 次。
 - 强健：暗夜猎手的最大生命值+3。可选 5 次。
-

自然之心

职业说明

自然之心：萨满是氏族与部落的精神领袖。他们和灵魂沟通，有预知未来的能力，并在黑暗的年代里指引他们的人民渡过难关。在远古时期，萨满从部族中选出了一些特殊的成员，他们的选拔极为残酷。据说要在海上漂流多天、被活埋等等，所以能生存下来的人少之又少，即便活下来了，自身的体魄也受到了极大的摧残。而相对的，其结果也非常的令人向往，证明了与自然有更高融合度的他们能驾驭强大的自然力量来维护平衡并保护生命，他们被称为自然之心。

自然之心可以用这能力来治疗伤口和恢复垂死同伴的生命。此外，他们相信万物皆有灵，所以与费伦的动物心灵相通，身为变型专家，自然之心能轻松的变身为熊形态、猫形态或者是树形态。但因为专注于对变形的研究，他们忽略了召唤类的法术。他们甚至能和大地，火焰，风暴，水流，星辰沟通，很多人认为自然之心信奉元素力量，实际上，他们处于平等的沟通状态。

职业特性：

- 力量、敏捷和体质-4
- 第 1 级：获得技能“形体变化”
- 第 1 级：掌握一系列专属法术
- 无法使用萨满之舞
- 智慧属性不影响法术位
- 不可学习任意武器风格
- 第 1 级：获得技能“形体变化”
- 不受形体变化之外其他变形装备或法术效果影响
- 不受铁皮术或类似效果的装备或法术效果影响，选择学习神术时切勿选择铁皮术
- 无法使用召唤类法术或使用物品召唤，选择学习神术时切勿选择召唤类神术
- 专属高阶技能设置
- 种族需求：半精灵或半兽人

- 属性需求：智力 12，智慧 13，魅力 16
- 阵营限制：中立善良、绝对中立、中立邪恶

形体变化：可在随时选择变形成熊形态、猫形态或树人形态，或是变回原本形态。变形效果在第 10 和第 14 级时将得到加强。右键点击法术可查看当前三种变化能力的具体效果。

特有法术

平衡系

- 愤怒（1 级）：将自然之神的愤怒能量凝聚成光球射向目标，造成 1D10+1 点/每等级的魔法能量伤害，最高 1D10+20。如目标通过对喷吐的豁免检定则只受到一半的伤害。
- 月蚀（2 级）：召唤月之暗面腐蚀目标，造成 1D2/每等级的强酸伤害，最高 20D2。如目标以-1 不利通过对喷吐的豁免检定则只受到一半的伤害。同时月之火会持续的腐蚀目标，每隔 2 秒再造成 1+1 点/每 4 级的强酸伤害，最高 6 点，持续 1 轮。
- 星火（3 级）：在目标头顶召唤星火直射，造成 1D6/每等级的火焰伤害，最高 20D6。如目标以-2 不利通过对喷吐的豁免检定则只受到一半的伤害。
- 台风（4 级）：当自然之心受到近战敌人的威胁时，他们往往会召唤出一股强烈的台风推开面前的敌人，造成 1D6/每 2 级的寒冷伤害，最高 10D6。同时还能将敌人击退 15 呎。
- 星涌（5 级）：自然之心凝聚澎湃的星辰能量，向目标发起剧烈的冲击，对目标造成 1D8/每等级的电力伤害，最高 20D8。此外被星涌击中的敌人会感到麻痹而行动不便，移动速度减半，并且更容易被击中，防御等级-4 不利，持续 2 轮。如目标以-4 不利通过对喷吐的豁免检定则只受到一半的伤害，也不会受到减速和防御等级不利的影响。
- 星界风暴（6 级）：自然之心在目标区域引爆星界能量，形成剧烈的元素风暴，连续打击范围内的所有敌人，每轮造成火焰、寒冷、强酸和电力伤害各 1D10 点，持续 3 轮。法术持续期间内，自然之心必须全神贯注的维持与星界的联系，自身物理抗性降低 100，并且不能行动直到法术结束。
- 星辰碎片（7 级）：自然之心撕裂空间，召唤陨落的星辰向目标砸去，造成 5D10 点钝击伤害。随后星辰化作碎片，对目标及半径 15 呎范围内的所有的敌人造成 5D10 点火焰伤害，并将目标之外受影响的敌人击飞 20 呎，昏迷 1 秒。

恢复系

- 回春（1 级）：召唤自然能量包裹着目标，立刻恢复其 2+1 点/每 2 级的生命值，最高 12 点。此后每隔 4 秒治疗再次生效，一共进行 6 次治疗。重复施放本法术效果不会叠加，但将重置治疗次数。

- 自然赐福（2级）：召唤大自然的力量祝福目标，均衡的加强目标的各项属性，使目标除智慧与魅力之外的其他属性增加 1+1 点/每 8 级，最高+3。同时强化目标对元素伤害的抵抗力，使目标对火焰、寒冷、强酸及电力抗性增加 5+5 点/每 8 级，最高+15。重复施放效果不会叠加，但将重置持续时间。
 - 生命绽放（3级）：召唤纯粹的生命能量在目标体内绽放，在 1 轮之内每秒可恢复 1 点/每 5 级的生命值，最高 4 点。在效果行将结束之前纯粹的生命能量会再绽放一次，恢复目标 1D6/每 2 级的生命值，最高 10D6。
 - 治疗之触（4级）：自然之心经过一整轮的吟唱才能施放这个强大的法术，召唤森林之神塞纳留斯之手触摸目标，恢复 1D6+2 点/每等级的生命值，最高 20D6+40。并能治疗疾病、中毒，弱智等不良状态。
 - 迅捷治愈（5级）：吸收目标身上的回春术效果，并对其立即恢复回春术本身具备的全部治疗量。本法术对当前未受回春效果影响的目标无任何效果。
 - 自然迅捷（6级）：使用自然迅捷后，自然之心可立刻施放下一个法术。自然迅捷属于内在能力，不受施法间隔影响，但在 2 回合内只能使用一次。
 - 英勇（7级）：敲响战鼓，吹起冲锋的号角。在持续时间内自身和所有队友每轮攻击次数+0.5 次，施法速度+1。法师（除牧师/法师兼职）或术士之外的队友无法得到施法速度奖励。自然之心在 4 回合之内只能使用一次英勇。
-

高阶能力

平衡系

- 强化愤怒：将“愤怒”的伤害提升为 10D10 点魔法能量伤害。强化愤怒的法术有效等级为 3。
- 强化月蚀：将“月蚀”的伤害提升为 20D4 点强酸伤害，持续伤害提升为每 2 秒 9 点。强化月蚀的法术有效等级为 4。
- 强化星火：将“星火”的伤害提升为 20D8 点火焰伤害。强化星火的法术有效等级为 5。
- 强化台风：将“台风”的伤害提升为 15D6 点寒冷伤害。强化台风的法术有效等级为 6。
- 强化星涌：星涌的伤害和特殊效果无须进行豁免检定。强化星涌的法术有效等级为 7。
- 强化星界风暴：将星界风暴的各类伤害提升为每轮 2D10 点，同时魔法抗性不再能阻挡星界风暴的伤害。强化星界风暴的法术有效等级为 8。
- 强化星辰碎片：将“星辰碎片”对目标的直接伤害提升为 10D10 点钝击伤害并对目标额外施放一次强化愤怒。范围伤害提升为 10D10 点火焰伤害。强化星辰碎片的法术有效等级为 9。
- 自然威严：对平衡系法术再次进行强化，使自然之心有能力对危害到大自然的敌人进行更有力的回击！自然之心所有等级的神术位+1，在施放愤怒、月蚀、星火或星涌时有不同概率触发暴击：伤害增加 50%，可以无间隔地且更快的再次施放一个神术：

- 愤怒：暴击概率 50%，下一个法术施法时间最高为 8（法术本身施法时间低于 8 的不受影响，下同）
- 月蚀：暴击概率 40%，下一个法术施法时间最高为 7
- 星火：暴击概率 30%，下一个法术施法时间最高为 6
- 星涌：暴击概率 15%，下一个法术施法时间最高为 4

恢复系

- 强化回春：每次治疗效果提升为 12 点。
- 强化自然赐福：可使目标除智慧与魅力之外的其他属性增加 5 点，对火焰、寒冷、强酸及电力抗性+25。
- 强化生命绽放：可以选择最多 3 个相同或不同的目标，但每个目标得到的再生能力降为每秒 2 点，最终能量绽放时恢复的生命值降为 6D6。
- 强化治疗之触：目标半径 15 呎内的友方生物可获得一半的治疗量，但无法恢复异常状态。
- 强化迅捷治愈：使用后将立刻恢复一个使用过的最高 5 级的神术。
- 强化自然迅捷：使用间隔降低为 1 回合。
- 强化英勇：效果提升为每轮攻击次数+1 次，并且施法速度+2。专职法师或术士只能获得施法速度+1 的效果。
- 大地母亲的恩赐：恢复系自然之心能够更有效地保持自身的活力，或是救助受伤的朋友。自然之心所有等级的神术位+1，在施放回春、生命绽放和治疗之触时有 10% 概率触发暴击：治疗效果增强 50%，并立刻恢复一个使用过的同级神术。

通用技能

- 终极熊形态：获得变身为终极熊形态的能力。需要先掌握平衡系的终极能力“自然威严”或恢复系的终极能力“大地母亲的恩赐”。
- 终极猫形态：获得变身为终极猫形态的能力。需要先掌握平衡系的终极能力“自然威严”或恢复系的终极能力“大地母亲的恩赐”。
- 终极树人形态：获得变身为终极树人形态的能力。需要先掌握平衡系的终极能力“自然威严”或恢复系的终极能力“大地母亲的恩赐”。
- 森林长者：对火焰、寒冷、强酸和电力伤害的抗性+3，最大生命值提高 5。
- 丛林猎手：猫形态攻击造成的物理伤害+3%。
- 元素之魂：造成的火焰、寒冷、强酸、电力和魔法能量伤害+3%。

更新历史

[战争领主 v1.1.0] – 2019.08.24

- 控制脚本移至全局脚本
- 姿态与特技
 - “盾牌格挡” 概率降为 10%
 - “战神” 各子技能的持续时间更改为由等级决定
 - “盾墙” 添加次要类型 (7)，与“愿望术-全体强韧” 互斥
- 高阶技能
 - “激怒” 只有在狂暴姿态激活时有效
 - “复苏之风” 只有在武器姿态激活时有效
 - “重伤” 机制修复

[白银之手 v1.1.0] – 2019.08.24

- 控制脚本移至全局脚本
- 移除光环技能的动画效果

[暗夜猎手 v1.1.0] – 2019.08.24

- 控制脚本移至全局脚本

[自然之心 v1.1.0] – 2019.08.24

- 控制脚本移至全局脚本
- 变形能力
 - “结束形态变化” 的施法时间为 0
 - 移除猫形态“猛扑” 能力
 - 猫形态“撕碎” 技能生效期间使用变形能力则解除
- 法术调整
 - “回春”、“迅捷治疗” 投射物移除
 - 优化“回春”、“自然赐福”、“生命绽放” 的特效
 - 延长“回春” 的生效间隔
 - “治疗之触” 效果削弱
 - “星涌” 施法时间修正
 - “自然迅捷” 生效后可无间隔瞬发下一个法术
- 高阶技能
 - 上调“星火”、“星涌” 暴击几率
 - “强化生命绽放” 效果削弱
 - 移除“丛林猎手” 命中加成

v1.0 2019.01.23

初版完成