# 技能效应

## 持续伤害(buff)

对目标在几秒内造成持续伤害，触发的间隔可以定义。

## 持续治疗(buff)

对目标在几秒内造成持续治疗效果

## 伤害

直接造成伤害

## 治疗

直接造成治疗效果

## 眩晕(buff)

使一个角色眩晕暂时无法操作。

## 拉近角色(动作)

将一个角色移动到自己所在的当前目标。

## 平移一个角色(动作)

向前或向后移动一个角色

## 减低伤害（百分比）(buff)

按百分比降低所受到的伤害。

## 护盾（伤害吸收）(buff)

给玩家角色释放一个护盾，吸收1000点伤害（吸收所有类型的伤害）

## 瞬移(动作)

向前或向后移动到一个位置。

## 法力燃烧

损耗目标的法力值和怒气值。

## 净化

驱散所有控制效果。

## 触发

### 依据角色的生命值触发

如某个伙伴角色的生命值低于50%时，攻击力提高百分之25%

生命归0死亡后，角色原地复活。

## 属性修正(BUFF)

### 固定值修正

按固定值增加或减少角色的属性，比如所有小队成员的力量提升100点。

### 百分比修正

按百分比增加或减少角色的属性，比如玩家角色的体质提高20%。

## 降低护甲(BUFF)

### 降低护甲（百分比）

按百分比降低目标的护甲

### 降低护甲（固定值）

直接降低目标5000点护甲

## 增加护甲(BUFF)

### 增加护甲（百分比）

按百分比增加目标的护甲，玩家角色的护甲提高30%

### 增加护甲（固定值）‘

按固定值增加目标的护甲。如增加500点护甲

## 增加移动速度(BUFF)

增加角色的移送速度。

## 减低移动速度(BUFF)

降低角色的移动速度。

## 减少技能冷却(BUFF)

降低技能的冷却时间

## 免疫眩晕

免疫眩晕效果

## 免疫减速

免疫减速效果

## 免疫受击和控制

用霸体和动作实现

## 修正伤害

### 百分比修正（BUFF）

按百分比修正某类伤害，比如魔法攻击造成的伤害提高30%

# 效应对象

### buff

1. 友方：目标
2. 友方：所有的队友
3. 友方：自己

### 放出类

空放

# 效应传递

### 阻挡（EFFECT）

在命中一个目标后，技能的飞行轨迹终止不会应用到下一个目标上

### 穿透（EFFECT）

这类技能可以贯穿多个目标不会因为击中目标而终止。