

# 永恒原力说明文档

作者: c4\_angel  
图标作者: 果子狸  
版本: 4.4  
支持语言: 简体中文

---

## 简介

永恒原力模组是一个多宗派的集合，以“绝地学徒”为初始，随着等级的提升及其后技能的选择与使用，可以成为使用光明原力的“绝地武士”、“绝地大师”或是黑暗面的“西斯武士”或“西斯大君”。当然，一个人物在任何时候都只能具备一个宗派的能力，但不论是最初的“绝地学徒”还是之后更加强大的职业，都有独一无二的长袍/铠甲，并在后来可铸造专属光剑。

所有宗派根据使用原力的不同分为两个阵营：

- **绝地（Jedi）**  
绝地严格说是一种宗教组织，他们的信仰并非某位具体的神明，而是信仰一种被称为原力（Force）的能量，当然，并非只对原力有忠实的信仰就能成为卓越的绝地，你血液中原力虫的含量决定你对原力的掌握程度，因此说，一个人能否成为绝地，往往是生下来就已经注定的。除原力以外，绝地还擅长使用剑，并且他们认为使用剑以外的武器是种野蛮的行为，虽然光剑已经代替了金属剑成为绝地武士的常规武器，但是绝地武士对任何材质的剑使用起来都得心应手。
  - **西斯（Sith）**  
在科里班这个荒芜的星球上居住着这些相对原始的类人种族：西斯人。西斯人虽然相对原始，但是对原力的感应却很强大。一些黑暗绝地把这视为获得附加力量的机会，很多年过去以后，黑暗绝地和西斯的混血后代出现，西斯一词就不再指科里班上的人类，而开始专指这些后代。这些人在科里班上建立了“旧西斯帝国”，帝国的领导者被称为“西斯黑暗尊主”。  
西斯武士大多曾经是绝地武士或是即将出师的学徒，被黑暗原力所诱惑与侵蚀之后加入了西斯的阵营，所以已经掌握了最基础的原力使用能力，并拥有较为成熟的光剑格斗技巧。
- 

## 兼容性和注意事项

- 本模组必须在 **Tweaks-Anthology**（即 **cdtweaks**）模组的“任意职业都可从武器专精获得每轮攻击次数奖励”组件之前安装，否则会丢失 7/13 级时应有的攻击次数奖励。
- 本模组提供的职业实力明显高于原版职业，可能会造成对游戏乐趣的损害，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。

# 职业能力

## 通用能力

- 可以学习短剑、长剑、巨剑、双手剑的大宗师（5 星）级别的精通，其他类型的近战武器只能学习熟练（1 星）级别的精通
- 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%
- 无法使用头盔和盾牌，无法掌握剑盾风格专精
- 无法习得神恩及所有牧师神术，无法超度不死生物
- 绝地与西斯以原力的光暗为区分，不会因声望改变而失去原力能力
- 第 1 级：每天一次原力感应，每 5 级每天可以多使用一次，持续 2 回合  
原力感应：通用原力。使用微量的原力来提高自身战斗中的反应能力，可使命中、防御等级、全豁免+1，每升 5 级再+1，最多+6。重复使用效果无法叠加，但可重置持续时间。
- 第 1 级时可选择专攻的持剑类型：在双手剑、单手剑与双剑三类中选择一类作为专攻的持剑类型。每种类型可得到一定的基础属性加成，并在成为绝地武士之后可获得对应种类的光剑，在使用光剑攻击时可触发对应的特殊效果。一旦选择将无法改变。
  - 双手剑专攻：伤害+2。在装备光剑时有 10%概率使被击中的目标 1 轮内防御等级-10（可叠加），每轮可以有 1 次爆发攻击，伤害提升 33%+1%/每等级
  - 单手剑专攻：命中+1，伤害+1。在装备光剑时每轮攻击次数+1/2。被击中的目标在 2 轮内致命失误概率+15%（不可叠加），并在出现致命失误时受到 2D8 点非致命粉碎伤害。注意：只有在副手无武器时才可得武器风格加成
  - 双剑专攻：命中+2。得到的两把光剑必须同时装备。在装备光剑时每次命中可使目标的命中和防御等级在 2 轮内-1（可叠加）
- 第 9 级：自动成为绝地武士
- 种族要求：人类，半精灵，矮人，半身人
- 属性需求：力量 14，敏捷 14，体质 16，智慧 13，魅力 16

## 绝地共有能力

- 依等级提升可掌握一至六型绝地剑式
- 只能穿戴专用长袍
- 第 1 级：原力信仰（被动）：绝地学徒第一课，用来坚定光明面信念，对恐惧和魅惑免疫，且不会士气崩溃
- 第 4 级：每天一次原力治疗，每提升 4 级每天可以多使用一次  
原力治疗：光明面原力。将光明面原力转化为带有治疗效果的能量球，解除一名友方生物身上中毒、耳聋、目盲、疾病和弱智效果，并回复绝地等级\*3 的生命值，最多可回复 60 点。
- 阵营限制：守序善良

## 绝地武士能力

- 第 9 级：学会原力技能：获得从“牧师卷轴”中记忆并施放的能力（以绝地武士的等级决定所施放能力的等级）
- 第 9 级：原力联结（被动）：通过与原力的深层次联接，提升绝地武士对原力的掌控和使用能力，每级可使用的原力技能次数+1
- 可在高阶技能中学习“原力光明”以成为绝地大师

- 与黑暗面原力联系过频则会堕落：  
每次使用黑暗面原力技能时将根据技能等级增加受黑暗原力的侵蚀程度。当侵蚀度达到 30 或以上，绝地将堕落为西斯武士或西斯大君，失去所有光明面原力技能。  
在堕落之后的游戏时间五天之内声望值保持 18 或以上，并完全不使用黑暗面原力技能，证明自己已脱离黑暗原力的束缚之后可完成救赎，才能重新获得失去的能力。  
在此期间一旦声望低于 18 或是再次使用黑暗面原力技能，计时将重新开始。  
在侵蚀度大于 0 但尚未堕落时，每次使用光明面技能可以降低 1 点侵蚀度。当前侵蚀度可在头像上的小图标说明文字中查询，无图标则表示侵蚀度为 0。

## 绝地大师能力

- 失去原力技能中所有的黑暗面原力
- 获得剑术专攻对应的绝地大师光剑
- 掌握绝地七型剑式
- 与黑暗面原力联系过频则会堕落
- 第 18 级：高等原力联结（被动）：通过与原力的深层次联接，提升绝地武士对原力的掌控和使用能力，每级可使用的原力技能次数+2

## 西斯武士能力

- 掌握西斯剑式
- 只能穿戴专用铠甲
- 获得剑术专攻对应的西斯武士光剑
- 第 1 级：原力专注（被动）：对黑暗面原力的专注使得西斯武士免疫定身和震慑，不会士气崩溃，同时对等级吸取免疫
- 第 9 级：学会黑暗原力技能：获得从“牧师卷轴”中记忆并施放的能力（以西斯的等级决定所施放能力的等级）
- 第 9 级：原力凝聚（被动）：西斯武士能够更快速的使用原力技能，施法时间-1。之后每提升 4 级再-1，最高到 33 级时施法时间-7
- 可在高阶技能中学习“西斯炼金术”以成为西斯大君
- 第 4 级：每天一次恐慌结界，每 4 级每天可以多使用一次，结界持续一回合  
恐慌结界：黑暗原力形成的，周期性向外扩散的能量波。在西斯半径 15 呎范围内的敌人每轮必须以-2 不利通过对死亡的豁免检定，否则在本轮内将受到命中、防御等级、幸运-2 的影响，并有 10% 概率惊惶失措。如目标通过豁免则效果减半，并不会惊惶。每提升 4 级可使目标进行豁免检定时额外-1，最多到-6 不利。不死生物、元素生物和魔像不受本技能影响，其他结界内的生物只会同时受到一次结界的影响。
- 黑暗维持  
与绝地相反，西斯需要足够频繁使用黑暗面原力技能，以维持黑暗原力的联系。  
如声望值达到 18 或以上，西斯武士必须在游戏时间五天时间内至少使用一次黑暗面原力技能，否则将被黑暗原力所抛弃，失去所有特殊的黑暗原力技能，回到绝地阵营。

## 西斯大君能力

- 掌握西斯大君剑式
- 获得黑勋爵之铠
- 获得剑术专攻对应的西斯大君光剑
- 原力专注、原力凝聚和黑暗原力技能

- 第 18 级：原力汲取（被动）：从更深层的环境中汲取原力为自己所用，每级可使用的原力技能次数+2
  - 黑暗维持
- 

## 剑式

绝地与西斯虽分属不同阵营，但剑式却为同宗，只因使用的人体质、技巧和主要应对的敌人、交战场合的区别而有着截然不同的效果。

### 绝地剑式

绝地剑式一共七型，在掌握后可随时切换

- 第 1 级掌握一型剑式：最基础的剑式，无任何特殊效果，但可防护对手的致命一击，终身受益
- 第 3 级掌握二型剑式：自身命中+4，伤害-4，对远程攻击的防御等级-4，全豁免-2。此外每次命中有 15%概率在接下来的 1 轮当中攻击次数+1/2（可叠加）
- 第 6 级掌握三型剑式：自身防御等级+8，对远程攻击+12，免疫背刺/偷袭。无法进行主动攻击，但每轮可对半径 10 呎范围内的敌人造成 2D6+1/每 2 级的挥砍伤害，攻击同时会解除自身隐形效果
- 第 9 级掌握四型剑式：在绝地遭遇敌人时触发绝地突袭：在 9 秒内命中和伤害+8，每轮攻击次数+2，且每击有 33%概率将目标击晕 3 秒。随后进入持续 9 秒的僵持状态，仅保留额外的攻击次数和击晕对手的能力。之后因体力不支而进入防御阶段并保持到队伍战斗完全结束，在此期间命中和伤害-12，但防御等级+6
- 第 12 级掌握五型剑式：自身全豁免+2。在绝地遭遇敌人后获得命中和伤害+1 的增益效果，每过 3 秒再+1，最高+5。此外在每次命中敌人后有 25%概率触发绝地反击：2 秒内移动速度和攻击次数加倍，且每次攻击均造成最大伤害。剑式的所有增益效果将持续到队伍战斗完全结束，一旦生效将移除并一直免疫任何加速和高等加速法术的效果，直到战斗结束
- 第 15 级掌握六型剑式：魅力临时设为 25，自身伤害-6，施法速度+3。对所有形式的影响心智和即死效果免疫。对物理伤害类型的抗性降低 30%，对所有非物理伤害抗性+50%。在每次使用任意原力技能之后，有 20%概率可在 2 秒内无间隔地再次使用原力技能
- 成为绝地大师后掌握七型剑式：每次启用侵蚀度+5。在 18 级时剑式可持续 2 轮时间，此后每升 2 级增加 1 轮，最多可持续一回合。在持续时间结束之后回到此前使用的剑式状态，但其间无法切换其他剑式。剑式启用时绝地大师自身命中、防御等级、全豁免+4，伤害+8，每轮攻击 10 次且每击均取最大值，同时移动速度翻倍。每次命中有各 1/3 概率击晕目标 1 轮、解除目标身上一个战斗防护，或是解除目标身上一个法术防护效果，但自身会受到最大生命值 2%的非致命粉碎伤害

### 西斯剑式

西斯武士和西斯大君只能使用当前掌握的剑式，无法切换

- 西斯剑式：自身命中+4，伤害-4，对远程攻击的防御等级-4，全豁免-2。此外每次命中可吸取目标 1D2 点生命值，并有 15%概率在接下来的 1 轮当中每轮的攻击次数+1/2（可叠加）
- 西斯大君剑式：自身命中+4，对远程攻击的防御-4。每次命中触发以下效果：
  - 吸取目标 1D4 点生命值

- 15%概率在接下来的 1 轮当中每轮的攻击次数+1/2（可叠加）
  - 15%概率自身重击投骰+5（不可叠加），持续 1 轮
  - 25%概率自身伤害和最小伤害+1，最高+10。效果可持续到队伍战斗完全结束
- 

## 原力技能

### 一级原力技能

- 原力吸收：通用原力，持续 2 回合。原力在使用者周围形成一层保护，在持续时间内吸收对使用者造成的 20%火焰、魔法火焰、寒冷、魔法寒冷、电力、强酸与魔法能量形式的伤害。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 原力屏障：通用原力，持续 2 回合。原力在使用者周围形成一层屏障，在持续时间内抵消对使用者造成的 20%钝击、挥砍、穿刺和远程武器伤害。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 原力感知：光明原力，持续 1 回合。此技能增强使用者的视觉能力以及空间感知能力，使其能看到黑暗中的物体甚至是墙体之后的物体。在技能持续时间之内每隔 3 秒，绝地 6 呎范围内的隐形生物将显露真身，无所遁形。
- 原力电击：黑暗原力，立刻生效。黑暗原力形成的冲击，能够对目标造成 2D4+每等级 1 点的电击伤害，最高 2D4+20。

### 二级原力技能

- 战斗冥想：通用原力，持续 2 回合。借助原力，使用者能影响战场上每一个士兵的心智，协调我军将士的战术配合，提高我军的士气。影响范围内的所有友方生物命中、伤害投骰，以及法术豁免+2。在离开这个区域后的生物仍然会受到本技能的影响；在技能完成之后进入这个区域的生物则不会。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 原力控心：通用原力，持续 1 回合。利用原力控制目标心智。目标必须通过对法术的豁免检定，否则被控制一回合。使用者每提升 4 级，目标进行豁免检定时额外-1 不利，最多-5。只有普通的人型生物、动物和一般的怪物会被此技能影响。
- 原力幻影：光明原力，持续 5 回合。原力幻影可以影响他人的大脑而产生幻影，就像绝地同时有 3 个分身一样。绝地同时会因为敌人攻击时的摇摆不定而受益，防御等级+2，对远程攻击额外+2。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 原力抽取：黑暗原力，立即生效。利用黑暗原力抽取目标的生命以治疗使用者自身。目标受到 1D4/每 4 级的伤害，最高 8D4，而使用者得到相同点数的治疗。本技能对无肉体的目标，如魔像、元素类生物，以及不死生物无效。

### 三级原力技能

- 原力推击：通用原力，立刻生效。利用原力将目标击退 40 呎并击倒 3 秒，同时造成每等级 1 点粉碎伤害，最高 20 点。龙、巨人等大体积生物不受击退和击倒效果影响，但仍然会受到伤害。
- 原力牵引：通用原力，立刻生效。利用原力将目标强行拖到身前，同时造成每等级 1 点粉碎伤害，最高 20 点。龙、巨人等大体积生物不受拖拽效果影响，但仍然会受到伤害。
- 原力闪光：光明原力，持续 4 轮。利用原力影响目标视觉神经，使半径 15 呎范围内的所有敌人致盲并因此失去战斗力。受影响的目标如未能以-4 不利通过对变形的豁免检定将会目

盲 4 轮，并因此受到防御等级和命中-4 的不利影响，同时还有 25%的几率因为突然目盲带来的惊吓而被震慑 2 轮的时间。当绝地达到 24 级或以上时，受影响的目标将必须以-6 不利进行豁免检定。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。

- 原力折磨：黑暗原力。以黑暗原力侵蚀敌人的身体。目标在技能生效的第一轮内会被减速，在本轮结束之后目标必须以-4 不利通过对死亡/毒素的豁免检定，如豁免失败将中毒并受到 8D4 点毒素伤害。此后每轮都必须进行同样的豁免检定以避免再次受到伤害，直到 5 轮之后效果结束。重复使用本技能可使效果重新计算，但不会叠加生效。

## 四级原力技能

- 原力打击：通用原力，立刻生效。用原力形成的巨手将目标紧握在其中，造成每 5 级 2D8+2 的粉碎伤害。目标必须以-4 不利通过法术豁免否则被震慑 2 轮。
- 原力偏折：通用原力，持续 1 回合。借助原力在自身周围形成的一个不可见的力场，能够阻挡以原力或是法术能量驱动的攻击。这个力场总共可以吸收 10 个等级的攻击。如所有等级在持续时间内完全消耗，力场残余的能量还可以恢复自身 1 点/每等级的生命值。重复使用本技能效果不会叠加，只能恢复力场可阻挡的法术等级以及持续时间。
- 根骨强化：光明原力，持续 3 回合。运用原力激发使用者身体的潜力，使力量、敏捷和体质提高 1+1/每 5 级，最高+6。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 原力窒息：黑暗原力，持续 5 轮。以黑暗原力麻痹目标的呼吸系统使其休克昏迷长达 5 轮。如目标以-4 不利通过对死亡/毒素的豁免检定可避免昏迷，但仍会因此而身体虚弱不堪，力量、敏捷和体质属性将在 5 轮内-4。本技能对没有呼吸系统的目标，如魔像、元素类生物，以及不死生物无效。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。

## 原力启迪强化技能

- 强效原力感应：替换原力感应。使用同样微量的原力可使自身战斗中的反应能力得到进一步提高，命中、防御等级、全豁免+2，每升 5 级再+1，最多可+8，持续 2 回合。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 原力救援：替换原力治疗。解除自身半径 15 呎范围内所有友方生物身上中毒、耳聋、目盲、疾病和弱智效果，并回复绝地等级\*3 的生命值，最多可回复 60 点。
- 高级原力吸收：替换原力吸收。原力在绝地大师周围形成一层保护，在持续时间内吸收对绝地大师造成的 40%火焰、魔法火焰、寒冷、魔法寒冷、电力、强酸与魔法能量形式的伤害。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 高级原力屏障：替换原力屏障。原力在绝地大师周围形成一层屏障，在持续时间内抵消对绝地大师造成的 40%钝击、挥砍、穿刺和远程武器伤害。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 强效战斗冥想：替换战斗冥想。借助原力，绝地大师能影响战场上每一个士兵的心智，协调我军将士的战术配合，提高我军的士气。影响范围内的所有友方生物命中、伤害投骰，以及法术豁免+4。在离开这个区域后的生物仍然会受到本技能的影响；在技能完成之后进入这个区域的生物则不会。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 高级原力幻影：替换原力幻影。高级原力幻影可以更有效的影响他人的大脑，幻象数目增加到 6 个。绝地同时会因为敌人攻击时的摇摆不定而受益，防御等级+2，对远程攻击额外+2。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 强效原力偏折：替换原力偏折。借助原力在自身周围形成的一个不可见的力场，能够阻挡以原力或是法术能量驱动的攻击。这个力场总共可以吸收 15 个等级的攻击。如所有等级在持续时间内完全消耗，力场残余的能量还可以恢复绝地大师 10+1 点/每等级的生命值。重复使用本技能效果不会叠加，只能恢复力场可阻挡的法术等级以及持续时间。

- 高级根骨强化：替换根骨强化。运用原力极大激发绝地大师身体的潜力，使力量、敏捷和体质提高 2+1/每 5 级，最高+8，并得到级 1 点/每等的临时生命值。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。

## 西斯大君独有技能

- 仇恨之箭：一级原力技能，立刻生效。古老的西斯技能，纯粹的仇恨能量球，能够对目标造成 2D4+每等级 1 点的魔法能量伤害，最高 2D4+30。
- 死亡立场：替换原力抽取。西斯大君将黑暗原力作用于目标生物，对自身半径 15 呎范围内所有敌人造成 1D4/每 4 级的伤害，最高 8D4，并得到相同点数的治疗。本技能对无肉体的目标，如魔像、元素类生物，以及不死生物无效。
- 黑暗狂暴：二级原力技能。借助黑暗原力，将自身的恐惧、愤怒转变为强烈的仇恨以打击对手。在狂暴持续期间内自身命中和伤害提高 6+1/每 3 级，每轮攻击次数+1，每次攻击均造成最大伤害，并且免疫迷宫效果和士气崩溃。但作为疯狂进攻的代价，西斯武士的防御等级-12 不利，并且在狂暴结束时自身将受到每等级 1 点的非致命震荡伤害。
- 死亡凝视：三级原力技能，持续 1 回合。西斯将自身的仇恨注入到自己的注视中，使敌人痛不欲生直至死亡，死亡后敌人的尸体甚至会冒烟或燃烧。目标在一回合中将受到每 2 秒 1 点/每 5 级的魔法火焰伤害。此外每轮必须以-4 不利通过对死亡的豁免检定，否则将立即被灼烧致死。重复使用本技能效果不会叠加，但可重置持续时间。
- 原力怒涛：四级原力技能。纯粹的黑暗面能量，对敌人有毁灭性打击，控制如此强大的黑暗面力量，使用者本身也会感到一定的压力，逆天的西斯使用这一招可以毁灭掉能量束经过的任何物体。使用这一招常常会导致烈火焚身，却感受不到一丝痛苦。无论是被直接击中的目标，还是其他位于能量术路径上的生物都将受到 2D6/每 4 级的能量伤害。能量束将会持续 2 轮，所有受害者在随后还会受到额外的一次伤害。该伤害将在西斯达到 24 级和 32 级时进一步提升，24 级时伤害增加 6D6，而 32 级时再加 12D6。在能量束消失之前，西斯不能使用其他任何原力技能。

---

## 高阶能力

### 通用高阶能力

- 原力锁喉：原力形成的巨手抓在目标咽喉处并将其提到空中。目标必须以-6 不利通过对死亡/毒素的豁免检定否则被定身并受到 6D6 点钝击伤害，此后每轮须以累加-1 不利进行豁免（第一轮-6，第二轮-7，以此类推），通过才能摆脱锁喉的效果。重复使用本技能效果不会叠加。
- 原力激波：将原力聚集并压缩成一个能量球并投向目标。目标若未能以-6 不利通过对变形的豁免检定将被击飞 15 呎并被击倒 3 秒（龙、巨人等大体积生物不受击退和击倒效果影响）。原力激波命中目标 2 秒后能量球发生爆炸，释放出的原力会对目标及半径 7 呎内的所有使用者的敌人造成 1D8 点/每 2 级钝击伤害。
- 意识维持：顾名思义，可以抵挡足以击昏普通人剂量的攻击保持不被打晕，永久免疫昏迷（睡眠）效果。当然，这并不代表机体受到的伤害有任何降低。
- 双手剑精通：强化双手剑专攻的效果：在使用双手光剑时降低目标防御等级概率+10%（共 20%），每轮 1 次的爆发攻击的伤害增幅+33%（共 66%+1%/每等级）
- 单手剑精通：强化单手剑专攻的效果：在使用单手光剑时被击中的目标致命失误概率+15%（共 30%），出现致命失误时受到的伤害增加到 4D8 点

- 双剑精通：强化双剑专攻的效果：在使用双光剑时降低目标命中和防御等级的持续时间延长到 3 轮

## 光明面高阶能力

- 原力光明：彻底切断绝地武士与黑暗原力的联接，宣誓不再使用任何黑暗原力技能，永久忠诚于光明原力。掌握原力光明即代表绝地武士有资格晋升为绝地大师。在成为绝地大师后可掌握绝地第七型剑式，得到专属装备和学习更高级的光明原力技能的资格。
- 原力审判：绝地大师将光明原力转变为可以看见的闪电光束，所有被闪电穿过的目标将受到 2D4 点/每等级的电力伤害，并震慑 1 轮。如果目标以-6 不利通过对法术的豁免检定则只受到一半伤害，并且不会被震慑。
- 原力启迪：绝地大师对光明原力的理解和使用更上一层楼。所有非侵犯性技能都得到增强，包括：原力感应、原力治疗、原力吸收、原力屏障、战斗冥想、原力幻影、原力偏折和根骨强化。
- 原力武装：绝地大师将原力灌注到一件普通的武器上当做光剑的替代武器使用，使当前主手武器的附魔等级视为+6。每本技能一天可使用一次。
- 原力英勇：在光明原力的帮助下，绝地大师自身及盟友在战斗中的信心和斗志得到大幅增强，在持续时间内可保持士气高昂，免疫恐惧、恐慌和士气崩溃，同时命中、伤害、防御等级和所有豁免+6。每本技能一天可使用一次，效果可持续 1 轮/每等级。
- 原力风暴（天气）：利用原力创造出一个 30 呎范围的飓风，每轮对停留在风暴范围内的所有生物造成寒冷、火焰、强酸、电击和挥砍各 4D6 点。风暴在停留 4 轮之后消失。掌握此技能之后，可在第 4 级的原力技能里记忆并施放。

## 黑暗面高阶能力

- 西斯炼金术：西斯武士在学习此技能后可晋升为西斯大君，而有足够实力的绝地武士也可以因为各种原因选择学习西斯独有的炼金术，并加入黑暗绝地的阵营，通过试炼成为西斯大君。成为西斯大君可得到专属装备，以及学习更高级的黑暗原力技能的资格。显然，西斯大君再也无法使用任何光明面的原力技能，也无法受益于绝地特有的被动效果。
  - 原力闪电：西斯大君将黑暗原力转变为可以看见的闪电光束，威力比原力审判更加强大。所有被闪电穿过的目标将受到 2D6 点/每等级的电力伤害，并震慑 1 轮。如果目标以-6 不利通过对法术的豁免检定则只受到一半伤害，并且不会被震慑。
  - 纤原体繁殖：利用黑暗原力临时为自己或友方生物延续生命，受影响的生物在一回合之内获得 6 点/每等级的临时生命值，以及每秒 1 点/每 4 级的再生能力。但由于黑暗原力的排斥效果，在本技能的持续时间内任何正常途径的治疗法术（包括医疗药水）都对受影响的生物无法产生任何作用。本技能每天只能使用一次。
  - 暗影之矛：西斯大君用黑暗原力铸成的原力矛，虽非实体，但攻击造成的伤害却和实体矛无异。手持暗影之矛时，西斯大君将获得长矛类武器大宗师级的精通。当攻击敌人时被灌注的武器的附魔等级视为+6。本技能一天可使用一次。
  - 原力魅影：黑暗面原力创造出的原力幽魂，它们会像实体一样同现实世界发生相互作用，毫无惧怕的帮助西斯武士进行战斗。
  - 原力共振：通过与原力的深层次联接，达到与周围的生命源原力共振的状态，源源不断地从生命源原力中汲取力量。掌握原力共振之后的西斯大君对原力的使用可谓随心所欲，技能使用之间不再有任何间隔。
  - 原力风暴（虫洞）：利用原力创造出一个 30 呎范围的飓风，每轮对停留在风暴范围内的所有生物造成魔法寒冷、魔法火焰、强酸、毒素、魔法能量和挥砍各 6D6 点。风暴在停留 4 轮之后消失。掌握此技能之后，可在第 4 级的原力技能里记忆并施放。
-



## 更新历史

- VERSION 4.4 2018.10.20
  - 文本修订
  - 优化 mod 封装格式
  - 文件编码统一为 UTF8 no BOM
- VERSION 4.3 2018.09.16
  - 修正学习原力启迪之后残留低级技能的错误
  - 优化七型剑式计时机制
  - 更新剑式、强效原力感应、原力救援和持剑类型精通图标
  - 更新函数库和文件结构
- VERSION 4.2 2018.09.13
  - 更新原力技能在法术书中的图标
- VERSION 4.1 2018.08.28
  - 使人物在一开始时自动使一型剑式生效
  - 修正六型剑式原力迅捷技能存在的错误
  - 修正七型剑式效果结束后出现的冗余提示
- VERSION 4 2018.08.25
  - 文本修正
  - 说明文档更新
- VERSION 4 beta2 2018.08.17
  - 修正武士级别有可能缺失光剑的错误
- VERSION 4 beta1 2018.08.14
  - 更名为永恒原力，本版开始只支持增强版环境
  - 匹配增强版设置，所有天赋技能添加说明文字（右键点击图标打开）
  - 原见习西斯武士更名为西斯武士；原西斯武士更名为西斯大君
  - 增加剑术专长选择并配备特有光剑，学徒期间无光剑
  - 增加对应三种持剑类型的高阶技能以强化效果
  - 调整部分剑式和技能的效果
  - 基础原力技能中移除原力隐匿
  - 移除绝地的被动能力“原力护甲”
  - 绝地的救赎和西斯的黑暗维持的时间间隔更改为游戏时间五天
  - 绝地的当前侵蚀度将显示在头像上小图标的说明文字
- VERSION 3.0 RC1 2017.06.17
  - 大幅度的技能调整与更新
  - 强化西斯分支，强大的原力施法者
  - 更强调不同的绝地剑式之间的区别
  - 绝地剑式除四、五型的互斥之外，可随时进行切换
  - 绝地大师堕落之后仍可得到救赎
- VERSION 2.5 2017.01.05
  - 机制修缮
- VERSION 2.3.2 2017.17.03
  - 各种错误修正
  - 绝地长袍、西斯铠甲和各种光剑属性调整
  - 见习西斯武士与西斯武士的被动技能和剑式效果调整：
    - 见习西斯武士在 13 级时获得初级西斯剑式
    - 见习西斯武士和西斯武士从 9 级开始获得最高+7 的施法速度奖励
    - 西斯武士 1-4 级法术位+2
    - （初级）西斯剑式增加命中时吸取目标生命值的效果

- 绝地剑式四型、五型、西斯剑式调整：
  - 添加生效和结束时的特效
  - 不再打断角色行动指令
  - 不再因为时间停止和敌对生物隐身而重置效果
  - 只有当敌对生物最大生命大于 30 时才会生效
  - 绝地四型与五型剑式在生效后不可互相切换
- VERSION 2.2 2017.01.03
  - 绝地四五型不再只能二选一
  - 相当一部分剑式属性修改
  - 战斗中无法切换剑式
  - 光剑调整：
    - 可以通过物品技能在双手剑或是两把单手巨剑之间切换
    - 两把单手光剑必须同时装备
    - 单手与双手剑的装备属性一致
- VERSION 2.1 2017.19.02
  - 修正选用绝地学徒开档 SOA, 或其他未知原因造成的长袍/铠甲, 或是剑式丢失的问题
  - 绝地五型剑式效果修正: 非光剑武器不覆盖致命一击投骰
- VERSION 2.0 2017.17.02
  - 技能大幅度扩充完整
  - 西斯部分完成
  - 增加绝地的堕落与西斯的救赎系统
- VERSION 1.0 2016.08.12
  - 绝地部分完成发布