

宗派进化

作者：c4_angel

版本：v1.0

支持语言：简体中文

内容简介

本 mod 是一个对原版宗派进行改良的集合。改良目标是游戏自带但实力相对较弱的宗派，在一定程度进行了强化，但最重要的是丰富其内容并增加可玩性，以达到丰富游戏玩法的目的。当前版本包含对法师杀手和驯兽师的改良。

高等法师猎人

职业说明

高等法师猎人：这一类战士精于猎杀施法者，为此他使他的身体去适应抵抗魔法并学习破坏施法的战斗技巧，这种严格的训练方式需要高等法师猎人放弃使用包括项链、戒指、披风、腰带和魔法药水在内的任何魔法物品，在与法师之外的敌人战斗时也会处于一定劣势。此外，他必须全身心地投入到他的事业中去，不能从事另外的职业。

职业特点：

- 无法使用包括项链、戒指、披风、腰带和魔法药水在内的任何魔法物品
- 防御等级-4 不利，物理伤害抗性-5%
- 无法转职，也无法通过特殊手段兼职高等法师猎人
- 第 1 级：获得“奥术干扰”、“奥术回避”、“法术排斥”、“致命追杀”四个被动效果
- 第 1 级：获得“奥术裂解”技能
- 第 5 级：每天可使用一次“奥术破解”技能，之后每提升 5 级可多使用一次

需求：力量 9

- 奥术干扰：每次攻击使目标在 60 秒内有 25%概率施法失败，效果可叠加。
- 奥术回避：法术豁免+3，5 级时+4，之后每提升 5 级再+1。
- 法术排斥：魔法抗性、元素伤害抗性和魔法能量伤害抗性+2%，每提升 1 级再+2%，最高 40%。

- 追命截杀：对法师职业（包括各类兼职以及术士）的敌人命中和伤害+1，每提升3级再+1。
- 奥术破解：与5级奥术“破解术”同效。
- 奥术裂解：将法术排斥积累下来的能量用于攻击敌人法师的防护。施放后立刻解除目标身上1个6级以内的法术防护，达到6、12、18级时能解除最高7、8、9级的防护。目标同时受到奥术干扰效果的影响。法术排斥能力会暂时失效，持续3轮，只有当效果恢复之后才能再次使用奥术裂解。本技能可以瞄准处于半隐形状态的敌人。

高阶技能

- 精通法术排斥：共分为4个等级，每等级增加15%的魔法抗性、元素伤害抗性和魔法能量伤害抗性，但防御等级-1不利，物理伤害抗性-5%。
- 逍遥法外：所有豁免得到+2的改善。一共可进行5次学习。
- 夺命截杀：可提升追命截杀的效果2点，共可选择5次。
- 奥术崩坏：在掌握了法术排斥一终级精通之后，高等法师猎人同样能够将法术排斥的能量用于攻击敌人法师的防护，目标在5轮之内每轮受到一次法术裂解影响。当然，失去了法术排斥保护的高等法师猎人也会因此变得十分脆弱，需要10轮才能恢复。

大驯兽师

职业说明

大驯兽师：这一类的游侠喜欢四处漫游，对文明世界极不自在。大驯兽师对于动物有一种自然的亲切感，是它们亲密伙伴与战友。驯兽师可以和动物进行有限度的心灵沟通。

职业特点：

- 潜行技能+15%
- 无法使用金属武器（例如剑、战戟、战锤与流星锤）
- 可以学习棍棒和手杖类的大宗师级武器精通
- 第1级：获得召唤精灵熊伙伴能力
- 第1级：获得魅惑动物能力，每天可使用一次，每提升2级可多使用一次
- 第2级：获得召唤动物能力，每天可使用一次，每提升4级可多使用一次
 - 等级2时效果相当于第四级的德鲁伊法术“一级召唤动物术”
 - 等级8时效果相当于“二级召唤动物术”
 - 等级14时效果相当于“三级召唤动物术”

所有精灵熊伙伴具备以下属性：

夜视，对所有负面状态及可能最终死亡的效果免疫。在濒死时会离开战场疗伤，疗伤需要 12 小时，此后再回到大驯兽师身边

- 1 级时精灵熊伙伴为精灵幼熊：
 - 等级 5；战士职业生命+等级*6；防御等级 6；每轮攻击 2 次；基础命中 16；豁免 11/13/12/13/14；属性：19/15/16/11/9/9
 - 所有伤害类型抗性 20；魔法抗性 50；对普通武器免疫；再生每 4 秒 1 点
 - 武器：熊爪在攻击时视为+1 武器，造成 1D8+4 钝击伤害
 - 战斗中每 2 轮一次熊之怒吼：半径 3 呎范围内的敌人必须以-1 不利通过对死亡的豁免鉴定，否则震慑 1 秒
- 6 级时精灵熊伙伴为成年精灵熊：
 - 等级 10；战士职业生命+等级*6；防御等级 3；每轮攻击 5/2 次；基础命中 11；豁免 8/10/9/9/11；属性：20/16/17/11/9/9
 - 所有伤害类型抗性 30；魔法抗性 50；对普通武器免疫；再生每 3 秒 1 点
 - 武器：熊爪在攻击时视为+2 武器，造成 1D8+6 钝击伤害
 - 战斗中每 2 轮一次熊之怒吼：半径 3 呎范围内的敌人必须以-2 不利通过对死亡的豁免鉴定，否则震慑 2 秒
- 12 级时精灵熊伙伴为精灵熊精英：
 - 等级 15；战士职业生命+等级*6；防御等级 0；每轮攻击 3 次；基础命中 6；豁免 4/6/5/4/7；属性：21/17/18/11/9/9
 - 所有伤害类型抗性 40；魔法抗性 50；对+1 及以下武器免疫；再生每 2 秒 1 点
 - 武器：熊爪在攻击时视为+3 武器，造成 1D8+8 钝击伤害
 - 战斗中每 2 轮一次熊之怒吼：半径 3 呎范围内的敌人必须以-3 不利通过对死亡的豁免鉴定，否则震慑 3 秒
- 18 级时精灵熊伙伴为精灵熊长老：
 - 等级 20；战士职业生命+等级*6；防御等级-4；每轮攻击 4 次；基础命中 1；豁免 3/5/4/4/6；属性：22/18/19/11/9/9
 - 所有伤害类型抗性 50；魔法抗性 75；对+2 及以下武器免疫；再生每 1 秒 1 点
 - 武器：熊爪在攻击时视为+4 武器，造成 1D8+10 钝击伤害
 - 战斗中每 2 轮一次熊之怒吼：半径 3 呎范围内的敌人必须以-4 不利通过对死亡的豁免鉴定，否则震慑 4 秒
 - 战斗中生命值低于 1/3 时放巨熊坚韧，1 回合内所有伤害类型抗性+40%

高阶技能

与默认高阶技能相同

更新历史

- v1.0 2018.10.06
 - 移植完成